



NOSOLOROL

Magissa

Rol para niños



Magissa

Rol para niños

JUEGO DE ROL PARA JUGAR CON NIÑOS

A PARTIR DE 6 AÑOS

Por

Edanna R. Patsaki & Fernando R. Reyes





Créditos

Diseñado y escrito por

Edanna R. Patsaki y Fernando R. Reyes

Corregido por

Edén Claudio Ruiz

Ilustrado por

John Bauer, Alba Porta, Virginia Berrocal
y Edanna R. Patsaki

Arte adicional y portada por

Javier Charro

Maquetación por

Marcos M. Peral Villaverde
y Enrique Esturillo

Guía para educadores

Albert Ruiz Martí «Athal Bert»

Coordinado por

Sergio M. Vergara

Simulación de datos

José «Boriel» de la Rosa



Agradecimientos

A Judith Arvelo, por ser la fuente de inspiración de **Magissa**.

A Virginia Berrocal y Alba Porta por ser parte de este juego. A Raúl Roldán y Albert Ruiz «Athal Bert» por sus aportaciones, ayuda y entusiasmo. A Lourdes Castro por su fe incondicional. A José «Boriel» de la Rosa por estar siempre ahí. A Pompeyo «Soklan» Reina por acompañarme. A Carlos de la Cruz Morales por proponer el desafío. A Francisco Castillo (conBarba), Verion y José «Tirano» Muñoz por sus consejos, ayuda y experiencia. A Gonzalo Dafonte, Pedro Gil, Gustavo Ojeda, Albert Massana, Borja Aguirre, Sergio Bonavida, Kano y muchos otros por creer en **Magissa**.

La ambientación Dyss Mítica está inspirada en la serie de novelas de *Mythago Wood* de Robert Holdstock.

Pruebas de juego

Gracias a Sophie Campbell, Ian Asquith, Aphrodita «Rainbowlight» Wójcik, Anne «Cucumber» y Zeth «Bruto» Asquith, Chelsea, Morgian, Atreides, Virginia Wong y familia, María Elisa y familia.

Magissa, rol para niños

© Edanna R. Patsaki y Fernando R. Reyes, 2016

© Nosolorol Ediciones, 2016

Primera edición: febrero de 2016

Publicado por Nosolorol Ediciones

C/ Ocaña, 32

28047 Madrid

Tel.: 912 557 003

ediciones@nosolorol.com

www.nosolorol.com

www.lavondyss.net

Tabla de contenidos

Prólogo	4
El jarro de Pandora	5
1. El juego de rol	6
Libro del jugador	18
2. Creación de personajes	20
3. ¿Cómo se juega?	46
Libro del narrador	98
4. Personajes no jugadores (PNJ)	100
5. Alterar la historia	102
6. Crear elementos nuevos	106
7. Crear tipos de personaje	110
8. Crear historias	116
9. Crear cuentos de hadas	126
10. Valores medios	136
11. Escalar el juego	140
12. Consejos para el narrador	142
13. Guía para educadores	148
Dyss Mítica	154
14. Una mirada a Dyss Mítica	156
15. Bestiario	166
16. Aventuras	186
Añero (o sea, cosillas extra)	202
Índice	230

Magissa es un juego de rol que tuvo un nacimiento algo inusual, pues podría decirse 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 unos 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, imaginaban al gran dragón que, atacando la aldea, nos hacía desplegar todos nuestros recursos durante una larga, penosa y agotadora batalla, y se preguntaban qué juego era ese que nos hacía chillar de emoción. Antes de irse a la cama, les encantaba toquetear un sinfín de preciosas miniaturas que, en muchos casos y por desgracia, suelen convertirse en algo para ver más que para tocar, cuando no dejan de ser más que juguetes que están esperando a que jueguen con ellos como merecen: con energía y pasión.

Escribir **Magissa** no ha sido fácil, pues primero se ha hecho tratando de averiguar cómo los niños querían jugarlo. Como adultos, muchas veces tendemos a enfascarnos en nuestras abstracciones y en nuestras complejas ideas de lo que debería ser o no un juego para niños, cuando lo más simple es preguntarles qué es lo que quieren y cómo quieren jugar

y, lo más importante, probar distintos métodos con ellos una y otra vez. Por eso, **Magissa** es exactamente tal y como le gusta jugarlo al grupo que fue probándolo 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. No es tan importante discutir si están bien o 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 visualmente, 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 a veces algo difuso. Pero el viejo y entrañable libro de reglas tiene aún mucho que decir, pues se basa en una idea muy simple pero muy poderosa, tanto 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 que lo traten 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 conocerlo como una alternativa más de su ocio, una alternativa capaz de darnos grandes momentos de calidad junto a nuestros amigos, seres queridos y compañeros de juego.

Prólogo

Para darlo a conocer hay que enseñar a los niños, y para eso hace falta un juego básico que explique la estructura, cuyo material y aventuras estén enfocados a ellos, que pueda configurarse de varias formas y que tenga la capacidad de expandirse. **Magissa** pretende ser ese tipo de juego. Así, todo aquel que se anime a enseñar el juego de rol a los niños dispone de distintos bloques de reglas donde encontrar los elementos que más los satisfagan. Pero la responsabilidad siempre estará en manos del narrador, no en las reglas. Él será quien despliegue un mundo infinito ante sus jugadores. Por eso, espero que encuentre en este juego las herramientas más adecuadas para su labor o, al menos, una opción que le sirva como punto de partida.

Aunque este juego parte de algunos elementos clásicos de la fantasía, lo hace con la idea de que el narrador disponga de una base que resulte familiar. El término «fantasía» debería abarcar lo inabordable y no 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. La fantasía es la única capaz de hacer que lo imposible sea real.

Edanna

23 de septiembre de 2013

Siempre a J.

EL JARRO DE PANDORA

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

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 destaparlo. Nada más hacerlo, del jarro comenzó a salir una extraña niebla, un vaho amenazador que fue cubriendo el suelo a su alrededor. Asustados, la niña y su hermano corrieron de vuelta al pueblo.

A partir de ese momento comenzaron a pasar cosas muy raras en la región. 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 preguntaban qué es lo que había podido pasar. En segundo lugar, los alrededores se llenaron de extrañas criaturas. Algunos animales del bosque se volvieron feroces y aparecieron muchos otros que nadie había visto nunca. ¡De repente había un montón de seres peligrosos deambulando por todas partes!

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

El Hada salió 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.



1. 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 jugadores: los niños y los adultos. Si eres niño o no tan niño, **Magissa** pretende hacer que vivas muchas aventuras usando tu imaginación. Si deseas aprender a jugar, los primeros capítulos te ayudarán a descubrir todo un mundo de aventura. Serás el 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 explicaremos.

Aunque el juego de rol **Magissa** está pensado para que los niños puedan usarlo, 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 que encuentre todas las herramientas necesarias y le ofrece también algunos consejos y una breve metodología para usar **Magissa** como una herramienta para la enseñanza (página 148).

Magissa es un juego pensado para que crezca junto a sus jugadores, de forma que a lo largo del tiempo estos vayan avanzando junto a él en complejidad. Está confeccionado a base de módulos o bloques que van añadiéndose para configurar desde un juego muy simple hasta un completo sistema de gran versatilidad que pueden jugarlo también adultos. No te dejes intimidar por la extensión de este libro. Muchas de sus reglas son opcionales, ya que cubren muchas franjas de edad. No temas elegir aquellas que más te gusten y descartar las que consideres innecesarias o demasiado complicadas.

Si eres algo más adulto, es posible que ya tengas experiencia con este tipo de juegos y lleves disfrutando de ellos mucho tiempo. Puede que ahora 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 eso, **Magissa** pretende no solo hacer llegar esta actividad al sector más importante, nuestros hijos, para que tomen contacto de una forma amena, fácil y divertida con un juego que merece

ser conservado y difundido, sino también servir de iniciación a nuevos jugadores de cualquier edad mediante un reglamento sencillo e intuitivo. Se trata de un juego capaz, por encima de todo, de enseñarnos que para divertirse no hace falta ganar, sino colaborar los unos con los otros.

El juego de rol permite trabajar con los niños algunos conceptos como:

- ❖ El trabajo en equipo (que consideramos muy importante).
- ❖ La tolerancia al fracaso y la actitud proactiva.
- ❖ El lenguaje y otros aspectos de la comunicación.
- ❖ El pensamiento lógico y creativo (lateral).
- ❖ La imaginación.
- ❖ La empatía y la adaptación.
- ❖ 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 *Los juegos de rol* realizado por el Ministerio de Educación y Ciencia. Esperamos que encuentres en este juego un buen apoyo para hacerles llegar todo esto mientras disfrutas junto a ellos de tu actividad favorita.

La intención de **Magissa** es, pues, 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 a descubrir un mundo lleno de posibilidades. Jugando al rol con niños

verás que aún quedan muchas historias que contar, y te advertimos que puede que una vez te acostumbres prefieras jugar con ellos más que con los adultos. ¡Estás prevenido!

PERO ¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Muchas de las historias que más nos gustan suelen tener algo en común: queríramos participar en ellas, vivir las aventuras de sus protagonistas y sentir las mismas emociones que ellos han vivido. Un juego de rol es capaz de hacerlo posible: consiste en una historia en la cual los jugadores son los protagonistas, por lo que pueden tomar decisiones en ella y afectarla. Por eso, el juego de rol necesita un narrador y de uno o varios jugadores. El narrador es quien cuenta la historia y los jugadores son sus personajes principales. Hay juegos de rol en los que no hay narrador e incluso los hay que no emplean dados, pues eso depende de los distintos sistemas de juego, que son bastante diversos. No obstante, el que explicamos aquí es el esquema clásico del funcionamiento de los juegos de rol.

Para jugar, cada jugador imagina que tiene un personaje que vive dentro de la historia, así que debe crear o elegir aspectos y cualidades disponibles en el juego. Ese personaje puede ser una versión imaginaria de sí mismo o alguien completamente diferente.

El desarrollo del juego es muy simple: el narrador describe a sus jugadores una serie de situaciones y, dependiendo de lo que ocurra en ellas, les pregunta qué quieren que hagan sus personajes. Los jugadores le comunican al narrador las acciones de los personajes y este, basándose en las reglas y su buen juicio,

les dice a su vez qué es lo que sucede. El proceso se repite una y otra vez hasta que la narración concluye o hasta dar por terminada la sesión.

Pero ¿dónde transcurre esa historia? En cualquier parte, o más bien allí donde el narrador y los jugadores decidan. Ese es el escenario, al que también se le llama ambientación. Puede ser un mundo de fantasía donde los dragones y la magia son comunes o bien cualquier otro sitio donde contar una historia. ¡Es muy fácil! Y la mejor manera de comprender un juego de rol es ponerse a jugar de inmediato.

Es importante entender que un juego de rol no es igual que un juego de mesa tradicional en el que normalmente se tiran unos dados y se mueven unas fichas sobre un tablero intentando ganar a los demás. En un juego de rol ni siquiera hay un tablero, y de haber algo parecido, no es más que una ayuda visual para entender la historia que se está contando, trazar mapas, planear estrategias o tener claro en dónde se encuentra cada personaje. La única función que tiene el mapa que viene con este juego es mostrar la región de un mundo de fantasía donde podrían vivir los personajes y facilitar sus viajes si estos desean explorar sus tierras. Y aun así, este material es opcional, pues una parte del juego también consiste en que el narrador cree su propio mundo de ficción. Cualquier mapa o aventura incluida tiene como única función facilitar ese trabajo.

El juego de rol es un cuento que permite que los jugadores participen, por lo que casi toda la sesión se lleva a cabo conversando. Los dados se utilizan para resolver situaciones en las que existen posibilidades de fallar o de tener éxito, lo que añade un componente de intriga y emoción al relato. Por ejemplo, es

más emocionante tirar los dados para saber qué tal sube a un árbol un personaje al que está persiguiendo una manada de lobos que simplemente decidir si lo hace bien o mal. En casi todos los juegos de rol ese componente de azar se determina por una tirada de dados modificada por los rasgos del personaje, sus capacidades innatas y sus conocimientos. A esto se le suma una importante dosis de estrategia, creatividad y sentido común. Todo junto, más una disposición a trabajar en equipo, permitirá crear historias memorables.

Tienes dados, puedes usar monedas. Si usas monedas, considera que el lado de la cara vale más que el de la cruz. O al revés, pero hay que tener claro qué lado vale más. También puedes emplear un tipo

¿QUÉ NECESITO PARA JUGAR?

- ❖ **Este libro.** ¡Ya lo tienes!
- ❖ **Jugadores y un narrador.** Uno de los jugadores hace de narrador. Al principio normalmente será un adulto, pero puede hacerlo un niño una vez domine lo básico.
- ❖ **Papel, lápiz, gomas de borrar y algún sacapuntas.**
- ❖ **Una ficha para tu personaje.** Puedes imprimir la que quieras de este libro. Si la imprimes en cartulina, tu ficha será mucho más manejable y duradera.
- ❖ **Dados.** Normalmente se usan dados de seis caras, pero el tipo de dado no importa. Puede ser el que quieras siempre y cuando todos los dados sean del mismo tipo: de cuatro caras, de seis, de ocho, de diez, de doce, dados Fudge/Fate (unos dados que en lugar de números tienen grabados los símbolos de +, - y cara en blanco) e incluso, si no



de dados para una parte del juego, como el combate, y otros distintos para otra, como las pruebas de habilidad. Hablamos más sobre los dados en «¿Qué dados uso en el juego?» (página 12). Intenta reunir al menos seis o diez dados de un mismo tipo. ¡Cuantos más, mejor!

Además, aunque no es obligatorio, también puedes usar:

- ❖ **Cuchipanda.** No hay reunión que valga sin todo tipo de cosas que comer y beber.
- ❖ **Contadores.** Puedes usar fichitas de plástico, tapones de botellas, garbanzos, judías, 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** son un recurso muy valioso (y barato). Puedes usarlas para anotar cada hechizo que tenga un personaje o para dibujar cada pieza del equipo, desde una espada hasta un botijo. Incluso puedes hacer billetes y monedas de cartulina con ellas. Solo hay que apuntar en cada una lo que haga falta. Los niños suelen encargarse de hacer los dibujos, a veces con una dedicación muy rara de encontrar en los adultos.
- ❖ **Recortables.** Los más útiles son los que te permiten representar a tu personaje y a los monstruos, pero los más divertidos son 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 de contar el movimiento sin necesidad de estar midiendo la distancia.

El refuerzo visual

Todo lo que suponga una ayuda visual es importante para los niños. Hace el juego más intuitivo, fácil de gestionar y permite trabajar el espacio abstracto, por lo que no deberías subestimarlo.

Una cuadrícula es muy útil para ayudar a visualizar y contar el movimiento. Vale cualquier método para contar espacios (tablero de ajedrez, hoja cuadriculada, baldosas...). Para llevar la cuenta del inventario, el dinero y los hechizos, uno de los recursos más útiles son las fichas de cartulina. Si se usan, el juego puede mejorar en fluidez y diversión.

Para el narrador también puede ser útil:

❖ **Una pequeña pizarra.** Desde una de tiza o rotuladores de borrado fácil hasta una moderna pizarra electrónica. Todas permiten explicar mejor muchos detalles del juego, tomar notas y hacer apuntes al grupo. Puede servir, por ejemplo, para anotar quién actúa primero en un combate, el nombre de los personajes jugadores, el de los que se encuentren en la historia o el del pueblo al que han llegado en sus viajes. La pizarra debería colocarse al lado y en vertical, de forma que siempre sea visible. Así los niños pueden consultarla cuando quieran.

❖ **Una aventura.** En este juego te ofrecemos algunas, pero lo más divertido es crearlas uno mismo.

¿DÓNDE COMIENZA LA AVENTURA?

Magissa transcurre en un mundo medieval, antiguo y peligroso: Dyss. Tu pueblo natal está aislado y la vida no es fácil. Vives en la villa de Narán, en el valle de Gallen, una tierra rodeada de colinas donde la vida siempre ha sido pacífica. O así lo creías, ya que eran los adultos los que resolvían los problemas. En realidad, siempre ha habido muchos peligros más allá de la villa que ofrecen muchas oportunidades de aventura.

La corriente del río Faraidh corre al sur del pueblo y desemboca en el río Mellyn, al este. Más allá del valle, todo el vasto territorio que se extiende hasta el horizonte se conoce como la Tierra de Brenn, antaño también llamada 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 ahí ni has visto qué hay más allá del pueblo. En un día normal, lo peor que puede pasar es que los coyotes quieran comerse las gallinas que tu familia tiene en el corral. Pero los días normales se han terminado y algo mucho peor que los coyotes acecha ahí fuera.

Hace varias semanas que Pandora destapó el jarro y los adultos de la villa desaparecieron. Desde entonces no ha dejado de haber problemas. Los niños del

valle se han movilizado y cada uno ha asumido distintas tareas. Si quieren defenderse de las amenazas y descubrir qué ha sucedido, deben trabajar juntos y bien organizados. ¡Es necesario trabajar en equipo para salir adelante!

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

- ❖ Ser un hábil explorador y arquero, con habilidad para seguir rastros y hablar con los animales.
- ❖ Ser un poderoso guerrero camino de convertirse en leyenda.

10



- ❖ Convertirte en un hechicero respetado y poderoso.
- ❖ Usar tu habilidad y reflejos para espiar a tus enemigos como un maestro del disfraz.
- ❖ Ser un servidor de la naturaleza, con conocimiento para curar a tus amigos y hablar con las criaturas del bosque.
- ❖ Ser un miembro de los chicos gato (o híbridos), una raza ágil capaz de trepar como ninguna otra.
- ❖ Ser un elfo (o *daoine sídhe*), hábil con las armas y con la magia, capaz de esconderse con facilidad.
- ❖ Representar a una joven y alegre chica fauno (o *daenatch*) y demostrarle al mundo que los de tu raza tienen la cabeza pero que muy dura.
- ❖ Explorar el mundo como un pony de unicornio, un ser mágico bendecido desde su nacimiento con el don de la magia.

Y muchas más, cada una con algo que la hace especial y única.

Es posible que comenzaras tu aprendizaje hace tiempo, como es el caso de los magos o los sanadores, o puede que comiences ahora tras haber recibido unas pocas lecciones. En realidad da lo mismo. Lo importante es que tendrás la oportunidad de descubrir un vasto mundo que se extiende a tu alrededor, vivir aventuras, hacer largos y emocionantes viajes y aprender de todas las experiencias vividas. Una vez de vuelta en tu hogar, tendrás muchas historias que contar a los tuyos cuando se sienten junto al fuego, y lograrás que, gracias a la magia de las palabras, quienes las escuchen puedan vivir todas esas aventuras mediante la imaginación.

UNAS NOTAS SOBRE EL SISTEMA

El mecanismo de tiradas de *Magissa* es muy sencillo y probablemente uno de los más antiguos de la historia, pues ya los romanos jugaban a tirar dados y ver quién sacaba los valores más altos haciendo apuestas sobre los distintos resultados. Ese es el sistema que utiliza este juego y no hay más complicaciones: se tiran los dados y gana quien saque los números más altos, sin sumarlos.

Sin embargo, el conjunto del sistema de reglas pretende avanzar ligeramente en complejidad respecto a otros juegos de rol para niños. Ha sido una decisión de diseño basándose en muchas pruebas de juego. Los niños pueden aprender conjuntos de normas bastante más complejos de lo que solemos imaginar, por lo que en *Magissa* se pretende que trabajen algunos conceptos: desde operaciones numéricas sencillas a la gestión de sus recursos y el trabajo en equipo. Por ello, ofrece una serie de reglas básicas y otras un poco más avanzadas que sirven de alternativas. Así, el narrador dispone de un sistema ágil y escalable que le permite contar y disfrutar de aventuras estimulantes durante mucho tiempo mientras los niños aprenden y disfrutan con ellas.

El sistema de *Magissa* se basa en bloques, es decir, se dan una serie de reglas de las que la mitad son opcionales. ¿Por qué? Porque mientras que en cuatro o cinco años un adulto no cambia nada, los niños cambian muchísimo. *Magissa* pretende crecer junto al niño, y este sistema de juego de rol enfocado a niños permite que sus jugadores puedan «pasar de curso» y utilizarlo durante mucho tiempo.

Magissa es un juego para niños, así que es escalable: se compone de un conjunto de bloques que pueden ir uniéndose unos con otros para crear desde un sistema sencillo a uno más elaborado. Un reflejo de uno de los aspectos de lo que significa ser niño, ni más ni menos.

La cuestión de la dificultad de las reglas cae en gran medida sobre el narrador, mientras que los jugadores solo han de comprender sus fundamentos. Las reglas de este juego no ocupan más que unas pocas páginas, extendiéndose un poco más en el combate, no porque se pretenda hacer hincapié en él, sino porque se trata de un tipo de conflicto que puede llegar a ser muy complejo. El resto de este libro incluye, entre otras cosas, el libro de magia (página 72), detalles sobre la ambientación (página 156), un bestiario de criaturas (página 166), un capítulo dedicado a dar consejos al narrador (página 142) y dos aventuras completas (páginas 187 y 193).

Para facilitarle al narrador la tarea de hacer la transición de unos bloques a otros se incluyen con el juego tres fichas distintas: desde una muy básica, adecuada para jugar con niños a partir de seis años, hasta una mucho más elaborada para los más veteranos e incluso para los adultos que quieran disfrutar del juego.

Todas aquellas reglas opcionales están debidamente señalizadas. Además, se incluye una anotación de la edad recomendada a partir de la cual es conveniente empezar a usarlas. Por ejemplo, a partir de seis años será «6+ años», a partir de ocho, «8+ años»... Pero esto no es más que una aproximación. Si el narrador considera que sus jugadores pueden usar la regla o,

por el contrario, que es demasiado complicada para ellos, tiene la última palabra. En el *Libro del narrador* se encuentra disponible una guía que permite elegir aquellas partes del juego más adecuadas según las distintas edades (página 140).

ESTILOS DE JUEGO

Hay muchas formas de jugar a un juego de rol: táctico o narrativo, batallitas o cuentacuentos, miniaturas o «teatro de la mente», todos son estilos de juego compatibles con **Magissa**. Debería hacerse un esfuerzo por mostrar las distintas posibilidades a los pequeños jugadores, ya que un juego de rol tiene mucho que ofrecer. **Magissa** aspira a ser un juego de rol de fantasía lo más genérico posible, pretende hacer el mismo hincapié en todos los estilos de juego, de forma que pueda usarse de muchas maneras. El narrador (y sus jugadores) debería escoger el estilo que crea más conveniente para sus partidas o el que más le guste. También se puede probar un estilo al principio e ir añadiendo otros más adelante.

No obstante, en **Magissa** se aconseja tratar de fomentar la sensación de aventura, la exploración, los viajes, la resolución de problemas, la interpretación o rol de los personajes y las relaciones que surjan entre ellos más allá de los combates. Se recomienda usar este juego para contar cuentos interactivos sacándoles partido a unas herramientas diseñadas para que los jugadores puedan participar en las historias. El combate solo es una opción más del juego y no tiene que suceder ninguno de forma obligatoria. En **Magissa**, los personajes de los jugadores abandonan todo lo que conocen para explorar el

mundo que los rodea, adquirir experiencia y aprender de cuanto su entorno puede ofrecerles. Esta es y debería ser la orientación principal del juego, un enfoque del que puedan extraerse enseñanzas muy positivas. Sin embargo, **Magissa** no le hace ascos a un buen combate: recorrer el campo recogiendo flores y pintar la valla puede estar muy bien, pero correr a sartenazos a un grupo de salteadores puede ser muy divertido sin que tenga nada de malo, lo que llamamos «sartenazos pedagógicos», capaces de hacer partidas memorables.

Una de las premisas al diseñar este juego fue la siguiente: los jugadores deben ser capaces de actuar como en los cuentos de hadas; vestirse de armadura y enfrentarse al dragón del castillo para rescatar al príncipe o la princesa. Si resulta que después el dragón se hace amigo de los personajes, es otra historia que depende del narrador y de sus jugadores.

El conjunto de reglas propuesto en **Magissa** es más que suficiente para hacer combates emocionantes y vívidos: los héroes podrán usar maniobras de combate, como empujar o cubrirse (en muchos casos, la única forma de garantizar la victoria). Todo es una cuestión de tono y atmósfera. Ante todo, un combate debe ser divertido, pero también es una buena ocasión de enseñar a los niños que la violencia como forma de solucionar los problemas resulta ineficaz y tiene consecuencias. Aunque pretendamos esconder la violencia, estamos rodeados de ella, por lo que es mejor dedicar algunos esfuerzos a explicarles a los niños qué significa, su improductividad y sus repercusiones. (De cualquier modo, en **Magissa** nunca muere nadie a no ser que el narrador lo decida. Los personajes simplemente son derrotados).

A continuación se describen algunos de los estilos de juego más comunes en los juegos de rol que puedes aplicar en **Magissa**:

Batallitas y escaramuzas

El primero de los estilos se centra en jugar algunas batallas. En ellas, los personajes luchan contra bestias y monstruos para intentar derrotarlos. Es muy importante organizarse en el combate porque si no, serán derrotados. En las batallitas hay que trabajar en equipo e idear estrategias teniendo en cuenta las fortalezas y las debilidades de los compañeros.

Exploración

Tras jugar algunas batallas es hora de avanzar. Un héroe ansía explorar y descubrir nuevos lugares de aventura, hacer largos viajes y recorrer el mundo. Los aventureros no descubren solo pueblos nuevos, sino también ruinas antiguas y oscuras cuevas llenas de peligros a fin de cumplir con una misión. ¡Deben trabajar juntos para terminar la aventura de una pieza! En este estilo de juego es necesario resolver problemas y enigmas, evitar trampas y coordinarse para avanzar. Tendrán que tomar decisiones entre todos que decidirán el éxito o el fracaso de la misión.

Juego de rol o «roleo»

El tercer estilo incluye todo lo anterior (las escaramuzas y la exploración) y, además, la opción de interpretar al personaje, tomar las decisiones que él haría e incluso hablar como él. Así, los jugadores podrían mantener una conversación en voz alta con sus enemigos o aliados actuando como si ellos mismos estuvieran en el mundo de juego. En el estilo del «roleo» se actúa igual que cuando se interpreta una obra de

teatro, ¡pero aquí hay que improvisar! Es el objetivo que se pretende con **Magissa** y el estilo de juego que más se recomienda. ¡Es muy divertido!

Aventuras y campañas

A medida que los protagonistas viven aventuras, descubrirán que todas tienen una historia que contar. Tras haber completado unas cuantas, su carrera como héroes se convertirá en leyenda, y si, además, las historias de sus aventuras están relacionadas entre sí, se juega lo que se llama una campaña, es decir, una sucesión de aventuras relacionadas (similar a las series de televisión). La campaña es la mayor y más larga de las aventuras que pueden tener los personajes de un juego de rol. Si la terminan, es posible que entren a formar parte de los cantares de gesta y que sus nombres se recuerden por siempre.

REGLA BÁSICA Y SÍMBOLOS

El sistema de tiradas del juego es muy simple. Cada jugador lanza una cantidad de dados llamada **reserva de dados**. Ambas tiradas se comparan buscando el dado con el valor más alto. La tirada que lo tenga gana. Si los valores más altos son iguales, se buscan los siguientes hasta dar con el mayor. Un empate se resuelve a favor del atacante o de quien trata de realizar activamente la acción, aunque es posible hacer una tirada de desempate dependiendo del tipo de prueba. Nunca hay que sumar los resultados de las tiradas, y contar los éxitos obtenidos en los dados es opcional (ver página 48). Cuantos más dados tiras, más oportunidades tienes de ganar.

Aunque el símbolo usado para representar los dados en este libro sea un dado de seis caras, no significa

que tengas que jugar necesariamente con ese tipo de dados. Cada dado, no importa de qué tipo sea, se representa mediante los símbolos: ☐ (ningún dado), ☑ (1 dado, 1D), ☒ (2 dados, 2D)...

Los símbolos empleados en el juego son:

Un dado	Un dado de seis caras.
Ningún dado	Un cuadradito con una cruz.
Ataque Cuerpo a Cuerpo	Una espada.
Ataque a Distancia	Un arco.
Magia	Un sombrero de mago.
Energía	Un corazón rojo.
Defensa	Un escudo.
Casilla de herida	Una casilla roja.
Casilla marcada	Una casilla roja marcada.
Potencia de venenos	Una poción y un número.

¿QUÉ DADOS USO EN EL JUEGO?

En **Magissa** puedes emplear el tipo de dado que quieras, incluso dados Fudge/Fate y hasta monedas, con la condición de que todos sean iguales. Si te preguntas qué dados son los mejores para usar en el juego, debes saber que cada tipo de dado le da un sabor diferente al sistema y que depende del modo de juego que elijas (página 60).

Si empleáis dados de valor bajo, como monedas, dados de cuatro caras o dados Fudge/Fate, cuando uno de los oponentes tiene más dados que el otro (tres

o cuatro más), tendrá muchas más posibilidades de ganar que si usáis dados de valores más altos. Es decir, los saltos de probabilidad al tener un dado más son muy elevados. Aparte, con dados de valor bajo se acumularán muchos éxitos, por lo que es mejor reservarlos para los modos de juego en los que estos no se tengan en cuenta. Su mayor ventaja es que son muy fáciles de leer, por lo que el juego se acelera. Son más convenientes para jugar con los niños más pequeños.

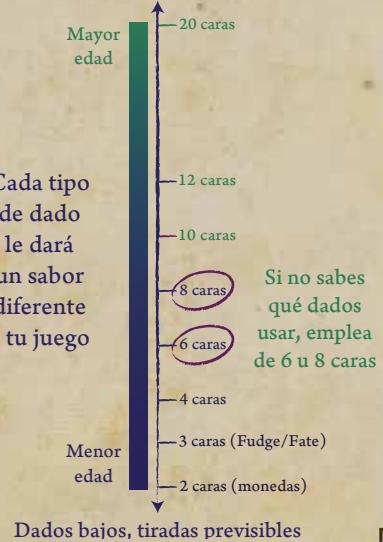
Al usar dados de valores más altos, como dados de diez, doce o de veinte caras, la diferencia de probabilidades por usar una cantidad de dados u otra se equilibra un poco, lo que hace que el sistema sea más impredecible. Nunca sabes qué es lo que puede ocurrir incluso cuando tienes ventaja (aunque los saltos de probabilidad siguen siendo elevados). Por otra parte, con los dados de valores altos se producen menos empates, lo que evita que se acumulen muchos éxitos (para bien o para mal, dependiendo de si los usas o no en el juego). Es mejor reservar estos dados para los jugadores de mayor edad.

Los dados más recomendables para **Magissa** son los de seis o de ocho caras, sobre todo si se usa el sistema de impactos críticos durante los combates (página 62). Sin embargo, lo mejor es que uses aquel tipo de dados que le dé el estilo que más te guste al juego, porque los dados que elijas permiten regular la cantidad de éxitos que se obtienen en una tirada y el orden de aparición de críticos y pifias.

Por otra parte, nada impide que uses un tipo de dados para los combates y otro para las pruebas de habilidad. De esta forma se puede configurar un combate predecible con dados bajos y unas tiradas de habilidad algo más impredecibles con dados altos (o al revés). Seguridad o incertidumbre es cosa tuya.

Elige el tipo de dados que vas a usar

Dados altos, tiradas imprevisibles



¿QUÉ SIGNIFICA QUÉEE?

Brevísimo glosario de términos.

A distancia: Cuando algo está más allá del alcance de tus brazos y tus piernas, al menos a 2 puntos de movimiento.

Alcance: Distancia máxima que se puede alcanzar. En este juego, el alcance y las distancias se dan en puntos de movimiento o en una de las cinco distancias estándares.

Ambientación: El mundo donde la historia que imaginas tiene lugar, que puede ser muy diferente al que estás acostumbrado. En este juego se usa Dyss Mítica como ambientación.

Armadura: Cualquier cosa que sirva de protección para el cuerpo, desde un juego de sartenes y caceras hasta una preciosa armadura.

Salto: Una ronda en la cual cada jugador actúa una vez en su turno. En combate viene a ser entre seis y diez segundos.

Característica: Un número de dados que indica cómo ha progresado un personaje en algunos aspectos de su desarrollo, como su agilidad o su capacidad social. No son una medida exacta de sus capacidades, sino de cómo va avanzando en ellas.

Cobertura: Cualquier cosa que pueda ayudar a protegerte si lo usas para cubrirte (una esquina, un árbol, una mesa, una ensaladera...).

Cuerpo a cuerpo: Todos juntitos dándose batacasos pedagógicos. Significa que los que se pelean están a la distancia de los brazos y de las piernas, por lo que pueden tocarse (o casi).

Dado: El tipo de dado que se emplea en el juego, normalmente de seis u ocho caras. Puede ser cualquiera, pero con la condición de que todos sean del mismo. Si son monedas, se decide qué lado vale más antes de empezar a jugar.

Dificultad: Un número de dados (entre uno y seis) que el narrador elige para que el personaje se enfrente a una prueba de habilidad.

Distancia estándar: Para evitar estar contando puntos de movimiento existen cinco tipos de distancia que se usan como un patrón fijo, común en todo el juego, para medir la distancia y los alcances.

Dyss: Mundo de fantasía que sirve de ambientación o decorado para las historias que plantea este juego.

Habilidad avanzada: Cualquier habilidad en la que un personaje tiene dados de ventaja, lo que indica que está entrenado en ella.

Habilidad básica: Las tres habilidades básicas son: Ataque Cuerpo a Cuerpo, Ataque a Distancia y Magia.

Jarro de Pandora?: Sí, en el mito original era un jarrón, pero en el Renacimiento (que fue una época muy maja de la historia) las cajitas de madera eran más románticas, así que acabó cambiándose. Ya ves.

Magissa: «Bruja» en griego moderno.

Narrador: El director de juego, quien cuenta la historia y hace de árbitro. También se le llama director, DJ, máster, DM (*dungeon master*), guardián...

PJ: Personaje jugador, interpretado por uno de los jugadores.

PNJ: Personaje no jugador. Que es inventado, vaya.

Prueba de habilidad: Una tirada de las características de un personaje para saber qué tal realiza una acción. A esta tirada pueden sumársele los dados de ventaja si la habilidad se ha entrenado o por otras causas.

Puntos de Energía: Representan la energía, moral y esencia vital de un personaje. En el juego se usan para muchas cosas, entre ellas, hacer magia, algunos ataques, maniobras y acciones especiales.

Puntos de movimiento: Indican cuánto puede moverse una criatura. Un punto de movimiento 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 para ver cuál de los dos gana.

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

EJEMPLO DE JUEGO

En este epígrafe tienes una muestra de una sesión de juego de dos horas. La duración de una partida depende de cada niño, pero por lo general hay que preparar partidas de no más de una a dos horas, ya que los niños suelen cansarse pronto. En este ejemplo, los personajes están buscando a Lanzarote del Lago por orden del rey Arturo, o más bien a una versión de él...

Todo cuanto aquí se cuenta quedó registrado tal como sucedió. En otras palabras, esta aventura está basada en hechos reales.

En la mesa, del lado del director, Sufrida Narradora (S. Narradora). Del lado de los jugadores están:

- ✿ **Zeth** (9 años), que lleva a **Bruto**, un guerrero con malas pulgas. (Zeth tiene un amplio currículum de búsqueda en Internet de cómo hacer bombas y explosivos).
- ✿ **Anita** (8 años), la hermana de Zeth, que lleva a **Cucumber** (Pepino), una sanadora despistada.
- ✿ **Aphrodita** (11 años), que lleva a **Rainbowlight**, una pequeña poni de unicornio pero que muy presumida.

SUFRIDA NARRADORA: Bueno, 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 baño!

S. NARRADORA: Es un foso, pero está lleno de algas verdes y porquería.

RAINBOWLIGHT: ¡Ah!... Entonces no me baño...

S. NARRADORA: 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, jji, jii! ¿Qué pasa? ¿Pasa algo? ¿Pasa algo? ¡Ji, ji! (*Risa histriónica*).

S. NARRADORA: (*Recordando con añoranza el Sir Fred, un videojuego muy antiguo*) Una piraña gorda como un barril aparece y se come el jamón. Ahora la piraña está harta y se va a dormir al fondo del foso, pero no tardará en estar hambrienta otra vez.

BRUTO: ¡Síii! ¡Lo sabía! ¡Lo sabía! ¡Si es que soy la...!

CUCUMBER: Yo no me quiero acercar al agua, me da miedo la piraña gorda...

S. NARRADORA: Grrr... (*Pues no esperaba esa salida*) Zeth, ¡chitón! (*Mirando a Anita*) No pasa nada, nena, está harta de jamón y está durmiendo la siesta. Además, tu hermano te protegerá, que es el

guerrero. (*Mirando a Zeth fijamente*) Bruto, la seguridad de 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 un doblón de oro.

S. NARRADORA: ¡Ag! ¡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 le trajeron de Cuba hace poco*) ¡Niños! ¡Zeth!, tienes que cuidar de tus compañeros, si no, no terminaréis la aventura. Tienes una responsabilidad, bla, bla...

Tres 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: No, es una enorme puerta de madera de cinco metros de alto, así de alto... (*Haciendo un gesto hacia arriba*).

CUCUMBER: Jo...

BRUTO: ¡Ya estoy arriba, ya estoy arriba?

S. NARRADORA: No, nene, tira a ver... Hmmm... (*El niño tira sus dos dados de Agilidad, sin tener más dados de ventaja, y los compara con la tirada de la Narradora de cuatro dados. Esta tiene valores más altos que los del niño*) Pues empiezas a subir unos metros pero no consigues agarrarte y resbalas, aunque no te haces daño porque consigues saltar.

Y así sigue intentándolo hasta que se le ocurre entrar trepando por las cadenas del puente, que es mucho más fácil. Llega arriba, salta y les abre la puerta por el otro lado.

CUCUMBER: ¿Qué hay dentro?

S. NARRADORA: 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 el centro. 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 ha comido jamón?

BRUTO: ¡Ese es Lancelote! ¡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!

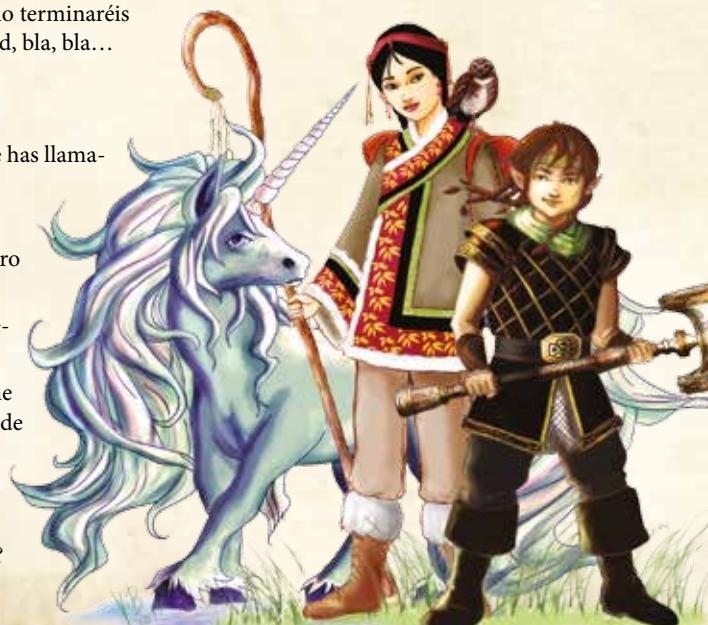
BRUTO Y CUCUMBER: Ji, ji.

S. NARRADORA: ¡Lanzarote! Bueno, ¿qué hacéis?

BRUTO: 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 esconde! Ay, ay que me come, ¡ji, ji, ji, ji! (Risa nerviosa).

S. NARRADORA: Bueno, a ver esos puntos de Energía por hacer la magia... 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: 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 lúgubre, donde está la cocina. Creo recordar que está lejos, muy profundo... ¡Iré a ver! Tardaré un rato, así tienes tiempo de ir rezando, ¡jo, jo! Ahora vuelvo, ¡je, je! ¡Estarás riquísimo! ¡Ñam! ¡Me voy a poner tan morado que ni con dos barriles de bicarbonato!».

RAINBOWLIGHT: (Hablando bajito) ¡Se va, se va! Ahora podremos rescatarlo...

S. NARRADORA: 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...) ¿Síii? 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: (Interpretando 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 ahora 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: ¡UCHI, UCHI, UCHI!...

S. NARRADORA: El pobre se sigue riendo, torturadores, y parece que le va a dar un soponcio o algo. Vosotras dos reaparecéis. Lanzarote, muerto de risa y gritando, dice: «¡Ay, bastaaa! ¡JUA, JUA! ¡Qué risa! ¡Basta, basta! ¡Parad! ¡Por favor, paraaad! Ag..., agg... ¡AY!». Y le da un jamacuco al pobre y se desmaya.

LOS TRES: Ups...

S. NARRADORA: 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, recobra el sentido lo suficiente para ver lo que haces y gritar antes de caer

al fondo del pozo: «¡Qué!? ¡QUÉ!? ¡No! ¡Nooo!. ¡CHOF! Se escucha un chapoteo en el fondo.

RAINBOWLIGHT: Pero Zeth, ¿qué haces? ¡Bruto!

CUCUMBER: ¡No se preocupe, señor *Lanzalote*! ¡Ahora lo sacamos!

S. NARRADORA: Lanzarote grita desde el fondo del pozo: «¡Socorro! ¡Socorro! ¡Me ahogo!».

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. Al final se oye: ¡ton! «¡Ayl!». El cubo le ha dado en la cabeza al pobre 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 al fondo del pozo, consiguen sacarlo, aunque desmayado y medio ahogado. Deciden cargarlo, sujetándolo por los brazos y el pequeño pony cogiéndole una pierna. Así se dirigen hacia la puerta, llevando entre todos al mejor caballero del mundo espatarrado e inconsciente.

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: ¡Ups!

S. NARRADORA: (Imitando la voz del dragón) ¡Graur! ¿Pensabais 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 tres y saldré tras vosotros, y cuando os coja, ¡os comeré a todos!».

RAINBOWLIGHT: ¡Corramos hacia la muralla! Hay que salvar a *Lancharito*.

BRUTO: ¡Podemos atacarlo! ¡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..., sí..., vale, ¡vamos!

S. NARRADORA: Corréis a la muralla. Cuando llegáis a lo alto, veis el foso y el bosque, que se extiende a lo lejos. El dragón os grita desde abajo, aunque puede veros perfectamente y se está burlando de vosotros: «¡Y tres! ¿Dónde estáis? ¡Os encontraré, je, je!».

BRUTO: ¡Vamos a por él!

CUCUMBER: Nos va a comer, pero mami dice que los dragones en realidad son buenos...

S. NARRADORA: (*Imitando al dragón con voz cantarina*) «¡Estoy subeeeendooo!».

RAINBOWLIGHT: Sí, buenísimos... Tiramos a Lanzarote al foso, así no le hará nada. Y podemos saltar después.

CUCUMBER Y BRUTO: ¡Vale! (*Entre los tres le hacen la sardinilla y lo arrojan por la muralla al agua del foso*).

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! ¡NOOO! ¡Ahhh!, y cae. ¡Chof!

LOS TRES: ¡Ji, ji!

S. NARRADORA: (*Con una sonrisa siniestra*) Y entonces... el agua se mueve ¡y una piraña gorda, que vuelve a estar hambrienta, se engancha al trasero de Lanzarote! ¡Ñam, ñam!

LOS TRES: ¡Ups! ¡La piraña!

S. NARRADORA: Lanzarote salta a la superficie y nada con frenesí. Entonces...

LOS TRES: ¿Que nada con qué?

S. NARRADORA: Eh..., que nada un montón. Cuando llega a la orilla, aterrado, lleno de porquería y escupiendo algas, grita: «¡Socorro! ¡Socorro! ¡Que alguien me salve!».

BRUTO Y RAINBOWLIGHT: Ji, ji, ji.

CUCUMBER: (*Muy en serio*) ¡No se preocupe, señor Lanfirote! ¡Ahora vamos a rescatarlo!

Y así nuestros héroes continúan su aventura. Consiguen derrotar al dragón, que, mientras escapa, jura volver para vengarse. Una pena que el grupo se olvidara del libro... Poco después se llevan de nuevo al gran Lanzarote a cuestas, espantarrado y sin sentido. Pero eso es otra historia...



LIBRO DEL JUGADOR



Algunas veces se acerca a la villa un gran ciervo blanco, con una de las astas de su cornamenta rota y, enredados en ella, unos trapos viejos. Se mantiene siempre a buena distancia observando, muy quieto, sobre la colina. Cuando los más jóvenes lo divisan, corren a la empalizada con gran alboroto para poder verlo mejor. Los mayores dicen que trae buena suerte y que su llegada anuncia alguna aventura que aún está por comenzar.

No hace mucho tiempo, un día en el que caía una de las peores nevadas del año, el ciervo fue visto de nuevo. Unos pocos se dieron cuenta entonces de que, cuando camina, no deja huellas ni rastro de ninguna clase. Fue la primera vez que permitió que algunos se le acercaran lo suficiente para poder descubrir que entre los cuernos, atados con cintillas rojas y ocultos entre los jirones de tela, transporta mensajes de tierras lejanas que invitan a emprender largos viajes.



2. CREACIÓN DE PERSONAJES

Tal y como se ha detallado al explicar lo que es un juego de rol, para poder participar en la historia es necesario que cada jugador tenga un personaje. El jugador imagina que este vive su propia vida dentro del mundo del juego.

Aunque **Magissa** trae algunos personajes listos para jugar, es posible que quieras crear un personaje a medida. Para hacerlo solo debes seguir las instrucciones de este capítulo. En realidad es bastante fácil, ya que cuanto tienes que hacer es repartir una serie de puntos en las características del personaje. El resto se calcula a partir de ellas.

Ficha de personaje

Ventaja en habilidades básicas

Cada personaje tiene tres habilidades básicas en donde puede tener alguna ventaja.

Características

Tu personaje puede tener cuatro o cinco características. Cada una tiene asociado un número de dados.

Mi nombre:		Anita	Nombre de mi personaje:		Cucumber
Tipo de personaje:		Humana	Movimiento:		5
Características		Ventaja			
Fuerza			Arma:	Bastón	Daño: 2 p.
Agilidad			Arma:		Daño:
Mente					
Cuerpo					
Encanto					
Hechizos: Alivio de la magissa, Golpe de viento.			Energía: 6		
© 2015 Nosolorol Ediciones. Todos los derechos reservados. Puedes copiar esta ficha para uso personal y hasta hacerte una camiseta con ella si quieres.			Defensa: Armadura: Ropa		

Hechizos

Anota aquí tus hechizos y su coste.

Defensa de armadura

Anota aquí tu armadura, el escudo, los dados que te dan a la Defensa y otros detalles.

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.

Heridas

Anota en el cuadro las heridas que puedes aguantar y usa las casillas para contar las recibidas.

21

Puntos de Energía

(opcional)

Puedes gastar Energía para hacer magia o maniobras.

Anota en el cuadro tus puntos máximos y usa las casillas para marcar los puntos gastados.

Defensa

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

LA FICHA DE PERSONAJE

En primer lugar, coge una de las fichas 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 para sus correspondientes modos de juego. La última es una ficha de personaje en toda regla diseñada para los más veteranos.

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 Energía y de las heridas hay unos cuadros en blanco donde anotar los puntos máximos que tengas. También hay unas casillas rojas para llevar la cuenta de los puntos que vas perdiendo y las heridas que vas acumulando. Puedes poner una marca con 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. No olvides que también puedes usar la parte de atrás, normalmente en blanco, para anotar cuanto haga falta.

Tanto si has elegido crear un personaje nuevo como si prefieres emplear uno de los que vienen listos para jugar, en todas las fichas de personaje te encontrarás una serie de bloques de información. Como hemos comentado en la introducción, **Magissa** se trata de un juego modular, es decir, está formado por distintos bloques que puedes utilizar si lo deseas. Solo tienes que conectarlos unos con otros y ponerlos a funcionar.

Unos bloques son básicos y necesarios para poder jugar, pero otros son opcionales. No importa si no

los utilizas, el juego sigue funcionando perfectamente. A continuación explicamos todos los bloques que puedes encontrar en la ficha de personaje más avanzada, ya que es la que incluye todas las reglas disponibles. Para ayudar a diferenciarlos, los **bloques básicos se señalan con color azul** y los **bloquesopcionales, con rojo**.

La ficha más básica omite algunos de los bloques opcionales a fin de que sea lo más sencilla posible. La ficha que se muestra en la página anterior, por ejemplo, solo incluye los bloques básicos.

TIPOS DE PERSONAJE (bloque básico)

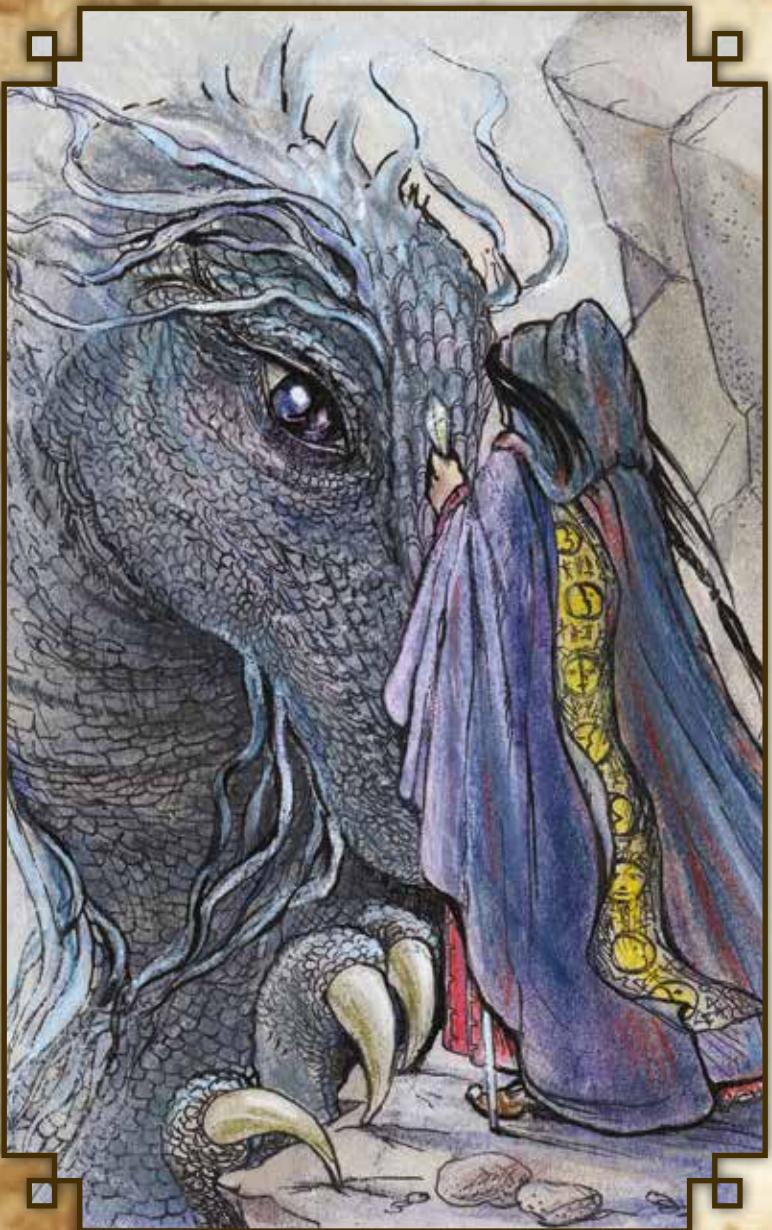
El tipo de personaje indica su raza y ocupación principal, aquello que conoce y que sabe hacer mejor. De esta manera, cada personaje tiene algo que lo hace único. Por ejemplo, un personaje puede ser un ágil explorador elfo, un fuerte guerrero enano, un poni

mago conocedor de los secretos de la magia o un niño ciervo sanador que ofrece su servicio a los demás.

En **Magissa**, los tipos de personaje se determinan por la raza y la ocupación. Las cualidades de cada raza hace que los miembros que pertenecen a ella sean más diestros en unas ocupaciones que en otras; así, por ejemplo, los elfos suelen ser magos o exploradores, mientras que los chicos gato, hábiles pícaros. Por otra parte, los humanos, por su versatilidad y capacidad de aprendizaje, pueden desempeñar cualquier ocupación. Las ocho razas y las cinco ocupaciones disponibles para hacer un personaje están recogidas en la tabla inferior.

Cada tipo de personaje comienza con ciertas habilidades entrenadas, que representan sus puntos fuertes y, de forma indirecta, sus debilidades. Los magos lanzan hechizos, pero son débiles en combate cuerpo a cuerpo. Los guerreros, en cambio, aguantan muy bien en combate y soportan mejor las heridas,

	Explorador	Guerrero	Mago	Pícaro	Sanador
Centauro (<i>efhyllim</i>)	✓	✓			
Chico gato (híbrido)		✓		✓	
Elfo (<i>daoine sídhe</i>)	✓		✓		✓
Enano (<i>enydu</i>)	✓	✓			
Fauno (<i>daenatch</i>)	✓	✓		✓	
Humano	✓	✓	✓	✓	✓
Niño ciervo (<i>féidh cudhanath</i>)			✓		✓
Poni de unicornio			✓		✓



pero son sensibles a la magia. Cada tipo de personaje tiene algunas capacidades únicas.

Libertad de elección (opcional)

Siempre hay una excepción para toda regla, así que nada impide que un jugador escoja la ocupación que quiera para su raza. El personaje sería, pues, un individuo algo especial entre los suyos, lo que refuerza su protagonismo.

En **Magissa** se ha decidido que sean los humanos quienes gocen de esa libertad de elección para mantener un cierto equilibrio entre razas y, por qué no, por hacer un pequeño homenaje a la tradición.

Además de utilizar estos tipos, puedes crear los tuyos propios, como se explica en la página 107.

RAZAS

Los miembros de cada raza están orientados a unas ocupaciones determinadas y destacan en una serie de habilidades. Salvo los humanos, todos tienen unas capacidades exclusivas que los hacen únicos, y para compensar esto, los humanos pueden desempeñar cualquier ocupación y, además, tener un talento extra (ver página 40). La raza especifica el número de dados máximo que el personaje puede tener en una característica (entre cuatro y seis o incluso siete).



CENTAUROS (*efhyllim*)

No me importa que me llames caballo siempre que a ti no te importe llevarte unas cuantas coches.

Los centauros o *efhyllim* son una de las razas más antiguas: su pueblo fue el primero en aparecer en el mundo. Tienen el aspecto de un cruce entre humano y caballo, con un torso humano en el lugar donde comenzaría el cuello de este animal. Su fuerza, velocidad y pericia con las armas son difíciles de igualar. Además de fuertes, son muy resistentes, lo que los hace muy buenos guerreros y exploradores. Adoran vivir en las praderas, donde cabalgan incansablemente y siguen costumbres nómadas desde hace incontables generaciones. Suelen ser orgullosos y, sobre todas las cosas, adoran ser libres para poder recorrer el mundo como les plazca.

- ❖ No les gusta llevar armaduras más pesadas que las de cuero y malla. Sus armaduras están ajustadas a ellos especialmente.
- ❖ Dados máximos en las características:
 - ▷ **Fuerza:** 7
 - ▷ **Agilidad:** 5
 - ▷ **Mente:** 4
 - ▷ **Cuerpo:** 6
 - ▷ **Encanto:** 4
- ❖ Obtienen 1 dado extra en Fuerza y otro en Cuerpo, en donde deben tener 2 dados como mínimo en cada una. Jugando con cuatro características, los dos dados extra van directamente a Cuerpo.

- ❖ Tienen 1 dado de ventaja extra en Ataque a Distancia.
- ❖ Pueden ser exploradores o guerreros, y pueden tener talentos de cualquiera de las dos ocupaciones.
- ❖ Puntos de movimiento: 7 (un adulto tendría 8).

Arma natural. Coz: 2 puntos de daño.

Coz de regalo. Mientras pelea, además de su ataque normal puede hacer un ataque extra dando una coz a su adversario, pero siempre tiene desventaja en ese ataque. Un ataque de coz normal, es decir, sin combinar con otro ataque, no sufre ninguna desventaja.

Exploradores. Al estar acostumbrados a una vida en la naturaleza, los *efhyllim* tienen 1 dado de ventaja en Rastrear. Esta ventaja se puede acumular con otras.

Fuertes y resistentes. La principal característica de los *efhyllim* es que pueden llegar a ser muy fuertes, pudiendo llegar a tener 7 dados en Fuerza cuando son jóvenes. Además, son la única raza que añade 2 dados extra a sus características: uno a Fuerza y otro a Cuerpo, por lo que al comenzar, un personaje tendría 9 dados en total (8 en caso de usar cuatro características, añadiendo los dos dados a Cuerpo).



CHICOS GATO (híbridos)

Cuando digo miau, es ¡MIAU!

Los chicos y chicas gato o híbridos tienen el aspecto de humanos con rasgos felinos, como grandes ojos brillantes, orejas triangulares, un rabo, zarpas y maneras y gestos de estos animales, lo que incluye pasarse la mano por la cara y lamérsela, ronronear y una obsesiva afición con jugar con ovillos de lana o revolcarse en la menta de gato (o *Nepeta*). Pero lo más importante es que son muy ágiles, silenciosos y saben trepar como nadie.

Son criaturas muy aventureras a las que les gusta recorrer el mundo buscando emociones, por lo que no suelen quedarse mucho tiempo en el mismo sitio y mucho menos formar comunidades. No saben estar quietos, pero se suelen llevar bien con el resto de las razas.

◆ Solo les gusta usar armaduras de cuero.

◆ Dados máximos en las características:

▷ **Fuerza:** 4

▷ **Agilidad:** 6

▷ **Mente:** 5

▷ **Cuerpo:** 5

▷ **Encanto:** 5

- ◆ Obtienen 1 dado extra en Agilidad, donde deben tener 2 dados como mínimo.
- ◆ Tienen 1 dado de ventaja extra en Ataque a Distancia.
- ◆ Pueden ser guerreros o pícaros.
- ◆ Puntos de movimiento: 5 (un adulto tendría 6).

Acróbatas. Obtienen 1 dado de ventaja en Atletismo, ya que son incomparables a la hora de realizar equilibrios y otras actividades físicas. Sus garras naturales les sirven de herramienta para escalar, por lo que no necesitan otro tipo de ayudas para hacerlo, obteniendo ventaja extra (como si fuese por equipo) para maniobras de trepar y escalar. Es decir, doble ventaja en total. Estas ventajas se pueden añadir a otras.

Arma natural. Garras: 1 punto de daño.

Sigilosos. Sus gráciles movimientos resultan difíciles de notar. Tienen 1 dado de ventaja en Sigilo. Esta ventaja se puede añadir a otras.

Visión en la oscuridad. Pueden ver en la oscuridad.



ELFOS (*daoine sídhe*)

¿Y cuánto cuestan unas fundas de lana para mis orejas?

Los elfos o *daoine sídhe* son seres mágicos, delicados y esbeltos, pequeños, con grandes orejas puntiagudas que pueden orientar a voluntad. Son capaces de moverse muy rápido, pareciendo borrones indeterminados cuando se mueven por el bosque. Provienen de Faerie, las Tierras Salvajes de las Hadas, un mundo del que emigraron hace mucho tiempo hacia Dyss por razones que solo ellos comprenden.

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.

26

◆ Solo les gusta llevar armaduras de cuero o malla.

◆ Dados máximos en las características:

▷ Fuerza: 4

▷ Agilidad: 6

▷ Mente: 5

▷ Cuerpo: 5

▷ Encanto: 5

◆ Obtienen 1 dado extra en Agilidad, donde deben tener 2 dados como mínimo.

◆ Tienen 1 dado de ventaja extra en Magia.

◆ Pueden ser exploradores, magos o sanadores, y pueden tener talentos de cualquiera de las tres ocupaciones.

◆ Puntos de movimiento: 6 (un adulto tendría 7).

Magia innata. Al empezar, los *daoine sídhe* conocen un hechizo de mago o sanador de coste 0 o 1, que pueden lanzar con normalidad. Si el personaje ya es mago o sanador, se considera un hechizo extra. Además, aunque no tengan ninguna de estas ocupaciones, obtienen ventaja al tratar de resistir conjuros y defenderse de ataques mágicos.

Sentidos agudos.

Tienen 1 dado de ventaja en Percibir. Esta ventaja se puede añadir a otras.

Silenciosos. Tienen 1 dado de ventaja en Sigilo. Esta ventaja se puede añadir a otras.

Visión en la oscuridad. Pueden ver en la oscuridad.



ENANOS (*enydu*)

¿Y qué si no me llegan los pies al suelo? Al menos yo no me ando quejando todo el día por un flechazo de nada.

Los enanos o *enydu* son una raza antigua. Les gusta vivir bajo tierra, donde buscan metales y gemas preciosas y construyen grandes salones. Suelen ser honorables, y cuando se convierten en un amigo lo serán para siempre. Son de baja estatura, pero resistentes, fuertes y muy resistentes. Los más jóvenes no tardan en querer emular a los mayores (aunque aún no tengan la barba que acostumbran a llevar), y están deseosos de ir con ellos en sus viajes para poder aprender y conocer mundo.

◆ Les gusta usar todas las armaduras y escudos. Las armas y armaduras son adecuadas a su tamaño y pueden llevar cualquiera sin penalización a las pruebas.

◆ Dados máximos en sus características:

- ▷ Fuerza: 5
- ▷ Agilidad: 5
- ▷ Mente: 5
- ▷ Cuerpo: 6
- ▷ Encanto: 4

- ◆ Obtienen 1 dado extra en Cuerpo, donde deben tener 2 dados como mínimo.
- ◆ Tienen 1 dado de ventaja extra en Ataque Cuerpo a Cuerpo.
- ◆ Pueden ser exploradores o guerreros.
- ◆ Puntos de movimiento: 4 (un adulto tendría 5).

Duros. No sufren penalización ni desventaja por llevar armadura.

Hábiles artesanos. Los *enydu* son maestros artesanos. Tienen 1 dado de ventaja cuando tratan de Arreglar/Desmontar. Esta ventaja se puede añadir a otras.

Mineros natos. Cuando están bajo tierra o dentro de estructuras, como edificios, tienen ventaja en Percibir.

Resistentes. Tienen ventaja para resistir venenos, enfermedades o cualquier tipo de magia.

Visión en la oscuridad. Pueden ver en la oscuridad.



FAUNOS (*daenatch*)

¡Me como tu libro de hechizos!

Los faunos o *daenatch* 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 graciosos y simpáticos, y les encanta masticar cilantro, una hierba. Forman comunidades que dan gran valor a la familia, que es muy importante para ellos. Esta raza es originaria de Faerie, las Tierras Salvajes de las Hadas, de las que emigraron junto con muchas otras razas hacia otros mundos.

- ❖ Solo les gusta usar armaduras de cuero o malla.
- ❖ Dados máximos en las características:

- **Fuerza:** 6
- **Agilidad:** 5
- **Mente:** 4
- **Cuerpo:** 5
- **Encanto:** 5

- ❖ Obtienen 1 dado extra en Fuerza, donde deben tener 2 dados como mínimo.

28

❖ Tienen 1 dado de ventaja extra en Ataque Cuerpo a Cuerpo.

❖ Pueden ser exploradores, guerreros o pícaros.

❖ Puntos de movimiento: 5 (un adulto tendría 6).

Armas naturales. Cuerno: 1 punto de daño. Coz: 2 puntos de daño.

Frenesí. Son capaces de entrar en frenesí durante diez minutos y obtener ventaja en todos sus ataques. Una vez se pasa el efecto deben descansar al menos dos horas si quieren volver a usar esa capacidad. Esta ventaja se puede acumular con otras, como «Lucha sucia».

Lucha sucia. Al luchar siempre tienen ventaja cuando usan sus cuernos o sus patas. Esta ventaja se puede acumular con otras, como «Frenesí».

Montañeses. Dada su fuerte complexión y buena forma física, obtienen 1 dado de ventaja en Atletismo. Esta ventaja se puede añadir a otras.

Patas de carnero. Se pueden mover por terreno malo, de tipo rocoso o accidentado, con todos sus puntos de movimiento sin sufrir penalización.



HUMANOS

*Y si somos la raza más abundante,
¿no tenemos descuento al comprar en el mercado?*

De todas las razas que viven en Dyss, la de los humanos es la más común. Están por todas partes: en ciudades, pueblos, aldeas..., aunque sus lugares favoritos son las tabernas. Hay muchos pueblos humanos, con distintos tonos de piel, formas de vestir y peinados raros. Esta variedad es lo que los hace tan especiales, pues los miembros de las demás especies no se diferencian tanto unos de otros. Esto es porque los humanos se adaptan bien a vivir en sitios muy diferentes, desde lugares donde hace mucho calor a los que como te descuides te crece el hielo en las orejas. Y es que tienen la capacidad de aprender muy rápido para sobrevivir, por eso son capaces de hacer lo que quieran.

◆ Les gusta usar cualquier tipo de armadura. Depende de su ocupación.

◆ Dados máximos en las características:

▷ Fuerza: 5

▷ Agilidad: 5

▷ Mente: 5

▷ Cuerpo: 5

▷ Encanto: 5

- ◆ Tienen 1 dado extra en cualquiera de las características, la que elija el jugador.
- ◆ Pueden tener cualquier ocupación, aunque deberán tener al menos un dado en la habilidad básica relacionada con esta.
- ◆ Puntos de movimiento: 5 (un adulto tendría 6).

Aprendizaje rápido. Su capacidad de adaptación les permite elegir un talento más en cualquier momento (no necesariamente al principio) de cualquier ocupación, no solo de la suya.



NIÑOS CIERVO (féidh cudhanath o hijos de Curadhan)

Entonces ¿me puedo montar un tirachinas en los cuernos, sí o no?

Los niños y niñas ciervo o *féidh cudhanath* son una mezcla entre humano y ciervo, y su rostro recuerda a este animal. Además, tienen cuernos de ciervo en la cabeza, que en los más mayores llegan a ser muy grandes. Son esbeltos y delicados, de expresión dulce y temperamento sereno. Adoran a la naturaleza y a todas las criaturas, con especial veneración por las aves del cielo. Mantienen una fuerte conexión con la tierra y están en armonía con ella, lo que los hace criaturas místicas con gran habilidad para manipular la magia y poder comunicarse con todas las criaturas del mundo. Cuando las circunstancias lo requieren, pueden ser habilidosos guerreros. Son muy veloces a la carrera, teniendo fama de ser los únicos que pueden vencer a los *daoine sídhe*.

- ❖ No les gusta usar ningún tipo de armadura, aunque pueden llevar hasta cuero o malla si es necesario.
- ❖ Dados máximos en las características:
 - ▷ Fuerza: 4
 - ▷ Agilidad: 5
 - ▷ Mente: 6
 - ▷ Cuerpo: 4
 - ▷ Encanto: 6

- ❖ Obtienen 1 dado extra en Mente, donde deben tener 2 dados como mínimo.
- ❖ Tienen 1 dado de ventaja extra en Magia.
- ❖ Pueden ser magos o sanadores, y pueden tener talentos de cualquiera de las dos ocupaciones.
- ❖ Puntos de movimiento: 6 (un adulto tendría 7).

Arma natural. Cuernos: 2 puntos de daño.

Armonía con la naturaleza. Poseen el don natural de poder hablar con los animales y las plantas. A efectos de juego, tienen el talento de sanador «Hablar con los animales y las plantas», por lo que pueden escoger otro talento en su lugar.

Grandes maestros. Tienen 1 dado de ventaja en Conocimiento. Esta ventaja se puede añadir a otras, como la que obtiene el mago o el sanador.

Resistencia mágica natural. Dada su intensa afinidad con la naturaleza, resisten la magia: al hacer una prueba de resistencia a la magia obtienen tantos dados de ventaja como tengan en su habilidad básica de Magia. A efectos de juego, poseen el talento de mago o sanador «Resistente a la magia», por lo que pueden escoger otro talento en su lugar.



PONIS DE UNICORNIO

No tengo por qué comer hierba si no quiero.

Los unicornios 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. Muchos de los más jóvenes, es decir, sus «pequeños ponis», sienten una curiosidad irresistible por acercarse a las demás criaturas, sobre todo a los *daoine sídhe* y a los humanos, por lo que a pesar de la frecuente negativa de sus adultos, algunos se hacen amigos de miembros de otras razas.

Como retos de los unicornios, pueden llegar a convertirse en poderosos hechiceros. Cada pony es único y nace con una habilidad innata. Esta funciona como un hechizo que lo caracteriza y que determina su personalidad. Dependiendo del hechizo, el joven unicornio lo reflejará en sus actitudes y en su comportamiento, lo que convierte al hechizo en un rasgo que lo hace único.

- ❖ No les gusta usar ningún tipo de armadura, aunque pueden hacerse una especial para ellos, como una gualdrapa.
- ❖ No pueden usar armas cuerpo a cuerpo ni a distancia.
- ❖ Dados máximos en las características:

- ▷ Fuerza: 4
- ▷ Agilidad: 5
- ▷ Mente: 6
- ▷ Cuerpo: 5
- ▷ Encanto: 6

- ❖ Obtienen 1 dado extra en Mente, donde deben tener 2 dados como mínimo.
- ❖ Tienen 1 dado de ventaja extra en Magia.
- ❖ Pueden ser magos o sanadores, y pueden tener talentos de cualquiera de las dos ocupaciones.
- ❖ Puntos de movimiento: 7 (un adulto tendría 8).

Arma natural. Cuerno: 3 puntos de daño. Coz: 2 puntos de daño.

Cuerno mágico. El pequeño cuernecillo de los ponis es una varita mágica. Cada pony puede lanzar un hechizo diferente con su cuerno de forma natural sin coste, aunque solo puede lanzarlo una vez cada diez minutos aproximadamente, ya que necesita descansar un poco para recargar su poder.

Elige un hechizo para el cuerno de hasta coste 4 o, mejor aún, invéntalo. Puede lanzarlo aunque no emplees las reglas de puntos de Energía y también en el modo *hero*.

El hechizo funciona como magia normal y como un talento único del personaje. Si lo deseas, en lugar de un hechizo puede ser una habilidad extraordinaria que funciona como un talento, como ser capaz de encontrar algo que nadie más pueda, poder percibir la amenaza de

un peligro inminente o tener una gran capacidad para tratar con las criaturas de la naturaleza. Debes crear el talento para tu personaje teniendo en cuenta que concede ventaja en determinadas circunstancias, igual que lo hace cualquier hechizo mágico.

Seres mágicos. Aunque no sean magos o sanadores, tienen ventaja al tratar de resistir conjuros y defenderse de ataques mágicos.

Sociales. Tienen 1 dado de ventaja en Interacción. Esta ventaja se puede añadir a otras.



Ocupaciones

Estas son las ocupaciones más frecuentes que un personaje puede tener en un juego de fantasía como **Magissa**. Cada una especifica la habilidad básica principal que el personaje tiene entrenada o que puede entrenar si tiene la opción de elegir.

Es conveniente subrayar o poner una marca en la habilidad básica principal para recordar cuál es. Si juegas con talentos (página 40), estos dependen de la ocupación de tu personaje y de los dados que tenga en su habilidad básica principal.



A su vez se indican algunas de las habilidades que se incluyen en el juego (página 36) en las que suele tener ventaja, por lo que las tendría entrenadas con los dados de ventaja que se indiquen. Aunque también puede tener ventaja en muchas otras que te inventes. En cada descripción se dan algunos ejemplos.

Explorador

El explorador se ha criado en la naturaleza, a la que considera su hogar, así que está acostumbrado a moverse por ella. Es rápido, silencioso y un hábil rastreador que siempre está dispuesto a proteger la vida del bosque, por lo que se gana el favor y la ayuda de muchos de sus animales. Los exploradores cuidan de la naturaleza para que todas las criaturas convivan en paz.

- ◆ Puede usar armaduras de cuero.
- ◆ Habilidad básica principal: Ataque a Distancia. Tiene 1 dado de ventaja.
- ◆ Características más importantes: Agilidad y Mente.
- ◆ Habilidades avanzadas: tiene 1 dado de ventaja en Domar Animales, Rastrear y Sigilo.
- ◆ Tiene ventaja haciendo cosas que hacen los exploradores, como tratar con las criaturas del bosque, buscar comida, montar trampas, ocultarse, seguir rastros o domar animales.

Guerrero

Un guerrero siempre está dispuesto a defender a sus amigos con sus armas y sus habilidades en la lucha. Prefiere estar en primera línea, donde pueda plantar cara a sus contrincantes mientras procura mantenerlos a raya, lo más lejos posible de sus compañeros.

Un buen guerrero sabe cuándo dialogar antes que pelear y retirarse cuando es necesario.

- ◆ Puede usar todas las armas, armaduras y escudos.
- ◆ Habilidad básica principal: Ataque Cuerpo a Cuerpo. Tiene 1 dado de ventaja.
- ◆ Características más importantes: Fuerza y Cuerpo.
- ◆ Habilidad avanzada: tiene 1 dado de ventaja en Atletismo.
- ◆ Tiene ventaja haciendo las cosas que hacen los guerreros, como atacar con sus armas, realizar acciones atléticas como columpiarse en una lámpara, hacer equilibrios, confundir a sus enemigos con una finta o disparar una catapulta.

Mago

No importa si el mago ha nacido con el don o lo ha ido desarrollando con el tiempo tras largas horas de dedicación. Para poder hacer magia, es una condición indispensable trabajar duro y dedicar muchísimo esfuerzo y largas horas de estudio a las artes mágicas. La magia permite comprender las leyes de la naturaleza, por lo que el mago puede manipularlas mediante fórmulas arcanas emparentadas con las matemáticas y las leyes que rigen el cosmos. Un buen mago sabe que el poder requiere responsabilidad, por lo que tratará de usar sus artes con sabiduría y para ayudar a los demás, no para hacer trampas ni aprovecharse de ellas.

- ◆ No puede usar armadura.
- ◆ Habilidad básica principal: Magia. Tiene 1 dado de ventaja.

- ❖ Características más importantes: Mente, Encanto y Agilidad.
- ❖ Habilidades avanzadas: tiene 1 dado de ventaja en Conocimiento y en Interacción.
- ❖ Tiene ventaja haciendo cosas que hacen los magos, como aprender y crear hechizos, preparar poción, tratar educadamente al rey,



recordar viejos conocimientos o descifrar runas y escritos antiguos.

- ❖ Al empezar conoce dos hechizos de mago de coste 0 o 1.
- ❖ Resistencia de mago: Obtiene ventaja al tratar de resistir conjuros y defenderse de ataques mágicos.

Pícaro

Desde que tiene memoria, el pícaro ha sabido sacarle partido a su extraordinaria soltura para moverse con disimulo y desaparecer cuando no desea ser visto. Tiene la costumbre de estar allí cuando todos menos se lo esperan, lo que le da una ventaja enviable. Sabe aprovechar todos esos talentos para ayudar a quien lo necesite, especialmente a sus amigos, que saben apreciar sus habilidades, pues más de una vez ha conseguido sacarles las castañas del fuego gracias a su increíble don de la oportunidad.

- ❖ Puede usar armaduras de cuero.
- ❖ Habilidad básica principal: Ataque a Distancia o Ataque Cuerpo a Cuerpo. Tiene 1 dado de ventaja en la que elija de las dos.
- ❖ Características más importantes: Agilidad y Mente.
- ❖ Habilidades avanzadas: tiene 1 dado de ventaja en Tomar Prestado, Sigilo y Arreglar/Desmontar.
- ❖ Tiene ventaja haciendo cosas que hacen los pícaros, como «tomar prestado», esconderse, hacer piruetas o equilibrios, caminar en silencio, forzar mecanismos o cerraduras y desactivar trampas.

Sanador

El sanador es una mezcla entre un místico y un druida, conocedor de las leyes de la naturaleza, por lo que no solo es capaz de comunicarse con ella, sino también de obtener sus favores. La fuerza de todo lo que está vivo se pone a su servicio, pues sabe que cuanto el sanador desea es ayudar. Esto le permite hacer prodigios tal y como hacen los magos, pero sin recurrir a extrañas fórmulas. Un buen sanador sabe ponerse en el lugar de los demás. Cuida del equilibrio de las fuerzas de la naturaleza, protegiendo a todas las criaturas y acudiendo cuando necesitan su ayuda. A cambio, la naturaleza y todos sus seres procuran protegerlo, ya que es su mejor aliado.

- ❖ No puede usar armadura.
- ❖ Habilidad básica principal: Magia. Tiene 1 dado de ventaja.
- ❖ Características más importantes: Mente, Encanto y Agilidad.
- ❖ Habilidades avanzadas: tiene 1 dado de ventaja en Conocimiento y Curar.
- ❖ Tiene ventaja haciendo 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.
- ❖ Al empezar conoce dos hechizos de sanador de coste 0 o 1.
- ❖ Resistencia de sanador: Obtiene ventaja al tratar de resistir conjuros y defenderse de ataques mágicos.

CARACTERÍSTICAS (bloque básico)

Cada personaje se describe mediante cinco características: **Fuerza**, **Agilidad**, **Mente**, **Cuerpo** y **Encanto**, aunque existe la posibilidad de resumirlas en cuatro, como se explica más adelante. Las características sirven para definir al personaje y son la parte más importante del juego, ya que permiten hacerse una idea de cómo es: si es más o menos fuerte y saludable, listo, rápido o sociable que otro.

A cada una de las características se le asocia un número de puntos, normalmente de 1 a 5, aunque algunas razas pueden tener más en algunas ya que destacan en ciertos aspectos. Cada punto representa un dado que el jugador puede lanzar cada vez que le haga falta, pues las características se usan para hacer tiradas de

¿Cómo es eso de que la Fuerza es opcional?

Si deseas tener menos características, puedes «fusionar» Fuerza con Cuerpo y dejarla en una sola llamada «Cuerpo» o «Fortaleza», por lo que tendrías cuatro características en lugar de cinco. En realidad es muy fácil: todo lo que implique la característica Fuerza supondría usar Cuerpo en su lugar. Cuando crees el personaje, lo único que hay que hacer es eliminar un dado de los disponibles para repartir.

De usar solo cuatro características, no debes preocuparte por la información de criaturas o personajes que venga dada con las cinco características, ya que no afecta al juego. Puedes usar los valores de Fuerza y Cuerpo para ellos mientras que los jugadores usarán una media entre ambas. Las fichas con cuatro características se incluyen al final del libro. La decisión de no haber prescindido directamente de esta característica en *Magissa* se debe a dos razones. La primera es que cuantas más opciones, más versatilidad, especialmente por tratarse de un juego de fantasía. Por ejemplo, un personaje puede ser muy fuerte pero marearse de mala manera cuando esté navegando debido a una baja puntuación de Cuerpo. Al usar cinco características, la salud de una persona no va ligada a su fuerza física, pues la potencia muscular precisa de ejercicio y entrenamiento.

La segunda razón (y la más curiosa) es que los niños que probaron este juego preferían tener cinco características en lugar de tres o cuatro.

dados. Los puntos reflejan los progresos que hace el personaje en cada característica, que representa un aspecto básico de su desarrollo, pero no son una medida exacta de sus capacidades. Como los personajes en este juego suelen ser niños, comienzan con pocos puntos, ya que aún están creciendo. Irán subiéndolos a medida que avancen.

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 los guerreros. También puedes llamarla Fortaleza.

Un jugador lanza los dados que tenga en la característica de Fuerza de su personaje cuando este ataca con sus armas en combate cuerpo a cuerpo, cuando

intenta empujar un carro, tirar del burro para que camine, romper una puerta o levantar un gran peso.

AGILIDAD

La Agilidad simboliza la motricidad y los reflejos. Un personaje muy ágil se mueve rápidamente y con eficacia. Es muy importante para los exploradores y pícaros. También puedes llamarla Destreza.

Un jugador lanza los dados de Agilidad de su personaje cuando este se defiende de los ataques, hace equilibrios por una cuerda, se sube a un árbol o ataca con sus armas a distancia.

MENTE

La Mente representa la inteligencia, la memoria, la voluntad, la percepción y la agilidad mental. Un personaje con una buena puntuación de Mente no solo es inteligente, sino que es capaz de darse cuenta con facilidad de lo que lo rodea. Esta característica es la más importante para los magos y los sanadores. La puntuación de Mente también indica la fuerza de voluntad del personaje, por lo que una puntuación elevada influye en cuánto puede resistir sin cansarse. También puedes llamarla Astucia o Voluntad.

Un jugador lanza los dados de Mente de su personaje cada vez que este hace magia, intenta recordar algo importante, tiene la oportunidad de escuchar algo, encontrar un objeto que anda buscando o descubrir a alguien que esté escondido.

CUERPO

El Cuerpo representa la salud y vitalidad de un personaje, lo resistente que es y el daño que puede soportar.



Una puntuación alta de Cuerpo significa que el personaje es robusto y saludable. Aunque esté relacionado, tener Cuerpo no indica necesariamente que un personaje sea fuerte. Es posible ser pequeño y débil pero tener una gran resistencia ante condiciones muy duras (como sucede con Frodo, el protagonista de *El señor de los anillos*). Esta característica es muy importante para todos los personajes, ya que influye en cuánto pueden aguantar sin cansarse y cuántas heridas pueden soportar. También puedes llamarla Vigor, Vitalidad o Aguante.

Un jugador tira los dados de Cuerpo de su personaje para que resista un veneno o una enfermedad, aguante el mareo, el cansancio o unas condiciones duras, como estar hambriento o tener mucho frío.

ENCANTO

La personalidad, simpatía y capacidad social del personaje se representa mediante el Encanto. Un personaje con una puntuación alta en esta característica es abierto, simpático y sabe tratar a los demás. Además, esta característica describe su talento artístico y su sensibilidad.

Un jugador tira los dados de Encanto de su personaje cada vez que este intenta convencer a alguien, contar una mentira, hacer un discurso o entretenrer a una audiencia con la música o el canto. Todo cuanto implique relacionarse con los demás a través de la comunicación supone utilizar la puntuación de Encanto.

