

EL ABSURDO Y REFRESCANTE  
JUEGO DE ROL



EL ENIGMA DE LAS BABAS  
CREADO POR MANUEL MACOU

SE HAN TOMADO COMO REFERENCIA LOS PERSONAJES DE **STEPHEN HILLENBURG**  
Y LAS IMÁGENES DE LA SERIE ANIMADA **SPONGEBOB SQUAREPANTS**

ESTA AVENTURA ROLERA ES COMPATIBLE CON

MAGISSA  ROL PARA NIÑOS



*A **ALDARA** y **TEO**, por permitirme  
ser un niño más a su lado*

*A **MARÍA**, por darme su opinión con  
paciencia, tras cada pequeño cambio  
realizado*

*A **TI**, por dedicar tu tiempo (el más  
preciado de los tesoros que posees)  
al enfrentarte a esta pequeña aventura*

ESTA ES UNA AVENTURA ROLERA  
EDITADA POR **TEATRO SCAENAE**  
¡Y ES TOTALMENTE GRATUITA!  
ÚSALA, DISFRÚTALA, COMPÁRTELA



ESTE ABSURDO Y REFRESCANTE JUEGO DE ROL  
ES COMPATIBLE CON

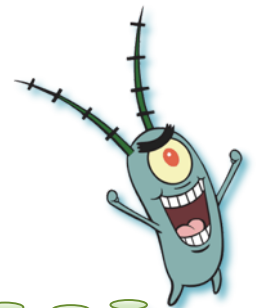
**MAGISSA (ROL PARA NIÑOS)**

CREADO POR **EDANNA**

NO OLVIDES VISITAR SU PÁGINA:



[HTTP://WWW.LAVONDYSS.NET/](http://www.lavondyss.net/)







# EL ABSURDO Y REFRESCANTE JUEGO DE ROL

## ÍNDICE

<b>¡ESTO ES DE BESUGOS!</b> .....	4
Los porqués de este juego de rol	
<b>INGREDIENTES SECRETOS</b> .....	5
Las reglas fundamentales	
<b>¡ESTOY LISTO!</b> .....	11
La tripulación del navío	
<b>EL ENIGMA DE LAS BABAS</b> .....	16
La aventura (SÓLO PARA PATCHY)	
<b>PESCADERÍA</b> .....	22
Los malos de la historia (SÓLO PARA PATCHY)	
<b>OTROS CONDIMENTOS</b> .....	28
Los imprimibles	

## Algo más que piñas debajo del mar...

¿Cansado del despreocupado verano y el sin vivir de unas vacaciones sin reglas?

¿La arena en tu merienda de playa ya no te llena como antes?

En tus manos está la solución: métete por unos minutos en la piel de Bob Esponja y sus amigos y descubre qué es lo que se cuece en Fondo de Bikini.



¡ESTO ES DE BESUGOS!



*Ahora que estás a punto de meterte en este jardín o, mejor dicho, zambullirte en este océano, deberías saber algo sobre mis motivaciones al crear esta aventura:*

La verdad es que todo esto surge de la idea de que **en el Fondo (de Bikini) todos hemos sido algo besugos alguna vez**. Con excepción, está claro, de los propios besugos, que tienen la suerte de serlo hasta el tuétano y a tiempo completo. ¡Los muy suertudos!

Yo mismo puedo afirmar con orgullo que me siento como un besugo una considerable parte del día.

Otra de las energías que han puesto a rodar la maquinaria de este juego de rol es sin duda el hecho **poder participar con mis propios hijos de una actividad que a todos nos apasiona**.

Para acabar, y justo antes de empezar, estaría bien dejar claro que hay que tomarse este libreto con humor y disculpar, en la medida de lo posible, los errores que pueda contener.

Sin más cháchara, pasa la página y... ¡disfruta de la aventura!

MANUEL MACOU



## INGREDIENTES SECRETOS

Las reglas fundamentales

## INGREDIENTES SECRETOS



*Voy a intentar ir al grano. Para ello daré por supuesto que todos sabemos qué es un juego de rol, ya que "jugamos" al rol las 24 horas al día (toda vez que somos padres, hijos, amigos, vecinos,...). La única diferencia radica en que las normas del **Absurdo y Refrescante Juego de Rol de Bob Esponja** te permiten hacer cualquier cosa que se te pase por la cabeza (sí, he dicho ¡cualquier cosa!) sin mayor consecuencia que la de acabar "dormido de puro agotamiento". Y aún en el improbable caso de que eso sucediera, no hay cansancio que no cure un poco de reposo.*

Esto nos lleva al **PRIMER INGREDIENTE SECRETO** de la receta: **En este juego nadie muere**, como mucho se te permite "hacer el muerto" en el agua.

El **SEGUNDO INGREDIENTE SECRETO** es el **uso de dados**: Tal y como se dice desde la portada, esta aventura rolera es compatible con el sistema de **Magissa (rol para niños)** creado por **Edanna**.

Para llevar a cabo la **Fórmula Original**, vas a necesitar dados de 4 caras (D4), de 6 (D6 -los normales de toda la vida-), de 8 (D8), de 10 (D10) y de 12 (D12). Con tener uno de cada es suficiente. Pero al igual que pasa con las aventuras de Magissa, la flexibilidad nos permite contar con **Otras Fórmulas Originales** en las que puedes utilizar dados normales, monedas o cualquier otra cosa que se te ocurra.



Lo primero que tienes que saber es que **al tirar los dados, el resultado no se suma**. Simplemente gana el que saca un número mayor y, en caso de empate, el que haya tenido la iniciativa de la acción (sea esta el ataque a un monstruo o el intento de hacer un sandwich de atún con pepinillos de mar utilizando una pala excavadora). Así de sencillo y rápido. ¿Te pongo unos ejemplos?

(A) Tira 1 dado D6 (1d6) y 1d8 y saca: 3 y 7

(B) Tira 1d6 y saca: 4

**Gana (A)**

(A) Tira 1d6, 1d8 y 1d10 y saca: 2, 4 y 4

(B) Tira 1d6 y saca: 5

**Gana (B)**

(A) Tira 1d6 y saca: 3

(B) Tira 1d6 y 1d8 y saca: 1 y 2

**Gana (A)**

(A) Tira 1d6 y 1d8 y saca: 4 y 5

(B) Tira 1d6 y saca: 5

**Gana el que haya llevado la iniciativa en la acción**



El **TERCER INGREDIENTE SECRETO** que debes conocer es la **Ficha de Personaje**. Voy a dedicarle unas cuantas líneas con el fin de que comprendas la utilidad de cada uno de sus apartados.

(1) Puedes utilizar el **Hueco** para hacer un dibujo representativo de tu personaje (en el ejemplo vemos a un sonriente Bob Esponja -no se hace una idea de lo que se le viene encima-).

(2) En el apartado **Mi nombre** puedes poner tu nombre real, el artístico o el que usas como caza-tesoros subacuático.

(3) El apartado **Movimiento** se reserva para que anotes el movimiento de tu personaje. Excepto que se diga lo contrario, todos los personajes se mueven de forma Normal (1x1). Algunos como Gary caminan a Mitad de velocidad (1/2) y otros, como las Medusas Cabreadas al Doble (2x1), Triple (3x1), etc.



## BOB ESPONJA "EL ABSURDO Y REFRESCANTE JUEGO DE ROL"

(4) No todos los personajes tienen una imaginación desbordante pero algunos, como Bob Esponja, pueden utilizar hasta dos veces por partida su imaginación para retroceder en la historia si una decisión ha supuesto algo desastroso para el grupo. En ese caso no lo dudes: **¡Usa tu imaginación!** y vuelve a intentar otra cosa (¡o la misma si quieres, maldito loco testarudo!).

(5) Como ya te he dicho, este juego de rol utiliza dados para decidir el éxito de una acción. Pues bien, para saber qué y cuántos dados tirar, cada personaje parte con 7 puntos iniciales que debe repartir entre sus 5 posibles **Características: Fuerza, Agilidad, Mente, Cuerpo y Encanto**.

Puedes otorgar a cada Característica un mínimo de 0 puntos y un máximo de 4. Antes de empezar la aventura, la distribución de los puntos debe ser validada por el Director del Juego (Patchy), por lo que debes justificar ante él tu decisión. Veremos todo eso en profundidad en el apartado **¡Estoy Listo!**.

*Dados a tirar en función de los puntos de característica otorgados:*

**0 puntos:** ningún dado  
**1 punto:** 1d6  
**2 puntos:** 1d6 y 1d8  
**3 puntos:** 1d6, 1d8 y 1d10  
**4 puntos:** 1d6, 1d8, 1d10 y 1d12

Si lo necesitas, al final de esta guía encontrarás fichas de personaje (como la que estamos describiendo) listas para imprimir.

(6) La **Pupita** es la cantidad de daño que puede recibir tu personaje antes de caer agotado y necesitar unos minutos de reposo.

La ficha de personaje muestra la siguiente información:

- Cuerpo + 1:** Representado por 6 hexágonos rojos.
- Pupita:** Un recuadro con el número 6.
- Ventaja:** Una sección con tres filas, cada una con un dado de cuatro caras y un espacio para escribir.
- Pereza:** Una sección con tres filas, cada una con un espacio para escribir.
- Felicidad:** Representado por 7 círculos rojos.

Calcular la Pupita es muy sencillo: solamente hay que sumarle 1 al número de puntos de cuerpo.

*Para el ejemplo de Bob Esponja: 1 punto de cuerpo + 1 = 2 pupitas.*

(7) Y dirás tú: "Pero, ¿estamos todos locos? ¡Las pupitas que puede recibir un personaje son muy pocas! ¡Protesto!" Bueno, pues no ha lugar, porque para protegerte de las pupitas "directas" tienes tu nivel de **Felicidad**. Mientras tu Felicidad sea superior a 1... nada te hará Pupita.

En general **los personajes empezarán la partida con 16 puntos de Felicidad** (aunque hay que decir que algunos como Bob Esponja o Patricio pueden tener una cantidad mayor y otros como Calamardo algo menos -¡alegra esa cara hombre!-).

El personaje va perdiendo Felicidad con cada acción fallida o al utilizar una ventaja (ver el punto 8), pero también hay fórmulas para recuperarla, así que el daño es algo bastante controlable si no te vuelves loco intentando acciones imposibles.



(8) La **Ventaja** entra en juego con el sano objetivo de complementar las características de un personaje y, de paso, contradecir uno de los principios de la receta original: aquel que decía que "el resultado de los dados no se suma".

**VENTAJA 8**

+	<u>Espátula</u>	<b>PEREZA:</b> <u>2</u>
+	_____	<b>PEREZA:</b> _____
+	_____	<b>PEREZA:</b> _____

**FELICIDAD**

Cada personaje dispondrá de un máximo de tres ventajas, que podrá utilizar y cambiar tantas veces como quiera durante la partida.

Eso sí, **no está permitido usar más de una Ventaja al mismo tiempo** y su efectividad dependerá directamente de la tirada de 1d4. A la cifra más alta obtenida entre los dados de su Característica se le sumará la tirada de dicho dado (D4) y ese será el resultado de una acción con Ventaja. Veámoslo con nuestro ejemplo:

*Bob Esponja, aún teniendo 0 puntos de Fuerza, puede intentar abofetear a un monstruo utilizando su Espátula como ventaja.*

*Pongamos que Bob Esponja tira 1d4 y el resultado de dicha tirada es 3. A los 0 puntos de fuerza (no tiene dados que tirar para esta característica) le sumamos los 3 de la ventaja y, de esta forma hace 3 puntos de daño.*

*Si el monstruo se defiende con una tirada de 3 o menos... ¡habrá sido oficialmente abofeteado por un tirillas!*

Pero el uso de una ventaja no es del todo gratuito. En realidad el personaje pagará por su **Pereza** con puntos de Felicidad. ¡Intenta usar tus ventajas con cabeza!

*En nuestro ejemplo, el "precio" de abofetear al monstruo usando su espátula supone 2 puntos de pereza y, por lo tanto, Bob Esponja pierde 2 puntos de Felicidad al hacerlo.*

**BOLSILLO 9**

DEFENSA:					
<b>PROTECCION:</b> <u>10</u>	<b>AGILIDAD + PROTECCION:</b> _____				
<u>Casco de Motero</u>	<b>DEFENSA:</b> _____				
	<b>DEFENSA:</b> <u>3</u>				

Fichas y sistema de juego compatibles con: Magissa. Juego de Rol para niños por Edanna. © 2013. www.lavondys.net

(9) En tu **Bolsillo** tienes una libreta en la que anotar las nuevas habilidades aprendidas (hacer un paracaídas con sus propios pantalones, sacarse los mocos con palillos chinos,...) y sitio suficiente para guardar los objetos que vayas encontrando durante la aventura.

(10) ¿Cuál es tu **Protección** ante las consecuencias de una acción maliciosa? La mecánica es similar a la de las Ventajas. Tendrás que tirar tus dados de Agilidad y a la cifra mayor de tu tirada le sumará, si procede, la **Defensa** de las Protecciones que lleves (**cada personaje puede llevar puestas un máximo de dos Protecciones**).

*En el Bar de Mala Muerte a Bob Esponja le lanzan a traición una chapa de refresco a la cabeza. Al tener 1 punto de Agilidad y dado que ha conseguido un Casco de Motero que le protege la cabeza con 3 puntos directos, debería sumar, a la cifra mayor obtenida entre los dados tirados (1d6 en este caso), esos 3 puntos directos de Defensa.*



## BOB ESPONJA "EL ABSURDO Y REFRESCANTE JUEGO DE ROL"

El **CUARTO INGREDIENTE SECRETO** hace referencia al uso de **los Turnos, las Acciones, las Características y los Movimientos**.

Cada vez que viajes a una parte diferente del mapa se determinará el orden de actuación o **TURNO** en ese nuevo escenario. ¿Cómo? Tirando un dado (original, ¿eh?). Cada jugador (Patchy incluido) tirará 1d12 y el que obtenga la cifra mayor será el primero. Si hay empate entra varios para una posición se desempatará con una nueva tirada de dado. Veamos un ejemplo:

*Tras tirar cada jugador 1d12 pongamos que los resultados son los siguientes:*



*Bob Esponja ha sacado un 5  
Patricio Estrella un 3  
Calamardo Tentáculos un 9  
Eugene Cangrejo un 1  
Patchy un 5*



*El primero en jugar será Calamardo, ya que con un 9 ha sido el que ha sacado la cifra más alta.*

*Bob Esponja y Patchy, con un 5 cada uno, deben tirar de nuevo para determinar cuál será segundo y cuál tercero (ya que ambos han sacado la segunda cifra más alta). Aunque en el desempate saquen una cifra mayor a un 9 o inferior a un 3 eso no afecta a los turnos de Calamardo o Patricio, ya que este es un desempate por el segundo y tercer turnos.*

*Continuará jugando Patricio (con un 3) y acabará la ronda Eugene Cangrejo (que ha sacado un triste 1).*

Cada jugador, durante su turno, podrá llevar a cabo cualquiera de estas cosas:

- a) Moverse dos veces.
- b) Moverse una vez y llevar a cabo una acción.
- c) Moverse una vez y equiparse.
- d) Realizar una acción y equiparse (o viceversa).

Se considera **ACCIÓN** a todo aquello que no signifique moverse (andar, correr, arrastrarse,...) o **EQUIPARSE** (convertir un objeto que se encuentra en tu Bolsillo en una Ventaja o Protección). También se considera Acción al hecho de pasar a otro jugador un objeto que estaba en tu Bolsillo para que lo meta en su Bolsillo (pero recuerda que **no se puede "equipar" a otro jugador**, cada uno debe sacudirse sus propias pulgas de mar).

Hay que aclarar que algunos objetos no sirven para ser equipados y simplemente tienen una consecuencia directa.

*Por ejemplo, después de un enfrentamiento con una criatura, decidimos comernos la última Galletita de la Abuela que tenemos en el Bolsillo. Este objeto tiene un*



*efecto curativo inmediato de 3 puntos de Felicidad. Tras su uso, debe desaparecer de tu Bolsillo (¿o creías que duraría para siempre golosillo?).*

Las normas están ahí para romperlas. Por ejemplo, un objeto como la *Galletita de la Abuela*, que tiene un efecto directo, podría ser equipada y usada como arma arrojadiza (Ventaja) o señuelo (Protección) contra el ataque de un Cienpiños Fangoso.

El éxito de una acción va a depender en gran medida de lo complicado que sea que eso que intentas y de las Características y Habilidades que poseas para conseguirlo.

Pero entonces... ¿Qué dados tira Patchy para determinar si una acción tiene éxito o no?