Notita: Encanto no describe la belleza y aspecto físico de un personaje, ya que eso lo decide cada jugador, detallándolo si lo desea en la descripción (ver página 40).

REPARTIENDO LOS PUNTOS

Al comenzar, cada personaje tiene disponibles **siete dados** a repartir en sus cinco características, y **seis** si se usan cuatro.

- ❖ Cinco características: 7 dados.
- ❖ Cuatro características: 6 dados.

Un personaje adulto tendría más dados, pero para nuestros héroes estos serán suficientes por ahora. Además, todas las razas tienen **dados extra**, como por ejemplo, los elfos, que añaden 1 dado a su Agilidad, o los faunos a su Fuerza. Si el personaje es humano, tiene 1 dado extra que puede poner a la característica que quiera. En este sentido, los humanos son la única raza con libertad para elegir.

Puedes repartir los dados como quieras, con la condición de que el personaje tenga al menos 1 dado en cada característica. El número máximo de dados que puede tener en cada una depende del tipo de personaje.

Ejemplo: Jugando con cinco características, Zeth se ha hecho un guerrero humano al que llama Bruto. Reparte 7 dados más 1 extra por ser humano, es decir, 8 dados, de la siguiente manera:

Fuerza: [■] [■] (2 dados)

Agilidad: [■] (1 dado)

Mente: [■] (1 dado)

Cuerpo: [■] [■] [■] (3 dados)

Encanto: [■] (1 dado)

Total = 8 dados (7 dados + 1 extra por raza)

HABILIDADES (bloque básico)

Mientras que las características permiten ver cómo es un personaje y cómo avanza en su desarrollo, las habilidades muestran la ventaja que obtiene en las cosas que sabe hacer y las capacidades que tiene, bien sean físicas, mentales o sociales.

Cuando un personaje tiene algún dado de ventaja en una acción concreta por su tipo de personaje, esta se considera automáticamente una **habilidad**.

En Magissa hay tres **habilidades básicas**, que son las que se usan con más frecuencia en un mundo de fantasía y magia, pero también se describen otras diez, que sirven como punto de partida para crear otras nuevas. Son más que suficientes para la mayoría de las aventuras y por eso no se han escogido en vano. Cuando un personaje tiene dados de ventaja en esas habilidades, se las llama **habilidades avanzadas**, que no es más que una forma de decir que tiene ventaja y entrenamiento en ellas, al igual que en las básicas.

Las habilidades reflejan en la ficha en qué acciones obtiene ventaja el personaje y cómo las desarrolla en el caso de que quiera entrenarlas.

Todas las habilidades pueden entrenarse, es decir, que se obtienen dados extra de ventaja para tirar a la hora de realizar una acción, por lo que cuantos más dados se tenga en una habilidad, más fácil será desempeñar una acción relacionada con esta. Siempre que el personaje sea un niño, puede llegar a acumular hasta un máximo de cuatro dados de ventaja en cada una.

HABILIDADES BÁSICAS

Aunque se pueden hacer muchos tipos de acciones distintas, hay tres habilidades en las que con seguridad un personaje tiene algún dado de ventaja. Estas se llaman **habilidades básicas**.

Al empezar, un personaje no puede tener más de **2 dados de ventaja** en alguna de sus tres habilidades básicas (Ataque Cuerpo a Cuerpo, Ataque a Distancia o Magia). Los que tenga dependen de su tipo de personaje. Más adelante, a medida que progrese, podrá tener más dados.

Ataque Cuerpo a Cuerpo

Representa la capacidad de atacar en combate cerrado con armas cuerpo a cuerpo, como sartenes, palos, espadas, lanzas y mazas. Los guerreros tienen ventaja en esta habilidad. Los dados de ventaja en Ataque Cuerpo a Cuerpo se representan mediante el dibujo de una espada.

Una tirada de Ataque Cuerpo a Cuerpo es la suma de los dados que tenga un personaje en la característica Fuerza más los dados de entrenamiento (de ventaja) que posea en esta habilidad.

Ataque a Distancia

Es la capacidad de atacar con armas a distancia, ya sea arrojando objetos o lanzándolos como proyectiles, por ejemplo, lanzar piedras, sartenes, lanzas o utilizar arcos y ballestas. Los exploradores tienen ventaja en esta habilidad. Los dados de ventaja en Ataque a Distancia se representan mediante el dibujo de un arco.

Una tirada de Ataque a Distancia es la suma de los dados que tenga un personaje en la característica



Las habilidades del juego

Las tres básicas

Ataque Cuerpo a Cuerpo	Fuerza
Ataque a Distancia	Agilidad
Magia	Mente

Las diez habilidades más comunes

Arreglar/Desmontar	Mente
Atletismo	Agilidad
Conocimiento	Mente
Curar	Mente
Domar Animales	Mente
Interacción	Encanto
Percibir	Mente
Rastrear	Mente
Sigilo	Agilidad
Tomar Prestado	Agilidad

Agilidad más los dados de entrenamiento (de ventaja) que posea en esta habilidad.

Magia

Es la capacidad de un personaje de hacer magia y lanzar hechizos mágicos. Para poder hacer magia es imprescindible tener al menos un dado de ventaja en ella ¡y conocer algún hechizo! En caso contrario no es posible. Los magos y sanadores tienen ventaja en esta habilidad. Los dados de ventaja en Magia se representan mediante el dibujo de un sombrero de mago.

Si el personaje es un mago o sanador, comienza con al menos dos hechizos en cualquier modo de juego: uno de ellos de coste 0 y el otro, de coste 0 o 1.

Una tirada de Magia es la suma de los dados que tenga un personaje en la característica Mente más los dados de entrenamiento (de ventaja) que posea en esta habilidad.

Ejemplo: Zeth quiere ser guerrero, por lo que tiene un dado de ventaja en su habilidad de Ataque Cuerpo a Cuerpo. Esta es la habilidad básica principal de su ocupación. Al ser humano, no posee más dados extra en sus habilidades básicas.

Ataque Cuerpo a Cuerpo:  (1 dado)

Ataque a Distancia:  (ningún dado)

Magia:  (ningún dado; no puede hacer magia)

OTRAS HABILIDADES (BLOQUE OPCIONAL, 8+ AÑOS)

Para dar más versatilidad al juego y libertad de acción a los personajes, puedes usar otras habilidades además de las tres básicas. Los personajes de las razas no humanas tienen ventaja (es decir, dados) en las habilidades que se indican en su descripción, debido a los rasgos propios de su raza. Los humanos no tienen unas habilidades determinadas en las que tienen ventaja, ya que son tan versátiles que pueden destacar en cualquier cosa. Además, dependiendo también de la ocupación del personaje, este tendrá ventaja en unas habilidades u otras de base. En cualquier caso, anotar las habilidades no es obligatorio, puedes ir haciéndolo a medida que surjan en el juego y si alguna vez decides entrenar alguna.

Las diez habilidades siguientes son un buen punto de partida, o al menos pueden servirte como una guía para anotar otras que te parezcan interesantes. Pero no te recomendamos ir mucho más allá de

lo imprescindible para no complicar demasiado el sistema. Lo importante de hacer tiradas es que sean emocionantes, por eso las habilidades deben estar relacionadas con acciones que puedan serlo.

No olvides, y esto es muy importante, que aunque un personaje no tenga ventaja en una habilidad de las que aquí se indican, nada le impide intentar hacer acciones basadas en su característica asociada, con la excepción de la habilidad de Magia. Por ejemplo, una tirada de Percibir es siempre una tirada de los dados de la característica Mente, a la que se añaden los dados de ventaja en caso de tener alguno. De no tener ningún dado de ventaja, solo se lanzan los dados que se tengan en la característica.

Existen muchas acciones en las que un personaje ya posee un dado de ventaja automáticamente si está relacionada con su tipo de personaje, por lo que podría anotarla como una habilidad. Por ejemplo, un explorador podría anotar Conocimiento del Bosque, y un mago, Alquimia, y cada uno tendría un dado de ventaja en la suya. Estos ejemplos son habilidades que no se describen en el juego pero que podrían añadirse perfectamente. Pero como hemos dicho, lo más conveniente es anotarlas solo si se quieren entrenar más adelante para avanzar en ellas y, sobre todo, si de verdad es interesante para el juego tenerlas en cuenta. Un personaje puede entrenar cualquier habilidad siempre que consiga a alguien que pueda enseñarle o le dedique tiempo y entrenamiento.

Ejemplo: En el espacio para las habilidades reservado en las fichas avanzadas, Zeth decide anotar el dado de ventaja que tiene su personaje en la habilidad Atletismo por ser guerrero. Más adelante podrá entrenarla si quiere.

Atletismo (Agilidad) =  (1 dado de ventaja).

Arreglar/Desmontar (Mente)

Puedes desmontar cerraduras y trampas, manipular y arreglar cachivaches y hasta reparar un barco volador. ¡De todo! La prueba puede hacerse como una acción durante tu turno (aunque normalmente lleva un tiempo) y se enfrenta a una dificultad que el narrador decide.

Los pícaros y los enanos tienen ventaja en esta habilidad.

Atletismo (Agilidad)

El Atletismo cubre muchas actividades físicas, como correr, escalar, trepar a un árbol, hacer el pino, dar volteretas, hacer equilibrios por el borde de un muro, nadar en aguas turbulentas o ir saltando por los tejados de una ciudad. Las tiradas de Atletismo se enfrentan a una dificultad que el narrador decida o bien contra un contrincante. Hay algunas acciones, como escalar, en las que puedes contar con algo de ayuda. Si, por ejemplo, tu personaje posee una cuerda, recibe ventaja por equipo (ver página 50).

Ten en cuenta que las armaduras más pesadas impiden desventaja para realizar pruebas de Atletismo. No es lo mismo nadar en paños menores que con una coraza, por muy acostumbrado que se esté a moverse con ella.

Los chicos gato y los faunos tienen ventaja en esta habilidad.

Conocimiento (Mente)

El saber está ahí. Si quieras recordar una leyenda o lo que significa una escritura antigua, tira por Conocimiento. La tirada de Conocimiento se enfrenta a una dificultad que decide el narrador.

Los magos y sanadores tienen ventaja en esta habilidad.

Curar (Mente)

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

Para curar se tiran los dados. Si se vence a una dificultad normal, el paciente recupera 1 herida. Si el paciente tiene 3 heridas o más, la tirada se hace a una dificultad difícil. Si la tirada es muy mala, el narrador puede decidir que el paciente se pone mucho peor y gana 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.

Los sanadores tienen ventaja en esta habilidad.

Domar Animales (Mente)

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

Los exploradores tienen ventaja en esta habilidad.

Interacción (Encanto)

Siempre que te relacionas con los demás usas tu habilidad de Interacción. ¡Todo el mundo tiene su encanto! No se trata solo de convencer o de engañar, sino también de cantar, bailar, comportarse en la mesa, hablar con educación y, en fin, todo lo que implique sociedad y cortesía. La habilidad de Interacción cubre los intentos de querer influir en alguien y tratar de convencerlo. En caso de querer intimidar a alguien para que nos tenga miedo, lo mejor es usar la característica Fuerza o Cuerpo con esta habilidad.

Si tienes dudas de cuándo usar esta habilidad, recuerda: siempre que el personaje interactúa con otros seres inteligentes intentando influir de alguna manera en ellos entra en juego la habilidad de Interacción. Las tiradas de Interacción a veces se enfrentan a una dificultad que decide el narrador y otras, a los dados de Mente del contrincante. Por ejemplo, si quieras impresionar a tu audiencia cantando una balada con un laúd, tiras contra una dificultad, pero si pretendes engañar a alguien, debes enfrentar tu tirada a sus dados de Mente para ver si se da cuenta o no de tus intenciones.

Los magos tienen ventaja en esta habilidad.

Percibir (Mente)

Percibir significa ver, sentir, oler y escuchar, pero también darse cuenta de cosas de las que otros no son capaces. Se usa para buscar objetos ocultos, notar si la dirección del viento ha cambiado, percibir una leve corriente de aire en un pasadizo o estar alerta por si se acercan enemigos al campamento. Percibir también ayuda a ser lo suficientemente perspicaces como para darnos cuenta de si nos están tratando de engañar, reconocer a alguien disfrazado, adivinar los pensamientos de con quien estemos hablando o advertir si este se ha llevado algún objeto al bolsillo con disimulo.

Las pruebas de Percibir normalmente se enfrentan a una dificultad que decide el narrador, pero a veces se enfrentan a las tiradas de otros oponentes. Si, por ejemplo, un ladronzuelo intenta «tomar prestada» tu bolsa de dinero, tu tirada de Percibir se enfrenta a su tirada de Tomar Prestado.

Los elfos tienen ventaja en esta habilidad.

Rastrear (Mente)

Te permite seguir rastros para encontrar a alguien que se ha perdido o localizar la guarida de un oso.

Las pruebas de Rastrear se enfrentan a una dificultad que decide el narrador y que varía dependiendo de muchas condiciones, sobre todo del clima y el tiempo que haya transcurrido desde que el rastro se marcó por última vez.

Los exploradores tienen ventaja en esta habilidad.

Sigilo (Agilidad)

Entrenar la habilidad de Sigilo permite evitar que te descubran cuando te escondes tras las cortinas, caminas de puntillas detrás del guardia que hay en el pasillo o tratas de acercarte a la presa a la que pretendo dar caza. Puedes hacer la prueba contra una dificultad determinada cuando tu personaje trata de esconderse de mucha gente (la dificultad depende de lo despistados que estén, según el narrador decida), pero lo normal es hacerla contra los dados de Mente (o Percibir) de quien pueda verlo o escucharlo.

Los pícaros y los elfos tienen ventaja en esta habilidad.

Tomar Prestado (Agilidad)

Se puede llegar a ser un maestro en coger aquello que te llame la atención y que esté en posesión de otros: mangar bolsos, apañar una manzana del puesto de fruta del mercado, cambiarle el orbe por un botijo a un gran mago mientras está durmiendo... En todos estos intentos entra en juego la habilidad de Tomar Prestado, porque, por supuesto, piensas devolvérselo más tarde... Aunque la prueba se puede hacer contra una dificultad, normalmente se hace contra la habilidad de Percibir (Mente) del objetivo para ver si se da cuenta. ¡Sisarle el bocadillo al bruto de la esquina no es tan fácil como parece! Fallar en el intento suele tener consecuencias, por lo que difícilmente se podrá intentar de nuevo.

Los pícaros tienen ventaja en esta habilidad.

DEFENSA (bloque básico)

Cada personaje tiene una puntuación de Defensa igual al **número de dados que tenga en Agilidad más los del valor de su armadura**. Cuando ataquen a tu personaje, debes tirar todos los dados de Defensa y compararlos con los dados de la tirada de ataque. Si ganas, tu personaje evita el golpe. Los escudos y las armaduras conceden dados de Defensa. Pero ojo, las armaduras más pesadas imponen un límite al número de dados de Agilidad que puede añadirse al cálculo de la Defensa total además de otras penalizaciones. Los detalles se indican en el epígrafe «De compras» (página 88).

Ejemplo: Bruto lleva armadura de cuero, que le otorga 1 dado a su Defensa. La armadura de cuero no impone ninguna penalización ni límite al número de dados de Agilidad que pueden añadirse a la Defensa. No lleva escudo, por lo que no añade más dados. En Agilidad tiene 1 dado, por lo que su Defensa total es igual a 2 dados: Defensa = (1 de Agilidad + 1 de la armadura).

NIVEL DE HERIDAS (bloque básico)

Cada personaje puede aguantar un número de heridas igual al número de dados de su característica Cuerpo más 1. Puedes anotar el número en la casilla en blanco del bloque de heridas y usar las casillas para llevar la cuenta de las heridas que recibe tu personaje.

Ejemplo: La puntuación de Zeth en Cuerpo es 3. Su nivel de heridas es igual a Cuerpo + 1 = 4 heridas

Zeth lo anota en el cuadro en blanco reservado en la ficha de su personaje. Puede usar las casillas para poner una marca cuando sufra una herida.

PUNTOS DE MOVIMIENTO (bloque básico)

Los puntos de movimiento son la cantidad de «pasos» que tu personaje puede moverse en su turno al hacer un movimiento. Si usas una cuadrícula, úsalos para contar el movimiento. Si prefieres no andar contando puntos en el juego, dispones de otro sistema para medir las distancias llamado «distancias estándares» (página 58). Los puntos de movimiento para cada raza vienen indicados en su descripción.

Ejemplo: Como Bruto es un humano, sus puntos de movimiento son 5.

40

ESPERANZA (bloque opcional, 6+ años)

El Hada de la Esperanza infundió coraje y valor en los niños de la villa de Narán. 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 para salir adelante. En el juego, la Esperanza le da al jugador la oportunidad de tirar sus dados de nuevo o, en ocasiones, de usarlos como «pago» para obtener otras ventajas negociándolas con el narrador, como el talento de pícaro «Don de la oportunidad» (página 43).

Puedes gastar tantos puntos como quieras en un solo asalto y repetir la misma tirada una vez por cada punto gastado, aunque sería aprovecharse de la suerte hasta gritar basta.

Cada vez que un jugador emplea un punto de Esperanza, puede tirar los dados de nuevo y quedarse con los resultados de la nueva tirada.

Cada personaje comienza con tres puntos de Esperanza. Los puntos de Esperanza solo se recuperan al terminar una aventura o según decida el narrador, por lo que hay que saber administrarlos y no gastarlos a la ligera. A medida que juegues aventuras, es posible ganar más ¡o incluso perderlos! Cada vez que gastes uno, debes tacharlo en las casillas que hay reservadas para ellos en tu ficha. Lo más sencillo es poner una marca (X) por cada punto gastado. Una vez gastados, solo se recuperan cuando el personaje ha terminado su aventura y ha regresado a casa para poder descansar y recuperarse. Cuando se haya restablecido, estará listo para embarcarse en una nueva odisea con toda su Esperanza intacta.

Los puntos de Esperanza también pueden ganarse a criterio del narrador. En este sentido, es él quien tiene la última palabra y debería emplearlos como una herramienta para premiar a los jugadores e impulsar la acción. El narrador será quien tome la decisión de establecer bajo qué circunstancias los personajes siguen armarse de coraje de nuevo y recuperar su fe. Por ejemplo, puede decidir que, ante el descubrimiento de una pista vital para la aventura, una jugada que merezcaelogios o la consecución de una meta importante en la partida, el jugador, varios de ellos o el grupo entero ganan uno o más puntos de Esperanza. De esta manera, ganarlos o recuperarlos siempre supondrá un premio que los jugadores sabrán apreciar.

Ejemplo: Bruto va a comenzar su primera aventura con 3 puntos de Esperanza.

DESCRIPCIÓN (bloque opcional, 6+ años)

Escribe una descripción de tu personaje y enséñasela a tus compañeros. Siquieres, claro, nadie te va a obligar. Puedes usar la parte de atrás de las fichas para anotarla, además de otra información que vayas adquiriendo durante la aventura.

Aunque se ha señalado como 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 mejor. Además, en la descripción puedes anotar cómo se comporta o añadir detalles que permitan que el personaje obtenga ventaja ante determinadas situaciones (ver página 50). Por ejemplo, si en la descripción se ha anotado que un personaje es muy valiente, puede tener ventaja cuando intente resistir efectos o hechizos de miedo.

Ejemplo: Bruto es un niño moreno de piel y cabello negro de grandes ojos grises. Es algo nervioso pero muy valiente y fanfarrón. Por eso, suele ganar ventaja cuando intenta intimidar a sus enemigos.

TALENTOS (bloque opcional, 8+ años)

Cada personaje comienza con uno o varios talentos, una capacidad que le permite hacer algo determinado, que dependen de su ocupación. Cada talento es único y sus detalles se explican en su descripción, solo hay que seguir sus instrucciones.

Cada personaje obtiene un talento al comenzar a jugar. Aparte de estos talentos iniciales, a medida que progresan los jugadores pueden elegir uno más por

cada dado de ventaja que tengan sus personajes en la habilidad básica principal de su ocupación.

Debido a la capacidad de adaptación de los humanos, que los hace capaces de aprender muchas cosas distintas, sus talentos pueden provenir de cualquier ocupación. La única condición que deben cumplir es tener al menos 1 dado de ventaja en la habilidad básica que esté relacionada con el talento escogido. Por ejemplo, si un humano guerrero decide escoger un talento de mago, deberá tener al menos 1 dado de ventaja en la habilidad básica de Magia. Así, un humano guerrero podría concentrar sus energías solo en talentos de esa ocupación, lo que lo convertiría en un muy buen guerrero, o bien alternar entre los talentos de otras ocupaciones para crear un personaje más versátil.

Además, los humanos disponen de un talento extra a escoger que los jugadores pueden elegir cuando quieran, no necesariamente al principio. Esto es muy conveniente si no se desea sobrecargar al jugador principiante con varios talentos que debe entender y recordar. Si quiere, cuando pueda volver a elegir otro talento, puede escoger además el talento extra que tiene reservado.

Nada impide que un personaje decida dejar de enfocarse en un aspecto concreto de sus habilidades para centrarse en otro, así que los jugadores pueden cambiar un talento por otro cuando deseen. Lo más conveniente es cambiarlo durante sus períodos de descanso y entrenamiento entre una aventura y la siguiente. Esto y la posibilidad de tener más talentos de los permitidos es algo que queda a criterio del narrador. Pero no conviene que sean muchos, pues tener que anotar y recordar muchos talentos puede resultar difícil para un joven jugador.

El narrador y los jugadores también pueden inventarse sus propios talentos. En el *Libro del narrador*

se ofrece una breve guía para poder crearlos (página 107). Crear talentos específicos para un personaje sería lo ideal, ya que así es único, y muchos jugadores pueden ser muy creativos a la hora de hacerlo.

Ejemplo: El guerrero tiene un talento llamado «Esgrima», que le permite añadir 1 dado a su ataque cada turno cuando lucha junto a sus aliados. Además, el talento permite intercambiar esa ventaja por hacer más daño. A Zeth le gusta este talento, así que lo anota en su ficha. Como es humano, puede elegir un talento más, pero prefiere elegirlo más adelante, cuando vuelva a poder elegir otro nuevo y esté más familiarizado con el juego.

TALENTOS DE EXPLORADOR

Ataque turbo del explorador (solo al usar su acción turbo): Cuando el explorador hace un ataque usando su acción turbo, el espíritu de su animal favorito fluye a través de él y asusta a sus enemigos, pues para ellos el explorador parece haberse transformado en el animal. Todos los enemigos próximos al explorador en un radio de 5 puntos de movimiento («cerca»), sufren desventaja en sus ataques desde ese momento hasta su próximo turno. Tras completar su ataque, el explorador vuelve a su estado normal.

Disparo múltiple: El explorador puede dividir como quiera todos sus dados de ataque a distancia (los de característica más los de habilidad) para realizar varios disparos. Hace tantos disparos como dados haya dividido. Los disparos pueden hacerse contra distintos objetivos. Su límite está en la cantidad de dados que tenga disponibles.

Disparo penetrante: Si el explorador está a 5 puntos de movimiento o menos de su objetivo («cerca») su ataque o ataques causan 1 punto de daño extra. Este

daño también se añade al daño que provocan otras acciones, como el ataque turbo o el golpe desesperado y todos los talentos que garanticen daño extra.

Donde pongo el ojo...: Si el explorador emplea un turno completo en apuntar, cuando realiza su disparo en el siguiente turno gana doble ventaja en su ataque en lugar de ventaja normal por apuntar. Además, provoca 2 puntos de daño extra.

Hablar con los animales: El explorador puede hablar con los animales y, si se ve en dificultades, llamarlos para que le ayuden. Tras unos minutos, acudirán en su auxilio, especialmente todo tipo de pájaros, a los que les es más fácil atender a la llamada. En un combate, los animales molestarán e intentarán morder y picotear a los enemigos del explorador. 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 obtienen desventaja hasta que el conflicto termine.

Usa el sentido común con este talento. El explorador puede recurrir a él si está al aire libre, pero difícilmente podrá si está dentro de alguna edificación o bajo tierra. Por otra parte, si abusa de la llamada, los animales simplemente dejarán de venir. Una vez los haya convocado, debería dejar pasar unas horas antes de recurrir a ellos de nuevo. Los animales no siempre van a estar ahí para sacarle las castañas del fuego.

Llamar amigo de la naturaleza: El explorador puede buscar a un amigo animal que le ayudará y lo obedecerá en todo, siempre y cuando lo trate bien y lo alimente. El amigo animal puede hacer ataques normales y ser un valioso ayudante. Normalmente actuará en el mismo turno que el explorador, aunque nada impide que tenga su propia iniciativa durante un combate.

El explorador comienza llamando al lobo o al oso. A discreción del narrador, más adelante podrá llamar a otros animales. Usa las estadísticas del lobito (página 175) y del osito (página 178) del «Bestiario». Si el explorador no cuida de su mascota, tarde o temprano esta terminará abandonándolo.

Lluvia de flechas (1 punto de Energía): El explorador puede hacer un ataque extra a distancia en su turno, pero ese ataque siempre tiene desventaja. Solo es posible realizar un ataque extra por turno mediante este talento, pero se puede combinar con el talento «Disparo múltiple», haciendo el disparo extra con uno de los grupos de dados que el explorador ha dividido y aplicando la desventaja correspondiente. Hacer un ataque extra mediante este talento cuesta 1 punto de Energía.

TALENTOS DE GUERRERO

Ataque turbo del guerrero (solo 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 enemigo. Este movimiento es gratuito y no cuenta para calcular su límite de movimiento normal ni número de movimientos. El salto le permite pasar sobre sus enemigos cuando de otra forma le bloquearían el paso.

Contraataque: Siempre que obtenga un crítico combatiendo contra su enemigo, además de infligir el daño extra del crítico, el guerrero puede realizar otro ataque a continuación. Este ataque extra es libre y se realiza inmediatamente después de obtener el crítico, por lo que no cuenta para el límite de ataques que puede hacer en un turno.

Esgrima: Siempre y cuando un aliado esté junto a él a una distancia máxima de 1 punto de movimiento

(«al lado»), el guerrero obtiene ventaja en su ataque. Puede renunciar a esta ventaja y hacer 1 punto extra de daño en su lugar. Este talento se puede combinar con el talento «Furia», pudiendo sumar todo el daño extra acumulado.

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. El efecto se puede acumular, es decir, 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 en su habilidad. Este talento se puede combinar con la maniobra de golpe desesperado (página 64) y con el talento «Esgrima».

Golpe giratorio: Si el guerrero tiene a más de un enemigo cuerpo a cuerpo («al lado»), puede dividir como quiera todos sus dados de Ataque Cuerpo a Cuerpo (tanto los de característica como los de habilidad) para hacer ataques distintos contra diferentes enemigos. El límite está en la cantidad de dados que tenga disponibles.

Maestro en dos armas: El guerrero puede atacar con un arma de hasta tamaño normal en cada mano, con lo que haría dos ataques, pero cada uno con desventaja. Cada ataque es independiente, por lo que uno podría usarse para hacer una maniobra de bloqueo.

Potencia: Cada vez que el guerrero use una acción de golpe desesperado o su acción turbo, añade 1 punto al daño, por lo que un golpe desesperado provoca 2 puntos extra y la acción turbo, 3 puntos.

Último aliento: El guerrero puede ganar heridas para recuperar puntos de Energía que le permitan seguir combatiendo con eficacia. Por cada herida que gane recupera 6 puntos de Energía (o hasta su límite de

puntos en caso de tener menos). Al descansar volverá a tener sus puntos de Energía normales, pero los que haya recuperado no se pueden acumular ni guardar para más tarde. Eso sí, las heridas habrá que curarlas. Así, los guerreros pueden hacer grandes esfuerzos por seguir combatiendo a costa de su salud.

TALENTOS DE MAGO

Alquimia: El mago es un gran alquimista. Ha montado un laboratorio lleno de botellitas que hacen blup, blup. Cada semana puede preparar hasta dos pociones de cualquier tipo, además de poder inventar nuevas. Tiene que pagar al menos un doblón de oro (Ca) en ingredientes por cada una. Una poción da solo para una dosis.

Ataque turbo del mago (solo al usar su acción turbo): Cuando el mago hace un ataque mágico usando su acción turbo, un torbellino de aire lo levanta del suelo y le hace levitar hasta una altura de 3 puntos de movimiento («muy cerca»). Tras hacer su ataque, vuelve a posarse despacio. Mientras está en el aire, el mago gana ventaja en su Defensa hasta su próximo turno.

Eficacia: Cada vez que al hacer un hechizo el mago use una acción de golpe desesperado o su acción turbo, añade 1 punto al daño, por lo que el golpe desesperado añade 2 puntos de daño extra y la acción turbo, 3 puntos.

El poder de la magissa: El mago puede optar por hacer su ataque mágico con desventaja, restando un dado de su ataque de Magia para hacer 1 punto de daño extra si golpea con éxito con su hechizo. El efecto se puede acumular, es decir, puede intercambiar los dados que quiera siempre que sean de su habilidad básica de Magia, nunca los de la característica.

El límite será el número de dados que tenga en su habilidad. Este talento se puede combinar con la maniobra de golpe desesperado (página 64).

Familiar: El mago tiene un fiel amigo. Puede comunicarse con él y será su más leal compañero, avisándole cuando hay peligro. El familiar no puede ayudarle en los combates, pero será sus ojos y oídos, además de un útil mensajero, ya que permite al mago ver, escuchar y hasta hablar a través de él. Además, puede usarlo para lanzar hechizos, pero solo de hasta coste 1, ya que el familiar será incapaz de canalizar magia más poderosa. Puede ser cualquier ave, como un búho, o también una rata, un murciélagos, un hurón, un gato o lo que se te ocurra, pero no más grande que un perro.

Reservas de poder: El mago puede ganar heridas para recuperar puntos de Energía que le permitan lanzar más hechizos durante el combate. Por cada herida que gane recupera 6 puntos de Energía (o hasta su límite de puntos, en caso de tener menos). Al descansar volverá a tener todos sus puntos de Energía, pero los que haya recuperado no se pueden acumular ni guardar para más tarde. Eso sí, las heridas habrá que curarlas. Así, los magos pueden hacer grandes sacrificios para realizar su arte, pero a costa de su propia salud.

Resistente a la magia: Para resistir hechizos y ataques mágicos, en lugar de ventaja normal, el mago obtiene tantos dados de ventaja como tenga en su habilidad básica de Magia.

GALENTOS DE PÍCARO

Ataque turbo del pícaro (solo 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»). El movimiento puede hacerse en cualquier dirección y le permite cruzar a través de sus enemigos tan rápidamente que estos son incapaces de detenerlo. Este movimiento es gratuito y no cuenta para calcular su límite de movimiento ni número de movimientos.

Don de la oportunidad: Por alguna razón, el pícaro siempre está en el lugar preciso y en el momento adecuado. Este talento le permite cambiar sus puntos de Esperanza por aprovecharse de una ventaja que le favorezca a él y, a ser posible, a todo el grupo. De esta forma, por cada punto gastado (que solo se recuperan al final de la aventura), el pícaro puede requerir estar en alguna situación ventajosa para él y para sus compañeros. Pero esta situación de ventaja se produce a nivel de la narración, no de las mecánicas de ventaja y desventaja.

Por ejemplo, si unos villanos están cuchicheando sobre sus malvados planes, por alguna extraña casualidad el pícaro pasaba por allí y puede escucharlos, quizás porque se había quedado dormido dentro de un barril. Si sus compañeros están colgando sobre un abismo, es posible que el pícaro casualmente encuentre o lleve encima la manera de salvarlos. En casos muy desesperados, el pícaro puede emplear su punto de Esperanza para salvar a sus compañeros, por ejemplo, desactivando una trampa que está a punto de hacerles mucho daño. Este talento es muy delicado, por lo que precisa de mucha compenetración con el narrador, además de una buena parte de sentido común, pero con creatividad e imaginación, permite crear situaciones muy divertidas (que es de lo que se trata).

Experto atleta: El pícaro es un gran atleta. Al escoger este talento no solo obtiene ventaja en sus pruebas de Atletismo, sino que a la hora de hacer cualquier prueba, la dificultad disminuye 1 dado. Vamos, que lo que

para algunos es difícil, para el pícaro resulta normal, y lo que para otros resulta normal, para él no son más que maniobras fáciles de realizar. Esta disminución de la dificultad se aplica a todas las pruebas físicas relacionadas con Atletismo, como escalar, saltar, hacer equilibrios, columpiarse en una cuerda, nadar...

Maestro de esgrima: Siempre que su arma sea de tamaño normal (nunca armas grandes) y lleve armaduras ligeras sin usar ningún escudo, el pícaro obtiene ventaja en su Defensa. Esta ventaja se suma al total de la Defensa y se añade como una bonificación extra.

Maestro de las sombras: El pícaro puede esconderte incluso entre la gente y a la vista, y además sigue teniendo ventaja! Pero necesita de un lugar en el que poder hacerlo o de algo razonable que le ayude, como una mesa, una gran ensaladera, la pantalla de una lámpara o una planta (esconderse detrás de estas cosas en un gran salón de baile sería muy gracioso, de eso se trata). La acción debe ser un poco coherente, aunque esto depende de cada uno.

¡Ojo! Si el narrador desea enfrentar la prueba a un grado de dificultad, se hará a una dificultad entre normal y difícil (dependiendo de la situación). De otra manera, sin este talento la dificultad sería de grado difícilísimo o peor, o incluso el narrador podría decidir que no podría ni intentarse.

Puñalada trapera: El pícaro puede atacar en las sombras y asentar un golpe mortal. Para atacar solo puede usar armas normales, ya que son más manejables que las grandes. Además, con este talento puede usar el valor de su Ataque a Distancia para atacar cuerpo a cuerpo en lugar de su Ataque Cuerpo a Cuerpo, pero solo cuando utilice armas normales. Si tiene éxito en un ataque estando escondido, el daño

producido se dobla o se inflige una herida extra, lo que corresponda. Este talento se puede combinar con otras acciones o maniobras (página 64).

Siempre se tiene ventaja al realizar un ataque estando escondido. Obviamente, una vez el pícaro ha hecho el ataque, no podrá hacerlo otra vez ni obtener ventaja hasta que se esconda de nuevo y sus enemigos no tengan ni idea de dónde está.

Reflejos sobrenaturales: El pícaro obtiene ventaja cuando realiza pruebas de Agilidad para evitar una amenaza, como esquivar un objeto que cae, una trampa o cualquier otro tipo de maniobra que requiera unos reflejos rápidos para evitarla. Este talento no permite añadir esta ventaja a la Defensa, para ello está el talento «Maestro de esgrima».

Transformista: El pícaro es un maestro del disfraz. Al adquirir este talento gana automáticamente una nueva habilidad avanzada llamada Disfrazarse, en la que tiene nada menos que 2 dados de ventaja ya entrenados. Disfrazarse utiliza la característica Mente y permite asumir cualquier aspecto, desde una rana hasta un barreño, pasando por todos los modelos de floreros. La prueba para percibir el engaño se enfrenta a la que hizo el pícaro para Disfrazarse.

Para poder realizar esta habilidad, quien se disfraza necesita tener al menos algo de material para poder hacerlo. Si el personaje es capaz de encontrar un disfraz de gran calidad, puede beneficiarse de tener ventaja por equipo.

TALENTOS DE SANADOR

Amigo del bosque: El sanador tiene un amigo del bosque que vigila las inmediaciones. Puede comunicarse con él y será su más fiel compañero, avisándole

cuando hay peligro. El amigo del bosque puede ayudarle en los combates defendiéndolo y atacando normalmente, además de ser sus ojos y oídos y un útil mensajero. Seguirá y obedecerá al sanador siempre que este lo cuide, alimente y proteja. Puede ser un zorrillo, un perro, un gato, un mapache, cualquier pajarito o lo que sea, pero no más grande que un perro grande o un tigre pequeño.

Ataque turbo del sanador (solo al usar su acción turbo): Cuando el sanador hace un ataque mágico usando su acción turbo, una luz brillante y cegadora lo rodea y hace que todos los enemigos en un radio de 5 puntos de movimiento («cerca») que hagan un ataque a partir de ese momento sufran desventaja hasta su próximo turno. La luz se desvanece tras completar el ataque.

Curandero: El sanador se ha especializado en ser curandero. Cada vez que cura a un aliado mediante su habilidad de Curar, este recupera una herida extra además de la normal por usar la habilidad.

Hablar con los animales y las plantas: El sanador es capaz de hablar con los animales y las plantas, aunque es posible que algunos no siempre deseen hablar con él. El sanador comprende todas las lenguas y dialectos que se hablan en la naturaleza sin mediación de la magia. Como toda acción social o de comunicación, es posible que se necesiten realizar pruebas de Encanto.

Herborista: El sanador conoce las plantas y todos los remedios naturales. Si le dedica algo de tiempo, puede recolectar todo tipo de hierbas que le permitan crear cualquier poción conocida. Pero hacer pociones lleva su tiempo: puede crear dos a la semana sin ningún coste. Las hierbas y remedios que reúna pueden darle ventaja en las pruebas de curar, añadiéndose a todas las demás ventajas.

El sanador debe realizar pruebas de Mente (o Percibir) para buscar hierbas medicinales. La dificultad la decide el narrador. Por lo general, solo puede realizar una prueba cada día, y la actividad exige dedicarle algunas horas de búsqueda intensiva.

Resistente a la magia: Para resistir hechizos y ataques mágicos, en lugar de ventaja normal, el sanador obtiene tantos dados de ventaja como tenga en su habilidad básica de Magia.

Sacrificio: El sanador puede sufrir heridas para recuperar puntos de Energía que le permitan lanzar más hechizos durante el combate. Por cada herida que sufra recupera 6 puntos de Energía (o hasta su límite de puntos, en caso de tener menos). Cuando descansa, vuelve a tener todos tus puntos de Energía, pero los que haya recuperado no se pueden acumular ni guardar para más tarde. Eso sí, las heridas harán que curarlas. Así, el sanador es capaz de entregar su propia fuerza vital para poder seguir haciendo hechizos.

ENERGÍA

(bloque opcional, 8+ años)

Cada personaje tiene un número de **puntos de Energía**. La Energía es una combinación entre su capacidad física y la fuerza de voluntad que le permite seguir adelante, y representa la salud, la energía, la moral y la esencia vital del personaje. Si empleas el bloque de reglas de Energía, puedes gastar tus puntos de Energía para hacer magia, maniobras de combate e incluso ganar ventaja en tus acciones.

En el modo clásico y en el modo avanzado del juego (ver páginas 60 y 61), cada vez que un personaje sufre 1 punto de daño pierde 1 punto de Energía, por lo que



debe tachar una casilla o bien quitar una ficha si se utilizan contadores, que es lo más conveniente. Cuando un personaje se quede sin puntos debido al daño recibido, ¡está hecho polvo! y gana una herida. Dispones de un espacio en blanco en la ficha para anotar los puntos de Energía máximos de tu personaje y un montón de casillas en rojo (✗) para llevar la cuenta de los que va perdiendo.

En el modo clásico, los puntos de Energía se calculan multiplicando por 2 el número de dados de la característica Cuerpo más los de la característica Mente.

Modo clásico: Puntos de Energía = $(\text{Cuerpo} + \text{Mente}) \times 2$

En el modo avanzado, los personajes son más resistentes, por lo que en lugar de por 2, se multiplica por 3. ¡Aunque también los zurrarán por triplicado!

Modo avanzado: Puntos de Energía = $(\text{Cuerpo} + \text{Mente}) \times 3$

Si juegas en modo *hero*, olvídate de los puntos de Energía, no los necesitas.

Ejemplo: Bruto va a jugar en el modo clásico. Sus puntos de Energía son:

$(\text{Cuerpo } \boxed{\text{:}} \boxed{\text{:}} \boxed{\text{:}} + \text{Mente } \boxed{\text{:}}) \times 2 = 8 \text{ puntos de Energía}$

DINERITO (bloque opcional, 8+ años)

Tener equipo, dinero y comprar cosas en el juego es algo opcional. Puedes hacerlo de mil maneras y al nivel que quieras, desde decir que tu personaje lleva una espada en una funda y una mochila con algunas cosas básicas 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.

Los personajes que ya vienen listos para jugar comienzan con algo de equipo básico descrito en su ficha, pero sin dinero. Si te animas a crear un personaje desde cero, tendrás unos ahorros para poder comprar algunas cosillas: un personaje comienza con 1 doblón de oro o, si utilizas el sistema de riqueza (página 88), con un nivel de riqueza humilde. Pero no te preocupes, a medida que te vayas de aventuras encontrarás muchos tesoros. Con el dinero puedes comprar comida, equipo... ¡y darte la vida!

Mantener el inventario es un ejercicio de gestión de recursos y es un juego en sí mismo. Requiere prever qué cosas pueden necesitar los aventureros en sus viajes para ayudarles a superar las dificultades, por lo que no debería tomarse a la ligera.

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!



3. ¿CÓMO SE JUEGA?

Para jugar a Magissa, lo primero que hay que hacer es crear un personaje o elegir alguno de los que vienen listos para jugar (página 220). Hay que ponerle algún nombre apropiado (insistimos, apropiado) y también sería conveniente describir el personaje para tener una idea de cómo es, ¡qué menos! Una vez hecho, ya está listo para empezar.

El narrador comienza a describir dónde está el personaje y qué es lo que sucede a su alrededor. Los jugadores deben visualizar en su mente la escena que se relata y situar a sus personajes en ella. Para ello, por supuesto, deben poner un poco de su parte. Un ejemplo:

Tras haber caminado durante dos horas llegáis a la boca de una cueva. Dentro parece estar muy oscuro. ¿Qué queréis hacer ahora?

Los jugadores deciden entonces qué hacen sus personajes y se lo dicen al narrador. Este decide a su vez lo que ocurre en función de la historia que tiene preparada. En este caso, si los jugadores deciden encender una lámpara y entrar en la cueva, el narrador pasaría a describir lo que ven al entrar. Si surge alguna situación interesante o inesperada, con la ayuda de las reglas y su buen juicio les dirá lo que sucede.

En caso de que los personajes quieran hacer alguna acción arriesgada o emocionante, es decir, donde fallar tuviese consecuencias, el narrador puede pedir una prueba de habilidad para saber lo bien o mal que lo hacen. Una prueba no es más que tirar los dados de una de las características, la que entre en juego, junto con los dados de ventaja en caso de tener alguno. Eso es todo. También puede darse el caso de que se encuentren con algún enemigo que pretenda hacerles daño, por lo que en muchos casos tendrán que combatir.

Para todas las pruebas, incluyendo el combate, la regla que permite obtener ventaja de lo que sabe un personaje (su tipo) es el pilar fundamental de **Magissa**. Cada vez que se desee emplear tiradas de dados para solucionar los problemas la fórmula siempre es la misma: **características + ventaja por sus conocimientos**, una suma entre los rasgos de un personaje (como lo fuerte o sociable que es) y los conocimientos

que posea (sus dados de ventaja), y un factor de suerte que se refleja al hacer la tirada de dados.

A continuación se hace un resumen de los mecanismos más básicos del juego.

REGLA BÁSICA DE MAGISSA

En el juego se hacen pruebas para resolver ataques, magia y desafíos de habilidades. Todas las pruebas se reducen a una tirada activa (la del personaje que pretende hacer algo) y a otra que se opone a ella. Una tirada activa puede ser un ataque o un intento por superar una prueba de habilidad, mientras que la tirada que se opone puede ser la defensa de un contrincante o la dificultad para superar la prueba de habilidad.

La tirada que se opone puede ser de dos tipos:

❖ **Una tirada de dificultad que hace el narrador.** En este caso, la tirada activa se compara con un número de dados: uno, dos, tres, cuatro..., depende de lo difícil que sea llevar a cabo la acción. La dificultad la establece el narrador según su buen juicio.

❖ **La prueba de habilidad de un contrincante.** Se produce cuando se enfrentan dos pruebas de habilidad. Puede ser el caso de dos oponentes que tiran de los extremos opuestos de una cuerda o que están echando un pulso a ver quién es más fuerte.

Para saber quién gana la prueba, del tipo de que sea, se comparan las tiradas buscando el valor más alto que haya salido en cada una. Quien saque el más alto gana. Si el valor más alto entre las dos tiradas es el mismo, se busca el siguiente hasta dar con el más alto.

En caso de que todos los dados estén igualados, se produce un empate, que se resuelve dependiendo del tipo de prueba:

- ❖ En las pruebas de ataque, magia y habilidad que se oponen a una dificultad establecida por el narrador, los empates favorecen al que hace la tirada activa.
- ❖ Las pruebas de habilidad que se oponen a la prueba de habilidad de un contrincante pueden quedar en tablas, es decir, sin un ganador.

Una prueba tiene éxito cuando el resultado más alto de una tirada es mayor que el resultado más alto obtenido en la tirada a la que se opone.

Ante cualquier duda, vale más tener un dado que no tener ninguno: un resultado mayor que 1 en un dado tiene más valor que no poder tirar, que a veces pasa. Así, en el caso de dos tiradas en las que todos los resultados se repiten, es favorable la que tiene más dados en su reserva. Por ejemplo, en las tiradas **[:]** y **[:]**, la primera gana.

Obtener el valor mínimo posible (1) en todos los dados se considera un **fracaso**, y los dados en los que se saca ese resultado no se cuentan. Por ejemplo, las tiradas **[:]** y **[:]** estarían empatadas ya que el 1 se descarta.



Atacante Defensor

		Gana el atacante
		Gana el defensor
		Empate (favorable al atacante)
		Fracaso
		Gana el atacante
		Fracaso
		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

La peor tirada posible

De vez en cuando se obtienen los peores resultados posibles en las tiradas de ambos bandos: sacar el valor mínimo en todos (un 1, un –..., depende del tipo de dado), una situación que se da más veces de las que cabría esperar. Obtener el menor resultado en todos los dados se considera un fracaso al realizar las acciones. Lo normal es que la acción no tenga éxito o que quede en tablas para ambas partes.

Una tirada de muchos dados que obtenga el peor resultado posible en todos ellos es una tirada que ha tenido muy mala suerte si la comparamos con otra igual pero con menor número de dados. Si en las tiradas solo se obtiene el valor mínimo posible, sea cual sea el dado que se utilice en el juego, ambas tiradas fracasan, pero quien obtenga más lo hace de forma más catastrófica.

Obtener como único resultado los valores mínimos en más de tres o cuatro dados de seis caras en adelante es poco probable, por lo que debería considerarse un fracaso memorable. En caso de suceder con dados de doce caras, o peor aún, de veinte, lo recomendable es sacar una foto para poder conmemorarlo.

Contar el número de éxitos (opcional)

Es posible tener en cuenta las veces que se ha batido a la tirada contraria, es decir, el número

de éxitos que se hayan obtenido. No obstante, si contar los éxitos te parece demasiado engorroso, no te preocupes. En realidad es una cuestión de gustos, de si se desea jugar en el modo avanzado (el modo *hardcore* de *Magissa*, ver página 61) y de si los jugadores quieren que el resultado de las tiradas influya aún más en la partida. En resumen, es opcional. Si deseas tenerlos en cuenta, te recomendamos ordenar los dados de mayor a menor. Esto permite leerlos con más facilidad.

Contar los éxitos es fácil. Todos los dados de la tirada vencedora que superan el valor más alto de la tirada perdedora son éxitos.

Si en ambas tiradas se obtiene el mismo número en el dado con el valor más alto, estos dados se apartan y se busca el siguiente valor más alto. Así vamos repitiendo el proceso hasta encontrar un valor distinto

entre las dos tiradas. Los dados apartados también se consideran éxitos para el ganador de la tirada.

Si todos los dados de cada reserva están empatados (tiradas exactamente iguales y con el mismo número de dados), se cuenta hasta el último y resultan favorables a quien hizo la tirada activa, es decir, cuentan como éxitos.

Grado de éxito

Los dados de éxito de una tirada, o su **grado de éxito**, es el número de dados que superan el resultado más alto de la tirada perdedora. Los dados que se han separado por haber igualado el valor más alto de la tirada perdedora también se consideran éxitos para el vencedor.

Ignora aquellos dados donde haya salido el menor resultado posible (1, el signo – en el caso de los dados Fudge/Fate o la cruz en el caso de las monedas). Estos no cuentan para calcular los éxitos.

Ejemplo: Jugando con dados de seis caras, un enorme trasgo ataca a Leila la Guerrera. El narrador tira sus dos dados de Ataque Cuerpo a Cuerpo y el resultado es: . Leila tira sus dos dados de Defensa: . El trasgo ha batido el mayor resultado de la tirada de Defensa de Leila con un éxito, pues el 6 supera al 4. La pobre Leila recibe un golpetazo.

Otro ejemplo: Jugando con dados de ocho caras, en un enfrentamiento entre Bruto y un grifo pequeño, Zeth tira cinco dados para ver si Bruto impacta en su enemigo y obtiene los resultados: 1, 4, 6, 7, 8. El narrador tira seis dados y obtiene: 2, 3, 5, 7, 8. El valor máximo de 7 y 8 de la tirada de Zeth iguala al 7 y 8 de la del narrador, por lo que se apartan. El siguiente

valor más alto de la tirada de Zeth es el 6, que supera al 5 del narrador, así que Zeth gana la prueba. Como los dados apartados cuentan como éxitos para el vencedor, Zeth gana por tres éxitos.

Otro ejemplo más: Jugando con dados de doce caras, Rainbowlight ataca a un goblin con un hechizo de fuego. En su tirada, Afrodita obtiene: 11, 7, 6, 3, 3, 2. El narrador obtiene en la tirada de Defensa del goblin: 11, 5, 4. El valor más alto de la tirada del narrador iguala al de Afrodita, por lo que se apartan y se mira el siguiente. El 5 del narrador pierde frente al 7 y 6. Rainbowlight vence al goblin por tres éxitos: dos por superar con dos dados el siguiente valor más alto tras el 11 y uno al considerar éxito para el vencedor el dado que se había apartado. El goblin se queda un poco ahumado.

El grado de éxito puede determinar lo bien o mal que ha resultado la acción. El narrador puede utilizarlo como una herramienta creativa para la narración y, de paso, hacer participar al jugador en el proceso. Si este ha obtenido una tirada muy buena de varios éxitos, ambos pueden acordar que le sucede un hecho afortunado al personaje. Si la tirada, en cambio, ha resultado regular, por ejemplo, con un solo éxito, el personaje tendría éxito en su acción, pero podría surgir algún problemilla.

La medida del alcance de los éxitos viene determinada por cuántos se han obtenido. Por ejemplo, un personaje puede tratar de convencer al guardia de una ciudad de que le deje atravesar las puertas. Si al hacer la prueba obtiene un éxito por los pelos, el guardia puede dejarle pasar pero pedirle a otro guardia que siga al personaje, o bien exigirle algún «incentivo» para dejarle entrar. Si, en cambio, el

jugador obtiene muchos éxitos en su tirada, es posible que el guardia no solo le permita entrar, sino que le asigne un guía que lo acompañe hasta la mejor posada de la ciudad.

Los efectos de los grados de éxito pueden llevarse hasta donde se quiera. Puede ser tan sencillo como hacer una simple descripción de lo bien que ha resultado su acción, beneficiarse de obtener una pequeña ventaja o llegar incluso a incorporar cambios en la historia. En cuanto a los fracasos, lo mejor es que el narrador y jugador implicado decidan lo que crean más conveniente. La mejor ayuda para hacerlo es comparar los resultados de las tiradas.

Tampoco es necesario tener siempre en cuenta el grado de éxito y de fracaso, se puede hacer solo ante determinadas tiradas que sean importantes para el desarrollo de la historia. Interpretar los éxitos y los fracasos y reflejarlo en el juego participando entre todos es un arte que requiere algo de práctica, pero hacerlo puede enriquecer mucho la narración.

ÉXITOS Y FRACASOS CRÍTICOS (solo en caso de usar dados de 6, 8 y 10 caras)

Dentro del grado de éxito también se puede tener en cuenta cuántas veces se ha obtenido el máximo valor posible en los dados. Cuando en los dados en los que se ha tenido éxito se obtiene el valor máximo (6 en dados de seis caras, 8 en dados de ocho caras, 10 en dados de diez caras), estos reciben el nombre de éxitos críticos.

Dependiendo del número de éxitos críticos obtenidos, tanto el narrador como los jugadores pueden

hacerse una idea de lo afortunada que ha resultado ser la acción. Cuando el número de éxitos críticos es igual o superior a tres, el personaje puede obtener algún beneficio extra. Este beneficio debería integrarse en la historia, por ejemplo, concediéndole un movimiento extra.

En el caso de darse este tipo de tiradas en el combate, un ataque que obtenga al menos tres éxitos críticos supone un **impacto crítico**, que consiste en un golpe muy afortunado y letal que causa daño extra (una herida adicional). En la página 62 hablamos más sobre los impactos críticos. Obviamente, el jugador deberá tirar al menos tres dados al hacer un ataque para poder obtener un impacto crítico.

Si sucede a la inversa, es decir, si se falla la tirada obteniendo el valor mínimo en los dados (1), se puede considerar como un fracaso catastrófico para el personaje, lo que también recibe el nombre de **pifia**. Una pifia será siempre algo muy malo, como que el personaje resbale, pierda su arma o se golpee en la cabeza contra el quicio de la puerta. Lo mejor y más divertido es que tanto el narrador como los jugadores decidan entre todos qué es lo que le sucede.

Magissa no tiene reglas estrictas para las pifias, pero puedes tenerlas en cuenta siquieres. De hacerlo, y esto es muy importante, no cuentes cuántas veces han salido los resultados mínimos como se hace con los éxitos críticos. En este caso, se produce una pifia solo si el jugador obtiene el valor mínimo en todos los dados que tire, y no solo en algunos. Es decir, todos los dados en la tirada deben sacar un 1. De esta manera, cuanto más poderoso es un personaje, menos posibilidades tendrá de pifiar, lo que se espera de un héroe.

Notita: No tengas en cuenta los éxitos críticos y las pifias cuando estés usando dados de pocas caras, como las monedas, los dados Fudge/Fate o los de cuatro caras, ya que se obtienen con mucha frecuencia (en el caso de las monedas, constantemente, como es lógico). En su lugar, simplemente cuenta la cantidad de éxitos y decide los resultados según las circunstancias. Por otra parte, con los dados más altos, como los de doce y veinte caras, estos resultados se producirán muy rara vez, algo que debes tener en cuenta si los eliges para jugar. Los dados de **seis y ocho** caras son los más adecuados para tener en cuenta los éxitos críticos y las pifias.

Grados de éxito

1 o 2 dados de éxito

El personaje tiene éxito y obtiene lo que quería. Cada éxito obtenido con el valor máximo posible del dado supone obtener un éxito excepcional o éxito crítico.

3 o más dados de éxito

El personaje ha tenido mucho éxito, por lo que puede sucederle algo afortunado o introducir un ligero cambio que suponga una ventaja.

Obtener tres o más éxitos críticos (éxitos con el valor más alto posible) podría beneficiar al personaje, por ejemplo, permitiéndole hacer un movimiento extra. Además, si una tirada de ataque vence por tres éxitos críticos o más, se considera un impacto crítico, que causa una herida adicional.

VENTAJA Y DESVENTAJA

La ventaja y la desventaja es una de las reglas más importantes del juego. Es la herramienta más útil con la que cuenta el narrador, y su correcta aplicación puede suponer el éxito o el fracaso de muchas acciones. La ventaja significa cualquier condición que pueda resultar favorable a la hora de realizar una acción, mientras que la desventaja es... lo contrario. Cada tipo de personaje posee una serie de ventajas en algunas de sus pruebas de habilidad, ya sea realizando magia, atacando o siguiendo un rastro, pero, además, es posible obtener ventaja (o desventaja) de cualquier cosa, como el terreno, el clima, las acciones del personaje o incluso su personalidad, manías o motivaciones. Decidir las ventajas o desventajas durante las escenas del juego es todo un arte que se perfecciona con la práctica. Se recomienda al narrador que haga pleno uso de este sistema. Fomenta que los jugadores planeen acciones y trabajen en equipo para obtener ventajas y eliminar las desventajas. En realidad, la regla más importante es que no hay reglas, solo las que dicta el sentido común.

Cuando se tiene ventaja, se obtiene 1 dado extra (+1D), ¡y solo uno! No es muy común, pero algunas situaciones (las que realmente lo merezcan) pueden otorgar una **doble ventaja (+2D)**.

Si tienes varias ventajas de distintos tipos al mismo tiempo, pueden sumarse, pero solo si vienen de causas diferentes. Por ejemplo, puedes tener ventaja por poder ver en la oscuridad, por estar escondido y por tu equipo, pero no dos ventajas por poder ver en la oscuridad al mismo tiempo (una

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

Puedes obtener ventaja de muchas cosas: por los detalles del tipo de personaje que estás jugando, su equipo, el ambiente o las condiciones del clima, el terreno, el trasfondo que define al personaje y un montón más que debes descubrir. Lo normal es que las ventajas vengan dadas según las distintas situaciones que se presentan. No obstante, no es conveniente andar buscando razones para poder añadir todos los dados posibles a la tirada, con esto lo único que se consigue es entorpecer la marcha del juego. Lo mejor es decidir si las condiciones son favorables y añadir una sola o bien la doble ventaja para realizar la acción.

Los dados que tiene un personaje en sus habilidades, entre ellas, las básicas, son un tipo de ventaja que posee en algo concreto, reflejando lo que mejor sabe hacer, su conocimiento, experiencia y entrenamiento. Puesto que estas habilidades se usan a menudo, se marcan en la ficha y son las únicas que pueden entrenarse (ver página 36), pudiendo ganar más dados en ellas con el tiempo.

Cuando se tiene desventaja, se pierde 1 dado (-1D). La desventaja funciona igual que la ventaja, pero eliminando dados. No se pueden tener varios dados de desventaja de un mismo tipo al mismo tiempo, pero sí si son por diferentes causas. Por ejemplo, puedes

tener desventaja por estar enfermo y otra por estar empapado en miel pegajosa, pero no puedes tener dos desventajas por padecer dos enfermedades. En esos casos se cuenta como una sola desventaja y ya. Lo que importa en ese caso es que el personaje está enfermo.

No obstante, algunas situaciones pueden causar una **doble desventaja (-2D)** por considerarse condiciones excepcionalmente malas. Un buen ejemplo sería la doble desventaja por quedar cegado (ya sea por el hechizo que lo causa o por otras razones). Esto no significa que se acumulen las desventajas de un mismo tipo, sino que, por su gravedad, una desventaja debería penalizar de forma más severa al personaje. El narrador debe considerar si una o varias situaciones son malas para un personaje y, en función de ello, aplicar una desventaja por cada una de ellas. Sin embargo, de la misma forma que ocurre con las ventajas, es mejor establecer una sola desventaja general por condiciones desfavorables a fin de acelerar el juego que andar sumando varias de fuentes distintas. En este caso, si piensas que una desventaja o las condiciones en general pueden ser realmente malas, como estar petrificado o ciego, simplemente dobla su valor, es decir, utiliza la doble desventaja. Hacerlo de una u otra manera es algo que queda a las preferencias de la mesa de juego.

Mediante las desventajas puedes llegar a perder todos los dados porque al personaje le resulta imposible hacer su acción, aunque esto depende del narrador. Por ejemplo, en ocasiones resulta imposible escalar cuando una pared es muy resbaladiza, están disparándole flechas al personaje y además el pobre tiene un griazo descomunal o está envenenado. En cualquier caso, quedarse sin dados es una situación que el narrador

debe sopesar, ya que lo normal es que el jugador pueda tirar al menos uno.

La ventaja y la desventaja pueden combinarse. Por ejemplo, un atacante puede tener ventaja al hacer su ataque con una lanza y otra por estar en una posición elevada, mientras que el defensor puede tener desventaja por estar deslumbrado por el sol y derribado. Tienes plena libertad para usar esta regla de forma creativa.

PROFESIONES

Como se ha dicho, la filosofía de este juego es evitar anotar detalles más allá de los que se recogen en la descripción del personaje y en las habilidades que se describen de ejemplo. Esto quiere decir que no es necesario tener escrita una habilidad para una ocupación determinada, sino que partiendo de la descripción del personaje pueden emularse todo tipo de situaciones usando la regla básica y la aplicación de ventajas y desventajas. La idea es aplicar este concepto allí donde sea necesario.

Por ejemplo, si un jugador desea que su personaje sea herrero, no tiene más que anotarlo en su descripción. De esa actividad ya se sobreentiende que el personaje será capaz de hacer todo tipo de trabajos con los metales y que podrá desenvolverse en su ocupación sin tener que estar haciendo pruebas de ninguna clase. Si aun así se considera que una prueba en la ocupación puede resultar emocionante, podría obtener ventaja en la prueba, por lo que se podría añadir un dado a su tirada. Si nuestro herrero estuviese forjando una espada muy especial para una difícil misión, basta considerar la característica que resulta más

relevante: Fuerza, por lo que su jugador tiraría los dados que tuviese en esa característica más la ventaja por considerarse un profesional (no tiraría ningún dado por habilidad, ya que no tiene ninguna relacionada con la herrería). Si el narrador lo cree conveniente y piensa que el personaje es un veterano en su ocupación, puede otorgar a la tirada una doble ventaja además de otras ventajas por disponer de equipamiento de primera, por las condiciones del entorno o por efectos mágicos.

Esta prueba se enfrentaría a una tirada de dificultad cuyo grado quedaría a decisión del narrador. Puesto que en la descripción del personaje se especifica que conoce la ocupación, lo frecuente es que el grado de dificultad para sus pruebas sea normal, ya que su labor, aunque desafiante, le es familiar. Cualquier otro personaje que intentase hacer esa prueba se enfrentaría a un grado de dificultad nunca menor a difícil. Así, un profesional tendrá más ventaja en su labor partiendo de una simple descripción anotada en la ficha de personaje.

Como narrador, puedes exigir más de una tirada para realizar algunas pruebas de profesión y que sea necesario acumular una cierta cantidad de tiradas exitosas para terminar una tarea que requiere tiempo y esfuerzo. Por ejemplo, para forjar la espada se pueden requerir tres tiradas: tres por Fuerza o bien una por Fuerza y otras dos por Agilidad o Mente. Cuando el personaje consiga superar con éxito todas las pruebas, termina su trabajo. En caso de fallar una o más veces, el narrador puede decidir que debe volver a intentarlo. La cantidad de fallos que se pueden admitir sin que se arruine el proceso hacen más o menos dura la tarea.

LA IMPORTANCIA DE UNA BUENA DESCRIPCIÓN

De la definición de algunos rasgos de personalidad y otros muchos detalles se extraen también ventajas o desventajas que pueden resultar muy divertidas en el juego. La descripción de los personajes puede ser tan complicada como los jugadores quieran. Pueden desde elegir uno o dos rasgos de personalidad o detalles físicos hasta elaborar una completa descripción de media página en la que específica, por ejemplo, si el personaje tiene alguna manía, un terrible enemigo o si está sometido a un juramento. También es muy interesante si el jugador crea alguna frase que su personaje diga a menudo: una sola línea puede decir mucho. La descripción supone todo un desafío para el jugador, ya que tendrá que interpretar a su personaje de acuerdo con ella. No tiene mucho sentido definir a un personaje como «valiente» si después va a correr como un ratón a la primera señal de peligro.

Para detallar la personalidad del personaje basta con anotar algunos rasgos, como «bravucón», «egoísta», «miedoso», «leal», «honesto» o «valiente». Un narrador habilidoso puede hacer que sus jugadores utilicen estos pequeños detalles en su favor, e incluso en contra, pero siempre con la intención de hacer la sesión lo más divertida posible.

Por ejemplo, si un jugador anota en su ficha que su personaje es un bravucón, cada vez que intente intimidar a alguien mediante una prueba de Interacción podría añadir ventaja a su tirada. En cambio, si intentara poner paz en una discusión, el narrador podría exigir una prueba de Encanto de nuevo, y dada la

tendencia a empeorar la situación que se extrae de ese rasgo de personalidad, el personaje podría tener desventaja: al tratar de poner paz y no tener éxito, termina perdiendo la paciencia y uniéndose a la discusión. Esto no tiene que ser algo malo, ya que se utiliza para hacer que la historia sea más divertida. El secreto consiste, como siempre, en invertir lo negativo hacia algo positivo y constructivo con el fin de beneficiar la experiencia de juego.

Anima a los jugadores a realizar una descripción de sus personajes anotando algunos rasgos o frases que los definan. Utiliza la descripción de forma creativa concediendo ventaja en situaciones favorables o poniendo esos mismos detalles en su contra, siempre con el fin de enriquecer el juego y hacerlo más divertido.

Algunos ejemplos de los efectos de ciertas descripciones se dan a continuación:

- ❖ Amable, bondadoso: ventaja en Encanto e Interacción.
- ❖ Alto, corpulento: ventaja en algunas pruebas de Fuerza.
- ❖ Bravucón: ventaja a la hora de intimidar. Desventaja en Interacción.
- ❖ Desconfiado: ventaja en percibir engaños y evitar ataques sorpresa.
- ❖ Despistado: ventaja contra algunos efectos mágicos. Desventaja en detectar ataques sorpresa.
- ❖ Divertido, gracioso: ventaja en Interacción.
- ❖ Fiero: ventaja en el primer asalto de combate.
- ❖ Honesto: ventaja en Interacción.

❖ Sano como una pera: ventaja contra venenos y enfermedades.

❖ Salvaje: ventaja en Percibir, Domar Animales y en pruebas de supervivencia.

❖ Tozudo, cabezota: ventaja contra efectos de encantamiento.

❖ Valiente: ventaja contra efectos de miedo.

Muchas de estas tiradas pueden hacerse mientras se interpreta a los personajes mediante el estilo de juego del «rolleo» (página 12), lo que es deseable, pero hay casos en los que el narrador y los jugadores preferirán simplemente realizar las tiradas y ver qué es lo que sucede porque sea la mejor forma de resolver la situación.

PRUEBAS DE HABILIDAD

Las cinco (o cuatro) características son la base del juego. Dependiendo del número de dados que tenga un personaje en ellas, tendrá más o menos posibilidades de tener éxito al hacer pruebas de habilidad con ellas. El tipo del personaje determina si tiene ventaja o no a la hora de hacer las pruebas.

Un personaje puede tratar de hacer muchísimas acciones diferentes: cocinar, orientarse, luchar, remar, nadar, seguir un rastro, curarse a sí mismo o a otro ser vivo, pescar, tocar un instrumento, cantar, construir una canoa, encender un fuego... y muchas más, tantas que sería imposible nombrarlas todas. Se ha elegido señalar como habilidades básicas las acciones como atacar o hacer magia debido a su uso frecuente en un juego de fantasía (aunque esto depende del narrador y de su estilo de juego), pero son habilidades igual que las demás y, como tales,

se utilizan en pruebas en las que contar con algo de experiencia es beneficioso.

En muchos casos, el personaje tendrá éxito solo con proponérselo si el resultado de sus acciones no tiene un efecto importante en la situación o puede intentarlo cuantas veces quiera. Cuando el personaje está tranquilo y tiene tiempo de sobra para hacer algo, no hace falta andar haciendo pruebas. Solo deberías recurrir ellas cuando tener éxito o no en una acción tenga consecuencias. Por esa razón, quizás el combate sea la prueba estrella en cuanto a lo que significa mantenerse expectante.

En otros casos, como al intentar engañar a alguien, lo conveniente es hacer una prueba, ya que en ese caso se trata de una acción que solo se puede intentar una vez y en la que se corre un riesgo. Se puede tener éxito o no, pero no es algo que un personaje pueda seguir intentando constantemente. En este tipo de acciones, lo mejor es hacer una sola prueba y no poder repetirla a menos que el narrador lo crea conveniente.

El narrador debería animar a los jugadores a que hagan todo lo que se les ocurra, aunque no tengan que tirar siempre los dados para ver si sus personajes tienen éxito o no. Las tiradas son una herramienta y en muchos casos lo mejor es usar el sentido común antes que recurrir a las pruebas, tratando de resolver la acción según lo que el personaje esté intentando hacer y cómo esté haciéndolo. Ningún sistema puede decirte si hacer o no una prueba resultará en una situación divertida, es algo que depende del momento.

Para realizar una prueba de habilidad, el narrador decide cuál es la característica más adecuada basándose en lo que el jugador desea que haga su personaje. Una vez lo tiene claro, el jugador tira los dados que tenga en esa característica. En el caso de tener dados de ventaja anotados en una habilidad que esté relacionada con su

acción, añade los dados que tenga en ella, es decir, su experiencia en la acción que se dispone a realizar.

En caso de no tener ninguna habilidad entrenada (porque no la tiene o porque no se tiene en cuenta anotarlas para jugar) pero la acción está relacionada con el tipo de personaje, este obtiene ventaja en la tirada. Si, en cambio, tiene anotada la ventaja en una habilidad (y se usan las habilidades en el juego), su valor ya refleja la ventaja que posee el personaje en ella, por lo que no es necesario añadirla de nuevo para hacer la prueba.

Si en la acción es posible añadir más dados de ventaja por otras causas, como ventajas por equipo o por las condiciones del terreno por ejemplo, se añaden también a la tirada.

Prueba de habilidad = Característica + Ventajas en la habilidad + Dados de ventaja (si los hay)

Por ejemplo, aunque no se tuvieran en cuenta las habilidades en el juego, si un pícaro intenta ocultarse tras una cortina para que no lo descubran, como es una maniobra típica de los pícaros, obtiene ventaja al hacer la acción. De la misma forma, aunque no se tenga en cuenta la habilidad de Atletismo, si un guerrero usa su espada para deslizarse hacia abajo por una cortina mientras va desgarrándola, obtendría ventaja al hacerlo, pues se trata de una acción propia de un guerrero con fundamento. Un último ejemplo: en el juego no hay ninguna habilidad relacionada con disparar una catapulta, pero un guerrero que tuviese oportunidad de manejar una podría obtener ventaja al dispararla. Si más tarde el jugador quiere anotar la habilidad Disparar Catapultas, puede hacerlo, y obtener así automáticamente un dado de ventaja. Más adelante podrá entrenarla si lo desea.

En resumen, si una acción merece aplausos por ser acorde al tipo de un personaje, este merece obtener ventaja, o sea, un dado extra para hacer su tirada. Si ya posee alguna habilidad relacionada en la que tenga dados de ventaja de entrenamiento, esa ventaja ya está reflejada en ella, por lo que se utiliza el valor que indica en la habilidad y no se añaden más ventajas por el tipo de personaje.

Aún es posible añadir ventajas por otras circunstancias, como por el equipo o las condiciones del terreno.

Recuerda que las pruebas se enfrentan a dos tipos de tirada:

1. Una tirada de dificultad que hace el narrador.

Las pruebas contra un valor de dificultad se enfrentan a un número de dados tal y como se explica en la tabla siguiente. La regla es la misma que para los ataques (página 59): la prueba tiene éxito si la tirada supera el valor más alto de la tirada de dificultad.

Fácil	1 dado		¡Chupado!
Normal	2 dados		Hmmm...
Difícil	3 dados		¡Uf!
Difícilísimo	4 dados		¡Glup!
Heroico	5 dados		Oh, oh...
Épico	6 dados o más		¡Gerónimo!

Se han añadido los valores medios para dados de seis caras. Consulta el capítulo «Valores medios» (página 136) para ver los de otros tipos de dados.

2. La prueba de habilidad de un contrincante.

Las pruebas enfrentadas se usan para saber quién es el que gana entre dos (o más) adversarios cuando

intentan hacer una acción opuesta. Una prueba enfrentada tiene lugar, por ejemplo, cuando se quiere saber si un personaje puede escuchar a otro que camina silenciosamente (Percibir de uno contra el Sigilo del otro) o para intentar convencer a un guardia de que te deje entrar en un baile (Interacción del personaje contra Percibir del guardia).

En caso de enfrentar una tirada contra la de un contrincante, cada uno hace una tirada de la habilidad que esté en juego (junto con los dados por característica y por otras ventajas si las hay). Recuerda que solo quien saque los valores más altos gana la contienda, así que ¿qué sucede con los empates? Si resulta coherente que no exista ningún ganador, la acción puede quedar en suspenso. Por ejemplo, si un personaje pretende abrir una puerta y otro quiere cerrarla, un empate supone que mantienen la puerta en el mismo sitio. Un empate entre un personaje que está echando un pulso con otro supone que ambos siguen forcejeando para ver quién gana. En estos casos, se puede volver a tirar en el siguiente asalto o ambos contrincantes pueden decidir dejar de intentarlo, con lo que quedan empatados y punto, para bien o para mal.

En caso de que sea necesario establecer un vencedor, recurre a la misma regla de las pruebas enfrentadas a una dificultad: la tirada activa gana desde que supera a su contrincante o hay un empate, ya que se decide a su favor. Sería el caso, por ejemplo, de una prueba de Sigilo contra Percibir.

AYUDAR A UN COMPAÑERO

Es posible que quien realiza una prueba de habilidad pueda recibir ayuda de algunos de sus compañeros. El narrador regula el número de compañeros que

pueden prestar ayuda dependiendo de la situación, casi siempre dos como mucho.

El jugador que presta su ayuda debe explicar cómo lo hace y si utiliza alguna de sus habilidades o rasgos más importantes. Si es convincente, el narrador permite la ayuda. Lo adecuado en este caso es que el jugador cuyo personaje ayuda le entregue un dado de los que tiene al otro jugador, lo que no deja lugar a dudas de su predisposición. Este dado se considera un dado de ventaja.

Solo se puede aplicar una ventaja de cada compañero por recibir ayuda, aunque el narrador puede considerar que en algunas situaciones un personaje puede beneficiarse de una doble ventaja. Si el jugador que ayuda a un compañero describe una forma de colaborar muy convincente o la calidad de esa ayuda es muy efectiva, es posible contar con la doble ventaja.

Por ejemplo, si un compañero trata de sacar a otro de un agujero en el que se ha quedado atascado (lo que supone una gran ayuda, desde luego), el que es ayudado puede obtener doble ventaja en sus tiradas de Fuerza o Agilidad para intentar librarse.

ENTRENAR HABILIDADES (OPCIONAL, 8+ AÑOS)

Como ya se ha explicado, cuando el personaje tiene algún dado de ventaja en una acción concreta por su tipo de personaje, esta se considera automáticamente una **habilidad**. Por ejemplo, un mago o sanador tiene ventaja cuando se trata del conocimiento antiguo, por lo que obtiene la habilidad Conocimiento. Pero, además, puede decidir entrenar ese conocimiento y aprender aún más, lo que le permite añadir más dados de ventaja al realizar las pruebas.

Si el narrador lo permite, un personaje puede especializarse en algunas acciones concretas y entrenarlas como una opción más para su personaje. Esto le permitirá obtener más dados de ventaja en el momento de realizar las pruebas. Las acciones entrenadas se convierten en habilidades avanzadas, que reflejan la experiencia y el estudio que tiene un personaje en ellas. Aunque no tenga ningún dado de ventaja previo por el tipo de personaje, puede entrenar cualquier habilidad, tanto si ya tiene ventaja en ellas como si no, incluyendo las tres habilidades básicas. En el juego no hay ni límites ni restricciones en este sentido.

Cuando es un niño, un personaje no puede tener más de 4 dados de ventaja (o entrenamiento) en una habilidad avanzada, incluyendo todos los dados de ventaja que obtuviera por su tipo de personaje. A medida que el personaje vive aventuras, podrá entrenar y aprender más habilidades.

PRUEBAS DE NIVEL ENTRE VARIOS PERSONAJES

A veces se dan situaciones en las que varios personajes quieren realizar la misma prueba. Puede ser el caso cuando dos o más adversarios intentan agarrar un mismo objeto o pretenden hacer una misma actividad lo mejor posible, como cantar una canción o recitar sin equivocarse un poema épico, largo y difícil.

En estos casos, el que obtenga la tirada más alta de todas destacará sobre los demás. En caso de haber empates, los personajes implicados deberán seguir realizando la acción hasta que se decida un vencedor, a no ser que lo dejen estar, que puede suceder.

ACUMULANDO VICTORIAS

Existen casos en los que puede ser interesante superar una serie de pruebas para conseguir realizar una tarea. Por ejemplo, para escalar una pared puede ser necesario superar varias pruebas si se quiere llegar hasta arriba; una por cada cinco o diez metros. Si lo que se desea es construir algo grande, como una embarcación o un refugio, puede ser necesario superar varias pruebas a lo largo de un periodo de tiempo hasta poder ver la faena completada. El número de pruebas superadas para cumplir una tarea determinará su dificultad, por lo que el narrador es quien debe decidir la cantidad que considere más adecuada.

En muchos casos no solo es necesario acumular victorias, sino que además debe conseguirse una cantidad determinada antes que un cierto número de fracasos. Lo normal es acumular una cantidad antes de fallar entre una y tres veces. Sería el caso del ejemplo en el que se intenta escalar una pared. Para llegar hasta arriba puede ser necesario superar tres o cuatro pruebas antes de fallar dos veces, por ejemplo. En realidad existen muchas posibilidades.

La necesidad de obtener una cantidad de victorias no tiene por qué limitarse a un personaje, también puede ser una labor de grupo. Al realizar un viaje, por ejemplo, podría ser necesario que el grupo superara tres pruebas de orientación (Mente) para poder llegar a su destino, pudiendo hacer la tirada cualquiera de ellos. Mientras se produzcan fallos, el grupo pierde tiempo y recursos. En otro ejemplo, el grupo podría necesitar superar seis pruebas

de Fuerza para conseguir arrastrar un bote que está siendo arrastrado por la corriente. Para conseguirlo tiran entre todos de la cuerda que lo sujetan. Si se fallan algunas tiradas, por ejemplo, tres veces antes de conseguir las seis victorias, el bote se pierde y es arrastrado río abajo.

Las tiradas de este tipo no sustituyen a la narración, sino que la complementan. Los resultados permiten interpretar el proceso que han seguido los personajes al enfrentarse a los retos que encuentran durante sus aventuras.

COMBATE

Cuando llega el momento de solucionar las cosas dando guantazos se produce un combate. En un combate la acción se detiene, como si toda la escena se congelara y avanzara a partir de ahí a cámara lenta.

El combate se hace por **asaltos** o rondas de combate (porque de no hacerse de alguna forma ordenada, sería un auténtico caos). Cada asalto representa un tiempo de unos seis a diez segundos. ¡Imagina la acción como si fuesen los fotogramas de una película o como las viñetas de un cómic!

Un asalto permite dividir las acciones que hace cada jugador, ordenándolas una por una, de forma que cada uno actúa cuando le toca, o sea, en su **turno**. Un jugador solo puede resolver sus acciones un turno por asalto. En cada asalto, todos los personajes implicados en el combate deben actuar en su turno, lo que incluye ambos bandos. Cuando termina un asalto o ronda de combate sin un vencedor, se inicia uno nuevo y se continúa el combate asalto por asalto, uno tras otro, hasta que el conflicto se solucione.

El orden de actuación sería el siguiente:

1. Al principio de un combate se decide quién actúa antes y quién después. Es decir, se decide el orden de iniciativa. La iniciativa se usará en todo el combate, por lo que no es necesario volver a decidirla cada asalto o ronda de combate. Existen varias formas de averiguar el orden en el que se actúa. En el epígrafe «Iniciativa» se ofrecen algunas (página 56).
2. Cada jugador, incluyendo el narrador, va actuando en su turno siguiendo el orden de iniciativa. Un jugador puede decidir las acciones de su personaje en el momento en el que le toque actuar, pero el combate se acelerará si ya lo ha decidido antes. Una vez todos los personajes han actuado, incluyendo a los enemigos, el asalto se termina.
3. Cuando todos han actuado, si aún no hay un vencedor, se inicia un nuevo asalto. No es necesario volver a decidir la iniciativa, ya que sigue usándose la que se ha establecido al principio. Un combate termina cuando un bando es derrotado, se rinde, huye de la pelea o el conflicto se soluciona de cualquier otra forma, como negociando, por ejemplo.

En un turno, un personaje puede hacer una **acción** y, además, **moverse**. Una acción consiste en hacer algo concreto, como atacar, hacer magia o hacer una prueba de habilidad. Moverse significa que el personaje puede hacer algún tipo de movimiento, como levantarse, dar un salto o desplazarse hasta una distancia igual a la cantidad de puntos de movimiento que tenga disponibles o hasta una distancia estándar equivalente a «cerca» (dos incrementos de distancia). Las distancias estándares se explican en la página 58.

No es obligatorio gastar todo el movimiento disponible que tiene un personaje. El movimiento solo indica hasta dónde puede llegar a moverse un

personaje en un asalto. Lo que no puede hacer un personaje en un mismo turno es dos acciones, a no ser que esté bajo los efectos de algún tipo de magia o disponga de un talento especial que lo permita.

En una acción es posible:

- ❖ Atacar o lanzar un hechizo.
- ❖ Hacer una prueba de habilidad.
- ❖ Hacer una maniobra, como empujar o agarrar a alguien, bloquear un ataque...
- ❖ Usar un objeto, como tomarse una poción, manipular algo...
- ❖ Cambiar una acción por poder moverse de nuevo.

Un movimiento permite gastar los puntos de movimiento (o moverse una distancia estándar igual a «cerca») o realizar algunas acciones en movimiento, como por ejemplo:

- ❖ Intentar salir de un hoyo o saltar sobre él.
- ❖ Buscar algún sitio para cubrirse.
- ❖ Tirarse al suelo o levantarse, dar una voltereta.
- ❖ Volcar una mesa y esconderse detrás.
- ❖ Saltar desde un muro, una mesa, un tejado...
- ❖ Sacar algo de una mochila.
- ❖ Agarrar un arma que esté a mano.
- ❖ Subirse a lo alto de un armario.
- ❖ Cargar una ballesta.
- ❖ Dar una patada a las brasas de una hoguera.

En combate, cuando un personaje se mueve, se supone que lo hace con cuidado y pendiente de sus enemigos, por lo que realiza pasos rápidos pero sin llegar a correr.

En un asalto, durante su turno, un personaje puede hacer:
1 acción + 1 movimiento

Puede moverse hasta el límite de sus puntos de movimiento («cerca»).

Si lo desea, el personaje puede cambiar su acción para moverse otra vez tantos puntos de movimiento como tenga, por lo que podría moverse hasta una distancia estándar igual a «lejos» (tres incrementos de distancia). En condiciones normales, un personaje no puede realizar más de dos movimientos en un asalto.

Esto es necesario cuando un personaje no es capaz de alcanzar con un único movimiento el lugar al que quiere llegar en un solo turno, por lo que tendrá que renunciar a su acción para moverse de nuevo y llegar a su destino.

En su turno, un personaje puede cambiar su acción para moverse de nuevo:
1 movimiento + 1 movimiento

Puede moverse hasta dos veces sus puntos de movimiento («lejos»).

Por último, un personaje puede decidir correr durante su turno sin hacer nada más. En este caso, hace sus dos movimientos, pero al doble de su velocidad. De este modo puede correr una distancia igual a cuatro veces sus puntos de movimiento o hasta una distancia estándar de «muy lejos» (cuatro incrementos de distancia).

Si usas el bloque de reglas de Energía (página 44), cada vez que el personaje corre durante un asalto tiene que

gastar un punto de Energía (tacha un punto en su ficha o pon una ficha en el centro de la mesa).

Se supone que cuando un personaje corre, lo hace a la mayor velocidad a la que es capaz, por lo que una vez sus puntos de Energía se han terminado, estará demasiado cansado para seguir corriendo al máximo de sus fuerzas, aunque podrá seguir moviéndose de la forma normal (dos movimientos como máximo a la velocidad normal).

Correr = 2 movimientos al doble de velocidad

El personaje puede moverse hasta 4 veces sus puntos de movimiento («muy lejos»).

Correr durante el asalto cuesta 1 punto de Energía.

INICIATIVA

Para decidir qué bando actúa primero en un combate, el narrador tira un dado por el grupo de los enemigos, y los jugadores tiran otro por el suyo (no importa cuál, pero siempre el mismo tipo de dado). El valor más alto indica cuál de los dos actúa antes. Esta iniciativa se mantiene hasta el fin de la contienda.

El orden de actuación de los miembros de cada grupo puede ser el que se prefiera. El de los jugadores puede seguir el orden de los miembros sentados en la mesa o que los personajes que tengan la Agilidad más alta actúen primero.

También es posible que cada jugador tire un dado. Todos los participantes van actuando según el valor más alto que hayan obtenido. El narrador, por el contrario, puede tirar un único dado por todos los enemigos.

El puesto de iniciativa de cada jugador de un mismo bando no importa demasiado, incluso pueden intercambiarse entre ellos cada asalto si lo desean (pero solo los de un mismo bando). Además, un personaje no está obligado a actuar en su turno si no quiere; puede saltar su turno y esperar al siguiente. Lo que realmente importa es saber si el grupo de aventureros o el bando de sus enemigos actúa primero. Solo en combates más complicados es conveniente determinar cuándo actúa cada miembro.

Ejemplo: Para decidir la iniciativa en un combate, Zeth y Anita tiran cada uno un dado de seis caras. El narrador tira un dado por el bando de los monstruos, ya que es más fácil que estar tirando por cada enemigo. Los resultados son los siguientes: Zeth obtiene un 2; Anita, un 4 y el narrador obtiene un 3. El orden de actuación durante todas las rondas del combate hasta finalizarlo será:

1. Anita, pues sacó un 4, el valor más alto.
2. Narrador (con los enemigos), segundo lugar tras sacar un 3.
3. Zeth, en último lugar tras sacar un 2, el peor resultado.

Iniciativa avanzada (opcional, 8+ años)

Si lo prefieres, para resolver la iniciativa puedes seguir el método de que cada jugador tire un dado (siempre el mismo) y que quien tenga el valor más alto vaya primero y así sucesivamente hasta el más bajo, con la diferencia de que, además de tirar el dado, los jugadores pueden sumar a su tirada el número de dados que tengan sus personajes en Agilidad, para reflejar la ventaja que tienen los personajes más rápidos y ágiles. Por ejemplo, si un personaje

tiene 2 dados en Agilidad, sumaría +2 al valor que su jugador sacó en el dado.

Si se produce un empate de iniciativa, actúa primero el personaje que tenga más dados de Agilidad. O si no, siempre queda la cortesía...

Esperar para actuar

Si se emplea la iniciativa individual para cada personaje, el orden de acciones puede cambiarse desde los primeros puestos a los últimos. Por ejemplo, un jugador puede decidir que su personaje espera a que suceda algo determinado durante el combate, por lo que su posición en la iniciativa bajaría hasta que pasara aquello que estuviese esperando. Esto suele darse cuando un personaje aguarda a que alguien haga algo concreto, como un hechizo o que se ponga a tiro.

Si esto sucede, un personaje que ha decidido esperar podrá actuar justo en el momento en el que se produzca la situación que estaba esperando, es decir, podrá realizar su acción inmediatamente y antes que cualquier otro personaje. A partir de entonces y hasta el final del combate, su nuevo puesto de iniciativa pasa a ser la posición que va justo en el momento en el que sucedió la condición que esperaba.

Es posible seguir reservando la acción hasta llegar al final de la lista, retrasando una y otra vez el momento de actuar, e incluso no actuar durante todo un asalto para ser el primero de la lista en el asalto siguiente.

Ejemplo: Durante un combate, Cucumber quiere lanzar un hechizo sobre un mago goblin cuando este intente lanzar su propio hechizo. Su valor de iniciativa es 5 y el del goblin, 3, por lo que Cucumber podría actuar antes, pero está esperando a que el goblin haga algo.

Justo en el momento de iniciativa 3, el narrador le dice a la jugadora que el goblin está comenzando a lanzar un hechizo, por lo que Cucumber puede actuar inmediatamente y justo antes que el goblin. Eso sí, el puesto de iniciativa de Cucumber ahora ha bajado hasta 3, de manera que se quedará así hasta el final del combate o hasta que decida retrasar su acción de nuevo.

SORPRESA

Un enemigo o un grupo de ellos pueden pillar desprevenido a un personaje o a su grupo, depende de si el bando que corre el riesgo de ser sorprendido es capaz de advertir su presencia. Si no quieren ser sorprendidos, los personajes deben detectar la presencia de sus enemigos, viéndolos, escuchándolos逼近arse u oliéndolos.

Para detectar si vienen enemigos, y siempre que sea posible descubrirlos, todos los personajes pueden hacer una prueba de Percibir (Mente) contra una dificultad que decide el narrador. La dificultad refleja el nivel de habilidad o lo difícil que resulta darse cuenta de la amenaza.

Si fallan las tiradas, los atacantes pueden pillar al personaje o al grupo por sorpresa y comenzar un combate. La sorpresa se produce, pues, en el primer asalto y siempre durante el primer turno del personaje que ha sido sorprendido.

Los personajes que han sido sorprendidos no pueden actuar durante su primer turno en el primer asalto y tendrán desventaja en su Defensa. En el siguiente turno actúan normalmente y sin penalización.

Un personaje sorprendido no puede actuar en su primer turno del primer asalto y sufre desventaja en su Defensa durante el primer asalto del combate.

Movimiento y DISTANCIAS ESTÁNDARAS

En Magissa las medidas vienen dadas en **puntos de movimiento** o en forma de una de las **cinco distancias estándares**.

Cada punto de movimiento equivale a una distancia que puede ser la que tú quieras, ya que su medida exacta no importa mucho. Para contar el movimiento lo más cómodo es usar una hoja cuadriculada o dividida en hexágonos, ya que sirve para medir las distancias. Solo has de contar cada cuadradito (o hexágono) por cada punto de movimiento. Esta es una forma fácil e intuitiva de saber cuánto se mueve un personaje.

Los puntos de movimiento 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, indican cuánto nos movemos en comparación con ellos. No ceñirse a una medida concreta permite usar material de otros juegos. Así, un punto de movimiento puede ser un metro o un metro y medio, una yarda, cinco pies..., lo que quieras.

Además de medir las distancias en forma de puntos de movimiento, también tienes la posibilidad de utilizar un sistema más abstracto aún para evitar estar contando puntos. Así, en vez de medir la distancia

que separa a unos personajes de otros, un jugador puede simplemente decir que su personaje se mantiene «cerca» de un compañero o que se esconde más «lejos», tras una mesa.

Distancias estándares

Al lado	1 punto de movimiento (uno junto a otro, cuerpo a cuerpo. Los personajes pueden tocarse).
Muy cerca (quemarropa)	A quemarropa. De 2 a 3 puntos de movimiento de distancia.
Cerca (corta)	Distancia corta. De 4 a 5 puntos de movimiento de distancia.
Lejos (media)	Distancia media. De 6 a 10 puntos de movimiento de distancia.
Muy lejos (larga)	Larga distancia. De 11 a 20 puntos de movimiento de distancia.

Para conocer la distancia mediante este sistema, se establecen cinco alcances básicos o distancias estándares, también llamados **incrementos de distancia**. Un personaje es capaz de moverse entre las tres primeras distancias gastando **un único movimiento**, para ir «lejos» necesitará **dos movimientos**, mientras que si quiere ir «muy lejos» y más allá para quedar fuera de alcance necesitará hacer más de dos movimientos o ir corriendo (ver a la derecha), algo que describe con claridad lo que significa largarse al quinto pino.

Al lado, muy cerca, cerca	1 movimiento.
Lejos	2 movimientos.
Muy lejos en adelante	4 movimientos o 2 movimientos corriendo durante todo un asalto.

Estas distancias estándares son muy útiles si prefieres jugar un estilo de partida narrado que no emplee ningún tipo de ayuda visual, como tableros cuadriculados, pizarras u hojas de papel. Permiten saber muchas cosas con una sola palabra, como si un monstruo grandote puede o no pegarte si andas muy cerca de él, si tus flechas llegan o no hasta tu enemigo o el alcance de un hechizo.

Recuerda que un movimiento implica también realizar muchas otras maniobras que implican movimiento, como levantarse, agacharse, cargar una ballesta grande, tirarse al suelo a coger algo que cae, subirse a una mesa, meterse debajo, volcarla y ponerse detrás, columpiarse, escalar una cuerda, tirarse al agua desde lo alto, hacer el pino, dar una voltereta, subirse a lomos de otro personaje... y un larguísimo etcétera.

Correr

En condiciones normales, un personaje no puede hacer nunca más de dos movimientos por asalto. No obstante, si un personaje quiere moverse más, puede correr durante todo su turno para duplicar su velocidad, de forma que puede moverse hasta cuatro veces sus puntos de movimiento. Pero correr tiene sus pegas, y es que el personaje no podrá hacer nada más ese turno. Además, cada vez que un personaje corre en su turno debe pagar un 1 de Energía.

Correr refleja que, en cada uno de sus dos movimientos, el personaje está moviéndose más o menos al doble de su velocidad (por lo que cada movimiento cuenta por dos), y que no hace otra cosa durante su turno que correr al máximo de sus fuerzas. Una vez se le agotan sus puntos de Energía, el personaje podrá seguir moviéndose, pero estará

demasiado cansado para correr a la máxima velocidad de la que es capaz.

En el modo *hero*, en el que se pretende que todos los mecanismos del juego mantengan la máxima sencillez (página 62), el gasto de Energía no se tiene en cuenta. Los personajes pueden moverse hasta donde son capaces y ya está.

Cruzar el espacio de un enemigo

Un personaje puede moverse por el espacio que ocupa un compañero o aliado, pero nunca por el que ocupa un enemigo, a no ser que dé un salto, lo empuje, lo derribe, lo cruce volando o utilice algún medio mágico. Esto significa que si una criatura hostil impide el paso a un personaje de alguna forma, este tendrá que abrirse camino, pero no podrá pasar con libertad a su lado. Es decir, los enemigos siempre bloquean el paso, a no ser que por alguna razón no quieran hacerlo, claro.

Terreno malo

Si el terreno por el que se mueve un personaje es malo y difícil, el narrador puede decidir que cada punto de movimiento cuesta el doble y, a veces, el triple (rara vez). Por lo tanto, para cruzar ese espacio el jugador ha de pagar los puntos que cueste cruzarlo, o bien reducir en uno o dos la distancia estándar que el personaje puede alcanzar.

Coste de movimiento

Terreno malo	$\times 2$ puntos	Una distancia estándar menos.
Terreno muy malo	$\times 3$ puntos	Dos distancias estándares menos.

Notita: Los faunos tienen la rara habilidad de poder saltarse este impedimento si se trata de terrenos rocosos o montañosos. Pueden moverse por ellos sin problemas.

Ataque

Un ataque con armas o con magia es un tipo de prueba en la que se tiran los dados de una característica y se le añaden los dados de ventaja que se tienen en ese tipo de ataque.

Los ataques cuerpo a cuerpo o a distancia son más efectivos si se hacen con un arma. Es posible atacar sin armas, pero en ese caso solo hacen un daño mínimo. En el modo *hero*, explicado más adelante, esto no se tiene en cuenta. Tu personaje también puede improvisar lo que encuentre por ahí como arma. En ese sentido, una cocina bien surtida no tiene nada que envidiarle a una armería: hasta incluye la posibilidad de confeccionar una armadura.

Para hacer magia, tu personaje debe tener al menos un dado de ventaja en la habilidad básica de Magia y conocer algún hechizo, aunque existe la posibilidad de lanzar magia libremente creándola sobre la marcha. Los hechizos se pueden encontrar en viejos tomos de conocimiento y pergaminos, pero hay que estudiar para aprenderlos y poder usarlos.

Para hacer un ataque cuerpo a cuerpo, tira todos los dados de la característica Fuerza más los dados de la habilidad Ataque Cuerpo a Cuerpo .

Ejemplo:

Fuerza  +   Cuerpo a Cuerpo

El personaje tira cuatro dados para sus ataques cuerpo a cuerpo: dos por su Fuerza y otros dos de ventaja en Ataque Cuerpo a Cuerpo.

Para hacer un ataque a distancia tira todos los dados de la característica Agilidad más los dados de la habilidad Ataque a Distancia .

Ejemplo:

Agilidad  +  A Distancia

El personaje tira un dado para sus ataques a distancia: uno por su Agilidad y ninguno más, pues no tiene dados de ventaja en la habilidad de Ataque a Distancia.

Para hacer magia tira todos los dados de la característica Mente más los dados de la habilidad Magia .

Ejemplo:

Mente  +  Magia

El personaje tira dos dados para hacer magia: uno por su característica Mente más otro dado de ventaja que posee en magia. Recuerda que un personaje puede hacer magia siempre que tenga al menos un dado de ventaja en su habilidad de Magia y conozca algún hechizo.

Ataques cuerpo a cuerpo

Para hacer un ataque cuerpo a cuerpo es necesario que los contrincantes estén uno al lado del otro, a una distancia no mayor de un punto de movimiento («al lado»), de forma que casi puedan tocarse o, al menos, que estén al alcance de sus armas. Algunas armas cuerpo a cuerpo, como las lanzas, tienen alcance, por lo que se puede hacer un ataque estando a la distancia que indique el arma (normalmente hasta «muy cerca»).

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



se anota en las fichas como puntos de movimiento o como una de las distancias estándares del juego.

Si el jugador tiene éxito en su prueba de ataque, el personaje hace tantos puntos de daño como indique su arma. Si se juega en el modo avanzado (página 61), el número de éxitos obtenidos en los dados se suma al daño. En el modo *hero* el daño no se tiene en cuenta, por lo que se sufre una herida directamente con un golpe con éxito.

Si un personaje hace un ataque sin usar ningún arma, se supone que está usando las manos y los pies, también llamados «armas naturales». El ataque hace entonces el daño indicado en la tabla de equipo para puños y patadas (página 90). Algunas razas y muchas criaturas peligrosas tienen armas naturales que hacen el daño que se indica en su descripción.

Si se utiliza el bloque de talentos (página 40), el personaje dispone de algunas acciones especiales que le permiten hacer algo único durante el combate. Cada talento especifica qué es lo que puede hacer mediante unas breves instrucciones que pueden anotarse en la ficha del personaje.

Ataques a distancia y mágicos

Un personaje puede hacer ataques a distancia si usa magia o tiene un arma que permita hacerlos, como un arco o una honda. Durante un combate, para hacer un ataque a distancia o mágico hay que estar a cierta distancia del objetivo, como mínimo de 2 a 3 puntos de movimiento («muy cerca»).



Si se hace un ataque a distancia o mágico estando a una distancia de cuerpo a cuerpo («al lado») de un enemigo, se tiene desventaja.

En combate, un ataque a distancia o mágico realizado estando cuerpo a cuerpo («al lado») con el objetivo tiene desventaja.

Además, cada arma o hechizo tiene un rango máximo que se indica en su descripción. Si el personaje está más lejos del rango indicado, no puede hacer su ataque.



Daño

Cuando cualquier combatiente recibe daño debido a un ataque, pierde salud. La forma de representar la salud perdida puede hacerse de varias formas. **Maggissa** te propone tres modos para que puedas elegir el que prefieras.

El primero es el **modo clásico**, que es el sistema por defecto, es decir, el que se usa normalmente. Para contabilizar el daño se utiliza el bloque de reglas de heridas y el de puntos de Energía, ya que, en este modo, realizar algunas maniobras o hacer hechizos cuesta puntos de Energía. Además, el daño de las armas, los ataques de las criaturas y los hechizos hacen el daño normal que viene indicado en sus descripciones.

En el **modo avanzado**, el funcionamiento es igual que en el clásico, con la diferencia de que al daño indicado se le suma el número de dados de éxito (ver página 61) que se han obtenido en las tiradas de ataque. El modo avanzado es, pues, más letal y peligroso para ambos bandos, y más impredecible.

Por último, el **modo hero** es el más sencillo con diferencia. En el modo *hero* no se emplean los puntos de Energía, por lo que no hay que gastar puntos para

hacer magia o maniobras. Solo se tienen en cuenta las heridas recibidas. Tampoco se tienen en cuenta los puntos de daño que causan las criaturas, las armas o los hechizos. Cada vez que se recibe o inflige daño, sin importar la cantidad de puntos, se sufre 1 herida (salvo que se diga otra cosa o se utilice la regla opcional de daño extra, página 63).

A continuación explicamos cada sistema con más detalle.

Modo clásico (básico, 8+ años)

El modo clásico es el sistema por defecto de **Maggissa**. En este sistema se utiliza el bloque de reglas de heridas (página 39) y el de puntos de Energía (página 44). Todas las armas, los ataques de las criaturas y los hechizos hacen un número de puntos de daño determinado. Por ejemplo, una espada hace 3 puntos y un hechizo de dardo de fuego causa 2.

Durante el combate, mientras se tengan puntos de Energía, por cada punto de daño recibido se pierde 1 punto de Energía. Cuando se pierden todos los puntos de Energía debido al daño recibido, comienzan a sufrirse heridas; incluyendo si tras perderlos todos aún han sobrado puntos de daño, por lo que se sufrirá la primera herida directamente.

Nunca se sufren heridas por gastar los puntos de Energía haciendo magia o maniobras.

El daño en el modo clásico es igual al daño indicado del arma, criatura o hechizo. Cada punto de daño elimina 1 punto de Energía. Perder todos los puntos de Energía supone comenzar a sufrir heridas.

Una vez el combatiente ha perdido todos sus puntos de Energía, cada vez que reciba otro impacto con éxito sufre una herida. En este caso, no importa el número de puntos de daño recibidos salvo que se especifique otra cosa. En algunos casos, debido a la vulnerabilidad a un tipo de daño (o de forma opcional si se emplean los impactos críticos, página 62), el golpe puede causar una herida extra o incluso más.

Una vez perdidos todos los puntos de Energía, por cada impacto con éxito se gana una herida. Solo se producen heridas si se recibe un impacto, sin importar los puntos de daño recibidos (salvo que se especifique otra cosa o se emplee la regla de daño extra, página 63).

Número máximo de heridas = Cuerpo + 1

Una vez el personaje sufre tantas heridas como el valor de su característica Cuerpo +1, cae al suelo inconsciente. Este es el límite de heridas que un personaje puede soportar. No importa si un personaje tiene aún puntos de Energía o si los tiene todos, que puede suceder si se ha descansado pero no se han curado las heridas. Cuando se llega al límite del máximo de heridas, el personaje queda fuera de combate.

Como ves, los puntos de Energía sirven para amortiguar los golpes antes de empezar a sufrir heridas por cada impacto, lo que refleja la capacidad y esfuerzos de un personaje al principio de un combate por defenderse de los ataques con eficacia, su nivel de cansancio y, sobre todo, su moral.

Pueden gastarse puntos de Energía para hacer maniobras, acciones especiales que permiten ganar dados

de ventaja o «pagar» el coste de los hechizos más poderosos. Cuando se agotan, un personaje puede seguir actuando, aunque ya no puede pagar el coste de ninguna maniobra o hechizo. Además, estará muy cansado, por lo que tendrá desventaja en todas sus acciones, incluyendo la defensa.

Puntos de Energía = (Cuerpo + Mente) × 2
Una vez agotados, el personaje está en desventaja.

Ejemplo: Energía = (Cuerpo + Mente) × 2 = 6

Los puntos de Energía se recuperan descansando unos diez o quince 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 necesario. Mientras no lo haga, sus heridas permanecen.

En resumen:

- ❖ El modo clásico utiliza el bloque de reglas de heridas y puntos de Energía.
- ❖ Los puntos de Energía pueden gastarse en hacer magia o maniobras. Para calcular cuántos puntos tiene un personaje, suma el número de dados entre la característica Cuerpo y Mente y multiplica el resultado por 2.
- ❖ En combate se causa el daño normal descrito de un arma o hechizo. Por cada punto de daño recibido se pierde 1 punto de Energía. Una vez se han perdido todos los puntos de Energía, por cada impacto con éxito se comienzan a ganar heridas (incluyendo si hubo daño sobrante en el impacto que los eliminó todos). Si se

continúa recibiendo daño sin tener puntos de Energía, por cada impacto se gana una herida (a no ser que se diga otra cosa).

❖ Un personaje puede soportar un límite máximo de heridas igual al valor de su característica Cuerpo + 1. Cuando acumula tantas heridas como puede soportar, cae inconsciente. No importa si aún posee una parte o todos sus puntos de Energía.

❖ No se ganan heridas por gastar los puntos de Energía haciendo acciones o magia, solo al recibir daño.

❖ Un personaje sin puntos de Energía está agotado. Tiene desventaja en todas sus acciones, incluyendo la defensa. Puede seguir actuando, aunque sin poder gastar puntos para hacer maniobras o realizar hechizos con coste de puntos.

Modo avanzado (opcional, 10+ años)

Este es el modo difícil de **Magissa**, o *hardcore* para los veteranos. El modo avanzado es igual al modo clásico con una diferencia que lo hace más letal y peligroso. En este modo, el daño es igual al número éxitos obtenidos en la tirada de ataque más el daño especificado por el arma o hechizo. Esto garantiza que los castañazos van a ser legendarios, por lo que hay que andarse con cuidado. En general, es un sistema imprevisible pero emocionante y divertido, sobre todo si se emplean las reglas opcionales para el combate.

En este modo de juego es conveniente usar dados de valores medios y altos, de seis caras en adelante. Como siempre, los dados de seis y ocho caras son los más recomendables.

Daño en modo avanzado = Número de éxitos obtenidos en la tirada de ataque + Daño descrito del arma, criatura o hechizo

Ejemplo: Leila hace un ataque y obtiene en su tirada. La defensa obtiene . Leila vence por un éxito con una espada (que hace 3 puntos de daño). El daño total es de 4 puntos de daño.

Por otra parte, hay una pequeña diferencia a la hora de calcular los puntos de Energía. 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 modo clásico.

Puntos de Energía = $(\text{Cuerpo} + \text{Mente}) \times 3$
Una vez agotados, el personaje está en desventaja.

En resumen:

- ❖ El modo avanzado es igual al modo clásico, con la única diferencia de que en el avanzado se tienen en cuenta los éxitos obtenidos en la tirada para calcular el daño de un ataque.
- ❖ Para calcular cuántos puntos de Energía tiene un personaje, suma el número de dados entre la característica Cuerpo y Mente y multiplícalo por 3.
- ❖ El daño provocado por un ataque es igual al número de éxitos más el daño descrito en el arma, criatura o hechizo.
- ❖ Es conveniente usar dados de valores medios y altos, como de seis caras en adelante, en este modo de juego.

Modo *hero* (opcional, 6+ años)

El modo *hero* es el más sencillo. En él, la duración del combate se acorta notablemente porque los hechizos son más simples y no se están contando puntos de Energía, algo muy conveniente al jugar con los más chiquitines.

En este sistema no se utiliza el bloque de reglas de puntos de Energía: no se contabilizan sus puntos ni se tienen en cuenta los que se pierdan debido al daño sufrido. Tampoco pueden gastarse en maniobras o para hacer magia, por lo que se excluye la desventaja por haberlos agotado y todo lo que tenga que ver con sus reglas. En el caso de los monstruos y enemigos, simplemente ignora los valores de puntos de Energía que vienen incluidos en sus fichas.

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 sufre una herida. En otras palabras, cualquier impacto con éxito infinge un daño que se traduce en una herida, salvo que se especifique otra cosa, como, por ejemplo, si se es vulnerable a un tipo de daño o si se usa la regla de daño extra (página 63).

En el modo *hero* se ignoran los puntos de Energía. Por cada impacto con éxito se sufre una herida (a no ser que se especifique otra cosa), sin importar la cantidad de puntos de daño recibidos.

En el modo *hero*, puesto que el personaje no puede gastar puntos de Energía para lanzar hechizos, los personajes solo pueden lanzar hechizos de coste 0, lo que simplifica mucho hacer magia. Si el narrador lo cree conveniente, puede permitir lanzar algún he-

chizo de coste 1 o mayor sin preocuparse de pagar ningún coste.

Por otra parte, algunos talentos, acciones y maniobras no tienen sentido en el modo *hero* ya que no se pueden usar, como es el caso de los que permiten hacer daño extra. De todas formas, para poder usarlos se puede emplear la regla de daño extra o umbral de daño (página 63).

En resumen:

- ❖ En el modo *hero* no se tiene en cuenta el bloque de reglas de Energía, por lo que se ignora cualquier regla asociada.
- ❖ No se tiene en cuenta la cantidad de puntos de daño que hacen las armas, hechizos o criaturas (salvo si se emplea la regla de daño extra).
- ❖ El personaje sufre 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 o se emplea la regla de daño extra.
- ❖ Cuando un personaje sufre tantas heridas como el valor de su característica Cuerpo + 1, cae al suelo inconsciente.
- ❖ Los personajes capaces de hacer magia solo pueden lanzar hechizos de coste 0. Si el narrador lo permite, pueden lanzar hechizos más poderosos sin tener en cuenta el coste.

Impactos críticos (opcional, 8+ años)

Como una opción más para el combate, las tiradas de ataque muy buenas pueden considerarse **impactos críticos**, un impacto muy afortunado que se obtiene al atacar, por lo que provoca daño extra. Los críticos, además de exigir examinar el valor obtenido en las tiradas, hacen el combate un poco más

imprevisible, por lo que el narrador debe decidir si incluir esta regla o no en sus partidas.

Si una tirada de ataque supera con tres dados de éxito o más a la de defensa sacando el valor máximo en los dados (6, en el caso de dados de seis caras), el ataque no solo ha tenido éxito, sino que además es un impacto crítico. Un impacto crítico causa 1 herida extra, que se añade a la pérdida normal de puntos de Energía o a la herida normal causada por el ataque tanto si no se utiliza la regla de puntos de Energía, como si aún se tienen puntos o ya se han perdido todos. El impacto crítico es una excepción a la regla de puntos de Energía.

Por lo tanto, en caso de impacto crítico, el objetivo sufrirá la herida extra en cualquier circunstancia, tenga o no puntos de Energía. Esta herida se puede acumular con otras obtenidas por otras causas, como la posibilidad de recibir daño extra (ver a continuación).

Los impactos críticos permiten hacer ataques realmente devastadores. En algunos casos, un personaje puede sufrir todas las heridas que es capaz de sopportar de un solo golpe.

Si un ataque obtiene tres éxitos o más sobre la defensa sacando el valor máximo en los dados, se considera un impacto crítico. Un impacto crítico infinge una herida extra en cualquier modo de juego. El daño extra de un impacto crítico es adicional a la pérdida de puntos de Energía y se añade al daño extra recibido por otras causas.

Ejemplo: Jugando en el modo clásico, un personaje realiza un ataque con un espadón. Su jugador tira cuatro dados de seis caras y obtiene: [■] [●] [■] [■]. El narrador tira tres dados por el defensor: [●] [■] [●]. El atacante no solo ha ganado, sino que supera a la defensa por

tres éxitos sacando el valor máximo del dado en tres de ellos, por lo que realiza un impacto crítico. Además de hacer perder a su contrincante 4 puntos de Energía, le causa 1 herida.

Notita: Los dados de seis y ocho caras son los más eficientes para usar las reglas de críticos. Usando dados de valores altos, como dados de doce y veinte caras, es mucho más difícil obtener críticos que con dados bajos. Por esta misma razón, el sistema de críticos no debería usarse si se emplean los dados más bajos posibles, como los dados Fudge/Fate o los dados de cuatro caras, ya que con ellos los críticos serán constantes. En el caso de usar monedas, directamente ignora esta regla, no es aplicable.

No obstante, la filosofía de **Magissa** es que usar diferentes dados aporta al juego distintos matices, por lo que emplear o no los críticos con los dados más bajos queda a criterio del narrador. No olvides que obtener críticos y pifias con frecuencia puede hacer un combate muy divertido, pero lo hace imprevisible y peligroso.

Daño extra o umbral de daño (opcional, 10+ años)

Como una opción más para el combate y válido en los tres modos de juego, es posible tener en cuenta los impactos que hagan mucho daño a fin de causar daño extra. De usar esta regla se tendrían en cuenta los puntos de daño causados en todos los casos.

Esta regla solo se aplica sobre el bloque de heridas, el bloque de puntos de Energía sigue funcionando de manera normal. Es una excepción al funcionamiento del bloque de heridas, que solo tiene en cuenta los impactos recibidos y no los puntos de daño.

La razón de separar este sistema de las reglas básicas es mantener la sencillez en la configuración más elemental del juego, que permite prescindir de la cuenta de puntos, algo necesario sobre todo en el modo *hero*, ya que lo simplifica muchísimo.

Esta regla es muy sencilla: se sufre una herida por cada 5 puntos de daño o fracción de 5. Por lo tanto, con un daño de 1 a 5 puntos se contabiliza 1 herida, un daño de 6 a 10 puntos causaría 2 heridas, un daño de 11 a 15 puntos causaría 3 heridas...

Todo lo demás sigue como siempre. Los puntos de Energía siguen actuando con normalidad, absorbiendo los puntos de daño hasta agotarse por completo. Una vez agotados los puntos de Energía, los puntos de daño actúan directamente causando heridas como se ha descrito.

Siempre teniendo en cuenta el daño que infligen las armas en todos los modos de juego, se recibe una herida por cada 5 puntos de daño o fracción.

Ejemplo: Jugando en el modo clásico, Bruto el Magnífico (título concedido por él mismo), que tiene 8 puntos de Energía, recibe un impacto de 6 puntos de daño, por lo que pierde 6 puntos de Energía y se queda con 2. Puesto que aún le quedan puntos de Energía, no sufre heridas. Más tarde recibe otro impacto de 7 puntos de daño. Bruto no solo pierde todos los puntos de Energía, sino que además recibe 2 heridas por el daño sobrante: 1 por el impacto que le ha hecho perder todos sus puntos y 1 herida extra al haber recibido en el golpe más de 5 puntos de daño. El pobre Bruto está muy malito...

La regla de daño extra o umbral de daño es más apropiada para el modo avanzado. Como las cantidades de daño que se manejan en él son mayores, sus efectos se



reflejan mejor en el juego, lo que lo hace más desafinante, aunque también muy peligroso. Sin embargo, puede aplicarse en todos los casos, incluyendo el modo *hero*, en el que se tendría en cuenta entonces el daño que hacen las armas, criaturas y hechizos.

Tipos de daño

Un personaje o criatura puede sufrir y causar distintos tipos de daño: de fuego, de frío, de ácido, de veneno, por armas, por tener que soportar los horribles berridos de un bardo... y muchos otros. En el caso de las criaturas del «Bestiario» (página 166), se indica qué tipo de daño causa en sus ataques y su valor.

Cuando una criatura tiene **resistencia** a un tipo de daño, resta 1 punto del daño que recibe. Si solo recibe 1 punto de daño, ¡se libra de él! En caso de haber agotado todos los puntos de Energía o de no usarse, como en el modo *hero*, solo causan heridas los impactos que han obtenido 3 o más éxitos en la tirada (único caso en el que conviene tenerlos en cuenta).

Resistencia al daño: Se sufre 1 punto de daño menos y solo se recibe una herida cuando se obtienen 3 o más éxitos en la tirada de ataque.

Cuando una criatura es **vulnerable** a un tipo de daño, recibe 1 punto de daño extra, que se añade a los que ya ha recibido. En caso de haber agotado todos los puntos de Energía o de no usarse, como en el modo *hero*, la vulnerabilidad a un tipo de daño causa una herida extra que se suma a la normal causada por el ataque.

Vulnerabilidad al daño: Se sufre 1 punto de daño extra o una herida adicional si el objetivo no tiene más puntos de Energía o no se tienen en cuenta.

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

Acciones especiales

Si empleas el bloque de puntos de Energía (página 44), existe la opción de gastar puntos para hacer algunas acciones y maniobras. Cada acción tiene un coste de Energía, normalmente de 1 punto, aunque algunas pueden costar más. Nada impide a un jugador combinar estas acciones, por ejemplo, la acción desesperada junto a un golpe desesperado, siempre que pague los puntos de Energía correspondientes. Incluso es posible combinar la acción turbo con todas las demás, lo que garantiza castañazos legendarios, aunque hacerlo agotará rápidamente al personaje y lo volverá más vulnerable.

Pero ojo, porque si los personajes son capaces de hacerlo, las criaturas a las que se enfrenten también. En un combate difícil lo mejor es reservar las acciones más poderosas para los enemigos más fuertes. La idea al usar estas maniobras es que un combate sea divertido y se creen situaciones memorables. Eso es lo más importante.

Notita: En el modo *hero* (página 62), al no usarse las reglas de Energía, muchas de las acciones que se explican a continuación no son efectivas, así que ignoralas. Puedes usar algunas, como la acción turbo o ciertas maniobras de combate, sin tener en cuenta

su coste de puntos (cargar, derribar, empujar, presa o interponer escudo). Las maniobras se explican a partir de la página siguiente.

Acción desesperada (1 punto de Energía)

Durante el combate, el personaje o criatura puede gastar puntos de Energía para obtener ventaja, ya sea en sus ataques con armas, mágicos o a la hora de defenderse. Por cada punto de Energía 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. No se puede intercambiar más que 1 punto de Energía para obtener 1 dado extra de ventaja por turno.

Notita: Esta acción no puede realizarse en el modo *hero*.

Golpe desesperado (1 punto de Energía)

El personaje o criatura puede decidir atacar con más fuerza durante un combate con sus armas o hechizos a costa de perder 1 de sus preciosos puntos de Energía. El gasto le permite hacer 1 punto de daño extra en el ataque. No se puede cambiar más que 1 punto de Energía para hacer un golpe desesperado por turno.

Esta maniobra no provoca heridas adicionales. Solo se causa heridas extra si se usa la regla de daño extra o umbral de daño (página 63).

Notita: Esta acción no puede realizarse en el modo *hero*.

Acción turbo (2 puntos de Energía)

Cuando el personaje o criatura ha perdido la mitad o más de sus puntos de Energía, puede gastar otros

2 puntos para hacer un ataque (y solo uno) con 1 dado de ventaja adicional. Si tiene éxito, causa 2 puntos de daño extra o bien una herida adicional en caso de que el oponente no posea Energía o sus puntos se le hayan terminado, lo que corresponda. La herida adicional se acumula con la herida normal provocada por el ataque.

El ataque es opcional y es posible hacerlo como una acción normal usando armas o magia en el asalto que se quiera durante el turno del personaje. Una vez hecho, no es posible hacer otro hasta que se produzca la misma condición de pérdida de Energía. La acción turbo puede combinarse con una acción desesperada, con un golpe desesperado o con ambos, lo que supone una excepción a la regla de que solo se puede gastar 1 punto de Energía para obtener una ventaja o incrementar el daño una vez. Además, si se combina con la regla de umbral de daño y los críticos, el turbo puede llegar a ser devastador. Cada ocupación tiene un talento único que potencia la acción turbo (página 32).

Notita: Esta acción puede realizarse en el 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 adicional a la herida normal provocada por el ataque. En el modo *hero* no se puede volver a realizar otra acción turbo en el mismo combate, se haya tenido éxito o no.

Movimiento extra (2 puntos de Energía)

Aparte de realizar su acción normal, el personaje puede hacer un segundo movimiento en su turno siempre que no haya hecho ya dos movimientos.

El movimiento extra cuesta 2 puntos de Energía. Recuerda que, en condiciones normales, el límite de movimientos que puede hacer un personaje en su turno es de dos movimientos.

MANIOBRAS DE COMBATE (OPCIONAL, 8+ AÑOS)

Las maniobras permiten reflejar en el juego todas esas cosas que a los jugadores les gusta tanto que sus personajes hagan, como tirarse al suelo y morderle los tobillos al enemigo. Si bien es difícil tratar de incluir todas las situaciones que pueden darse en un combate, conviene tener presente las más comunes.

No es necesario tenerlas en cuenta al principio, se pueden ir incluyendo con el tiempo en las partidas a medida que se vayan dando los casos. Además, servirán como referencia para improvisar muchas otras situaciones.

Rodear a un enemigo

Si dos o más aliados consiguen rodear a un enemigo, obtienen ventaja contra él. Para rodearlo deben estar al menos en lados opuestos, delante o detrás, o bien de frente y a los lados.

Defenderse

Si un personaje solo quiere defenderse en su turno, puede usar su acción para hacerlo, aunque no podrá hacer otra acción, ni siquiera atacar. El personaje aún puede usar su movimiento normal.



La acción de defenderse le otorga ventaja a su Defensa hasta su siguiente turno. Esta ventaja puede combinarse con la ventaja obtenida en la Defensa por una acción desesperada (página 64). Bien utilizada, esta maniobra permite al personaje escapar de enemigos imposibles de derrotar.

Ataque en defensa

En su turno, un personaje puede destinar los dados de ataque que quiera a la defensa, pero solo los dados de ventaja que tenga en la habilidad básica de Ataque Cuerpo a Cuerpo (por lo que los guerreros son muy efectivos con esta maniobra). Por ejemplo, si destina 1 dado de ataque a su defensa, atacaría con un dado menos, pero obtendría un dado de ventaja para defenderse hasta su siguiente turno.

Bloquear

Un personaje puede bloquear un ataque enemigo en lugar de atacar, pero solo con ataques cuerpo a cuerpo (por lo que los guerreros son muy efectivos con esta maniobra). Para bloquear un ataque el jugador debe declararlo cuando sufre un ataque y solo puede hacerlo si no ha hecho ya su acción: en el momento en que lo ataquen debe realizar una tirada de Ataque Cuerpo a Cuerpo y compararla con la tirada del atacante como si fuese un ataque normal. Si la supera, su personaje detiene el ataque. Si no lo consigue, al menos aún le queda su defensa, que funciona del modo normal.

Si el jugador decide hacer una acción de bloqueo, no podrá atacar durante su turno, pues el bloqueo cuenta como su acción para ese asalto, a no ser que realice un contraataque, como se describe a continuación.

Contraataque

En caso de que el narrador lo permita, si en la prueba de bloquear se obtienen 3 éxitos o más, el personaje puede realizar un ataque gratuito contra su contrincante. Este ataque se hace inmediatamente después del bloqueo y no tiene penalización.

Apuntar

Si un personaje dedica un turno a apuntar con su arma a distancia cuando realiza su disparo, en el siguiente turno gana ventaja en su ataque.

Golpear en un punto concreto

Si un jugador quiere que su personaje golpee un sitio concreto, como la pierna de su contrincante, no tiene más que declararlo a la hora de realizar el ataque. Si el punto es muy pequeño, como un objeto, una mano o un pie, el ataque tiene desventaja y, además, en caso de utilizar el sistema de éxitos (página 48), el narrador puede exigir un número de éxitos determinados en la tirada. Lo normal es 3 para alcanzar un punto muy pequeño y 2 si es algo mayor. Un golpe localizado se puede hacer con cualquier tipo de ataque, incluyendo ataques mágicos, y sus consecuencias las decide el narrador en función de las circunstancias.

Retirada

Si, cuando lucha cuerpo a cuerpo, un personaje o criatura le da la espalda a su enemigo, este puede darle un golpe gratuito al instante con ventaja en el ataque. Para evitarlo, quien desee retirarse debe prestar atención e intentar 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 moverse de nuevo si aún le es posible hacerlo.

Interponer escudo

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

Notita: La Defensa del escudo no se tiene en cuenta, solo que la maniobra otorga ventaja o desventaja a la Defensa.

Cargar (1 punto de Energía)

Si un personaje quiere cargar contra su enemigo, puede gastar su movimiento en correr en línea recta hacia él (por lo que se movería el doble de su movimiento) y atacarle con 1 dado de ventaja. Cargar cuesta 1 punto de Energía.

Derribar (1 punto de Energía)

Un personaje puede derribar a su contrincante con una prueba exitosa de Fuerza contra Fuerza. Si lo consigue, derriba a su oponente. Todos los ataques cuerpo a cuerpo contra una criatura derribada tienen ventaja, excepto los que son a distancia. El personaje o criatura derribado tendrá desventaja para realizar cualquier acción, incluyendo sus ataques. Derribar se considera una acción de ataque. El personaje derribado debe gastar un movimiento para poder levantarse. Derribar cuesta 1 punto de Energía.

Notita: Una criatura que tenga más estabilidad, como una perteneciente a una raza con cuatro patas, tendrá ventaja contra una prueba de este tipo. Por otra parte, si está firmemente sujetada al suelo o es muy grande, tendrá doble ventaja e incluso puede que sea imposible de derribar. Como siempre, utiliza el sentido común: sería ridículo que un personaje tratara de derribar a un elefante. Aunque nunca se sabe...

Empujar (1 punto de Energía)

Un personaje puede empujar a su contrincante con una prueba exitosa de Fuerza contra Fuerza. Si supera la tirada del contrario, lo empuja 1 punto de movimiento («al lado») como mínimo; de forma opcional, la distancia máxima a la cual se empuja al adversario es igual a 1 punto de movimiento por cada dado de éxito obtenido en la tirada. Empujar se considera una acción de ataque y cuesta 1 punto de Energía.

Notita: Una criatura grande tendrá ventaja tanto para hacer la prueba como para resistirla. Si además es muy grande, podrá tener incluso doble ventaja o más, llegando a ser imposible de empujar. Como siempre, emplea el sentido común. Sería ridículo que un personaje tratara de empujar a un brontosaurio con una altura de un edificio de tres pisos.

Sujetar al enemigo o hacer una presa (1 punto de Energía)

Un personaje puede intentar sujetar a otro haciendo una tirada enfrentada de Fuerza contra Fuerza cada turno. Si tiene éxito, mantiene al oponente sujetado, pero cada turno hay que pagar 1 punto de Energía por hacerlo.

Una vez más, el sentido común es la regla más importante. Un personaje que intente sujetar a un elefante por una pata lo único que va a conseguir es que todos los demás se rían de él, incluyendo al elefante.

Otras maniobras

Existen muchas situaciones que no se pueden contemplar en estas reglas. Un narrador habilidoso debería estar dispuesto a permitir que los personajes hicieran todo tipo de maniobras y otras acciones creativas.

Como narrador solo has de tener una norma en cuenta: si la maniobra supone obtener una ventaja para el personaje o una desventaja para su enemigo, debería costar al menos 1 punto de Energía. En cambio, una maniobra que permita hacer algún tipo de variante a un ataque, intercambiando ventajas y desventajas en la acción, no debería costar Energía, aunque sea beneficiosa en otro sentido, como sucede con la maniobra de bloquear, interponer escudo, apuntar o atacar en defensa.

Defensa

Cada personaje tiene un número de dados de Defensa. Cuando alguien hace un ataque contra él, la tirada se compara con su Defensa. Si la tirada de ataque supera a la de la defensa, el ataque tiene éxito.

La Defensa es la suma de los dados de Agilidad más los dados de armadura, incluyendo los que tenga el escudo (siempre que el personaje lleve uno). Si un personaje no lleva armadura ni escudo, su Defensa es igual a los dados que tenga en Agilidad. También existen hechizos que dan al personaje dados de Defensa.

Para evitar estar lanzando siempre los dados de Defensa y así agilizar el combate, se ofrece la posibilidad de usar valores medios (página 136).

$$\text{Defensa} = \text{Agilidad} + \text{Armadura}$$

(incluyendo el escudo)

Algunas armaduras imponen un límite a los dados de Agilidad que pueden sumarse a la Defensa total, además de otras penalizaciones.

Ejemplo: Bruto el Magnífico realiza un ataque cuerpo a cuerpo lanzando un total de tres dados, sus dos dados de Fuerza más un dado de ventaja de Ataque Cuerpo a Cuerpo. En la tirada obtiene los resultados: . El narrador tira dos dados por la Defensa del enemigo de Bruto y obtiene: . Bruto gana por dos éxitos al haber conseguido valores más altos que el valor más alto obtenido por la tirada de defensa, por lo que causa daño a su contrincante con su arma.

Aunque se adapten perfectamente a los movimientos de nuestros héroes, moverse con una armadura no es lo mismo que hacerlo sin ella. Por lo tanto, cada armadura impone una penalización en forma de desventaja para realizar ciertas pruebas de habilidad además de aplicar un límite máximo a los dados de Agilidad que pueden añadirse a la Defensa.

Por ejemplo, una armadura completa impone un límite máximo de tres dados de Agilidad, por lo que a la hora de calcular la Defensa solo se sumarán tres dados como máximo (en caso de que un personaje tenga más de tres, claro está), a los que se añade el valor de Defensa de la armadura. La armadura completa impone, además, doble desventaja para las pruebas

de Agilidad y Atletismo, por lo que tanto el jugador como el narrador deberán tenerlo en cuenta.

Algunas armaduras tienen como requisito que un personaje posea una puntuación mínima de Fuerza para usarla. Por ejemplo, la armadura completa exige que su portador tenga al menos tres dados en Fuerza. En el epígrafe «De compras» (página 88), donde se detalla el equipo, se especifica el valor de las armaduras y sus limitaciones en caso de tener alguna, tanto a los dados de Agilidad máximos que se pueden añadir a la Defensa como otras penalizaciones.

Ejemplo: Tras vivir muchas aventuras, Bruto el Magnífico ha conseguido entrenar su Agilidad hasta tener cuatro dados. Como lleva una armadura completa, se suman cuatro dados a su Defensa por la armadura, pero no puede sumar más de tres dados de su Agilidad. Por lo tanto, su Defensa total es: Agilidad + Armadura = 7 dados.

Los ataques de algunos hechizos no siempre se enfrentan a la Defensa, sino también a una característica como Cuerpo, Mente o incluso Agilidad, pero sin tener en cuenta ninguna protección por armadura. En ese caso, para defenderse se tiran los dados de la característica que se pida en lugar de los dados de Defensa.

En los casos en los que el valor de la armadura o del escudo no se apliquen, para calcular la Defensa solo se tiene en cuenta el valor de la Agilidad más cualquier otra ventaja que posea el personaje, como la que otorgan algunos talentos, hechizos o maniobras. En otros casos puede suceder lo contrario, que se aplique el valor de armadura pero no el de Agilidad. Esto sucede, por ejemplo, cuando un personaje está atrapado o sujetado, o por la razón que sea es incapaz

de reaccionar (como al estar desmayado o dormido). Su Agilidad no cuenta para su Defensa ya que no puede moverse ni responder ante un ataque, pero aún cuenta con la ventaja de llevar puesta su armadura. El narrador debe decidir cuándo es apropiado aplicar estas restricciones.

También es posible dañar objetos con un ataque. Aunque no la mayoría, algunos objetos cuentan con dados de Defensa y puntos de heridas (o de estructura), 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 causa puntos de daño o heridas a su enemigo.

Cubrirse

Al esconderte o cubrirte tras un árbol estás usando cobertura. La cobertura es muy importante porque 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. Si, por ejemplo, estás atacando tras una reja a un enemigo, ambos tendríais cobertura, pero en esos casos lo mejor es anular ambas y no tenerlas en cuenta.

- ❖ Si tu cobertura te cubre al menos la mitad del cuerpo ganas ventaja a la Defensa.
- ❖ Si tu cobertura te cubre casi todo el cuerpo ganas doble ventaja a la Defensa.

Notita: Si el combatiente tiene una cobertura mayor, probablemente no pueda ser atacado, pero nada impide añadir un tercer y hasta un cuarto dado a la Defensa. Esto queda a discreción del narrador.

ESTADOS ALTERADOS

Algunos hechizos mágicos o maniobras tienen determinados efectos que hay que tener en cuenta. Algunos de los más problemáticos son los siguientes:

Inmóvil, paralizado, sujeto

Un personaje inmóvil, ya sea porque está sujeto, atado, petrificado, paralizado o congelado, no puede realizar acciones. Tampoco puede beneficiarse de sus dados de Agilidad, por lo que no se tienen en cuenta en su defensa, aunque puede seguir beneficiándose de su armadura. Todos los ataques contra él tendrán doble ventaja, aunque en muchos casos tendrán éxito automáticamente si no cuenta con ninguna protección.

Cegado, deslumbrado

Un personaje que haya quedado cegado no puede ver hacia dónde va, aunque puede intentar orientarse y tratar de defenderse. Tendrá doble desventaja en todas sus acciones, incluyendo sus ataques. Todos los ataques contra él tendrán ventaja.

Atontado, aturdido, mareado

Un personaje que quede atontando tendrá desventaja en todas sus acciones, mientras que sus atacantes obtendrán ventaja contra él.

¿Y qué pasa con la muerte?

Dale, pero entonces... ¿cuándo se muere uno en Magissa? La respuesta es nunca, a no ser que el narrador decida lo contrario. Al jugar con niños, lo mejor es que este asunto quede en manos del narrador.

En el juego se asume que un personaje queda fuera de combate tras ser derrotado. Así, cualquier criatura, tras ser derrotada, abandona cualquier intento de seguir actuando de forma agresiva o en contra de los aventureros. La excepción serían los verdaderos antagonistas de la historia, los archivillanos, que siempre pueden volver en próximas aventuras con nuevos planes, el recurso ideal de cualquier historia de todos los tiempos.

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.

EJEMPLO DE COMBATE

Cucumber, la sanadora de Anita, y Bruto, el guerrero de Zeth, se encuentran con un goblin que exige que le entreguen la bolsa de manzanas que llevan. Bruto intenta negociar... (N. d. A.: pfff... ji, ji, ji, perdón, perdón...), pero el goblin prefiere usar otro tipo de herramientas pedagógicas, así que los ataca con una sartén.

Antes de nada, se decide usar dados de seis caras. Siempre se usarán esos y no otros en todo el combate, aunque nada impide que puedan cambiarse por otros

MAGISSA. Esquema del juego

- Modo hero
- Modo clásico
- Modo avanzado



más tarde. También se está jugando en el modo clásico, por lo que se tienen en cuenta los puntos de Energía.

Anita y Zeth tiran un dado para calcular la iniciativa de sus personajes y sacan $\square\square$ y \square respectivamente. El narrador tira un dado por el goblin y obtiene un 3. El orden de iniciativa hasta el fin del combate será:

1. Cucumber (resultado de la tirada: $\square\square$).
2. Goblin (resultado de la tirada: $\square\cdot$).
3. Bruto (resultado de la tirada: \square).

Primer asalto: Cucumber va primero. Decide hacer un hechizo «Golpe de viento». Anita tira los dados de Mente (2 dados) más los dados de ventaja en Magia (1 dado), que hacen un total de 3 dados, y obtiene: $\square\square\ \square\cdot$. El hechizo ataca a la Defensa del goblin, que en este caso es de 2 dados. El narrador es quien controla al goblin, por lo que tira los dados y obtiene un resultado de $\square\ \square$. El goblin tiene mucha suerte y esquiva el torbellino que le ha lanzado Cucumber.

A continuación es el turno del goblin, ya que está en segundo lugar de la iniciativa. Se mueve hasta Bruto y lo ataca con su sartén. El goblin tiene 1 dado en Fuerza y otro de ventaja en Ataque Cuerpo a Cuerpo, por lo que el narrador tira 2 dados. Los goblins son de lo peorquito, un auténtico desastre, todo el mundo se pregunta cómo es que no tienen un accidente al atarse los cordones de los zapatos. ¡Pero este obtiene $\square\square\ \square\cdot$! Ha tenido mucha suerte. Zeth tira sus dados de Defensa, que en este caso son 2, y obtiene $\square\ \square$, un desastre, las cosas no pueden ir peor. Bruto ha fallado su defensa y el goblin le arrea un sartenazo causándole 2 puntos de daño, y de paso le saca un molde de su cabeza. Bruto aúlla de dolor y comienza a decir cosas malas acerca de todos los goblins del mundo.

Ahora es el turno de Bruto. Como está cuerpo a cuerpo, es decir, que casi puede tocar al goblin, lo ataca con su maza. Lanza sus 2 dados de Fuerza más 1 dado de ventaja en Ataque Cuerpo a Cuerpo y obtiene: $\square\square\ \square\cdot$. El narrador tira por la defensa del goblin, que es de 2 dados, y obtiene $\square\ \square$. Ha fallado, así que el golpe de Bruto ha tenido éxito (2 éxitos): aporreá al goblin con 3 puntos de daño por su maza. Como el goblin solo tiene 2 puntos de Energía, le hace perder todos sus puntos y el daño restante le causa una herida. El goblin solo puede aguantar una herida más. Además, se ha quedado sin puntos de Energía, por lo que ahora sufre desventaja en todas sus acciones, incluyendo su Defensa.

Como el combate aún no se ha resuelto, se inicia el siguiente asalto. El goblin no piensa escapar, de lo enfadado que está.

Segundo asalto: Se sigue utilizando la iniciativa decidida al principio del combate, no es necesario tirar de nuevo. La primera en actuar será Cucumber otra vez. Decide volver a hacer su hechizo «Golpe de viento», de modo que lanza de nuevo sus 3 dados (2 de Mente más 1 de Magia) y obtiene: $\square\square\ \square\cdot$, una buena tirada. El goblin tiene desventaja al haber perdido todos sus puntos de Energía, por lo que en vez de lanzar los 2 dados de Defensa, el narrador ahora solo lanza 1 dado. Obtiene $\square\cdot$, muy malo para él. El hechizo tiene efecto y lo empuja, causándole 2 puntos de daño. Como al goblin ya no le queda Energía, cualquier impacto le causa otra herida (sin importar los puntos de daño). Puesto que solo puede soportar 2 heridas, cae al suelo hecho polvo. El combate ha terminado y los asaltos llegan a su fin.

Cucumber se frota las manos satisfecha y Bruto vuelve a aullar, en parte por la victoria y porque no ha sido él quien ha dejado al goblin fuera de combate...

CURACIÓN

A medida que el personaje va sufriendo daño y heridas, su jugador debe ir tachando casillas de Energía y de heridas en su ficha. Si usa fichitas (contadores) para llevar la cuenta de sus puntos de Energía, que es lo conveniente, en vez de tachar los puntos lo que hace es poner las fichas correspondientes en el centro de la mesa. Cuando anota el número máximo de heridas que el personaje 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 Energía es sencillo, solo hay que descansar sin sobresaltos al menos diez o quince minutos. El personaje, resoplando, se sienta, bebe un poco de agua y al cabo de un rato, como nuevo. Para que sus personajes descansen, los jugadores solo tienen que solicítarselo al narrador. Este decidirá si las circunstancias lo permiten o no.

Las heridas son un asunto más serio. Un personaje herido puede recuperarse de una herida (pero solo de una) si descansa durante una hora, aunque puede sumarse a las que se recuperan mediante otras técnicas. Si se recupera, el jugador puede borrar la marca de las casillas de heridas en su ficha.

Cuando el personaje solo tiene tiempo de tomar un descanso de media hora, puede realizar una prueba de habilidad de Curar a dificultad normal. Si tiene



éxito, elimina 1 herida. La dificultad es difícil para un personaje que tenga 3 heridas o más, ya que está muy malherido.

No se puede emplear otra vez la habilidad de Curar hasta haber recibido algún daño de nuevo (¡pero no vale golpearse uno 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. Si, como narrador, estás muy preocupado por el realismo, puedes decidir que tus pacientes necesitarán de algo más que un día de descanso y obligarlos a quedarse en la cama. Como siempre, eso es algo que queda a tu decisión.

Recuperar los puntos de Energía: descanso de diez a quince minutos.

Eliminar una herida: descansar al menos una hora o usar la habilidad Curar (a dificultad normal).

Curar todas las heridas: descansar debidamente al menos una noche entera (o más) y tomar sopitas!

Μαγία

Los personajes pueden aprender hechizos si los encuentran escritos en algún lado o alguien se los enseña (ver página 96). También pueden incluso crearlos a su gusto. Para poder lanzarlos hay que tener al menos 1 dado de ventaja en la habilidad de Magia. Ninguna criatura puede aprender magia si no tiene como mínimo 1 dado en la característica Mente.

Unos hechizos requieren hacer tiradas de dados, especialmente cuando son algún tipo de ataque. Otros, en cambio, no necesitan ninguna. Los efectos de un

hechizo se aplican tras su lanzamiento, aunque en algunos casos es posible que el lanzador tenga que hacer algún tipo de prueba de habilidad. La descripción de cada hechizo especifica todos los detalles, ya que cada uno es único y tiene sus propias reglas.

Un personaje capaz de hacer magia comienza con hechizos de aprendiz, es decir, hechizos de coste 0. Son hechizos muy fáciles de hacer que no cansan al lanzador. También puede acceder a algunos un poco más difíciles, de coste 1, que son muy útiles y son los más adecuados para un mago o sanador que está comenzando su carrera de aventurero. Después pueden encontrarse hechizos más poderosos.

En el modo clásico y avanzado, para poder lanzar un hechizo hay que pagar su coste en puntos de Energía. Cuanto más poderoso es un hechizo, más puntos de Energía cuesta, y los más poderosos pueden dejar sin energía a un personaje rápidamente, por lo que hay que saber administrarlos. Los puntos de Energía se gastan al lanzar el hechizo, se acierte o falle al hacerlo, si es que este requiere hacer pruebas. Cuando el lanzador se queda sin puntos de Energía, está agotado: no puede gastar más puntos tratando de lanzar conjuros poderosos, pero puede seguir lanzando hechizos de aprendiz (sus hechizos de coste 0). Un personaje agotado tendrá desventaja en todas sus acciones, lo que incluye hacer magia, y en su Defensa.

Si un lanzador de conjuros no está combatiendo, puede lanzar tantos hechizos como quiera a lo largo del día, ya que se supone que tiene tiempo de recuperar sus puntos de Energía, aunque sin pasarse! Al menos ha de ser capaz de descansar y concentrarse entre diez y quince minutos sin alboroto para recuperarlos.

Si un personaje se pone a lanzar hechizos uno tras otro, se agotará de la misma forma que en un combate y tendrá que descansar de igual manera.

Si no empleas el bloque de puntos de Energía, como en el modo *hero*, el personaje solo puede lanzar hechizos de aprendiz (coste 0). Al no costar puntos, puede lanzarlos cuantas veces quiera durante un combate. El personaje comienza conociendo uno o dos hechizos que podrá lanzar según las reglas que tenga cada uno. Si el narrador lo permite, podría conocer algún otro hechizo de coste 1 (y hasta alguno de coste 2), que podrá lanzar también sin preocuparse del coste.

Los hechizos que hacen ataques mágicos requieren hacer pruebas de Magia. Unos hechizos atacan a la Defensa y otros, a distintas características, como Mente, Cuerpo o Agilidad, por lo que para resistir el hechizo habrá que lanzar los dados que se tengan en esa característica.

Los magos y los sanadores, por su familiaridad con la magia, obtienen ventaja cuando tratan de resistir los efectos de un ataque o efecto mágico. También la tienen algunas razas, como los elfos, que pueden tener las ventajas de un mago o un sanador aun sin tener esa ocupación. Si cualquier miembro de una raza con esta capacidad innata de resistir la magia tiene alguna de las ocupaciones de mago o sanador, se aplica la ventaja normal para resistir los efectos mágicos, pero en ningún caso se acumulan entre ellas.

Además, el talento de mago y sanador «Resistente a la magia» les permite extender su resistencia, de forma que en lugar de tener ventaja normal pueden añadir todos los dados que posean en su habilidad básica de Magia.

Ejemplo: El hechizo «Encantar» permite hechizar a alguien. El jugador que interpreta a un mago hace su tirada de magia (Mente + Magia). El defensor tira sus dados de Mente para intentar resistirlo. Si el atacante gana, se aplican los efectos del hechizo. El mago tiene ventaja a la hora de defenderse contra hechizos mágicos, por lo que si este hechizo estuviese dirigido contra él, podría añadir otro dado a su tirada de Mente para resistirlo.

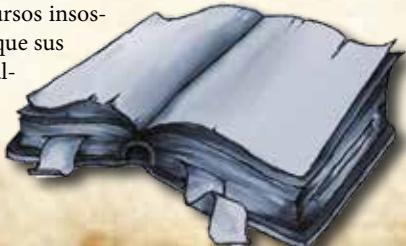
Solo se tiran los dados para resistir un hechizo si no se desea que el personaje sea afectado por su magia, o de forma natural si no es consciente de que una magia pretende afectarlo. En caso de que desee ser hechizado esto no se tiene en cuenta, el hechizo lo afectará directamente.

Algunos hechizos pueden afectar a una zona. En esos casos, se hace una sola tirada de magia por todos los que estén dentro de ella y se compara con sus defensas. Otros hechizos curan a los aliados o les dan ventaja, como velocidad o fuerza extra. Usados con sabiduría pueden suponer la victoria frente a enemigos que de otra forma serían invencibles.

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

LIBRO DE MAGIA

Este es el libro de Caléndula, 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.

Coste: El coste del hechizo en puntos de Energía. Lanzar el hechizo requiere los puntos indicados en el coste, se acierte o se falle al lanzarlo. Si el coste es 0, es un hechizo de aprendiz, que puede lanzarse cuantas veces se quiera, pero solo una vez por turno.

Alcance: Los hechizos tienen un alcance que se da en puntos de movimiento y en distancias estándares. Algunos hechizos afectan a un área (radio) que se especifica también en ambos sistemas. Para los hechizos de área, la tirada de Magia se enfrenta a todos los que estén dentro del rango de efecto. Los hechizos especifican quién es afectado, si también los aventureros o solo sus enemigos.

Ataque: Explica si el hechizo sirve para atacar y qué tirada hay que hacer para defenderse de él. Algunos hechizos atacan a la Defensa del contrincante, pero otros, a Mente o Cuerpo. En esos casos, la tirada de Magia debe ganar a la prueba que indique el hechizo. Los magos y sanadores obtienen ventaja para defenderse contra ataques mágicos.

Daño: Si los hechizos hacen daño, se indican los puntos de daño y el tipo. Ojo, hay criaturas inmunes o resistentes a un tipo de daño concreto (página 64).

Duración: 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 cuántos turnos el hechizo se mantiene activo.

Efecto: Indica qué hace el hechizo.

Hechizos de mago

Coste: 0

DETECTOR ENCANTAMIENTOS



Te concentras y percibes el efecto de encantamientos y áreas hechizadas en una zona.

Coste: 0.

Alcance: Un área alrededor del lanzador de hasta 10 de radio («lejos»).

Ataque: No tiene tirada de ataque.

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 algún hechizo. Este hechizo no permite ver seres ni objetos invisibles.

FLECHA DE FUEGO

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

Coste: 0.

Alcance: 10 («lejos»).

Ataque: Magia contra Defensa. Un enemigo.

Daño: 2 puntos de daño de fuego.

Duración: Inmediato.

Efecto: El mago realiza un ataque a distancia mágico que infinge daño de fuego.

REMENDAR

Puedes reconstruir pequeños objetos que estén rotos.

Coste: 0.

Alcance: 5 («cerca»).

Ataque: No tiene tirada de ataque. Siempre tiene efecto.

Daño: No hace daño.

Duración: Inmediato.

Efecto: El mago puede reparar un objeto mundano no más grande que un carro, por ejemplo, reparar unos zapatos rotos, un jarrón o un juguete; zurcir los calcetines o la ropa; arreglar la rueda de un carro o reparar una mesa, una puerta rota o un arado. El hechizo no funciona para reparar objetos mágicos o con hechizos de protección (de ahí lo de mundial), y mucho menos para recomponer objetos poderosos que hayan sido destruidos.

TRUCO

Eres capaz de hacer trucos, juegos de manos de muchos tipos e incluso iluminar la zona a tu alrededor.

Coste: 0.

Alcance: 10 («lejos»).

Ataque: No tiene tirada de ataque. En ocasiones, y dependiendo de lo que el personaje quiera hacer, el narrador puede pedir una prueba de Magia enfrentada a una dificultad.

Daño: No hace daño.

Duración: Lo que dure el truco, a elección del lanzador.

Efecto: Este hechizo es muy versátil, ya que permite al mago realizar todo tipo de trucos, desde hacer juegos de manos y complicados trucos de prestidigitación hasta imitar la voz de alguien, hacer una pequeña ilusión, encender un fuego, crear una luz brillante que ilumine hasta 5 puntos («cerca») o bien mover o hacer flotar un objeto de no más de cinco kilos dentro del alcance. Es muy útil para leer un libro sin necesidad de sujetarlo. Con este hechizo, el mago es capaz incluso de limpiar su habitación, fregar y ordenar los platos en la pila o hacer la cama. También puede emplearlo para improvisar alguna

situación que pueda hacer daño, como provocar un leve derrumbamiento o desviar un objeto que cae, aunque en ningún caso puede causar más de 2 puntos de daño. Para hacer un ataque de esta forma, el mago debe hacer una tirada de Magia contra la Defensa de su enemigo, es decir, como si fuese una tirada de ataque mágico normal.

Coste: 1

EMPUJÓN

Empujas cualquier cosa y la tiras al suelo haciéndole daño.

Coste: 1.

Alcance: 5 («cerca»).

Ataque: Magia contra Fuerza. Un objetivo (animado o inanimado).

Daño: 3 puntos.

Duración: Inmediato.

Efecto: El mago empuja a un rival o un objeto no más grande que un humano. El objetivo debe realizar una tirada enfrentada de Fuerza contra Magia para evitar caerse al suelo y recibir 3 puntos de daño. Si es un objeto, recibe el daño y cae inmediatamente.

ENCANTAR

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

Coste: 1.

Alcance: 10 («lejos»).

Ataque: Magia contra Mente. Un objetivo. Solo funciona con criaturas con 2 dados de Mente o menos.

Daño: No hace daño.

Duración: 10 minutos.

Efecto: El mago hechiza al rival, que hará lo que el mago quiera durante 10 minutos (menos intentar hacerse daño a sí mismo). Si el objetivo del hechizo recibe daño, el efecto desaparece.

ESCUDO

Un escudo mágico te envuelve.

Coste: 1.

Alcance: Solo el lanzador.

Ataque: No tiene tirada de ataque.

Daño: No hace daño.

Duración: 10 minutos.

Efecto: Un escudo de fuerza mágica protege al mago, añadiendo 1 dado de armadura al total de su Defensa.

74

Coste 2

ENVIAR MENSAJE

Envías un mensajero animal.

Coste: 2.

Alcance: Solo afecta al lanzador y al mensajero. La distancia depende de las posibilidades del mensajero.

Ataque: No tiene tirada de ataque.

Daño: No hace daño.

Duración: Hasta que el mensajero cumpla su misión.

Efecto: El lanzador llama a un pequeño animal, que acude a él o aparece de la nada, para que haga de mensajero. Aunque el mensaje no puede ser demasiado complicado, puede ser lo suficientemente largo como para poder enviar la mayoría de los mensajes más urgentes. No hay límite de distancia a la cual el mensajero puede enviar su mensaje, pero

tomará el tiempo que tarde en recorrer esa distancia según los medios que tenga, siempre que sea capaz de hacerlo. Una vez el mensajero cumple su misión, es libre para marcharse.

FUNDIR

Cuando tocas un objeto, se derrite.

Coste: 2.

Alcance: 1 («al lado»).

Ataque: No tiene tirada de ataque.

Daño: No hace daño a seres vivos pero sí a objetos.

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, un caladero o los barrotes de una jaula, pero nunca nada de mayor tamaño.

ILUSIÓN

Creas una ilusión difícil de detectar.

Coste: 2.

Alcance: 20 («muy lejos»).

Ataque: No tiene tirada de ataque.

Daño: No hace daño.

Duración: 10 minutos como máximo.

Efecto: El mago crea una ilusión que se puede ver, oír y hasta oler. La ilusión puede ser cualquier cosa que se le ocurra, pero nunca mayor que el tamaño de un carro. Cualquiera que sospeche que puede estar siendo víctima de una ilusión puede hacer una prueba de Mente (o Percibir, en caso de tener ventaja) enfrentada a una tirada de magia del lanzador para darse cuenta del engaño. Si la

victima de la ilusión se trata de un mago o de un sanador, lanzará sus dados inmediatamente debido a su instinto, pudiendo añadir además todos los dados que posea en su habilidad básica de Magia.

INVISIBILIDAD

Te vuelves invisible.

Coste: 2.

Alcance: Solo el lanzador.

Ataque: No tiene tirada de ataque.

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 que lo vean, pero como haga alguna acción violenta o le hagan daño, reaparece, lo que puede ser un serio problema. Si alguien intentara atacarlo tratando de intuir dónde está, tendría doble desventaja ya que es muy difícil adivinar su posición. Una criatura invisible siempre tiene ventaja para hacer un ataque.

VISIÓN DE LA MAGISSA

Una magia que permite ver lo invisible.

Coste: 2.

Alcance: 20 («muy lejos»).

Ataque: No tiene tirada de ataque.

Daño: No hace daño.

Duración: 10 minutos como máximo.

Efecto: El lanzador puede ver en una gran zona lo que está invisible u oculto por cualquier medio mágico o sobrenatural.

Coste: 3**BOLA DE FUEGO**

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

Coste: 3.

Alcance: 10 («lejos»). Un objetivo y todo lo que está a 1 punto alrededor («al lado» o junto al blanco).

Ataque: Magia contra Defensa. Un objetivo.

Daño: 5 puntos de daño de fuego.

Duración: Inmediato.

Efecto: El mago lanza una bola de fuego que estalla al impactar contra el blanco y hace daño de fuego alrededor en un radio de 1 de distancia («al lado»).

PESTAÑEO

*El mago se teletransporta unos metros
en cualquier dirección.*

Coste: 3.

Alcance: Solo el lanzador; 5 puntos de movimiento de distancia («cerca»).

Ataque: No tiene tirada de ataque.

Daño: No hace daño.

Duración: Inmediato.

Efecto: El lanzador del hechizo puede teletransportarse hasta una distancia máxima de 5 puntos de movimiento («cerca»). Si consigue hacerlo antes de que lo ataquen, su enemigo necesitará unos instantes para saber adónde ha ido a parar, por lo que difícilmente podrá atacarlo en el mismo asalto.

RAYO LETAL

Un rayo sale disparado de la palma de tu mano.

Coste: 3.

Alcance: 10 («lejos»).

Ataque: Magia contra Defensa. Un objetivo.

Daño: 5 puntos de daño de energía.

Duración: Inmediato.

Efecto: El mago realiza un ataque a distancia mágico que causa daño de energía pura.

Coste: 4**ARMADILLO**

Cubres tu cuerpo con una coraza de placas de armadillo para protegerte.

Coste: 4.

Alcance: Solo el lanzador.

Ataque: No tiene tirada de ataque.

Daño: No hace daño.

Duración: 10 minutos.

Efecto: Una coraza de placas de armadillo cubre todo el cuerpo del mago. Las placas hacen las funciones de una coraza, tan móviles y flexibles que no suponen ninguna impedimenta para su dueño. Además, podrá moverlas a voluntad, retirando, cubriendo y descubriendo las distintas partes del cuerpo según deseé. Las placas benefician al mago con 2 dados de armadura al total de su Defensa. Al cabo de 10 minutos, caen y se desvanecen.

CONVERTIR EN SAPO

*Transformas a tu enemigo en una criatura poco
favorecida durante un tiempo.*

Coste: 4.

Alcance: 10 («lejos»).

Ataque: Tirada de Magia contra Cuerpo. El objetivo tiene ventaja para resistir.

Daño: No hace daño.

Duración: 10 minutos.

Efecto: El mago es capaz de transformar a una criatura en algún animal o bicho que desee, como un sapo, una oveja, un cerdo, una rata, un pato o un murciélagos. La criatura permanecerá en ese estado durante 10 minutos y volverá a su forma normal al cumplirse ese tiempo. Puesto que lanzar este hechizo es difícil, el objetivo tiene ventaja para resistir sus efectos, por lo que obtiene 1 dado en su tirada de Cuerpo. Las criaturas con 4 o más dados de Cuerpo son inmunes a los efectos de este hechizo. La criatura convertida conserva los valores y estadísticas de su personaje, pero no podrá hacer más acciones que las que normalmente hace la criatura en la que se ha convertido.

DESCARGA ELÉCTRICA

*Un rayo eléctrico surge de tu mano y afecta a todo
cuanto haya frente a ti.*

Coste: 4.

Alcance: 5 («cerca»). Área de 1 punto de movimiento de ancho por 5 de largo.

Ataque: Magia contra Defensa.

Daño: 6 puntos de daño de electricidad.

Duración: Inmediato.

Efecto: El mago hace un ataque a distancia con un rayo eléctrico que cubre una zona de 1 punto de movimiento de ancho por 5 de largo frente a él. Todos los que estén en la zona deben tirar Defensa contra la tirada del lanzador para evitarlo o recibir daño eléctrico.

MURO DE HIELO

Creas un muro de hielo frente a ti.

Coste: 4.

Alcance: 5 («cerca»). Área de 5 puntos de movimiento de ancho por 5 de alto.

Ataque: No tiene tirada de ataque.

Daño: No hace daño.

Duración: La creación del muro es inmediata. El muro dura 10 minutos, tras ese tiempo se derrite.

Efecto: El mago crea un muro de hielo a una distancia máxima de 5 puntos («cerca»). El muro ocupa un área de 5 puntos de movimiento de ancho por 5 de alto y permite ocultarse tras él, por lo que los enemigos no pueden atacar a quienes están al otro lado. El muro tiene 4 dados de Defensa de armadura y puede aguantar hasta 10 heridas. Una vez las acumula, cae hecho pedazos.

ROMPER ENCANTAMIENTO

El mago es capaz de romper los efectos de un hechizo.

Coste: 4.

Alcance: 5 («cerca»).

Ataque: Magia (a una dificultad determinada).

Daño: No hace daño.

Duración: El efecto es inmediato.

Efecto: El mago es capaz de romper el efecto de cualquier hechizo que afecte a una zona, criatura u objeto, como una maldición, por ejemplo. Para romper un encantamiento debe hacer una prueba de Magia a una dificultad que decide el narrador. Como guía, se considera que por cada punto que cueste un hechizo la dificultad para romperlo es de 1

dado. Así, romper un encantamiento de coste 1 tendrá una dificultad de 1 dado; de coste 2, 2 dados; de coste 3, 3 dados...

Coste 5

ANIMAR OBJETO

Encantas un objeto y se transforma en un criado que te obedecerá y luchará por ti.

Coste: 5.

Alcance: 10 («lejos»).

Ataque: No tiene tirada de ataque.

Daño: Depende de la criatura.

Duración: 10 minutos.

Efecto: El mago encanta un objeto pequeño o mediano que cobra vida de repente, se mueve solo y obedece sus órdenes. Se convierte en un servidor que hará cuanto el mago le diga, combatiendo a sus órdenes si así lo desea hasta que sea destruido, momento en que el hechizo se disipa de entre los restos. Versiones más poderosas de este hechizo permiten encantar objetos más grandes y durante más tiempo. Utiliza las estadísticas normales de «La cosa que se mueve» que vienen incluidas en el «Bestiario» (página 166) para saber las estadísticas del objeto.

MALDICIÓN

Transformas para siempre a tu enemigo en alguna criatura poco favorecida.

Coste: 5.

Alcance: 10 («lejos»).

Ataque: Magia contra Cuerpo. El objetivo tiene ventaja para resistir. Las criaturas con 4 o más dados de Cuerpo son inmunes.

Daño: No hace daño.

Duración: Hasta que la maldición se elimine.

Efecto: Con esta versión más poderosa del hechizo «Convertir en sapo», el mago es capaz de transformar a una criatura indefinidamente en algún animal o bicho que desee, como un cerdo, una oveja, un sapo, una rata, un pato o un murciélagos. La criatura maldecida permanecerá en ese estado hasta que alguien o algo eliminan la maldición. En todo lo demás el hechizo funciona igual. El objetivo tiene ventaja para resistir sus efectos, por lo que obtiene 1 dado en su tirada de Cuerpo. Las criaturas con 4 o más dados de Cuerpo son inmunes a los efectos de este hechizo. La criatura convertida conserva los valores y estadísticas de su personaje, pero no podrá hacer más acciones que las que normalmente hace la criatura en la que se ha convertido.

TELETRANSPORTE

¡Fiuuu! ¡Nos vamos!

Coste: 5.

Alcance: El lanzador y los compañeros que estén a 3 puntos de movimiento o menos de él («muy cerca»).

Ataque: No tiene tirada de ataque.

Daño: No hace daño.

Duración: Inmediato.

Efecto: Sus compañeros y el mago (o él solo) se teletransportan a una distancia máxima de tres kilómetros del punto de origen, lo que los quita de en medio. Versiones más poderosas de este hechizo permiten teletransportarse más lejos. Hacer este hechizo es agotador. Tras teletransportarse, el mago debe descansar al menos dos horas si quiere volver a lanzarlo.

Hechizos de sanador



Coste: 0

DETECTOR ENCANTAMIENTOS

Te concentras y percibes el efecto de encantamientos y áreas hechizadas en una zona.

Coste: 0.

Alcance: Un área a alrededor del lanzador de hasta 10 puntos de radio («lejos»).

Ataque: No tiene tirada de ataque.

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. Este hechizo no permite ver seres ni objetos invisibles.

GOLPE DE VIENTO

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

Coste: 0.

Alcance: 10 («lejos»).

Ataque: Magia contra Defensa. Un objetivo.

Daño: 2 puntos de daño.

Duración: Inmediato.

Efecto: El objetivo recibe el golpe invisible y doloroso de un pequeño torbellino de aire.

ZURCIR

Puedes reconstruir pequeños objetos que estén rotos, lo que incluye curar pequeños cortes o heridas.

Coste: 0.

Alcance: 5 («cerca»).

Ataque: No tiene tirada de ataque. Siempre tiene efecto.

Daño: No hace daño.

Duración: Inmediato.

Efecto: El sanador puede reparar un objeto mundial no más grande que un carro, por ejemplo, reparar unos zapatos rotos, un jarrón o un juguete; zurcir los calcetines o la ropa; arreglar la rueda de un carro o reparar una mesa, una puerta rota o un arado. El hechizo no funciona para reparar objetos mágicos o con hechizos de protección, y mucho menos para recomponer objetos poderosos que hayan sido destruidos. En manos de un sanador, el hechizo permite también curar pequeños cortes, contusiones o magulladuras, que desaparecerán sin dejar rastro de cicatrices. Sin embargo, este hechizo no permite recuperar heridas o puntos de Energía.

Coste: 1

ALIVIO DE LA MAGISSA

Curas a un moribundo.

Coste: 1.

Alcance: 1 («al lado»). El lanzador o un paciente al que pueda tocar.

Ataque: No tiene tirada de ataque. Siempre tiene efecto.

Daño: No hace daño.

Duración: Inmediato.

Efecto: El sanador o el paciente recupera 1 herida. Si el paciente está inconsciente, vuelve en sí.

DEFLECTOR DE SARIEL

Un escudo que protege contra las armas a distancia.

Coste: 1

Alcance: Solo el lanzador.

Ataque: No tiene ataque. Siempre tiene efecto.

Daño: No hace daño.

Duración: 10 minutos.

Efecto: El lanzador se protege con un escudo que desvía todos los proyectiles lanzados por armas a distancia, siempre que no sean mágicos.

EMPUJÓN

Empujas cualquier cosa y la tiras al suelo haciéndole daño.

Coste: 1.

Alcance: 5 («cerca»).

Ataque: Magia contra Fuerza. Un objetivo (animado o inanimado).

Daño: 3 puntos.

Duración: Inmediato.

Efecto: El sanador empuja a un rival o un objeto no más grande que un humano. El objetivo debe realizar una tirada enfrentada de Fuerza contra la Magia del lanzador para evitar caerse al suelo y recibir 3 puntos de daño. Si es un objeto, recibe el daño y cae inmediatamente.

PROTECCIÓN

Lanzas una magia de protección sobre tus compañeros.

Coste: 1.

Alcance: 3 de radio alrededor del lanzador («muy cerca»).

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

Daño: No hace daño.

Duración: 10 minutos.

Efecto: Los personajes bajo la protección de este hechizo obtienen ventaja para defenderse de venenos, enfermedades y magia durante 10 minutos.

Coste 2

CEGAR

Una magia que deja ciego a tu enemigo durante un tiempo.

Coste: 2.

Alcance: 10 («lejos»).

Ataque: Magia contra Cuerpo. Un objetivo.

Daño: No hace daño.

Duración: 10 minutos.