**Acción chupada:** no es necesario tirar dados, lo consigues

**Acción sencilla:** Patchy tira 1d4

**Acción normal:** Patchy tira 1d6

**Acción complicada:** Patchy tira 1d6 y 1d8

**Acción muy complicada:** Patchy tira 1d6, 1d8 y 1d10

**Acción imposible:** Patchy tira 1d6, 1d8, 1d10 y 1d12

*Por ejemplo, que Bob Esponja consiga doblar una señal de tráfico con sus propias manos es absolutamente imposible, ya que no tiene ni la más mínima fuerza.*

**¿Imposible? ¡En este juego no hay nada imposible!**  
*Imaginemos que intenta doblarla a base de aporrearla con su espátula. Para ello tira 1d4... y saca ¡un 4! Evidentemente Patchy lanza todos los dados para comprobar si lo consigue (¡es imposible que Bob Esponja lo consiga!) así que hace una tirada de 1d6, 1d8, 1d10 y 1d12... y resulta que saca como máxima puntuación ¡un 4!, como la iniciativa de la acción era de Bob Esponja... habrá conseguido doblar la señal y a Patchy no le quedará más remedio que reconocer que la señal era de cartón y formaba parte del atrezzo de una película que estaban rodando en Fondo de Bikini. El único coste de intentar esa locura es perder 2 puntos de Felicidad (como pago por los 2 puntos de Pereza que tiene el uso de la espátula).*

¿Qué **CARACTERÍSTICAS** se activan con cada acción? Pues depende de la acción que quieras llevar a cabo. Te doy varios ejemplos:

*Empujar algo activa tu Fuerza.*

*Esquivar un chicle en el suelo, tu Agilidad.*

*Resolver un sudoku, tu Mente.*

*Resistir a una colleja, tu Cuerpo.*

*Caer bien al Heladero, tu Encanto.*

De esta forma, tirarás los dados de la Característica activada en función de los puntos que hayas dado al principio de la partida.

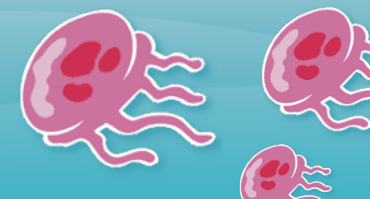
Es posible que haya casos en los que se requieran varias Características al mismo tiempo. Pero no te agobies. Ahí está Patchy para tomar decisiones.

Para simplificar el juego no tendremos en cuenta las distancias dentro de los escenarios. Vamos a suponer que todos los personajes tienen la misma capacidad de

**MOVIMIENTO** y podremos desplazarnos de un lugar a otro con sólo decir "Me muevo a..." ó "Camino hacia...".

Eso sí, si queremos hacer algo que suponga un extra de energía (escapar corriendo, bailar la Macarena,...) perderemos la capacidad de realizar una segunda acción. ¡Que no todo el Campo (de Medusas) es orégano!

Hay objetos que pueden mejorar tus características dándote por un momento la posibilidad de tirar algún dado extra o sumar una cantidad concreta. No olvides explorar los escenarios y los bolsillos de los enemigos derrotados.





¡ESTOY LISTO!  
La tripulación del navío

La dificultad y retos que te encontrarás en esta absurda y refrescante aventura van a depender en gran medida del número de personajes y las características de los mismos. Por eso Patchy debe conocer de antemano estos datos.

*Ahora que te has empapado de información relativa a los **Ingredientes Secretos**, estás en disposición de crear tu propio personaje y lanzarte a la aventura. En este apartado te voy a proponer dos recetas:*

A) La más rápida y cómoda: Seleccionar y **personalizar alguno de los personajes prefabricados** que encontrarás al final de esta sección.

B) Para listillos y apasionados del control absoluto: **Crear uno tú mismo a partir de un personaje que haya salido la serie.**

Puede ser un habitual como Perla, hija del Sr. Cangrejo, o una Medusa Anónima que salía muy al fondo como figuración en uno de los capítulos. Eso sí, ten en cuenta que cuantos más datos poseas acerca del personaje, más sencillo te será crearlo.

Aunque con imaginación (y de eso estoy seguro que vas sobrado) puedes llegar a dar vida al personaje más original de todo Fondo de Bikini.



Al final de este apartado encontrarás unos cuantos personajes prefabricados, pero puedes añadir a tantos otros como quieras (mientras mantengas a Patchy informado). Si te parece, te voy a mostrar como he creado a Bob Esponja desde cero y de esa forma podrás hacer tú lo mismo.

**1) Decide qué tipo de criatura serás:** un Pez, una Ostra, un Cobrador de impuestos,...

**2) Dibuja a tu personaje y decide tu nombre de guerra.**

**3) Reparte, a tu elección, los 7 puntos entre tus 5 Características.** No olvides justificar tu decisión ante el Director del Juego (Patchy):

*El bueno de Bob Esponja no es un personaje fuerte (a la vista está) así que voy a darle un 0 en Fuerza (necesitará ayuda para levantar un ancla y si me apuras para sacar la pasta de dientes apretando el tubo,...)*



*No puede tirar ningún dado para acciones de tipo Fuerza (aunque más adelante -cuando hablemos de las Ventajas- veremos que esta afirmación no es en realidad del todo exacta).*

*Tampoco es muy ágil, pero dada su flexibilidad como esponja puedo adjudicarle 1 punto en Agilidad (tirá 1d6 cada vez que quiera saltar una piedra; o evitar que le roben la cartera).*

*De imaginación Bob Esponja va sobrado aunque tampoco es un lumbrera, por lo que le voy a dar 2 puntos de Mente (tirá 1d6 y 1d8 -quedándose con la cifra mayor- para percibir que alguien le está mintiendo; o para hacer un crucigrama).*

*Al ser una esponja, tiene una estructura poco sólida pero resistente a los golpes por lo que puedo ponerle 1 punto de Cuerpo (tirá 1d6 para recibir el impacto de una piruleta en su ojo; o para intentar colarse en la caja del súper).*

*Y definitivamente Bob Esponja es tan ingenuo, genuino y adorable que puedo adjudicarle 3 puntos de Encanto (tirá 1d6, 1d8 y 1d10 para ganarse la confianza alguien; o al intentar convencer al grupo para que haga algo realmente estúpido y arriesgado).*

*Quedarían de esta forma distribuidos sus 7 puntos iniciales de forma definitiva.*

**4) Define tu tipo de Movimiento.**

En el caso de Bob Esponja: 1x1 (el movimiento normal). Habrá personajes como Gary que se muevan la mitad de rápido (1/2), y otros el doble (2x1), el triple (3x1), etc.

¿Te ha tocado ser Patchy? ¡Genial! Intenta mostrarte flexible y abierto al diálogo con el grupo. No intentes llevar la razón "porque sí", mejor negocia y no te obsesiones con las normas. Si tus amigos se lo pasan bien, todos habréis ganado porque se sumarán a otra aventura.





## BOB ESPONJA "EL ABSURDO Y REFRESCANTE JUEGO DE ROL"

5) **Calcula tu Pupita** sumando 1 a los puntos otorgados en la Característica Cuerpo. En el caso de Bob Esponja: *1 punto de cuerpo + 1 = 2 pupitas*.

6) **Bob Esponja y Patricio Estrella son los únicos que contarán con dos puntos de ¡Usa tu imaginación!** y, gracias a ello, el grupo podrá darle hacia atrás a la historia ese número de veces durante la aventura.

Los niños, al ser los verdaderos protagonistas de esta aventura, tienen un poder de imaginación innato, por lo que **si tu personaje creado es un niño** (un Bebé Almeja, un Pezqueñín...) también **gozará de un punto de ¡Usa Tu Imaginación!**.



Para retroceder en el tiempo, todos los demás personajes deberán confiar en la suerte de encontrar durante la aventura algún objeto o sabiduría que los dote de imaginación, por ejemplo una Máquina de los Recuerdos de confección casera, o un Psicólogo que les practique una Regresión por Hipnosis (¿te imaginas?!).

7) **Algunos personajes pueden empezar la partida con alguna Ventaja** (ver el ejemplo de Bob esponja). No olvides que puedes llegar a tener hasta tres, a medida que vayas encontrando objetos y aprendiendo nuevas técnicas. Y si has decidido inventar tu propia ventaja... ¡Enhorabuena! ¡Esa es la actitud! ¡Ahora te toca negociar con Patchy su viabilidad para la partida y definir su coste de Pereza!