Efecto: El objetivo queda cegado. Un personaje cegado no puede ver hacia dónde va o a quién está atacando, aunque puede intentarlo e incluso tratar de defenderse. No obstante, sin entrenamiento es muy difícil, por lo que cada vez que intente hacer cualquier acción, incluyendo atacar, sufre doble desventaja. Un ataque contra una criatura cegada siempre tiene ventaja. Por instinto, cuando están cegados, los animales suelen quedarse quietos y muy asustados.

ENCANTAR OBJETO

Encantas un objeto, que se vuelve mágico durante un rato.

Coste: 2.

Alcance: 5 («cerca»).

Ataque: No tiene tirada de ataque.

Daño: No hace daño.

Duración: 10 minutos.

Efecto: El sanador, con sus manos, encanta un objeto cualquiera no más grande que un carro. El objeto se volverá mágico a todos los efectos durante el tiempo que dure el hechizo (10 minutos). Si el objeto encantado es un arma, causará 1 punto de daño más y su daño se considerará mágico.

ENREDAR

Plantas y raíces brotan del suelo y atrapan a tu enemigo.

Coste: 2.

Alcance: 10 («lejos»).

Ataque: Magia contra Agilidad. Un objetivo.

Daño: No hace daño.

Duración: 10 minutos o hasta que el objetivo se libere.

Efecto: Del suelo brotan plantas y raíces que intentan atrapar al objetivo, manteniéndolo sujeto durante 10 minutos o hasta que se libere. El objetivo puede hacer tiradas de Fuerza cada turno a una dificultad difícil para intentar escapar. Si saca la tirada, rompe las raíces y se libera.

ENVIAR MENSAJE

Envías un mensajero animal.

Coste: 2.

Alcance: Solo afecta al lanzador y al mensajero. La distancia depende de las posibilidades del mensajero.

Ataque: No tiene tirada de ataque.

Daño: No hace daño.

Duración: Hasta que el mensajero cumple su misión.

Efecto: El lanzador llama a un pequeño animal, que acude a él o aparece de la nada, para que haga de mensajero. Aunque el mensaje no puede ser demasiado complicado, puede ser lo suficientemente largo como para poder enviar la mayoría de los mensajes más urgentes. No hay límite de distancia a la cual el mensajero puede enviar su mensaje, pero tomará el tiempo que tarde en recorrer esa distancia según los medios que tenga, siempre que sea capaz de hacerlo. Una vez el mensajero cumple su misión, es libre para marcharse.

INVISIBILIDAD

Te vuelves invisible.

Coste: 2.

Alcance: Solo el lanzador.

Ataque: No tiene tirada de ataque.

Daño: No hace daño.

Duración: 10 minutos o hasta que el lanzador ataca o lo golpean.

Efecto: El lanzador se vuelve invisible. Puede andar por ahí sin que lo vean, pero como haga alguna acción violenta, como atacar, o si le hacen daño, reaparece, lo que puede ser un serio problema. Si alguien intenta atacarlo tratando de intuir dónde está, tendrá doble desventaja, ya que es muy difícil adivinar su posición. Una criatura invisible tiene ventaja para atacar.

MIEDO

Un miedo horrible invade a un enemigo, que queda paralizado.

Coste: 2.

Alcance: 5 («cerca»).

Ataque: Magia contra Mente. Un objetivo. Solo funciona con criaturas con 3 dados de Mente o menos. Las criaturas sin Mente son inmunes.

Daño: No hace daño.

Duración: Un asalto y los siguientes hasta superar una prueba de Mente o 10 minutos.

Efecto: Afecta a una criatura. Si esta falla una prueba de Mente contra la de Magia del lanzador, es afectada por un miedo que la paraliza. Una criatura asustada es incapaz de hacer nada hasta que el miedo se le pasa. En el segundo asalto y los siguientes, la criatura afectada puede volver a hacer en su turno una prueba de Mente contra la misma tirada de ataque mágico que lo hechizó, o bien contra una nueva tirada de Magia. Si tiene éxito, el objetivo supera su miedo y se recupera. El efecto se pasa a los 10 minutos.

PRIMAVERA DE LA MAGISSA

Haces brotar plantas y las haces florecer.

Coste: 2.

Alcance: 5 («cerca»).

Ataque: No tiene tirada de ataque.

Daño: No hace daño.

Duración: Inmediato. El efecto es permanente.

Efecto: El sanador hace brotar una planta exuberante que puede llegar a alcanzar su altura. La planta es

capaz de florecer y dar unos pequeños frutos de los que pueden comer hasta cuatro compañeros más. La planta queda en el lugar tras realizar el hechizo y seguirá viviendo mientras las condiciones sean las adecuadas.

VISIÓN DE LA MAGISSA

Una magia que permite ver lo invisible.

Coste: 2.

Alcance: 10 («lejos»).

Ataque: No tiene tirada de ataque.

Daño: No hace daño.

Duración: 10 minutos como máximo.

Efecto: El lanzador del conjuro puede ver lo que está invisible u oculto por cualquier medio mágico o sobrenatural.

Coste 3

LEVITAR

Comienzas a levitar sobre el suelo.

Coste: 3.

Alcance: Solo el lanzador.

Ataque: No tiene tirada de ataque.

Daño: No hace daño.

Duración: 10 minutos.

Efecto: El lanzador comienza a levitar hasta una altura no mayor de 2 o 3 puntos de movimiento de altura («muy cerca») sobre el suelo. En un asalto, puede moverse por el aire una cantidad igual a sus puntos de movimiento, pero no puede recorrer más distancia (es decir, solo puede moverse una vez). Levitar permite al lanzador sortear obstáculos e incluso

atravesar precipicios y grandes alturas, pero se moverá despacio. La mayoría de las criaturas no podrán alcanzarlo con sus armas cuerpo a cuerpo, ya que queda fuera de alcance, pero será un blanco perfecto para las armas a distancia, por lo que sus atacantes tendrán ventaja en sus ataques con proyectiles.

LLAMADA DE LA MAGISSA

Llamas a los animales para que acudan en tu auxilio.

Coste: 3.

Alcance: Un radio de 2 kilómetros.

Ataque: No tiene tirada de ataque.

Daño: No hace daño.

Duración: 10 minutos (cada 4 horas como mucho).

Efecto: Si se ve en dificultades, el lanzador de este hechizo puede llamar a los animales para que le ayuden. Los animales acudirán en su auxilio, especialmente todo tipo de pájaros, pues para ellos es más fácil atender su llamada. Podrán ayudarle de muchas formas, por ejemplo, evitando que se caiga de un puente de cuerda o buscando a alguien que se haya perdido. Si se trata de un combate, los animales molestarán e intentarán morder y picotear a los enemigos. A efectos de juego no se tienen en cuenta ni sus ataques ni sus estadísticas, sino que gracias a su ayuda, los enemigos a los que se enfrente el sanador obtienen desventaja durante todo el combate.

Usa el sentido común con este hechizo. Si el lanzador está al aire libre puede recurrir a él, pero difícilmente podrá si está dentro de alguna edificación o bajo tierra. Por otra parte, si el lanzador abusa de este hechizo los animales simplemente dejarán de venir. Una vez lo ha utilizado debería dejar pasar unas horas antes de poder recurrir a él de nuevo. Los animales no siempre van

a estar ahí para solucionar todos sus problemas. (El explorador dispone de este hechizo como un talento).

RAYO DE LA RISA

Un conjuro directo que dobla de risa a tu enemigo.

Coste: 3.

Alcance: 10 («lejos»).

Ataque: Magia contra Mente. Un objetivo. Solo funciona con criaturas con 2 dados de Mente o menos. Las criaturas sin Mente son inmunes.

Daño: No hace daño.

Duración: Un asalto y los siguientes hasta superar una prueba de Mente o 10 minutos.

Efecto: El objetivo comienza a reírse sin parar. No puede hacer nada más hasta su turno siguiente, cuando podrá hacer una nueva prueba de Mente contra la misma tirada de ataque mágico que lo hechizó (o bien contra una nueva tirada de Magia). Si falla, continúa riéndose hasta que supere la tirada o el hechizo se disipe. A los 10 minutos el efecto desaparece y el objetivo cae inconsciente.

VELOCIDAD

Eres más rápido, lo que te permite hacer más cosas en el mismo tiempo.

Coste: 3.

Alcance: El lanzador o un compañero a menos de 5 puntos de movimiento («cerca»).

Ataque: No tiene tirada de ataque.

Daño: No hace daño.

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

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

Coste 4

CORTEZA

Recubres tu cuerpo con una fuerte corteza para protegerte.

Coste: 4.

Alcance: Solo el lanzador.

Ataque: No tiene tirada de ataque.

Daño: No hace daño.

Duración: 10 minutos.

Efecto: El sanador recubre su piel con una dura corteza similar a la de los árboles para protegerse. La corteza le brinda 2 dados de armadura, que puede añadir a su Defensa. El recubrimiento le ayuda también a pasar desapercibido, obteniendo ventaja cada vez que dese esconderse o camuflarse. Obviamente solo podrá beneficiarse de esta ventaja cuando esté en algún ambiente natural, como en un bosque o entre la maleza.

¡EN PIE!

Una poderosa magia que recupera a un compañero caído.

Coste: 4.

Alcance: Un paciente que no esté a más de 2 o 3 puntos de movimiento («muy cerca»).

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

Daño: No hace daño.

Duración: Inmediato.

Efecto: Si el paciente está inconsciente recupera 1 herida y todos sus puntos de Energía, por lo que puede levantarse y continuar.

TRANSFORMACIÓN

Te transformas en un animal.

Coste: 4.

Alcance: Solo el lanzador.

Ataque: No tiene tirada de ataque.

Daño: No hace daño.

Duración: 30 minutos (es necesario descansar unas 2 horas antes de poder lanzarlo otra vez).

Efecto: El lanzador de este hechizo se transforma en el animal que quiera siempre y cuando no sea mayor que un perro grande. Puede permanecer en esa forma hasta media hora. Al transformarse, el sanador adquiere todas las características del animal, por lo que si se trata de un ave podrá volar, pero el personaje sigue utilizando los valores de su ficha para cualquier prueba o tirada de dados.

La pega de esta poderosa magia es que cuantas más veces se lanza el hechizo y más tiempo se permanece en la forma del animal más se heredan sus rasgos y forma de ser, por lo que cuando el efecto se disipe, el lanzador se comportará de forma algo extraña. Por ejemplo, si se ha transformado en un perro durante más de diez minutos, al volver a su forma original el lanzador tenderá a rascarse la oreja con el pie y soltar algún ladrido que otro. Si ha sido en búho, tendrá la costumbre de ulular. El sanador deberá descansar al menos unas dos horas para que se le pase el efecto de este «eco» del animal y poder lanzar el hechizo de nuevo. Si no descansa lo suficiente, corre el peligro de que los efectos de su última transformación

se vuelvan permanentes. Si esto sucede, solo es posible recuperar la forma original mediante poción, remedios naturales o los hechizos «Romper encantamiento» y «Purificar».

PURIFICAR

Curas a un enfermo por completo.

Coste: 4.

Alcance: 1 («al lado»). El lanzador o un paciente al que pueda tocar.

Ataque: No tiene tirada de ataque. Un paciente.

Daño: No hace daño.

Duración: Inmediato, pero el hechizo tarda en completarse 30 minutos.

Efecto: El sanador o su paciente se cura de una enfermedad, los efectos de un veneno o de una maldición (como convertirse en piedra o en sapo...). Este hechizo es complicado, por lo que se tarda en lanzarlo unos treinta minutos.

Coste 5

INVOCAR LA TORMENTA

Es capaz de invocar una poderosa tormenta.

Coste: 5.

Alcance: 20 («muy lejos»). Una zona de hasta 20 puntos de movimiento de radio. No obstante, la tormenta no afecta a quien esté a menos de 3 puntos de movimiento del sanador («muy cerca»).

Ataque: No tiene tirada de ataque. El sanador debe estar al aire libre.

Daño: 7 puntos de daño por los efectos de la tormenta.

Duración: 10 minutos. Este hechizo solo se puede hacer una vez cada 4 horas como máximo.

Efecto: El sanador invoca una tormenta, que actúa dentro del radio de acción del hechizo. Todos los objetos ligeros que no estén sujetos salen volando, y los menos pesados son derribados y empujados. Todas las criaturas sufren 7 puntos de daño (o 2 heridas) por el fuerte viento y el granizo que cae sobre sus cabezas (el daño se sufre una sola vez). Además, todas las criaturas con 2 dados o menos de Fuerza son derribadas a no ser que superen una prueba de dificultad difícil. Si la criatura tiene 4 o más patas obtiene ventaja. No se puede volver a invocar la tormenta hasta haber pasado al menos cuatro horas desde la última vez.

VISIÓN LEJANA

Puedes ver a alguien lejano a través de cualquier reflejo.

Coste: 5.

Alcance: Sin límite.

Ataque: Magia contra Mente.

Daño: No hace daño.

Duración: 3 minutos como máximo.

Efecto: El lanzador puede ver, o más bien escudriñar, a quien esté muy lejos. Para hacerlo necesita alguna superficie reflectante, como un espejo, un gran plato lleno de agua o incluso un charco, y tiene que tener en su poder algo muy personal de la otra criatura, como un mechón de pelo o un trozo de su ropa. Si el lanzador obtiene una tirada de éxito de Magia contra los dados de Mente de quien esté espiando (más sus posibles ventajas en caso de tenerlas, como la que poseen los magos o sanadores) podrá ver su

imagen sobre cualquier reflejo. La visión permitirá ver claramente qué está haciendo, pero estará limitada al tamaño de la superficie que esté usándose. Solo es posible atisbar durante tres minutos como máximo, ya que resulta agotador para el lanzador. Después, no es posible volver a realizar el hechizo hasta haber descansado al menos un par de horas.

EL ENTORNO

El entorno puede suponer un desafío para los personajes, pero recuerda que lo que realmente importa no es tratar de simular la realidad del mundo intentando averiguar lo difícil que resulta hacer una cosa u otra, sino decidir el grado de desafío al que deseas que se enfrenten los jugadores en cada momento. De la emoción de este enfrentamiento surgirán las historias que recordarán después.

Más que una serie de reglas precisas de cómo funcionan las cosas, considera todo lo que se ve en este epígrafe como ejemplos de cómo aplicar con creatividad la regla de ventaja y desventaja (página 50) y los niveles de dificultad (página 53), ya que son tus verdaderos aliados para resolver la mayoría de las situaciones.

DAÑOS NATURALES Y TRAMPAS

Las amenazas de origen natural o algunas provocadas suelen requerir pruebas de habilidad para evitarlas. Normalmente estas pruebas se enfrentan a una dificultad que representa la peligrosidad de la amenaza. Si se fallan, se aplican los efectos de la amenaza. Por ejemplo, si caen unas rocas sobre un personaje, este podría hacer una prueba de Agilidad a dificultad difícil para evitar que lo golpeen.

Por otro lado, ciertas amenazas, como las trampas, requieren tiradas enfrentadas. Por ejemplo, en el caso de una trampa mágica que ataca con un hechizo a una de las características del objetivo, el número de dados que se tiran por la amenaza se consideran los dados de su Fuerza.

En otros casos, algunas amenazas incluso pueden hacer ataques, como una trampa que dispara una flecha. Cada amenaza debe explicar cómo realiza su ataque, si tiene dados para hacerlo y cuántos (sus dados de Fuerza).

DAÑO MASIVO

Para contabilizar el daño masivo, ya sea por objetos enormes que caen sobre un personaje u otras causas, utiliza la regla de daño extra o umbral de daño (página 63). Según esta regla, una vez agotados los puntos de Energía del personaje o en caso de no usarlos, cada 5 puntos de daño o fracción de 5, el personaje sufre 1 herida (en cualquier modo de juego). Por lo tanto, de 1 a 5 puntos de daño sufre 1 herida; de 6 a 10 puntos de daño, 2 heridas..., y así.

DAÑO POR CAÍDAS

El daño por caídas es un ejemplo de la regla de daño masivo con una variante: no tiene en cuenta los puntos de Energía. Así, un personaje sufre 1 punto de daño por cada punto de movimiento que caiga y sufre una herida directamente por cada 5 puntos de daño o fracción de 5 que reciba por la caída. Es decir, un personaje que cae de 1 a 5 puntos de movimiento («cerca») recibe 1 herida; de 6 a 10 puntos («lejos»), 2 heridas..., y así.

Cada 5 puntos de movimiento o fracción de 5 de caída = 1 herida que se aplica directamente, sin importar si se poseen puntos de Energía.

Recuerda que los puntos de movimiento son abstractos, cada punto puede tener la medida que quieras. Puedes considerar que cada punto equivale a una distancia de entre uno y dos metros.

DUREZA Y SALUD DE LOS OBJETOS

Algunos objetos pueden aguantar un número de heridas determinado antes de romperse. No tienen puntos de Energía, así que no importan los puntos de daño que se les cause: una vez acumulan tantas heridas como pueden soportar, se rompen. Esto es suficiente para la mayoría de las situaciones del juego, pero en ocasiones los objetos pueden también añadir dados de armadura a su Defensa representando su dureza.

Recuerda que las tiradas para romper objetos solo deberían hacerse en situaciones tensas, como cuando los personajes están siendo perseguidos, tienen prisa o desean alcanzar un objeto importante durante una batalla. Por ejemplo, si están atrapados en una habitación que se está llenando de agua, las pruebas para romper la puerta de hierro que los separa de la salvación pueden ser muy emocionantes. En los demás casos, si disponen de tiempo de sobra, no te moleste con este tipo de pruebas.

A continuación tienes algunos ejemplos de dureza de objetos que puedes emplear como guía:

Jarrón grande	1 herida	
Rama de árbol	1 herida	
Cuerda	1 herida	
Silla, mesa	2 heridas	
Mueble mediano	3 heridas	
Puerta de madera	3 heridas	1 dado de armadura
Cadena	6 heridas	3 dados de armadura
Puerta de hierro	12 heridas	4 dados de armadura
Muro de ladrillo	15 heridas	5 dados de armadura

Los objetos no tienen 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 (si tiene). De estar en movimiento (como un objeto encantado) el narrador puede asignarles ventaja o doble ventaja a su Defensa

◆ Si el objeto no tiene dados de armadura y está quieto, el ataque siempre impacta, no se necesita ninguna tirada. En caso de estar moviéndose, el narrador tiene en cuenta la ventaja a su Defensa (como si fuese un valor de dificultad de 1 o 2 dados) y exigir una tirada de ataque.

◆ Si tiene algún dado de armadura para su Defensa, se realiza un ataque normal. Un ataque contra un objeto siempre tiene doble ventaja si está inmóvil. En caso de estar en movimiento, el narrador puede añadir ventaja o doble

ventaja a su Defensa. Si el objeto está siendo transportado por alguien, en lugar de la ventaja se puede añadir la Agilidad del que está llevándolo, pero solo si el narrador lo considera necesario.

Algunas armas, además, dan ventaja a la hora de romper cosas, como las mazas o los martillos, que son muy útiles para romper puertas y cosas así. Todas estas ventajas pueden acumularse.

Efectos de frío, fuego, ácido...

Algunos efectos, como el frío, el ácido o el fuego, añaden 1 punto al daño (a no ser que se especifique que hace más). Así, un palo ardiendo que se usa como arma añade 1 punto extra de daño de fuego que se suma al daño normal que hace un palo. Si el personaje está expuesto continuamente a ese daño, recibe 1 punto de daño cada turno.

Venenos, enfermedades

Los impactos de algunos monstruos pueden envenenar o transmitir enfermedades. 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 cura, por lo que si un personaje está envenenado y sufre otros ataques que también transmiten el veneno, estos no se tienen en cuenta.

Tanto los venenos como las enfermedades tienen una Potencia  determinada, que se especifica con un número de dados. Por ejemplo, podemos tener 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 los dados de Cuerpo del objetivo, este sufre los efectos del veneno o de la enfermedad.

Tirada opcional: Como ves, para determinar si un

Veneno o enfermedad **débil**: Potencia  ( )

Veneno o enfermedad **moderado**: Potencia  ( )

Veneno o enfermedad **devastador**: Potencia  (  )

veneno o enfermedad afecta a un personaje, basta mirar el número de dados, pero si quieras puedes tirar los dados de la Potencia contra los dados de Cuerpo del personaje como si fuese un ataque normal. Si la tirada de la Potencia supera a la de Cuerpo, el personaje sufre los efectos.

Hambre y sed

Además de obtener desventaja por no comer debidamente o no beber con regularidad, un personaje hambriento o sediento debería perder puntos de Energía progresivamente (en el caso de usar ese bloque de reglas). Los puntos no puede recuperarlos descansando a no ser que tenga ocasión de comer o beber. Una vez los haya perdido todos, comenzará a sufrir heridas hasta que llegue al límite que pueda soportar, momento en el que caerá inconsciente.

Como guía general, considera que un personaje no puede estar más de dos o tres días sin beber y dos o tres semanas sin comer. Un adulto podría aguantar

algunos días más, pero no muchos. Esperemos que ningún personaje tenga que llegar a ese extremo.

La pérdida de puntos de Energía irá en función de lo mal que estén las cosas para el personaje, por lo que el narrador debería usar las penalizaciones como una herramienta narrativa que ayude al jugador a hacerse una idea del estado de su personaje más que como una forma de simular la realidad.

Efectos adversos del clima

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 preparar hasta el balcón de tu amada en una tranquila noche de luna que con una ventisca con granizo. En estos casos, las desventajas pueden sumarse si vienen por causas distintas, como siempre, por lo que varias condiciones pueden hacer que 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 Agilidad a dificultad normal, bajo truenos, relámpagos y lluvia la acción podría ser desde difícil hasta casi una locura.

Las desventajas pueden mantenerse por estar expuestos durante mucho tiempo a las malas condiciones del clima debido a la incomodidad y fatiga que provocan. Por ejemplo, si los personajes están viajando bajo una fuerte lluvia, pueden arrastrar una desventaja durante horas hasta que encuentren un refugio donde secar su ropa y descansar.

VIAJAR POR EL MUNDO (opcional, 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 imaginar cómo transcurren sus viajes no necesitas mucho más que describirlo, por ejemplo:

Camináis durante dos horas bajo una pequeña llovizna y al final llegáis a una vieja casa. Se ve luz a través de la ventana...

Sin embargo, en ocasiones puede surgir alguna duda, como «¿cuánto podemos caminar en una tarde?», o bien, «¿cuánto tiempo adelantamos 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 exploren su mundo. Estas reglas están enfocadas para que el narrador, normalmente un adulto, las aplique según los personajes vayan moviéndose por un mapa. Puedes usar el sistema para medir las distancias con cualquier mapa normal siempre que tengas en cuenta su escala, 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 en blanco que puedes imprimir para dibujar en ella o bien sobre acetatos transparentes para superponerlos en un mapa de papel. Los sistemas electrónicos de proyección, mejor los dejamos a tu criterio, preferencias y a la tecnología que tengas disponible.

A continuación explicamos dos sistemas para moverse por el territorio y explorarlo: un sistema básico y otro algo más avanzado.

MOVIMIENTO DIARIO BÁSICO

Para saber cuántos kilómetros puede recorrer un personaje al día, multiplica sus puntos de movimiento por 5. Por ejemplo, si tiene 6 puntos de movimiento, el resultado es $6 \times 5 = 30$ kilómetros que el personaje podrá recorrer antes de tener que acampar. Para saber la distancia en millas, multiplica por 4 en lugar de por 5.

Si quieres tener en cuenta cuánto se retrasan los viajeros por efecto del tipo de terreno que atraviesen, consulta la tabla que viene en el siguiente epígrafe. Cuando un terreno es difícil de cruzar, puede costar el doble, el triple o el cuádruple de distancia, o lo que es lo mismo, los personajes solo podrán moverse la mitad, un tercio o un cuarto de su capacidad de movimiento. Ten en cuenta que en este coste influye también el clima, aumentando en uno o dos grados el coste total. Para viajar, esto es todo cuanto necesitas.

$$\begin{aligned} \text{Kilómetros al día} &= \text{Puntos de movimiento} \times 5 \\ \text{Millas al día} &= \text{Puntos de movimiento} \times 4 \end{aligned}$$

MOVIMIENTO DIARIO AVANZADO

En realidad se trata del mismo procedimiento que el primer sistema, pero desde otro punto de vista. De la misma forma que 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. Podrá gastar los puntos diarios en un mapa igual que gasta

los puntos de movimiento durante un asalto normal de combate. Esto convierte el movimiento por el mapa en un juego muy sencillo.

El cálculo de los puntos es el mismo que en el sistema anterior. Para saber cuántos puntos de movimiento diarios tiene un personaje en kilómetros, multiplica sus puntos de movimiento por 5. Si lo quieres saber en millas, multiplica por 4. Por ejemplo, si un personaje tiene 5 puntos de movimiento, tendrá $5 \times 5 = 25$ puntos de movimiento diarios en kilómetros.

Siempre y cuando se viaje por caminos en buenas condiciones o terreno llano, 1 punto de movimiento diario equivale a 1 kilómetro o a 1 milla, dependiendo de si en el mapa se usa una u otra medida. Si el grupo decide gastar 10 puntos viajando por un camino, pueden recorrer 10 kilómetros o 10 millas.

1 punto de movimiento diario =
1 kilómetro/milla (por caminos y terreno llano)

En caso de que el personaje o su grupo decida viajar por otros tipos de terreno, cada kilómetro o milla dejará de costar 1 punto para pasar a costar más, tal y como se muestra a continuación:

Coste de movimiento

Viajando 1 kilómetro/milla por:		
Caminos, terreno llano	(Fácil)	1 punto (x1)
Colinas, bosques (sin senderos)	(Medio)	2 puntos (x2)
Montañas, suelo rocoso	(Difícil)	3 puntos (x3)
Pantanos, marismas	(Difícilísimo)	4 puntos (x4)

Por ejemplo, teniendo en cuenta que el mapa que usamos está en kilómetros, si un personaje cruza a través de los bosques sin seguir ningún sendero, cada kilómetro le costará 2 puntos de movimiento, ya que su coste es de 2 puntos ($\times 2$). Recorrer 10 kilómetros de bosque le costaría por lo tanto 20 puntos de movimiento. La forma más cómoda de contar los puntos sobre el mapa es usando las casillas.

El narrador también puede aumentar el coste dependiendo de las condiciones del clima. Una fuerte tormenta o una nevada puede suponer que el coste de movimiento aumente 1 e incluso 2 puntos, dependiendo de las condiciones. De esta forma, lo que supondría atravesar una región montañosa con un coste $\times 3$ puede convertirse en una dura jornada de coste $\times 4$.

Una compañía de jóvenes aventureros puede viajar al día unas seis o siete horas, haciendo varias paradas para descansar. En total, una jornada que no puede ser mucho más larga de ocho horas como mucho. El resto del día deberá descansar, beber, comer y reposar fuerzas porque si no, estarán muy cansados para poder hacer nada. Los adultos pueden andar un par de horas más, pero no mucho más de eso. Un grupo de viajeros siempre se mueve a la velocidad de su miembro más lento, es decir, el que tiene menos puntos, por lo que sus puntos serán los que se usen para contar el movimiento, a no ser que los otros lo dejen atrás, claro.

En caso de no descansar debidamente, un personaje terminará perdiendo todos sus puntos de Energía (en caso de usarlos), por lo que en cualquier modo de juego un personaje agotado tendrá desventaja en todas sus acciones. Si el personaje continúa sin querer descansar (que sucede), esa desventaja puede

doblarse al mismo tiempo que comienza a ganar heridas. Así, si el personaje es muy cabezota (que también sucede), puede terminar despomándose debido al cansancio al llegar al límite de las heridas que puede soportar. El ritmo al que se pierden los puntos de Energía, se acumulan desventajas y se ganan heridas queda siempre a decisión del narrador.

Recuerda que cuanto necesitan saber los jugadores es que tienen un número de puntos para gastar durante cada día de viaje (por lo general, 25 puntos en kilómetros o 20 puntos en millas). Cada casilla del mapa (cuadrada o hexagonal) les cuesta puntos, por lo que cuando se gasten, deberán acampar. Si una casilla tiene un coste mayor, indícaselo. Eso es todo. Verás que una vez lo practiquen dos o tres veces, se haránenseguida con el sistema.

VIAJANDO POR EL MAPA

Ahora cuanto necesitas es un buen mapa donde gastar todos esos puntos de movimiento diarios, 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 casillas permiten aplicar el coste y contar fácilmente sin tener que usar la escala.

En el mapa del valle, cada hexágono equivale a 5 kilómetros (3 millas) de distancia. No olvides que hay que pagar puntos por cada kilómetro (o milla) que contiene un hexágono. Cada vez que el grupo quiera abandonar un hexágono y pasar al siguiente, debe pagar su coste, que depende del tipo de terreno que hay en él, tal y como se indica en la tabla de coste.

Si, por ejemplo, cruzan un hexágono donde se indica que hay terreno despejado, el coste sería de 1 punto,

pero ya que cada hexágono mide 5 kilómetros, abandonar el hexágono y pasar al siguiente costará 5 puntos de movimiento diarios, un punto por cada kilómetro que mida el hexágono. Si después deciden cruzar por el bosque para llegar a su destino, el coste sería de 2 puntos por kilómetro, por lo que atravesar un hexágono de bosque costaría 10 puntos (5×2).

Para evitar confusiones, considera que cada hexágono es de un único tipo de terreno, el que parezca más importante dentro de la casilla, no te compliques.

Pero si deseas darle más importancia a la exploración, si en un hexágono hay dos tipos de terreno, como bosques y terreno despejado por ejemplo, los aventureros pueden escoger viajar por las áreas más despejadas, ya que resulta más fácil y rápido, siempre que estas sean evidentes y fáciles de encontrar. Si no son tan evidentes o si prefieres dejarle esta tarea a los jugadores, para encontrar esas áreas más accesibles es necesaria la figura del guía en el grupo, que se explica más adelante.

En algunos casos puede ocurrir que el grupo decida lo contrario, escogiendo viajar por las áreas más difíciles. Por ejemplo, para permanecer ocultos o para hacer más difícil que sus enemigos puedan rastrear sus movimientos.

Con este sencillo sistema, los personajes pueden viajar cada día hasta que sus puntos de movimiento diarios se agoten, señal de que ya es 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 utilizando este sistema. Para hacerlo, lo mejor es usar una hoja en blanco dividida en hexágonos. Puedes encontrar muchas plantillas de cuadrículas en Internet.

Para explorar el terreno, 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 (o millas) 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 pretendan cruzar un hexágono, los jugadores indican al narrador qué dirección quieren que tomen sus personajes, y este va describiéndoles 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 más o menos distancia cada día de viaje. Cuando agoten todos sus puntos de movimiento diarios no podrán continuar durante esa jornada, debiendo acampar hasta el día siguiente.

Siempre cabe la posibilidad de que se pierdan. Para evitarlo hay que hacer pruebas de Rastrear o bien tratar de orientarse mediante pruebas de Mente o Percibir. La dificultad dependerá del territorio, de si tienen puntos de referencia, sitios altos para poder mirar a lo lejos o del clima. El narrador puede aprovechar estas escenas para incluir conocimientos reales de orientación, como conocer la dirección según la posición del sol o darse cuenta de

en qué dirección se orientan los musgos y los líquenes que crecen sobre la corteza de los árboles.

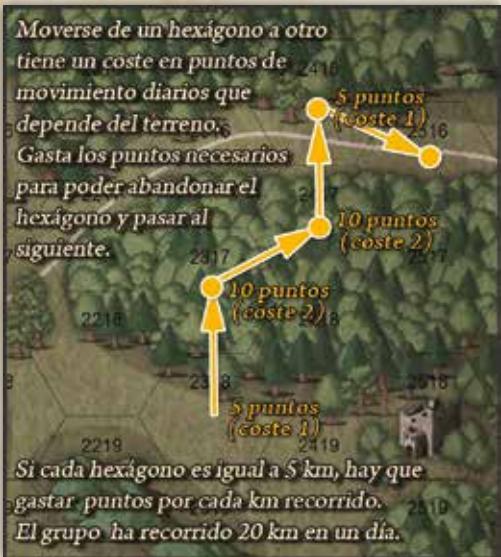
En caso de que todos fallen, el narrador puede decidir que el grupo se mueve en una dirección al azar mientras los jugadores creen que van por el buen camino. Cuando descubran su error, es posible que se encuentren en algún lugar que no esperaban, junto con alguna otra sorpresa, como toparse con la guardia de alguna criatura.

A no ser que se encuentren en un sitio alto, como colinas o una gran torre, el grupo solo puede ver el hexágono donde se encuentran. Si pueden otear el horizonte, podrán hacerse una idea del tipo de territorio que hay más allá, representado por los hexágonos contiguos al suyo. Si consiguen echar un vistazo a los alrededores por este o cualquier otro medio, pueden anotarlo también en el mapa.

Utiliza este sistema como un sencillo juego de exploración, narrando el viaje de los aventureros según vayan avanzando por el mapa. Recorrer el terreno de esta forma puede ser muy divertido, dando la sensación de que los héroes son capaces de ir adonde quieran, mientras exploran todo un mundo de aventuras que está esperando a ser descubierto.

ASIGNACIÓN DE TAREAS EN EL GRUPO

Todo viaje resulta más interesante si los personajes asumen distintas funciones dentro del grupo. Al igual que durante el combate, tomar la responsabilidad de cumplir con una función durante el viaje ayuda a tomar conciencia de lo importante que es el esfuerzo de cada individuo de cara a los demás y, algo muy importante en los juegos de rol, entender que la fuerza total de un grupo es muy superior a sus



partes por separado. Si cada personaje asume una tarea, actuará en beneficio de los demás, asegurando la supervivencia del grupo y logrando que todos cuiden unos de otros.

El narrador puede requerir pruebas de habilidad de la característica que sea pertinente para el trabajo que cada personaje esté realizando, más sus correspondientes ventajas. Pero hacer las pruebas o no contra una dificultad es algo que queda a su criterio, pues basta con que exista una figura encargada de realizar una tarea para asegurar que, si está decidido a cumplir con ella, tenga éxito. Este es el caso del vigía: supone una gran diferencia que alguien esté atento a ver si se acerca alguna amenaza a que nadie se preocupe por ello.

Por último, es importante recordar que no tiene que ser un único personaje quien asuma una tarea determinada. Por ejemplo, dentro del mismo grupo puede haber dos vigías, dos cazadores y un guía.

Algunas de las funciones que puede haber dentro de un grupo son las siguientes.

Vigía

Un oteador o vigía se asegurará de que todo esté despejado y de detectar a tiempo cualquier amenaza en los alrededores, como bandidos, animales o monstruos peligrosos, o simplemente el oscuro frente de una tormenta de verano capaz de descargar una tromba de agua sobre el grupo. Si consigue detectar una amenaza es muy fácil estar preparado o esconderse ya que a gran distancia, un grupo que ha tomado la iniciativa de hacerlo será muy difícil de detectar por sus enemigos.

En caso de requerir tiradas para detectar las amenazas por encontrar en ellas la emoción que aporta el azar, el vigía debería tener al menos ventaja, ya que (normalmente) estará dedicado plenamente a desempeñar su función. El vigía debería ser el personaje con la mejor percepción (valores altos de la característica Mente). A su vez, debe entender que la seguridad del grupo depende de él, por lo que su función es muy importante para todos.

Guía

El guía es quien buscará los mejores senderos para asegurar una trayectoria sin contratiempos y en el menor tiempo posible. Su principal función es descubrir rutas seguras a través de los distintos tipos de terreno para poder escoger las más fáciles para viajar. Si una

casilla combina varios tipos de terreno, el guía puede encontrar las rutas más accesibles. Para hacerlo basta con que se lo proponga (o al menos se aprecie que le dedica esfuerzo), no es necesario hacer tiradas. En caso de hacerlas y superar la prueba (o de tener éxito automáticamente, como se prefiera) el personaje que asume esta tarea debería conseguir rebajar el coste que supone atravesar cada uno de los distintos tipos de terreno que se indican en los hexágonos, ahorrando fatiga y provisiones. Un fallo, en cambio, supone mantener el coste del terreno, perderse, retrasar el viaje o toparse con peligros inesperados... e indeseados.

El guía, al igual que el cazador, puede encontrar también refugios seguros para poder descansar debidamente a la hora de acampar. Es conveniente que sepa rastrear y que conozca bien la zona, aunque un aventurero perspicaz puede encontrar los mejores senderos aun cuando la zona sea nueva para él.

Cazador

El cazador se encargará de buscar alimentos para todo el grupo o recolectar plantas comestibles, encontrar agua o incluso remedios medicinales. Aunque normalmente el mejor candidato para esta tarea es el explorador, muchos otros tipos de personajes pueden animarse a cumplir con la tarea. Su éxito dependerá de la zona en la que se encuentre el grupo, pero en general el simple hecho de dedicar algo de tiempo y esfuerzo diario garantiza disponer de agua y provisiones para esa jornada. El cazador es capaz de encontrar también un refugio conveniente para acampar y descansar como es debido, la única forma de recuperarse de las fatigas de una dura jornada.

DE COMPRAS

Puesto que en la cuestión económica hay gran variedad de gustos, en *Magissa* se ofrecen tres sistemas: uno en el que cada moneda se divide en fracciones de 10, que evita hacer cálculos con cifras muy altas; una variante con un sistema en el que cada moneda se divide en fracciones de 100, más familiar a nuestro sistema real, y, por último, un sistema abstracto para evitar estar manejando cuentas de ningún tipo. Si piensas que es mejor un sistema abstracto, solo recuerda que usar monedas y hacer su cambio puede ser muy divertido jugando con niños, sobre todo si usas fichas o monedas de chocolate...

SISTEMA 1. VALORES 1-10-100

88

Aunque hace mucho tiempo que el Antiguo Imperio, en Dyss, desapareció, muchas de las monedas que se acuñaron entonces se siguen usando. Cada vez son más raras y su valor va aumentando con el tiempo, sobre todo el de los doblones de oro y los reales de plata, que son los que más escasean. Son mucho más comunes las monedas o aros de bronce, que la gente llama «perras gordas». La relación entre las monedas es la siguiente:

1 doblón de oro = 10 reales de plata =
100 perras gordas

SISTEMA 2. VALORES 1-100

Si deseas utilizar un sistema que resulte más familiar, parecido a nuestro sistema de fracción de moneda, puedes eliminar los reales de plata. En este sistema, la relación entre las monedas es:

1 doblón de oro = 100 perras gordas

Para cambiar los reales de plata a las perras gordas solo tienes que añadir un cero a las cantidades descritas en reales. Por ejemplo, 5 reales de plata serán 50 perras gordas. Eso es todo.

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

SISTEMA 3. RIQUEZA (8+ AÑOS)

Aunque a muchos les divierte jugar con monedas «reales», calculando las fracciones e intercambiando dinero durante el juego, es posible que deseas simplificar el sistema económico mediante el uso de un sistema abstracto como el de Riqueza. Por supuesto, es posible combinar varios sistemas.

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 las cosas que tengan un coste determinado y a todas las que estén por debajo de ese coste.

Cuando un personaje desea comprar algo, realiza una prueba a una dificultad que no es otra cosa que el precio de lo que quiere obtener, 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 diciendo simplemente si es barato, caro, carísimo...

En la tabla siguiente se dan los valores de Riqueza y los distintos grados de coste de un objeto o servicio, junto con su nivel de dificultad para conseguirlos. Se han añadido los valores medios para los dados de seis caras por si el narrador quiere usarlos en lugar de estar tirando los dados. Consulta el capítulo «Valores medios» (página 136) para saber algo más sobre las medias incluidas en el juego.

Tabla de Riqueza

Riqueza	Coste	Dificultad		
Sin nada	<input checked="" type="checkbox"/>	0	Gratis	No es necesario tirar.
Pobre	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1D	Barato	Fácil (1D)
Humilde	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	2D	Asequible	Normal (2D)
Próspero	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	3D	Caro	Difícil (3D)
Rico	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	4D	Muy caro	Difícilísimo (4D)
Muy rico	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	5D	Carísimo	Heroico (5D o más)

Normalmente, si un personaje pretende obtener algo cuyo valor es igual o menor que su nivel de Riqueza, no se necesita hacer ninguna tirada: dentro de lo razonable, puede obtener todo aquello que deseé. Si quiere conseguir algo que está por encima de su nivel, el narrador puede exigir una prueba de Riqueza a una dificultad igual al coste del bien o el servicio que el personaje desea.

◆ Si en su tirada solo ha ganado por 1 éxito, lo obtiene, pero su nivel de Riqueza baja un grado.

- ◆ Si su tirada supera la tirada de dificultad por más de 1 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 baja ningún grado.

De la misma forma, si un personaje adquiere una gran cantidad de objetos o servicios, el narrador puede bajar 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. Para un personaje rico llenar un carromato de provisiones 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 de Riqueza del personaje. Si necesitas una guía para el cambio de los distintos objetos que vienen en la lista del juego, consulta la tabla siguiente.

Coste y su valor en monedas

Gratis (Gr)	Nada, el personaje puede obtenerlo.
Barato (Ba)	Hasta 4 reales de plata o 49 perras gordas.
Asequible (As)	De 5 reales de plata (50 perras gordas) a 9 (99 perras gordas).
Caro (Ca)	De 1 a 4 doblones de oro.
Muy caro (Mca)	De 5 a 9 doblones de oro.
Carísimo (Caris)	A partir de 10 doblones de oro.

En las pruebas de Riqueza también se puede obtener ventaja. Por ejemplo, un personaje puede regatear un precio mediante una tirada enfrentada de Encanto contra Mente. Dependiendo de los resultados, el

personaje puede obtener ventaja o desventaja en la prueba de Riqueza correspondiente. A su vez, una prueba exitosa en una prueba de engaño o regateo puede bajar en un grado el coste del objeto o servicio, ¡o subirlo si se ha fallado de forma catastrófica!

Pero antes que estar tirando dados, lo mejor es interpretarlo. En función de la actuación de los jugadores, la dificultad del coste puede subir o bajar. También es posible recibir ayuda de los aliados y amigos para adquirir algo, tal y como se especifica en las reglas de ayudar a un compañero (página 54).

Los tesoros, joyas y riquezas que los personajes encuentren, o bien los pagos que reciban, también poseen un grado de Riqueza. Si, por ejemplo, encuentran un tesoro de valor «rico», el nivel de Riqueza de los personajes ascendería a ese nivel, y así seguirá hasta que decidan empezar a gastar. El narrador ha de decidir cuándo empieza a bajar su nivel de Riqueza. Una vez más, debe usar el sentido común. Un sistema abstracto exige tomar decisiones creativas. Ahí está la gracia, pues ofrece muchas posibilidades de narración. Es una excelente herramienta para interpretar situaciones de intercambio comercial sin tener que andar preocupándose por llevar la cuenta del valor de las cosas.



Los personajes solo podrán comprar cosas cuando estén en su villa natal u otras áreas pobladas, pero es frecuente encontrarse con buhoneros itinerantes. ¡A veces incluso no se sabe muy bien de dónde salen!

¿Y el peso y la carga?

En Magissa no se tiene en cuenta el peso de las cosas ni el límite de carga que se puede transportar. Además, es poco recomendable hacerlo si se juega con los pequeños. Se puede incluir como una actividad, es decir, como ejercicio dentro del juego, pero no se recomienda hacerlo de forma general. No obstante, el narrador sí debería limitar de forma creativa la cantidad de objetos que transportan los aventureros. No debería ser posible cargar con un baúl de tesoro como si nada, sino que habría que buscar formas para hacerlo. Además, un personaje que lleve a alguien a cuestas o lleve una alfombra a hombros apenas podrá hacer acciones que no sean caminar con dificultad. Aplica siempre nuestra regla favorita: la del sentido común.

ARMAS Y ARMADURAS

En este epígrafe se hace un breve repaso de las cosillas que un personaje puede llevar. No es una lista detallada, pero sirve para hacerse una idea de todo cuanto puede ser útil en 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 aquel. El narrador puede decidir que una maza otorga ventaja para romper una puerta y, en cambio, otras pueden suponer una desventaja. Las armas puntiagudas o de filo pinchan y cortan, muy útiles para comerse un pollo asado.

Las contundentes resultan más útiles para machacar y romper, así que los personajes deberían reservarlas para abrirse camino. Por otro lado, a nadie se le ocurriría cortar una cuerda con una maza, pero una buena hacha debería otorgar ventaja. Ya sabes, la forma del arma 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» deben cogérse con las dos manos, lo que impide usar escudos. Además, suelen dar problemas en sitios estrechos. Las armas de alcance tienen un rango que se indica en puntos de movimiento y en distancias estándares. Así, puedes usar una cuadrícula para contar los puntos o bien hacerte una idea aproximada de la distancia. Emplea el sistema que prefieras.

Puntiagudas y de filo

Normales

Espada	+3 p. de daño	8 reales de plata (As)
Daga, cuchillo	+2 p. de daño. Se puede lanzar.	5 perras gordas (Ba)
Hacha pequeña	+2 p. de daño. Se puede lanzar.	1 real de plata (Ba)
Hacha	+3 p. de daño	2 reales de plata (Ba)

Grandes (hay que usar las dos manos)

Espadón enorme	+4 p. de daño	1 doblón de oro (Ca)
Hacha enorme	+4 p. de daño. Ventaja a romper.	1 doblón de oro (Ca)
Lanza	+3 p. de daño. Alcance: 2 («muy cerca»). Se puede lanzar.	6 reales de plata (As)
Lanza de caballero	+4 p. de daño. Alcance: 2 («muy cerca»).	2 doblones de oro (Ca)

Contundentes



Normales

Bola y cadena	+3 p. de daño. Ventaja a romper.	6 reales de plata (As)
Cachiporra	+1 p. de daño	1 perra gorda (Ba)
Maza	+3 p. de daño. Ventaja a romper.	6 reales de plata (As)
Palo	+1 p. de daño	Gratis (Gr)
Porra	+2 p. de daño. Ventaja a romper.	1 perra gorda (Ba)
Puños, patadas	+1 p. de daño. Arma natural.	Gratis (Gr)
Sartén	+2 p. de daño. Un arma temible y muy útil para sacar moldes...	Gratis (Gr)



Grandes (hay que usar las dos manos)

Bastón	+2 p. de daño	1 perra gorda (Ba)
Mazo de madera	+4 p. de daño. Ventaja a romper.	5 perras gordas (Ba)
Martillo enano	+4 p. de daño. Doble ventaja a romper.	6 reales de plata (As)

A distancia

Normales

Arco corto	+2 p. de daño. Alcance: 10 («lejos»). Hay que usar ambas manos.	5 perras gordas (Ba)
Daga	+2 p. de daño. Alcance: 5 («cerca»).	5 perras gordas (Ba)
Ballesta pequeña	+2 p. de daño. Alcance: 10 («lejos»).	6 reales de plata (As)
Hacha pequeña	+2 p. de daño. Alcance: 5. («cerca»).	1 real de plata (Ba)
Honda	+2 p. de daño. Alcance: 10 («lejos»).	2 perras gordas (Ba)
Lanza	+3 p. de daño. Alcance: 5 («cerca»).	6 reales de plata (As)
Piedra	+1 p. de daño. Alcance: 5 («cerca»).	Gratis (Gr)
Tirachinas	+2 p. de daño Alcance: 5 («cerca»).	Gratis (Gr)

Grandes (hay que usar las dos manos)

Arco largo	+3 p. de daño. Alcance: 20 («muy lejos»).	6 reales de plata (As)
Ballesta grande	+4 p. de daño. Alcance: 20 («muy lejos»). Ojo, cargarla consume un movimiento.	2 doblones de oro (Ca)

Armaduras

Cuero, cuero endurecido	Defensa: 1	8 reales de plata (As)
Armadura de cacerolas (¡qué ruido!)	Defensa: 1	Desventaja a pruebas de Agilidad, Fuerza y Atletismo. Agilidad máxima a la Defensa: 4 dados. Ejem..., gratis (Gr)
Cota de malla, loriga	Defensa: 2	Agilidad máxima a la Defensa: 3 dados.
Coraza, cota de escamas	Defensa: 3	Es necesario tener al menos Fuerza 3. Desventaja a pruebas de Agilidad y Atletismo. Agilidad máxima a la Defensa: 3 dados.
Armadura completa	Defensa: 4	Es necesario tener al menos Fuerza 4. Doble desventaja a pruebas de Agilidad y Atletismo. Agilidad máxima a la Defensa: 3 dados.

Escudos

Escudo de madera	Defensa: 1	5 perras gordas (Ba)
Escudo grande de metal	Defensa: 2	Es necesario tener al menos Fuerza 3. 2 doblones de oro (Ca)

EQUIPO INDISPENSABLE

Para irse de aventuras se necesitan algunos suministros básicos. En esta lista encontrarás lo indispensable; en realidad este es solo el comienzo.

Cuchipanda

Agua. Suele ser gratis, pero necesitas un botijo o una cantimplora para poder llevarla.	Gratis (Gr)
Fruta.	1 perra gorda (Ba)
Jabalí asado. Para todo el grupo y los invitados.	8 reales de plata (As)
Melón con jamón. ¡Ñam!	6 perras gordas (Ba)
Pan. Un panecillo.	1 perra gorda (Ba)
Pescado.	2 perras gordas (Ba)
Un pollo asado.	3 perras gordas (Ba)
Un jamón.	5 perras gordas (Ba)
Verdura. ¡Hay que comer verdura!	1 perra gorda (Ba)

Las cosillas básicas

Brújula. Para saber dónde está el norte.	8 reales de plata (As)
Catalejo. Ventaja a Percibir.	1 doblón de oro (Ca)
Cuerda (40 m). Ventaja para escalar (Atletismo).	4 reales de plata (Ba)
Escalera de cuerda. Ventaja para escalar (Atletismo).	6 reales de plata (As)
Ganzúas. Ventaja en Arreglar/Desmontar.	6 reales de plata (As)
Papel. Diez hojas.	1 real de plata (Ba)
Pala, pico.	2 reales de plata (Ba)
Pértiga de tres metros. Ji, ji, adivina.	1 perra gorda (Ba)
Pluma y tinta. Cajita con plumas y tintero.	1 real de plata (Ba)



Cosillas de acampada

Antorcha. Dura 1 hora. Ilumina 5 puntos de movimiento alrededor («cerca»).	1 perra gorda (Ba)
Alforjas. La mochila de ponis de unicornio y centauros.	2 reales de plata (Ba)
Botijo. Gran invento y poderoso artefacto.	1 perra gorda (Ba)
Bolsa de cuero.	1 real de plata (Ba)
Cantimplora, odre, bota	2 perras gordas (Ba)
Carcaj para flechas o viroles.	2 perras gordas (Ba)
Lámpara. Dura 6 horas. Ilumina 10 puntos de movimiento alrededor («lejos»).	2 reales de plata (Ba)
Manta. Con ositos estampados cuesta 1 perra gorda más.	2 perras gordas (Ba)
Mochila. Grande y con bolsillos.	1 real de plata (Ba)
Pedernal y yesca para hacer fuego.	1 perra gorda (Ba)
Repelente de mosquitos de jugo de limón. Porque si no, no hay manera.	2 perras gordas (Ba)
Saco de dormir. Mejor que dos mantas.	1 real de plata (Ba)
Taza y plato.	1 perra gorda (Ba)
Tienda. Caben cuatro y el perro.	7 reales de plata (As)
Un litro de aceite de lámpara. Un cuarto de litro rellena la lámpara.	1 perra gorda (Ba)



Para ponerse guapos

Bonita capa con capucha que ondea al viento. Útil y con efecto dramático. Indispensable. Ondeal aun sin que haya brisa.	8 reales de plata (As)
Cepillo y pasta de dientes con estuche.	1 perra gorda (Ba)
Champú de hierbas. Imprescindible.	1 perra gorda (Ba)
Crema solar de pasta de zanahorias. Protege del sol. ¡No salgas sin ella!	2 perras gordas (Ba)
Equipo de disfraz. Si es de gran calidad cuesta el doble, pero otorga ventaja.	8 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. Otorga ventaja a Encanto durante 1 día.	8 reales de plata (As)
Peine. Lamerse la mano y usarla de peine no vale.	2 perras gordas (Ba)
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)
Un bonito sombrero. Porque sabes que es importante.	6 reales de plata (As)
Unas buenas botas. Todo comienza siempre por unas buenas botas.	6 reales de plata (As)

Remedios y medicinas

Crema solar de la magissa. Otorga resistencia al fuego durante 1 hora (resta 1 punto de daño de fuego).	5 doblones de oro (MCa)
Hierbas curativas y vendas. Otorgan ventaja en las pruebas de Curar.	5 reales de plata (As)
Zumo de gumifresas. Recupera la mitad de los puntos de Energía (redondeando hacia arriba).	2 doblones de oro (Ca)
La megapoción. Recupera todas las heridas y los puntos de Energía.	20 doblones de oro (Caris)
Lata de espinacas mágicas. Suma 1 dado a Fuerza durante 1 hora.	15 doblones de oro (Caris)
Poción mágica del tigre. Suma 1 dado a Agilidad durante 1 hora.	15 doblones de oro (Caris)
Poción de amor. Suma 2 dados a Encanto durante 1 hora.	15 doblones de oro (Caris)
Poción del búho. 1 dado a Mente durante 1 hora.	15 doblones de oro (Caris)
Poción mágica de salud. Recupera 2 heridas.	5 doblones de oro (MCa)

OBJETOS MÁGICOS

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

En muchos casos también pueden tener un talento que pueda suponer la victoria en una misión arriesgada, cualidades 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 a todos los jugadores que creen sus propios objetos mágicos y objetos de artesanía. Para ello se dan algunos ejemplos a continuación.

Cada objeto tiene una característica que se detalla como un **talento**. También se da un precio aproximado por si el personaje decide venderlo, ¡si encuentra a alguien que pueda pagarlo! No es recomendable poder comprar este tipo de objetos, sino que es mejor reservarlos para los tesoros que los personajes encuentren en sus aventuras. Recuerda que los objetos mágicos son raros, y su hallazgo debería ser algo extraordinario en la vida de los aventureros.

Alas de Ícaro

Unas alas que permiten volar.

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 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, ¡funcionan!

Precio: 350 doblones de oro (Caris).

Armadura élfica

Una obra maestra en la confección de armaduras.

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



Talento: La armadura otorga ventaja a la Defensa como una armadura de malla pero sin penalizar ni limitar la Agilidad máxima que puede aplicarse. Además, protege contra cualquier proyectil de arma a distancia, por lo que su portador es inmune a los proyectiles normales (no mágicos).

Precio: 90 doblones de oro (Caris).

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 5 puntos de Energía extra a su dueño.

Precio: 135 doblones de oro (Caris).

Bául volador

Un baúl en el que cabe el grupo de aventureros y el perro y que sirve como medio de transporte.



Talento: Este curioso artilugio se trata de un aparato maravilloso, producto de un habilidoso artesano. Cuando se activa, permite al grupo de aventureros meterse dentro y viajar en él. El baúl es bastante más grande dentro que fuera, por lo que cabe un grupo de hasta ocho aventureros. Tras activarse, el baúl desplegará unas alas mecánicas que le permiten volar decenas de kilómetros en un día.

Velocidad: 10 puntos de movimiento.

Puntos de movimiento diarios: 50 en kilómetros, 40 en millas.

Precio: Es un objeto único de valor incalculable (Caris).

Botitas de salir pitando

Unas botas capaces de darte alas.



Talento: Una vez cada 12 horas su dueño puede invocar su poder, que duplica su velocidad de movimiento durante 10 minutos.

Precio: 140 doblones de oro (Caris).

Escudo mágico

Un escudo encantado que ayuda a protegerse.

Talento: El escudo otorga ventaja a la Defensa (por lo que aporta 1 dado extra). Puede ser de tamaño normal o grande.

Precio: 30 doblones de oro (Caris).

Espada del buscador

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

Talento: La espada del buscador otorga ventaja a Ataque Cuerpo a Cuerpo y causa 1 punto de daño extra. Además, da ventaja a todas las tiradas que impliquen buscar el lugar donde se encuentra un objeto importante o algo vital para completar una misión.

Precio: 50 doblones de oro (Caris).

Espada encantada

Un arma eficaz allá donde no las armas comunes y corrientes son inútiles.

Talento: La espada encantada causa 1 punto de daño extra. Al ser mágica se puede usar para dañar a enemigos que sean resistentes a las armas normales.

Precio: 20 doblones de oro (Caris).

Libro de hechizos de Caléndula

Un libro lleno de antiguos hechizos de gran poder.

Talento: Este libro contiene hechizos muy poderosos que no pueden encontrarse en ninguna otra parte. Quien lo posea podrá acceder a una magia poderosa y desconocida (el libro contiene hasta ocho hechizos de coste 3 o mayor).

Precio: Es un objeto único de valor incalculable (Caris).



Medallón de Edith

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

Talento: Otorga ventaja en todas las pruebas de Conocimiento.

Precio: 60 doblones de oro (Caris).

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 (Caris).

Varita mágica

Un poderoso instrumento mágico.

Talento: La varita mágica es un instrumento que ayuda al lanzador a realizar su magia con más eficacia. Otorga 1 dado de ventaja a Magia.

Precio: 40 doblones de oro (Caris).

APRENDIZAJE

Los personajes cambian, aprenden y progresan a medida que hacen misiones. Pueden entrenar entre aventura y aventura para ganar así dados en sus características y habilidades, o aprender hechizos de viejos tomos y bibliotecas de difícil acceso.

En un juego de rol para niños donde se ha tenido en cuenta usar el sistema como metodología educativa, un sistema de premios y refuerzo positivo merece algo de atención. **Magissa** ofrece dos sistemas para mejorar al personaje con la idea de que se pueda

encontrar el que mejor se adapte a cada grupo de juego: por entrenamiento y por puntos de experiencia.

AUÑANCE POR ENTRENAMIENTO

Para progresar es importante haber vivido aventuras, pero también entrenarse. A medida que pasa el tiempo, en los momentos de descanso entre las distintas aventuras los personajes pueden enseñarse algunas habilidades unos a otros. 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 unos personajes traten de enseñar a otros para que los jugadores comprendan que es la mejor manera de que sus héroes progresen en su carrera.

Para aprender de otro, el personaje que enseña debe tener un número de dados mayor que su aprendiz en la habilidad que pretende enseñar. Al pasar un tiempo de aprendizaje, tras varias semanas de entrenamiento o estudio, el personaje que está aprendiendo puede añadir 1 dado de ventaja, y solo uno, en la habilidad que haya estado estudiando. El personaje puede entrenar la habilidad de nuevo o dedicarse a estudiar otra cosa. Lo normal es que ese tiempo sea más o menos el tiempo que se tarda en completar unas dos a tres aventuras.

Mientras sea un niño, un personaje solo puede añadir 4 dados de ventaja como máximo a cualquier habilidad, que ya incluye el número de dados que tuviera por el tipo de personaje. 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 si quiere entrenar esa habilidad, podría añadir hasta 3 dados más.

Además, un personaje puede aprender otro talento (ver página 40) por cada dado de ventaja que tenga en su habilidad básica principal. Los talentos deben ser de su tipo de personaje salvo que se especifique otra cosa, como la libertad de los humanos de elegir otros talentos si lo desean. Por ejemplo, si un mago tiene 3 dados de ventaja en Magia, puede aprender hasta tres talentos de mago. Si no hay un entrenador disponible, el personaje puede pagar a uno creado por el narrador, que decidirá su coste.

Las características de los personajes también pueden aumentar con el tiempo, lo que indica que están creciendo y desarrollándose, pero funcionan de otra manera, ya que muestran el desarrollo del personaje a nivel físico y mental más que unos conocimientos o habilidades adquiridos. A medida que pase el tiempo, los personajes pueden aumentar el valor de alguna, pero siempre a decisión del narrador. Como guía, la frecuencia con la que es posible entrenar una característica debería representar un espacio de tiempo prolongado. El tiempo de entrenamiento debería ser al menos el triple de lo que se tarda en entrenar las habilidades. Así, una característica solo debería poder subirse 1 dado (y solo uno cada vez) cada seis o nueve aventuras.

Aunque al llegar a adultos los personajes podrán llegar a tener hasta la puntuación máxima indicada en algunas características (y puede que algo más, hasta 8 y 9 dados), se supone que siempre son niños, por lo que nunca deberían pasar de 5 dados los humanos y 6 dados las demás razas (en donde se indique que puedan tener más). Los personajes son héroes (o al menos lo intentan), y están por encima de la media normal, ¡incluso para su edad!

AVANCE POR PUNTOS

El sistema de avance por entrenamiento trata de fomentar que los jugadores se ayuden y colaboren entre sí. Esto les ayuda a comprender la importancia de compartir y difundir el conocimiento, además de, por supuesto, hacerles trabajar en equipo (una vez más). Pero no se debe ignorar el concepto de «premio» como forma de refuerzo positivo (además de ser divertido obtenerlo). El premio forma parte de la mayoría de los juegos, ya que es la herramienta que conduce a que se deseé jugar de nuevo, a repetir una y otra vez. Por esta razón, lo mejor es emplear el refuerzo positivo de forma creativa. Si deseas usar un sistema de recompensas basado en puntos, puedes combinarlo con el sistema de entrenamiento a fin de que se complementen, compartiendo lo mejor de cada uno.

Antes de introducir un sistema de puntos de experiencia debes asegurarte de que no va a provocar conflictos. Recuerda que tus jugadores, precisamente porque son niños (o al menos se espera que lo sean), son inmaduros, y un sistema de premios por puntos requiere tener mano izquierda para que no surjan las rivalidades. (N. d. A.: Siempre recordaré a una jugadora de nueve años que se puso a llorar desconsoladamente porque no ganaba tantos puntos como los demás).

Si el sistema de puntos solo te da problemas, no dudes en ignorarlo, pero tampoco olvides que es importante que los jugadores aprendan a aceptarlo igual que en la escuela deben aprender a aceptar sus calificaciones. Por otra parte, tampoco debería convertirse en un sistema de «notas» del cole o en un premio o un castigo por haber tenido mala suerte en los dados o haber machacado a muchos enemigos. Este no es su objetivo. El sistema debería servir como una herramienta para

enseñar a los jugadores a tomar una actitud activa ante el juego y para ayudarte a ti, como narrador, a reforzar aquellos aspectos que te has propuesto trabajar con ellos. Si asumes que los puntos pueden ser un poderoso aliado, descubrirás que son realmente eficaces.

Mediante este sistema, el jugador obtiene una serie de puntos de experiencia. Cada uno recibe al final de la sesión un punto por haber participado en la partida siempre y cuando se hayan mostrado activos y hayan prestado atención. Este punto se da, pues, por la atención dedicada al juego, y premia la intervención. Además, cada jugador recibirá entre uno y dos puntos más dependiendo de sus acciones en el juego y su participación. En casos en los que realmente lo merezca, puede llegar a ganar hasta tres puntos.

El narrador debe decidir en base a la metodología ofrecida en este juego, o según su propio criterio, qué es lo que requiere ser premiado mediante un refuerzo positivo. En cualquier caso, si la participación del jugador ha sido buena, se ha mostrado activo, ha cooperado con los compañeros y ha fomentado los valores que se esperan del juego, sin lugar a dudas merece un premio. Además, si sus acciones respecto a la historia narrada han ayudado a mejorar la experiencia, también merece ser premiado.

 1 punto por participar de forma activa.

 1 o 2 puntos (y en algunos casos 3) más según haya actuado el jugador, además de por su actitud para crear un buen clima durante la partida.

Los puntos se pueden usar para mejorar las puntuaciones de habilidad y de característica. Si un jugador desea incrementar el número de dados que tiene en una habilidad, debe pagar el doble de puntos como

tenga la puntuación que desea obtener. Además, el incremento solo se puede hacer de uno en uno y solo uno por sesión. Por otro lado, debe hacerse siempre aumentando sobre la puntuación anterior.

Ejemplo: Cucumber tiene 2 dados de ventaja en su habilidad de Magia y a Anita, su jugadora, le gustaría subirla a 3. Para ello debe gastar 6 puntos de experiencia, ya que necesita el doble de la puntuación que espera tener. Aunque tuviese puntos sobrantes y quisiese subir otra, deberá esperar a la próxima sesión.

Si en lugar de una habilidad el jugador desea aumentar una característica, deberá pagar el triple en puntos del valor que espera obtener. Al igual que con las habilidades, solo se puede aumentar una puntuación una sola vez cada sesión.

Ejemplo: Tras varias sesiones, Cucumber ha acumulado 7 puntos de experiencia. Como solo tiene 1 dado en la característica Cuerpo, a Anita le gustaría añadir otro para así tener 2 dados. Añadirlo le cuesta 6 puntos de experiencia, ya que es el triple de la puntuación que espera tener. El punto sobrante lo guarda para el futuro.

Añadir 1 dado a una habilidad cuesta el doble del valor de la nueva habilidad en puntos de experiencia.

Añadir 1 dado a una característica cuesta el triple del valor de la nueva característica en puntos de experiencia.

Si quieras acelerar el ritmo de subida no tienes más que variar los valores por los que se multiplican los costes. Los que se indican en este apartado aseguran un ritmo de subida razonable cada dos o tres sesiones.

HACERSE MAYORES

Nada impide a un jugador llevar a un personaje adulto, son cosas que pasan. Es más, ¡podría ser muy divertido el que tratara de hacerlo! Para llevar a un personaje adulto solo has de tener en cuenta lo siguiente: un humano adulto puede desarrollar sus características hasta tener 8 dados en ellas. Las demás razas pueden llegar a tener nueve 9 en algunas, concretamente en la o las características donde obtengan dados extra, como sucede con los elfos en Agilidad.

A su vez, cualquier personaje adulto de la raza que sea puede llegar a obtener 2 dados más de ventaja en cualquier habilidad, por lo que el límite máximo de dados que un adulto puede llegar a desarrollar en una habilidad es de 6 dados, mientras que siendo niño no se puede pasar de 4.

Como ves, los jóvenes pueden rivalizar con los adultos en muchas habilidades, ya que al hacerse mayores no solo obtienen la experiencia necesaria para poder mejorarlas, sino que también habrán tenido que poner empeño y dedicar esfuerzo, algo que no tendrá un adulto que no haya querido levantarse de la cama en toda su vida.

APRENDER HECHIZOS

Los personajes pueden aprender hechizos que se encuentren en sus aventuras. El narrador puede decidir que pueden aprenderlos nada más encontrarlos si le dedican esfuerzo y algo de codicia, lo aconsejable en los modos más sencillos del juego.

Pero si deseas complicarlo un poquito y añadir algo de la emoción del azar, puedes decidir que cuando un personaje desee aprender un conjuro, el jugador deba

hacer una prueba de Magia a una dificultad igual a 1 dado por cada punto que cueste lanzar el hechizo.

Por ejemplo, si el coste del hechizo es de 0 puntos, aprender el hechizo se considera una acción rutinaria, por lo que su aprendizaje no requiere hacer tiradas, sino un mínimo de tiempo. Si el coste es 1, la dificultad es 1; si es 2, la dificultad es 2, y así. Si falla, el personaje debe seguir estudiando el hechizo al menos otra semana más antes de tirar de nuevo.

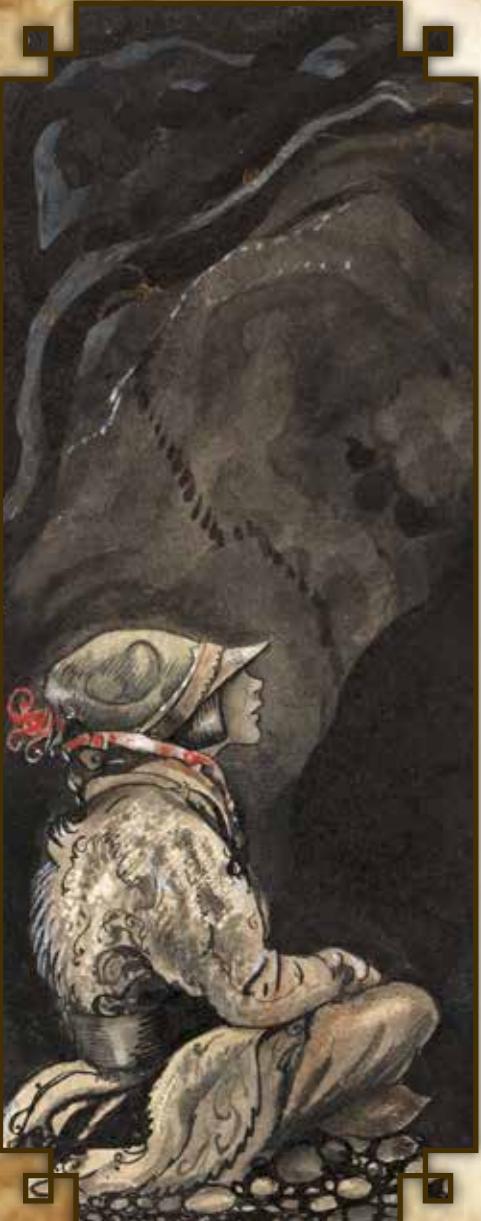
Mediante este sistema puede ser complicado aprender los hechizos más poderosos. Por eso es conveniente recordar que tras pasar varias semanas con la nariz metida en los libros, el personaje se habrá familiarizado con el hechizo y debería contar con ventaja para terminar de descifrar sus misterios.

Aunque más laboriosa, otra alternativa consiste en ir acumulando un número determinado de éxitos en los dados con cada tirada hasta aprenderlo (siempre que tengas en cuenta los éxitos en el juego, página 48). Una cantidad de éxitos igual al coste del hechizo es una opción razonable. De esta forma el jugador debe ir superando pruebas hasta acumular el número de éxitos necesarios. La función de este sistema no es complicarlo todo, sino añadir una herramienta que le dé teatralidad al proceso de estudio.

Dificultad para aprender un hechizo

Prueba de Magia contra una dificultad igual a 1 dado por cada punto de coste del hechizo.

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 necesaria para poder lanzarlos.



Si deseas saber el valor económico de un hechizo, este viene en función de nuevo del coste de puntos de Energía que cuesta lanzarlo. Un hechizo de coste 0 tiene un precio base de 20 doblones de oro. Por cada punto extra que cuesta lanzarlo añade 10 doblones de oro al coste total. La magia es rara y muy cara, por lo que un simple hechizo se considera un tesoro de gran valor.

En el *Libro del narrador* se ofrece una guía para inventar nuevos hechizos e incluso para hacer magia libre, es decir, que en vez de lanzar un hechizo ya definido, el lanzador improvisa el tipo de efecto mágico que quiera realizar en ese momento (página 108).

EQUIPO

Los personajes pueden obtener mejor equipo con el dinero que ganen por realizar misiones y encontrando tesoros olvidados. El dinero sirve para mejorar el equipamiento, obtener nuevas armas, armaduras y comprar comida, 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 a veces se encuentran objetos mágicos, armas y armaduras encantadas que le dan ventaja al personaje, a la vez que lo hacen más poderoso. También pueden encontrar remedios naturales, poción mágicas y sustancias con efectos extraordinarios. No hay nada como una rarísima lata de espinacas que le dé al que se la coma 1 o 2 dados más a su Fuerza durante una hora. En cualquier caso, la experiencia será siempre algo digno de recordar.

ESPERANZA

A medida que los personajes viven aventuras su seguridad y fe en sí mismos aumentan. Si el narrador lo

considera adecuado, puede otorgar 1 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 que el narrador otorgue estos puntos solo de forma temporal, empleándolos como premio ante determinadas acciones a lo largo de la aventura. Cuando esta termina, los puntos vuelven al valor inicial, normalmente 3, y el personaje comenzará la aventura siguiente con esa cantidad de puntos de Esperanza.

De la misma forma, un personaje puede perder algún punto, o incluso todos, de forma tanto temporal como permanente. Esto puede deberse a muchas causas, como que el personaje va cayendo en la «sombra» por razones de la propia historia, o porque sus acciones dejan mucho que desear, que también puede suceder. En el último caso siempre es mejor el refuerzo positivo que el castigo, aunque el narrador tiene la última palabra sobre este asunto. Lo que recomendamos es que procure emplear esos métodos como una herramienta para sus partidas.

Los puntos de Esperanza permanentes 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 1 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 ganados de cualquiera de estas formas ayudarán a los personajes a enfrentarse a retos más desafiantes pero sin restar emoción a las aventuras, ya que, por muy poderosos que sean, siempre les estará esperando un peligro mucho mayor en alguna parte.



LIBRO DEL NARRADOR

Cuentan que cuando la primavera se retrasa es porque la golondrina que cada año emprende su viaje para ir a buscarla por alguna razón no ha abandonado el estanque donde pasa el invierno, allá lejos, en las montañas. Es entonces cuando en la villa se escoge a uno de los más valientes para que vaya hasta allí, donde vive el viento, a ver qué es lo que le sucede al pájaro; un viaje largo y peligroso. Para cumplir su misión toma una pequeña jarra llena de agua de rosas. Sin derramar una sola gota, emprende la ruta hacia la cima, donde debe verter su contenido en las aguas del estanque.

Si el portador de la jarra cumple su misión, surge entonces entre las aguas la golondrina, que, deprisa deprisa, vuela veloz hasta donde aún aguarda dormida la estación. Esta no tarda en llegar poco después para retirar las nieves, traer los días cálidos y hacer florecer al mundo.



4. PERSONAJES NO JUGADORES (PNJ)

Los personajes no están solos en el mundo: este está lleno de criaturas de todo tipo con las que tendrán que relacionarse. Por un lado están los que a menudo serán sus enemigos, los monstruos y otras criaturas. 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 caza, 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).

PNJ SENCILLO

Para crear un PNJ sencillo lo más importante es idear su función. En muchos casos suele ser una profesión. Normalmente no se necesita nada más. También hay que 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.

Puedes asignarle también un grado de dificultad en forma de un número de dados que reflejan su nivel de poder. Esta cantidad de dados se usa para realizar todas sus tiradas. El número de dados sirve también para saber la cantidad de heridas que soporta. No se tienen en cuenta puntos de Energía ni otros detalles. Eso es todo. De este modo si Tom, el posadero, tiene 2 dados, además de usarlos para todas sus tiradas, sabemos que es capaz de soportar 2 heridas.

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 PNJ reflejan los valores generales de la población. Para crear uno, solo has de tener en cuenta las siguientes indicaciones.

PNJ BÁSICO

Para crear un PNJ normalito lo primero que hay que hacer es pensar un concepto o función 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, un ladronzuelo callejero será más bien menudo y ágil... Una vez decididas si quieras que el PNJ sea más fuerte, listo, ágil, saludable o simpático, ya puedes elegir los dados que tienen en sus características.

Reparte **seis dados** entre las características del PNJ si es un niño, y **siete dados** si es un adulto. **Cinco y seis**, si usas el sistema de cuatro características. El personaje tendrá, por tanto, 1 dado como mínimo en cada una y hasta 2 o 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 Energía se calculan sumando sus dados de Cuerpo más los de 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 tiene talentos ni puntos de Esperanza.

La mayoría de los PNJ básicos solo aguantarán una o dos heridas como mucho, aunque si su característica Cuerpo es la más relevante, podrán soportar hasta tres. Ese sería el caso, por ejemplo, de un orondo posadero. Y ya está, no necesitas más salvo darle equipo básico para cumplir con su función (un guardia tendrá un



arma, ¡qué menos!), un nombre, una descripción... y pintarle un bigote o algo. ¡Los detalles son lo más importante!

PNJ AVANZADO

A veces necesitarás PNJ un poquito más avanzados, ya sea porque son importantes en la historia o porque son amigos de los personajes. En estos casos, un PNJ tendrá **siete dados** a repartir en sus características y **ocho dados** si es un adulto (**seis y siete** si usas cuatro características).

Cada uno tendrá 1 dado en una habilidad básica relevante. Por ejemplo, si es un guardia, tendrá 1 dado en Ataque Cuerpo a Cuerpo. Su límite máximo de heridas y sus puntos de Energía se calculan igual que antes: suma los dados que tenga en Cuerpo y Mente para calcular su Energía y usa su valor en Cuerpo para saber cuántas heridas puede aguantar.

Algunos PNJ avanzados pueden llegar a tener hasta un talento (pero no más) y algún dado de ventaja en las habilidades que encajen con su concepto. En algunos casos, pueden tener hasta un punto de Esperanza, pero nunca más de uno. También tendrán 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.

Para llevar un registro de los PNJ, puedes usar la ficha especial que se incluye al final del libro.



5. ALTERAR LA HISTORIA (opcional)

En algunas aventuras de 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 de remiendo que los jugadores pueden gastar en cualquier momento, pero siempre dentro de esa escena en concreto. Los puntos que se dan por escena dependen de su extensión y de su complejidad.



Si quieres asignar puntos a las escenas de tus aventuras, como regla general se asignan 3 puntos a cada una.

Los puntos de remiendo permiten a los jugadores cambiar partes de la historia que está contando el narrador de una forma controlada, de manera que el jugador puede intervenir, pero sin que el narrador sienta que la narración se le va de las manos. 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 que los jugadores tengan que solucionar por sí mismos el conflicto principal planteado en la trama.

Los puntos de remiendo pueden hacer que una habitación aparezca donde no la hay, que en el pozo haya una cuerda para poder bajar, que en la pared de la montaña exista un estrecho y peligroso sendero para poder cruzar al otro lado, 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 la aventura se solucione sola.

En combate se pueden usar para hacer daño a un enemigo, pero nunca más de 2 puntos por criatura y solo a una en toda la escena. Por ejemplo, en un enfrentamiento podrían hacer que cayera una lámpara sobre la cabeza de su enemigo, lo que le haría 2 puntos de daño, pero no podrían volver a hacer daño con puntos de remiendo a ninguna otra criatura durante el resto del combate. Cuando este termina se pasa a la escena siguiente.

Si no tienes claro qué es una escena, piensa en cada una como un momento en la historia en la que los personajes están haciendo algo determinado en un momento concreto, por ejemplo, explorando unas ruinas, envueltos en un combate, visitando a un sabio para preguntarle algo o parlamentando con los hombres del Duque. Una escena termina cuando ya no hay nada interesante en ella. Una vez se pasa a otra situación diferente y el tiempo avanza, se cambia de escena.

Los puntos de remiendo 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. 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 y proteger un poco al narrador que comience a dirigir.

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. De todas formas, es aconsejable tener un poco de experiencia como narrador y conocer un poco al grupo de juego. Los cambios deben hacer el juego divertido y memorable, que sea una construcción entre todos. En realidad, se trata de improvisar y de tener buen juicio.

Si el grupo no gasta los puntos de remiendo que se dan en la escena, estos se pierden y no pueden acumularse para la siguiente. Cada escena tiene su número de puntos de remiendo, están ahí para

poder cambiar determinadas 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.

Una buena forma de contabilizar los puntos de remiendo es depositar fichas en un pequeño cuenco. Así cada jugador puede coger una, enseñarla a los demás y sugerir un cambio cuando lo deseé.

Los jugadores no solo tienen la posibilidad de gastar puntos de remiendo, sino que pueden también ganarlos. Si deciden que un cambio perjudica a sus personajes de alguna forma porque han añadido un problema o algún tipo de dificultad, en vez de gastar un punto, lo ganan. El punto ganado se suma a los que ya tiene esa escena y puede ser usado por el grupo. No se pueden ganar más puntos extra que los que vienen en la escena: por ejemplo, si una escena viene con 2 puntos, los jugadores no podrán acumular más que otros 2, por lo que si no gastan ninguno, podrían acumular 4 puntos como máximo. Una vez tengas algo de experiencia puedes ignorar la limitación de puntos que es posible gastar y acumular por escena.

Un cambio que pueda perjudicar a los personajes 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 una trampilla que



han encontrado, por lo que tendrían que saltar. Puede ser cualquier cosa que se les ocurra, mientras no los deje fuera del juego.

Añadir problemas a la historia requiere trabajo en grupo y hacer un esfuerzo por ponerse de acuerdo entre todos, por lo que, como narrador, puedes emplear esa energía en tu beneficio para mejorarla. 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. Utilízalos siempre y cuando mejoren la experiencia de juego y, lo más importante, la hagan más divertida. Si crees que lo único que provocan son problemas y confusión, no dudes en ignorarlos.

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 puede afectar a un único personaje 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 con nuevos puntos. Como regla general se asignan 3 puntos de media a cada 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.
- ❖ Los puntos pueden usarse para hacer daño a un enemigo, pero nunca más de 2 puntos por criatura y siempre a una sola criatura en una misma escena.
- ❖ Los jugadores pueden ganar puntos asumiendo dificultades, pero nunca pueden ganar más puntos extra que la cantidad que viene para la escena. Si el narrador lo cree conveniente, una vez esté familiarizado con esta regla puede eliminar la restricción.





6. CREAR ELEMENTOS NUEVOS

Una de las características que definen a **Magissa** es que puede adaptarse a quienes lo juegan: es un juego en el que todo cabe, y el sistema de reglas que se describe en este libro no debe limitar las opciones de los jugadores. En este capítulo se explica cómo crear talentos y hechizos nuevos, que complementen los que se listan a partir de la página 40 y en el «Libro de magia» (página 72).

TALENTOS NUEVOS

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. Un talento otorga al personaje algún tipo de ventaja, pero solo ante una situación determinada, por ejemplo, cuando se está en una situación de combate. El talento debe incrementar ligeramente el poder del personaje, pero nunca de forma que se vuelva demasiado poderoso o invencible. El talento también permite jugar con las reglas, de forma que el jugador pueda modificar alguna a su conveniencia. Por ejemplo, un talento de explorador permite dividir los dados de ataque para hacer distintos disparos. El talento permite disparar varias veces, pero a un coste: será más difícil acertar con cada ataque.

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. Con él se puede emular alguna capacidad o rasgo característico que al jugador se le haya ocurrido para esa ocupación. Si un talento parece muy poderoso, podría contar por dos de ellos, lo que compensa un poco la diferencia (por ejemplo, volar). 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 los efectos de un talento podrían usarlo todos los tipos de personaje, entonces es mejor que sea alguna maniobra de combate o magia en lugar de un talento. Si la maniobra otorga alguna ventaja, recurrir a ella debería costar al menos 1 punto de Energía.

HECHIZOS NUEVOS

De la misma forma que pueden crearse talentos nuevos, pueden inventarse hechizos nuevos 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 este es equilibrado. Utiliza la lista de hechizos de la página 73 como una guía para crear tus propios hechizos mágicos.

Los hechizos se diseñan en función de su coste de puntos de Energía. Esa es la mejor guía para ajustarlos, 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. Si es ofensivo y hace daño a varios objetivos, el coste debería ser un poco más alto. En cualquier caso, para el lanzador de conjuros la magia es lo mismo que los ataques, maniobras y fintas en combate para un guerrero. Si un guerrero puede hacer cosas distintas cada turno, también debería poder hacerlas un lanzador de conjuros.

EL COSTE DE LA MAGIA

Un hechizo de coste 0 (sin coste) es un hechizo de aprendiz, y puede (y debería) usarse aun sin emplear el sistema de puntos de Energía. Un hechizo **sin coste** puede lanzarse sin límite, por lo que su efecto debe ser moderado tirando a débil. Normalmente permite al lanzador hacer algo menor, como una pequeña ilusión, lanzar una fuente de luz, hacer algún tipo de prestidigitación o infilar hasta 2 puntos de daño. El hechizo de coste 0 es una herramienta mágica que el

lanzador de hechizos debería tener siempre a mano para defenderse, tal y como lo es un arma sencilla para cualquier personaje. También debe permitirle, por supuesto, hacer cosas extraordinarias y especiales que nadie más podría hacer, pero que no deben suponer una gran ventaja. Reserva, pues, para el coste 0 emitir una llama de fuego con el pulgar, sostener el libro en el aire mientras se lee, imitar una voz o cuanto se te ocurra. El arsenal es ilimitado con un poquito de ingenio.

Un hechizo de **coste 1** puede lanzarse varias veces en un combate. Supone una ventaja significativa, pero tiene limitaciones estrictas, por lo que su potencia y sus efectos son moderados. Estos efectos pueden otorgar hasta un dado de ventaja al lanzador o a un aliado. Si el hechizo hace daño, hará hasta 3 puntos, y normalmente a un solo objetivo.

Un hechizo de **coste 2** es algo más serio. Puede lanzarse unas pocas veces en un combate y tiene efectos que permiten obtener hasta uno y dos dados de ventaja, que pueden favorecer al lanzador o un aliado. Si hace daño, puede infligir hasta 4 puntos.

Un hechizo de **coste 3 o 4** supone agotar rápidamente la reserva mágica del lanzador. Tiene efectos importantes y puede infligir un daño de hasta 5 y 6 puntos, también afectando a un área. A su vez, puede beneficiar no solo al lanzador, sino a varios aliados, con un efecto que permita obtener hasta dos dados de ventaja. Sus efectos deberían suponer una gran mejora para el lanzador y sus aliados, como, por ejemplo, teletransportarse, curar una condición desfavorable, una enfermedad grave e incluso una maldición. Su coste supone un gran gasto de puntos de Energía,

Guía para la creación de un hechizo

Un efecto menor que cause hasta 2 puntos de daño (luz, ventriloquía, ilusiones, prestidigitación, una llamita en el pulgar...).

Coste 0

Un efecto moderado que otorgue al lanzador o a un aliado 1 dado de ventaja o haga hasta 3 puntos de daño.

Coste 1

Un efecto importante que otorgue al lanzador o a un aliado 1 o 2 dados de ventaja o haga hasta 4 puntos de daño.

Coste 2

Un efecto importante que otorgue hasta 2 dados de ventaja a varios aliados o haga hasta 5 y 6 puntos de daño con área de efecto.

Coste 3
y 4

Un poderoso efecto de área, la suma de varios efectos moderados o un ataque de hasta 8 puntos de daño. No es conveniente que otorgue más de doble ventaja.

Coste 5
o más

por lo que debe lanzarse tras una decisión meditada o por una necesidad urgente.

Los hechizos más poderosos del juego deberían tener **coste 5** o mayor, ya que suponen un efecto muy importante o la suma de varios efectos moderados que debería agotar todas las energías del lanzador en poco tiempo. Su daño también debe ser importante, en torno a 8 puntos, aunque si el rango de efecto es grande puede ser algo menor. Un buen ejemplo de este tipo de hechizo es «Invocar la tormenta» (página 81), que provoca daño además de derribar objetos y hacer daño dentro de un área muy grande. No es conveniente añadir efectos que otorguen más de doble ventaja en ningún hechizo.

La dificultad será igual al coste del hechizo: un hechizo de coste 0 no requiere hacer ninguna tirada, un hechizo de coste 1 tendría una dificultad de 1 (fácil), uno de coste 2 tendría una dificultad de 2 (normal), uno de coste 3 tendría una dificultad de 3 (difícil), uno de coste 4 tendría una dificultad de 4 (difícilísimo) y así hasta 5, 6 e incluso más.

Si tiene éxito en la prueba se aplica el coste del hechizo y se usa el resultado obtenido en la tirada para determinar si acierta o no y el efecto, evitando así tirar de nuevo. Esto resulta muy útil si se trata, por ejemplo, de un ataque mágico, ya que aun superando la prueba de magia el lanzador puede acertar o no con su hechizo.

Hacer pruebas de Magia a una dificultad determinada refleja lo complicado de improvisar efectos mágicos en comparación con lanzar hechizos preparados. Los hechizos tradicionales contenidos en los libros de magia son mucho más estables, ya que son el producto de largas horas de investigación y de haberlos comprobado muchas veces, por lo que no precisan de pruebas de este tipo.

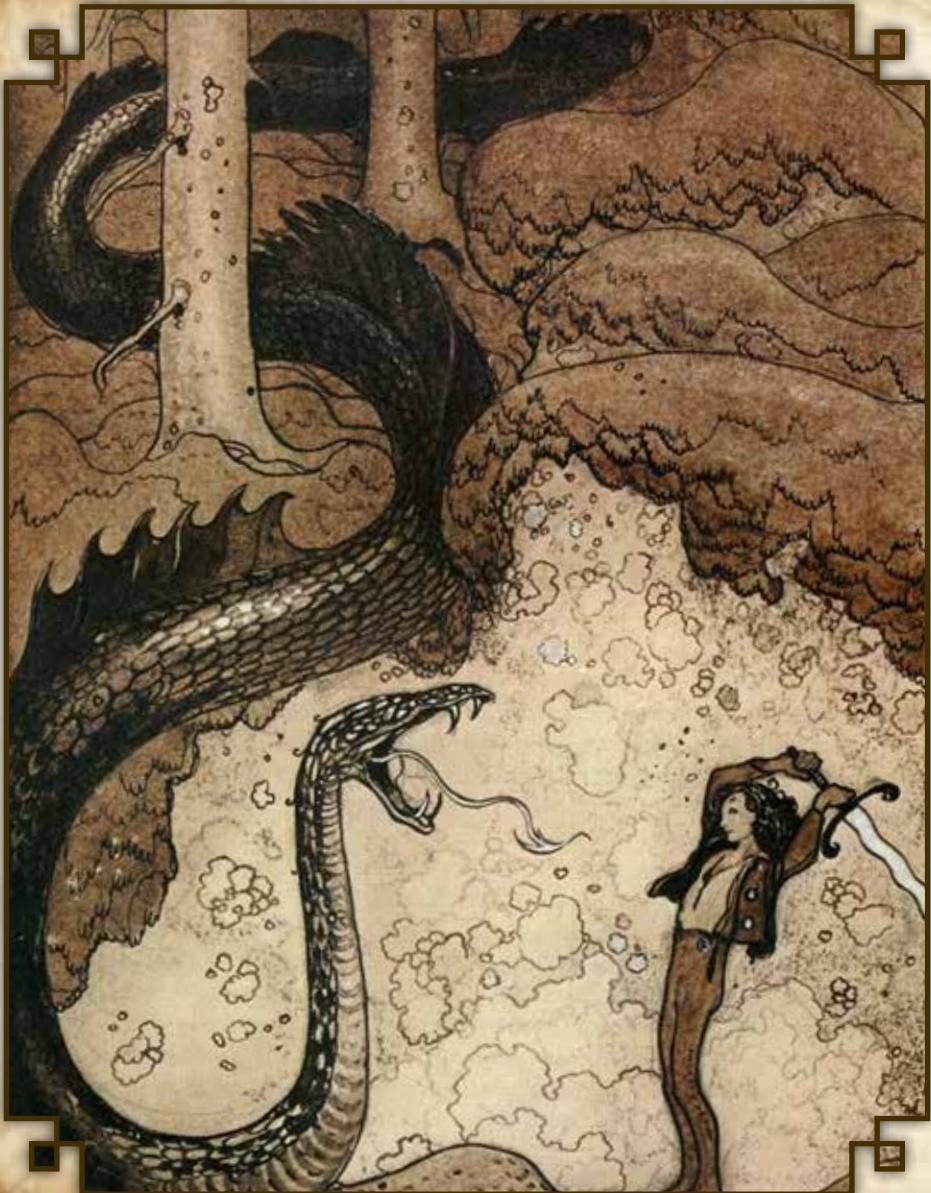
El sistema de magia libre puede darle un nuevo color a la magia y hacerla más evocadora, especialmente si cada jugador asocia los poderes de su personaje con un elemento, un concepto o una serie de palabras mágicas, como aire o cielo, fuego, agua, vida, luz, animales, rocas o tierra, plantas, rayos... Así, el jugador puede anotar dos palabras de este tipo al comenzar su personaje e ir incluyendo más a medida que vaya progresando en su carrera. La elección de

MAGIA LIBRE

Una opción muy divertida es prescindir de la lista de hechizos y permitir que el jugador invente sobre la marcha el efecto de la magia de su lanzador de hechizos, o que lo haga aún teniendo disponible la lista combinando ambos métodos. Lo único que hay que tener en cuenta para crear un efecto mágico es la guía de creación de hechizos nuevos del apartado anterior. El narrador establece el coste del hechizo sobre la marcha haciendo una estimación y le dice al jugador cuántos puntos de Energía debe gastar. Los jugadores pueden decidir si hacerlo o no, pero casi siempre terminan lanzándolo...

Además, si el narrador lo cree conveniente, puede pedir una prueba de Magia al jugador.





palabras o temas para hacer distintos tipos de magia permite diferenciar a los lanzadores de conjuros y hacerlos únicos. También posibilita señalarlos por colores, que da como resultado un mago «rojo» (porque utiliza fuego) o «verde» (porque utiliza plantas), por ejemplo. Esto suele gustar mucho a los pequeños, ya que pueden relacionar sus personajes con algo que les resulta familiar.

En caso de no usar el sistema de puntos de Energía, como en el modo *hero*, los efectos de la magia improvisada se limitan a hechizos de aprendiz (coste 0), aunque si el narrador lo considera apropiado, puede incluir los de coste 1 y hasta 2. Los hechizos de coste 0 son fáciles de valorar, pues aunque sus efectos no son muy poderosos, dan una gran versatilidad al lanzador si se le ocurren soluciones imaginativas.

Ejemplo: La jugadora de Cucumber la Sanadora ha marcado en su ficha que su personaje siempre lanza hechizos relacionados con el aire y las plantas. En una de sus aventuras, mientras preparan su campamento, Cucumber y sus compañeros reciben la visita de unos goblins. Como ya habían recogido leña para hacer una hoguera, Cucumber decide improvisar un hechizo para lanzar un leño contra uno de sus atacantes. Hacer levitar un trozo de madera parece relacionado con el elemento aire y con las plantas, por lo que el narrador le dice pide a la jugadora una tirada de Magia. En este caso se trata de un hechizo de coste 1 que causará 3 puntos de daño como máximo.

En cualquier caso, estas reglas no deberían ser muy estrictas. El sistema de coste de la magia y la fatiga asociada a su lanzamiento no es más que una herramienta para que el narrador pueda controlar el poder de los personajes y que siempre haya un desafío, pero ese control depende de muchos factores. Si el efecto promete ser divertido y encaja con la historia, el margen a la hora de catalogar el poder de un hechizo es lo suficientemente amplio como para permitir a un jugador llevar a cabo sus ideas más ingeniosas.



7. CREAR TIPOS DE PERSONAJE

Cuando juegues a Magissa no pasará mucho tiempo sin que los jugadores quieran crear sus propios tipos de personaje. Los que vienen en el *Libro del jugador* (página 22) pueden funcionar a modo de guía para tener una idea de cómo está hecho cada uno, y en este capítulo se explica cómo crear nuevos de forma sencilla.

Separaremos la creación de tipos de personajes en dos partes: **ocupaciones** y **razas**. Tanto unas como otras han de crearse de manera equilibrada, de forma que su nivel de poder sea similar, aunque no necesariamente el mismo. En este sentido, podemos permitirnos tener algo de margen: las diferencias entre unas y otras son las que hacen que cada personaje sea especial y único.

Ocupaciones nuevas

1. Concepto. Como no es difícil de imaginar, lo primero y más importante que hay que hacer es pensar en el concepto del personaje. ¿Es un hábil espadachín?, ¿una pequeña pirata que surca los mares?, ¿un bardo que va de pueblo en pueblo dando la tabarra...?, perdón, alegrando con su música a las gentes sencillas? Una vez tengas el concepto, piensa en aquellas acciones en las que el personaje podría tener ventaja y en aquellas que solo él sería capaz de hacer. El concepto también te permite conocer otros detalles, como el tipo de armaduras con las que se sentirá más cómodo o que encajen mejor con la idea que tienes de él. 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, sabrá tocar canciones, será bueno hablando con la gente y tendrá algunas habilidades parecidas a las de un pícaro. También podrá hacer algo de magia, además de ser un hábil espadachín. Como será una persona activa, muchas de sus habilidades se basarán en su Agilidad, así que esta será su característica principal. Por otra parte, no es muy lógico que se sienta cómodo usando armaduras pesadas, por lo que solo llevará armaduras ligeras de cuero.

2. Habilidad básica. Decide cuál es su habilidad básica principal. ¿Es bueno luchando con una espada, disparando con su arco o es más bien algún tipo de lanzador de conjuros? Dependiendo de la idea que tengas del personaje, decide en qué habilidad básica puede tener 1 dado de ventaja.

Ejemplo: El bardo que queremos hacer es un espadachín, por lo que tendrá 1 dado de ventaja en Ataque Cuerpo a Cuerpo.

3. Ventajas. El personaje tendrá ventaja en las habilidades que tengan que ver con su concepto. No vale la pena señalarlas todas, pues muchas irán surgiendo a lo largo del juego, pero puedes elegir dos o tres de las diez (además de las tres básicas, claro) que vienen descritas en la página 37. Anótalas en la ficha junto a su dado de ventaja.

Ejemplo: En el caso del bardo, un músico que va de pueblo en pueblo seguramente tendrá ventaja en Interacción, por supuesto. También nos gusta la idea de que sea un poco pillo, un truhan capaz de esconderse y sisar unas monedas, por lo que parece adecuado que tenga ventaja en Sigilo y Tomar Prestado. Con eso es suficiente por ahora. Si durante el juego surge alguna habilidad que resulte coherente con el concepto del personaje, podrá tener ventaja en ella también.

4. Talentos. Los talentos, aunque son opcionales, hacen único y diferente a un personaje. Si quieras, puedes crear uno o dos talentos o bien elegir uno de la lista a continuación (página 113). Se han ordenado según la característica en la que estén basados para poder elegir fácilmente talentos relacionados con la característica principal del personaje (Agilidad, en el caso de un bardo; Mente, en el caso de un lanzador de conjuros...). Si quieras crear un

talento nuevo, sigue las pautas que se dieron en el capítulo anterior (página 107). Como hay un límite en el número de talentos que puede tener un personaje, puedes crear uno para empezar y pensar los demás en el futuro.

Ejemplo: Para que nuestro bardo tenga momentos de gran protagonismo cuando utiliza su música, creamos un talento llamado «Música celestial». Este talento le permite hacer que su música afecte a quien la escuche, de forma que una vez ha tocado y recitado a su audiencia, obtiene doble ventaja en todas sus tiradas de Interacción. La dificultad dependerá de lo que intente hacer, pero como tiene 2 dados de ventaja, las posibilidades de éxito son muy altas (y terroríficas).

5. Detalles. Aunque no es necesario especificarlo ahora, para redondear el concepto del personaje sería adecuado especificar si puede hacer algo de magia. Lo bueno es que para esto no hay ninguna regla, ya que es una opción que tiene el jugador durante el juego. Una vez el personaje pueda entrenar y ganar 1 dado de ventaja en Magia, podrá aprender algunos hechizos de mago o sanador (páginas 73 y 77) u otros que crees exclusivamente para este tipo de personaje.

Ejemplo: Queremos que nuestro bardo aprenda algo de Magia nada más comenzar, lo que no será difícil si un compañero le enseña tras su primera aventura. Mientras tanto, podemos ir creando el hechizo de bardo llamado «Campanillas», un hechizo de coste 1 que crea una pequeña distracción y causa que un enemigo tenga desventaja durante un enfrentamiento. El bardo podrá aprender también muchos de los hechizos de aprendiz de mago, especialmente los que son capaces de crear pequeñas ilusiones y simulen

sonidos. Este tipo de magia también puede hacerse mediante la magia libre, explicada en el capítulo anterior (página 108).

RAZAS NUEVAS

Si quieres crear una raza nueva, el camino a seguir no es muy diferente del de la creación de una ocupación nueva. Como siempre, lo primero es tener claro el concepto de lo que quieres para ir añadiendo los detalles después. Sin embargo, en este caso es importante recordar que hay que mantener un equilibrio entre el poder de las distintas razas porque si no, los personajes pueden estar muy descompensados unos con otros y puede de haber conflictos en el juego (N. d. A.: Nunca la palabra «conflicto» tuvo un significado tan amplio...). Conseguir un equilibrio es un desafío, ya que empeñarse en ello puede difuminar los rasgos que hacen especiales a cada raza, por lo que, aunque sin olvidarse de él, conviene no obsesionarse mucho con este asunto.

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? También puede que te guste la idea de jugar con unos seres hechos de piedra. Todo es posible siempre que no haya un gran desequilibrio entre unos y otros. Cuando tengas el concepto de lo que quieras, haz una descripción muy breve de la nueva raza (con cinco líneas es suficiente).

Ejemplo: Tras haber visto un videojuego japonés en el que aparecen, un jugador desea crear una raza de humanos emparentados con los conejos. Pero lejos

de que parezca débil, desea hacerla una raza de poderosos guerreros. Los describe del siguiente modo:

«Son humanos con grandes orejas de conejo y capaces de dar grandes saltos. Me los imagino con un instinto muy territorial, siempre vigilando sus dominios. Son un pueblo de grandes guerreros y exploradores, muy alegres y hábiles con el arco».

Vamos, todo lo contrario a lo que cabría esperar de un indefenso conejito. (N. d. A.: Los chicos y chicas conejo aparecen en la franquicia Final Fantasy ®).

2. Características y rasgos destacados. El concepto que tienes de tu nueva raza te permite asignarle un límite a algunas de sus características, que refleja que la raza destaca en unos aspectos más que en otros. En general, la nueva raza tendrá algunas características con puntuaciones más altas que las de otras razas y otras con puntuaciones más bajas. Lo normal es elegir dos características: una puede llegar a tener un dado más, y otra, un dado menos que la raza humana, que sirve como referencia. Aparte, asigna un dado extra al número mínimo de dados de una característica, que será en la que la nueva raza tendrá ventaja respecto a las otras.

Ejemplo: La raza de los chicos conejo se caracteriza por su increíble Agilidad, por lo que pueden desarrollar esa característica hasta 6 dados. Resulta lógico, por lo tanto, que además reciban 1 dado extra en Agilidad, por lo que el mínimo cuando comienzan es de 2 dados. El jugador no cree que sea una raza con una gran resistencia, ya que se imagina a sus miembros ligeros y de huesos livianos, por lo que decide que el límite máximo para desarrollar los dados que tenga en Cuerpo es 4.

Si la raza es especialmente ágil y rápida, pueden tener más puntos de movimiento que la raza humana (que, como hemos dicho, debes usar como referencia), pero no más ni menos de 1 o 2 puntos. Los puntos de movimiento de una raza de niños similares a los humanos son 5. Si su estatura es la de un humano adulto, serán 6 y, si es menor, como los enanos, serán 4. Si la criatura tiene cuatro patas, como los ponis de unicornio o los centauros, podrán llegar a 7.

De acuerdo con la cultura de la raza, puedes hacerte una idea del tipo de vestimenta que llevan y qué tipo de armaduras suelen utilizar. A las razas guerreras les gustará llevar armaduras grandes y pesadas, mientras que las más gráciles y rápidas preferirán armaduras ligeras que no entorpezcan sus movimientos.

Ejemplo: Al ser una raza ágil y rápida, parece adecuado que sus puntos de movimiento sean 6. Por la misma razón, el jugador decide que a los miembros de esta raza no les gusta llevar armaduras pesadas que dificulten sus movimientos, por lo que solo utilizarán armaduras de cuero y cosas parecidas.

3. Habilidades básicas. Una raza no humana suele tener 1 dado de ventaja extra en una de sus habilidades básicas. Este dado extra representa su habilidad más importante por su cultura. Su ocupación le da otro y ya indica en qué habilidad básica se añade. De este modo un personaje no tendrá más de dos dados de ventaja en una habilidad básica al comenzar a jugar.

Ejemplo: El jugador se imagina a sus chicos conejo como arqueros poderosos, por lo que decide que esta raza tiene 1 dado de ventaja en Ataque a Distancia. Si un personaje de esta raza decide ser explorador

TALENTOS PARA NUEVOS TIPOS DE PERSONAJE

Puedes asignar al nuevo tipo de personaje los talentos que consideres más apropiados de esta lista, donde están ordenados dependiendo de la característica básica con la que estén relacionados. Así, para un tipo de personaje luchador, puedes elegir talentos de Fuerza o Cuerpo, ya que son sus características más importantes. Para un tipo de personaje como un druida, brujo o similar, encontrarás en la lista de talentos de Mente o de Magia los más adecuados.

Los jugadores pueden elegir también entre estos talentos para sus personajes si quieren, expandiendo la lista de posibilidades.

Recuerda que un personaje puede tener tantos talentos como puntos (dados) de ventaja tenga en su habilidad básica principal.

TALENTO DE FUERZA

Además del talento «Furia» del guerrero (página 42), puedes elegir:

Bruto: Cuando intentes hacer alguna acción que requiera una prueba de Fuerza, el nivel de dificultad baja un grado. Por ejemplo, lo que para otros resultaría una acción difícil de realizar, para ti supone una acción normal. Sigues recibiendo las ventajas a tus acciones según se establece en las reglas, los beneficios se acumulan.

conseguirá otro dado de ventaja en Ataque a Distancia lo que lo convierte en un gran arquero al comenzar. La raza no suele tener magos, pero nada impide que puedan aprender algunos hechizos.

4. Ocupación. Según el concepto, las preferencias y las habilidades donde tenga ventaja, ya puedes hacerte una idea de las ocupaciones más adecuadas para la raza nueva. Lo normal es asignarle de una a tres ocupaciones. Un jugador que se haga un personaje de una ellas podrá elegir las ventajas asociadas, incluyendo sus talentos.

Ejemplo: Tal y como indica la descripción, la nueva raza es de guerreros y exploradores. Un personaje adquirirá todas las ventajas y al menos un talento de una de esas ocupaciones.

5. Capacidades. Las razas tienen aptitudes exclusivas, que se suman a los talentos de las ocupaciones que pueden elegirse para ellas. Si tienes claro cuál es el concepto principal de la nueva raza, sus capacidades vendrán por sí solas. Lo normal es elegir entre tres y cinco (tener más lo descompensaría demasiado). Dos de ellas suelen ser ventajas concretas en algunas habilidades, que se pueden sumar a las que se obtengan por la ocupación (por ejemplo, si la raza tiene unos sentidos muy agudos, tendría ventaja a Percibir). Las otras deberían definir algunos rasgos particulares de la raza, como si tiene cuernos y los usa para luchar, si puede ver en la oscuridad, si puede dar grandes saltos o si puede nadar y respirar bajo el agua. Una premisa básica de estas capacidades es que deben ser sencillas. Su función es describir algún detalle característico de la raza, nada más.

Ejemplo: Para una raza de chicos conejo, el jugador decide que, en lugar de caminar, dan grandes saltos

hasta una distancia igual a sus puntos de movimiento («cerca»), lo que les permite cruzar terrenos difíciles o incluso imposibles. Este parece ser un buen talento para empezar, y lo llama «Salto de conejo». También decide que, por ser híbridos de conejo y humano, pueden ver en la oscuridad, por lo que elige un segundo talento para la nueva raza llamado «Ver en la oscuridad». El jugador quiere que la raza sea muy silenciosa, por lo que decide que tengan ventaja en Sigilo y llama a la capacidad «Silenciosos». Por último, debido a sus grandes orejas tienen una gran facilidad para percibir y escuchar cosas. Esta vez extiende algo más la mano y le pregunta al narrador si la raza puede tener dos dados de ventaja cuando trata de escuchar. Al narrador le parece una idea estupenda y le dice que anote una nueva capacidad. La raza tendrá ventaja en Percibir y doble ventaja cuando Percibir se trate de escuchar, lo que le dará muchos dados cuando intente averiguar si alguien quiere tenderle una emboscada. La capacidad se llama «Orejas de conejo» y hace a la raza realmente especial y única en un aspecto, que es lo que se pretende.

6. Detalles. Los demás detalles se basan en afinar la descripción y revisar que no haya grandes desequilibrios. Si al jugador se le ocurre algo que defina mejor a la nueva raza, como cambiar el funcionamiento de una capacidad o incluso añadir alguna más, puede hacerlo. En muchos casos, las capacidades son lo que mejor detallan la idea general del personaje, así que es bueno que estén lo más afinadas posible. Aunque pueden ir perfeccionándose con el tiempo y el uso en el juego.

Deportista: Tienes ventaja en todo tipo de acciones físicas que requieran más Fuerza que Agilidad, como nadar, correr y muchas acciones deportivas.

Lanzamiento: Cuando haces una acción de empujar o derribar, eres capaz de empujar a tu contrincante tantos puntos de movimiento como puntuación (número de dados) tengas en Fuerza (distancia máxima: «cerca»). No puedes tratar de empujar a criaturas que sean muy grandes.

TALENTOS DE AGILIDAD

Además de los talentos «Experto atleta», «Maestro de esgrima» y «Reflejos sobrenaturales» del pícaro, puedes elegir:

114

¡Estate quieto!: Si consigues defenderte con éxito de un ataque del que eras consciente tienes la posibilidad de moverte libremente hasta 1 punto de movimiento («al lado») en cualquier dirección. Este movimiento es gratis y no cuenta para tu movimiento normal. Además, eres tan rápido que evitas cualquier ataque libre o amenaza que pudieses sufrir al hacer el movimiento, por ejemplo, por dar la espalda a un enemigo.

Hábil saltador: Tienes doble ventaja en cualquier acción de saltar mediante pruebas de Atletismo, como por ejemplo, un salto de altura o de longitud o saltar de una rama a otra de un árbol o entre los balcones de un enorme palacio.

Pies ligeros: Puedes atravesar terreno malo a la velocidad normal sin sufrir penalización, pero solo siempre que sea posible moverse por él.

Rápido: Eres muy rápido. Suma 2 puntos a tu movimiento.



TALENTOS DE MENTE

Además de los talentos «Hablar con los animales» del explorador y «Transformista» del pícaro, puedes elegir:

Voluntad de hierro: Nunca te rindes. Gracias a tu fuerza de voluntad y confianza siempre encuentras fuerzas para seguir adelante, superando incluso a tus propias capacidades físicas. Para calcular tus puntos de Energía, en lugar de la forma normal, suma dos veces el valor de tu característica Mente: (Mente + Mente) $\times 2$ o $\times 3$.

TALENTOS DE CUERPO

Además del talento «Último aliento» del guerrero, también puedes elegir:

Duro de pelar: Eres muy duro y aguantas muy bien el daño en combate. Para calcular el total de heridas que puedes soportar utiliza el valor de la característica Cuerpo +3 (en lugar de +1).

Grande: Eres grande, alto y corpulento. Pareces mucho mayor de lo que eres en realidad. Puedes usar armas grandes con una sola mano, pero las armaduras, ropa y escudos te cuestan un poco más y deben estar adaptados a tu tamaño. Además, ¡necesitas comer mucho! Tus puntos de movimiento aumentan en 1, es decir, te mueves igual que un adulto.

Infatigable: Aguantas mucho tiempo sin cansarte y obtienes todas tus energías de tu salud de hierro, lo que incluye tu propia fuerza de voluntad. Para calcular tus puntos de Energía sustituye la característica Mente por Cuerpo: (Cuerpo + Cuerpo) $\times 2$ o $\times 3$.

Resistente: Eres muy resistente a las enfermedades y es muy raro que te afecten los venenos o la comida en mal estado. Obtienes doble ventaja para resistir todo tipo de enfermedades y venenos.

TALENTOS DE ENCANTO

Encantador: Eres encantador, todo el mundo te adora. Ellas caen rendidas a tus pies, ellos hacen muchas cosas extrañas (y estúpidas) con tal de ganarse una sonrisa tuya. Cada vez que intentas influenciar a los demás, ya sea mediante tus palabras o las distintas artes, uno de los dados de tu tirada (el que elijas) obtiene automáticamente el máximo valor posible.

Talento musical: Ya desde tan joven posees un gran talento musical. Sabes tocar uno o varios instrumentos de tu elección y además cantas de maravilla. No solo tu música es capaz de amansar al más fiero dejándolo al menos más dispuesto a conversar, sino que mediante tus artes puedes ganarte el favor de la gente y convencerlos de cosas que no supongan un peligro para ellos. Además, eres capaz de ganarte la vida con tu música. En muchos sitios conocen tu nombre, por lo que estás invitado a entrar para deleitar a sus dueños con tu arte. Cada vez que empleas tu música en alguna acción que requiera una prueba de habilidad asociada a Encanto obtienes doble ventaja.

Grito de guerra: Cada vez que intimidas a tu enemigo, obtienes ventaja y tu adversario sufre desventaja durante todo un enfrentamiento. Es necesario superar una prueba de intimidar para conseguirlo (ver habilidad de «Interacción»).

TALENTOS SEGÚN LA HABILIDAD BÁSICA PRINCIPAL

Estos son los talentos de las diferentes ocupaciones agrupados según la habilidad básica principal a la que pertenecerían. Cuando tengas que decidir qué talentos tiene un nuevo tipo de personaje, puedes darle aquellos relacionados con su habilidad básica principal.

Talentos de Ataque Cuerpo a Cuerpo: «Contraataque», «Esgrima», «Furia», «Golpe giratorio», «Maestro en dos armas», «Maestro de esgrima», «Potencia».

Talentos de Ataque a Distancia: «Disparo múltiple», «Disparo penetrante», «Donde pongo el ojo...», «Lluvia de flechas».

Talentos de Magia: «Alquimia», «Amigo del bosque», «Curandero», «Eficacia», «El poder de la magissa», «Familiar», «Reservas de poder», «Sacrificio», «Resistente a la magia».

TALENTOS ESPECIALES (COSTE $\times 2$)

Algunos talentos pueden ser únicos para ciertos tipos de personaje. Estos talentos deberían costar el doble, por lo que cada uno cuenta por dos talentos normales. Como ejemplo se describe el talento especial «Alas».

Alas (solo ponis de unicornio): Algunas veces un pony que ha cumplido una muy difícil tarea, una misión heroica o ha terminado con éxito su aprendizaje en Magia (habiéndolo ganando cuatro dados de ventaja), consigue obtener sus alas. Estas le brotan del cuerpo y le permiten volar con plena libertad. Su velocidad de movimiento volando es de 12 puntos cuando aún es un pony y de 14 puntos al ser adulto.



8. CREAR HISTORIAS

El mayor encanto de cualquier juego de rol es su capacidad para hacer posible que sus jugadores interactúen con las historias que están contando. Cualquier narrador desea relatar emocionantes historias a sus jugadores, ya que no hay mayor recompensa que conseguir transportarlos al mundo donde tienen lugar sus aventuras y contemplar cómo se convierten en parte de ellas.

Es posible que, como narrador, no tengas problema a la hora de crear historias. Hay muchos que tienen tantas que contar que no saben ni por cuál empezar. Otros van desarrollándolas poco a poco, anotando aquellas ideas que se les ocurren o que encuentran en muchas fuentes de inspiración. Sea cual sea el sistema, crear historias se convierte en una parte más del propio juego, llegando a convertirse en un pasatiempo en sí mismo. Si te gusta hacerlo, no te separes de una pequeña libreta o cualquier otro medio donde tomar notas y apunta todas aquellas ideas que se te ocurran. Así, muy pronto tendrás un valioso archivo de aventuras.

Un narrador en un juego de rol no pretende escribir un cómic, una novela o un guion de cine. La meta es divertir a los demás jugadores, no escribir un libro o ganar un premio. Por lo tanto, cualquier medio que esté a su alcance para obtener ideas es perfectamente válido. Para inspirarse no tiene nada de malo copiar, que es en realidad recurrir a fuentes de donde tomar ideas para hacer partidas memorables. Algunas de las mejores fuentes de inspiración pueden ser los cómics, las películas, la animación, las novelas, los videojuegos y los cuentos. En el caso de **Magissa**, especialmente los que están dirigidos a los niños. En este sentido, a estas alturas todos sabemos que la red es la nueva biblioteca de Alejandría para encontrar material de todo tipo.

Por desgracia, muchos narradores potenciales no se animan a dirigir un juego porque están esperando dar con una buena historia, cuando lo importante de verdad es jugar. Muchas historias, por simples que sean, pueden ser el origen de una gran partida. El hecho de vivir la historia e interactuar con ella convierte hasta lo más simple en la mayor de las aventuras.

Así pues, no temas en recurrir a cualquier fábula y convertirla en una aventura para **Magissa**. El juego se ha hecho lo suficientemente genérico como para que pueda albergar muchos tipos de historias diferentes, desde *Caperucita Roja* hasta *El hobbit*.

Pero es posible que deseas saber un poco más sobre cuál es la estructura de una historia, ya que esta puede de tenerse en cuenta para diseñar aventuras. Aunque una aventura tiene algunos rasgos propios que la diferencian de una narración normal, tener una idea de cómo está compuesta es siempre de gran ayuda, ya que permite al narrador reforzar los aspectos más importantes.

Una historia puede llegar a ser muy compleja. Existen incluso estudios de narratología que detallan la estructura de los relatos en profundidad. Es más, la era de los ordenadores ha traído algunos sistemas bastante interesantes para estructurar las narraciones. Pero eso queda más allá de lo que se pretende en este capítulo. En **Magissa** no necesitas más que tener claros algunos conceptos básicos, que se explican a continuación.

EL CONFLICTO

El eje de cualquier historia es el conflicto. Un conflicto surge cuando un personaje quiere algo y existen razones que se oponen a que lo consiga. Si en una historia no existe un conflicto, esta solo se convierte en la narración de una serie de acontecimientos, lo que suele ser aburrido (aunque a veces, y dependiendo de cómo se haga, también puede tener su encanto).

Por ejemplo, si Caperucita Roja fuese simplemente a casa de su abuela y no pasara nada, no tendríamos una historia, sino la descripción de un suceso

que consiste en ir de un sitio a otro. En cambio, el hecho de que se encuentre con un lobo es algo que se opone a sus objetivos (llegar a casa de su abuela y merendar pan con jamón): el conflicto surge en forma de lobo feroz (que desea merendar algo más que pan con jamón).

Pero un conflicto puede tener múltiples formas, no solo algo tan evidente como un lobo, un bandido o un animal peligroso. Puede ser muchas cosas distintas, a veces inesperadas. En ocasiones incluso es difícil detectar cuál es el conflicto de una historia, como puede ser por ejemplo el cansancio al que tienen que enfrentarse los participantes de un concurso de baile.

Las mejores historias nacen cuando el conflicto es interesante. Existe un conflicto cuando un barco que intenta llegar a puerto se topa con una tormenta, cuando la amada del protagonista lo rechaza, cuando un gran meteorito se dirige a la Tierra amenazando con destruirla, cuando un pequeño hobbit encuentra un anillo mágico mientras su dueño, un poderoso nigromante, lo busca sin descanso... (En este último caso, parece mentira que se haya invertido tanta energía, que incluye a estas alturas varias películas, para contar esa historia).

Además, el conflicto no tiene por qué ser uno solo en una misma narración. Aunque en ese caso suele haber uno más importante, o «conflicto principal», junto a otros menores que dan pie a tramas secundarias. Esto último es muy habitual en las series de televisión.

Aunque es muy importante elaborar uno que sea interesante, en realidad ese no es más que el punto de partida. Los personajes de una historia aún deben recorrer un largo camino para resolverlo, como se explica en el apartado siguiente.

TRAMA E HISTORIA

Antes de pasar a describir la estructura de una narración, conviene saber distinguir lo que es la trama y lo que es la historia. Esta diferencia también se tiene muy en cuenta en el diseño de videojuegos ya que se sirven de los mismos principios.

LA TRAMA

En primer lugar hay que diferenciar lo que es la trama: consiste en los acontecimientos que irán viviendo los protagonistas de una historia. La trama son los hechos que experimentarán, que son parte y el resultado de una historia mayor y más compleja. Por ejemplo, en el cuento de *El hobbit*, la trama consiste en las aventuras de Bilbo junto al grupo de enanos y el mago Gandalf para recuperar un gran tesoro oculto en una montaña.

LA HISTORIA

La historia, en cambio, consiste en todos los hechos relacionados con el mundo donde se desarrolla la trama que no necesariamente tienen que ver con lo que están viviendo los protagonistas. La trama que viven los personajes es una consecuencia de la historia, que es mucho mayor. Suele afirmarse que cuanto mejor es la historia que hay detrás de la trama, más interesante será la aventura. En el ejemplo de *El hobbit*, más allá de los hechos que viven los protagonistas hay una historia muy compleja en la que un poderoso nigromante superviviente de tiempos remotos intenta hacerse con el poder y gobernar toda la Tierra Media. Es precisamente la riqueza de

esta historia y su descomunal magnitud en fuentes y detalles la que la ha convertido en una obra de culto.

En una aventura para un juego de rol, por lo tanto, la trama serán las partes que vivirán los personajes directamente, mientras que la historia serán los acontecimientos de fondo que han dado lugar a los hechos de la trama.

ESTRUCTURA DE LA NARRACIÓN

Una narración puede consistir desde la descripción de unos hechos muy simples hasta algo muy elaborado, pero muchas suelen compartir una estructura similar. Aunque existen más formas de estructurarla aquí veremos la más conocida: la estructura clásica en tres actos. Aunque esta estructura es muy general y lo que se plantea en ella se puede hacer de muchas formas, el esquema se mantiene en la mayoría de las obras.

Esta estructura clásica nos será muy útil para preparar una aventura ya que su esquema es muy conveniente para lo que queremos conseguir. Tras analizar cada una de sus partes, aplicaremos sus conceptos al boceto de una aventura de ejemplo. Recuerda que la duración en la práctica puede ser tan larga como sea necesario para contar la historia.

ACTO I. PLANTEAMIENTO

En el primer acto se plantea el escenario, se presenta a los protagonistas y se muestra el origen del conflicto. El planteamiento sirve de introducción a la aventura y es donde se inicia la trama que vivirán los personajes. Lo más importante de esta parte es que

siempre surge alguna razón por la cual la vida del héroe o héroes cambia.

Ejemplo: Un buen día llega a la pequeña villa de Narán, comunidad en la que viven los personajes, un anciano buhonero con pinta de loco que afirma conocer un lugar donde hay un tesoro. Se ofrece a hacer de guía y compartir una parte del tesoro con quien esté dispuesto a ayudarle a encontrarlo. Los aventureros no tardan en ponerse en marcha y acompañar al anciano. Pero justo al comienzo del viaje sufren el ataque de unos bandidos que les roban el mapa. El anciano asegura que conoce el camino de memoria, por lo que los personajes prosiguen con la aventura.

En este caso, el conflicto consiste en la dificultad de encontrar el tesoro. En el primer acto se han planteado los personajes y el conflicto, lo que ha permitido que la historia arranque. La vida de los héroes ha cambiado con la llegada del anciano.

Lo normal es que el planteamiento sea bastante corto y que no muestre más que lo esencial para presentar la trama e invitar a los jugadores a participar en ella. Es conveniente ahorrar escenas para poder pasar al siguiente o se tendrá la sensación de que la aventura no terminar de arrancar.

En ningún caso el planteamiento debe ser sosegado o carecer de acción si noquieres, aunque lo sea por tradición. Puedes sumergir a los personajes directamente en la acción, por ejemplo, mediante un combate o la huida de una mazmorra, para que estén en el ajo desde el primer momento. Pero la función del planteamiento sigue siendo la misma: presentar el conflicto principal de la trama y la razón de los acontecimientos que vendrán después.

Acto II. Nudo

El segundo acto o nudo, también llamado desarrollo, es el curso principal de los hechos de la aventura y donde tiene lugar casi toda la trama. Normalmente está formado por la mayor parte de los peligros a los que se enfrentarán los protagonistas para llegar hasta su meta. El nudo es la parte más importante de toda narración, aunque no sería nada sin un planteamiento que haya presentado los hechos y un desenlace que los culmine.

También es con diferencia la parte más larga. Pero recuerda: sin un desenlace plausible el nudo no será más que una serie de acontecimientos que no conducirán a ningún sitio. Todo lo que transcurre en esta parte tiene como misión conducir a los personajes hasta la última para que puedan resolver la historia.

Ejemplo: Tras haber iniciado su viaje los aventureros sufren por el camino algunos contratiempos y tienen que defenderse de algunos peligros que los amenazan. Por fin, tras varios combates, consiguen llegar hasta el lugar que les indica el anciano: unas viejas ruinas en donde, según se cree, habita un extraño monstruo que posee muchos tesoros escondidos en su guarida bajo tierra. Los aventureros deciden investigar el lugar y encuentran rastros de unos bandidos que parece que han llegado antes que ellos. A pesar de ello, prosiguen su búsqueda. Una vez se adentran en un área subterránea se topan con algunos de los ladrones. El anciano los amenaza y por su respuesta, los personajes pueden intuir que el anciano había pertenecido una vez a la banda. Los bandidos deciden adentrarse y buscar al resto de sus compañeros, pero antes invitan al anciano a unirse a ellos de nuevo. Contra todo pronóstico, el

anciano se marcha corriendo tras ellos, abandonando a los aventureros.

En este caso, ha habido un cambio o giro en la historia que suele ser el precursor del tercer acto, el desenlace de la historia: los protagonistas tienen que enfrentarse a la traición del anciano. Estos detalles forman parte del conflicto y lo hacen más interesante.

Acto III. Desenlace

El tercer acto o desenlace es donde se resuelven todos los hechos de la trama y donde la aventura llega a su fin, ya que de alguna manera el conflicto se soluciona. Los peligros a los que se enfrentan y todo cuanto sufren los personajes es para llegar al desenlace, resolver la aventura y que los personajes puedan marcharse a casa, ser felices y comer pan con jamón.

Es importante que el desenlace sea apoteósico y emocionante. Por regla general, en él los aventureros se enfrentarán a su peor enemigo o a una situación muy difícil, que debería ser la más peligrosa o compleja de toda la narración. A los enemigos se los llama antagonistas.

Recuerda que el antagonista principal no tiene que ser necesariamente un ser o una criatura, sino que puede ser un enigma, un acertijo o un problema



de cualquier clase que, de no resolverse, tendría consecuencias para muchos otros, no solo para los personajes. El alcance de esas consecuencias depende de la historia.

Ejemplo: Tras adentrarse en la guarida siguiendo la pista de los bandidos y el anciano, los protagonistas llegan a una gran cámara subterránea. Allí descubren un enorme monstruo que lucha contra los bandidos y el anciano sobre una montaña de monedas de oro. El monstruo no tarda en derrotarlos. Cuando todos han caído al suelo uno tras otro, ataca entonces a los protagonistas, que deberán defenderse. Pero el anciano, que yace moribundo, les ayuda arrojándoles un arma mágica que estaba semienterrada entre las monedas

de la pila del tesoro. Con ella podrán vencer al monstruo, aunque no sin librarse una peligrosa batalla. Tras derrotarlo, el anciano les pide perdón y les dice que no desea ningún tesoro para él, tan solo que le ayuden a regresar a su casa. Una vez los aventureros guardan unas cuantas monedas en sus mochilas, ayudan al anciano a salir de la guarida y regresan a su aldea.

El tercer acto suele ser más corto que el segundo. Conviene que se resuelva con fluidez para conservar la emoción y hacer los hechos más vívidos y emocionantes. Si es demasiado largo, su fuerza se diluye y se pierde efecto. Un buen desenlace requiere inteligencia y su resolución debe estar en manos de los protagonistas. Aunque cuenten con algo de ayuda, si alguien o algo les soluciona los problemas, se pierde la emoción y la credibilidad del relato. Solo si ellos mismos resuelven el problema serán verdaderos héroes y nacerán las leyendas que hablen de sus acciones.

HERRAMIENTAS DE LA ESTRUCTURA

Esta estructura no es más que un punto de partida, no lo olvides. Que expliquemos este esquema no significa que todas las aventuras se adapten perfectamente a él. Es más, dada la capacidad de elección de los jugadores, puede que pasen directamente del primer acto al último y otras variantes. Además, en una aventura de exploración es difícil ver dónde termina un acto y dónde comienza el siguiente, ya que los personajes irán adentrándose en unas ruinas, una gruta o lo que sea por caminos diversos. En esos casos lo común es preparar el área para que el enemigo más peligroso solo aparezca después de que los protagonistas hayan explorado la mayor parte del recinto.

Como ves, la estructura es un mundo de posibilidades del que solo estamos descubriendo una pequeña parte. Las formas de hacer un relato, o de adaptar uno a nuestra aventura, pueden tomar los caminos más insólitos.

Sin embargo, la división en tres actos no suele ser suficiente para crear buenas historias. En los ejemplos que se han puesto hay algunas pistas de una serie de herramientas muy importantes para hacer que un relato se convierta en algo inolvidable. Aquí veremos las más importantes.

El punto de giro

El punto de giro es un cambio en los acontecimientos que modifican el significado de los hechos y aporta nueva información. En la historia de ejemplo hay dos muy importantes:

- ✿ El primero es el ataque de los bandidos en el primer acto y el robo del mapa, un suceso que cambia todos los planes y obliga a tomar decisiones.
- ✿ El segundo consiste en el descubrimiento de la traición del anciano y su abandono del grupo, otro cambio en los hechos que obliga a los héroes a tomar decisiones y enfrentarse a una nueva forma de ver las cosas.

El punto de giro suele ser el desencadenante que hace saltar de un acto a otro dentro del esquema de la narración, como el gatillo responsable del disparo que avisa del momento adecuado. No importa si una estructura tiene más actos que los tres que se han comentado, suele haber un punto de giro que servirá para poner punto final a un acto y comenzar el siguiente.

El punto de giro es un recurso muy importante. Da emoción a la historia, obliga a los protagonistas a plantearse todo cuanto creen saber y ofrece nuevos puntos de vista sobre los hechos y sobre cómo tratar de resolver el conflicto principal. Lo más interesante es que funcionan, ya que renuevan el interés y alimentan la expectación. El punto de giro es, además, algo más que la consecuencia por haber tenido éxito o haber fracasado en una prueba. No es solamente un cambio de dirección sino que además trae nueva información que hay que valorar.

Aunque puede haber varios puntos de giro, lo normal es que haya uno que ponga fin al primer acto y dé pie al segundo, y otro al final del segundo acto que dé pie al tercero. El segundo debería ser más intenso y sorprendente que el primero, a fin de aumentar la emoción hasta llegar al clímax, la segunda herramienta más importante de la narración.

El clímax

El clímax es el punto álgido del relato. En él suele resolverse el conflicto de una vez por todas. El clímax se sitúa en el desenlace. En el boceto de aventura que se ha puesto de ejemplo, supone no solo el enfrentamiento de los protagonistas con el monstruo, sino también la ayuda recibida por el anciano en el último momento, que hace las veces de un tercer punto de giro durante el clímax.

Lo más importante del clímax es que en él se produzca el enfrentamiento que ayude a resolver el conflicto. Ese enfrentamiento no tiene por qué ser necesariamente un combate, aunque tantos miles de obras, películas, cuentos y, sobre todo, videojuegos así nos lo hayan hecho creer. Se trata de un enfrentamiento

contra las circunstancias o la adversidad, como un puzzle muy complejo, el diálogo con un personaje, la reconstrucción de un mecanismo, el salvamento de alguien, un cambio de decisión (típico en las historias románticas) y muchas otras cosas.

El ritmo

Para que la acción no decaiga, toda historia debe tener elementos que le den ritmo, que consisten en situaciones que cambian el curso normal de los acontecimientos. En realidad no dejan de ser pequeños conflictos de resolución fácil que van bombardeando a los protagonistas a lo largo de la narración. Cambios que obligan a los protagonistas a tomar nuevos caminos y a actuar en consecuencia. Algunos ejemplos que dan ritmo a una historia pueden ser: un encuentro con enemigos, el clima adverso, la presencia de un animal peligroso en la zona, el robo de los caballos, la falta de comida y agua, un encuentro con alguna criatura, perderse en alguna parte, discutir con un vendedor cabezota que no baja un precio...

Algunos de estos elementos pueden convertirse en situaciones que componen los puntos de giro en la historia, alterando todo el curso de la narración y haciendo que tome un nuevo rumbo. Pero en general funcionan como «picos» de acción que suben y bajan, dándole a la narración el aspecto de una señal de ondas de radio.

Es muy importante introducir cambios que ayuden a mantener el ritmo, sobre todo en narraciones de aventuras pues, precisamente, consisten en eso mismo: en una serie de problemas que hay que superar mediante pruebas físicas, de acción e ingenio.

LA TRAMA PRINCIPAL Y LAS SUBTRAMAS

Como vimos, en una historia pueden existir varios conflictos. Lo normal es que exista el conflicto principal y una serie de conflictos menores que den ritmo a la narración. Pero paralelo al conflicto principal y junto a otros de menor importancia puede haber un número de ellos lo suficientemente importantes como para formar una pequeña trama dentro de la trama principal. A estas pequeñas ramificaciones de la trama principal se las denomina «subtramas» y son de gran importancia en una aventura.

La subtrama parte de una trama normal o la cruza de alguna forma, por lo que sufre un desarrollo fractal, es decir, sigue la misma estructura: planteamiento, nudo y desenlace. No obstante, las subtramas suelen y deben ser más sencillas, ya que si no, se corre el riesgo de diluir la historia hasta olvidar cuál era la meta original. Por otro lado, aunque esto no sea una norma, las subtramas suelen solucionarse antes del clímax de la trama principal, pues si no este puede perder fuerza y confundirse con la resolución de las subtramas. En muchos relatos algunas se solucionan después, pero teniendo cuidado de no quitarle importancia a la principal.

Las subtramas aportan diversidad y hacen más creíble el mundo de ficción planteado. Suelen estar presentes en la mayoría de los relatos, siendo el eje principal de la narración interactiva de los videojuegos, y se han convertido en un esquema clásico en las series de televisión, donde suele haber una o dos subtramas que corren paralelas a la trama principal de cada episodio. En los juegos de rol, las subtramas

llevadas a su máximo desarrollo llevan a un estilo de juego de mundo abierto, donde los personajes podrán hacer lo que deseen, siempre dentro de las limitaciones del narrador. Este sistema se comenta al final de este capítulo (página 124).

DIFERENCIA ENTRE UN RELATO Y UNA AVENTURA

El esquema de una narración en tres actos puede parecer muy interesante para escribir cuentos, relatos cortos (y no tan cortos) y hasta para hacer una película, pero ¿cómo se aplica a un juego de rol y cuáles son las diferencias más importantes entre ambos?

El secreto de todo buen relato se basa, en términos generales, en los breves puntos que hemos visto. Pero toda la estructura de la narración sigue sin bastar para crear buenas aventuras para juegos de rol, ya que estas tienen un elemento muy importante a diferencia de una narración normal. Esa diferencia es que los jugadores pueden interactuar con la historia. Por esa causa, una aventura debe centrarse en todo cuanto se refiere a la intervención de los jugadores. El resto queda como elementos de transición.

En este sentido, una aventura de un juego de rol se parece mucho al guion de un videojuego, ya que en ellos la trama se adapta creando escenarios donde los jugadores pueden intervenir mientras superan una serie de desafíos. Las decisiones que tomen y el curso de sus acciones determinarán cómo se desarrollarán los acontecimientos. Para conseguir esto en un juego de rol es importante centrarse en la estructura de la historia y extraer de ella una sucesión de escenas

que, una vez se vayan completando, cuenten la historia. Como en los juegos de rol la narración no se realiza de la forma clásica, es decir, de un narrador a una audiencia, sino que son los jugadores quienes van contando la historia a través de las acciones de sus personajes, es vital que estos vayan pasando por escenas sucesivas en las que puedan intervenir. De esa interacción el relato se desprende por sí mismo.

Es muy importante que los jugadores tengan plena libertad para hacerlo, pues la actividad se basa en eso. Con frecuencia, pretendiendo contar su propia historia, los narradores se olvidan de este detalle al principio y dejan a sus jugadores poco margen de actuación. El resultado es la confusión de contar una historia de la forma tradicional con la función del juego, que es crear un relato interactivo. Cuando esto sucede, en el peor de los casos la aventura se convierte en algo tedioso y aburrido donde los jugadores no pintan nada. No cometan ese error. La historia debe estar al servicio de los jugadores y no al revés.

En una aventura de un juego de rol el narrador sienta las bases para que la historia pueda desplegarse. Esto consiste en preparar escenarios donde, por mediación de los jugadores, exista la posibilidad de que pase algo. La narración se convierte así en un armazón que espera que los jugadores intervengan. Un escenario dispuesto para la diversión de todos.

Se trata de un ejercicio de creatividad compartida. Esa es la verdadera fuerza que guarda el concepto de juego de rol. Si eres el narrador o la narradora imagina ese armazón listo para recibir a tus jugadores. La narración debe contener lo básico para poder funcionar, es decir, el esqueleto en el que se sustenta la trama, pero la verdadera historia la contarán los jugadores con la mediación del narrador a lo largo de la partida.



EL ORDEN DE ESCENAS

En la práctica, a la hora de escribir aventuras o de jugarlas, todo lo expuesto hasta ahora se traduce en que los jugadores deberán superar una sucesión de escenas que deben ir completándose una tras otra. Así, lo que los jugadores viven en realidad es una secuencia de escenas que van contando una a una toda la trama. En algunos juegos estas escenas también se denominan **encuentros**.

Una escena consiste en una parte de la trama que transcurre en un mismo lugar en un momento concreto. La escena termina cuando ya no hay nada más de interés en ella. Una vez la escena termina, el momento y lugar en el que se encuentran los personajes puede cambiar. Esto les dará la oportunidad de descansar y recuperarse o de que terminen los efectos de algunos hechizos, aunque no siempre, ya que el salto entre escenas supone tanto tiempo y distancia como se necesite para contar la historia: entre una escena y otra puede transcurrir desde unos pocos segundos hasta cientos de años.

Por ejemplo, si los personajes escapan de unos perseguidores montándose en una balsa que los lleve río abajo, la escena de la persecución puede terminar cuando se suben a la balsa, y la escena siguiente comienza cuando los personajes hacen un alto en la orilla varias horas después para descansar de una fatigosa travesía por los rápidos del río. Aunque el tiempo pasado en la balsa podría considerarse otra escena más mostrando los peligros de la navegación, se puede avanzar en el tiempo hasta situar a los personajes en la orilla río abajo. En el mundo de la narración a este avance o salto del tiempo se lo denomina **elipsis**.

Empleando el boceto de la aventura de ejemplo que vimos más atrás, podemos dividir las escenas como se expone a continuación.

PRIMER ACTO

Escena 1. Los personajes están tranquilamente en su villa cuando de repente un anciano aparece pidiendo ayuda. Los protagonistas se acercan a él y comienzan a conversar sobre el mapa de un tesoro.

❖ Lugar: La villa o pueblo donde viven los protagonistas.

❖ Tiempo: Una mañana cualquiera. Día 1.

Escena 2. Los personajes y el anciano ponen rumbo a la búsqueda del tesoro. Por el camino son atacados por unos bandidos que roban el mapa. No obstante, deciden seguir adelante (primer punto de giro).

❖ Lugar: El camino del Norte.

❖ Tiempo: Al día siguiente de la escena 1, por la mañana. Día 2.

SEGUNDO ACTO

Escena 3. El grupo debe salirse del camino y atravesar el páramo hasta encontrar un círculo de piedras. Se encuentran con un oso al que consiguen ahuyentar.

❖ Lugar: El páramo.

❖ Tiempo: Seis horas después de la escena 2. Día 2 por la tarde.

Escena 4. Durante la noche sufren el ataque de una manada de lobos.

❖ Lugar: El páramo, en el círculo de piedras.

❖ Tiempo: Día 2 por la noche y madrugada del día 3.

Escena 5. A la mañana siguiente prosiguen la búsqueda y se pierden en un pantano. Sufren el ataque de un cocodrilo. Deambulan todo el día hasta que a media tarde encuentran un sendero.

❖ Lugar: El pantano.

❖ Tiempo: Mañana y tarde del día 3.

Escena 6. Poco antes de la noche llegan a las ruinas donde el anciano afirma que se esconde la guarida del monstruo y el tesoro. Se encuentran con los bandidos y el anciano abandona al grupo, corriendo tras sus antiguos compañeros (segundo punto de giro).

❖ Lugar: Las ruinas.

❖ Tiempo: Tarde y noche del día 3.

TERCER ACTO

Escena 7. En la cueva subterránea encuentran la guarida de la bestia. Tras derrotarla con la ayuda del anciano (clímax), deciden descansar por fin.

❖ Lugar: Las ruinas.

❖ Tiempo: Noche del día 3.

Escena 8. A la mañana siguiente, tras una noche de descanso entre las montañas de tesoro, los protagonistas inician el camino de vuelta.

❖ Lugar: Camino de regreso al pueblo.

❖ Tiempo: A lo largo de todo el día 4.

Como vemos, la aventura puede darse por terminada cuando los personajes se disponen a volver a su pueblo. En este caso se hace un avance temporal, o elipsis, desde el lugar donde combatieron contra el monstruo hasta la villa de donde partieron, omitiendo todo el camino de vuelta.

En este ejemplo se ve que la parte más importante la forma el viaje que deben hacer los protagonistas

hasta su enfrentamiento con el conflicto principal del relato. Pero a muchos narradores y jugadores les gusta infundir a la trama una sensación de realismo y jugar todo tal y como sucedería si fuese verdad, por lo que en ese caso el viaje de vuelta también contaría con sus propias escenas. Esto es cuestión de gustos, por lo que queda a criterio del narrador y de los jugadores. Lo que de verdad importa es vivir la historia y pasarlo bien.

LOS DESAFÍOS DE LA TRAMA

Toda buena aventura debe suponer un desafío para los jugadores, pero preparar un camino de rosas en el que los personajes no se encuentren nunca en verdaderos problemas es tan malo como proponer situaciones imposibles. Encontrar el equilibrio adecuado supone siempre un reto que solo se hace más fácil con la experiencia.

Algunos narradores primerizos confunden esto con plantear un reto entre él y sus jugadores, introduciendo una competitividad donde no debería haberla. En realidad no se trata de enfrentarse a los jugadores, sino de actuar como un mediador que ayuda a crear una historia entre todos.

Los desafíos a los que los aventureros se enfrentarán deben estar a su altura y en la medida de sus posibilidades (y de sus jugadores). Si se topan con algún peligro al que no pueden hacer frente deberían tener al menos una vía de escape y, aunque es importante que comprendan que no pueden hacer frente a todos los peligros (para lo que existe la posibilidad de huir o retirarse), el grupo debería ser capaz de vencer al menos a sus rivales más importantes si trabajan en equipo y coordinados.

Lo mejor es dejar el gran desafío o rival más poderoso para que sirva de clímax de la aventura. Su derrota,

o el hallazgo de cómo solucionarlo si se trata de un enigma, debería servir como desenlace de la historia. En el caso de que sea un enfrentamiento, debería ser tenso y agotador, que haga sentir a los protagonistas que su seguridad está en serio peligro si no espabilan. Si se trata de algún misterio, debería estar a la altura de lo que se espera del desenlace de la aventura.

El resto de los enfrentamientos deberían estar más o menos equilibrados, alternando encuentros o problemas de fácil solución con situaciones más peligrosas y complicadas, pero nunca tanto como lo debería ser la resolución del clímax.

En una aventura de *Magissa*, dado que normalmente se trata de historias cortas, lo normal es que haya de dos a tres problemas de dificultad media o criaturas peligrosas más un mismo número de estas algo más fáciles de resolver o derrotar. La criatura más peligrosa o problema más complejo se reserva, como se ha dicho, para el enfrentamiento final.

ESTRUCTURA EN ÁRBOL O MUNDO ABIERTO

El mundo de juego se compone de miles y miles de historias que suceden al mismo tiempo en muchos lugares distintos. Unas pueden ser muy sencillas y otras, muy complicadas. Respetando la estructura de los tres actos, hay historias cortas que consisten en viajar a un lugar para recoger una mercancía y regresar sanos y salvos. Hay otras, en cambio, que necesitan de libros y libros para ser contadas. En realidad, simples o complejas, todas tienen su encanto.

En los juegos de rol las aventuras suelen dividirse en «lineales» y «abiertas». Una aventura lineal es aquella

que deja poco margen de acción a los jugadores, estando limitados a seguir un camino fijado. Estas aventuras son ideales para empezar a jugar, ya que cuando se comienza es normal sentirse abrumado al tener que tomar muchas decisiones sin conocer el juego y el mundo en el que transcurren las aventuras.

La aventura abierta, en cambio, es un tipo de historia pensada para ramificarse, donde los jugadores tienen libertad para tomar decisiones, cambiar la historia e incluso iniciar otras historias secundarias. La evolución de este tipo de aventura la lleva a convertirse en algo tan complejo como el narrador deseé.

Cuando se reúnen muchas historias, ya sean sencillas o complejas, lineales o abiertas, de forma que los jugadores pueden elegir un curso de acción entre muchos posibles se habla de una estructura en árbol o mundo abierto, la evolución final de la aventura abierta llevada a su máxima expresión. El mundo abierto es una estructura de aventuras en la que existen muchas posibilidades, y aunque pertenezca a un estilo de juego de los primeros juegos de rol, en realidad es la más compleja. Se trata de un mundo puesto a disposición de los jugadores para que sus personajes puedan moverse por él con libertad.

El mundo abierto requiere mucho trabajo por parte del narrador. En *Magissa*, la villa de Narán pretende ser la simiente de una estructura de este tipo, un lugar que los jugadores usen de punto de partida para moverse con libertad decidiendo cada día qué es lo que desean que sus personajes hagan.



125



9. CREAR CUENTOS DE HADAS

Aun conociendo la estructura de la narración, crear historias no siempre resulta fácil. Si fuera así, dejando aparte el esfuerzo necesario para hacerlo, todos seríamos escritores. No obstante, podemos recurrir a una serie de herramientas que nos ayuden en la tarea. Existen muchos esquemas que pueden orientarnos en el proceso y ninguno nos dará la solución perfecta, pues no existe una fórmula que permita crear todas las historias imaginables, pero no olvides que el objetivo del juego no es crear historias completas sino preparar un armazón en el que los jugadores puedan participar y convertirse en los protagonistas de su propia historia.

Como se ha comentado, crear aventuras se puede convertir en un juego en sí mismo. Un narrador puede tomarlo como un pasatiempo o bien usarlo como un sistema que permita improvisar sobre la marcha durante la sesión de juego para crear una aventura. En este apartado se ofrecen algunas herramientas que permiten hacer las dos cosas. Es posible usarlas para crear el boceto de una aventura que ofrecer más adelante o bien para improvisar una durante la misma partida. En el último caso, si todos los jugadores participan en el proceso, la experiencia puede ser muy divertida.

Para esto necesitarás tener a mano una baraja de tarot. Hay muchas donde elegir con diseños muy diferentes. El tarot de Marsella es el más conocido y cumple perfectamente con esta función, aunque si lo usas con los pequeños para improvisar aventuras, mejor que sea uno de diseño alegre para que no les resulte «inquietante». En caso de que no tengas ninguna baraja no pasa nada, puedes elegir directamente una carta de las tablas que verás más adelante.

El tarot tiene un simbolismo especial y un aura de misticismo, lo que es de gran ayuda para crear una atmósfera que favorezca al juego mientras se utiliza con fines creativos. Las cartas del tarot se encuentran asociadas a algunos de los conceptos recurrentes en la humanidad («arquetipos»), que desde la antigüedad han dado lugar a un gran número de historias.

Para usar la baraja del tarot separa los triunfos o arcanos mayores de los menores. Recuerda que un mazo completo está formado por 78 cartas. Los arcanos menores son los «palos» de la baraja, es decir, bastos, espadas, copas y oros. Los arcanos mayores son los 22 arquetipos del tarot tan conocidos por todos:

El Mago, La Sacerdotisa, La Torre... Una vez los tengas separados en dos mazos, ya estás listo para comenzar.

A continuación dispones de un esquema de trabajo para crear una aventura. En cada apartado tienes la posibilidad de elegir una o varias cartas según se especifique, o bien elegir directamente una de las opciones posibles.

1. PIENSA UN CONFLICTO Y ESTABLECE LA MISIÓN

Baraja los arcanos mayores y saca una carta. Cada una ofrece una serie de significados asociados en forma de conceptos y, tradicionalmente, sus opuestos también. Por ejemplo, la justicia y la injusticia, la lealtad y la deslealtad o el amor y el odio. De esos significados puedes elegir el que prefieras, que servirá como conflicto para la aventura y sobre el cual se elaborará la misión de los héroes. Si el significado de la carta que has sacado no te convence puedes volver a sacar otra o bien escogerla directamente.

Al interpretar una carta también puedes emplear su imagen de forma literal, sin recurrir a su simbolismo. Es decir, si sacas la carta de La Torre, el conflicto puede girar en torno a un edificio de estructura parecida. Si sale la carta de La Sacerdotisa, el conflicto puede girar en torno a una mujer con poder, como una condesa o una poderosa hechicera.

Déjate llevar y emplea tu instinto. Cada carta tiene algo que decir. De un modo u otro, las cartas serán las que decidan el destino de nuestros héroes.

Ejemplo: Para preparar tu aventura eliges una carta del mazo y sale *El Sol*, que representa la vida y la energía. El conflicto puede girar en torno a la búsqueda de la *Fuente del Sol*, un manantial de agua capaz de curar todas las enfermedades, con el fin de curar a un amigo de los aventureros.

2. CREA EL ESBOZO DE TU AVENTURA

Una vez conocido el conflicto puedes hacerte una idea de la misión, pero para ello has de crear al menos el borrador de una pequeña aventura. Esta necesita de una estructura, que puede ser la de tres actos que ya hemos visto (página 118).

Si no tienes mucha práctica es normal que no sepas ni por dónde empezar. No te preocupes, no se trata de una cuestión de capacidades sino de que no estamos acostumbrados a crear historias. ¡No es algo que se haga todos los días! Todo es cuestión de práctica. A continuación tienes un sistema que puede ayudarte hasta que consigas algo de soltura.

El sistema se basa en las funciones de Propp, un erudito ruso que localizó una serie de puntos recurrentes en los cuentos populares. Estos puntos suelen aparecer en el mismo orden y, si bien no se dan todos, siempre aparecen algunos de ellos. Estas funciones nos serán muy útiles para ayudarnos a crear el tipo de historias que esperamos encontrar en *Magissa*.

Las distintas funciones se han ordenado por actos. Partiendo del conflicto que has elegido, utilízalas para construir el armazón de la aventura. No debes escogerlas todas, solo las que sean necesarias para construir tu historia. Algunas podrás escogerlas varias veces:

Arquetipo	Conflictos/misión
1 El Mago	El hechicero. El maestro o mentor. Ayuda y guía. Diplomacia, búsqueda, conocimiento revelado o engaño.
2 La Sacerdotisa	La diosa. La hechicera. La madre. Meditación, prudencia, piedad o intención oculta, fanatismo, manipulación, sobreprotección.
3 La Emperatriz	Poder femenino activo. Elegancia, protección o vanidad, manipulación, fingimiento, control indirecto, planes secretos, engaño, ambición, complicidad, materialismo o celos.
4 El Emperador	Poder masculino activo. Energía, firmeza, protección o testarudez, ambición, control directo, prohibición, destierro, alejamiento y abuso de poder.
5 El Sumo Sacerdote	El guía espiritual o chamán. Mundo espiritual. Conocimiento, recursos o planes ocultos. Control y manipulación. Compromiso, fanatismo, superstición y ceguera.
6 El Enamorado	Amor, decisión, unión, complicidad, regalo, boda. Inestabilidad, odio, celos.
7 El Carro	Conquista, control, guerra, superación o desorden, descontrol. Persecución. Asedio, invasión, botín.
8 La Justicia	Justicia y equidad o intolerancia, injusticia, castigo. Reconocimiento, mediación.
9 El Ermitaño	Paciencia, sabiduría, búsqueda, autoconocimiento o engaño (a otros o a uno mismo), traición, testarudez.
10 La Rueda de la Fortuna	Tesoro, fortuna, suerte o bien paso atrás, mala fortuna y retroceso. Enfermedad leve.
11 La Fuerza	Protección, coraje, victoria, campeón. Abuso, crueldad. Tarea difícil, prueba, fracaso, debilidad.
12 El Colgado	Iniciación, prueba difícil, sacrificio, paciencia, realización. Fracaso o pérdida de voluntad.
13 La Muerte	Cambio radical, transformación o muerte y fin de la esperanza. Marca o estigma.
14 La Templanza	Esperanza, tratado, equilibrio, verdad, armonía o conflicto y desorden.
15 El Diablo	El mal, corrupción, obsesión, enfermedad grave, degradación, hostilidad, fechoría y venganza.
16 La Torre	También el Templo. Huida, catástrofe, ruina. La arrogancia castigada, el castigo.
17 La Estrella	Esperanza, rescate, fe, inspiración, verdad, honestidad, armonía (o todo lo contrario de estos conceptos). Ayuda inesperada, socorro, curación, alivio tras el sufrimiento.
18 La Luna	Misterio, magia, miedo, camino difícil, trampas.
19 El Sol	Energía, vida, salud, plenitud, éxito, tarea cumplida. Arrogancia y vanidad.
20 El Juicio	Cambio y transformación sobre el pasado. Avance hacia algo nuevo, inicio de una nueva era. Regreso. Transfiguración. Desemascaramiento.
21 El Mundo	Viaje, aventura, partida, odisea, recompensa, obstáculos y problemas.
Sin número	Locura, inocencia, fantasías, búsqueda, ideales, verdad o error, obsesión, pérdida de la inocencia.

por ejemplo, puede suceder que los héroes se enfrenten al villano principal en distintas ocasiones o que este cometa varias fechorías a lo largo de la aventura, lo cual suele ser frecuente. Además, puedes alterar el orden de algunas de ellas. Por ejemplo, puedes comenzar la historia con una escena de acción y un reto que superar, algo muy frecuente en las series de televisión o en las películas (*teaser*). Esta escena acelerada e intrigante serviría para presentar la historia y plantear el conflicto principal, tras la que se sucedería un desarrollo más normal de los acontecimientos.

Pero ten en cuenta algo muy importante que ya se ha mencionado antes: el armazón es para que los jugadores puedan completar la historia. Si no pueden interactuar con los elementos de la trama, el juego pierde su objetivo principal, que es permitirles ser los protagonistas.

Por otra parte, no olvides que cada vez que en este esquema nos referimos al «villano» en realidad también hablamos del conflicto de la historia, que en ocasiones puede estar representado por las circunstancias de la situación, como una maldición, una tormenta, una enfermedad, un incendio, el destino...

Acto I. PLANTEAMIENTO

- Alejamiento.** Alguien muy querido se marcha.
- Prohibición.** Aparece una prohibición que afecta a los héroes.
- Transgresión.** Alguien incumple una prohibición.

- 4. Conocimiento.** Los héroes conocen o toman conciencia del conflicto (por ejemplo, un villano) o, al revés, este entra en contacto con ellos o se entera de su existencia.
- 5. Información.** El villano obtiene información sobre una o varias víctimas.
- 6. Engaño.** El villano engaña a los héroes. Toma ventaja o se apodera de ellos, de sus pertenencias o de un ser querido.
- 7. Complicidad.** Una víctima es engañada. Mediante el engaño es posible que ayude al villano sin pretenderlo.
- 8. Fechoría.** El villano comete algún acto malvado que causa un gran daño (puede ser un enemigo o también una guerra, una tormenta, una enfermedad, la mala suerte...).
- 9. Mediación.** La fechoría se hace pública. Se le pide o exige a los héroes que busquen una solución. Se les permite marchar o se les obliga a hacerlo.
- 10. Aceptación.** Los héroes deciden partir. En ocasiones se niegan a hacerlo, pero sucede algo que los hace cambiar de opinión: los convencen, los obligan o se lo piensan mejor (negativa-aceptación).
- 11. Partida.** Los héroes hacen sus preparativos y se marchan, comenzando su odisea.

Acto II. Nudo

El maestro (también es posible situar el comienzo del segundo acto tras la mediación del maestro).

- 12. Prueba.** Un mentor o maestro somete a los héroes a una prueba que los prepara para recibir algo que les ayudará en su misión.

- 13. Reacción de los héroes.** Los héroes superan o fallan la prueba.
- 14. Regalo.** Los héroes reciben algo que les ayudará en su misión, como un objeto mágico.
El viaje.
- 15. Viaje.** Los héroes inician un viaje con el fin de encontrar lo que buscan.
- 16. Lucha, superación de obstáculos.**
Se produce un enfrentamiento entre los héroes y una serie de obstáculos, contra el villano (o sus esbirros y seguidores de confianza) o directamente contra adversidades relacionadas con el conflicto. Esta lucha puede darse varias veces y no siempre tiene que ser una lucha directa, sino la superación de una serie de dificultades. La superación de obstáculos se interpreta de una forma amplia.
- 17. Marca.** Los héroes quedan marcados de alguna forma o aprenden algo importante.
- 18. Victoria o derrota.** Los héroes derrotan (o creen derrotar) al villano o bien son derrotados. En ese caso, pueden huir, ser capturados, dados por muertos...
- 19. Enmienda.** En caso de haber tenido éxito, la fechoría más importante es reparada.
- 20. Regreso.** Los héroes vuelven a casa o creen hacerlo.



- 21. Persecución.** Los héroes son perseguidos.
- 22. Socorro.** Los héroes reciben ayuda (son escondidos, defendidos, les curan las heridas...).
- 23. Regreso de incógnito.** Los héroes regresan. En algunos casos pueden hacerlo de incógnito (a su casa, a su región o a otro reino), sin ser reconocidos.
- 24. Fingimiento.** Un falso héroe reivindica los logros que no le corresponden.
- 25. Tarea difícil.** Se propone a los héroes una difícil misión. Esta será la misión más importante de la trama. La misión implica enfrentarse directamente al origen del conflicto o contra el producto de sus consecuencias. De tener éxito el conflicto principal se soluciona y la aventura se resuelve.

Acto III. Desenlace

Clímax.

26. Cumplimiento. Los héroes llevan a cabo la difícil misión. Se produce el clímax de la historia. El conflicto se soluciona. El villano es derrotado. Los héroes regresan con la solución que salva a su pueblo, amigos o seres queridos.

Conclusión o epílogo (*en el juego, esta parte puede ser tan corta como simplemente recitar una frase y dar por concluida la aventura*).

27. Reconocimiento. Se reconoce a los héroes.

28. Desenmascaramiento. El villano queda en evidencia. Se toma conciencia del verdadero conflicto y de sus consecuencias.

29. Transfiguración. Los héroes reciben una nueva apariencia o adquieren un don que los hace únicos.

30. Castigo. El villano es castigado.

31. Premio. Se premia a los héroes, ascienden al trono o se convierten en miembros respetados de su comunidad.

Ejemplo: Tomando para nuestra aventura el conflicto que nos ha dado la carta de *El Sol*, vamos a estructurar un esbozo de historia en torno a la existencia de un manantial de agua curativa. El conflicto principal de la historia será la enfermedad y tratar de vencerla, mientras que la misión de los héroes consistirá en hallar el manantial. La estructura tendrá esta forma:

Acto I. Planteamiento

8. Fechoría. Un miembro de la comunidad enferma. El conflicto en este caso es la enfermedad, que hace las veces de villano.

9. Mediación. Los miembros de la comunidad piden a los aventureros que localicen la Fuente del Sol. El agua de la fuente podrá curar al enfermo.

10. Aceptación. Los héroes deciden partir. O al menos se espera que lo hagan...

Acto II. Nudo

15. Viaje. Los héroes ponen rumbo al lugar donde creen que pueden encontrar el manantial.

16. Lucha, superación de obstáculos (1). Para encontrar el manantial los héroes deben atravesar un pantano lleno de peligros.

16. Lucha, superación de obstáculos (2). Para encontrar el manantial los héroes deben resolver un acertijo en un puente custodiado por un troll.

16. Lucha, superación de obstáculos (3). Para encontrar el manantial los héroes deben entrar y explorar un templo en ruinas.

25. Tarea difícil. Dentro del templo los héroes deberán recorrer un laberinto y luchar contra su guardián.

Acto III. Desenlace

26. Cumplimiento. Los héroes vencen al guardián y encuentran el manantial. Guardan un poco de agua y regresan a su pueblo.

27. Reconocimiento. Curan al enfermo. La comunidad donde viven los héroes reconoce sus méritos.

Como ves, la lucha o superación de obstáculos puede darse varias veces mientras que podemos prescindir de las funciones que no necesitemos. Con esto es más que suficiente para tener una idea de nuestra aventura.

3. DIVIDE LA AVENTURA EN ESCENAS Y ELIGE UN ESCENARIO

Una vez tienes la estructura divídela en escenas. Para hacerlo piensa dónde estarán los personajes en cada momento y establece en qué partes de la estructura de la aventura va cada escena, es decir, si en el primer acto (planteamiento), en el segundo (nudo) o en el tercero (desenlace).

Las escenas serán de gran ayuda para jugar la aventura, ya que te permitirán saber dónde y cuándo se producirán los hechos y establecer distintas metas que los personajes deban ir superando para terminarla con éxito. El número de escenas suele ser mayor que los puntos que has usado para hacer el esbozo.

Una vez tienes las escenas solo debes asignarles un escenario. No olvides que dependiendo de la aventura cada escena tendrá lugar en distintas localizaciones o bien en una sola. Si, por ejemplo, la trama consiste en averiguar dónde se encuentra un objeto que ha sido robado en una aldea, la aventura puede transcurrir siempre dentro de este escenario.

Lo normal es que decidas los escenarios que mejor se adecúen a la trama según la idea de dónde piensas que estarán los personajes y el tiempo que puedan dedicarle a llegar hasta allí. Pero en otras ocasiones, como cuando estás improvisando, puedes escogerlos al azar. Saca (o elige) una carta de los triunfos menores (o arcanos menores) y utiliza algún escenario de los que se describen a continuación.

Oros/bastos	Tierra/fuego
I	Posada/casa/pueblo.
II	Templo.
III	Sendero, camino.
IV	Puente.
V	Colina, montaña.
VI	Fuego, volcán, lava.
VII	Caverna, mazmorra.
VIII	Desierto, yermo, baldíos.
IX	Cementerio, necrópolis.
X	Torre.
XI Sota	Ruinas.
XII Caballo	Castillo, plaza fuerte.
XIII Reina	Palacio, ciudad.
XIV Rey	Reino en el mundo.

Espadas/copas	Aire/agua
I	Posada/casa/pueblo.
II	Prado, floresta, campos.
III	Río, lago, océano.
IV	Pantano, marisma.
V	Bosque, junglas.
VI	Frío, páramo helado.
VII	Cielos, aire o lugares elevados.
VIII	Bajo las aguas.
IX	Lugar mágico, otro mundo o plano.
X	Torre mágica
XI Sota	Mundo espiritual
XII Caballo	Mundo de los sueños
XIII Reina	Palacio o ciudad mágica
XIV Rey	Reino más allá del mundo.

Ejemplo: Para nuestro ejemplo de la búsqueda del manantial no vamos a sacar las cartas al azar, pues queremos situar la aventura en el mapa del valle de Gallen que viene incluido en *Magissa* (página 229). Para ello elegiremos aquellos lugares del mapa que nos resulten más convenientes teniendo en cuenta que no deseamos que los aventureros se alejen más de dos o tres días de viaje de su villa natal, Narán. La estructura de escenas y sus localizaciones sería la siguiente:

Acto I. Planteamiento

1. Un amigo cae enfermo. (*La villa donde viven los héroes*).
2. Petición desesperada. (*La villa donde viven los héroes*).

Acto II. Nudo

3. Viaje a lo desconocido. (*Prados, campos*).
4. En los pantanos. (*Pantanos*).
5. Puente roto. (*Camino y puente*).
6. Dentro del templo. (*Templo en ruinas*).

Acto III. Desenlace

7. Victoria. (*Templo en ruinas, laberinto del templo*).
8. Regreso a casa. (*La villa donde viven los héroes*).

4. ELIGE ADVERSIDADES PARA LAS ESCENAS QUE LO NECESITEN

Ahora ya solo debes incluir los retos, obstáculos o adversidades a los que deben enfrentarse los héroes. Cada uno es un conflicto menor dentro del conflicto

principal que los héroes se han propuesto resolver. Los retos convierten una historia simple en una memorable, así que es conveniente dedicarle tiempo a plantear retos interesantes. Crearlos es todo un pasatiempo al que muchos narradores dedican horas y horas.