8) Como norma básica **adjudica a tu personaje 16 puntos de Felicidad**. Veamos las excepciones que confirman la regla:

**Bob Esponja:** 20 puntos de Felicidad  
**Patricio:** 18 puntos de Felicidad  
**Calamardo:** 10 puntos de Felicidad

Solamente la Felicidad separa a tu personaje de las Pupitas, así que cuida a tu personaje y procura que esté contento. Podrás ir ganando en Felicidad cuando las cosas te salgan especialmente bien (por ejemplo si Eugene Cangrejo encuentra una moneda en el suelo).

9) **Determina tus dados de Defensa**. Los dados a tirar están directamente relacionados con tu **Agilidad**:


**0 puntos:** ningún dado  
**1 punto:** 1d6  
**2 puntos:** 1d6 y 1d8  
**3 puntos:** 1d6, 1d8 y 1d10  
**4 puntos:** 1d6, 1d8, 1d10 y 1d12

Al número más alto obtenido de esta tirada le sumaremos los puntos de **Defensa** de una determinada **Protección** (un jugador puede utilizar hasta dos Protecciones como máximo al mismo tiempo).

Las protecciones pueden tener un efecto numérico directo o añadir un dado a tu tirada (*por ejemplo la **Inconsciencia** de Patricio le permite tirar un 1d4 al defenderse aunque tenga 0 puntos de Agilidad*).

# FICHAS DE PERSONAJES PREFABRICADOS

# Patricio Estrella



**MI NOMBRE:**

**MOVIMIENTO:** 1x1

**USA TU IMAGINACIÓN!** ✕✕

	1	2	3	4
<b>FUERZA</b>				
<b>AGILIDAD</b>				
<b>MENTE</b>				
<b>CUERPO</b>				
<b>ENCANTO</b>				

**CUERPO + 1**

4

**PUNTA**

	VENTAJA	
<b>FUERZA</b>	+	<b>PEREZA:</b> _____
<b>AGILIDAD</b>	+	<b>PEREZA:</b> _____
<b>MENTE</b>	+	<b>PEREZA:</b> _____

18

**FELICIDAD**

**BOLSILLO** \_\_\_\_\_

---



---



---

**DEFENSA:**

**PROTECCIÓN:**

*Inconsciencia*

**DEFENSA:**

**DEFENSA:**

Fichas y sistema de juego compatibles con : Magissa. Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavendyyo.net


# Calamardo

## Tentáculos

MI NOMBRE:

MOVIMIENTO: 1x1

USA TU IMAGINACIÓN! ○ ○



MI CUERPO

	1	2	3	4
FUERZA				
AGILIDAD				
MENTE				
CUERPO				
ENCANTO				

VENTAJA

PEREZA: \_\_\_\_\_


PEREZA: \_\_\_\_\_

PEREZA: \_\_\_\_\_

10

FELICIDAD

CUERPO + 1



2

PUNTA

BOLSILLO

---



---



---



---

PROTECCIÓN:

---



---

DEFENSA

AGILIDAD + PROTECCIONES

DEFENSA: \_\_\_\_\_

DEFENSA: \_\_\_\_\_

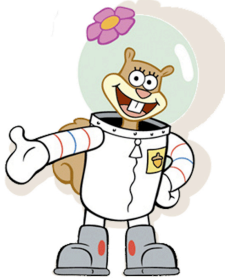
Fichas y sistema de juego compatibles con: Magissa, Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. [www.lavondys22.net](http://www.lavondys22.net)



## BOB ESPONJA "EL ABSURDO Y REFRESCANTE JUEGO DE ROL"

## FICHAS DE PERSONAJES PREFABRICADOS

# Arenita Ardilla



**MI NOMBRE:**

**MOVIMIENTO:** 1x1

**USA TU IMAGINACIÓN!** ○ ○ ○

**BOLSILLO**

	1	2	3	4	
<b>FUERZA</b>					+
<b>AGILIDAD</b>					+
<b>MENTE</b>					+
<b>CUERPO</b>					+
<b>ENCANTO</b>					+

**VENTAJA**

**PEREZA:** \_\_\_\_\_

**PEREZA:** \_\_\_\_\_

**PEREZA:** \_\_\_\_\_

**16**

**FELICIDAD**

**DEFENSA:**

**PROTECCIÓN:**

**AGILIDAD + PROTECCIONES**

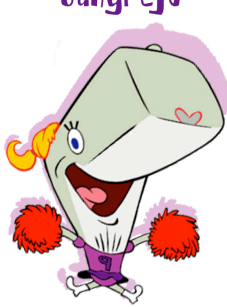
**DEFENSA:** \_\_\_\_\_

**DEFENSA:** \_\_\_\_\_

Fichas y sistema de juego compatibles con: Magissa, Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. [www.lavondyzz.net](http://www.lavondyzz.net)

[illegible]

# Perla Cangrejo



**MI NOMBRE:**

**MOVIMIENTO:** 1x1

**USA TU IMAGINACIÓN!**

X

X

X

X

◻

◻

◻

4

PUERTA

CUERPO + 1

	1	2	3	4	VENTAJA	
<b>FUERZA</b>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">6</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">8</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">10</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">12</div>	+	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">16</div> _____ <b>PEREZA:</b> _____
<b>AGILIDAD</b>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">6</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">8</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">10</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">12</div>	+	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">16</div> _____ <b>PEREZA:</b> _____
<b>MENTE</b>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">6</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">8</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">10</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">12</div>	+	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">16</div> _____ <b>PEREZA:</b> _____
<b>CUERPO</b>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">6</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">8</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">10</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">12</div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">16</div> <div style="display: flex; gap: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">X</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">X</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">X</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">X</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">X</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">X</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">X</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">X</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">X</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">X</div> </div>
<b>ENCANTO</b>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">6</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">8</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">10</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">12</div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">16</div> <div style="display: flex; gap: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">◻</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">◻</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">◻</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">◻</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">◻</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">◻</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">◻</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">◻</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">◻</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">◻</div> </div>

**BOLSILLO** \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**PROTECCIÓN:**  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**DEFENSA**  
 AGILIDAD + PROTECCIONES

6

8

10

12

14

16

**BOLSILLO** \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**PROTECCIÓN:**  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**DEFENSA**  
 AGILIDAD + PROTECCIONES

6

8

10


12

14

16

Fichas y sistema de juego compatibles con: Magissa. Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. [www.lavondysa.net](http://www.lavondysa.net)

# Larry Langosta



**MI NOMBRE:**
**MOVIMIENTO:** IXI
**USA TU IMAGINACIÓN!** ○○

CUERPO + 1						

**FUERZA**

**AGILIDAD**

**MENTE**

**CUERPO**

**ENCANTO**

	1	2	3	4	
					+
					+
					+

**VENTAJA**

PEREZA: \_\_\_\_\_

PEREZA: \_\_\_\_\_

PEREZA: \_\_\_\_\_

**16**

FELICIDAD

**BOLSILLO** \_\_\_\_\_

---



---



---



---

**PROTECCION:**

---



---



---

**DEFENSA:**

**AGILIDAD + PROTECCIONES**

**DEFENSA:** \_\_\_\_\_

**DEFENSA:** \_\_\_\_\_

Fichas y sistema de juego compatibles con : Magissa, Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. [www.lavondyss.net](http://www.lavondyss.net)



**EL ENIGMA DE LAS BABAS**  
La aventura  
(SÓLO PARA PATCHY)

**EL ENIGMA DE LAS BABAS**



*Si has decidido enfrentarte a los misterios de esta aventura rolera formando parte de la Tripulación... ¡NO ABRAS ESTA PUERTA GRUMETE! Este es el camarote privado de Patchy el Pirata, y será él el encargado de dirigir el juego. Así que sube a la cubierta y ¡nos vemos en Fondo de Bikini! (...)*

¡Psst! Sí, tú. ¿Se han ido ya esos cotillas entrometidos?

¡Me congratulo! Si estás leyendo esto es porque la sangre pirata también corre por tus venas. En el *Absurdo y Refrescante Juego de Rol de Bob Esponja* todo el mundo escoge su personaje y tú has tomado la decisión más valiente: ser **Patchy el Pirata**.

Más, para dirigir a una tripulación sin motines, debes aceptar las **CLÁUSULAS DEL ROLERO FILIBUSTERO**. Repite conmigo:

I) Me comprometo a leer esta guía al completo sin perder la cordura: No pienso estudiármela o tatuármela porque no es necesario, ¡por Neptuno!