Es normal pensar siempre en los retos y obstáculos como enemigos a combatir (es una forma sencilla de crearlos), pero un reto puede ser muchas otras cosas: un obstáculo puede ser un detalle del terreno que los personajes deban superar, como una montaña, un río, un puente roto o un lago que hay que cruzar para poder llegar a la isla que hay en el centro; puede consistir en sobrevivir en condiciones extremas, como en una tormenta de nieve o en una inundación; puede ser un acertijo, un puzzle o enigma, contestar a una pregunta o hallar la salida de un laberinto; puede ser tratar de confiar en un compañero, convencer a alguien de algo o adivinar la causa de una enfermedad, conseguir el mejor precio ante un comerciante o hacer que alguien se enamore del héroe o de cualquier otro personaje; puede consistir en recitar un poema sin equivocarse, decir algo amable por una vez o elegir la decisión más sabia ante un dilema. En síntesis, un reto u obstáculo es algo que hay que superar y que traerá consecuencias en caso de fracasar. Para bien o para mal, el éxito o el fracaso que se tenga al tratar de resolverlo determinará el resultado final de la aventura.

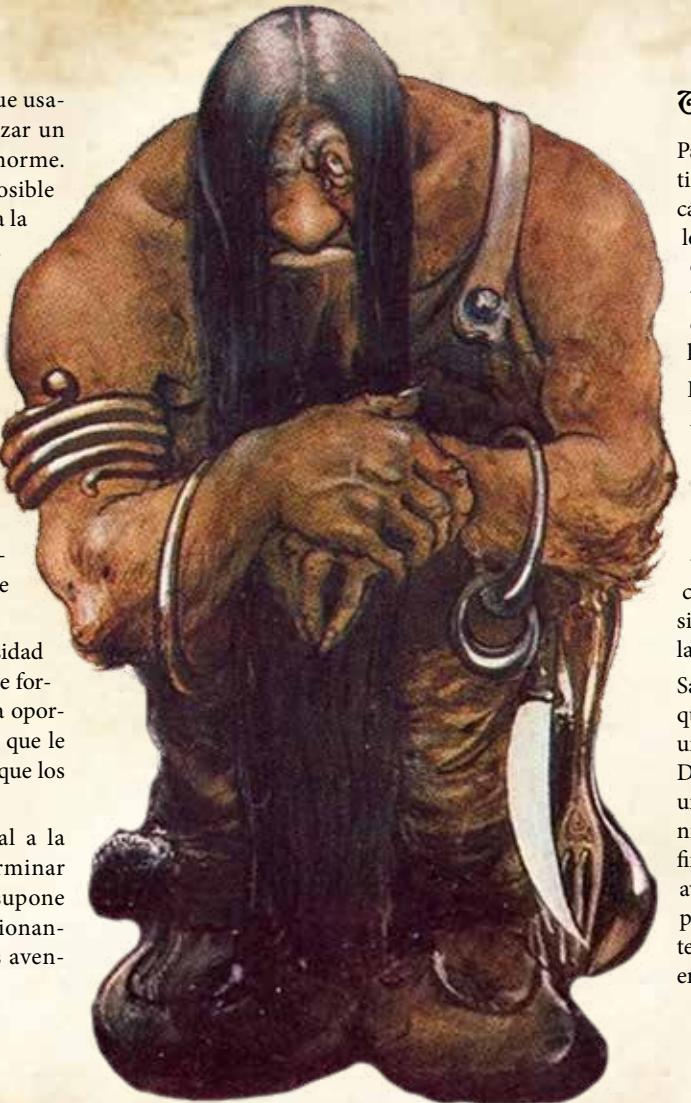
Lo normal es elegir una o dos adversidades para cada escena en la que se necesite algún reto. Por ejemplo, si los aventureros tratan de entrar en un castillo se enfrentarían al reto de cruzar el foso de agua, escalar el muro y sortear a los guardias,

todo en la misma escena. En la aventura que usamos de ejemplo los personajes deben cruzar un puente que está custodiado por un *troll* enorme. El *troll* supone una adversidad, pero es posible que, antes de atacar a los aventureros, exija la solución a un enigma, por lo que en esta escena hay dos retos: resolver el acertijo y vencer al *troll*.

En ocasiones es difícil ver dónde puede encontrarse un reto, ya que aparecen donde menos te lo esperas. En el caso de la aventura que usamos como ejemplo, intentar averiguar qué enfermedad sufre el afectado o cuál es su causa puede suponer un reto que estará presente desde la primera escena, una en la que normalmente no se nos ocurriría que hubiese ninguno.

También es posible preparar una adversidad para que la solucione un único personaje, de forma que cada uno de los personajes tenga la oportunidad de brillar al resolver la adversidad que le estuviese destinada. Este es el tipo de cosas que los jugadores no suelen olvidar.

Por último, dedica una atención especial a la adversidad que, si se supera, permite terminar con éxito la aventura. Normalmente esta supone el clímax, por lo que además de ser emocionante debe suponer un gran desafío para los aventureros.



GÁBLA DE ADVERSIDADES

Para ayudarte a elegir adversidades dispones a continuación de otra guía basada en los triunfos o arcanos mayores del tarot. En lugar de conflictos de los que extraer misiones, en esta ocasión dispones de la opción de elegir entre un enemigo o un obstáculo, que pueden estar relacionados con la carta que ha salido de forma simbólica (su arquetipo) o literal (su imagen).

Por ejemplo, imagina que sale la carta de El Mago. Si se trata de un enemigo puede tratarse literalmente de un hechicero poderoso o de un adversario enigmático dotado de algún poder sobrenatural. Si se trata de un obstáculo la adversidad puede consistir en una prueba mental, un acertijo, tratar de superar el efecto de un hechizo, obtener un conocimiento vital (uno de los significados de la carta) o incluso en atravesar un laberinto.

Saca una carta por cada escena en la que pienses que podría existir un reto para los héroes y, quizás, una extra por cada jugador que haya en la partida. De cada carta puedes elegir entre un adversario o una adversidad, como prefieras, aunque es conveniente alternar a lo largo de las distintas escenas a fin de que exista cierta variedad en el ritmo de la aventura. De esta forma, si en una escena el grupo lucha contra un enemigo, en la escena siguiente podrían enfrentarse a una adversidad, como un enigma o una prueba de otro tipo.

**La función de esta tabla es ayudarte en el proceso de creación de tu aventura.
Empléala de forma creativa y no permitas que te límite.**

Arquetipo	Enemigo/rival	Reto o adversidad
1 El Mago	Hechicero, criatura mágica, poder sobrenatural, talento extraordinario.	Prueba de conocimiento o necesidad de obtener un conocimiento vital. Laberinto. Acertijo, enigma o puzzle. Prueba de diplomacia.
2 La Sacerdotisa	Antagonista con influencia. Hechicera o sacerdotisa de gran poder y con recursos. Criatura mágica.	Prueba de piedad, compasión, para averiguar una intención o un plan oculto.
3 La Emperatriz	Poder femenino. Adversario poderoso con recursos ocultos. Antagonista celoso o manipulador que evita el combate directo.	Proteger algo o alguien. Prueba contra engaño, averiguar planes secretos. Enemigo tras una hermosa apariencia. Ilusiones.
4 El Emperador	Poder masculino. Adversario poderoso o ambicioso con muchos recursos.	Proteger algo o a alguien. Enfrentarse a la ley, la justicia, el gobierno o el Estado. Prueba de aguante. Ir contra una prohibición o el poder local.
5 El Sumo Sacerdote	Antagonista con recursos e influencia. Enemigo fanático, aura, criatura o espíritu con poder sagrado.	Superar la superstición o el fanatismo. Prueba de fe. Hacer una buena acción. Llegar a un acuerdo, cerrar un trato, convencer a alguien.
6 El Enamorado	Adversario pasional, celoso y conspirador. El enemigo no es lo que parece. Un amigo se enfrenta o se vuelve contra al héroe.	Prueba de lealtad, amistad o amor incondicional. Acertijos o enigmas. Llegar a un acuerdo. Cerrar un trato. Encantamiento poderoso. Ilusiones. Complicidad. Traición.
7 El Carro	Enemigo de gran fuerza física o poderoso. Ejército o grupo armado. Máquinas bélicas. Trampas complejas.	Conquista o toma de control. Batalla. Fuerza bélica. Asedio. Prueba de fuerza o resistencia. Persecución.
8 La Justicia	Adversario poderoso con código moral o que usa la ley a su favor. Posible aliado.	Tomar una decisión justa. Efectuar un juicio. Enigma o acertijo de razonamiento. Dilema o elección moral. Transgresión. Defensa o demostración de una verdad. Desenmascarar a un malhechor. Rescate o salvamento.
9 El Ermitaño	Enemigo solitario y muy disciplinado. Sabio, hechicero. Posible aliado o mentor.	Prueba de sabiduría, constancia, honestidad o paciencia. Búsqueda de una respuesta. Acertijos, enigmas o adivinanzas. Sacrificio. Hacer una elección o tomar una decisión.
10 La Rueda de la Fortuna	Enemigo caótico que no duda en hacer trampas. Adversario lleno de sorpresas inesperadas.	Prueba de constancia o suerte. Juegos de adivinación o pruebas de azar. Trampas. Prueba o examen al héroe.
11 La Fuerza	Enemigo de gran fuerza física. Monstruo o criatura enorme.	Proteger algo o alguien. Pruebas de fuerza y resistencia o de coraje y valor. Condiciones extremas de origen natural o sobrenatural. Tormenta, tempestad, naufragio.

12	El Colgado	Enemigo o adversario comprometido con su causa. Criatura de gran astucia capaz de plantear acertijos. Escapar o liberarse de una criatura o amenaza.	Esta carta siempre implica una dura prueba. Acertijos, enigmas, puzzles. Pruebas de aguante, fe, sacrificio, compromiso o constancia. Trampas difíciles que requieran ingenio. Escapar o liberarse de una trampa, ataduras o amenaza.
13	La Muerte	Enemigo muy poderoso con trucos ocultos o capaz de transformarse. Enfermedad o hechizo de graves consecuencias.	Prueba de gran riesgo donde la esperanza es importante. Giro inesperado. Cambio brusco en la historia o nuevo peligro. Esta carta siempre significa transformación y cambio.
14	La Templanza	Enemigo muy disciplinado. Asesino hábil. Enemigo capaz de convertirse en aliado.	Restaurar el equilibrio perdido. Pruebas de constancia, paciencia o entereza.
15	El Diablo	Adversario embaucador, corrupto y trámoso. Nunca un aliado. Trampas engañosas y difíciles.	Purificar un lugar o a alguien. Enfermedad. Veneno. Corrupción. Trampas. Mentiras. Traición. Fechoría terrible.
16	La Torre	Estructura, objeto, mecanismo, torre, ingenio mecánico, bestia de guerra, monstruo animado por magia, castillo, templo, barco.	Superar una catástrofe. Intentar escapar de una estructura, celda o trampa mortal compleja. Lugar maldito o encantado. Luchar contra las condiciones ambientales o el clima. Encontrar un refugio o lugar sagrado.
17	La Estrella	Enemigo o adversario que puede convertirse en un poderoso aliado. Ayuda inesperada.	Rescate. Prueba de fe, bondad, honestidad o generosidad. Defender a los débiles o aliviar sus males. Enseñar, inspirar o ayudar a otros. Defender la propiedad o la dignidad.
18	La Luna	Enemigo misterioso y mágico. Ladrones, espías o asesinos. Trampa invisible. Criatura escurridiza capaz de ocultarse.	Resolver un misterio. Superar el miedo. Sortear un camino difícil con trampas. Buscar a alguien que se ha perdido. Lugar oscuro. Encantamiento, ilusiones complejas, espejismo o alucinaciones.
19	El Sol	Adversario de gran poder como un dragón o una bestia mágica.	Prueba de coraje, valor o aguante. Defensa de la identidad, el honor o la dignidad. Defensa de los débiles. Buscar la cura de un mal.
20	El Juicio	Adversario capaz de transformarse o decir falsedades, hacer acusaciones o revelar un gran secreto.	Cambio radical y transformación sobre el pasado. Reconocimiento o acusación injusta. Revelación. Castigo.
21	El Mundo	Enemigo experimentado. Veterano de combate. Posible aliado de gran poder. Contacto, unión o comunión con la energía vital del mundo.	Obstáculos, pruebas que requieran tener experiencia. Prueba de supervivencia o contra condiciones extremas. Atravesar un territorio u obstáculo geográfico. Alcanzar un punto inaccesible.
Sin número	El Loco	Enemigo demente, quijotesco o imprevisible. Adversario de falsa apariencia. Posible aliado.	Reparar un error. Trucos y engaños. Búsqueda vital de un ideal o creencia. Enfrentarse a la locura. Cambio de realidad. Ilusiones, espejismo. Acertijo que no requiera lógica. Prueba de condiciones absurdas o de solución imposible en apariencia. Prueba de entereza. Mediación de un aliado.



Ejemplo: Para muchas de las escenas del ejemplo ya tenemos más o menos las pruebas que necesitamos, pero haremos uso de las cartas para completar aquellas escenas donde aún no lo tenemos claro.

Para la escena del pantano sacamos una carta y sale El Diablo. Esta carta significa un enemigo implacable y traidor con escasas posibilidades de convertirse en aliado. Elegimos para esta escena una criatura fantasmal que habita en los pantanos y que los aventureros deberán evitar o derrotar si desean cruzar.

Siguiendo con nuestra aventura, queremos que los aventureros entren en un templo, aunque no tenemos claro qué es lo que pueden encontrar allí. Para saberlo sacamos otra carta. Esta vez sale El Ermitaño. Curiosamente encaja con lo que teníamos en mente (tomar decisiones, resolver enigmas...), pues se había comentado que los aventureros deberían cruzar un laberinto para llegar a su destino. Puesto que ya tenemos la idea, que es el objetivo de esta herramienta, no necesitamos volver a sacar ninguna otra carta.

Una vez los aventureros entran en el templo tendrán que resolver el acertijo de una puerta de piedra y sortear dos trampas para entrar en el laberinto. Cuando lo superen, llegarán al manantial y verán que está custodiado por una hidra contra la que tendrán que luchar si desean recoger un poco de agua. Una vez tengan el precioso líquido podrán regresar a su aldea para curar a su amigo enfermo. La trama ya está lista para los jugadores.



10. VALORES MEDIOS *(opcional)*

Como se ha visto, en Magissa se hacen 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 en todas sus pruebas. Esto supone hacer bastantes tiradas.

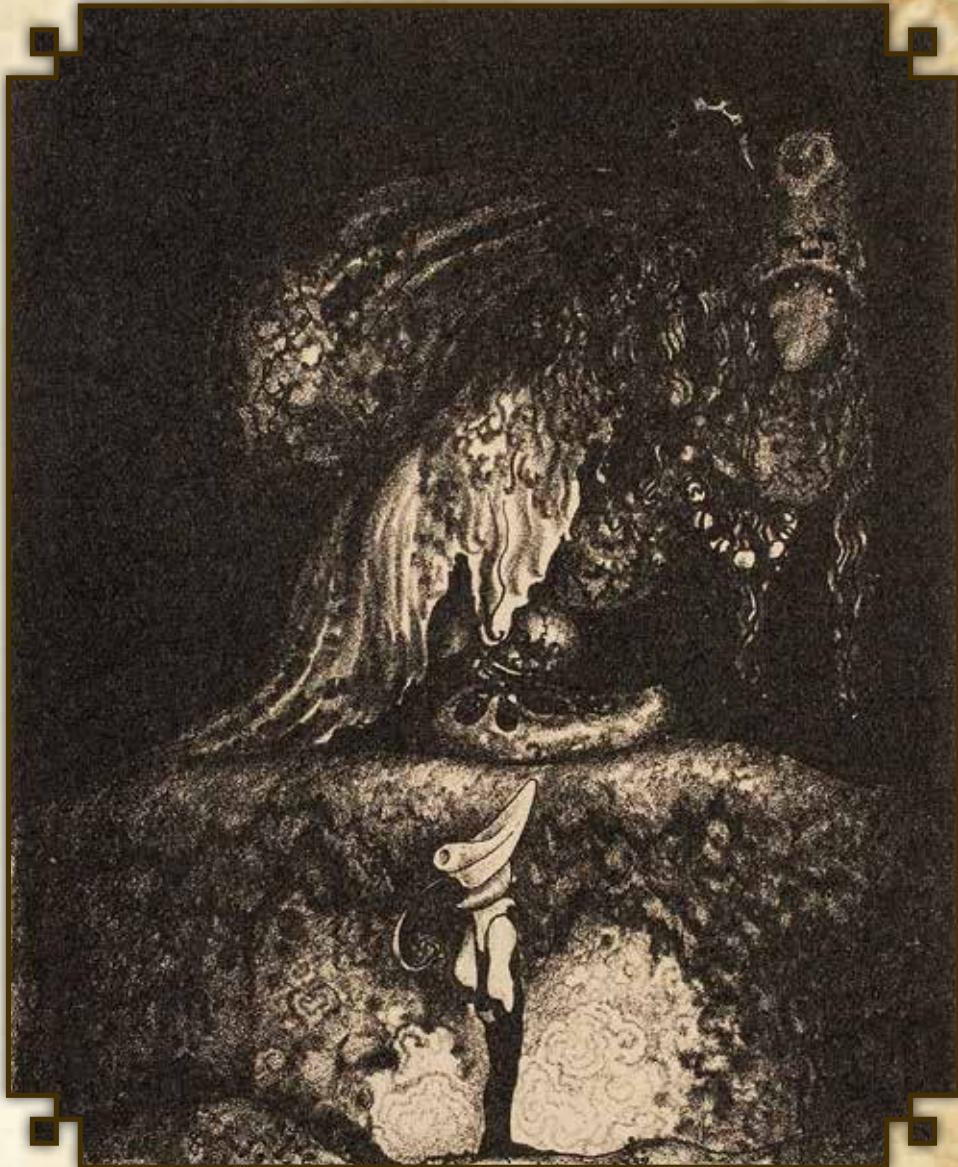
Si deseas acelerar el juego y ahorrar tiradas, puedes utilizar un valor medio para las tiradas de Defensa o de dificultad, aunque puedes emplearlos también en los ataques. Lo importante es que uno de los dos bandos siempre tiene que lanzar los dados, y en este caso es mejor que lo hagan los jugadores antes que el narrador, que tendrá que hacer más tiradas.

Los valores medios son una serie de valores que se han calculado previamente. Por cada número de dados que hay en una tirada existe un valor medio distinto: hay una media específica si se usa un dado, otra si usas dos, otra si usas tres... Por lo tanto, cada media representa una tirada en la que se lanza una cantidad de dados determinada y del mismo tipo. 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 del mismo tipo; por lo que si la otra tirada tiene más dados, tendrá ventaja, y si tiene menos, lo contrario, es decir, lo que se espera del sistema de reglas.

Ejemplo: En un ataque de ☰ ☰ ☰ ☰ (4 dados) contra una defensa de ☱ ☱ ☱ (3 dados con valor medio). El atacante tira 4 dados. La defensa ha utilizado un valor medio calculado con los valores 4, 3 y 2 para sus 3 dados.

Para resolver la tirada más deprisa, al usar los valores medios lo primero que debes mirar son los valores más altos de la izquierda que se indican en la media. Si la tirada consigue superar el primer valor ya hay un ganador. Si lo iguala se continúa entonces con los siguientes.

En el «Bestiario» (página 166) se han incluido los valores medios en el número de dados que hay que tirar para la Defensa de cada criatura. Por lo tanto,



puedes tirar el número de dados indicado o emplear el valor medio que se muestra en cada uno.

Suele ser más fácil hacer la tirada que establecer medias cuando tienes más de seis y siete 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 tres o cuatro no puedes usar las medias, ya que en muchos casos es imposible ganar, especialmente con dados bajos.

Monedas (D2)

1 moneda	2
2 monedas	2, 1
3 monedas	2, 2, 1
4 monedas	2, 2, 1, 1
5 monedas	2, 2, 2, 1, 1
6 monedas	2, 2, 2, 1, 1, 1
7 monedas	2, 2, 2, 1, 1, 1

Notita: 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 solo si la otra tirada tiene una cantidad similar de monedas, pues si no, las matemáticas del sistema chirriarán hasta decir basta.

Dados de cuatro caras (D4)

1 dado	3
2 dados	3, 2
3 dados	4, 3, 2
4 dados	4, 3, 2, 1
5 dados	4, 3, 3, 2, 1
6 dados	4, 3, 3, 2, 2, 1
7 dados	4, 4, 3, 3, 2, 1, 1

Dados Fudge/Fate (+, -, □)

1 dado	□
2 dados	+ -
3 dados	+ □ -
4 dados	+ □ □ -
5 dados	+ □ □ □ -
6 dados	+ + □ □ - -
7 dados	+ + □ □ □ - -

Dados de seis caras (■)

1 dado	■	3
2 dados	■ ■	4, 3
3 dados	■ ■ ■	4, 3, 2
4 dados	■ ■ ■ ■	5, 4, 3, 2
5 dados	■ ■ ■ ■ ■	5, 4, 3, 3, 2
6 dados	■ ■ ■ ■ ■ ■	6, 5, 4, 3, 2, 1
7 dados	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	6, 5, 4, 3, 3, 2, 1

Dados de ocho caras (D8)

1 dado	4
2 dados	5, 4
3 dados	5, 4, 4
4 dados	6, 5, 4, 3
5 dados	7, 5, 4, 3, 2
6 dados	7, 6, 5, 4, 3, 2
7 dados	8, 6, 5, 4, 3, 1

Dados de diez caras (D10)

1 dado	5
2 dados	6, 5
3 dados	7, 5, 4
4 dados	7, 6, 5, 4
5 dados	8, 7, 5, 4, 3
6 dados	9, 7, 6, 5, 4, 2
7 dados	10, 8, 6, 5, 3, 1

Dados de doce caras (D12)

1 dado	6
2 dados	7, 6
3 dados	8, 6, 5
4 dados	9, 7, 6, 4
5 dados	10, 8, 6, 5, 3
6 dados	11, 9, 7, 6, 4, 2
7 dados	11, 10, 8, 6, 5, 3, 2

Dados de veinte caras (D20)

1 dado	10
2 dados	13, 8
3 dados	15, 10, 6
4 dados	16, 13, 8, 5
5 dados	17, 14, 10, 7, 4
6 dados	18, 15, 13, 8, 6, 3
7 dados	19, 16, 13, 10, 8, 5, 2



139



11. ESCALAR EL JUEGO

Dependiendo de la edad de los jugadores, el juego puede ir escalando en complejidad. De esta forma, a las mecánicas más básicas van añadiéndose poco a poco otras que le hacen ganar profundidad. A continuación ofrecemos una breve guía sobre qué reglas utilizar según la edad de los jugadores.

Recuerda que estas indicaciones son muy generales. No todos los jóvenes jugadores manejan igual toda la información: suele depender de su predisposición y actitud más que de sus capacidades (los niños hiperactivos, por ejemplo, tienen bastante dificultad en asimilar incluso los modos más básicos del juego). Sea cual sea el caso, mantén una actitud positiva: que los niños consigan comprender unas cuantas mecánicas ya es un gran paso para ellos (y para ti como educador).

DE 6 A 8 AÑOS

El modo *hero* es el más adecuado para esta franja de edades. Los personajes tienen dados en sus cuatro o cinco características más uno o dos dados de ventaja en sus habilidades básicas. Si el personaje es mago o sanador, tiene un dado en la habilidad básica de Magia y puede tener uno o dos hechizos de coste 0 más alguno de coste 1 que puede lanzar sin preocuparse de gastos de ninguna clase.

En la ficha de personaje se señalan las heridas que este puede soportar. Su Defensa es igual a sus dados de Agilidad. Durante la partida puede conseguir armaduras y añadir sus dados a la Defensa. También tiene una arma, que se anota en su ficha, pero no se tiene en cuenta el daño que hace. Eso es todo, no se emplea nada más.

A la hora de viajar solo se considera la distancia máxima que un grupo puede recorrer en un día, por lo que es recomendable hacer narraciones detalladas de los viajes, fomentando que los jugadores coordinen y planifiquen los trayectos.

- ❖ Características.
- ❖ Ventaja en habilidad básica.
- ❖ Uno o dos hechizos de coste 0, o de coste 1 si el narrador lo considera apropiado.
- ❖ Defensa igual a Agilidad. La armadura se puede anotar más adelante.
- ❖ Heridas.
- ❖ Se anota la arma sin tener en cuenta el daño que hace, solo si impacta o no.

DE 8 A 10 AÑOS

A estas edades puede empezar a utilizarse el modo clásico, incorporando el sistema de puntos de Energía con el coste de la magia y de algunas maniobras. No es necesario tenerlas en cuenta todas, y de usarlas lo mejor es ir incorporándolas a medida que surjan situaciones donde puedan utilizarse. Los personajes pueden tener un talento, que los jugadores han de recordar y emplear. Si el personaje es de una raza no humana, es mejor ir incorporando sus talentos a lo largo de la partida según le vayan haciendo falta. Se puede anotar el valor de las armas que tenga y, si consigue armaduras, su valor de Defensa se suma a la Defensa del personaje. Las limitaciones de esta solo se tienen en cuenta si el jugador es capaz de usarlas y entenderlo, ya que su efecto en el juego es mínimo.

El narrador le explica al jugador aquellas habilidades donde el personaje tenga ventaja y se anotan en su ficha, aunque es bueno recordárselo también cuando tire los dados. Por último, pueden usarse los puntos de Esperanza, puntuizando que solo se recuperan al finalizar la aventura y que es importante aprender a gestionarlos, al igual que los demás recursos. Si el narrador lo considera adecuado, también se pueden tener en cuenta los críticos y las pifias.

- ❖ Puntos de Energía.
- ❖ Hechizos de todos los costes.
- ❖ Se anota la Defensa por armadura. Las limitaciones solo se tienen en cuenta si el narrador lo considera apropiado.
- ❖ Se anota el daño de las armas.
- ❖ Se anota un talento.
- ❖ Puntos de Esperanza.
- ❖ Se pueden tener en cuenta los críticos y las pifias.
- ❖ Habilidades con ventaja (avanzadas).
- ❖ Se pueden tener en cuenta algunas maniobras.

DE 10 A 12 AÑOS

Por lo general, los jugadores de esta franja de edad pueden usar la mayoría de reglas sin problemas. Se pueden añadir las habilidades donde el personaje tiene ventaja y los talentos a lo largo de la partida y comenzar a usarlos una vez tengan claros los conceptos básicos. ¡No hay prisa! Los personajes pueden progresar, añadir nuevos dados a sus habilidades avanzadas y ganar talentos nuevos. Además, pueden gestionar su inventario con la ayuda del narrador.

A partir de 10 años se puede empezar a usar el modo avanzado, sumando al daño los éxitos obtenidos en los dados, y la guía de viaje, complementando su uso con la narración de los desplazamientos.

- ❖ Modo avanzado.
- ❖ Se tienen en cuenta todas las maniobras.
- ❖ Se tienen en cuenta los críticos y las pifias.
- ❖ Daño extra o umbral de daño.
- ❖ Gestión de inventario.
- ❖ Guía de viaje.

141

DE 12 A 14 AÑOS O MÁS

Los jugadores pueden usar las reglas avanzadas, hacer personajes e incluso ser el narrador. Normalmente no necesitan de un adulto, pero es recomendable que haya supervisión. Pueden jugar en el modo avanzado sin problemas, ya que es un modo de juego bastante completo, aunque el modo clásico es más cómodo y, sobre todo, más rápido.

- ❖ Todas las reglas en modo avanzado.
- ❖ Daño extra o umbral de daño.
- ❖ Todas las maniobras.
- ❖ Los jugadores pueden hacer de narradores.



12. CONSEJILLOS PARA EL NARRADOR

Jugar con niños es una experiencia preciosa, pero sabemos que a veces puede ser difícil, sobre todo porque son personitas que están aprendiendo, y tienen necesidades y capacidades distintas a las de los adultos. Una sesión de juego puede volverse agotadora si no se tiene mucha experiencia, por lo que aquí tienes una serie de recomendaciones para que tu grupo de pequeños jugadores y tú saquéis el máximo provecho al juego.

SENTIDO COMÚN

La regla del sentido común va antes que cualquier otra. No te ciñas a las reglas si estas no te permiten hacer algo. Lo más importante del juego es divertirse y permitir a todos explorar su parte creativa.

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, aun 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 (en escalera). 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.

MÁS PACIENCIA

Si te parecía mucha paciencia, vas a necesitar dos raciones. Pero como ya te advertimos al principio del libro, si le coges el tranquillo a las partidas, puede que no quieras volver a jugar con los adultos y su tendencia al pensamiento metalúdico (jugar pensando en las reglas y la mecánica). Claro, también es importante dar con un buen grupo de juego, como en el rol de siempre.

Siéntate y disfruta mientras contemplas cómo tus jugadores discuten sobre esto o aquello. Si te animas, toma notas de lo que digan. Piensa que ellos nunca van a olvidar la experiencia.

SESIONES CORTAS, HISTORIAS SIMPLES

Los niños se cansan pronto cuando hacen una actividad durante mucho tiempo. Hay excepciones, por supuesto, dependiendo de si la actividad que realizan los entusiasma o no, pero esto no siempre sucede con todos, especialmente con los más activos. Lo mejor es hacer sesiones cortas, de no más de una hora, como mucho dos. Si se lo están pasando bien, entonces se puede seguir. Tampoco olvides que, de la misma forma que pasa con los adultos, hay niños a los que el juego no les gusta. Si es así, no hay más que hablar. No los fuerces a jugar solo porque pienses que deban hacerlo.

Las aventuras deben ser sencillas y claras. Ir allí a rescatar a alguien, ir allá a buscar un objeto, llevarle las pastillas para la tos a la abuela de Caperucita... Aunque esto no significa que no se puedan jugar historias interesantes y desarrolladas. Si quieras jugar una historia elaborada, lo único que hay que hacer es dividir la historia en partes, siendo cada partida un capítulo.

Magissa es muy apropiado si a tus chicos y a ti os gusta el combate, ya que este se desarrolla rápido en este juego. Se puede contar con unos cinco o seis combates cada hora si se usan las medias, más que suficiente para explorar una pequeña mazmorra o unas ruinas, aunque depende de la atención que presten los jugadores y de cuánto se dispersen en la partida. Por eso es conveniente mantenerlos siempre expectantes. Si se desorientan, introduce algún cambio rápido, como un nuevo personaje o un monstruo. Esta técnica es efectiva con cualquier audiencia en todos los juegos de rol.

EXPLICA LAS REGLAS EN ESCALERA

De la misma forma que los adultos no se tragan todas las reglas de un juego en los primeros diez minutos, los niños tampoco. No trates de explicarlo todo al comienzo porque solo vas a conseguir confundirlos e incluso ahuyentártolos. Es común la creencia de que un reglamento para niños debe ser extremadamente simple. Los niños pueden aprender sistemas bastante complejos si están pensados para ellos y se les van explicando poco a poco y con claridad, lo que requiere paciencia.

No te preocupes tanto de si pueden asimilar o no las reglas, a la primera y sin esfuerzo. En lugar de eso, piensa que si son capaces de aprender el conjunto de reglas estructurado de un juego de rol a lo largo de dos o tres partidas, habrán hecho un gran progreso en su aprendizaje. Si has jugado con adultos, ¿cuántos de tus jugadores han llegado a aprenderse todo el reglamento? Lo normal es que muy pocos. En el caso de los niños ocurre lo mismo.

Para asegurarse de que los jóvenes jugadores no se abrumen ante demasiada información, el mejor camino es ir introduciendo las reglas escalón tras escalón, explicando cada una según vayan haciendo falta durante el juego. Por ejemplo:

1. Al comenzar a jugar explica que los personajes tienen cinco o cuatro características (las que hayas elegido). Estas los definen y cada una les permite tirar un número de dados determinado. Es todo, comenzad a jugar.
2. Poco después, si se produce un combate o quieren hacer magia, explica que poseen ventaja en los

distintos tipos de ataque o en Magia, dependiendo del tipo de personaje, por lo que deben añadir esos dados a los dados de la característica que entre en juego.

3. Si tienen que defenderse de un ataque, explica que su Defensa es igual a su Agilidad, a la que suman la Defensa de su armadura en caso de tenerla. Aquí es cuando aprovechas para explicar sus ventajas, ya que estás usando un ejemplo directo.
4. Si reciben una herida, explica su bloque usando el mismo ejemplo del daño recibido.
5. Y así continúa poco a poco explicando las reglas a medida que estas entran en juego. Por ejemplo, en caso de usarlos, cuando creas que sea el momento de que puedan emplearlo, explícales el talento que tiene cada uno. Verás cómo se entusiasman al descubrir las nuevas posibilidades que tiene su personaje, memorizándolo enseguida. En realidad, nada es más importante que la historia que se desarrolla durante el juego.

FOMENTA LOS ASPECTOS CREATIVOS

Uno de los puntos fuertes de un juego de rol es su capacidad para el desarrollo de soluciones imaginativas en aplicaciones prácticas inmediatas. El juego debería favorecer esa actitud, fomentando actuar de forma creativa y constructiva y premiando al jugador cuando lo hace. Una de las mejores herramientas para ello es la regla de ventaja y desventaja. Aplícalas con las propuestas que hagan los jugadores tanto en sus acciones durante la partida 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. Si se le ocurre subirse a un árbol para lanzarse al interior de un carro, también debería obtener ventaja por haber pensado en un medio imaginativo de llevar a cabo su acción. Las descripciones del personaje y sus estrategias al realizar las acciones pueden convertirlo en un héroe digno de las mejores series de televisión, cómics, novelas o videojuegos.

EDUCATIVO SÍ, PERO NO TE PASES

En cualquier actividad, la regla del equilibrio y la moderación suele dar buenos resultados. En *Magissa* se considera al juego de rol una actividad educativa, y así deberían enfocarse las partidas con los niños..., pero sin pasarse. Todo eso de educar está muy bien, pero si con la excusa de la enseñanza les metes a los niños un crucigrama de veinte columnas horizontales y veinte filas verticales, lo único que vas a conseguir es que te manden a paseo. Si abusas de lo educativo, solo vas a conseguir que se aburran.

Los enigmas, puzzles y acertijos deberían ser rápidos de solucionar y estar mezclados con otro tipo de elementos. Una vez completados, lo mejor es pasar a algo diferente. El combate y la interpretación de los personajes también permiten trabajar otros aspectos más difíciles de apreciar, pero igual de importantes.

Por otra parte, ten cuidado con los objetivos a conseguir que se expliquen en la guía para educadores

(página 148): si son demasiados, el juego se convertirá en algo muy complicado.

SAL DE LO COMÚN

A los niños suelen encantarles las cosas «raras», y lo mejor de jugar con ellos es que puedes hacer cualquier cosa, dada su naturalidad ante las nuevas situaciones que se les presentan. Esta se debe a que aún están aprendiendo lo que para los adultos son los tópicos y estereotipos predilectos. A los niños les encantará lo que a un adulto le haría poner una mueca de extrañeza y hasta soltar alguna risa condescendiente. 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.

En ese sentido, la ambientación de Dyss Mítica es una herramienta eficaz, ya que se basa en algunas premisas que permiten a los narradores explorar nuevos caminos. Esa ha sido siempre su intención y lo sigue siendo. Aunque *Magissa* parte de algunos elementos clásicos de la fantasía, lo hace con la idea de que resulte familiar. El término «fantasía» debe abarcar lo inabordable y no restringirse a un círculo cerrado de conceptos tradicionales. 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 comadrejas, un país de seres de porcelana, una mofeta que despliega arcoíris, un viaje a la luna (o a una de ellas) o un oso rosa son algunos elementos que pueden encajar en tu historia y hacer disfrutar a tus jugadores.

JUEGO TÁCTICO O NARRATIVO?

Los juegos de rol suelen clasificarse según estén más orientados hacia la simulación o hacia lo narrativo. Mientras que la simulación pretende emular la realidad, dando mucha importancia a los aspectos tácticos del combate, el juego narrativo se centra en la historia, en su desarrollo y en la interacción de los personajes con ella dentro del mundo de ficción. Por ello, los distintos juegos suelen tener reglas que potencian unos u otros aspectos.

Magissa pretende que exista cierto equilibrio en este sentido, que posea lo mejor de ambos estilos de juego, pues su intención no es otra que dar la oportunidad a los niños de experimentar todos los aspectos de un juego de rol.

Aunque se tiende a pensar que el punto fuerte del juego de rol con niños es el aspecto narrativo, la realidad es que estos también disfrutan con los aspectos tácticos, ya que los tableros, figuras y todo tipo de atrezo les llama mucho la atención (es más, la idea de hacer este juego surgió con el fin de calmar esas ansias). A muchos niños les encanta planear sus tácticas y representarlas en la mesa con cualquier objeto. Igual que sucede con los adultos, las ayudas visuales contribuyen a que se centren en el juego, ya que este está representándose en la mesa.

Es recomendable darle el justo valor que merecen ambos estilos de juego, ya que los dos aportan

enseñanzas valiosas. Mientras que el juego narrativo ayuda a trabajar la imaginación, la concentración, a socializar e improvisar, el juego táctico permite trabajar el espacio abstracto, el pensamiento estratégico y la resolución de problemas tal y como lo hacen juegos como el ajedrez.

PUT THE COMBAT IN SECOND PLACE

La mayoría de los juegos que hay en el mercado, comenzando por los juegos de cartas colecciónables, en esencia no son más que combates y escaramuzas entre distintos contendientes. En **Magissa** el combate es una opción más de la que el narrador puede prescindir. La intención de esto es fomentar la participación y la interacción, dejando el combate como una forma secundaria de resolver los conflictos. No se trata de demonizarlo, sino de hacer brillar otros aspectos de la experiencia que pueden ser más enriquecedores. La interacción social, el trabajo en equipo y la actitud constructiva deberían ser el eje del juego además de lo puramente lúdico. Los «sartanazos pedagógicos» son otra forma de resolver las situaciones, pero los jugadores deberían aprender que es una opción que siempre tiene consecuencias.

Poner el combate en segundo plano es más bien un consejo personal, porque puede haber estilos de juego que den preferencia a las escaramuzas sin que haya nada malo en ello. El combate es un aspecto que depende del enfoque que se le

dé, y desde luego no es el mismo que en el juego con adultos. De incluirlos, un combate debería ser divertido y servir para resolver problemas tácticos y plantear estrategias.

Algunos niños pueden ser sensibles ante algunas situaciones, especialmente los más pequeños, así que un recurso muy útil es impersonalizar a los enemigos. En estos casos es mejor (y más divertido) esparcir tomates y golpear sillas que se mueven solas a enfrentarse a criaturas más próximas a la realidad. Este puede ser un recurso a corto plazo, pero tampoco se puede abusar de él, ya que la calidad del juego se resentirá: los niños no son tontos, si constantemente están dándole palos a la fruta se darán cuenta de que hay gato encerrado. Si juegas con frecuencia, va a ser raro librarse de que alguno tenga pesadillas a raíz de alguna situación, pero estas pueden provenir también de cualquier otro producto cultural y son algo que forma parte de su aprendizaje. Contra ellas no hay mejor remedio que una buena dosis de empatía.

«Ponente en su lugar» es la definición de 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 tendrá que entender que los monstruos son construcciones humanas basadas en sus propios miedos, con el tiempo y un guía que le ayude en el proceso tendrá que ir elaborando la realidad de las cosas peligrosas.



ESPERA LO INESPERADO

Uno de los mayores placeres (y desafíos) de jugar con niños es que nunca sabes por dónde van a salir. Los adultos, una vez conocen las mecánicas de juego, pueden perder su «frescura» o inocencia. Esto tarda más tiempo en pasar con los niños, así que debes estar preparado para improvisar. Los niños son especialmente hábiles para plantear situaciones que nunca habrías imaginado. En la medida de lo posible, olvídate de las reglas. 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 amigas 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.

NO TODO ES NUNCA JAMÁS

La experiencia no siempre es un camino de rosas, algo que saben muy bien los educadores de Educación Infantil. El tan famoso mágico mundo de los niños no siempre conduce a Nunca Jamás. En pocas palabras, en algunos momentos te darán ganas de sumergir a tus pequeñuelos en..., en...

Los niños son personitas en formación. Como tales, tendrán las cosas maravillosas de los seres humanos y también muchas de sus mezquindades: podemos resumir esto simplemente en que se trata de personas poco maduras. Si no tienes experiencia con niños y quieres empezar ahora, lo mejor es que estés prevenido para no llevarte sorpresas. El mejor consejo es muy simple: déjate llevar.

Cuando te encuentres con situaciones desesperantes, especialmente con niños hiperactivos que necesitan de educación especial, piensa que para ellos la experiencia de jugar es importante y es probable que no la olviden, aunque a ti te parezca que nada de eso les importa un pimiento. Tú puedes aprovechar la actividad para aprender de ellos todo lo posible. El juego puede ayudarles muchísimo, y si mantienes la regularidad, serás testigo de los resultados.

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. A los niños hay que sorprenderlos, pero no confundas sorprender con asustar. La maravilla y la sorpresa nada tienen que ver con el miedo.

INTENTA CONVERTIR LO NEGATIVO EN POSITIVO

No todos los fracasos en una tirada o las situaciones difíciles son algo malo. Es importante aprender que de todas las situaciones se puede sacar algo positivo y que muchas veces todo depende del punto de vista.

Si un personaje montando en un pony falla su prueba de Agilidad para intentar mantenerse sobre la silla, en lugar de caerse y quedar solo y desamparado tirado en el campo, puede deslizarse bajo el vientre

del animal, lo que le ayudaría a ahorrarse dos o tres flechazos que iban dirigidos contra él. Esto, además de ser muy divertido, demuestra que muchas situaciones pueden ser distintas dependiendo del enfoque que les demos. Y lo más importante, nos ayuda a mejorar nuestra tolerancia al fracaso.

Por supuesto, en la vida real esto no es siempre así, y en el juego tampoco debería serlo, porque estaríamos cayendo en la pretensión de disfrazar la realidad y pintarla de color de rosa. Lo que hay que intentar es aprender que de muchas situaciones de las que se piensa que no hay salida se puede obtener otra visión mediante un cambio del enfoque y que, además de inesperado, puede resultar muy divertido.

Esta medida puede aplicarse dentro de las posibilidades de la situación, ya que no siempre es posible. Además, queda siempre a criterio del narrador, que podrá poner a prueba su capacidad de improvisación hasta llevar la aguja del indicador al límite. Sin embargo, trata de enseñar esto a tus pequeños jugadores, pues ayuda a mejorar su inteligencia emocional y los prepara para la vida. En muchos casos no es más que una cuestión de actitud, y el juego de rol es una herramienta fabulosa para simular situaciones de ejemplo que serían muy difíciles de encontrar en la vida real.

«PERO ES QUE DICEN QUE EL ROL ES MALO...»

Aunque por suerte esto ya no suele decirse, esta frase fue la pesadilla de finales de los ochenta y de la década de los noventa para muchos roleros, que tuvieron que aguantar que se llegara incluso a prohibir el juego en algunos sitios, como institutos o asociaciones

culturales. El Ministerio de Educación y Ciencia tuvo el buen criterio de hacer un estudio y publicar los resultados para desmentir tales afirmaciones.

El juego de rol es muy simple: consiste en un cuento o narración que permite a su audiencia participar. Dicho de otro modo, es un juego que permite vivir una experiencia usando la imaginación. Eso es todo. Si se usa bien, no solo es una gran actividad, sino una poderosa herramienta de comunicación con muchísimas posibilidades. Si se usa mal, es tan mala como que unos hinchas de fútbol se den de tortas porque una pelota no hizo lo que ellos querían. Es una cuestión de las personas, y debemos tener el criterio suficiente para juzgar por nosotros mismos lo que nos conviene y lo que no.

ENFOQUE DEL JUEGO DE ROL

En un juego de rol 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 hacer oídos sordos, es mejor tener claro cuáles son los argumentos para responder a las dudas que surjan sobre estos temas. Algunos de ellos, los más comunes, tratan sobre la violencia, la religión o ciertos aspectos «oscuros» de la fantasía.

Lo mejor es tener claro qué significa para nosotros el juego de rol, qué nos aporta y cuál es el enfoque que queremos darle a la actividad. Es esencial detenerse un instante a pensar en una cuestión: **¿qué queremos conseguir?** Aunque en el siguiente capítulo se ofrece una completa metodología que trata de responder a esta pregunta, aquí tienes un breve resumen de algunos planteamientos a tener en cuenta.

DIVERSION

Ante todo diversión. Los mamíferos juegan para aprender. Y así, mientras siguen jugando, siguen aprendiendo. Es importante poder pasar un buen rato compartiendo grandes momentos que recordar con nuestros amigos y familiares.

¿QUÉ PODEMOS APRENDER?

La diversión de muchos juegos proviene de tratar de solucionar el conflicto que estos plantean. La mecánica del juego es solo la forma de resolverlo, lo más importante es su planteamiento.

Lo que diferencia al juego de rol de otros juegos es que este permite un número infinito de planteamientos para solucionar los conflictos, tantas soluciones como ideas nos brinde nuestra creatividad. Para resolver los conflictos, los jugadores buscan soluciones mientras aprenden a trabajar en equipo unos con otros. Esta coordinación y trabajo en grupo debería ser el primer objetivo, ya que es cada vez más necesario en la vida diaria, especialmente en nuestro mundo moderno tan especializado y conectado. Nunca hasta ahora se ha valorado más la creatividad, la facilidad de comunicación y el trabajo en equipo. Estas cualidades son la base de una actitud emprendedora que trata de buscar nuevas ideas para salir adelante.

ENFOQUE

Un juego de rol no es un juego acerca de la violencia, ya que esta no es más que otro de sus muchos aspectos, sino un juego de creatividad para tratar de resolver los problemas. Se juega para descubrir que hay múltiples alternativas a la violencia y que, con todo,

aprender que afrontar las situaciones con aplomo y la cabeza fría también forma parte de la vida. El enfoque consiste en comprender que en el juego de rol no se trata de matar y destruir, sino de derrotar las amenazas para prevalecer ayudándose unos a otros. Debemos detenernos a mirar un momento en vez de dejarnos llevar por los prejuicios.

ACTITUD

En el juego se debería valorar y premiar la actitud positiva, el compañerismo y una serie de valores que ayudan a construir los fundamentos éticos. No se trata de adoctrinamiento, sino de poner las distintas opciones frente a los niños para que aprendan a valorarlas y a formar su propia opinión. Tomar conciencia de la importancia de ciertos aspectos y valores forma parte de su educación, aunque esto entra en lo personal de cada individuo.

El juego de rol permite emular un gran número de situaciones, momentos de crisis difíciles de experimentar en la vida diaria. Por esa razón, su potencial para ponerlas en práctica lo convierte en una actividad valiosa.

CONCLUSIÓN

Ante cualquier otra duda, es conveniente informarse y al menos haber leído el informe sobre los juegos de rol del Ministerio de Educación y Ciencia, pues si queremos contestar con argumentos sólidos las preguntas que nos planteen sobre los juegos de rol, es imperativo tener una base firme en la que apoyarnos.



13. GUÍA PARA EDUCADORES

Jugar a un juego de rol es una actividad educativa, aunque se haga meramente con un objetivo lúdico, pues permite entrenar capacidades que serán útiles a los niños en el futuro, como cálculo básico, lectura comprensiva, empatía, planificación, trabajo en equipo, memoria... Sin embargo, para maximizar estos beneficios educativos conviene que el educador (narrador) tenga en cuenta algunos aspectos que diferenciarán la manera de plantear la actividad (la partida).

Esta pequeña guía para educadores pretende que tanto roleros veteranos como novatos puedan utilizar mejor la herramienta educativa que es un juego de rol, que, como toda herramienta, será útil para trabajar ciertos aspectos de los niños. El método propuesto es plantearse cada partida como un pequeño proyecto educativo y consta de los siguientes pasos:

1. EVALUACIÓN INICIAL

Como educador, debes evaluar de qué punto parten los niños para elegir el nivel de complejidad del juego y detectar las necesidades que tienen, que serán el objeto de tu intervención. La evaluación debería centrarse en los aspectos susceptibles de mejorar mediante el juego de rol como herramienta educativa. Esta evaluación debe ser individualizada: cada uno de los jugadores tendrá sus propias necesidades y habrá que abordarlas todas, en algunos casos de forma conjunta y en otros de forma individual.

Por ejemplo, Zeth (9 años) y Anita (8 años) pueden asumir un nivel de complejidad de reglas bajo, mientras que Aphrodita (11 años) podría utilizar reglas avanzadas, pero como tienen que jugar juntos es mejor que se utilice el nivel de complejidad idóneo para los tres, que en este caso es bajo. Por otro lado, se puede detectar que Zeth necesita rebajar su impulsividad, Anita necesita aprender a trabajar en equipo y Aphrodita, mejorar su nivel de inglés. Tres necesidades diferentes.

En la evaluación inicial también hay que detectar qué elementos pueden ser motivantes para ellos, pero de eso hablaremos más tarde.

2. DEFINICIÓN DE OBJETIVOS

Una vez detectadas las necesidades, debes traducirlas en objetivos educativos, que serán el elemento más importante de la partida. En la medida de lo posible, todo debería estar planteado para conseguir esos objetivos, de manera que tienes que ser especialmente cuidadoso en cuáles planteas.

Los objetivos se pueden plantear de forma más genérica (por ejemplo, el objetivo para Anita podría ser aprender a trabajar en equipo), pero será difícil lograrlos en una sola partida y puede costar decidir de qué manera diseñar la actividad para conseguirlos. Además del tiempo limitado, ten en cuenta que se está intentando cumplir objetivos para varios niños a la vez, con lo que deben simplificarse aún más o intentar cumplir un objetivo para cada niño y sesión, dependiendo de la complejidad de aquellos y del tiempo disponible.

Es aconsejable dividir esos objetivos en objetivos más pequeños que sí se puedan lograr en un número reducido de partidas. Por ejemplo, si se quiere que Anita aprenda a trabajar en equipo, primero hay que lograr que escuche activamente a sus compañeros, que confíe en ellos, que aprenda a delegar en ellos... Estos objetivos más específicos deben jerarquizarse de forma adecuada teniendo en cuenta que adquirir algunos es previo a adquirir otros. Tener unos objetivos más específicos te ayudará a evaluar si el niño los consigue y a poder plantear el siguiente paso.

3. PLANIFICACIÓN (DISEÑO)

CONTENIDOS Y COMPETENCIAS

Una vez tienes los objetivos claros, es el momento de planificar cómo van a abordarse, es decir, diseñar la partida en función de estos. Hay que seleccionar, pues, los contenidos y competencias. Los contenidos son aquellos conceptos que queremos que aprendan y las competencias, los procedimientos y actitudes que queremos que sepan utilizar.

Los contenidos y las competencias en una partida de rol pueden formar parte de escenas diseñadas para trabajar algún aspecto específico. También hay contenidos y competencias que vienen implícitos en la actividad de jugar a un juego de rol (respetar turnos de palabra, por ejemplo), mientras que otros, si bien no se explicitarán en la escena, ayudarán a reforzar capacidades adquiridas previamente o que los niños tengan que aprender para momentos posteriores (por ejemplo, buscar una palabra en el diccionario, realizar un dibujo o memorizar alguna cosa).

Para elaborar las escenas, debes tener en mente el objetivo que quieras abordar en ellas, y diseñarlas (o adaptarlas, si utilizas una aventura ya hecha) en función de ello. Por ejemplo, si el narrador quiere que Anita aprenda a escuchar activamente, puede plantear una escena donde su personaje sea la protagonista y participe en una conversación que necesite de esa escucha, o que un personaje no jugador (PNJ) que no la haya escuchado activamente realice alguna acción que produzca consecuencias negativas.

Puedes incluir contenidos sobre las materias de la escuela, como biología, historia, idiomas en personajes no jugadores que solo hablen ese idioma, acertijos matemáticos..., además de procedimientos (escucha activa, proyectar consecuencias de sus acciones, detectar la tristeza...) y actitudes determinadas. Los juegos de rol permiten inculcar multitud de contenidos y competencias a los objetivos.

RECURSOS

Es importante que prestes atención a los recursos materiales que puedes utilizar para mejorar tu tarea educativa. Los recursos pueden ser muy útiles para mejorar la motivación de los niños, que pueden quedar fascinados por objetos que les resulten curiosos, como cartas con tinta invisible hechas con jugo de limón, mapas del tesoro envejecidos u objetos brillantes que representen objetos de la partida, así como recursos destinados a reforzar positivamente, como monedas de chocolate.

También es importante suministrar algunos recursos «básicos» destinados a que les ayuden a realizar las tareas dentro del juego, educativas o no, y les faciliten su esfuerzo. Cosas tan sencillas como papel y lápiz para que realicen la operación matemática que es la clave para abrir una puerta secreta, o papel cuadriculado donde realizar un pequeño mapa de una cueva.

4. REALIZACIÓN

Una vez planificada la partida, el siguiente paso es realizarla. Si se juega a un juego de rol como una actividad educativa planificada, es necesario tener en

cuenta algunos aspectos metodológicos que difieren de una partida meramente lúdica, debido a que la consecución de los objetivos educativos es lo más importante de esta. Para conseguir esto es necesario:

RECORDAR QUE ES UN JUEGO Y DEBE DIVERTIR

Pese a que el enfoque de la actividad es educar, estamos educando mediante un juego, y conseguiremos un mejor resultado y continuidad si los niños se divierten mientras aprenden. Si centras la actividad solo en la consecución de objetivos y te olvidas de la diversión, los niños perderán la motivación para seguir jugando.

PRIORIZAR LOS OBJETIVOS SOBRE EL ARREGLAMIENTO DE LA PARTIDA

Si es necesario, debes improvisar para introducir cambios durante el desarrollo de la partida para conseguir lograr los objetivos o reforzarlos. Por ejemplo, si uno de los objetivos es que Zeth rebaje su impulsividad, y en una escena, cuando el narrador está describiendo que los personajes escuchan un ruido en el huerto de una granja, Zeth dice que su personaje se lanza directamente al ataque, aunque el narrador hubiera planeado que allí hubiera varios tomates asesinos, puede modificar la escena para que esos tomates estén arrepentidos y el ataque del personaje de Zeth resulte negativo, o que en lugar de los tomates haya una calabaza viviente que le dé una severa tunda a su personaje por no haber tomado ninguna precaución.

SUPERDITAR EL RITMO DE LA PARTIDA A LOS ASPECTOS EDUCATIVOS DE LA ACTIVIDAD

Si bien en una partida con objetivos lúdicos se trata que los jugadores no salgan de sus personajes y que el ritmo sea ligero, cuando estamos educando esto pasa a un segundo plano. Si consideras que lo que están haciendo los jugadores es más importante que el ritmo de la partida, espera y potencialo. Por ejemplo, puedes dar tiempo a que planifiquen una acción, preguntar a todos los jugadores si están de acuerdo con la decisión que ha tomado uno para tratar de que lleguen a un consenso, dejar que entre ellos reflexionen sobre las consecuencias de sus actos, esperar a que el jugador que tiene menos comprensión lectora acabe de leer una carta que le hemos entregado... Como narrador, tienes que estar atento para no caer en el error de ayudarles excesivamente en esas tareas y tratar de que ellos se esfuerzen.

FOMENTAR LA REFLEXIÓN DE LOS JUGADORES

Cuando se está educando mediante un juego, el mensaje puede quedar eclipsado por la dinámica de la partida, por eso debes cuidar que los jugadores reciban el mensaje educativo de manera clara.

La mejor manera es que lo deduzcan ellos mismos. El mensaje puede salir de la boca de un personaje no jugador o incluso de otro jugador, pues los niños aprenden mucho unos de otros, o puedes plantearles preguntas con este objetivo. Esta reflexión no tiene por qué darse durante la partida, también puede

hacerse después, repasando los hitos que hayan ido anotándose. Una buena forma es ofrecer a los niños analogías entre la vida real y las situaciones de la partida para que apliquen lo aprendido durante el juego.

Siguiendo con el ejemplo de Zeth, una manera de introducir la reflexión podría ser que los tomates arrepentidos reprendieran a su personaje por haberlos juzgado por su aspecto y no por sus actos. Si unos días después, en la vida real Zeth juzga a alguien por su aspecto, el narrador puede recordarle el episodio de los tomates arrepentidos. O digamos que los tomates se defendieron del ataque y al final quedaron fuera de combate diciendo: «¡Solo queríamos ayudaros!», y poco después los aventureros deben enfrentarse a algo peor, como una pesadilla (un tipo de criatura). Una vez acabada la partida, el narrador puede preguntar a Zeth: «¿Ha sido difícil superar a la pesadilla?». «¿Se te ocurre quién os hubiera podido ayudar?». «¿Qué harías ahora que sabes que los tomates os querían ayudar?».

DAR REFUERZOS NEGATIVOS, PERO SOBRE TODO POSITIVOS

Debes reaccionar ofreciendo refuerzos positivos y negativos ante las actuaciones de los jugadores, aunque haciendo hincapié en los positivos. Eso implica que los jugadores recojan el fruto de las acciones que realicen aunque sea un fruto amargo, lo que favorece la reflexión, desarrollando su propia responsabilidad, aprendiendo a proyectar las consecuencias de sus acciones y buscando alternativas. El refuerzo negativo tiene un efecto desmotivador; por lo que, aunque no hay que eliminarlo, debe utilizarse menos que el positivo.

Los refuerzos pueden darse dentro del argumento de la partida o fuera. Por ejemplo, si el personaje de Zeth no hubiera atacado a los tomates asesinos, un pequeño tomate *cherry* asesino podría haberse ido de aventuras con él como un valioso pequeño aliado capaz de colarse por cualquier agujero para advertir a los aventureros de lo que hay detrás.

Fuera de la partida, puedes recompensar con un elogio o un caramelo al jugador que menos haya interrumpido a los otros cuando hablaban (refuerzo positivo) o retirar al grupo un fragmento del «mapa del tesoro mágico del trabajo en equipo», del cual desaparece un fragmento cada vez que un grupo no trabaja unido, aunque finalmente superen un problema (refuerzo negativo).

PRESTAR ESPECIAL ATENCIÓN A LA MOTIVACIÓN

Para los niños, jugar a un juego de rol ha de ser una actividad divertida, y para ello, como narrador, debes prestar especial atención a sus motivaciones. Por ese motivo, durante la evaluación inicial es importante descubrir qué puede motivarlos dentro y fuera de la partida. Si detectamos que Zeth quiere una espada mágica, debemos aprovechar esa motivación y ofrecerle la oportunidad de conseguirla en una aventura, incluso que pueda elegir la forma que tendrá.

También puedes motivar a los jugadores con otros recursos materiales, como dibujos, miniaturas, cartas misteriosas o monedas de chocolate cuando los personajes encuentran un tesoro. Quedarse algunos de los elementos utilizados en la partida al conseguir ciertos objetivos da un significado personal al aprendizaje, además de ser un bonito recuerdo.

Hay que ir ofreciendo diversos estímulos a los niños para que se diviertan. Si te quedas corto de ideas, no dudes en preguntarles cómo les gustaría que fuera la siguiente partida o qué quieren encontrarse en ella.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

No todos los niños son iguales y, por lo tanto, hay que tratarlos de forma diferente, cuidando de que todos estén satisfechos de la actividad. Además, los niños aprenden mucho de otros niños, imitando a los que son más mayores o maduros que ellos, ayudando a los que son más pequeños u observando a sus amigos. No debes tener miedo de tratarlos de forma diferente y adecuar tu actuación a cada uno. Si actúas por igual con todos, puedes acertar con uno, pero seguro que te equivocas con los demás.

PONER EL ACENTO EN REFLEXIONAR SOBRE LA CONDUCTA DE LOS PERSONAJES

Una de las mejores cosas de los juegos de rol es que desarrollan la empatía de los jugadores al tener que actuar como lo haría otra persona. El ejercicio puede ser muy divertido, pero en muchas ocasiones puede ser complicado, ya que el jugador puede tener la tentación de actuar como él lo haría en lugar de como lo haría su personaje. En esos momentos, debes parar la partida y hacer reflexionar al jugador sobre qué puede pensar el personaje, o cómo debería actuar en base a sus valores y creencias y, en casos extremos, obligarlo a que tome una postura coherente que permita a los jugadores entender por qué motivos la gente toma decisiones diferentes a las que tomarían ellos mismos.

Este puede combinarse con otra técnica interesante. Si el jugador interpreta a su personaje a pesar de saber que lo que va a hacer es perjudicial, se puede hacer explícita la experiencia adquirida y permitir que ese personaje no vuelva a comportarse así en una situación similar, como si su voz interior (la del jugador) le hubiese enseñado algo. Es una forma de que los niños se den cuenta de que ellos pueden aprender de otros, igual que el personaje ha aprendido de su error.

TRATAR DE QUE LOS NIÑOS PERCIBAN SU APRENDIZAJE COMO SIGNIFICATIVO

152

El aprendizaje es significativo cuando la persona que aprende algo interioriza la utilidad de aquello que ha aprendido. Los juegos de rol pueden ser muy útiles para dar significado a contenidos y competencias aprendidos antes, durante o tras la partida. Si los conocimientos de inglés que Afrodita ha estado estudiando en clase le son útiles en la partida para poder hablar con un personaje o resolver un enigma, este conocimiento pasa a ser un conocimiento útil en su vida, y por lo tanto, significativo. Es probable que lo recuerde en el futuro

con más facilidad, y que continuar estudiando inglés le resulte atractivo. Si Zeth y Anita perciben que la forma de actuar en las partidas, rebajando su impulsividad y trabajando en equipo, les ayuda en su vida diaria, esas competencias aprendidas también les son significativas y las adoptarán. Puedes realizar actividades anteriores y posteriores a la partida de rol para reforzar ese aprendizaje y dotarlo de significado.

5. EVALUACIÓN

Durante y una vez acabada la sesión o la partida, debes evaluar cómo ha ido todo, tanto el juego como tu propia actuación, pidiendo también la opinión de los jugadores. Uno de los puntos a valorar es qué objetivos se han logrado y cuáles no y por qué razones, para así plantearse nuevos objetivos o formas diferentes de abordar la consecución de los que no se han logrado. De esta manera puedes adaptar tus partidas futuras a los jugadores de forma que les sigan pareciendo divertidas y, sobre todo, mejorar tu práctica como educador.

Es aconsejable utilizar alguna herramienta de registro y así poder evaluar de una forma más eficaz. Para ello puedes utilizar la ficha de seguimiento de las páginas 209 y 210.

FICHA DE SEGUIMIENTO

Jugador: _____

Objetivos a conseguir:

Observaciones

Escena ():



Desarrollo general del juego (se pueden añadir ítems y valoraciones)

Esquema de intervención





A dark, atmospheric illustration of a forest scene. On the left, a large tree trunk is covered in dark, swirling patterns. A small figure wearing a pointed hat and a patterned coat stands near the trunk. Another figure, wearing a long coat and a hat, is seen from behind, looking towards the right. The background shows a dense forest of tall trees under a cloudy sky.

DYSS MÍTICA

Cierta vez, unos niños encontraron una llave dorada muy extraña cuyo aro tenía la forma de un elefante. Estaba colgada de las ramas de un gran árbol, tan alto como una casa de tres pisos, que apareció un día de la nada en medio de la villa. Durante semanas todos se preguntaban qué abriría la llave dichosa, hasta que a uno se le ocurrió hacer una puerta con una cerradura que solo funcionase con ella.

Todos se pusieron manos a la obra, y en pocos días habían construido una puerta muy especial. Al abrirla reveló que al otro lado, allí donde no debía haber nada más extraño que lo que había justo delante, la puerta conducía a un lugar desconocido. Unos valientes que se aventuraron a explorarlo terminaron bautizando el otro lado como la Torre del Elefante, y las aventuras que vivieron en ella se cuentan en algún otro libro que no es muy difícil de encontrar.



14. UNA MIRADA A DYSS MÍTICA

Los niños de la villa de Narán viven en un mundo muy parecido al nuestro, aunque con algunas diferencias, llamado Dyss. En su superficie hay montañas, ríos y valles, ciudades, torres y puentes, pero nada es tan normal como parece: el mundo está vivo, y sus partes pueden cambiar según lo que piense y sienta. Esto hace que de vez en cuando surjan situaciones cuando menos... peculiares. Dyss tiene muchas cosas fascinantes que ofrecer, pero lo mejor es que lo averigües por ti mismo.

Para empezar, 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. Este cometa se llama Lugh, y a su larga cola se la conoce como El Jareth. Cuando anochece, además de las estrellas del cielo se ven dos lunas: una grande y roja llamada Inanna y otra más pequeña y amarilla conocida como Irina. Las mareas que se producen en el mundo se deben a los efectos de ambas. En particular, debido a Inanna, ya que por su tamaño y cercanía es capaz de hacer que las aguas suban o se retiren muchos, muchísimos metros. En el cielo también se divisa una banda de intensa luz centelleante que recorre todo el firmamento llamada el Sendero de Rheya.

En general, Dyss es una tierra bastante fría cubierta de un gran conjunto de bosques, al que se llama el Bosque Primario. Es tan antiguo como el propio mundo y muy, muy listo. Además, en este mundo las estaciones duran un año, por lo que se disfruta de veranos larguísimos y primaveras que se hacen eternas. Lo malo, claro está, es que con los inviernos pasa lo mismo...

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 capaz de sentir, pensar y soñar. Podemos decir que Dyss es un personaje más en este mundo. Su mente funciona como la nuestra, tiene un nivel consciente y otro inconsciente, es decir, Dyss tiene pensamientos de los que es capaz de darse cuenta y otros de los que no. Estos últimos son los que más nos interesan, ya que suelen acarrear situaciones de lo más extrañas. Cualquier habitante de este mundo sabe todo esto,

aunque continúe con su vida sin grandes sobresaltos. Bueno, salvo que sucedan dos cosas.

La primera es que se produzca algún cambio. En Dyss a veces las cosas cambian: si ayer aquel río pasaba por aquí, es posible que hoy pase un poquito más allá. Pero no te preocupes, porque si un sitio tiene nombre, es raro que cambie; y si lo hace, que a veces pasa, antes se notará un leve olor a vainilla denominado «névora», una señal de que un cambio va a producirse o de que uno ha ocurrido hace poco. La emanación del névora se debe a la presencia de intensos vórtices de energía (emanaciones que forman remolinos) en las zonas donde se producen los cambios. Por suerte, suelen producirse a pequeña escala, y las regiones más propensas a sufrirlos simplemente están deshabitadas.

La segunda (y la más curiosa) es que el mundo haga realidad lo que la gente ha estado soñando o imaginando. Decimos «la gente» porque suelen ser cosas en las que muchas personas han estado pensando al mismo tiempo. Por ejemplo, si en un pueblo todo el mundo cuenta la leyenda de Gedeón, un dragón muy juguetón, y esta leyenda es muy conocida en la zona, es 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 con las que sueñan. Pero para poder hacerlas realidad tienen que ser pensamientos e ideas muy fuertes, cosas en las que la gente crea con mucha intensidad. ¿Y sabes una cosa? Precisamente una de las cosas que la gente suele recordar con más intensidad son los mitos y las leyendas, los cuentos que se relatan unos a otros y que pasan de padres a hijos, de generación en generación.

Por esto, en Dyss puedes encontrarte con los héroes de las leyendas más antiguas y con criaturas de lo más extrañas. A este tipo de seres, sean cuales sean, se los llama **imagos**. En Dyss tienes la oportunidad de conocer a sus héroes más famosos del pasado, pero también podrías conocer a Robin Hood o puede que incluso al rey Arturo, pues Dyss también conoce a los personajes de nuestras historias, los mitos y leyendas de la Tierra, ya que ambos mundos, aunque muy levemente, están conectados.

Cuando los imagos aparecen en el mundo, se hallan perdidos y muy muy confusos, pues no saben dónde se encuentran ni adónde deben dirigirse. Pero una criatura imago está destinada a completar la historia por la que ha nacido, es decir, a cumplir su propio mito. Por eso, no mucho después de nacer, todos los imagos comienzan a buscar con ansia alcanzar su destino. Esto quiere decir que si surge un imago del rey Arturo, no tardará en querer hallar su grial; y si aparece una versión de Hansel y Gretel, por alguna razón inexplicable no solo acabarán perdidos en alguna parte, sino que terminarán encontrándose con una casita de chocolate (que puede surgir también como imago). La cuestión de si escapan de ella de una pieza no está tan clara, y aquí es donde los jóvenes aventureros tendréis un papel muy importante.

Si decides vivir tus aventuras en Dyss, no solo tendrás que tratar de solucionar tus propios problemas, que prometen ser muchos, muy duros y variados,



sino que te verás envuelto en las historias de los imagoes y podrás ayudarles a alcanzar su destino. Una vez un imago cumple con su ciclo mítico, es libre de vivir su propia vida sin ataduras.

Los aventureros, además de intentar solucionar sus propios problemas, pueden ayudar a los imagoes a completar el destino para el que han nacido.

Esta es una de las metas de los protagonistas de este mundo de juego, por lo que muchas de las misiones que vivirán parten de esta premisa.

DETALLES MÁS IMPORTANTES

El nivel de la capacidad de pensamiento de Dyss es tan extraordinario que le da poder sobre el tiempo y el espacio, lo que le permite alterar su propia realidad. Esto tiene como consecuencia que en Dyss se producen cambios según su voluntad, a muchos niveles y de muchos tipos que, por supuesto, afectan a todos sus habitantes. A esta capacidad de alterar la realidad se la conoce como el «poder del cambio» o «nemeris», un poder capaz de producir sucesos tan extraños como que de la noche a la mañana una montaña aparezca o desaparezca. No sería la primera vez que a medida que un viajero va cruzando un territorio, este fuese cambiando y transformándose a su espalda...

Pero como se ha dicho, si en Dyss un lugar tiene nombre se reducen las probabilidades de que cambie. Para estabilizar las áreas, existe el poder del

nombre, la toponimia, una ciencia y un arte para ponerles nombres a las cosas y llevar un registro de todas ellas.

Dyss es un ser vivo. La tierra, los mares, las montañas, los ríos..., todo, el mundo entero es un ser vivo capaz de sentir y de soñar.

La mente que posee el mundo le permite percibir los pensamientos, sueños y emociones de las criaturas. De ellos Dyss saca sus propias conclusiones y reacciona de formas que en la mayoría de los casos nadie es capaz de comprender. Algo lógico, pues ¿quién es capaz de entender los pensamientos de una mente así? Pero lo que la mayoría de los seres no se imagina es que lo que Dyss ansía, lo que más desea, es poder comunicarse con ellos. Lo que sucede es que no sabe cómo. Dyss es como una niña autista: es consciente de su propio yo, está ávida de aprender, pero al mismo tiempo está encerrada en sí misma al no poder comunicarse con nada ni con nadie, por lo que su realidad es lo que ella se imagina como real.

En su afán por comprender a los habitantes del mundo, Dyss les brinda lo único que puede percibir de ellos: las cosas en las que piensan o sueñan. Por esa razón, en Dyss algunos de los sueños de la gente, junto con sus mitos y leyendas, se hacen reales, y de ahí surgen los imagoes, manifestaciones tangibles de los sueños, pensamientos y creencias de los seres que habitan este mundo. Pero no solo los mitos y sueños de sus habitantes pueden hacerse reales sino que se entremezclan los mitos, sueños y creencias de otros mundos, como la Tierra, ya que Dyss está

muy atenta a todo cuanto piensan y sueñan en otros lugares.

La consecuencia de esto es que la realidad del universo y todo cuanto Dyss cree que es real se confunden. Como Dyss no puede comparar su realidad con las de otros como hacemos nosotros, comunicándonos, es incapaz de separarlas. Esta es la razón por la que en Dyss puedes encontrarte con los héroes de las leyendas más antiguas y con criaturas de lo más extrañas.

Dyss es un mundo donde los sueños de sus criaturas conviven con los suyos forjando una extraña realidad capaz de ser creada y alterada por la propia Dyss. Los seres que habitan en este mundo intentan medrar y armonizar con este, intentando desvelar el misterio que se esconde tras sus supuestos caprichosos cambios. Lo irónico es que en muchas ocasiones la naturaleza de esos cambios

Tono y atmósfera

La atmósfera de esta ambientación es una poderosa mezcla entre los mundos de los cuentos de hadas clásicos y el de una tierra mítica que acoge los mitos en todas sus formas, con una especial atención a aquellos que nacieron en los comienzos de nuestra historia. Dyss es un eco poético de nuestro mundo. Se apoya una fantasía intensa, romántica y mítica, con paisajes mágicos y lugares fantásticos, y con un énfasis en el surrealismo y la fábula.

Dyss es una ambientación ideal para incluir distintos tipos de contenido, desde el que se halla disponible en todo el repertorio del cuento clásico hasta el que se encuentra en nuestro vasto legado mítico, sin olvidar, por supuesto, todo cuanto surja de nuestra imaginación.



que tanto desearían comprender proviene de sus propios sueños, lo que nos conduce al tema principal de este lugar tan extraño: por lo visto, tanto el mundo como las criaturas que habitan en él están condenados a no poder entenderse mutuamente; algo que a muchos les sonará familiar. Esto supone el origen y la fuente de un conflicto que será el eje de muchas de las historias que tienen lugar aquí.

SOBRE EL MUNDO

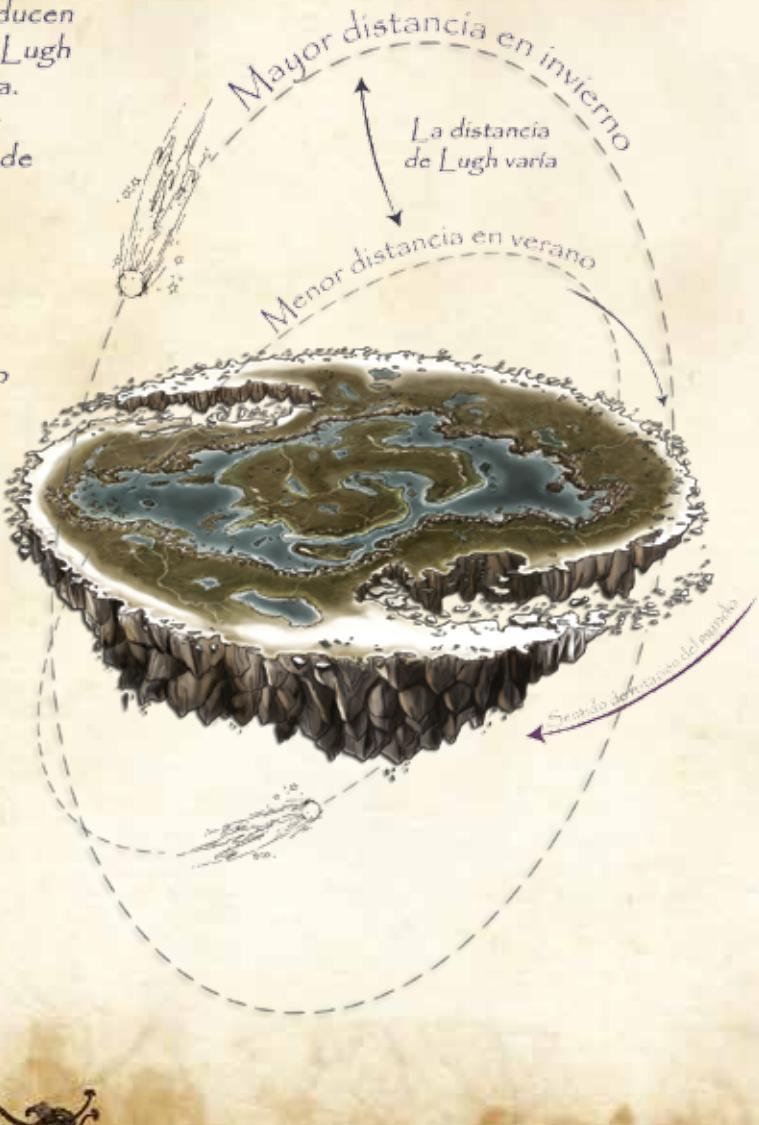
A pesar de que mucha gente piensa que el mundo es redondo como una naranja, lo cierto es que en su parte superior es plano, y si llegas hasta el borde puedes caerte por él, algo que seguro que no te haría ninguna gracia. Pero Dyss pone mucho cuidado de que esto no suceda y hace todo lo posible por impedir que nadie llegue hasta sus límites. Solo intentarlo es un viaje muy difícil y peligroso.

Visto desde arriba, Dyss parece una elipse que se haya roto en sus dos extremos, formando una extraña espiral. Al girar sobre su eje, situado más o menos en el centro, va deshaciéndose en su borde exterior en fragmentos cada vez más pequeños. Esto se debe a que su borde externo marca el límite en el cual Dyss es capaz de mantener la coherencia de la realidad, es decir, su propia estructura. Por eso, allí donde termina su capacidad de imaginarse a sí misma comienza a degradarse más y más hasta hacerse intangible, un lugar que señala el comienzo del fin del mundo.

A medida que nos alejamos del eje del mundo, en la región conocida como el Mar de Elehandian, la tierra se vuelve cada vez más fría hasta llegar a los

Las estaciones se producen porque la distancia de Lugh respecto al mundo varía. Su momento de mayor distancia se corresponde con la estación de invierno y lo contrario con la de verano.

La distancia de Lugh afecta, además, al ritmo de los latidos del mundo. Se aceleran cuando está más próximo, y disminuyen a medida que se aleja.



territorios helados del Borde Exterior. Esto se debe a que Dyss posee un núcleo caliente que emite calor de forma natural. Esta emisión de calor se llama «nyamere» o «nyhi», para abreviar. El nyamere es fundamental para la vida y uno de los factores más importantes que afectan al clima de Dyss. Este centro caliente emite latidos o pulsaciones rítmicas denominadas «nevma». Es decir, Dyss posee un corazón que es perceptible siempre que se tenga la paciencia de querer escucharlo. El nevma se percibe como una sucesión de latidos rítmicos que no son fáciles de escuchar, algo que muchos llaman los «latidos del mundo». Solo algunas criaturas dotadas de un sentido del oído muy agudo pueden percibirlo. El ritmo de estos latidos varía, produciéndose uno cada media hora aproximadamente; se aceleran a medida que se acerca la estación de verano y se ralentizan cuando se aproxima la de invierno. Por lo tanto, el nevma tiene como consecuencia que el calor que hay en el mundo varíe. Esto, como es lógico, también afecta al ánimo de los vientos.

Del nyamere, el corazón de Dyss, y el nevma, sus latidos, depende que unas regiones sean más cálidas que otras, pero a esto debemos añadir que la distancia de Lugh respecto al mundo también es variable: se acerca y se aleja de forma cíclica. Lugh tarda 1404 días en recorrer un ciclo completo. Debido a los movimientos de Lugh, que son bastante complejos, y a los latidos del mundo se producen las estaciones. Por otra parte, Dyss da una vuelta completa alrededor de su eje una vez cada nueve días, lo que marca la duración de la «novena», que es como se llama a las semanas en Dyss.

Todo esto, que puede ser muy interesante o un completo aburrimiento, no es más que la razón de por qué

suceden las cosas. Por ejemplo, la forma del mundo provoca que los vientos siguen un patrón en espiral desde el exterior hacia el interior y que las regiones más cercanas al eje del mundo tienen un clima más cálido y estable, mientras que se van haciendo más frías a medida que nos acercamos a los límites del mundo, donde las gélidas tormentas, los feroces tornados y los huracanes son lo cotidiano.

En su parte habitable, el mundo está formado por dos grandes continentes separados por un océano: el Continente Central y el Continente Periférico.

El Continente Central

También se le llama Dyss, como el propio mundo. Es una tierra fértil y favorable para los seres vivos donde el mundo trata de mantener encerradas, a fin de protegerlas, a todas las criaturas que lo habitan. Casi todos los seres que hay en Dyss viven aquí. Consiste en una gran masa de tierra quebrada por una gran grieta que, serpentean do de norte a sur, la divide en dos. Esta grieta o Cicatriz del Mundo, que en algunos lugares forma cañones de proporciones colosales, separa al continente en dos partes: las Tierras del Este y del Oeste. Esta separación va en aumento, pues es una consecuencia de la degradación que sufre el mundo. El continente tiene también grandes cadenas montañosas, de gran altitud en algunos puntos.

Está rodeado por el Océano Circundante, primera gran barrera natural que impide a sus habitantes poner el pie en el Continente Periférico. Fue muy efectiva en los comienzos de la historia, pero tras siglos de desarrollo, en los que se ha aprendido a crear medios para atravesar las aguas, un océano sirve bien poco para disuadir a los que padecen el ansia

de explorar el mundo. Por eso ahora el océano está vigilado por Túgal, una bestia colossal que no duda en aniquilar a quien intente cruzarlo.

El Continente Central también representa el nivel consciente de la gran mente del mundo. Es decir, una tierra ordenada y previsible sujeta a pocos cambios, aunque aún con muchos territorios inexplorados y lugares llenos de misterio. Aquí las cosas suceden más o menos según lo que se espera de las leyes de la naturaleza.

El Continente Periférico

Los habitantes de Dyss lo llaman Conundrum, y es el límite del mundo conocido. Consiste en una enorme masa de tierra que, rodeando al Continente Central, se extiende más allá del océano interior en todas direcciones hasta llegar a los límites de la realidad. Allí, en el borde exterior, el mundo comienza a fragmentarse cada vez más hasta convertirse en vacío.

En el límite de las costas internas de Conundrum, las que se bañan en el Océano Circundante, se levanta una alta cordillera, la segunda gran barrera hecha por el mundo para impedir que nada ni nadie se adentre en el Continente Periférico. Estas montañas han sido muy efectivas hasta ahora, ya que tratar de encontrar un paso para atravesarlas supone un desafío que solo unos pocos han logrado superar.

Conundrum está inexplorado en su mayor parte. No existen mapas ni rutas de ninguna clase y sus tierras son muy peligrosas para cualquier criatura. Estas regiones representan el nivel inconsciente de la mente del mundo, áreas desconocidas donde no existe la lógica ni la razón. Aquí la realidad no obedece a las leyes naturales que se esperaría encontrar en otras

zonas del interior ni a nada parecido de otros rincones del cosmos. Conundrum tiene sus propias reglas.