II) Me comprometo a esforzarme para que todo el mundo se lo pase lo mejor posible durante la aventura. Y eso incluye mi curtido trasero pirata.

## BOB ESPONJA "EL ABSURDO Y REFRESCANTE JUEGO DE ROL"

III) Me comprometo a conocer las normas del juego y ser flexible todo el rato. Y quien dice conocer, dice "*conocer en general y tener las normas a mano siempre por si las moscas*".

IV) Me comprometo a aceptar que, aunque esta guía pretende dejar todo lo más cerrado posible, la Tripulación siempre me superará en número y probablemente en ingenio. Así que me limitaré a gestionar las locuras que se le ocurran al grupo y maldecirlos *por lo bajini* cuando me pongan en un aprieto con un simple y cariñoso "*¡Ah, canallas!*", mientras busco una solución sensata.

V) Me comprometo a adaptar la dificultad del juego y su contenido al número de jugadores, sus edades y en última instancia al devenir del propio juego, con el objeto de que este barco llegue a buen puerto. ¡Por las barbas de mi madre que no me permitiré ni una sola baja humana!

Y para que así conste, firmo el presente pergamino:



Yo, Patchy el Pirata



### CAPÍTULO 1: DESPERTAR EN FONDO DE BIKINI

**Objetivo:** Aquí vamos a aprovechar para hacer las presentaciones y repartir el mapa de los Estados Hundidos.

**Final:** La Tripulación viaja al Crustáceo Crujiente.

***Son las 9:00h de una tranquila mañana en Fondo de Bikini. La temperatura es de 12°C, la humedad del 100% y las probabilidades de lluvia son nulas. Como cada mañana, la Almeja Cantante despierta a sus simpáticos habitantes con una versión rock de "En el fondo del mar".***

Aquí es dónde despiertas al Freddy Mercury o Bonnie Tyler que hay en ti y cantas "*En el fondo del mar, matarile, rile, rile,...*". Y si no te convence la opción de cantar... ¡Pon a funcionar esa cabeza y seguro que se te ocurre una buena excusa para empezar el día!

Para que la Tripulación (niños en su mayoría -me imagino-) entre en situación puedes compartir, sin volverte loco, alguna imagen de vez en cuando. Por ejemplo, las casas de los protagonistas:





***Bob Esponja, Patricio y Calamardo salen de sus respectivas casas. Ya en la calle se saludan y, en ese instante, hace su aparición el resto de la Tripulación, que vienen de una fiesta y quieren ir a desayunar al Crustáceo Crujiente.***

Como cabe la posibilidad de que se introduzcan personajes poco conocidos, este es un buen momento para que se presenten y expliquen por qué estaban en la fiesta, quién la organizó, que han hecho en esa fiesta... Es un buen pretexto para que los niños interactúen y pongan en movimiento sus dotes interpretativas y su imaginación antes de entrar en faena.

Si la Tripulación se dispersa, los puedes reconducir haciendo pasar a un **Besugo Hambriento** en bicicleta por delante de ellos mientras les grita: ***¡Chicos, me han dicho que hoy los desayunos son gratis en el Crustáceo Crujiente. Pero sólo hasta las nueve y media de la mañana!***

Aquí se puede dar la graciosa circunstancia de que el propio Sr. Cangrejo esté entre la Tripulación y lo niegue airadamente. Motivo más que suficiente para que vayan a investigar a ver que está pasando.

Si la Tripulación decide ir al Crustáceo Crujiente... ¡Perfecto! Si deciden ir a la Laguna Goo a tomar el sol o cualquier otra locura... ingéniateles para llevarlos hasta el Crustáceo Crujiente y pasa al CAPÍTULO 2.

## CAPÍTULO 2: ¿DESAYUNOS GRATIS? ¡¿QUÉ BROMA ES ESTA?!

**Objetivo:** Que la Tripulación conozca el motivo de la Aventura, empezar a recopilar pistas, hacerse con algún objeto y poner en práctica la tirada de dados.

**Final:** La Tripulación decide a qué parte del mapa viaja.

Antes de describir la situación puedes mostrar a la Tripulación una imagen del Crustáceo Crujiente para que se pongan en situación.



***Llegáis ante la puerta del Crustáceo Crujiente. La puerta está entreabierta y no hay rastro de nadie*** (ni siquiera del Besugo Hambriento -si lo has hecho aparecer en el Capítulo 1-). ***Y eso que, sobre la puerta de cristal, alguien ha dejado pegada una nota de esas amarillas, escrita a mano, en la que se puede leer "Hoy desayunos gratis. Sólo hasta las 9:30h."***

## BOB ESPONJA "EL ABSURDO Y REFRESCANTE JUEGO DE ROL"

Tira 1d6, recuerda el resultado y ahora anima a la Tripulación para que hagan una tirada de Mente. ¡A ver qué descubren! Puedes ir marcando cada una de las **PISTAS** descubiertas, para no olvidarte:

[ ] Si uno supera tu cifra: **Arrancas la nota de la puerta y la lees, al hacerlo el Sr. Cangrejo se enfada muchísimo porque alguien está intentado aprovecharse de su negocio utilizando las instalaciones fuera del horario laboral y porque no se le había ocurrido que podía abrir el Crustáceo Crujiente antes de las 9:30h.**

[ ] Si son dos los que superan tu cifra: **Al mostrar la nota al resto de la tripulación, ves que Bob Esponja parece preocupado.** En privado le dices a Bob Esponja que la letra se parece mucho a la suya pero que es como si la hubiese escrito con la mano izquierda, además está convencido de que él no lo ha hecho, y le dices también que puede compartir esa información, o no, con el grupo.

[ ] Si tres o más superan tu cifra: **Alguien grita: "¡Eh! ¿no es esa la letra de Bob Esponja?" Bob Esponja lo niega ¡ha estado durmiendo toda la noche! pero admite que se le parece mucho. Aunque es como si la hubiese escrito con la mano izquierda y él es diestro.**

[ ] Si nadie supera tu cifra: **Todo os parece de lo más normal y decidís entrar en el Crustáceo Crujiente a por vuestro desayuno gratis.**

Las Pistas que se hayan quedado sin descubrir se las puedes ir dando a la Tripulación más adelante (si están muy atascados) a través de un Pulpo Cotilla que lo ha visto todo, un recorte de periódico, o cualquier otra cosa que le venga bien a la historia...

**Entráis en el Crustáceo Crujiente y todo parece en orden. Un poco "demasiado en orden" (de hecho). Un inquietante silencio recorre el comedor. Al fondo veis la puerta de la cocina, la Caja Registradora tras la que trabaja Calamardo y la puerta que lleva a la oficina del Sr. Cangrejo. El suelo está resbaladizo, cubierto por una gelatina transparente. ¿Qué es esa cochinidad? ¿Quién, quienes o qué puede haber dejado todo ese pringue?**



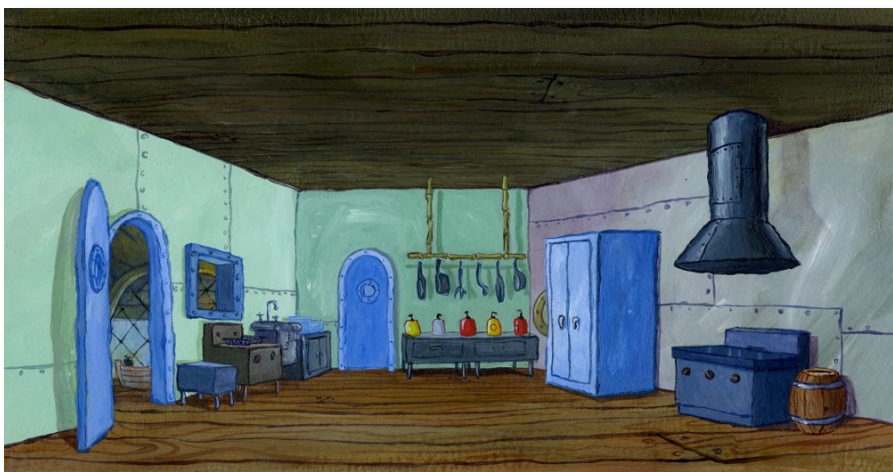
Deja que el grupo inspeccione el espacio y que interaccionen con él. Aunque estando el Sr. Cangrejo por ahí seguramente impedirá que nadie se lleve nada, tú decides.

El **comedor** está compuesto por varias mesas con sus respectivas sillas y sobre cada una de las mesas hay una carta de hamburguesas y un cenicero. Ninguna ha sido usada.

Tampoco han tocado la Caja Registradora de Calamardo.

Si ante la "gelatina transparente" la Tripulación sospecha de Gary, desvía disimuladamente la atención hacia otro animal diciendo algo como "*¿Vosotros habéis visto bien el tamaño de ese charco? Un simple caracol nunca podría haber dejado tal cantidad de babas (o lo que sea esa cosa pringosa)*". No te sientas mal. Más adelante verás que no les has mentado del todo.

**En la oficina**, todo está en orden. Nadie ha entrado. Estaba bajo llave y la cerradura no ha sido forzada.



**En la cocina** (cuya puerta está abierta ¡y la ventana también!) todo está revuelto. Tira 1 d6 si el grupo decide investigar:

[ ] *Alguien ha utilizado los utensilios necesarios para preparar una hamburguesa.*

[ ] *En la cámara frigorífica la carne de hamburguesas está intacta, pero faltan los tomates, lechuga, cebolla.*

[ ] *En la basura hay restos de una especie de gelatina transparente ¿Quién puede haber dejado esa porquería?.*

### CAPÍTULO 3: EL ENIGMA DE LAS BABAS

**Objetivo:** Que la Tripulación se lo pase bien utilizando sus Características al enfrentarse a los peligros y retos de cada Escenario y al intentar desvelar las Pistas ocultas en ellos.

**Final:** El Enigma de las Babas ha sido resuelto.

En este momento se abre la veda y los Personajes pueden visitar (juntos o por separado) cada uno de los distintos Escenarios de los Estados Hundidos (ya sea dentro de Fondo de Bikini, en sus alrededores o incluso bajo las alcantarillas).

Para ello, daremos a la Tripulación un Mapa Callejero de Fondo de Bikini con las zonas que pueden visitar.

Ten en cuenta que en este juego el tiempo también pasa. No te olvides de informar cuando sea la hora de comer, merendar o cenar. Y evidentemente, como en la vida real, Fondo de Bikini no tiene la misma actividad a cualquier hora del día.

Por ejemplo, si la Tripulación decide empezar la aventura visitando la Tienda de gominolas (recuerda que jugarás con niños), puedes dejarlos momentáneamente con las ganas recordándoles que es un establecimiento que abre sus puertas por la tarde.

Si a lo largo del día la Tripulación no ha resuelto el Enigma, deberán irse a la cama, descansar y continuar al día siguiente con ánimos renovados.



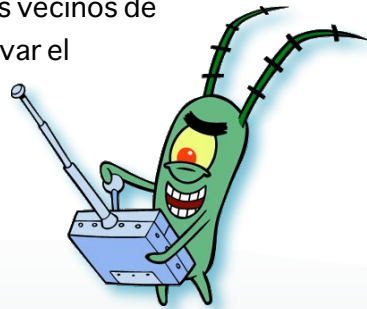
# BOB ESPONJA "EL ABSURDO Y REFRESCANTE JUEGO DE ROL"

## EL ENIGMA DE LAS BABAS: LAS REVELACIONES

Aquí encontrarás todo lo que tienes que saber sobre esta Aventura. Cómo acaba ésta ya es cosa tuya.  
¡Cuento con tu imaginación, pirata!

**1) La verdad:** Durante la noche anterior al comienzo de esta aventura, Plancton consigue entrar en la cabeza de Bob Esponja y, utilizando una máquina de Control Cerebral, manipula a éste para que realice hamburguesas en el Crustáceo Crujiente utilizando el mejunje del Cubo de Cebo en lugar de carne.

Además, siempre utilizando el cuerpo de Bob Esponja, Plancton se dedica a regalar las hamburguesas entre los vecinos de Fondo de Bikini. Después Plancton vuelve a llevar el cuerpo de Bob Esponja hasta su casa y lo deja en su cama durmiendo.



## 2) Las consecuencias:

**A)** El consumo de hamburguesas cocinadas con la bazofia del Cubo de Cebo llenará de Vecinos Zombis las calles y casas de Fondo de Bikini.

**B)** Todo debe apuntar a Bob Esponja como responsable (*la nota dejada en el Crustáceo Crujiente la dejó Bob Esponja manipulado por Plancton, los personajes no jugadores identifican a Bob Esponja como el que les ha regalado las hamburguesas, etc.*)

**C)** Bob Esponja no recuerda nada de lo sucedido durante la noche.

**D)** Gary, que ha seguido a Bob Esponja hasta el Crustáceo Crujiente, ha consumido los restos de cebo que Bob Esponja tiró a la basura en la cocina. Por ello se ha convertido en el Gran Gasubary, un gigantesco caracol zombi. Será él el responsable de las babas aparecidas en el Crustáceo Crujiente al inicio de la aventura y el causante de destrozos en Fondo de Bikini.

**E)** Plancton no ha podido abandonar la cabeza de Bob Esponja, por lo que puedes hacer que éste controle nuevamente a Bob Esponja en algún momento de la partida.

**3) Añadiendo tramas paralelas:** Si quieres evitar que tu aventura sea lineal y predecible, puedes añadir nuevos objetivos a medida que la Tripulación recorre Fondo de Bikini y sus alrededores. Por ejemplo:

**A)** Tritón Man y el Chico Percebe no recuerdan dónde han dejado aparcado su coche invisible. Si la Tripulación ayuda a encontrarlo recibirán algún tipo de recompensa.

**B)** Mete a Bob Esponja en la cárcel y que sea la Tripulación la que tenga que sacarlo de allí.

**C)** Busca una cura para los Vecinos Zombis (y el pobre de Gary).

La partida no debe acabar hasta que la paz haya vuelto a Fondo de Bikini (aún en el caso de que la Tripulación conozca ya la verdad sobre todo lo sucedido).



**PESCADERÍA**  
Los malos de la historia  
(SÓLO PARA PATCHY)

*Querido amigo, te encuentras ante la cámara frigorífica de Patchy el pirata, dónde se guardan bien fresquitos los pescados más rabiosos, los mariscos más horrendos, los acompañamientos que todo aventurero quisiera ver en su plato. Por ello, y para no cargarnos el efecto sorpresa... ¡¡¡LARGO DE AQUÍ SI FORMAS PARTE DE LA TRIPULACIÓN!!! ¡¿No te había dejado bien clarito que debías esperar el inicio de la aventura en cubierta?! (...¡Ofú!)*

Si quieres que Patchy salga a hombros de la Tripulación entre cánticos piratas entonados con vivas y hurras, te propongo que no pierdas de vista la Pescadería.

Introducir una nueva Criatura es muy similar a lo visto para la Tripulación en el apartado **¡Estoy Listo!**. La principal diferencia radica en que aquí repartiremos cinco puntos iniciales (en lugar de los siete de la Tripulación) entre sus Características (Fuerza, Agilidad, Mente, Cuerpo, Encanto). A continuación fijaremos sus Ventajas, Habilidades, Resistencia, Protecciones y objetos que puedan llevar en su Bolsillo.



No permitas que una criatura deje al grupo con el culo al aire. Adapta la dificultad a la experiencia de la Tripulación y no te cortes en añadir Habilidades y Objetos de cosecha propia.

## BOB ESPONJA "EL ABSURDO Y REFRESCANTE JUEGO DE ROL"

# Gran Gasubary



**TIPO DE ATAQUE:**  
*Sudor y Babas*

**PUNTA**

3

**FUERZA**

**AGILIDAD**

**MENTE**

**CUERPO**

**ENCANTO**


1	2	3	4
			
			
			
			

+

**VENTAJA**







**BOLSILLO**

**BABAS:**

**SUDOR:**

*Ataca un turno y echa babas o sudor en el siguiente.*

*impiden ser atacado por más de un Tripulante a la vez.*

*repele un ataque.*

**DEFENSA:**

**PROTECCIONES:**

				
---	---	---	--	---

AGILIDAD + PROTECCIONES

**DEFENSA:**

**DEFENSA:**

*Caparazón mutado*



Fichas y sistema de juego compatibles con: Magissa. Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. [www.lavondysa.net](http://www.lavondysa.net)

# Plancton



**TIPO DE ATAQUE:**  
*Mala idea*

**PUNTA**

2

**FUERZA**

**AGILIDAD**

**MENTE**

**CUERPO**

**ENCANTO**

	1	2	3	4	
FUERZA					+ <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> </div>
AGILIDAD					+ <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> </div>
MENTE					+ <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> </div>
CUERPO					
ENCANTO					