En esta región, además de criaturas nunca vistas, deambulan las pesadillas y los sueños de nuestro mundo, y se ha convertido en el refugio y escondite para muchas criaturas de todo el cosmos. Los imágenes que se generan aquí lo hacen de forma involuntaria, por lo que ni siquiera Dyss sabe que existen. Visitar Conundrum supone la desesperación y la locura para la mayoría de las criaturas mortales, pues allí puede encontrarse cualquier cosa.

La Tierra de Brenn

La tierra donde se encuentra el valle de Gallen y la aldea de Narán recibe el nombre de Legado de Brennan o Tierra de Brenn, una región que conoció tiempos mejores cuando formaba parte del Antiguo Imperio como una más de sus provincias. Ahora solo quedan unas cuantas ruinas de 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 piedras.

Con un clima templado y fresco, la tierra forma vastas planicies con valles y colinas, que al oeste se convierten en las montañas que dan paso a Nisafe, la Tierra de los Mil Pájaros. El paisaje está recubierto de bosques mixtos de hoja perenne y caduca salpicados por extensas praderas y pastos de hierba corta, y las tierras altas al norte y al oeste, de bosques alpinos de coníferas.

En estas regiones se levantan algunas ciudades-estado de cierta importancia, reminiscencias del

¿Deseas saber más?

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 más, Dyss siempre te estará esperando. Tienes a tu disposición, sin ningún coste, una guía de inicio de 78 páginas, además de mucha información en las webs www.dyssmitica.com y www.lavondyss.net.

LA VILLA DE NARÁN

Al norte de 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 vivido en paz en este lugar durante mucho tiempo. El valle

de Gallen, que es como se llaman las tierras de los alrededores, ha sido siempre un lugar próspero que ha permanecido ajeno a muchos de los peligros del mundo; y la verdad es que a todos les gustaría que las cosas siguieran así. Contando algunas granjas, próximas a la villa, la población es de unos cuatrocientos habitantes.

Pero algo extraño ha sucedido tras el hallazgo que hizo la niña Pandora: la desaparición de todos los adultos de la villa es un misterio aún por resolver. Desde entonces, los niños han tenido que organizarse. Mientras tratan de averiguar qué es lo que ha sucedido, siguen con los quehaceres de las granjas, intentando mantenerlo todo en orden hasta que los adultos regresen.

Las poblaciones del valle de Gallen pertenecen a la ciudad libre de Caerdwen, mucho más al noreste, por lo que le pagan tributos. La ciudad es muy poco segura, especialmente para un grupito de niños aventureros, así que harían bien en evitarla. 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). Lo que sucede es que los habitantes de las regiones vecinas creen que sobre esta zona ha caído una maldición y tratan de evitarla a toda costa. Se ha corrido la voz de que un gran peligro acecha en estos valles y se ha extendido la leyenda del pueblo de los niños abandonados, que se piensa que está hechizado, por lo que hace ya tiempo que nadie se aventura en estas tierras.

En la villa de Narán se pueden encontrar los suministros básicos para vivir, ya que hasta ahora se ha abastecido gracias a las pequeñas embarcaciones

¿Qué es lo que ha pasado al abrir el jarro?

El jarro que ha abierto la niña Pandora es una prisión en la que estaba encerrada una enorme colección de extrañas criaturas. Entre ellas, las peores son un grupo de pesadillas vivientes que fueron encarceladas por ser muy peligrosas. Hace mucho tiempo, una *magissa* llamada Caléndula robó el jarro a su maestro, un hechicero muy poderoso que, confiando en ella, le había encargado su protección. Pero tras llevárselo, Caléndula no tuvo mucha suerte: mientras huía, lo perdió al ser atacada por un grupo de criaturas, que se lo llevaron como botín a su guarida en unas viejas ruinas. Allí quedó olvidado durante muchos años, incluso después de que los ladrones desaparecieran y el lugar quedase abandonado.

Un día, Pandora y su hermano llegaron allí por casualidad y encontraron el jarro, sin imaginarse que aquel sitio había sido una vieja guarida de monstruos. Ahora, los problemas que hay en el valle se deben no solo a las criaturas que se liberaron cuando Pandora abrió el jarro, sino también a las interpretaciones que Dyss está haciendo de unas pesadillas que no comprende y a los imágos 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. Muchos creen que ha caído una maldición en la zona, incluyendo la aldea, y su fama se está extendiendo tanto que los habitantes de las regiones vecinas tratan de evitarla.



que remontan el río llevando mercancías. Pero, tras los sucesos del jarro de Pandora, ya no vienen comerciantes.

Estos son algunos de los lugares que puedes encontrar en la villa:

1. Casa del alcalde. El alcalde hacía funciones de gobernador, decidiendo sobre cuestiones sencillas. Ahora que no está, su casa permanece vacía, pues no tiene familia.

2. Almacén comunal. Aquí se guarda 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. Si la comunidad se ve en dificultades, puede acudir a estas reservas, pero siempre que se apruebe por mayoría.

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 reunirse y charlar. Además, el zumo de manzanas sin fermentar es delicioso. Por suerte, aún hay muchos barriles en la bodega.

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. Se puede tomar lo que se necesite en caso de apuro.

5. Molino y horno de pan. Aunque el molinero y al mismo tiempo panadero está ausente, el mayor de sus tres hijos conoce muy bien el oficio. Ha continuado trabajando incansable para que todos tengan su ración de pan caliente cada mañana.

6. Casa de la curandera. Yagasta, la anciana curandera, vivía aquí. Ayudaba al sanador en sus tareas, por lo que en su casa hay muchos remedios y hierbas de todas clases. Sus artes de curación son muy apreciadas, pero por desgracia, también está ausente. En caso de necesidad, unos aventureros en apuros pueden recurrir a un amplio surtido de plantas medicinales, ungüentos y poción guardados en frascos bien etiquetados.

7. Herrería y establos. Tom, el hijo mayor del herrero, pretende continuar con la labor de su padre, ya que este le ha enseñado lo más importante del oficio. En la herrería se puede encontrar todo lo necesario para reparar y confeccionar una armadura, y en los establos se guardan los arreos y las sillas de montar.

8. Almacén de suministros. La hija mayor de su dueño sigue cuidando del almacén. Estará encantada de ayudar a quien lo necesite, pero no podrá comprar gran cosa a los aventureros, ya que no dispone ni de capital ni de permiso paterno. Aquí se puede encontrar un amplio surtido de herramientas y suministros de muchas clases.

9. Casa del tejedor. El ahora desaparecido fabricante de telas tiene en su casa un pequeño taller con dos grandes telares. Aquí confeccionaba tejidos que lleva a vender una vez al mes a las ciudades del Este.

10. Casa del sabio. Aunque ahora el sabio no está presente, su gran 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.

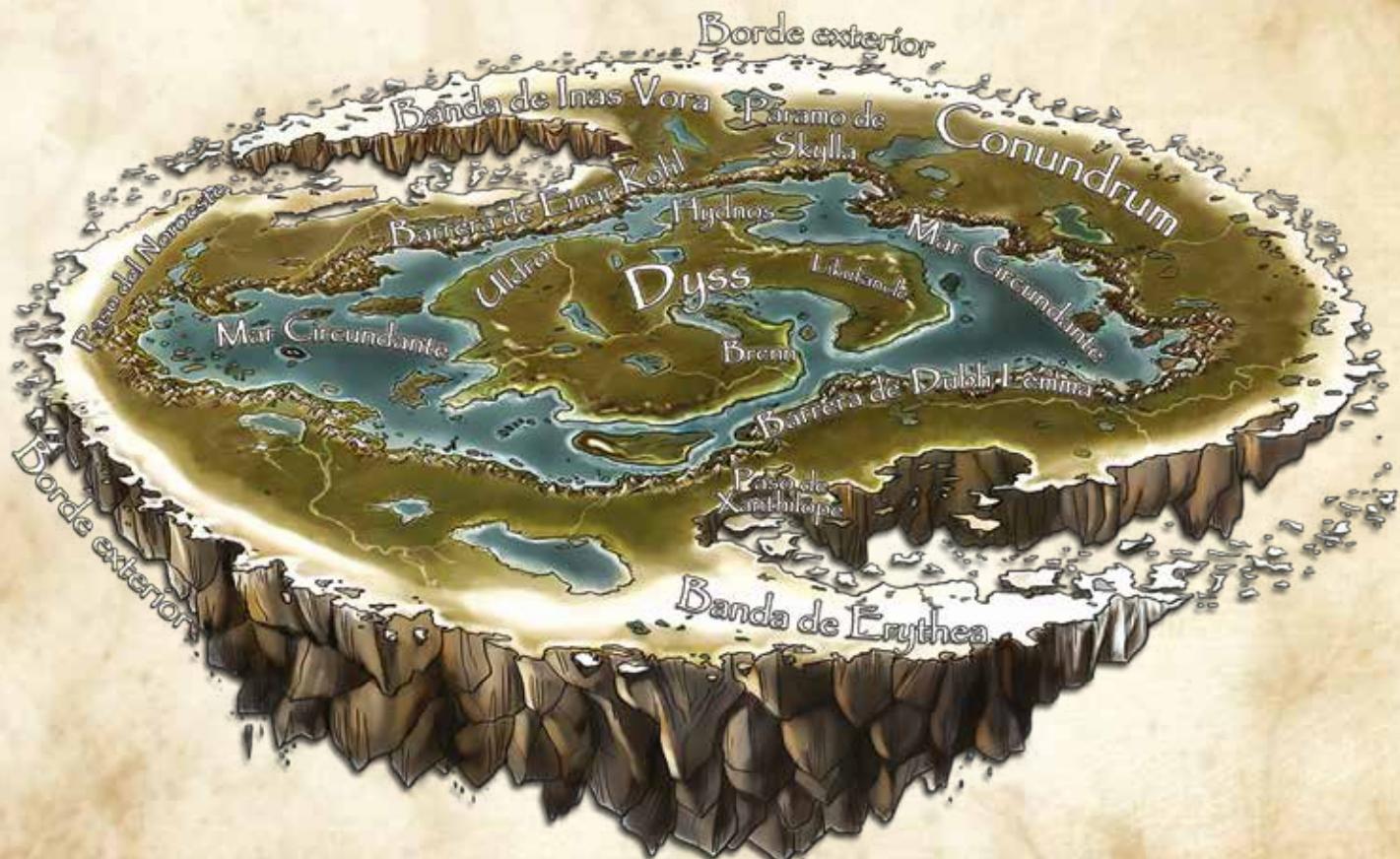


En el pueblo hay dos caminos muy importantes:

- ◆ **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 tres o cuatro 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 el río no es nada fácil, hacer el viaje de regreso lleva casi tres días.







15. BESTIARIO

El mundo está lleno de peligros y por eso hay que saber algo más acerca de algunas de las criaturas que uno se puede encontrar en sus aventuras. En este capítulo se detallan algunas junto con los datos necesarios para enfrentarlas a los personajes. Como son criaturas particulares, algunos de sus valores son únicos y tienen sus propias reglas.

Las criaturas se definen también con características. Si en alguna de ellas no tienen dados (), significa que no la usa, por lo que los ataques contra esa característica no le afectan. Por ejemplo, si una criatura no tiene dados en Mente, los hechizos que se enfrentan a Mente no le hacen efecto. Una excepción a esto es no tener dados en la característica Agilidad, ya que entonces no es que no le afecte, sino que la criatura no puede hacer ningún movimiento ni añadir dados a su Defensa. Vamos, que siempre está quieta.

También se señala cuántos dados de ventaja tienen en un ataque (representados con un signo +) y el tipo de ataque que realiza. Si la criatura no emplea una habilidad básica para hacer ningún ataque de ese tipo, se indica con «no». Por ejemplo, una rata maligna solo hace ataques cuerpo a cuerpo de morisco, pero no a distancia ni mágicos.

Algunas criaturas pueden lanzar hechizos. Para ello usan sus puntos de Energía, cuyo funcionamiento es idéntico al de los puntos de Energía de los personajes. Los hechizos que lanzan puedes encontrarlos en el «Libro de magia» (página 72). En el modo *hero*, como siempre, esto no se tiene en cuenta.

Las criaturas son capaces también de aguantar un número máximo de heridas que se calcula en base a su característica Cuerpo más un número (que puede ser 0). Del mismo modo, sus puntos de Energía se calculan multiplicando por números distintos, como $\times 1$, $\times 2$, $\times 3$ o incluso más. Ese número depende de lo desafiante que sea la criatura y sirve de guía para saber su «nivel» en comparación con el de los héroes. Si no se utiliza el sistema de puntos de Energía, los puntos

indicados se ignoran y el daño recibido provoca heridas directamente.

Los puntos de Energía de una criatura se indican con los valores para el modo clásico y el modo avanzado ya calculados. Por ejemplo, Energía: 6/9 significa que la criatura tiene seis puntos en el modo clásico y nueve en el avanzado.

Si se especifica que la criatura es «infatigable», significa que no tiene puntos de Energía, por lo que puede hacer todas las maniobras que quiera sin preocuparse por ella. No obstante, no significa que tenga puntos de Energía infinitos. Al recibir un impacto pierde heridas directamente como si no tuvieran puntos de Energía. Si la criatura tiene Energía: 0, simplemente la criatura es tan débil que no posee puntos de Energía, por lo que no puede hacer maniobras. En este caso también ganará heridas nada más sufrir un impacto. Recuerda que en ninguno de los dos casos la criatura tendrá desventaja por no poseer puntos de Energía, eso solo se aplica cuando una criatura los ha perdido o gastado.

En cada criatura se señala si tiene algún talento especial en su forma de atacar o de comportarse u otros aspectos importantes, como su tamaño, o si puede alcanzar a sus enemigos a cierta distancia. Por otra parte, si una criatura es resistente a un tipo de daño, vulnerable o inmune, aplica la regla correspondiente.

Por último, ten en cuenta que en el número de dados de Defensa que tiene cada criatura (y en algunos de sus efectos, como los venenos) también vienen incluidos los valores medios para ese número de dados, siempre que sean de seis caras, de forma que puedes hacer las tiradas de Defensa del modo que te sea más práctico. Por ejemplo, una

rata maligna lanza 1 dado para su Defensa, pero en el símbolo se ha incluido un valor medio de 4. El narrador puede tirar el dado o tomar la media: en el primer caso, para golpear a la rata el atacante debe superar en su tirada el valor del dado que tire el narrador; en el segundo, debe sacar en su tirada un valor mayor de 4. Los empates en ambos casos se resuelven como siempre, a favor del atacante.

Valores medios incluidos en la Defensa

1 dado		3
2 dados		4, 3
3 dados		4, 3, 2
4 dados		5, 4, 3, 2
5 dados		5, 4, 3, 3, 2
6 dados		6, 5, 4, 3, 2, 1
7 dados		6, 5, 4, 3, 3, 2, 1

Notita: Los comentarios que acompañan a cada monstruo están basados en hechos «reales».

Otra notita: Si una criatura supera en tres dados o más en Defensa o capacidad de ataque a un personaje, será difícil para él derrotarla. Ten en cuenta esa diferencia a la hora de plantear los enfrentamientos. No obstante, las maniobras permiten equilibrar esa diferencia, por lo que se deberían aprovechar para plantear un juego táctico interesante. Por otra parte, jugando con dados altos el salto de probabilidades se equilibra un poco, ya que la diferencia se suaviza, aunque quien posea más de dos dados sigue teniendo un ventaja considerable.

Araña enorme

¡Y no tengo ningún anillo para hacerme invisible?
¡No es justo!

La araña enorme es la descendiente de alguna mucho más grande y gorda, la madre de todas las arañas, que debe de andar fastidiando en alguna parte. La araña enorme es muy peligrosa. Solo habita en lugares reconditos y es la pesadilla de cualquier aventurero. Su telaraña es una trampa mortal, así que mucho cuidado.

Fuerza: +

Agilidad: No

Mente: No

Cuerpo: Heridas: 6

Encanto: Energía: 14/21

Movimiento: 8 Defensa: .

Daño: 4 puntos (veneno).

◆ **Telaraña:** La araña enorme es capaz de tejer telarañas que atrapan a sus enemigos. Funciona como una trampa: prueba de Agilidad (difícil) para evitar caer en ella, de Fuerza (normal) para romperla o bien la telaraña ataca a la Defensa del personaje con 3 dados de Fuerza para intentar atraparlo. La araña puede poner sus telarañas en sitios distintos. La telaraña aguanta 3 heridas (○○○).

◆ **Veneno:** Potencia (.). Si el personaje es envenenado, se pone muy malito, gana una herida automáticamente y queda desmayado durante al menos ocho horas. Después tendrá doble desventaja en todo lo que haga hasta que alguien lo cure o descance al menos un día entero.

◆ **Vulnerable en el vientre (punto débil):** Un impacto en el vientre le hace mucho daño, por lo que le causa una herida extra directamente. Pero a ver quién es el valiente que se pone debajo...

Araña peluda

¡Puaj, pero qué asco!

Las arañitas normales son beneficiosas, pero la enorme araña peluda ha desarrollado algunos vicios que la convierten en una vecina insoportable. Tiene el tamaño de un perro grandote y le encanta desayunar fuerte.

Fuerza: +

Agilidad: No

Mente: No

Cuerpo: Heridas: 2

Encanto: Energía: 3/6

Movimiento: 6

Daño: 2 puntos (veneno).

◆ **Telaraña:** La araña peluda es capaz de tejer telarañas que atrapan a sus enemigos. Funciona como una trampa: prueba de Agilidad (normal) para evitar caer en ella, de Fuerza (normal) para romperla o bien la telaraña ataca a la Defensa del personaje con 2 dados de Fuerza para intentar atraparlo. La araña puede poner sus telarañas en sitios distintos. La telaraña aguanta 2 heridas (○○).

◆ **Veneno:** Potencia (.). Si el personaje es envenenado, se pone muy malito, por lo que tiene desventaja en todo lo que haga hasta que alguien lo cure o descance un día entero.

◆ **Vulnerable en el vientre (punto débil):** Un impacto en el vientre le hace mucho daño, por lo que le causa una herida extra directamente.

Bejolder, con be de burro

¿Cómo se escribe? ¿«Vejolder»?

Dicen que la cría de esta extraña criatura, producto de algún mago loco de un pasado remoto, se deleita fastidiando a todo el mundo. El problema es que sus padres adultos son unos presumidos y, claro, nadie tiene paciencia con ellos. Los bejolders más jóvenes aún no están amargados y resentidos como sus mayores, 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 suficiente tacto con una personalidad tan narcisista.

Fuerza: +

Agilidad: No

Mente: +

Cuerpo: Heridas: 7

Encanto: Energía: 24/32
(Encantador)

Defensa: (Piel 2D)

Movimiento: 6 (levitando)

Daño: 4 puntos (mordisco).

◆ **Levitar:** El bejoldercito levita, por lo que va por ahí como si nada, sin importarle si el suelo está caliente o frío.

◆ **Ojos mágicos:** Con su gran ojo central es capaz de lanzar el hechizo «Encantar» y, además, tiene cuatro apéndices con ojos en sus extremos.

Cada uno es capaz de lanzar un hechizo con su coste normal de puntos mágicos. Puede usar dos a la vez cada asalto.

- ▷ Ojo 1: «Flecha de fuego».
- ▷ Ojo 2: «Miedo».
- ▷ Ojo 3: «Bola de fuego».
- ▷ Ojo 4: «Teletransporte», para largarse, claro.

❖ **Resistencia a la magia:** Se resta 1 punto del daño y solo recibe una herida cuando se sacan 3 o más éxitos en la tirada de un ataque mágico. Además, tiene ventaja para defenderse y resistir los efectos de cualquier hechizo.

Bandido con cicatriz

Allí hay un señor esperando algo. Voy a preguntarle si vamos bien por este camino...

Bandidos los hay de todas clases, pero todos se parecen mucho. Tienen alguna cicatriz, hablan mal y se fuman hasta el perejil, por eso tienen los dientes negros.

Fuerza: █ + █	Arma (espada, porra)
Agilidad: █ █	✗ No
Mente: █	✗ No
Cuerpo: █ █	❤ Heridas: 2
Encanto: █	Energía: 3/6
Movimiento: 6	DEF █ █
Daño: El daño del arma que use.	

❖ **Ataque en grupo:** Raro es el bandido que ataca en solitario. Cuando dos o más rodean al personaje, todos tienen ventaja en sus ataques.

Bandido esbirro

Lleva ya dos horas intentando atarse los cordones de los zapatos. Creo que si pasásemos a su lado no se daría ni cuenta...

El esbirro apenas sabe contar hasta uno y de no ser por sus compañeros no sabría ni hacia qué lado debe dormir por las noches. Pasó su infancia quitándoles el bocadillo a los demás niños, y una vez cogido el hábito es difícil que se le quite. Como el psicólogo aún no se ha inventado, un buen sopapo lo arreglaría rapidito.

Fuerza: █ + █	Arma (espada, porra)
Agilidad: █	✗ No
Mente: █	✗ No
Cuerpo: █	❤ Heridas: 1
Encanto: █	Energía: 0
Movimiento: 6	DEF █ █
Daño: El daño del arma que use.	

❖ **Ataque en grupo:** Cuando dos o más bandidos rodean al personaje, todos tienen ventaja en sus ataques.

Bandido jefe

Y eso tan raro que has dicho que está fumando, ¿qué es?

El jefe es el jefe y siempre tendrá sus privilegios, aunque manda lo que puede mientras los demás lo obedezcan. Es un lío, porque siempre habrá alguno que querrá ocupar su puesto.

Fuerza: █ █ + █	✗ Arma (espada, porra)
Agilidad: █ █	✗ No
Mente: █ █	✗ No
Cuerpo: █ █	❤ Heridas: 3
Encanto: █ █	Energía: 4/8
Defensa: █ █ █ █	(Cuero 1D)

Movimiento: 6

Daño: El daño del arma que use.

❖ **Órdenes:** Cuando el jefe está combatiendo junto a sus hombres cuerpo a cuerpo («al lado»), los bandidos obtienen ventaja en sus ataques.

Búho

¿Funciona como sistema de alarma?

El búho es de costumbres nocturnas: le encanta dormir a pata suelta hasta bien entrada la tarde. Sin embargo, se adapta a todos los horarios siempre que tenga la cena lista a su hora. Un búho puede ser un fiel compañero, un mensajero muy eficaz y un gran aliado si las cosas se ponen feas.

Fuerza: █ + █	✗ Garras
Agilidad: █ █ █	✗ No
Mente: █ █	✗ No
Cuerpo: █	❤ Heridas: 1
Encanto: █ █	Energía: 3/6
Defensa: █ █ █ █	

Movimiento: 8 (volando)

Daño: 1 punto (garras).

El búho se puede hacer amigo del explorador y del sanador y ser familiar del mago.

❖ **Vista aguda:** El búho es capaz de ver muy lejos y cuando está oscuro, por lo que tiene doble ventaja en sus pruebas de Percibir, un recurso muy útil para su dueño si le avisa cuando hay peligro.

Can Cerbero (perro de tres cabezas)

*Espera, entonces... ¡me muerde tres veces! i
No es justo!*

No hay mejor guardián que el can Cerbero. Ve, huele y muerde por varios de sus parientes. Este enorme perro de tres cabezas suele vigilar los sitios cuyo dueño no es muy amigo de recibir visitas. Lo bueno que tiene es que solo le hace falta una caseta.



Fuerza:	3 3 3 + 2	Mordisco
Agilidad:	2 2	No
Mente:	2 2	No
Cuerpo:	3 3 3	Heridas: 5
Encanto:	2	Energía: 10/15
		Defensa: 2 2 2 (Piel 1D)
Movimiento: 8		
Daño: 3 puntos (mordisco, 2 ataques).		

- ❖ **Grande:** Es grande, por lo que alcanza hasta 2 puntos de movimiento («muy cerca»).
- ❖ **Mordiscos:** Hace dos ataques de mordisco por turno.
- ❖ **Ojos en la nuca:** No se gana ventaja por rodearlo.
- ❖ **Rastreador:** Obtiene ventaja en Rastrear y Percibir.

Cocatriz

¡Que me convierto en qué!?

Esta extraña mezcla de gallo y serpiente con alas membranosas de murciélagos te puede dejar de piedra con su mirada, y no es un decir. La cocatriz ya asustaba desde tiempos inmemoriales a los incautos que se tropezaban con ella, y los dejaba tiesos en el acto. Es una criatura difícil de encontrar, ya que frecuenta lugares solitarios. Su escondite predilecto son las ruinas antiguas, donde pocos se atreven a curiosear.

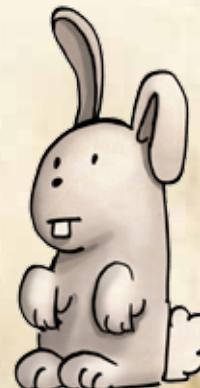
Fuerza:	2 2 + 2	Picotazo
Agilidad:	2 2 2	No
Mente:	2 2 + 2	Mirada penetrante
Cuerpo:	2 2	Heridas: 4
Encanto:	✗	Energía: 8/12
		Defensa: 2 2 2
Movimiento: 4		
Daño: 2 puntos (picotazo).		

❖ **Mirada penetrante:** Si su enemigo la está mirando, la cocatriz puede hacer un ataque de Magia contra él en su turno una vez cada dos asaltos que le cuesta 2 puntos de Energía. Si su enemigo falla una prueba de Cuerpo, se convierte en piedra en tres asaltos. Solo la cura de un sanador, poción o otros remedios podrán devolver a la pobre estatuilla su forma de carne y hueso.

Conejito blanco asesino

¡Que no, que no es lo que parece! ¿Por qué nunca me hacéis caso? ¡Mamá!

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 este está pensando llevárselo como mascota. ¡No te dejes engañar! ¡Es mortífero y despiadado!



Fuerza: +	Supermordisco
Agilidad:	No
Mente:	No
Cuerpo:	Heridas: 4
Encanto:	Energía: 5/10
	Defensa:
Movimiento: 7	
Daño: 4 puntos (supermordisco).	

- ❖ **Mirada asesina:** Sus ojos rojizos han hecho romper a llorar hasta al aventurero más valiente. Estás avisado.
- ❖ **Salto asesino:** El conejito se abalanza contra su enemigo dando un enorme salto de hasta 5 puntos de movimiento («cerca»). Cuando salta puede pasar sobre los enemigos que le bloquean el paso.

Cosa que se mueve

Creo que he visto a la mesa andar de puntillas...

La cosa que se mueve es todo tipo de objetos que han cobrado vida por artes mágicas. Suelen ser vigilantes sin mente. Jamás se cansan, duermen, tienen hambre ni cobran un jornal. ¡Son el guardia perfecto!, aunque 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.

Notita: Usa estas estadísticas para cualquier objeto capaz de moverse y atacar. Si quieras que sea más resistente añade más puntos a sus heridas y 1 o 2 dados a su Fuerza y Defensa.

Fuerza: +	Golpetazo
Agilidad:	No
Mente:	No
Cuerpo:	Heridas: 3
Encanto:	Infatigable.
	Defensa:
Movimiento: 5	
Daño: 2 puntos o 3 puntos si es grande (golpetazo).	

- ❖ **Incansable:** La cosa que se mueve no tiene puntos de Energía, es incansable. Cada golpe con éxito la va rompiendo hasta que cae en pedazos.
- ❖ **Si es grande:** Alcanza hasta 2 puntos de movimiento («muy cerca»).
- ❖ **Sin mente:** Las sillas y los floreros son más bien de pocas ideas, por lo que son inmunes a los ataques contra la Mente.
- ❖ **Vulnerable a armas contundentes:** Las mazas y las porras le hacen una herida extra cada golpe.



Dragón pequeño de turbonídio

Seguro que es dócil, ¡intento domarlo!

El pequeño dragón de turbonídio tiene una piel parecida a la obsidiana, negra con matices verdosos y muy brillante. Sería encantador de no ser porque se toma sus aficiones muy en serio. Le encantan las gallinas, las ovejas, las vacas y algún que otro caballero andante para desayunar..., todo a la vez. Pero por encima de todo le chiflan las adivinanzas.

Fuerza: +	Mordisco
Agilidad:	Aliento
Mente: +	«Encantar», «Invisibilidad», «Miedo»
Cuerpo:	Heridas: 8
Encanto:	Energía: 27/36 (adorable)
	Defensa:
	(Escamas 2D)
Movimiento: 8. Volando: 12	
Daño: 4 puntos (mordisco), 5 puntos (aliento de fuego).	

- ❖ **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 puntos de movimiento de ancho por 5 de largo frente a él («cerca»). Todos los que estén en la zona deben tirar su Defensa para evitar el fuego o recibir daño.
- ❖ **Grande:** Es grande, por lo que alcanza hasta 2 puntos de movimiento («muy cerca»).
- ❖ **Resistencia a la magia:** Se resta 1 punto del daño de los ataques mágicos y solo recibe una herida

cuando se obtienen 3 o más éxitos en la tirada de ataque. Además, el dragoncito de turbonidio tiene ventaja para defenderse y resistir los efectos de cualquier hechizo.

❖ **Volar:** Puede volar.

Elemental

*¿Es de agua? ¡Le tiramos una toalla por encima!
¿Qué pasa?*

Un elemental es una criatura hecha a partir de uno de los elementos básicos, como el fuego, el agua, la tierra..., esas cosas que se estudian en alquimia. Nadie sabe de dónde han salido, nadie sabe adónde van, pero tienen la mala costumbre de traer problemas. Si no queman todo a su paso, lo dejan perdido de humedad. Y lo peor es que no se preocupan por pedir disculpas. Suelen ser servidores de los magos, que los invocan para emplearlos como esbirros y criados.

Fuerza: +	Golpetazo
Agilidad: +	No
Mente: +	No
Cuerpo: + +	Heridas: 4 Infatigables.
Encanto:	Defensa: :)

Movimiento: 5

Daño: 3 puntos (del tipo que sea el elemental; si es un elemental de fuego hace daño de fuego).

❖ **Con mente pero como si nada:** Inmune a los ataques contra Mente.

❖ **Inmunes a su elemento:** Obviamente, el elemental es inmune al elemento del que esté hecho. Un elemental de fuego es inmune al fuego.

Esqueleto

*A mí estos me dan mucho miedo.
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. Es todo hueso, pero hay que tener cuidado, porque sabe usar armas. Asustar, asusta lo que puede: hacen gracia más que dar miedo. Aun así, no conviene subestimarlos.

Fuerza: +	Arma (espada)
Agilidad: +	No
Mente:	No
Cuerpo: +	Heridas: 2 Infatigables.
Encanto:	Defensa: :)

Movimiento: 5

Daño: El daño del arma que use.

❖ **Incansable:** No tiene puntos de Energía, es incansable. Cada golpe con éxito lo va rompiendo hasta que cae en pedazos.

❖ **Sin mente:** Inmune a encantamientos y magia que afecte a Mente.

❖ **Vulnerable a armas contundentes:** Las mazas y las porras le hacen 1 herida extra cada impacto.

Espantapájaros

¿Me lo puedo llevar para ponerlo en mi cuarto?

Vigilante incansable de huertas y planteles, este entrañable personaje ha sido, es y será el vigilante paradigmático, abanderado de una noche de terror de las de verdad. Es el mejor amigo de los pájaros, que lo suelen usar de perchas. Es muy fuerte, por lo que no conviene hacerlo enfadar.

Fuerza: + +	Golpetazo
Agilidad: +	No
Mente:	No
Cuerpo: + +	Heridas: 4 Infatigable.
Encanto:	Defensa: :)

Movimiento: 6

Daño: 3 puntos (golpetazo).

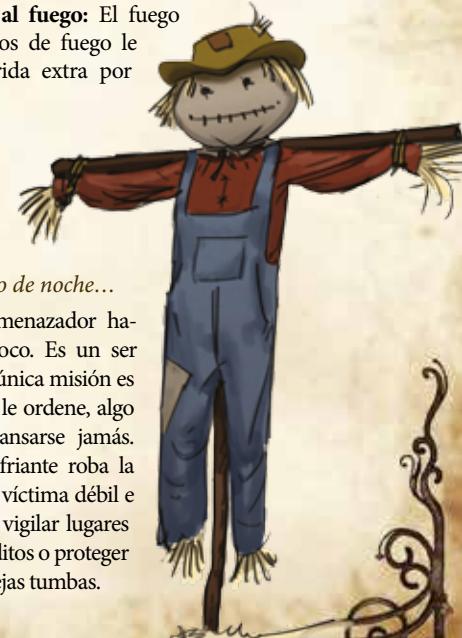
❖ **Incansable:** No tiene puntos de Energía, es incansable. Cada golpe con éxito lo va rompiendo hasta que cae en pedazos.

❖ **Sin mente:** Inmune a los ataques contra Mente.

❖ **Vulnerable al fuego:** El fuego y los hechizos de fuego le hacen 1 herida extra por impacto.

Espectro guardián

*No, me parece
que no es que
se haya hecho de noche...*



Este espectro amenazador habla más bien poco. Es un ser terrorífico cuya única misión es vigilar lo que se le ordene, algo que hará sin cansarse jamás. Su toque escalofriante roba la salud y deja a la víctima débil e indefensa. Suele vigilar lugares oscuros y recónditos o proteger los tesoros de viejas tumbas.

Fuerza: +

Agilidad: +

Mente: +

Cuerpo: +

Encanto:

Movimiento: 4

Daño: 4 puntos (frío).

Toque escalofriante

No

«Miedo»

Heridas: 5

Energía: 10/15

Defensa: +

◆ **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.

◆ **Inmune a encantamientos:** Es inmune a los ataques contra Mente.

◆ **Parálisis:** Si un ataque del espectro vence por 3 éxitos o más, la víctima debe hacer una prueba de Cuerpo contra ese ataque. Si falla, pierde 1 dado de Cuerpo temporalmente. El efecto se pasa cuando descansa o pueda ser atendido con magia o remedios naturales.

◆ **Resistencia al daño de armas normales:** Tiene resistencia a las armas que no sean mágicas.

Fantasma tembloroso y ululante

Pero, hombre, no se ponga así.

Ánimo, que todo tiene solución.

Algo hizo todo fantasma para convertirse en lo que es. Puede que fuera su tendencia natural hacia el drama o alguna acción pero que muy mala que cometió en vida. El caso es que este ser semitransparente no para de quejarse día y noche además de ir por ahí pegando unos sustos que no veas. Suele habitar en viejos castillos y casas abandonadas, donde puede explayarse por las noches gimiendo sin parar.

Fuerza: +

Agilidad:

Mente: +

Cuerpo: +

Encanto:

Movimiento: 4

Daño: 4 puntos (frío).

Toque escalofriante

No

«Miedo»

Heridas: 4

Energía: 8/12

Defensa: +

◆ **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.

◆ **Resistencia al daño de armas:** Tiene resistencia a las armas que no sean mágicas.

Gigante

¿Y dónde se compra la ropa?

El gigante es como un humano, uno tan grande que puede mirar por encima del tejado de una casa de tres pisos. Aunque son solitarios, suelen tener en gran estima a sus familiares, a los que no dudarán en ayudar en caso de apuros. Les encanta jugar entre ellos a lanzarse cosas, lo que da muchos problemas a la gente pequeña. Los gigantes no son malvados, pero como muchas razas los persiguen o los temen, están acostumbrados a reaccionar mal contra ellas. En realidad a muchos les gustaría tener algún amigo, y pueden ser uno muy bueno siempre que a su camarada no se le ocurra decir aquello de «choca esos cinco».

Fuerza: + + + + + Armas enormes, + puños

Agilidad: + + Armas enormes

Mente: +

Cuerpo: + + + + Heridas: 10

Energía: 22/33

Encanto: Defensa: +

(depende del gigante)

Movimiento: 12

Daño: 4 más el daño del arma que use; 5 puntos con los puños.

◆ **Enorme:** Debido a su tamaño, un gigante puede de alcanzar a cualquiera a su alrededor que esté a hasta 5 puntos de movimiento («cerca»). Para calcular el daño que causa suma 4 puntos al daño de cualquier arma disponible en el juego.

◆ **Fuerza descomunal:** Hay que tener en cuenta el tamaño del gigante para considerar su fuerza. Es posible que un personaje tenga más dados, pero el tamaño del gigante le dará ventaja y le permitirá hacer cosas que un personaje normal no podrá hacer. Además, el gigante es tan fuerte que hace automáticamente una maniobra de empujar con cada golpe.

Goblin esbirro

Ese tío verde está haciendo trampas.

¡Le pego con mi bastón!

El goblin es ya un viejo conocido que se deleita haciendo el gambero en compañía de los suyos. Cuando no se están peleando entre ellos, los más tranquilitos se

dedican a robar gallinas. Dada la poca confianza que tienen en sí mismos, siempre están buscando algún líder que los guíe y que les pague bien, claro. Cuanto más oscuro es su señor, mejor que mejor.

Fuerza: +	Armas (espada, porra)
Agilidad:	Armas (arco corto, honda)
Mente:	No
Cuerpo:	Heridas: 1
Encanto:	Energía: 0
Movimiento: 5	Defensa:
Daño: El daño del arma que use.	

❖ **Ataque en grupo:** Son cobardes por naturaleza, por lo que siempre actúan juntos. Cuando dos o más rodean al personaje, todos tienen ventaja en sus ataques.

Goblin soldado

¡Tiro una moneda a la habitación y pasamos corriendo! ¿Lo conseguimos?

Los tacaños goblins soldados solo encuentran alivio en compañía de los suyos, buscando diversión en sus saqueos, jugando a los dados o comiéndose todo lo que encuentren, incluyendo a los héroes...



Fuerza: +	Armas (espada, porra)
Agilidad: +	Armas (arco corto, honda)
Mente:	No
Cuerpo:	Heridas: 2
Encanto:	Energía: 3/6
Movimiento: 5	Defensa: (Cuero 1D)
Daño: El daño del arma que use.	

❖ **Ataque en grupo:** Son cobardes por naturaleza, siempre actúan juntos. Cuando dos o más rodean al personaje, todos tienen ventaja en sus ataques.

❖ **Ocultos:** Los goblins están acostumbrados a andar escondiéndose, por lo que tienen ventaja cuando intentan hacerlo.

Grifo pequeño

Pero si lo usan para decorar los palacios es que es bueno, ¿no?

El grifo es uno de los seres mágicos más hermosos y a la vez más peligrosos. Nadie cree en su existencia hasta que un buen día aparece uno y fastidia los festejos que se estén haciendo por la zona. Tienen cuerpo de león con cabeza y alas de águila, pero son más grandes que la vaca más gorda que jamás hayas visto. Por suerte, este es bastante más pequeño que sus hermanos mayores. Lo más peligroso del grifo es que al ser una criatura mágica solo se le puede derrotar con magia (hechizos y armas encantadas).

Fuerza: +	Picotazo, garras
Agilidad:	No
Mente:	No
Cuerpo:	Heridas: 6
Encanto:	Energía: 16/24
Movimiento: 8. Volando: 12	Defensa:
Daño: 4 puntos (picotazo, garras).	

❖ **Grande:** Es grande, por lo que es capaz de alcanzar hasta 2 puntos de movimiento («muy cerca»).

❖ **Inmune a las armas normales:** Las armas normales no le hacen daño. Solo puede ser dañado mediante la magia, hechizos u objetos y armas mágicas.

❖ **Inmunes a encantamientos y magia que afecte a la Mente.**

❖ **Olfato:** Tiene doble ventaja en Percibir y Rastrear.

❖ **Volar:** Puede volar.

Hidra

JAh, yo lo sé! Esa era la de los griegos, ¿no?

Este «hermoso» bichito tiene la mala costumbre de vigilar guardias y escondrijos con eficacia, pues nueve cabezas piensan mejor que una. Su forma es semejante a un cuerpo de reptil del que salen nueve cabezas de serpiente. Desde los albores del mundo, la hidra ha tenido la costumbre de merendarse a los héroes, con predilección por comenzar por sus compañeros y dejar al protagonista para el postre, lo que puede ser su única oportunidad...

Fuerza:		+	Veneno
Agilidad:			No
Mente:			No
Cuerpo:		Heridas: 9	
		Energía: 18/27	
Encanto:		Defensa:	(Escamas 1D)
Movimiento:	5		
Daño:	3 puntos (veneno).		

- ❖ **Ataque múltiple:** La hidra puede hacer un ataque cada turno por cada dos cabezas vivas. Así, con nueve cabezas hace cuatro ataques, con cuatro cabezas hace dos ataques y con tres, dos o una cabeza hace un ataque.
- ❖ **Cabezonería:** Con tanta cabeza es difícil acabar con ella. Con cada herida que sufra pierde una cabeza.
- ❖ **Grande:** Es grande, por lo que alcanza con su cuello hasta 2 puntos de movimiento («muy cerca»).
- ❖ **Ojos en la nuca:** No se gana ventaja por rodearla.
- ❖ **Resistencia a la magia:** Se resta 1 punto del daño y solo recibe una herida cuando se sacan 3 o más éxitos en la tirada de un ataque mágico. Además, tiene ventaja para defenderse y resistir los efectos de cualquier hechizo.
- ❖ **Veneno:** Potencia 2 (). Si el personaje es envenenado, gana 1 herida, solo la primera vez. Además, el personaje se pone muy malito y tiene desventaja en todo lo que haga hasta que alguien lo cure o descansen un día entero.

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 se ha cobrado muchas víctimas engañándolas bajo su apariencia de monstruito inofensivo. ¿Serás tú su próxima víctima?

Fuerza:		Manotazo intenso
Agilidad:		No
Mente:		Copia, Encantar
Cuerpo:		Heridas: 3
Encanto:		Energía: 8/12
		Defensa:
Movimiento:	6	
Daño:	3 puntos (manotazo).	

- ❖ **Copia:** Tras dejar fuera de combate a un enemigo, la cosa de la Carcosa es capaz de copiar su forma y hacerse pasar por él, pero no puede mantenerse así más de cuatro horas.
- ❖ **Encantar:** La cosa de la Carcosa hechiza con su encanto igual que el hechizo «Encantar» (página 73), de forma que sus enemigos se vuelven sus aliados y lucharán por ella. Su ataque mágico se enfrenta a la Mente de la víctima. Si esta falla, intentará proteger a la cosa de la Carcosa.
- ❖ **Inmunes a encantamientos y magia que afecte a la Mente.**



Lobito

Animalito... Tendrá hambre.

Los lobos vienen y van, libres, tratando de sobrevivir. Viven en manadas y áullan a la luna por razones desconocidas.

El lobito se puede hacer amigo del explorador y del sanador.

Fuerza:		Mordisco
Agilidad:		No
Mente:		No
Cuerpo:		Heridas: 2
Encanto:		Energía: 6/9
		Defensa:
Movimiento:	6. Salto: 3	
Daño:	2 puntos (mordisco).	

❖ **Olfato:** Tienen ventaja en Percibir y Rastrear.

❖ **Salto:** Pueden dar saltos de 3 puntos de movimiento («muy cerca»). Al saltar pueden pasar por el espacio de sus enemigos.

Lobo feroz

¡Qué ojo morado más grande vas a tener!

Los lobos feroces quieren comerte, así que es una buena idea tratar de evitarlo. También áullan a la luna, pero no por los motivos románticos que cree la gente, sino más bien porque se imaginan que es un gran queso al que le quieren hincar el diente. Suelen escondérse en los bosques, y es sorprendente su capacidad para darse cuenta de cuándo hay algo comestible por las inmediaciones.

Fuerza: +

Mordisco

Agilidad:

No

Mente:

No

Cuerpo:

Heridas: 3

Encanto:

Energía: 8/12

Defensa:

Movimiento: 7. Salto: 3

Daño: 3 puntos (mordisco).

◆ **Manada:** Si dos o más rodean a un personaje cuerpo a cuerpo obtienen ventaja, ¡así que ojo!

◆ **Olfato:** Tienen ventaja en Percibir y Rastrear.

◆ **Salto:** Pueden dar saltos de 3 puntos de movimiento («muy cerca»). Al saltar pueden pasar por el espacio de sus enemigos.

176

Mapache

¡Que no! ¡Que no he sido yo quien se ha comido tu cena!

El mapache es un simpático animalillo acostumbrado a vivir de su ingenio. La banda negra que le cruza el rostro a la altura de los ojos le da un aspecto curioso que recuerda a un ladronzuelo con antifaz. Es muy habilidoso cuando quiere pasar desapercibido y se le antoja coger lo de los demás, por lo que puede ser de gran ayuda para cualquier aventurero.

Fuerza:

Mordisco, zarpazo

Agilidad:

No

Mente:

No

Cuerpo:

Heridas: 1. Energía: 3/6

Encanto:

Defensa:

Movimiento: 4

Daño: 1 punto (mordisco, zarpazo).



❖ **Ladronzuelo:** El mapache es un hábil ladronzuelo acostumbrado a Tomar Prestado cualquier objeto. Cuando haga algún intento de birlar algo, como cosas pequeñas o las llaves del guardia del pasillo, obtiene doble ventaja.

❖ **Sigiloso:** Es una criatura sigilosa. Tiene ventaja en Sigilo.

El mapache se puede hacer amigo del sanador o ser familiar del mago.

Momia reseca

¿Y no será que se está poniendo morada por tanta venda?

Tras haber vivido a lo grande, la momia ha pasado a mejor vida con la receta de la inmortalidad escrita en cada venda que la envuelve. La cuestión es que no leyó bien la letra pequeña, por lo que ahora está obligada a llevar una vida de lo más rara deambulando como un muerto. Una momia no suele dedicarse a ir por ahí paseando y asustando a la gente. Más bien recorre los sitios donde fue enterrada hace mucho, muchísimo tiempo, cuidando de que no venga nadie a llevarse sus tesoros. Total, no es que los necesite, pero ya se sabe que a lo que se le coge cariño...

Fuerza: +

Manotazo (enfermedad, maldición)

Agilidad:

No

Mente: +

«Miedo»

Cuerpo:

Heridas: 5

Encanto:

Energía: 10/15

Defensa:

Movimiento: 4

Daño: 3 puntos (manotazo).

❖ **Enfermedad de la tumba:** Potencia 1 (). La momia transmite enfermedades. Un ataque con éxito requiere que su víctima haga una prueba de Cuerpo contra la potencia de la enfermedad. Si el personaje enferma, se pone muy malito y tiene desventaja en todo lo que haga (incluyendo su Defensa), hasta que alguien lo cure o descance un día entero.

❖ **Maldición de la momia:** Un ataque con éxito de la momia puede causar que su víctima quede maldita. Cada personaje que reciba un impacto de la momia se tira un dado de seis caras y, si se saca un 1, sufre una maldición. Tendrá doble desventaja en todo cuanto haga (incluyendo su Defensa), hasta que alguien le quite la maldición (un sanador, por ejemplo) o descance una semana entera.

Murciélagos flatulentos

¡Qué ha sido eso! ¡Socorro! ¡Necesito aire!

El murciélagos flatulento es una extraña variedad del murciélagos común. Con cada batir de sus alitas, un pequeño escape de gas 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. Energía: 2/4

Encanto:

Defensa:

Movimiento: 8 (volando)

Daño: 1 punto (mordisquillo).

❖ **Olor horrible:** Ese olor... Pasar mucho tiempo cerca exige tiradas enfrentadas de Cuerpo. Si se falla, se tiene desventaja hasta que la zona se ventile.

Ogro

¿Y por qué se ha puesto a llorar de alegría? ¿Es que nos conoce?

El ogro es un humanoide con tan poco seso como malas pulgas. Sus orígenes se remontan a una época en la que vivir solo y ser feo estaba muy mal visto. Pero el ogro adora a los niños, especialmente si vienen con alguna salsa, para así ahorrarse la molestia... Suele vivir solo y aislado en lugares lúgubres y solitarios. Un buen pantano o ciénaga, mira tú por dónde, es su lugar predilecto.

Fuerza: +

Armas (porra grande)

Agilidad:

No

Mente:

No

Cuerpo:

Heridas: 4

Encanto:

Energía: 10/15

Defensa:

(Cuero 1D)

Movimiento: 6

Daño: 1 más el daño del arma que use.



- ◆ **Buen rastreador:** Tiene ventaja en Rastrear a sus víctimas.
- ◆ **Pedazo de bruto:** Es tan fuerte que con cada golpe hace automáticamente una maniobra de empujar.

Oso

¿Alguien sabe dónde está la miel que habíamos traído?

Un oso pequeño es capaz de trepar muy bien a los árboles, lo que le permite ponerse a salvo si es necesario. Son encantadores, atrevidos, curiosos y muy muy golosos, ya que necesitan mucha energía para poder hacer sus gamberradas. Para su tamaño, son bastante fuertes, por lo que son unos excelentes compañeros.

Fuerza:	+	Mordisco, zarpazo
Agilidad:		No
Mente:		No
Cuerpo:		Heridas: 3
Encanto:		Energía: 8/12
Movimiento: 5		Defensa:
Daño: 2 puntos (mordisco, zarpazo).		

El oso se puede hacer amigo del explorador y del sanador y convertirse en su amigo para siempre, aunque cuando llegue el momento en el que quiera tener una familia es posible que se vaya de paseo una temporada.

- ◆ **Escalador:** Tiene ventaja en subir a los árboles.
- ◆ **Olfato:** Tiene ventaja en Percibir y Rastrear.

Oso joven

¡Me subo al árbol y espero a que se vaya!

El oso vive en soledad, deambulando de acá para allá. Pasa el invierno durmiendo, así que se le puede encontrar por accidente dentro de alguna cueva. Si se despierta de esta forma suele estar de muy mal humor y muy muy hambriento. Los osos grandes son animales muy peligrosos, tan fuertes que pueden incluso derribar árboles pequeños. Si no pueden derribarlos, los más jóvenes son lo bastante ágiles como para subirse a ellos. Corren más rápido de lo que aparentan, pudiendo alcanzar a un humano a la carrera.

Fuerza:	+	Mordisco, zarpazo
Agilidad:		No
Mente:		No
Cuerpo:		Heridas: 5
Encanto:		Energía: 12/18
Movimiento: 7		Defensa:
Daño: 5 puntos (mordisco, zarpazo).		

◆ **Olfato:** Tiene ventaja en Percibir y Rastrear.

◆ **Pedazo de bruto:** Cada vez que el oso golpea a alguien, puede derribarlo o empujarlo (mediante las maniobras de empujar y derribar, página 66).

Planta carnívora

¡Anda! ¿Y qué comen?

A este raro ejemplar de planta le gustan las cosas tiernas, como el jamón, por ejemplo. Agua no es que necesite mucha, porque siempre encuentra la manera de hacerse un batido..., en fin, dejémoslo.

Si un aventurero encuentra una forma de que se ponga a cantar y termine haciendo un musical, es posible que se libre de su mordisco y, de paso, de servir de abono natural...

Fuerza:	Mordisco
Agilidad:	No
Mente:	No
Cuerpo:	Heridas: 3
Encanto:	Energía: 8/12
Movimiento: 0	Defensa:
Daño: 3 puntos (mordisco).	(1D Dureza)

◆ **Grande:** La planta no se desplaza, aunque puede mover el tallo. Como es grande, puede alcanzar a los enemigos hasta una distancia de 2 puntos («muy cerca»).

Pulpo grandote

¿Hay algún hechizo para hacer nudos?

Aunque aún jovencito, el pulpo ya se va entrenando en lo mejor que sabe hacer: atrapar con sus largos tentáculos a sus enemigos y hacerlos revolotear por el aire, que parece entretenérlo bastante. Así va cogiendo práctica para cuando se tome más en serio lo de ir asustando a los marineros desprevenidos en sus embarcaciones. Puede coger cosas con sus largos brazos y hacer daño golpeando con ellos o bien mordiendo con su pico, porque sí, los pulpos tienen un terrorífico pico a modo de boca.



Quimera

*Pero ¿qué es esa cosa?
¡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 de la historia. Su cuerpo es una mezcla entre león, cabra y qué sé yo. Además, se mueve muy rápido. Tiene tres cabezas: una de león, otra de cabra y la locura la remata una 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:	██████ + █████	Tentáculos, pico
Agilidad:	████	No
Mente:	████	No
Cuerpo:	██████████	Heridas: 7 Energía: 14/21
Encanto:	████	Defensa: ███
Movimiento:	8 (Nadando)	
Daño:	4 puntos (tentáculos, 4 ataques); 5 puntos (pico).	

❖ **Atrapar:** Con sus tentáculos puede atrapar a sus enemigos (mediante la maniobra de presa, página 66). Para liberarse siempre se tiene desventaja.

❖ **Grande y con largos tentáculos:** El pulpo es una criatura grande. Tiene ocho largos tentáculos con los que alcanza hasta 5 puntos de movimiento («cerca»). Además, es capaz de hacer cada asalto hasta cuatro ataques distintos sobre diferentes objetivos, uno por cada dos tentáculos.

Fuerza:	██████ + █████	Mordisco
Agilidad:	██████ + █	Aliento
Mente:	██████	No
Cuerpo:	██████████	Heridas: 6 Energía: 14/21
Encanto:	████	Defensa: ███ (Piel 1D)
Movimiento:	8. Volando: 12	
Daño:	4 puntos (mordisco, 2 ataques), 5 puntos (aliento de fuego).	

❖ **Aliento de fuego:** Su cabeza de dragón escupe un chorro de fuego cada tres asaltos. Hace un ataque a distancia que cubre una zona de 2 puntos de ancho por 5 de largo frente a ella. Todos los que estén en la zona deben tirar su Defensa para evitar el daño.

❖ **Grande:** Es grande, así que es capaz de alcanzar hasta 2 puntos de movimiento («muy cerca»).

❖ **Ojos en la nuca:** No se gana ventaja por rodearla.

❖ **Olfato:** Tiene doble ventaja en Percibir y Rastrear.

❖ **Volar:** Puede volar.

Rata maligna

¡Mira qué orejas! ¡Y qué dientes! ¡Y esos ojos!...

Las ratas habitan en la porquería y suelen atacar en grupo. Son voraces y siempre están hambrientas. Les gusta de todo menos la comida para ratas.

Fuerza:	████	Mordisco
Agilidad:	████	No
Mente:	████	No
Cuerpo:	████	Heridas: 1 Energía: 2/4
Encanto:	✗	Defensa: ███
Movimiento:	4	
Daño:	1 punto (mordisco).	

❖ **Manada:** Si dos o más ratas rodean a un personaje cuerpo a cuerpo obtienen ventaja, ¡así que ojo!

Rata maligna grande

¡Pero qué orejas! ¡Y qué dientes! ¡Y qué...! ¡Hola?

Más grande, más gorda y con unos dientes más... efectivos.

Fuerza:	██████	Mordisco
Agilidad:	████	No
Mente:	████	No
Cuerpo:	██████	Heridas: 2. Energía: 3/6
Encanto:	✗	Defensa: ███
Movimiento:	4	
Daño:	2 puntos (mordisco).	

❖ **Manada:** Si dos o más ratas rodean a un personaje cuerpo a cuerpo obtienen ventaja, ¡así que ojo!

Rata maligna enferma

Pero ¿dónde tiene las orejas? Oye, esta rata está fatal...

Las ratas enfermas son las peores. Tienen mal aspecto y son más peligrosas, ya que su mordisco transmite enfermedades. Además, van dejando partes de su cuerpo por ahí, las pobres...

Fuerza:

Mordisco

Agilidad:

No

Mente:

No

Cuerpo:

Heridas: 1

Encanto:

Energía: 0

Movimiento: 4

Defensa:

Daño: 1 punto (mordisco, si hace daño transmite una enfermedad).

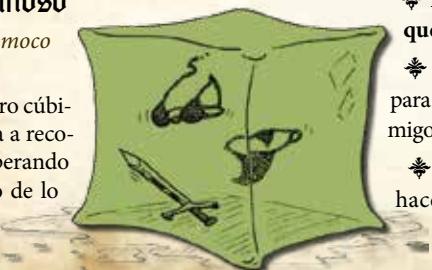
❖ **Enfermedad:** Potencia (). Si el personaje enferma, obtiene desventaja en todas sus acciones hasta que se cure o descance un día entero.

❖ **Manada:** Si dos o más ratas rodean a un personaje cuerpo a cuerpo obtienen ventaja, ¡así que ojo!

Retño de cubo gelatinoso

¡Ay, qué asco! ¡Es como un moco en cubitos!

El pequeño cubo de un metro cúbico y medio comienza ahora a recorrer un mundo que está esperando que lo disuelvan. El retño 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. Avanza por los pasillos buscando comida, que engulle con voracidad sin pensárselo dos veces. Una vez en su interior, su víctima descubrirá un nuevo significado de «desprenderse de las células muertas».

Fuerza: +

✓ Envolver en ácido

Agilidad:

No

Mente:

No

Cuerpo:

Heridas: 5

Encanto:

Energía: 10/15

Defensa:

Movimiento: 4

Daño: 4 puntos y 1 punto más cada asalto (ácido).

❖ **Blandito:** Tiene resistencia a las armas, ya que su cuerpo es gelatina. La magia y las armas mágicas tienen su efecto normal.

❖ **Envolver:** Cuando ataca, el cubito intenta engullir a su víctima. Si el ataque tiene éxito lo consigue y le hace 4 puntos de daño de ácido. Después le seguirá haciendo 1 punto más cada asalto. La víctima puede tratar de escapar haciendo tiradas enfrentadas de Fuerza.

❖ **Inmune a encantamientos y magia que afecte a Mente.**

❖ **Maestro del camuflaje:** Tiene ventaja para tratar de camuflarse y pillar a su enemigo por sorpresa (pruebas de Agilidad).

❖ **Vulnerable al fuego:** El fuego le hace 1 punto de daño o 1 herida extra.

Retño de Tiamat

¡Uy, qué cosita! ¡Pero mira qué monada!

El retño de Tiamat, o Tiamat Junior, salió del cascarrón hace poquito, por lo que comienza ahora a descubrir un mundo nuevo que espera a sus gamberradas. Igual que su madre, está lleno de talentos, pero también de algunas malas costumbres, como la de comerse todo lo que pille a su alrededor. Tiene un hambre voraz, pero no lo hace con mala intención. El retño de Tiamat tiene cinco cabezas y cada una está dotada de un aliento con un «sabor» diferente. Si se siente amenazado, no dudará en usarlos para quedarse a comer con sus enemigos, perdón, a sus enemigos.

Fuerza: +

✓ Mordisco

Agilidad: +

✓ Aliento

Mente: +

«Miedo»,
«Invisibilidad»

Cuerpo:

Heridas: 10
Energía: 30/40

Encanto:

Defensa:
(Adorable)
(Escamas 3D)

Movimiento: 8. Volando: 14

Daño: 5 puntos por mordisco, (2 ataques); 5 puntos con su aliento, (2 ataques).

❖ **Arma de aliento:** Cuando lanza su aliento hace un ataque a distancia que cubre una zona de 2 puntos de ancho por 5 de largo («cerca») frente a él. Todos los que estén en la zona deben tirar su Defensa para evitar el daño.

❖ **Cinco cabezas:** La pequeña cría de Tiamat tiene cinco cabezas. Cada una es capaz de lanzar un aliento distinto una vez cada tres asaltos o tratar de morder cada asalto. En un asalto, dos 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, su efecto se evapora.

- ▷ **Cabeza azul:** 5 puntos de rayo zigzagueante.
- ▷ **Cabeza blanca:** 5 puntos de escarcha helada.
- ▷ **Cabeza negra:** 5 puntos de veneno y 1 punto al siguiente turno por estar envenenado. Después deja de hacer efecto.
- ▷ **Cabeza rosa:** 5 puntos de fuego abrasador.
- ▷ **Cabeza verde:** 5 puntos de ácido y 1 punto más al siguiente turno. Después deja de hacer efecto.
- ❖ **Grande:** Es grande, alcanza hasta 2 puntos de movimiento («muy cerca»).
- ❖ **Ojos en la nuca:** No se gana ventaja por rodearla, ¡siempre te verá!
- ❖ **Resistencia a la Magia:** Se resta 1 punto del daño y solo recibe una herida cuando se sacan 3 o más éxitos en una tirada de Magia. Además, tiene ventaja para defenderse y resistir los efectos de cualquier hechizo.
- ❖ **Volar:** Puede volar.

Tigre pequeño

«Si lo baño se le caen las rayas?»

El pequeño tigre va camino de convertirse en un temible felino, aunque ahora está más preocupado en

perseguir mariposas que en correr tras sus presas. En cualquier caso, para su tamaño es bastante fuerte y especialmente ágil.

Fuerza:	+	Garras, mordisco
Agilidad:		No
Mente:		No
Cuerpo:		Heridas: 3
Encanto:		Energía: 8/12
Movimiento:	6	Defensa: .
Daño:	2 puntos (garras, mordisco).	

El tigre se puede hacer amigo del sanador.

❖ **Salto:** Puede dar saltos de 2 puntos de movimiento («muy cerca»). Al saltar puede pasar por el espacio de sus enemigos.

❖ **Sentidos agudos:** Tiene ventaja en Percibir y Rastrear.

❖ **Sigiloso:** Tiene ventaja en Sigilo.

Tigre adulto

«Y no se pondrá a jugar si le tiro la pelotita?»

El tigre es un animal muy peligroso al que conviene no acercarse. Es el perfecto cazador: sabe esconderse y atacar por sorpresa mejor que cualquier otro animal. No obstante, se le puede llegar a domar siempre que se le trate bien y se le alimente como es debido.

Fuerza:	 +	Garras, mordisco
Agilidad:		No
Mente:		No
Cuerpo:		Heridas: 5
Encanto:		Energía: 12/18
Movimiento:	8	Defensa: .
Daño:	4 puntos (garras, mordisco).	

❖ **Salto:** Puede dar saltos de 3 puntos de movimiento («muy cerca»). Al saltar pueden pasar por el espacio de sus enemigos.

❖ **Sentidos agudos:** Tiene doble ventaja en Percibir y Rastrear.

❖ **Sigiloso:** Tiene doble ventaja en Sigilo.

Tomate asesino

*«Que me aparte?
¿Por qué?»*

El tomate asesino es una extraña variedad de tomate 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 los «regalitos» de las mofetas. Lo peor de estos guerreros naturales es que estallan cuando se les derrota,





182

un afán por dejar huella y, de paso, llevarse con ellos todo cuanto puedan en un final lo más dramático posible.

Fuerza: ☀ + ☀

Agilidad: ☀

Mente: ✘

Cuerpo: ☀

Encanto: ✘

Golpetazo

No

No

Heridas: 1

Infatigable.

Defensa: ☀

Movimiento: 4 (dando saltitos)

Daño: 1 punto (golpetazo). Al siguiente turno de ser derrotados, estallan y hacen 1 punto de daño a todo el que esté junto a él.

✿ **Estallido «mortal»:** Un golpe con éxito los espachurra. Al siguiente turno de ser derrotados,

estallan y hacen 1 punto de daño en un radio de 1 punto («al lado»); por supuesto, pringándolo todo.

✿ **Sin mente:** Los tomates son más bien de pocas ideas, por lo que son inmunes a los ataques contra Mente.

Trasgo

Yo creo que con este no va a servir de nada negociar...

Aunque pariente del goblin, el trasgo se lleva la palma en ser malhablado, malhumorado, maloliente y todo lo que empiece por «mal», además de ser algo más grande y fuerte. Esta raza forma comunidades que se ocultan en cuevas naturales. Las excavan y arreglan a su gusto, de tal forma que parecen una chatarrería más que una casa decente, además de ser una auténtica pociña. Eligen a su líder según lo grande y poderoso que sea. Vamos, que entre ellos el más bruto es el que manda.

Fuerza: ☀ + ☀

Agilidad: ☀ + ☀

Mente: ☀

Cuerpo: ☀

Encanto: ✘

Armas (espada, porra)

Armas (honda, arco)

No

Heridas: 2

Energía: 3/6

Defensa: ☀ ☀

Movimiento: 5

Daño: El daño del arma que usen.

✿ **Ataque en grupo:** Cuando dos o más trasgos rodean al personaje, todos obtienen ventaja en sus ataques.

Trasgo esbirro

¡Ah! Este debe de ser el que pasa el mocho.

Dentro de la siempre lamentable sociedad de los trasgos existen los de clase más baja, si es que algo así es

posible. Suelen ser los que no llegaron ni a aprender a decir su nombre o a contar hasta cero. A estos se los reserva para que vayan delante abriendo camino para mayor gloria de su comunidad y seguridad de su jefe.

Fuerza: +	Armas (espada, porra)
Agilidad: +	Armas (honda, arco)
Mente:	No
Cuerpo: +	Heridas: 1
Encanto:	Energía: 0
Movimiento: 5	Defensa:
Daño: el daño del arma que usen.	

- Ataque en grupo:** Cuando dos o más trasgos rodean al personaje, todos obtienen ventaja en sus ataques.
- Obediencia:** Si están cerca de su líder, obtienen ventaja en sus ataques, pero si el líder es derrotado, la mayoría huye y los que se quedan tienen desventaja.

Gran trasgo

¿Al jefe le gustan las joyas? Le digo que vamos a buscar un tesoro y que le daremos algo si nos deja libres.

El más grande de todos los trasgos es el que manda, lo que pasa es que no hacen diferencias entre si ha crecido a lo alto o a lo ancho. De cualquier forma, gracias a los beneficios de su rango, el trasgo jefe puede llegar a estar tan gordo que vale por dos o tres de los normales. Le encanta estar sentado, comer cada media hora y dar órdenes estúpidas, cuanto más, mejor. Aparte, los trasgos más grandes y fuertes no dudan en abusar de los más débiles de su raza, por eso suelen convertirse en líderes rápidamente. Contra estos conviene tener cuidado, ya que pueden ser muy peligrosos.

Fuerza: + + +	Armas (espadas, porras)
Agilidad: +	Armas (hondas, arcos)
Mente:	No
Cuerpo: +	Heridas: 4
Encanto:	Energía: 10/15
Movimiento: 6	Defensa:
Daño: El daño del arma que usen.	(Cuerpo 1D)

◆ **Líder:** Cuando el gran trasgo está combatiendo junto a sus lacayos, estos obtienen ventaja en sus ataques por tener la moral alta, ya que desean imponerse a su señor.

Troll de piedra

¿Un troll!? ¿Hay alguna espada mágica tirada por ahí? El troll es la estrella de la maldad dentro de la categoría baja. Su tendencia a soportar heridas y recuperarse lo hace difícil de derrotar. Su piel es muy dura, similar a la piedra en aspecto y tacto, pero tiene un cerebro de mosquito. La luz del sol lo transforma en la materia de la que está hecho, es decir, en piedra.

Fuerza: + + + +	Armas enormes, manotazo
Agilidad: +	No
Mente:	No
Cuerpo: + + + +	Heridas: 8
Encanto:	Energía: 14/21
Movimiento: 8	Defensa:
Daño: 2 puntos más el daño del arma; 3 puntos (manotazo).	(Piel 2D)

◆ **Grande:** El *troll* es grandote, por lo que alcanza con su arma hasta 2 puntos de movimiento («muy cerca»). Para calcular el daño que causa suma 2 puntos al daño de cualquier arma disponible en el juego.

◆ **Resistencia a las armas normales:** Se resta 1 punto del daño y solo recibe 1 herida cuando se sacan 3 o más éxitos en la tirada de ataque. Las armas mágicas y la magia tienen su efecto normal.

◆ **Ser de piedra:** La luz del sol lo transforma en piedra, así que hará todo lo posible por evitarla porque solo salen de noche.

Troll de la madera

Como se ponga chulo, me hago con él un taburete. El *troll* de la madera es bastante inofensivo, pues solo se alimenta de madera, aunque puede ser un verdadero problema para los árboles y las plantas. No obstante, algún que otro *troll* ha aprendido a comerse solo los que se han caído, lo que es incluso beneficioso. Se les suele perseguir igual que a sus primos de piedra, ya que el resto de las razas no se molestan en averiguar las diferencias entre ambos. Cuando son derrotados, se convierten en la materia de la que se alimentan, no diferenciándose de un árbol caído en el bosque.

Fuerza: + + + +	Manotazo, maza enorme
Agilidad: +	No
Mente:	No
Cuerpo: + + + +	Heridas: 7
Encanto: +	Energía: 14/21
Movimiento: 8	Defensa:
Daño: 2 puntos más el daño del arma; 3 puntos (manotazo).	(Piel 2D)

- ◆ **Grande:** El *troll* es grande, por lo que alcanza con su arma hasta 2 puntos de movimiento («muy cerca»). Para calcular el daño que causa suma 2 puntos al daño de cualquier arma disponible en el juego.
- ◆ **Resistencia a las armas normales:** Se resta 1 punto del daño y solo recibe 1 herida cuando se sacan 3 o más éxitos en la tirada de ataque. Las armas mágicas y la magia tienen su efecto normal.
- ◆ **Ser de madera:** El fuego le provoca daño extra (página 63). Además, le tiene mucho miedo, por lo que huirá hasta de una llamita.

Vampiro joven

¿Podemos envolver el ataúd con cinta aislante para que no salga?

184

El vampiro comienza a practicar desde muy joven, para orgullo de sus ancestros y de toda la hilera de antepasados pintados en los cuadros que decoran su mansión. Normalmente es una criatura solitaria que vive a costa de los demás. De haber nacido en otra época, seguramente se dedicaría a la política, pero ahora se contenta con aterrorizar a alguna pequeña población que utiliza de lugar de ocio y gallinero.

Fuerza:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Garras, mordisco
Agilidad:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	No
Mente:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/>	«Encantar»
Cuerpo:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Heridas: 7
Encanto:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Energía: 16/24
		Defensa: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Movimiento: 6. Volando: 10

Daño: 2 puntos (garras), 4 puntos (mordisco).



◆ **Chupasangre:** Si logra hacer una presa (página 66) a su enemigo, le encantará tomar un sorbito de su sangre. El mordisco, además del daño, debilita a su enemigo y le provoca desventaja en todas sus acciones. Cada mordisco sucesivo produce el mismo daño y el mismo efecto, así que ojo, las desventajas se acumulan.

◆ **Cuerpo gaseoso:** El vampiro puede convertirse en niebla durante unos diez minutos, pero para hacerlo debe pagar 4 puntos de Energía. Después necesitará al menos un par de horas para recuperar el poder. Mientras está en forma gaseosa no se le puede dañar.

◆ **Forma de murciélagos:** Se puede transformar en murciélagos e irse volando por ahí haciendo flap, flap. Necesita un asalto para hacerlo y pagar 4 puntos de Energía. Si durante el asalto que se disponga a hacerlo es golpeado antes de su turno, no conseguirá transformarse. Después de recuperar su forma normal necesitará al menos un par de horas para recuperar el poder.

◆ **Velocidad:** En su turno puede hacer una maniobra extra de movimiento (página 56), pero al vampiro no le cuesta puntos de Energía.

◆ **Volar:** Puede volar, pero para hacerlo debe pagar 1 punto de Energía por turno.

Zombi

*A estos se los podía machacar
sin que pasara nada, ¿no?*

Los zombis son la estrella del terror y tienen una gran cantidad de fans que los imitan. El problema

Fuerza:		Manotazo, mordisco
Agilidad:		No
Mente:		No
Cuerpo:		Heridas: 2
Encanto:		Infatigables.
Movimiento:		Defensa:
Daño:		1 punto (manotazo, mordisco).

es que cuando te pones a destrozarlos con el hacha es difícil diferenciar los falsos de los verdaderos.

◆ **Ataque en grupo:** Cuando dos o más zombis rodean al personaje, obtienen ventaja en sus ataques.

◆ **Incansable:** No tiene puntos de Energía, es incansable. Cada golpe con éxito lo va rompiendo hasta que cae en pedazos.

◆ **Mordedura:** Si un zombi muerde a un personaje y lo deja fuera de combate, al día siguiente este puede despertar convertido en zombi. Tiene que hacer una prueba de Cuerpo a dificultad fácil, y si falla, más vale que vaya buscando una cura a tiempo. Es mejor que pasar una eternidad quejándose...

◆ **Sin mente:** Es inmune a encantamientos y magia que afecten a Mente.

◆ **Vulnerable al fuego:** El fuego le hace 1 herida extra cada golpe. Es una gozada ir por ahí con una antorcha, ya que prenden con facilidad.



16. AVENTURAS

Dyss es un mundo mágico, con cientos de rincones por descubrir y miles de aventuras en las que embarcarse. Tanto es así que muchas veces es la propia aventura la que te busca a ti, y en el momento más inesperado. En la villa de Narán, desde el suceso de Pandora y el jarro, han comenzado a ocurrir cosas muy extrañas que requieren de valientes héroes que las solucionen. En este capítulo encontrarás dos aventuras que pretender ser una introducción al mundo de juego de Magissa.

TOMATÉ QUEST

Una pequeña aventura serie B para Magissa.

LA AVENTURA

La pequeña Cucumber, una de las niñas que vive en la villa de Narán, está muy asustada. Desde lo que pasó con el jarro de Pandora, ella y su hermano están solos en su granja esperando que vuelvan sus padres, pero ahora no se atreve a volver allí. Según cuenta, desde hace dos noches se escuchan ruidos extraños y dice haber visto unas 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 le ayuden. Los aventureros tendrán la oportunidad de ayudar a la niña inspeccionando la granja donde vive.

AYUDANDO A SUS AMIGOS

La casa donde vive Cucumber es una de las granjas que se encuentran dispersas alrededor de la aldea, fuera de la empalizada. Para llegar allí solo hay que caminar unos veinte 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, qué 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! ¡Ay, que yo allí no vuelvo!».

Es un discurso algo confuso pero que deja bastante claro que allí pasa algo y que alguien debería ir a 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 para ayudar a los demás niños del pueblo. Es 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 qué va la historia no va a tener gracia cuando la juegues.

Al abrir el jarro, Pandora liberó a un montón de seres con bastantes malas pulgas. Entre ellos los peores son unos llamados pesadillas vivientes. Una de



187

ellas, una pesadilla bastante rara, se ha escondido en la granja donde vive la familia de Cucumber y ha hecho que la niña tenga unas horribles pesadillas sobre un grupo de tomates asesinos que, liderados por la Reina de las Cebollas, habían decidido invadir la granja.

Cuando alguien con dones para la magia tiene pesadillas de esta clase (la niña es aprendiz de sanador), puede 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 tumbas..., de sus..., de donde sea que crezcan para andar por ahí a sus anchas.

La pesadilla causante de este lío ha estado escondida en el granero todo el tiempo. Como 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 Cebolla 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 no tiene un pelo de tonta 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 un día entero!...

1. PREPARANDO JUNTOS SU AVENTURA, NUESTROS HÉROES RECIBEN UNA VISITA MUY OPORTUNA

Si los aventureros aceptan echar un vistazo a la granja y ayudar a su amiga Cucumber, no vendría mal darle un repaso al equipo y meter al menos un panecillo o dos en el macuto, que nunca se sabe. Antes de marcharse, Pandora, la niña que encontró el jarro y que ahora es quien lo guarda, viene a hablar con ellos. Nadie la culpa por lo que pasó, pues no fue culpa suya, pero se siente mal y desea ayudar todo lo posible.

Les dirá a los aventureros que sospecha 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 encerrarlo. También les dice lo siguiente:

«Recordad los que nos dijo el Hada de la Esperanza: “Para poder encerrarlos de nuevo en el jarro, antes hay que convencerlos o derrotarlos”».

Pandora les dará el jarro y les deseará buena suerte. Mientras tengan el jarro con ellos, serán responsables de cuidarlo.

El 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 por un poderoso mago hace mucho tiempo. Permite encerrar entidades y espíritus que den problemas, como fantasmas y pesadillas. Para encerrarlas, primero hay que derrotarlas o convencerlas de entrar. Después no hay más que acercar la boca del jarro a la criatura y este se encargará de absorberla y encerrarla dentro. La criatura no podrá salir otra vez aunque se abra el jarro; a no ser que se deseé que salga o que quien lo abra no sepa 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 los aventureros 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 encuentros. Aún hay quien se pone nostálgico con ellas; lo malo es que ya no son lo que eran...

Tira un dado de seis caras o escoge:

1, 2 Los pajarillos cantan, las nubes se levantan. Ningún problema.

3 «¡iiiihh!...». Cuando pasan junto a un pequeño arbusto, este 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!

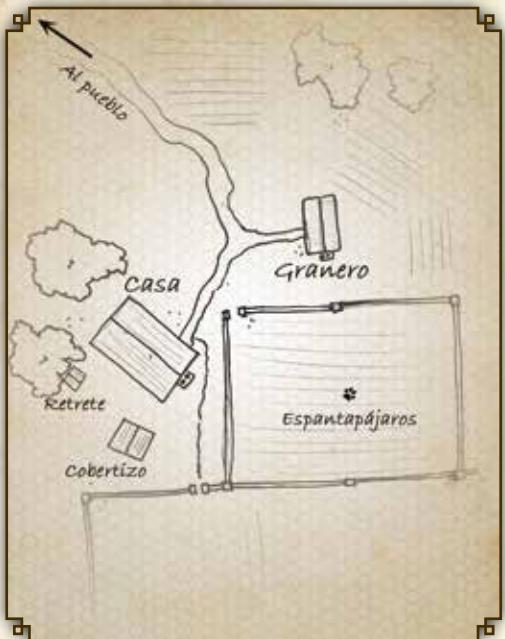
4 Una vaca les da los buenos días al pasar (¡¿!?).
5, 6 Dos lobos feroces (página 175) han encontrado el almuerzo. Cuando reciban un par de heridas se largarán aullando, indignadísimos.

3. MUCHAS HORQUILAS CRECEN AQUÍ, JUNTAS EN ARMONÍA. DADA 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 les parezca. A continuación se explica qué pueden encontrar en cada sitio:



Granero

Un granero sirve para guardar las cosechas y las herramientas del campo. La puerta está cerrada con un enorme candado del tamaño de un melón, **difícil** de abrir. La llave del candado está en la casa, colgada de la pared en la cocina (página 190). Por dentro, el granero es básicamente un gran espacio lleno de balas de paja y montañas de nabos, patatas y coles. Tiene un segundo piso a media



altura 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 de este granero tras colarse por las rendijas entre los tablones de madera. Después de depoer 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 cuatro tomates asesinos (o más, si te parece bien) que todavía están de su lado.

Reina Cebolla: Heridas = 2

4 (o más) tomates asesinos: Heridas = 1

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 pataleará por su trono perdido. Asegura que ha sido la pesadilla quien la obligó a quedarse en el granero mientras ocupaba su lugar. Si los aventureros 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, especialmente tomates de una «pasta» muy especial. Pero algo raro pasa porque, si se mira con atención, muchas de las plantas parecen estar rotas o arrancadas, como si algo hubiese entrado y tirado de ellas.

Justo en el centro de la huerta más cercana hay plantado un bonito espantapájaros. El resultado de las travesuras de la pesadilla es que ahora se mueve. Si los personajes se acercan lo suficiente, el espantapájaros se enfadará mucho y los atacará, pues su trabajo es proteger la huerta. Tampoco es que sea de muchas ideas, el pobre.

Espantapájaros: Heridas = 4

Cobertizo

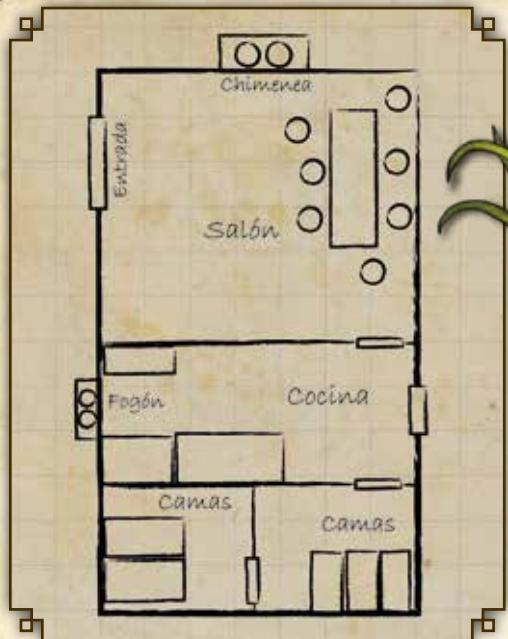
Este destalado cobertizo es la humilde morada de Rosita, la vaca lechera de la familia. Junto a ella viven media docena de gallinitas que la usan de estufa durante la noche. Aquí no hay mucho más que ver.

Retrete

Hay quien dice que por el agujero que hay bajo el asiento de madera de este cuartito de un metro cuadrado se puede ver el futuro, e incluso llegar hasta el centro de la Tierra...

Casa

La casa es sencilla y humilde, 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 sea su rey o reina. Hasta hace muy poquito lo fue la incomparable Cebolla, hasta que la pesadilla ocupó su lugar. Como esta es muy lista (bueno, más o menos) le ha tomado prestado sus hojas a otras cebollas (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 Cebolla, un 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 ferocidad solo es comparable a la de las pirañas.

4 a 8 tomates asesinos: **Heridas = 1**
Aviso para el narrador: Si ves que el combate resulta demasiado fácil para los personajes 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 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 (página 189).

Por alguna extraña razón, el suelo está cubierto de cáscaras de cebolla... 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 la Reina Cebolla, está escondida entre ellas.

Pesadilla disfrazada de la Reina Cebolla:

Heridas = 5

4 tomates asesinos: **Heridas = 1**

La pesadilla «encebollada», se toma muy en serio su papel dramático. Actuará como la reina depuesta, lamentándose de su suerte y gimiendo sin parar.



Asegurará, prometerá y jurará que la auténtica 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. ¡Qué absurdo plan! Además, exigirá a los héroes que hagan justicia.

Si los héroes pican, la pesadilla disfrazada 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 atacarán todos a una. Saltarán sin dudarlo desde sus escondrijos, intentando defender a su nueva reina. Pasan desapercibidos hasta que atacan, no diferenciándose de un tomate normal y corriente.

Si los héroes amenazan a la pesadilla, podrán ver su verdadera forma: un espectro con grandes ojos amenazadores muy parecido a un fantasma oscuro. Si es derrotada, basta acercar el jarro para que la absorba y quede encerrada en su interior. Tratar de convencerla de volver a entrar en el jarro es muy difícil, pero no imposible. Todo depende del empeño que pongan los jugadores en la tarea. Conseguirlo debería ser un desafío importante pero si lo consiguen, el premio debe también estar a la altura.