**VENTAJA**

**PEREZA:**

**PEREZA:**

**PEREZA:**

1/2

**MOVIMIENTO**

**RESISTENCIA**

**BOLSILLO** *Puede controlar a Bob Esponja metiéndose en su cabeza y manipulando su cerebro. Cuando lo descubren se rinde sin oponer demasiada resistencia.*

**DEFENSA:**

**PROTECCIONES:**

**Minúsculo**

**AGILIDAD + PROTECCIONES**

**DEFENSA: +2**

**DEFENSA:**

Fichas y sistema de juego compatibles con: Magissa, Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondys.net

# Mantaraya

**TIPO DE ATAQUE:**  
*Paralizante*

X

X

○

○

○


○

○

CUERPO + 1

2

PUNTA



	1	2	3	4	
FUERZA	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; background-color: #f0f0f0;">4</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; background-color: #f0f0f0;">6</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; background-color: #f0f0f0;">8</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; background-color: #f0f0f0;">10</div>	+
AGILIDAD	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; background-color: #f0f0f0;">4</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; background-color: #f0f0f0;">6</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; background-color: #f0f0f0;">8</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; background-color: #f0f0f0;">10</div>	+
MENTE	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; background-color: #f0f0f0;">4</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; background-color: #f0f0f0;">6</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; background-color: #f0f0f0;">8</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; background-color: #f0f0f0;">10</div>	+
CUERPO	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; background-color: #f0f0f0;">4</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; background-color: #f0f0f0;">6</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; background-color: #f0f0f0;">8</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; background-color: #f0f0f0;">10</div>	+
ENCANTO	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; background-color: #f0f0f0;">4</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; background-color: #f0f0f0;">6</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; background-color: #f0f0f0;">8</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; background-color: #f0f0f0;">10</div>	+

1x1

X

X

X

X

X

X

X

X

○

○

○

○

MOVIMIENTO

RESISTENCIA

BOLSILLO

Cada rayo paralizante elimina un dado de fuerza al Tripulante hasta el siguiente turno. Si solamente tiene un dado, anula su ataque durante un turno.

DEFENSA:

4

6

8

10

□

□

AGILIDAD + PROTECCIONES

PROTECCIONES:

DEFENSA:

DEFENSA:

Fichas y sistema de juego compatibles con: Magissa. Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondysa.net

# Vieja Guardia



**TIPO DE ATAQUE:**  
*Suciedad*

CUERPO + 1

2

PUNTA

**FUERZA**

**AGILIDAD**

**MENTE**

**CUERPO**

**ENCANTO**

1	2	3	4

+

**VENTAJA**

\_\_\_\_\_

PEREZA: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

PEREZA: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

PEREZA: \_\_\_\_\_

**BOLSILLO**

*Tienen un cañón que les permite ensuciar a dos Tripulantes que se encuentren juntos. Incluso a distancia.*

**DEFENSA:**

AGILIDAD + PROTECCIONES

**PROTECCIONES:**

*Traje militar*

**DEFENSA:** +2

**DEFENSA:**

Fichas y sistema de juego compatibles con: Magissa, Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. [www.lavondysn.net](http://www.lavondysn.net)



## Gorila

TIPO DE ATAQUE:  
Guantazo

CUERPO + 1 **2** PUNTA



	1	2	3	4	VENTAJA		
FUERZA	4	6	8	10	+	Arañazo	PEREZA: 1
AGILIDAD	4	6	8	10	+		PEREZA:
MENTE	4	6	8	10	+		PEREZA:
CUERPO	4	6	8	10	+		PEREZA:
ENCANTO	4	6	8	10	+		PEREZA:
					IXI	MOVIMIENTO	RESISTENCIA

**BOLSILLO** Racimo de plátanos (uno por Tripulante).  
**PLÁTANO:** +1 Felicidad a uno de los Tripulantes. Sólo se puede tomar uno por partida.

DEFENSA: AGILIDAD + PROTECCIONES

PROTECCIONES:

DEFENSA:

DEFENSA:

Fichas y sistema de juego compatibles con: Magissa, Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondyss.net

## Dennis

TIPO DE ATAQUE:  
Apuesta

CUERPO + 1 **3** PUNTA



	1	2	3	4	VENTAJA		
FUERZA	4	6	8	10	+	Farol	PEREZA: 3
AGILIDAD	4	6	8	10	+		PEREZA:
MENTE	4	6	8	10	+		PEREZA:
CUERPO	4	6	8	10	+		PEREZA:
ENCANTO	4	6	8	10	+		PEREZA:
					IXI	MOVIMIENTO	RESISTENCIA

**BOLSILLO** Tener una Baraja Trucada anula el As en la manga de Dennis, por lo que puedes "esconder" esa Baraja entre los Personajes no jugadores o Localizaciones.

DEFENSA: AGILIDAD + PROTECCIONES

PROTECCIONES:

As en la manga

DEFENSA:

DEFENSA:

Fichas y sistema de juego compatibles con: Magissa, Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondyss.net

## Mordisquitos Salados

TIPO DE ATAQUE:  
Mordisco Salado

CUERPO + 1 **4** PUNTA



	1	2	3	4	VENTAJA		
FUERZA	4	6	8	10	+	Triple diente	PEREZA: 5
AGILIDAD	4	6	8	10	+		PEREZA:
MENTE	4	6	8	10	+		PEREZA:
CUERPO	4	6	8	10	+		PEREZA:
ENCANTO	4	6	8	10	+		PEREZA:
					IXI	MOVIMIENTO	RESISTENCIA

**BOLSILLO** Un Mordisco Salado efectivo impide al Tripulante utilizar Ventajas.

DEFENSA: AGILIDAD + PROTECCIONES

PROTECCIONES:

DEFENSA:

DEFENSA:

Fichas y sistema de juego compatibles con: Magissa, Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondyss.net

## Vecino Zombie

TIPO DE ATAQUE:  
Arañazo y mordisco

CUERPO + 1 **2** PUNTA



	1	2	3	4	VENTAJA		
FUERZA	4	6	8	10	+		PEREZA:
AGILIDAD	4	6	8	10	+		PEREZA:
MENTE	4	6	8	10	+		PEREZA:
CUERPO	4	6	8	10	+		PEREZA:
ENCANTO	4	6	8	10	+		PEREZA:
					1/2	MOVIMIENTO	RESISTENCIA

**BOLSILLO** ARANAZO: -1 Felicidad  
**MORDISCO:** -2 Felicidad e impide atacar el siguiente turno.  
Las calles se vuelven a repoblar de zombies después de un tiempo.

DEFENSA: AGILIDAD + PROTECCIONES

PROTECCIONES:

Halitosis

DEFENSA: +1

DEFENSA:

Fichas y sistema de juego compatibles con: Magissa, Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondyss.net

# BOB ESPONJA "EL ABSURDO Y REFRESCANTE JUEGO DE ROL"

## Holandés Errante

TIPO DE ATAQUE:  
Susto

✗ ✗ ✗ ✗ ✗ ✗ ✗ **1** PUERTA  
CUERPO + 1



	1	2	3	4	VENTAJA		PEREZA:
FUERZA	4	6	8	10	+		
AGILIDAD	4	6	8	10	+		
MENTE	4	6	8	10	+		
CUERPO	4	6	8	10	+		
ENCANTO	4	6	8	10	+		
					IXI	✗ ✗ ✗ ✗ ✗ ✗ ✗	
					MOVIMIENTO	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	RESISTENCIA

### BOLSILLO COFRE DEL TESORO:

Gominolas (+1 Felicidad a cada uno de los Tripulantes)

1 Poción de Fuerza (+1 dado)

1 Poción de Agilidad (+1 dado)

DEFENSA: 4 6 8 10 12 14  
AGILIDAD + PROTECCIONES

PROTECCIONES:

DEFENSA:

DEFENSA:

Fichas y sistema de juego compatibles con: Magissa, Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondys.net

## Aperitivo Caducado

TIPO DE ATAQUE:  
Manchurrón

✗ ✗ ✗ ✗ ✗ ✗ ✗ **3** PUERTA  
CUERPO + 1



	1	2	3	4	VENTAJA		PEREZA:
FUERZA	4	6	8	10	+		
AGILIDAD	4	6	8	10	+		
MENTE	4	6	8	10	+		
CUERPO	4	6	8	10	+		
ENCANTO	4	6	8	10	+		
					IXI	✗ ✗ ✗ ✗ ✗ ✗ ✗	
					MOVIMIENTO	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	RESISTENCIA

BOLSILLO Todo tipo de deshechos desagradables e inútiles.