Cuartos de las camas

En los dos cuartos, o más bien uno dividido en dos por un fino tabique, se encuentran las camas donde dormía la familia. No hay mucho más que tres baúles para guardar ropa, unas velas, un par de cestos de mimbre y algunas mantas tiradas por el suelo.

4. DECIDIDOS A VER LA REINA COMPLETADA ENCUENTRAN QUE LA CEBOLLA, ADEMÁS DE POETA, ES UNA PESADILLA

Lo más probable es que los acontecimientos sucedan de la siguiente manera: tanto la pesadilla disfrazada de la Reina Cebolla como la auténtica Reina se echarán las culpas mutuamente, intentando convencer a los héroes de que es la otra a quien buscan. Ambas lloriquearán y patalearán alegando cada una que es la auténtica y que se sienten ultrajadas porque no crean en sus palabras. En esta situación lo mejor es dejarse llevar y tratar de liar la situación más todavía si es posible. Cuanto más caótico sea todo, mejor.

No es muy difícil averiguar la verdad, pero si los aventureros de detienen a hablar un poquito con cada una de las reinas, descubrirán que la auténtica Reina Cebolla es una pelmaza. Se cree una 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:

1.

*«En el campo fui nacida,
mis hermanos son los ajos,
y aquel que llora por mí
me está partiendo en mil pedazos».*

2.

*«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... Si los héroes amenazan a la auténtica Reina Cebolla, esta atacará si no tiene más remedio, liberando sus «efluvios» y haciendo que nuestros héroes se derrumben en llanto, o casi...

Si la pesadilla consigue despistar a los héroes y les hace creer que la auténtica reina es ella, intentará largarse mientras van a investigar al granero. Aunque es posible que la pillen mientras lo intenta o mientras ya vaya corriendo por el camino. La pesadilla es bastante brava, así que si la descubren no dudará en atacar.

5. CUANDO NUESTROS HÉROES POR FIN REGRESAN A LA ALDEA, DE SU AVENTURA LOS DEMÁS PUEDEN HACERSE UNA LIGERA 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 (ji, ji).

Si todo ha salido bien, Cucumber y su hermano se sentirán muy felices de poder volver a su casa al fin. Si consiguieron convencer o capturar a la pesadilla, Pandora les dará las gracias y recordará a los demás niños de la villa que se ha dado un gran paso, pues teniendo confianza los problemas han comenzado a solucionarse, y lo han conseguido ellos solos, sin la ayuda de los adultos. Esto supone, pues, el inicio de un largo camino lleno de esperanza.

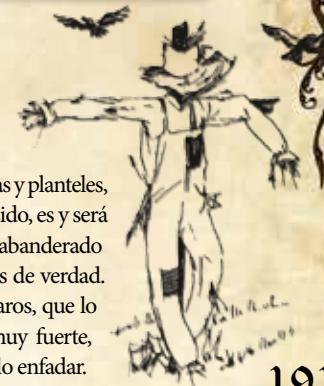
Esa noche habrá festejos y se dará un banquete en honor de los héroes. Atar o no al bardo a un árbol es cosa de ellos...

Y si no te lo crees, consulta la película *El ataque de los tomates asesinos* (*Attack of the Killer Tomatoes*) de 1978.

REPARTO

Espantapájaros

¿Me lo puedo llevar para ponerlo en mi cuarto?



Vigilante incansable de huertas y planteles, este entrañable personaje ha sido, es y será el vigilante paradigmático, abanderado de una noche de terror de las de verdad. Es el mejor amigo de los pájaros, que lo suelen usar de perchas. Es muy fuerte, por lo que no conviene hacerlo enfadar.

Fuerza:

■	■	■
---	---	---

 +

■

Agilidad:

■	■
---	---

Mente:

✗

Cuerpo:

■	■	■
---	---	---

Encanto:

✗

Golpetazo

No

No

Heridas: 4
Infatigable.

Defensa:

■	■
---	---

Movimiento: 6

Daño: 3 puntos (golpetazo).

✿ **Incansable:** No tiene puntos de Energía, es incansable. Cada golpe con éxito lo va rompiendo hasta que cae en pedazos.

✿ **Sin mente:** Inmune a los ataques contra Mente.

✿ **Vulnerable al fuego:** El fuego y los hechizos de fuego le hacen 1 herida extra por impacto.

Reina Cebolla

Pero ¿es que no se calla nunca?

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 hasta a un bárbaro, aunque es frecuente terminar llorando antes por otras razones, pues doña Cebolla es una pelmaza.

Fuerza:  + 

Agilidad:  

Mente:  

Cuerpo:  

Encanto:  

Movimiento: 4

Daño: 2 puntos (golpetazo, veneno).

 Golpetazo, veneno

 No

 No

 Heridas: 2
Infatigable.

 Defensa:  

✿ **Aliento de la cebolla:** Veneno de potencia  2. Cuando reciba una herida, Cebolla desprende vapores tóxicos en un zona de hasta 5 puntos de radio («cerca»). El vapor de Cebolla hace un ataque contra Cuerpo. Si el personaje es envenenado no podrá parar de llorar y tendrá desventaja en todo lo que haga hasta que alguien lo cure o pueda lavarse un poco la cara.

Tomate asesino

¿Que me aparte? ¿Por qué?

El tomate asesino es una extraña variedad de tomate 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 los «regalitos» de las mofetas. Lo peor de estos guerreros naturales es que estallan cuando se les derrota, un afán por dejar huella y, de paso, llevarse con ellos todo cuanto puedan en un final lo más dramático posible.

Fuerza:  + 

Agilidad:  

Mente:  

Cuerpo:  

Encanto:  

 Golpetazo

 No

 No

 Heridas: 1
Infatigable.

 Defensa:  

Movimiento: 4 (dando saltitos)

Daño: 1 punto (golpetazo). Al siguiente turno de ser derrotados, estallan y hacen 1 punto de daño a todo el que esté junto a él.

✿ **Estallido «mortal»:** Un golpe con éxito los espachurra. Al siguiente turno de ser derrotados, estallan y hacen 1 punto de daño en un radio de 1 punto («al lado»); por supuesto, pringándolo todo.

✿ **Sin mente:** Los tomates son más bien de pocas ideas, por lo que son inmunes a los ataques contra Mente.

Pesadilla viviente

O sea, que el jarro es como una aspiradora de fantasmas, ¿no?

La pesadilla forma parte de la familia de los espectros, aunque de una variedad que vive en el mundo de los sueños. A veces consigue pasar a la realidad, lo que es un problema bastante serio. Se divierte causando miedo, por lo que hay que mantenerla siempre a raya.

Fuerza:   +  

Agilidad:  

Mente:   +  

Cuerpo:    

Encanto:  

 Toque escalofriante

 No

 «Miedo»

 Heridas: 5

Energía: 14/21

 Defensa:  

Movimiento: 8

Daño: 3 puntos (frío).

✿ **Cuerpo vaporoso:** Su cuerpo no es sólido, por lo que todos los ataques cuerpo a cuerpo o a distancia contra la pesadilla tienen desventaja. ¡La magia y las armas mágicas le afectan de forma normal!

✿ **Malos sueños:** Cuando toca a alguien que esté durmiendo, le provoca pesadillas.

✿ **Resistencia al daño de armas:** Tiene resistencia a las armas que no sean mágicas. ¡La magia le afecta de forma normal!

EL REY DE MADERA

Una aventura para Magissa.

LA AVENTURA

En esta aventura, los aventureros tienen la oportunidad de conocer a un personaje muy peculiar, el Rey de Madera, y de ayudarle a solucionar un problema que le tiene muy preocupado: averiguar qué o quién está destruyendo a sus hijos, los árboles del bosque.

COMENZANDO

Una vez más los problemas vienen en busca de los héroes. ¿Y qué héroes serían de no atender la llamada de quién lo necesita? Muy pocos más en la villa tienen la preparación suficiente como para atreverse a hacer frente a los peligros que acechan fuera del pueblo.

Un día cualquiera, pasado el mediodía, llega corriendo una de las niñas que vive en el pueblo llamada Leire, apodada «Lechuga». Se trata de la hija más pequeña del molinero que, como sabemos, se encuentra desaparecido junto con todos los demás adultos.

La niña está muy sucia y cubierta de polvo del camino. Está también muy alterada y no para de llorar. Pronto se forma un gran revuelo y muchos de los otros niños de la villa forman un corro alrededor de ella, intrigados por lo que le ocurre. Si alguno de los aventureros acude a investigar llegará a tiempo de enterarse de que el hermano de Leire, llamado Thalos, se ha quedado encerrado dentro de una extraña torre fantasma en el Bosque de los Trolls, no muy lejos de allí, y no puede salir.

Si le preguntan a Leire qué hacían allí esta les dirá que habían ido a «explorar» (o más bien a jugar)

cerca de las ruinas de la Vieja Narán, un antiguo emplazamiento donde se encontraba la villa antigua, antes de que sus habitantes decidieran trasladarse a la ribera norte del río. Las viejas ruinas no son más que algunas chozas de adobe abandonadas que están a unas tres o cuatro horas de distancia hacia el oeste, un poco menos si se viaja por el camino. Esta será más o menos su versión de lo que ha ocurrido:

«Cuando estábamos cerca de las ruinas mi hermano vio algo al sur sobresaliendo de entre los árboles y quiso ir a investigar. Cuando nos acercamos un poco vimos que a unos cien pasos del límite del bosque se veía una torre muy extraña. Ya habíamos estado allí antes, ejem, y nunca la habíamos visto... ¡Seguro que es una torre fantasma o algo! Además, había muchos árboles rotos y hechos astillas, como si los hubieran triturado. Entonces mi hermano quiso acercarse y yo le dije que no, y él que sí y yo que no, y él erre que erre. Es un cabezón el tío. Y entonces cuando nos acercamos vimos que era una torre que parecía de piedra pero que en realidad era como toda hecha de madera. Tenía una puertecita con un ventanuco estrechito por el que solo podías meter el brazo. Entonces mi hermano se empeñó en entrar a explorar, y yo le dije que no y él que sí, y yo que no y él que sí, y venga..., que entró. Y cuando lo hizo la puerta de la torre se cerró tras él y le dejó encerrado. Y yo entonces me asusté, y él me gritó por la ventanita que corría al pueblo a buscar ayuda y aquí estoy... ¡uf! ¡Socorro! ¿Alguien puede ayudarme a salvar a mi hermano? ¡Socorro! ¡Socorro!».

Tras haber escuchado todos la versión de Leire, no faltarán quienes emitan un silbidillo de disimulo y miren directamente a alguno de los aventureros. Ya deberían

haberse ganado una cierta reputación si se embarcaron en la aventura anterior, o si no, porque conocen muy bien su dedicación hacia los demás, su preparación y, sobre todo, ¡su coraje! Por otro lado, los nuevos jugadores de rol deberían acostumbrarse a que aquí no hay nadie más que ellos que saque las castañas del fuego...

INFORMACIÓN PARA EL NARRADOR

¡Atención! Si eres un jugador no deberías seguir leyendo. Si te enteras de qué va la historia no va a tener gracia cuando la juegues.

Lo que sucede es lo siguiente: en el bosque ha aparecido un *troll* de la madera que se está comiendo los árboles. Se los zampa de dos en dos el tío. Es bastante joven y tiene mucho apetito, por lo que el ritmo al cual devora los troncos no tiene igual entre muchos otros de su raza. Si sigue a ese ritmo pronto no va a quedar un árbol sano en todo el bosque ni en los de los alrededores.

El *troll* en realidad no tiene mala intención, sino que ha sido víctima de un engaño. Una joven bruja llamada Matoula (pronunciado «Matula»), valiéndose de un hechizo de ilusión, le ha prometido un bosque mágico que devorar para él solo si a cambio le cede su sombra, un poderoso componente para realizar conjuros. La bruja le ha asegurado que si se come los árboles, se convertirá en un ser tan poderoso que no tendrá que volver a temer a quien desee hacerle daño (que en el caso de los *trolls* es mucha gente...). El *troll*, muy contento, accedió a realizar el trato. Se ha quedado sin sombra y se ha trasladado al bosque a darse el atracón.

Los árboles, angustiados, poco pueden hacer, pero han rememorado sus viejas leyendas, en las que existe una figura capaz de hablar por todos ellos, una entidad que cuida del bosque y protege a sus súbditos. Dyss, captando

los sueños y los pensamientos del bosque, ha creado al imago de esta figura mítica de los árboles y la ha hecho tangible: el Rey de Madera, que desde tiempos inmemoriales vela por la salud de todas sus criaturas. Es una leyenda tan antigua que ni los seres humanos u otras razas la recuerdan. Solo la comparten los árboles entre ellos.

Pero el Rey de Madera es incapaz de hablar. Para comunicarse debe transmitir su pensamiento directamente a los demás seres, algo que solo puede conseguir si la criatura con la que quiere comunicarse se sienta en su trono de madera y accede a llevar su corona. Por esa razón, está intentando atraer a quien pueda, alguien guiado por sus motivaciones inocentes, hacia la torre, que es en realidad una extensión del Rey: tanto la edificación como él forman un único ser, un Imago. Así, cuando Thalos entró en la torre el Rey vio su oportunidad.

El Rey no tiene intención de hacerle daño a nadie, solo desea buscar ayuda para proteger a sus hijos del bosque ya que desconoce qué o quién está destruyendo a los árboles. Además, dada su naturaleza de imago, su única razón para existir es cumplir con su cometido, por lo que hará todo cuanto pueda para conseguirlo.

1. CON ALGO DE PRISA Y SIN DUDAR DEMASIADO, NUESTROS HÉROES SE DISPONEN A AYUDAR AL NECESITADO...

Esta vez no hay tiempo para preparaciones. Tras escuchar el problema de Leire, si los héroes están dispuestos a ir con ella para ayudarla deberán coger sus pertenencias y seguirla hasta el lugar donde dice que su hermano se ha quedado encerrado. Nunca está de más coger algo de agua y un panecillo o dos,



que nunca se sabe. También es conveniente coger algunas cosas por si hay que pasar la noche fuera, que si la cosa se complica será lo más probable. Hacer el maletín obliga a pensar qué es lo imprescindible y qué no, y enseña a ser previsores y pensar en las contingencias, por lo que no se debería subestimar su importancia.

Siguiendo las indicaciones de Leire, el grupo puede seguir el camino en dirección hacia el oeste y después desviarse un poco al sur, o bien atravesar los pastos hasta dar con el lugar. Aunque ir campo a través supone viajar en línea recta, a los personajes no les beneficiará en absoluto porque tendrán que caminar entre los altos tallos de hierba y el suelo embarrado y tardarán casi una hora más en llegar a su destino (unas cuatro horas en total). Si siguen el camino y cruzan bordeando el pueblo en ruinas llegarán en menos tiempo, unas tres

horas. Esto significa que si parten después del medio-día llegarán al sitio antes de la puesta de sol, así que si no se dan prisa en averiguar qué sucede deberán buscar algún sitio donde pasar la noche.

El viaje transcurrirá sin problemas. Tendrán muy pocas posibilidades de toparse con alguna criatura hostil o encontrarse con alguien. Podrían divisar algún animal peligroso que no estará muy dispuesto a enfrentarse a un grupo grande, por lo que probablemente decidirán seguir su camino y dejarlos en paz. Si el narrador lo considera adecuado, puede preparar algún encuentro, aunque los aventureros podrían decirle a su «encuentro» que esta vez no tienen tiempo para tonterías y que si quiere pueden quedar para otro día, si eso, y ya se sacuden de lo lindo con tranquilidad.



2. EN EL BOSQUE, DESIERTA Y SIN VIGILANCIA, UNA TORRE SE HA LEVANTADO SIN QUE SE TUVIESE CONSCIENCIA

Leire conducirá a los héroes hasta un punto concreto en el línde del bosque, al que llaman de los Trolls. Si lo llaman así por algo será... Allí, un muro de árboles comienza justo delante de ellos. A unos cien metros del límite del bosque se puede ver la parte alta de una torre que sobresale ligeramente sobre las copas de los árboles. La torre es muy extraña, como si estuviese formada por tierra y raíces, aunque es del color de la piedra.

La niña los animará a continuar hacia la torre, a pocos minutos del límite del bosquecillo (lo que se tarda en cruzar un campo de fútbol de lado a lado). Si se acercan a los árboles verán que muchos de ellos están destrozados y hechos astillas, como si algo o alguien los hubiese triturado.

Cuando lleguen al pie de la torre verán que, aunque a primera vista parece estar hecha de piedra o barro, en realidad está hecha de madera y de tierra, similar a las raíces de un gran árbol que de repente hubiesen decidido crecer hacia arriba hasta darle forma. Justo en la base hay una puertecita con una pequeña abertura por la que solo es posible meter la mano o el brazo. Si alguien pretende abrirla se dará cuenta de que la puerta no tiene picaporte ni nada que se le parezca.

Los aventureros podrán explorar los alrededores y el exterior de la torre cuanto quieran e incluso tratar de forzar la puerta (una maniobra muy difícil: 5 dados

de dificultad heroica). No obstante, si tienen paciencia no pasará mucho tiempo hasta que la puertecita se abra de par en par, como invitándolos a entrar...

3. UNA VEZ EN LA TORRE Y SOBRE LAS OCHO, ADVIERTEN QUE SU DUEÑO NO ES QUE LE PASE MUCHO EL MOCHÓ...

La planta del interior de la torre es muy simple: una base de diez metros de diámetro de paredes rugosas y una estrecha escalera de caracol cuyos escalones, siguiendo la pared, ascienden hasta la parte superior sin pararse en ningún piso intermedio ni nada que se le parezca. Si ascienden verán que los escalones están formados por nudosas raíces que nacen de las paredes, formando parte de un gran árbol que por razones misteriosas ha adoptado la forma de una torre. La parte superior consiste en una gran estancia bien iluminada por ventanales orientados en todas direcciones. En el centro del piso superior se encuentra un gran trono de madera maciza de formas extrañas pero muy hermosas, y sentado en él hay un personaje aún más extraño: un ser con forma humana pero completamente hecho de madera pulida. En su cabeza lleva una corona de metal, único elemento de la criatura que está hecha de otro material y separada del resto. La criatura se parece a un hombre adulto, con barba y cabellos largos tallados en la madera brillante. Tiene toda la pinta de ser una estatua.

Junto a una pared yace acurrucado un niño que parece ser Thalos. Parece dormido. Una vez lo despierten mostrará un gran alivio nada más verlos,

especialmente cuando vea que su hermana está entre ellos. Entre gemoteos, Thalos no será de mucha más ayuda, aunque el susto que tiene el pobre es auténtico de veras. Si le preguntan qué es lo que ha sucedido, esto será cuanto les dirá:

«Tras cerrarse la puerta y marcharse mi hermana decidí subir aquí. Me encontré con esta cosa sentada en el trono como está ahora. Al poco rato se levantó, me enseñó la corona y se volvió a quedar quieto. Del miedo que tenía solo recuerdo que me acurruqué junto a la pared. Debo de haberme quedado dormido o algo, ¡no lo entiendo! ¡Quiero irme a casa!».

Sin embargo, no pasará mucho tiempo sin que tengan alguna pista de lo que está pasando. De súbito, la criatura de madera se levanta, da dos pasos y se sitúa a la derecha del trono. Acto seguido, se lleva las manos a la cabeza y toma su corona, que sujetá con las dos manos. Vuelve a quedarse quieto, como si estuviese esperando ponérsela a quien se atreva a sentarse en el lugar que ocupaba hace un momento.

El Rey de Madera aguarda a que alguien se siente en el trono para colocarle la corona y así poder «hablar» con él transmitiéndole sus pensamientos. No tiene otra forma de comunicarse y nada de cuanto se haga cambiará eso. Es una criatura arbórea, y si algo no les falta a los árboles es paciencia. En este caso, si transcurre más de una hora sin que nadie se siente en el trono, la criatura de madera volverá a sentarse en él.

Esta es una prueba de fe: el que no se atreva a sentarse no se enterará de lo que pasa. Tampoco sirven los hechizos ni las habilidades que permiten hablar con las criaturas de la naturaleza, pues al ser de origen imago, su condición es única. La postura del Rey es una invitación a ocupar el trono, aunque a ver quién

es el valiente... Si surge un candidato con el coraje suficiente, esto es lo que pasará:

Al poco de sentarte, la figura del Rey de Madera lleva sus manos a tu cabeza y deposita dulcemente la corona sobre ella. Esta se adapta perfectamente, es muy cómoda y parece cálida, todo lo contrario de lo que cabría esperar. Entonces sucede algo muy extraño: en tu mente comienzas a ver imágenes de bosques inmensos extendiéndose a lo lejos mientras a la vez eres capaz de sentirte como cada árbol del bosque. Incluso puedes notar a las ardillas y a los pájaros saltando de rama en rama. Por un momento, te has convertido en el bosque infinito.

La corona permite formar un vínculo con el rey de todos los árboles del bosque. Quien la lleva ve y siente lo mismo que puede ver y sentir el Rey, y además podrá escuchar su voz y comunicarse con él:

De repente una voz grave y profunda resuena en tu mente: «No tengo intención de hacerlos daño. Mi único propósito es buscar ayuda para salvar a mis hijos, los árboles del bosque... Algo los está destruyendo y no sé qué es. Por favor, descubrid qué lo causa y detened esta destrucción. ¡Ayudadme! ¡Os lo ruego!».

Una súplica de lo más clara. El Rey poco puede hacer salvo hablar en nombre de los árboles. Es una imagen mítica y está confinado a ser la figura de un rey solitario en su torre, un símbolo de la conciencia del bosque, pero poco más.

Si los aventureros deciden actuar, pueden comenzar a explorar los alrededores. No es mala idea recordarles

que la noche ya está cayendo, por lo que si lo desean pueden acampar allí. Aunque le tengan miedo, la torre es con diferencia el lugar más seguro que pueden encontrar, pues ninguna criatura se atrevería a entrar.

A la mañana siguiente y con el desayuno dentro y no a cuestas será el momento perfecto de comenzar sus pesquisas. Lo mejor que pueden hacer Leire y su hermano es regresar derechitos a la villa siguiendo el camino y sin desviarse lo más mínimo. Así podrán informar a los demás de las acciones de los héroes y animarlos a preparar el banquete para cuando regresen...

4. POR LA MAÑANA, TRAS EL DESAYUNO, NO TARDARÁ EN APARECER UN RASTRO BASTANTE OPORTUNO

Encontrar el rastro del causante de este desastre ecológico no será muy difícil. Un explorador podrá seguir las pistas con facilidad con su habilidad de rastrear (dificultad fácil) sin que los demás miembros del grupo tengan ni que molestarse en examinarlas, que, por cierto, son abundantes. Algunos árboles están astillados, mientras que otros están rotos y triturados, llevando el desastre una dirección determinada. Un sanador podría además tratar de hablar con las criaturas del bosque, que le indicarán la dirección a seguir y lo animarán a que se dé prisa.

De cualquier modo, al poco de una hora de dar vueltas y vueltas entre los árboles, los personajes llegarán a un claro con una montañita de piedra en el centro donde parece que el rastro se termina. Sea lo que sea que estuviese causando ese daño al bosque,

llegó hasta allí y se detuvo. Si los aventureros hacen un esfuerzo, llegarán a escuchar lo que parece el leve rumor de unos ronquidos. No es nada difícil subirse al montón de rocas para tratar de divisar algo entre los árboles. Si algún valiente aventurero se anima, al llegar a lo alto se dará cuenta de que las rocas ascienden y descienden con suavidad... Parece que las rocas no son lo que aparentaban.

De repente se escucha lo que parece el final de un ronquido, seguido de un resuello. Algo gruñe y una voz gutural exclama: «¿QUÉ?... ¿QUÉ?... ¿QUIÉN ESTÁ AHÍ? ¿QUIÉNES SOIS VOSOTROS?». Su voz retumba como si hablara dentro de una gran caja de madera.

El que menos se quedará pálido cuando se dé cuenta de que el montón de rocas que está a su lado (o debajo, si se ha subido a ellas) se mueve de repente. Se trata de un enorme *troll*. Por suerte no es un *troll* común, que lo único que querría es merendárselos, sino un *troll* de la madera. Una raza bastante inofensiva que solo se alimenta de madera y vegetales de muchas clases. Vamos, que es vegetariano.

Encaramándose aunque sin llegar a levantarse, el *troll* observará a los recién llegados con curiosidad. ¡Es enorme! Recuerda vagamente a un anciano muy gordo que tuviese una enorme barba, aunque en realidad se trata de un *troll* bastante joven. Tras una enorme nariz se ven unos ojos pequeños que contemplarán a los héroes desde un rostro bondadoso.

El *troll* les preguntará quiénes son y por qué han llegado hasta allí. Si los aventureros le preguntan sobre el desastre arbóreo les explicará lo que sucede.





«Mi nombre es Comepiedras. En realidad no como piedras, sino árboles, que están muy ricos. Uso este nombre para darles miedo a mis enemigos. Llegué a este bosque siguiendo una luz brillante que me habló al oído y me prometió comida en abundancia en esta región. Me dijo que los árboles de este bosque son mágicos y que si me los como me convertiré en un ser poderoso. Así nadie más podrá hacerme daño. Por regalarme este bosque para mí solo, la luz me pidió mi sombra a cambio».

A partir de aquí el narrador, en nombre de Comepiedras, y los aventureros deberán iniciar una pequeña negociación. Se recomienda tomárselo con calma, ya que llevará su tiempo. El *troll* es pacífico y bonachón, por lo que nunca atacaría a los aventureros a no ser que lo ataquen a él primero (además, un combate contra Comepiedras terminaría con la casi segura derrota del grupo). A continuación se dan algunas pistas para ayudarle.

- ❖ Si le preguntan quién le hace daño, Comepiedras les contestará que todos... Todo el mundo le tiene miedo y le arroja piedras y flechas nada más verlo. Lo que es cierto, ya que nadie distingue entre un *troll* de la madera y un *troll* de piedra, pese a que existen diferencias.
- ❖ Si los aventureros le dicen que se marche a otro bosque, les preguntará que a cuál de los que hay por la zona. En otro lugar seguirá con su dieta, por lo que el narrador debería recordar a los jugadores que llevar el problema a otro lado no es una solución. En cualquier caso, no podría marcharse sin su sombra o se convertiría en madera nada más abandonar el bosque.

- ❖ La solución no es ni más ni menos que la ecológica, es decir, que se dedique a comerse los árboles caídos o rotos, que por otro lado es la verdadera dieta de los *trolls* de la madera. Pero según dice, la extraña luz le dijo que si se comía los árboles sanos se pondría mucho más alto y más fuerte, lo cual es mentira por supuesto.
- ❖ Si le preguntan por la luz les dirá que era una pequeña luz brillante, como un hada, que le prometió un bosque mágico para él solo si a cambio le daba su sombra. Le advirtió que si abandonaba el bosque sin ella se convertiría en madera y moriría.

Si los héroes le dicen a Come piedras que todo ha sido una treta de alguien o algo para atraerlo hasta aquí y quedarse con su sombra, el *troll* se mostrará fastidiado e impaciente. ¡A nadie le gusta caer en la cuenta de que ha sido engañado! El proceso debería costar un poquillo, ya que es bastante testarudo. Aunque ya se imaginaba que en aquel trato había algo raro, así que si insisten terminará creyéndolos y accederá a dejar de comerse los árboles e incluso marcharse si recuperan su sombra.

5. UNA VEZ EL TROLL HACE SU PROMESA, NUESTROS HÉROES PARTEN A POR SU PRESA

Como se ha comentado, la causante de todos los males es la bruja Matoula, quien además querría quitarse de en medio la aldea de Narán y de paso la de Melina para quedar como única dueña de toda la región, sin vecinos molestos que puedan descubrir sus ambiciosos planes. (Matoula es un enemigo



recurrente en muchas historias de **Magissa**). La sombra de un *troll* es un poderoso talismán y componente para realizar conjuros. Puesto que robársela a un *troll* de piedra es bastante peligroso, Matoula vio la ocasión al descubrir a un inofensivo *troll* de la madera. Convencerlo para devorar el bosque con la esperanza de así ahuyentar a las criaturas de los alrededores fue en realidad la parte más fácil de su plan.

Encontrar la choza donde vive, bien oculta en lo más profundo del bosque, no va a ser fácil. Una cosa es encontrar a un *troll* que por donde quiera que pasa le pega un mordisco a los alrededores y otra muy distinta, seguirle el rastro a una criatura que alardea de contar con dotes de mago. Existe un único sendero, bastante complicado de seguir si no se tiene familiaridad con él, que conduce hasta la choza semioculta bajo la arboleda.

Para encontrar alguna pista los aventureros deberán internarse en el bosque. Su mejor baza es la misma que en el caso anterior: buscar el rastro de viejos senderos o bien preguntarle a cualquier criatura, ya sea un animal o una planta, por el paradero de algo que se parezca a una luz brillante que vaya por ahí prometiendo cosas. En este caso el sanador o el explorador y sus capacidades para hablar con las criaturas del bosque son los que pueden conducirlos al lugar que andan buscando.

En su travesía, el narrador puede contar con la siguiente tabla por si desea «amenizar» la jornada. Se puede tirar cuantas veces sea necesario dependiendo del tiempo que pasen los aventureros en el interior del bosque. Utiliza la tabla como una muestra de la fauna local. Aunque los enfrentamientos pueden añadir ritmo y emoción, el narrador no tiene por qué incluir ningún encuentro si no lo desea.

Tira un dado de seis caras o escoge:

1, 2 Los pajarillos cantan, las nubes se levantan. Ningún problema.

3 ¡Abejas! Los aventureros golpean una colmena sin querer. Las abejas irán tras ellos enfurecidas, por lo que más vale que corran. Si no corren o hacen un esfuerzo por eludirlas sufrirán desventaja durante unas horas o hasta que se curen debido a los picotazos.

4, 5 Nido de arañas. Una araña gorda y peluda (página 168) se abalanza sobre ellos desde lo alto.

6 Dos lobos ferores (página 175) han encontrado el almuerzo. Cuando reciban un par de heridas se largarán aullando, indignadísimos.

En estos momentos no hay ningún *troll* de piedra viviendo en el bosque, ya que Matoula los ahuyentó a todos hace tiempo.

Si el narrador ha decidido emplear la tabla de encuentros, un enfrentamiento con la araña les puede revelar la localización de lo que andan buscando, pues el bicho conoce muy bien a la bruja. Para ello deberán atosigarla e intimidarla una vez la hayan derrotado. Cuando les diga dónde está el sitio, la araña volverá a subirse a los árboles y desaparecerá una buena temporada.

Si los aventureros consiguen alguna pista y siguen las indicaciones que les dé alguna criatura, localizarán el sendero que conduce a la choza de la bruja en un par de horas. Si no, tendrán que rastrear huellas o pistas que conduzcan hasta allí o buscar directamente la cabaña en medio del bosque haciendo pruebas cada tres horas (pruebas de Mente, Rastrear o Percibir a dificultad difícil). Esto les llevará bastante más

tiempo, por lo que deberán pasar esa noche en el bosque (y puede que más si fallan las tiradas).

En caso de tener que acampar, los héroes deberán buscar un lugar adecuado, encender un fuego, pues de noche en el bosque hace frío, y buscar algo de comer si es que no trajeron nada más que una bolsa de buñuelos. Es una buena ocasión para recordarles que hay que ser previsores.

En cualquier caso, ya sea guiados por toda la ayuda que puedan conseguir o bien siguiendo solo su instinto, al final se toparán con un viejo sendero y, si lo siguen, finalmente con la cabaña, bien disimulada en la espesura.

6. CUANDO POR FIN LA BRUJA HACE APARICIÓN, QUIEN MENOS CORRE ES PORQUE NO ESTÁ PRESTANDO ATENCIÓN

La choza está construida con ramas, hojas y barro del bosque. Alrededor hay una pequeña valla que da a un huertecito donde Matoula cultiva sus escasas provisiones (comer, no come mucho, pero potingues tiene bastantes más de los necesarios). Por fuera tiene dos ventanitas con contraventanas de madera. Una de ellas está abierta. Si algún aventurero se atreve a echar un vistazo lo primero de lo que se dará cuenta es que no hay nadie dentro (o eso parece).

La choza es pequeñita y no es más que un espacio único, sin habitaciones, con una chimenea ennegrecida donde una marmita de color negro burbujea. Toda la casita está atestada de objetos, plantas y cosas raras colgando del techo y de las paredes. Apenas hay donde



poder sentarse. Las paredes están repletas de huecos que hacen las veces de estanterías, también llenas de botellitas, libros, botes y muchos objetos fascinantes.

La ocasión es perfecta para colarse dentro y buscar lo que sea que guarde la sombra del *troll*, si alguno de los personajes tiene agallas. La sombra se encuentra en una botella en cuyo interior se ve sentada una figura similar a la del *troll*, pero completamente negra, que tiene pinta de estar bastante aburrida. No obstante, hay que buscar algo que no se sabe qué aspecto tiene en un lugar atestado de cacharros, por lo que habrá que hacer pruebas de Mente o Percibir a dificultad difícil cada cinco minutos, ya que eso lleva su tiempo. Cinco preciosos minutos en los cuales la bruja puede volver..., así que más les vale que alguno se quede fuera vigilando.

Este es el momento perfecto para poner nerviosos a los jugadores recordándoles que la poderosa y malvada bruja puede regresar en cualquier momento... Un encuentro con ella sería muy peligroso, por lo que deberían intentar evitarlo en la medida de lo posible.

No obstante, la llegada de Matoula es inevitable, pues no había salido más que a buscar un poco de mandrágora por los alrededores. Además, su cuervo Caluco la ha avisado de que alguien anda rondando por su choza. Este encuentro se deja a elección del narrador, pero es útil para dar un susto a los jugadores. Matoula es un enemigo peligroso contra el que los aventureros se volverán a enfrentar, aunque esta ocasión no tiene por qué terminar en combate. Las posibles acciones de los personajes son las siguientes:

Pies, ¿para qué os quiero?

Si alguno de ellos estaba de guardia y avisa a sus compañeros de que Matoula está llegando, pueden

escapar corriendo tras saltar por la ventana, ocasión que la bruja aprovechará para lanzar una maldición y transformar a alguno en pato. Si el personaje no logra resistir la maldición (tirada de Magia de Matoula contra Cuerpo del personaje), sus compañeros deberán recoger al patito y cargar con él. Ya lo arreglarán después (que no olviden que en Narán, en la casa del sanador desaparecido, hay todo tipo de remedios aún en sus estanterías, por lo que no todo está perdido). Mientras corren despavoridos no recibirán más que la maldición, algún hechizo que les caliente el trasero y las palabras de amenaza de Matoula, jurándoles que volverán a encontrarse. La bruja no los perseguirá, es demasiado orgullosa para ello, pero jamás olvida, que no te quepa duda.

Hola, ji, ji... ¿Qué tal va todo?...

Siempre está la opción de intentar negociar o hacerse amigo de Matoula (N. d. A.: Pfff..., ji, ji...), pero no es alguien de fiar. Jamás ha tenido un solo amigo y no piensa que lo vaya a tener ahora (aunque un narrador avisado puede encontrar aquí un buen filón narrativo). Lo más probable es que la bruja termine ofreciéndoles alguna bebida que duerma a todo el grupo. Acto seguido procederá a quitarles sus pertenencias y a abandonarlos en el bosque de igual forma que si los hubiese vencido y con la misma notita de recuerdo, tal y como se muestra en la siguiente opción.

¡En guardia, bruja!

Si se enfrentan en combate (algo que sucederá con casi total seguridad si Matoula los pilla dentro de su cabaña) y consiguen vencerla, tras ser derrotada huirá haciendo el mismo juramento que si los personajes hubieran huido:

«¡Volveremos a encontrarnos, y entonces no tendrás tanta suerte!».

Si, en cambio, es Matoula quien los vence a ellos, despertarán magullados en medio del bosque sin sus pertenencias, sin la botella con la sombra del *troll* que habían ido a buscar y sin más ropa que sus paños menores. Toda una patada al orgullo de cualquiera, desde luego. Junto a ellos hay una nota sujetada con un palito en el suelo que dice:

«Gracias por vuestras cosas. La próxima vez pasará por vuestra aldea a llevarme el resto. Recuerdos al *troll*.»

7. Y ASÍ, CON LA BOTELLA O BIEN SIN SUS PANTALONES, NUESTROS HÉROES VUELVEN CON EL QUE SE COME LOS TABLONES

200



Si los héroes recuperaron la botella con la sombra del *troll*, deberían llevársela inmediatamente a su dueño. No será difícil volver al lugar, pues ya comienzan a tener familiaridad con el bosquecillo. Nada más abrirla, la sombra saldrá muy contenta y se introducirá en el interior del *troll* través de su nariz. Mirando al suelo, el *troll* saludará a su sombra y esta, medio segundo después, le devolverá el saludo. Ambos parecen muy felices.

Tal y como prometió, el *troll* dejará de comerse los árboles para mantener una dieta de troncos caídos que beneficiará al bosque y a sus habitantes. Es posible que se vaya al norte, pues la presencia de la bruja no le gusta nada. En cualquier caso, tener la amistad

del *troll* será muy conveniente para el futuro. ¡No todos tienen la suerte de contar con un aliado tan poderoso!

De vuelta al Rey

Tras dejar al *troll* y desechar suerte, los héroes pueden regresar a la torre donde se encuentra el Rey de Madera. Si todo ha terminado bien, este se mostrará muy agradecido. Como recompensa, puede ofrecerles dos botellitas de un agua curativa que funcionará igual que si fuesen poción mágicas de salud (recuperan 2 heridas). Es posible que, como imagó, se desvanezca poco después de que ellos se marchen, pero eso lo dejaremos en sus manos ¡y en las del narrador!

Si, en cambio, los aventureros fracasaron y no consiguieron la sombra del *troll*, al menos podrán explicarle lo que ha sucedido. Conociendo la raíz del problema es posible que el Rey pueda tratar con el *troll*, ya que al ser una criatura del bosque puede comunicarse con él. Quizá también pueda hacer algo sobre el asunto de su sombra..., pero lo que no podrá hacer en ningún caso es tratar con Matoula y mucho menos detenerla. Matoula es una humana ajena a la vida y a las criaturas que están bajo la protección del Rey de Madera. De todas formas, al menos se habrá resuelto una parte del problema y todos serán conscientes de la presencia de Matoula, por lo que a partir de ahora tendrán que mantenerse alerta.

Conclusión

Si empleas la opción de los puntos de experiencia, puedes otorgar 3 puntos a cada miembro del

grupo que haya participado activamente si toda la aventura fue resuelta, o bien 1 o 2 si lo fue en parte.

De vuelta a la aldea, dependiendo de cómo haya salido la aventura, los aventureros podrán celebrarlo o dedicarse a reposar. Una visita a la casa del sanador puede solucionar cualquier maldición o herida sufrida, por lo que en ese sentido no deben preocuparse salvo de haber vivido el mal trago. Eso sí, es posible que el que haya sido convertido en pato siga graznando como tal, al menos durante unas horas...

REPARTO

Matoula («Matula»)

¡Le podemos decir que se venga con nosotros a la aldea y así nos enseña magia?

Matoula es una maga humana bastante joven, pues aún es una adolescente. Ya desde pequeña mostraba una gran predisposición para la magia, un hecho que demostrarían los años de ir carbonizando por ahí a quien se oponía a sus deseos. Su ambición no tiene límites, por lo que constantemente está haciendo planes para ser la única dueña de algún territorio. Los que tiene para después de conseguirlo no los conoce nadie aún... Es egoísta y tiende a enfadarse con facilidad. Su mayor problema es que se cree mejor que el resto. Pero algo que no se atreve a decirle a nadie es que en realidad se siente muy sola. Si encontrase buenos amigos es muy posible que comenzara a cambiar.



Fuerza: 2

Agilidad: 2 + 1

Mente: 2 + 1

Cuerpo: 2

Encanto: 1

Movimiento: 6

Esperanza: 1 punto

Daño: Según el arma que use o por magia.

✿ **Talentos:** El poder de la *magissa*. Familiar.

✿ **Familiar:** Matoula tiene un cuervo como familiar que siempre la acompaña a todas partes llamado Caluco.

Troll de la madera

Como se ponga chulo, me hago con él un taburete.

El *troll* de la madera es bastante inofensivo, pues solo se alimenta de madera, aunque puede ser un verdadero problema para los árboles y las plantas. No obstante, algún que otro *troll* ha aprendido a comerse sólo los que se han caído, lo que es incluso beneficioso. Se les suele perseguir igual que a sus

Bastón

Honda

«Remendar», «Truco», «Encantar», «Escudo», «Ilusión», «Visión de la *magissa*», «Pestañeo», «Rayo letal», «Descarga eléctrica», «Maldición»

Heridas: 5

Energía: 16/24

Defensa: 1

primos de piedra, ya que el resto de las razas no se molestan en averiguar las diferencias entre ambos. Cuando son derrotados, se convierten en la materia de la que se alimentan, no diferenciándose de un árbol caído en el bosque.

Fuerza: 2 + 1

Agilidad: 1

Mente: 1

Cuerpo: 2

Encanto: 1

Movimiento: 8

Daño: 2 puntos más el daño del arma que use; 3 puntos con un manotazo.

✿ **Grande:** El *troll* es grande, por lo que alcanza con su arma hasta 2 puntos de movimiento («muy cerca»). Para calcular el daño que causa suma 2 puntos al daño de cualquier arma disponible en el juego.

✿ **Resistencia a las armas normales:** Se resta 1 punto del daño y solo recibe 1 herida cuando se sacan 3 o más éxitos en la tirada de ataque. Las armas mágicas y la magia tienen su efecto normal.

✿ **Ser de madera:** El fuego le provoca daño extra (página 63). Además, le tiene mucho miedo, por lo que huirá hasta de una llamita.



ANEXO
(O SEA,
COSILLAS
EXTRA)

VARIANTE DEL SISTEMA DE TIRADAS

Es posible alterar el sistema de tiradas de **Magissa** de una forma muy sencilla para que no tengamos que enfrentar cada tirada a otra a fin de averiguar si se realiza una acción con éxito o no. Con esta variación, simplemente se hacen tiradas para obtener o acumular éxitos o fracasos directamente y usarlos en el juego. Este sistema es ligeramente más complicado para los más pequeños (6 a 8 años) que el modo clásico del juego, ya que exige estar contando el número de éxitos, algo que solo es necesario en el modo avanzado.

Esta variante consiste en el sistema utilizado en otros juegos de rol como *Mouse Guard* y al sistema SD6. Ya sea por gustos personales o por un deseo de compatibilidad, esta variante se incluye como una posibilidad más para ajustar el juego a tus preferencias. Los valores estadísticos son similares (aunque no iguales).

Mediante este sistema solo se cuenta como éxito un margen de los resultados posibles de un dado. En el caso de **Magissa**, será exactamente la mitad de los valores más altos que es posible obtener: es decir, desde su valor medio hasta el máximo.

Para saber cuál gana entre dos tiradas ya no se buscan los valores más altos, ahora no hay más que contar el número de éxitos que se haya obtenido en cada una.

Dependiendo del tipo de acción (ataque o tirada enfrentada), una tirada gana si obtiene un mayor número de éxitos que la otra. Los empates ahora se resuelven de otra forma, pues hay que obtener más éxitos que el contrincante (tirada de oposición). No obstante, ciertas tiradas enfrentadas, como algunas pruebas de habilidad, pueden quedar en tablas si el narrador lo considera oportuno.

A la hora de contabilizar el grado de éxito o de fracaso a fin de averiguar lo bien o mal que ha resultado una acción, solo se tiene en cuenta la diferencia de éxitos entre ambas tiradas. Dependiendo de la diferencia de éxitos obtenidos, los jugadores pueden hacerse una idea del resultado de la acción de sus personajes. De esta forma, para calcular el número de éxitos que se añaden al daño en el modo avanzado solo contarán los éxitos de una tirada que han sobrepasado a los de la otra. Los éxitos que hayan quedado empatados quedan anulados entre sí, por lo que se descartan.

En la siguiente tabla se muestra qué valores de los dados se consideran éxitos.

Tipo de dado	Éxitos
Monedas	2 (cara)
Fudge/Fate	No aplicable en este sistema.
Cuatro caras	3, 4
Seis caras	4, 5, 6
Ocho caras	5, 6, 7, 8
Diez caras	6, 7, 8, 9, 0
Doce caras	7, 8, 9..., hasta 12
Veinte caras	11, 12, 13..., hasta 20

Como puedes ver, siempre se trata de la mitad más alta de sus valores posibles. Por ejemplo, en caso de utilizar dados de ocho caras, contarían como éxitos los resultados iguales o superiores a cinco. El resto se consideran fracasos.

Por otra parte, el narrador puede establecer acciones que requieran obtener un número de éxitos determinado sin tener que estar enfrentando las tiradas de los jugadores contra sus propias tiradas de dificultad. Es decir, realizar tiradas sin oposición. En este caso, establece un número de éxitos a conseguir, normalmente entre 1 y 6. Si la tirada del jugador obtiene un número igual o superior de éxitos, supera la prueba.

Por ejemplo, el narrador decide que es necesario obtener 2 éxitos para que un mago pueda aprender un hechizo. Si en la tirada el jugador obtiene 2 éxitos o más, su personaje consigue aprenderlo. Si el personaje cuanto necesita es tener éxito en su acción es suficiente con que obtenga 1 éxito en su tirada.

El resto del sistema funciona igual, de manera que se puede adoptar esta mecánica para todas las partes del juego.

Ejemplo: Jugando con dados de doce caras, el narrador le pide a la jugadora de *Rainbowlight*, la pequeña poni de unicornio, que realice una tirada para comprobar si esta es capaz de darse cuenta de que un trasto pretende atacarla por sorpresa. El narrador decide que la jugadora debe obtener al menos 2 éxitos en una tirada a dificultad normal. En este caso se trata de una tirada sin oposición. Si la jugadora obtiene 2 o más éxitos, supera la prueba. Tira cuatro dados y obtiene 7, 9, 8, y 4. Ha obtenido 3 éxitos (7, 9 y 8), por lo que *Rainbowlight* se da cuenta enseguida del trasto que está escondido.



Otro ejemplo: Cucumber pretende aprender un nuevo hechizo de coste 5. Para ello, el narrador decide que conseguirá aprenderlo cuando tras realizar una tirada cada semana (dentro del tiempo del mundo del juego) acumule tantos éxitos como el coste del hechizo: 5 éxitos. La primera semana obtiene 2 éxitos, y ahora debe esperar a la segunda para poder hacer una nueva tirada. Una semana después obtiene nada menos que 4 éxitos, por lo que ya ha conseguido el número de éxitos suficientes para que Cucumber pueda anotar el hechizo en su libro de magia.

Otro ejemplo más: Jugando en el modo avanzado con dados de ocho caras, Cucumber decide lanzar

uno de sus hechizos más terribles contra un troll que ha decidido acampar en un puente y convertirlo en su casa. El hechizo no es otro que «Rayo de la risa». En este caso se trata de una tirada con oposición. La pequeña sanadora se coloca a la distancia mínima para lanzar su hechizo, cruza los dedos y gasta los tres puntos de Energía que cuesta. Su jugadora lanza cuatro dados y obtiene 4, 4, 6, 8, de lo que dos son éxitos (el 6 y el 8). El troll tiene un solo dado de Mente, por lo que lo lanza para resistir el hechizo y saca un 6, un éxito.

Al tratarse de una tirada de ataque mágico, Cucumber ha conseguido superar con un éxito la cantidad

de éxitos que ha obtenido su oponente. Si el hechizo hubiese hecho daño este éxito se habría sumado al daño normal que produjera (+1). No es el caso, mejor para el troll.

El hechizo hace efecto y el troll comienza a reírse sin parar, doblado en el suelo. Como tiene un cerebro de mosquito, probablemente seguirá fallando sus tiradas, pero aun así hace una cada asalto contra la misma tirada que realizó Cucumber para librarse del efecto. Cucumber coge tranquilamente sus cosas y silbando una tonadilla cruza el puente pasando junto al troll, que se muere de risa golpeando el suelo con pies y manos.

TABLAS DE USO FRECUENTE

Grados de dificultad

Fácil	1 dado		¡Chupado!
Normal	2 dados		Hmmm...
Difícil	3 dados		¡Uf!
Dificilísimo	4 dados		¡Glup!
Heroico	5 dados		Oh, oh...
Épico	6 dados o más		¡Gerónimo!

Se han añadido los valores medios para dados de seis caras. Consulta el capítulo «Valores medios» (página 136) para ver los de otros tipos de dados.

Grados de éxito

1 o 2 dados de éxito	El personaje tiene éxito y obtiene lo que quería. Cada éxito obtenido con el valor máximo posible del dado supone obtener un éxito excepcional o éxito crítico.
3 o más dados de éxito	El personaje ha tenido mucho éxito, por lo que puede sucederle algo afortunado o introducir un ligero cambio que suponga una ventaja.
	Obtener tres o más éxitos críticos (éxitos con el valor más alto posible) podría beneficiar al personaje, por ejemplo, permitiéndole hacer un movimiento extra. Además, si una tirada de ataque vence por tres éxitos críticos o más, se considera un impacto crítico, que causa una herida adicional.

Distancias estándares

Al lado	1 punto de movimiento (uno junto a otro, cuerpo a cuerpo. Los personajes pueden tocarse).
Muy cerca (quemarropa)	A quemarropa. De 2 a 3 puntos de movimiento de distancia.
Cerca (corta)	Distancia corta. De 4 a 5 puntos de movimiento de distancia.
Lejos (media)	Distancia media. De 6 a 10 puntos de movimiento de distancia.
Muy lejos (larga)	Larga distancia. De 11 a 20 puntos de movimiento de distancia.

Al lado, muy cerca, cerca

Lejos	2 movimientos.
Muy lejos en adelante	4 movimientos o 2 movimientos corriendo durante todo un asalto.

Kilómetros al día = Puntos de movimiento ×5

Millas al día = Puntos de movimiento ×4

Coste de movimiento

Viajando 1 kilómetro/milla por:

Caminos, terreno llano	(Fácil)	1 punto (x1)
Colinas, bosques (sin senderos)	(Medio)	2 puntos (x2)
Montañas, suelo rocoso	(Difícil)	3 puntos (x3)
Pantanos, marismas	(Dificilísimo)	4 puntos (x4)

Coste y su valor en monedas

Gratis (Gr)	Nada, el personaje puede obtenerlo.
Barato (Ba)	Hasta 4 reales de plata o 49 perras gordas.
Asequible (As)	De 5 reales de plata (50 perras gordas) a 9 (99 perras gordas).
Caro (Ca)	De 1 a 4 doblones de oro.
Muy caro (MCa)	De 5 a 9 doblones de oro.
Carísimo (Caris)	A partir de 10 doblones de oro.

Tabla de Riqueza

Riqueza	Coste	Dificultad
Sin nada	0	Gratis No es necesario tirar.
Pobre	1D	Barato Fácil (1D)
Humilde	2D	Asequible Normal (2D)
Próspero	3D	Caro Difícil (3D)
Rico	4D	Muy caro Difícilísimo (4D)
Muy rico	5D	Carísimo Heroico (5D) o más

Armadura

Armadura	Defensa	Agilidad máxima
Cuero, cuero endurecido	1	-
Armadura de cacerolas	1	4 dados
Cota de malla, loriga	2	3 dados
Coraza, cota de escamas	3	3 dados
Armadura completa	4	3 dados
Escudo de madera	1	-
Escudo grande de metal	2	-

Guía para la creación de un hechizo

Un efecto menor que cause hasta 2 puntos de daño (luz, ventriloquía, ilusiones, prestidigitación, una llama en el pulgar...).

Coste 0

Un efecto moderado que otorgue al lanzador o a un aliado 1 dado de ventaja o haga hasta 3 puntos de daño.

Coste 1

Un efecto importante que otorgue al lanzador o a un aliado 1 o 2 dados de ventaja o haga hasta 4 puntos de daño.

Coste 2

Un efecto importante que otorgue hasta 2 dados de ventaja a varios aliados o haga hasta 5 y 6 puntos de daño con área de efecto.

Coste 3
y 4

Un poderoso efecto de área, la suma de varios efectos moderados o un ataque de hasta 8 puntos de daño. No es conveniente que otorgue más de doble ventaja.

Coste 5
o más

Y MÁS ALLÁ

Magissa 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 en la web <http://www.lavondyss.net>.

Guía de inicio a Magissa

La guía de inicio es la introducción ideal para Magissa. Con ella, los más pequeños podrán acercarse al juego y vivir sus aventuras directamente. En la guía se explican las funciones más básicas del juego, algunas reglas y se presenta un personaje de ejemplo con el que se puede jugar una pequeña aventura de introducción.

La Balada del Rey Transparente

El rey Arturo tiene un problema grave, ¡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 una aventura para Magissa en la que 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. Pero antes deberían encontrar a un tal Lanzarote para que les eche una manita...

Pantalla del narrador (próximamente)

Mediante una sencilla pantalla, el narrador puede disponer de la información más importante del juego y tenerla siempre a mano. Además, permite separar sus notas de las miradas curiosas de los pequeños jugadores.



Y una pera limonera,
¡pim, pom, fuera!

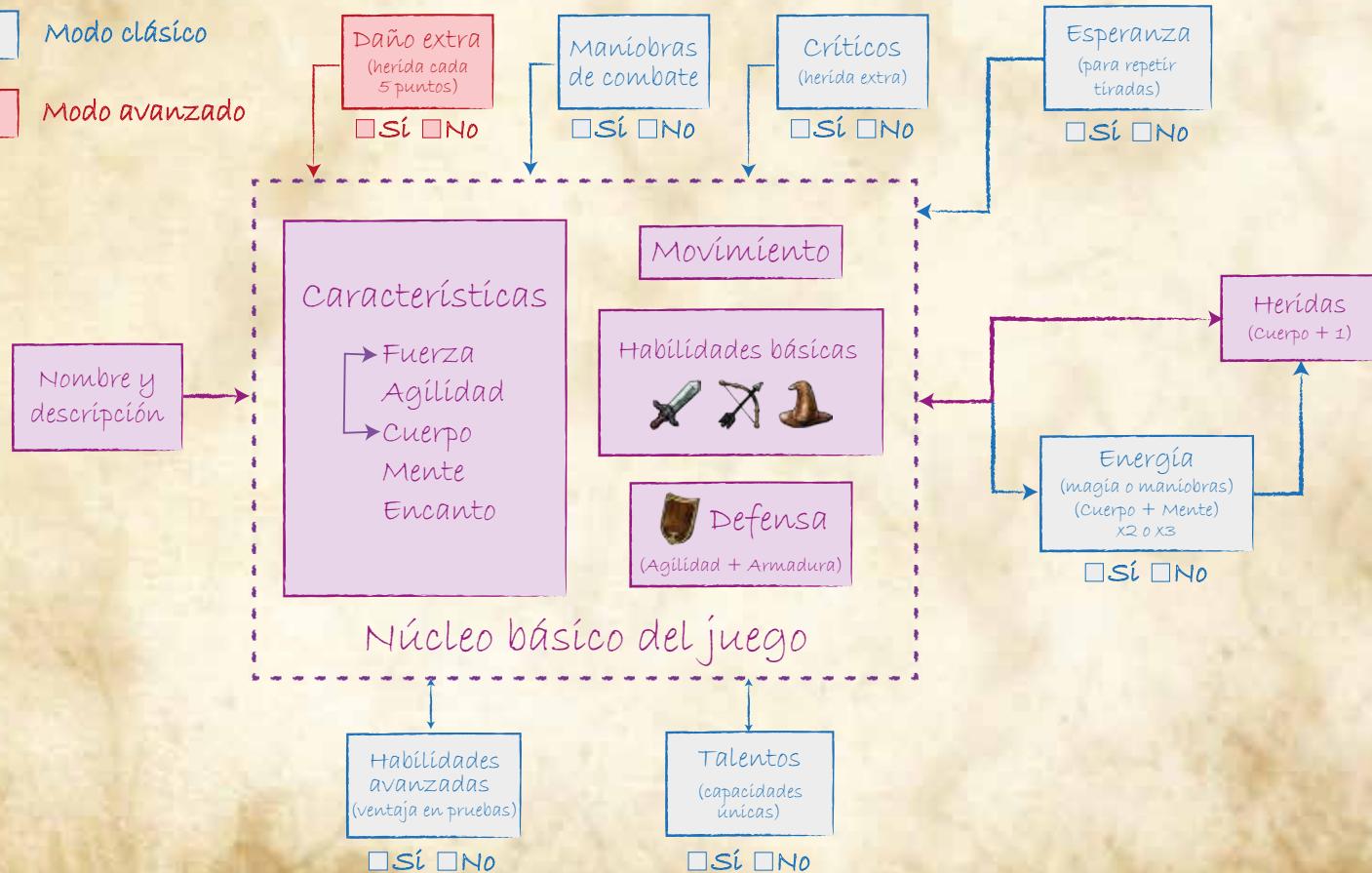


FICHAS

Se recomienda imprimir las fichas en cartulina.
Serán mucho más manejables, resistentes y duraderas.

MAGISSA. Esquema del juego

- Modo hero
- Modo clásico
- Modo avanzado



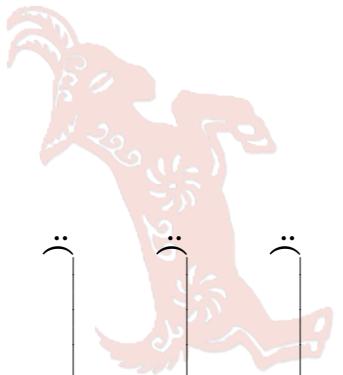
FICHA DE SEGUIMIENTO

Jugador: _____

Objetivos a conseguir: _____

Observaciones

Escena (_____): _____



Desarrollo general del juego (se pueden añadir ítems y valoraciones)

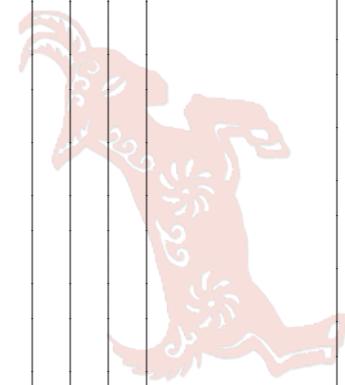
(Ejemplo) Respeto el turno de palabra :	Poco o nada	O	En ocasiones	O	A menudo	O	Siempre	O
: _____	: Poco o nada	O	En ocasiones	O	A menudo	O	Siempre	O
: _____	: Poco o nada	O	En ocasiones	O	A menudo	O	Siempre	O
: _____	: Poco o nada	O	En ocasiones	O	A menudo	O	Siempre	O
: _____	: Poco o nada	O	En ocasiones	O	A menudo	O	Siempre	O
: _____	: Poco o nada	O	En ocasiones	O	A menudo	O	Siempre	O
: _____	: Poco o nada	O	En ocasiones	O	A menudo	O	Siempre	O
: _____	: Poco o nada	O	En ocasiones	O	A menudo	O	Siempre	O
: _____	: Poco o nada	O	En ocasiones	O	A menudo	O	Siempre	O
: _____	: Poco o nada	O	En ocasiones	O	A menudo	O	Siempre	O
: _____	: Poco o nada	O	En ocasiones	O	A menudo	O	Siempre	O
: _____	: Poco o nada	O	En ocasiones	O	A menudo	O	Siempre	O
: _____	: Poco o nada	O	En ocasiones	O	A menudo	O	Siempre	O
: _____	: Poco o nada	O	En ocasiones	O	A menudo	O	Siempre	O
: _____	: Poco o nada	O	En ocasiones	O	A menudo	O	Siempre	O
: _____	: Poco o nada	O	En ocasiones	O	A menudo	O	Siempre	O

Evaluación

Motivaciones que manifiesta:

Objetivos cumplidos:

Necesidades detectadas:



Tarjetas de hechizos

 <p>Hechizo _____</p> <p>Coste: ○○○○○</p> <p>Alcance: _____</p> <p>Ataque: _____</p> <p>Daño: _____</p> <p>Duración: _____</p> <p>Efecto: _____</p>	 <p>Hechizo _____</p> <p>Coste: ○○○○○</p> <p>Alcance: _____</p> <p>Ataque: _____</p> <p>Daño: _____</p> <p>Duración: _____</p> <p>Efecto: _____</p>
 <p>Hechizo _____</p> <p>Coste: ○○○○○</p> <p>Alcance: _____</p> <p>Ataque: _____</p> <p>Daño: _____</p> <p>Duración: _____</p> <p>Efecto: _____</p>	 <p>Hechizo _____</p> <p>Coste: ○○○○○</p> <p>Alcance: _____</p> <p>Ataque: _____</p> <p>Daño: _____</p> <p>Duración: _____</p> <p>Efecto: _____</p>

 Hechizo _____	Coste: ○○○○○ Alcance: _____ Ataque: _____ Daño: _____ Duración: _____ Efecto: _____
 Hechizo _____	Coste: ○○○○○ Alcance: _____ Ataque: _____ Daño: _____ Duración: _____ Efecto: _____
 Hechizo _____	Coste: ○○○○○ Alcance: _____ Ataque: _____ Daño: _____ Duración: _____ Efecto: _____
 Hechizo _____	Coste: ○○○○○ Alcance: _____ Ataque: _____ Daño: _____ Duración: _____ Efecto: _____

Ficha de personaje hero (5 CARACTERÍSTICAS)



Magissa
Rol para niños

Nombre: _____

Movimiento: _____



Tipo de personaje: _____

Fuerza

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Características

Agilidad

<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"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Cuerpo

<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"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Ventaja



Hechizos:

Notas:



Defensa

<input type="checkbox"/>					
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Agilidad + Armadura

Heridas

<input type="checkbox"/>



Cuerpo + 1



Ficha de personaje hero

(4 CARACTERÍSTICAS)



Nombre: _____

Movimiento: _____



Tipo de personaje: _____

	Características				Ventaja	
Cuerpo	<input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/>	_____				
Agilidad	<input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/>	_____				
Mente	<input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/>	_____				
Encanto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Hechizos: _____	

Heridas



Cuerpo + 1

Notas: _____



Defensa

Agilidad + Armadura



Ficha de personaje clásica

(5 CARACTERÍSTICAS)



Mi nombre: _____ Nombre de mi personaje: _____

Tipo de personaje: _____ Movimiento: _____ Esperanza ○○○

	Características
Fuerza	<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"/>
Mente	<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"/>
Encanto	<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"/>
--------------------------	--------------------------

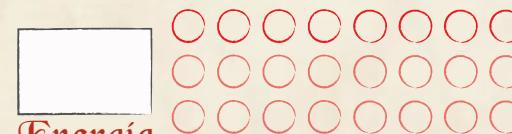


<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------



Arma: _____ Daño: _____

Arma: _____ Daño: _____



Energía

Hechizos:



Defensa

<input type="checkbox"/>					
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Agilidad + Armadura

Armadura: _____ Defensa: _____

Escudo: _____ Defensa: _____

Heridas

<input type="checkbox"/>



Cuerpo + 1



Ficha de personaje clásica

(4 CARACTERÍSTICAS)



Mi nombre: _____



Nombre de mi personaje: _____



Tipo de personaje: _____

Movimiento: _____

Esperanza: ○ ○ ○

Características

Cuerpo

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Ventaja

<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"/>
--------------------------	--------------------------



Mente

<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"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------



Energía

Arma: _____ Daño: _____

Arma: _____ Daño: _____



Heridas

<input type="checkbox"/>



Cuerpo + 1



Hechizos:



Defensa

<input type="checkbox"/>					
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Agilidad + Armadura

Armadura:

Defensa: _____

Escudo:

Defensa: _____

Ficha de personaje avanzada (5 CARACTERÍSTICAS)



Mi nombre:



Nombre de mi personaje:

Tipo de personaje:

Movimiento:

Esperanza: ○ ○ ○



Fuerza

Características				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				

Ventaja
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>



Arma:

Daño:



Arma:

Daño:



Energía



Agilidad

Mente

Cuerpo

Encanto

Talentos:



Defensa



Agilidad + Armadura

Armadura:

Defensa:

Escudo:

Defensa:

Heridas



Habilidades avanzadas

Ventajas

- () +
 - () +
 - () +
 - () +
 - () +
- Característica Característica Característica Característica Característica

Hechizos



Mochila



Ficha de criatura o monstruo



Criatura: _____ Movimiento: _____

Características									
Fuerza	<input type="checkbox"/>								
Agilidad	<input type="checkbox"/>								
Mente	<input type="checkbox"/>								
Cuerpo	<input type="checkbox"/>								
Encanto	<input type="checkbox"/>								

Ventaja	<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"/>



Ataque: _____ Daño: _____



Ataque: _____ Daño: _____



Energía: _____



Energía: _____

Heridas



Talentos:



Defensa

Notas:

Magissa

Rol para niños



Mi nombre:

Nombre de mi personaje:



Tipo de personaje: Elfo explorador

Movimiento:

6

Esperanza: ○ ○ ○

	Características	Ventaja	Arma:	Daño:	Heridas
Fuerza		+			2
Agilidad		+		Arco largo	3 p.
Mente		+			
Cuerpo		+			
Encanto		+			

Talentos: Visión en la oscuridad, magia innata,
donde pongo el ojo...



Defensa

Agilidad + Armadura

Armadura:

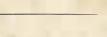
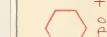
Defensa:

Escudo:

Defensa:

Heridas

2



Habilidades avanzadas

		Ventajas
Sigilo	(Agilidad) +	
Percibir	(Mente) +	
Rastrear	(Mente) +	
Animales	(Mente) +	
	() +	

Hechizos



* Encantar

Mochila



Pan, cantimplora, manta

carcaj y flechas





Mi nombre: _____ Nombre de mi personaje: _____



Tipo de personaje: Fauno explorador Movimiento: 5 Esperanza: ○ ○ ○



	Características	Ventaja	Arma:	Daño:
Fuerza	6	+ 1	Cuerno, coz	1 p., 2 p.
Agilidad	6	+ 1	Arco largo	3 p.
Mente	6	+ 1		
Cuerpo	6	+ 1		
Encanto	6	+ 1		

Talentos: Frenesí, lucha sucia, patas de carnero, disparo múltiple.



6
Energía



Defensa

Defensa: [dice icons] Agilidad + Armadura

Armadura:

Defensa:

Escudo:

Defensa:

Heridas

3



Cuerpo + 1

Habilidades avanzadas

	Característica	Ventajas
Atletismo	(Agilidad) + [dice icons]	_____
Animales	(Mente) + [dice icons]	_____
Rastrear	(Mente) + [dice icons]	_____
Sigilo	(Agilidad) + [dice icons]	_____
	(Característica) + [dice icons]	_____



Hechizos

Pan, cantimplora, manta

carcaj y flechas



Mochila



1. Casa del alcalde
2. Almacén comunal
3. Taberna y posada
4. Pequeño hospital
5. Molino y horno de pan
6. Casa de la curandera
7. Herrería y establos
8. Almacén de suministros
9. Casa del tejedor
10. Casa del sabio





ÍNDICE

Prólogo	4	Mente	34	3. ¿Cómo se juega?	46	Modo avanzado		Atontado, aturdido, mareado	68
El jarro de Pandora	5	Cuerpo	34	Regla básica de Magissa	47	(opcional, 10+ años)	61	Ejemplo de combate	68
1. EL JUEGO DE ROL	6	Encanto	35	La peor tirada posible	48	Modo hero		Curación	70
Pero ¿qué es un juego de rol?	7	Repartiendo los puntos	36	Contar el número de éxitos		(opcional, 6+ años)	62	Magia	71
¿Qué necesito para jugar?	8	Habilidades (bloque básico)	36	(opcional)	48	Impactos críticos		Libro de magia	72
¿Dónde comienza la aventura?	9	Habilidades básicas	36	Éxitos y fracasos críticos		(opcional, 8+ años)	62	Hechizos de mago	73
Unas notas sobre el sistema	10	Ataque Cuerpo a Cuerpo	36	(solo en caso de usar dados		Daño extra o umbral de daño		Coste 0	73
Estilos de juego	11	Ataque a Distancia	36	de 6, 8 y 10 caras)	49	(opcional, 10+ años)	63	Detectar encantamientos	73
Batallitas y escaramuzas	12	Magia	37	Ventaja y desventaja	50	Tipos de daño	64	Flecha de fuego	73
Exploración	12	Otras habilidades		Profesiones	51	Acciones especiales	64	Remendar	73
Juego de rol o «roleo»	12	(bloque opcional, 8+ años)	37	La importancia de una buena		Acción desesperada		Truco	73
Aventuras y campañas	12	Arreglar/Desmontar		descripción	52	(1 punto de Energía)	64	Coste 1	73
Regla básica y símbolos	12	(Mente)	38	Pruebas de habilidad	52	Golpe desesperado		Empujón	73
¿Qué dados uso en el juego?	12	Atletismo (Agilidad)	38	Ayudar a un compañero	54	(1 punto de Energía)	64	Encantar	73
¿Que significa quéeee?	13	Conocimiento (Mente)	38	Entrenar habilidades		Acción turbo		Escudo	74
Ejemplo de juego	14	Curar (Mente)	38	(opcional, 8+ años)	54	(2 puntos de Energía)	64	Coste 2	74
LIBRO DEL JUGADOR	18	Domar Animales (Mente)	38	Pruebas de nivel entre varios		Movimiento extra		Enviar mensaje	74
2. Creación de personajes	20	Interacción (Encanto)	38	personajes	54	(2 puntos de Energía)	65	Fundir	74
La ficha de personaje	22	Percibir (Mente)	39	Acumulando victorias	55	Maniobras de combate		Ilusión	74
Tipos de personaje (bloque básico)	22	Rastrear (Mente)	39	Combate	55	(opcional, 8+ años)	65	Invisibilidad	74
Razas	23	Sigilo (Agilidad)	39	Iniciativa	56	Rodear a un enemigo		Visión de la <i>magissa</i>	74
Centauros (<i>efhyllim</i>)	24	Tomar Prestado (Agilidad)	39	Iniciativa avanzada		Defenderse		Coste 3	75
Chicos gato (híbrido)	25	Defensa (bloque básico)	39	(opcional, 8+ años)	57	Ataque en defensa		Bola de fuego	75
Elfos (<i>daoine sidhe</i>)	26	Nivel de heridas (bloque básico)	39	Esperar para actuar	57	Bloquear		Pestaño	75
Enanos (<i>enydu</i>)	27	Puntos de movimiento		Sorpresa	57	Apuntar		Rayo letal	75
Faunos (<i>daenatch</i>)	28	(bloque básico)	40	Movimiento y distancias		Golpear en un punto concreto		Coste 4	75
Humanos	29	Esperanza		estándares	58	Retirada		Armadillo	75
Niños ciervo (<i>féidh cuðhanath</i>		(bloque opcional, 6+ años)	40	Correr	58	Interponer escudo		Convertir en sapo	75
o hijos de Curadhan)	30	Descripción		Cruzar el espacio de un		Cargar (1 punto de Energía)		Descarga eléctrica	75
Ponis de unicornio	31	Talentos		enemigo	59	Derribar (1 punto de Energía)		Muro de hielo	76
Ocupaciones	32	(bloque opcional, 8+ años)	40	Terreno malo	59	Empujar (1 punto de Energía)		Romper encantamiento	76
Explorador	32	Talentos de explorador	41	Ataque	59	Sujetar al enemigo o hacer una		Coste 5	76
Guerrero	32	Talentos de guerrero	42	Ataques cuerpo a cuerpo	59	presa (1 punto de Energía)		Animar objeto	76
Mago	32	Talentos de mago	42	Ataques a distancia y mágicos	60	Otras maniobras		Maldición	76
Picaro	33	Talentos de pícaro	43	Daño	60	Defensa		Teletransporte	76
Sanador	33	Talentos de sanador	44	Modo clásico		Cubrirse		Hechizos de sanador	77
Características (bloque básico)	34	Energía		(básico, 8+ años)	60	Estados alterados			
Fuerza (opcional)	34	(bloque opcional, 8+ años)	44			Inmóvil, paralizado, sujeto	68		
Agilidad	34	Dinerito				Cegado, deslumbrado	68		
		(bloque opcional, 8+ años)	45						

Coste 0	77	Efectos de frío, fuego, ácido	83	Escudo mágico	93	Talentos de Encanto	115	11. Escalar el juego	140
Detectar encantamientos	77	Venenos, enfermedades	83	Espada del buscador	94	Talentos especiales (coste x2)	115	De 6 a 8 años	141
Golpe de viento	77	Hambre y sed	83	Espada encantada	94	8. Crear historias	116	De 8 a 10 años	141
Zurcir	77	Efectos adversos del clima	83	Libro de hechizos de Caléndula	94	El conflicto	117	De 10 a 12 años	141
Coste 1	77	Viajar por el mundo (opcional, 10+ años)	84	Medallón de Edith	94	Trama e historia	118	De 12 a 14 años o más	141
Alivio de la <i>magissa</i>	77	Movimiento diario básico	84	Medallón de protección de Danna	94	12. Consejos para el narrador	142		
Deflector de Sariel	77	Movimiento diario avanzado	84	Varita mágica	94	Sentido común	143		
Empujón	77	Viajando por el mapa	85	Aprendizaje	94	Paciencia	143		
Protección	78	Explorando el terreno	85	Avance por entrenamiento	94	Más paciencia	143		
Coste 2	78	Asignación de tareas en el grupo	86	Avance por puntos	95	Sesiones cortas, historias simples	143		
Cegar	78	Vigía	87	Hacerse mayores	96	Explica las reglas en escalera	143		
Encantar objeto	78	Guía	87	Aprender hechizos	96	Fomenta los aspectos creativos	144		
Enredar	78	Cazador	87	Equipo	97	Educativo sí, pero no te pases	144		
Enviar mensaje	78	De compras	88	Esperanza	97	Sal de lo común	144		
Invisibilidad	78	Sistema 1. Valores 1-10-100	88	LIBRO DEL NARRADOR	98	¿Juego táctico o narrativo?	145		
Miedo	79	Sistema 2. Valores 1-100	88	4. Personajes no jugadores (PNJ)	100	Pon el combate en segundo plano	145		
Primavera de la <i>magissa</i>	79	Sistema 3. Riqueza (8+ años)	88	PNJ sencillo	101	Espera lo inesperado	146		
Visión de la <i>magissa</i>	79	Armas y armaduras	89	PNJ básico	101	No todo es Nunca Jamás	146		
Coste 3	79	Puntiagudas y de filo	90	PNJ avanzado	101	Introduce cambios si se atascan	146		
Levitar	79	Contundentes	90	5. Alterar la historia (opcional)	102	Intenta convertir lo negativo en positivo	146		
Llamada de la <i>magissa</i>	79	A distancia	90	6. Crear elementos nuevos	106	«Pero es que dicen que el rol es malo...»	146		
Rayo de la risa	80	Armaduras	91	Talentos nuevos	107	Enfoque del juego de rol	147		
Velocidad	80	Escudos	91	Hechizos nuevos	107	Diversión	147		
Coste 4	80	Equipo indispensable	91	El coste de la magia	107	¿Qué podemos aprender?	147		
Corteza	80	Cuchipanda	91	Magia libre	108	Enfoque	147		
¡En pie!	80	Las cosillas básicas	91	7. Crear tipos de personaje	110	Actitud	147		
Transformación	80	Cosillas de acampada	92	Ocupaciones nuevas	111	Conclusión	147		
Purificar	81	Para ponerse guapos	92	Razas nuevas	112	13. Guía para educadores	148		
Coste 5	81	Remedios y medicinas	92	Talentos para nuevos tipos de personaje	113	1. Evaluación inicial	149		
Invocar la tormenta	81	Objetos mágicos	93	Talentos de Fuerza	113	2. Definición de objetivos	149		
Visión lejana	81	Alas de Ícaro	93	Talentos de Agilidad	114	3. Planificación (diseño)	149		
El entorno	81	Armadura élifica	93	Talentos de Mente	115	Tabla de adversidades	132		
Daños naturales y trampas	81	Bastón de Rhianan	93	Talentos de Cuerpo	115	10. Valores medios (opcional)	136	Contenidos y competencias	149
Daño masivo	82	Batíl volador	93						
Daño por caídas	82	Botitas de salir pitando	93						
Dureza y salud de los objetos	82								

Recursos.....	150	15. Bestiario.....	166	Planta carnívora.....	178	Casa.....	189	7. Y así, con la botella o bien sin sus pantalones.....	200
4. Realización.....	150	Araña enorme.....	168	Pulpo grandote.....	178	Salón.....	190	De vuelta al Rey.....	200
Recordar que es un juego y debe divertir.....	150	Araña peluda.....	168	Quimera.....	179	Cocina.....	190	Conclusión.....	200
Priorizar los objetivos sobre el argumento de la partida.....	150	Bejolder, con be de burro.....	168	Rata maligna.....	179	Cuartos de las camas.....	190	Reparto.....	200
Supeditar el ritmo de la partida a los aspectos educativos de la actividad.....	150	Bandido con cicatriz.....	169	Rata maligna grande.....	179	4. Decididos a ver la faena completada.....	191	Matoula («Matula»).....	200
Fomentar la reflexión de los jugadores.....	150	Bandido esbirro.....	169	Rata maligna enferma.....	180	5. Cuando nuestros héroes por fin regresan a la aldea.....	191	<i>Troll</i> de la madera.....	201
Dar refuerzos negativos, pero sobre todo positivos.....	151	Búho.....	169	Retño de cubo gelatinoso.....	180	Reparto.....	191	ANEXO (O SEA, COSILLAS EXTRA).....	202
Prestar especial atención a la motivación.....	151	Can Cerbero (perrito de tres cabezas).....	170	Retño de Tiamat.....	180	Espantapájaros.....	191	Variante del sistema de tiradas.....	203
Atención a la diversidad.....	151	Cocatriz.....	170	Tigre pequeño.....	181	Reina Cebolla.....	192	Tablas de uso frecuente.....	205
Poner el acento en reflexionar sobre la conducta de los personajes.....	151	Conejito blanco asesino.....	170	Tigre adulto.....	181	Tomate asesino.....	192	Y más allá.....	206
Tratar de que los niños perciban su aprendizaje como significativo.....	152	Cosa que se mueve.....	171	Trasgo.....	182	Pesadilla viviente.....	192	Guía de inicio a Magissa.....	206
5. Evaluación.....	152	Dragón pequeño de turbonidio.....	171	Trasgo esbirro.....	182	El Rey de Madera.....	193	La Balada del Rey Transparente.....	206
Esquema de intervención.....	153	Elemental.....	172	Gran trasgo.....	183	La aventura.....	192	Pantalla del narrador (próximamente).....	206
DYSS MÍTICA.....	154	Esqueleto.....	172	<i>Troll</i> de piedra.....	183	Comenzando.....	193	FICHAS Y MAPAS.....	208
14. Una mirada a Dyss Mítica.....	156	Espantapájaros.....	172	<i>Troll</i> de la madera.....	183	Información para el narrador.....	193	Esquema del juego.....	208
Detalles más importantes.....	158	Espectro guardián.....	172	Vampiro joven.....	184	1. Con algo de prisa y sin dudar demasiado.....	194	Ficha de seguimiento.....	209
Sobre el mundo.....	159	Fantasma tembloroso y ululante.....	173	Zombi.....	185	2. En el bosque, desierta y sin vigilancia, una torre.....	195	Tarjetas de hechizos.....	211
El Continente Central.....	161	Gigante.....	173	16. Aventuras.....	186	3. Una vez en la torre y sobre las ocho... ..	195	Ficha de personaje <i>hero</i> (5 características).....	212
El Continente Periférico.....	161	Goblin esbirro.....	173	Tomate Quest.....	187	4. Por la mañana, tras el desayuno....	196	Ficha de personaje <i>hero</i> (4 características).....	213
La Tierra de Brenn.....	161	Goblin soldado.....	174	La aventura.....	187	5. Una vez el <i>troll</i> hace su promesa....	198	Ficha de personaje clásica (5 características).....	214
La villa de Narán.....	162	Grifo pequeño.....	174	Ayudando a sus amigos.....	187	6. Cuando por fin la bruja hace aparición....	199	Ficha de personaje clásica (4 características).....	215
Mapa de Dyss.....	165	Hidra.....	174	Información para el narrador.....	187	Pies, ¿para qué os quiero?.....	199	Ficha de personaje avanzada (5 características).....	216
		La cosa de la Carcosa.....	175	1. Preparando juntos su aventura....	188	Hola, ji, ji....	199	Ficha de personaje avanzada (4 características).....	217
		Lobito.....	175	2. De camino hacia la granja todo parece sosgado....	188	¿Qué tal va todo? ..	199	Ficha de PNJ.....	218
		Lobo feroz.....	175	3. Muchas hortalizas crecen aquí....	188	¡En guardia, bruja! ..	199	Ficha de criatura o monstruo.....	219
		Mapache.....	176	Granero.....	189			Personajes pregenerados.....	220
		Momia reseca.....	177	Huertas.....	189			Villa de Narán.....	228
		Murciélagos flatulentos.....	177	Cobertizo.....	189			Valle de Gallen.....	229
		Ogro.....	177	Retrete.....	189				
		Osito.....	178						
		Oso joven.....	178						



Algunas veces se acerca a la villa un gran ciervo blanco, con una de las astas de su cornamenta rota. No hace mucho tiempo, algunos se le acercaron lo suficiente para poder descubrir que entre los cuernos, atados con cintillas rojas y ocultos entre los jirones de tela, transporta mensajes de tierras lejanas que invitan a emprender largos viajes.

Magissa es un juego de rol de fantasía para jugar con niños de 6 años en adelante. Las reglas, ágiles y sencillas, se pueden ir ampliando para que el juego se adapte a las necesidades de los niños. Tanto si sois jugadores experimentados como si os acercáis a los juegos de rol por primera vez, este libro os permitirá vivir el espíritu de los cuentos como nunca antes.

Sacad brillo a vuestras armaduras y llenad la mochila con provisiones: ya estáis listos para correr una y mil aventuras por las legendarias tierras de **Magissa**.