DEFENSA: 4 6 8 10 12 14  
AGILIDAD + PROTECCIONES

PROTECCIONES:

Grande y oloroso

DEFENSA: 6

Asquito del bueno

DEFENSA: +2

Fichas y sistema de juego compatibles con: Magissa, Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondys.net

## Anchoas Modernas

TIPO DE ATAQUE:  
Verbal

✗ ✗ ✗ ✗ ✗ ✗ ✗ **2** PUERTA  
CUERPO + 1



	1	2	3	4	VENTAJA		PEREZA:
FUERZA	4	6	8	10	+	6 Pose chula	2
AGILIDAD	4	6	8	10	+		
MENTE	4	6	8	10	+		
CUERPO	4	6	8	10	+		
ENCANTO	4	6	8	10	+		
					IXI	✗ ✗ ✗ ✗ ✗ ✗ ✗	
					MOVIMIENTO	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	RESISTENCIA

BOLSILLO Teléfono móvil de última generación con todos los extras.

Palo de selfie.

Peine usado.

DEFENSA: 4 6 8 10 12 14  
AGILIDAD + PROTECCIONES

PROTECCIONES:

Pelo engominado

DEFENSA: +1

DEFENSA:

Fichas y sistema de juego compatibles con: Magissa, Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondys.net

## Chopa Chunga

TIPO DE ATAQUE:  
Mano abierta

✗ ✗ ✗ ✗ ✗ ✗ ✗ **3** PUERTA  
CUERPO + 1



	1	2	3	4	VENTAJA		PEREZA:
FUERZA	4	6	8	10	+	6 Gañanada	1
AGILIDAD	4	6	8	10	+		
MENTE	4	6	8	10	+		
CUERPO	4	6	8	10	+		
ENCANTO	4	6	8	10	+		
					IXI	✗ ✗ ✗ ✗ ✗ ✗ ✗	
					MOVIMIENTO	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	RESISTENCIA

BOLSILLO Pata de cabra plegable. Ganzuas.

Lima de metal.

Cucharilla.

Cuerda de 2m.

DEFENSA: 4 6 8 10 12 14  
AGILIDAD + PROTECCIONES

PROTECCIONES:

Pasamontañas

DEFENSA: +3

DEFENSA:

Fichas y sistema de juego compatibles con: Magissa, Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondys.net







# BOB ESPONJA "EL ABSURDO Y REFRESCANTE JUEGO DE ROL"

## Señorita Vudú

TIPO DE ATAQUE:  
Psíquico

CUERPO +1

2 PUNTA



	1	2	3	4	VENTAJA	
FUERZA	4	6	8	10	+ Baile Zumba	PEREZA: 5
AGILIDAD	4	6	8	10	+	PEREZA:
MENTE	4	6	8	10	+	PEREZA:
CUERPO	4	6	8	10	+	
ENCANTO	4	6	8	10	+	

MOVIMIENTO 1X1 RESISTENCIA

**BOLSILLO** Si ocasiona daño usando el Baile de Zumba, obligará al Tripulante a hacer un ataque en cadena a sus propios amigos hasta que alguien lo bloquee.

DEFENSA: AGILIDAD + PROTECCIONES

PROTECCIONES:

Gema azul DEFENSA: +1  
Muñeco vudú DEFENSA:

Fichas y sistema de juego compatibles con: Magissa, Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondys.net

## Medusas Dormilonas

TIPO DE ATAQUE:  
Calambre

CUERPO +1

2 PUNTA



	1	2	3	4	VENTAJA	
FUERZA	4	6	8	10	+	PEREZA:
AGILIDAD	4	6	8	10	+	PEREZA:
MENTE	4	6	8	10	+	PEREZA:
CUERPO	4	6	8	10	+	
ENCANTO	4	6	8	10	+	

MOVIMIENTO 2X1 RESISTENCIA

**BOLSILLO** Al ser derrotadas vuelven a aparecer más tarde evolucionadas a MEDUSAS CABREADAS:  
+1d6 en Fuerza  
+2 en Resistencia

DEFENSA: AGILIDAD + PROTECCIONES

PROTECCIONES:

DEFENSA: DEFENSA:

Fichas y sistema de juego compatibles con: Magissa, Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondys.net

## Koreana de Presa

TIPO DE ATAQUE:  
Mordisco

CUERPO +1

2 PUNTA



	1	2	3	4	VENTAJA	
FUERZA	4	6	8	10	+	PEREZA:
AGILIDAD	4	6	8	10	+	PEREZA:
MENTE	4	6	8	10	+	PEREZA:
CUERPO	4	6	8	10	+	
ENCANTO	4	6	8	10	+	

MOVIMIENTO 2X1 RESISTENCIA

**BOLSILLO** FIJACIÓN CANINA: cuando ataca o es atacado por un Tripulante, se olvida de los demás hasta que haya derrotado a éste.

DEFENSA: AGILIDAD + PROTECCIONES

PROTECCIONES:

DEFENSA: DEFENSA:

Fichas y sistema de juego compatibles con: Magissa, Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondys.net

## Rey Medusa

TIPO DE ATAQUE:  
Calambrazo y Baba Real

CUERPO +1

3 PUNTA



	1	2	3	4	VENTAJA	
FUERZA	4	6	8	10	+ Alto voltaje	PEREZA: 1
AGILIDAD	4	6	8	10	+	PEREZA:
MENTE	4	6	8	10	+	PEREZA:
CUERPO	4	6	8	10	+	
ENCANTO	4	6	8	10	+	

MOVIMIENTO 1X1 RESISTENCIA

**BOLSILLO** Una Defensa efectiva por parte del Rey Medusa hace que éste produzca BABA REAL:  
\* Impide más de un ataque de la Tripulación por turno.

DEFENSA: AGILIDAD + PROTECCIONES

PROTECCIONES:

Iniciación a esgrima DEFENSA: +2  
Baba real DEFENSA: \*

Fichas y sistema de juego compatibles con: Magissa, Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondys.net



## OTROS CONDIMENTOS

Los imprimibles

*Y para acabar, este manual incluye esos Otros Condimentos necesarios para completar la Receta Secreta de toda buena partida rolera. Gracias a éstos podrás recrear tantas aventuras como quieras utilizando esta misma ambientación.*

En este apartado encontrarás los imprimibles:

**1) FICHAS:** Tanto de Personajes como de Criaturas.

**2) PEONES:** Para que puedas situar tu Personaje encima del Mapa y que Patchy el Pirata sepa dónde se encuentra cada uno de los tripulantes en cada momento.

**3) MAPAS:** Tanto el de los Estados Hundidos como un callejero de Fondo de Bikini, ambos esenciales para recorrer las localizaciones en *El Enigma de las Babas*.

Espero que todo esto te sirva como referencia y recuerda que puedes modificarlo a tu gusto. Lo importante es que a ti te resulte cómodo a la hora de dirigir las partidas y que a la Tripulación le resulte divertido a la hora de jugarlas.

Agarra el timón con fuerza y...  
¡Diviértete!



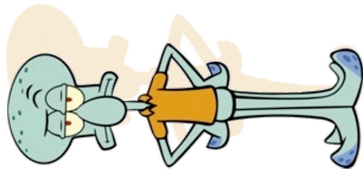


Fichas y sistema de juego compatibles con: Magissa. Juego de Rol para niños. © 2013 [www.lavondyss.net](http://www.lavondyss.net)

© 2013. www.lavondvss.net



## Calamardo Tentáculos



MI NOMBRE:

MOVIMIENTO:

USA TU IMAGINACIÓN! ○ ○

PUPITA



CUERPO + 1

VENTAJA

1 2 3 4

6	8	10	12
6	8	10	12
6	8	10	12
6	8	10	12

FUERZA

AGILIDAD

MENTE

CUERPO

ENCANTO

PEREZA:

PEREZA:

PEREZA:



FELICIDAD

BOI SILLLO

PROTECCION:

DEFENSA: 6 8 10 12

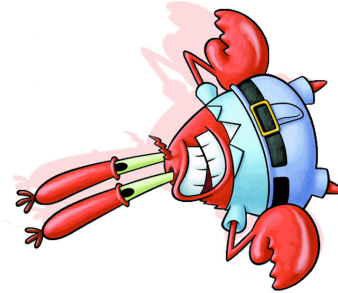
AGILIDAD + PROTECCIONES

DEFENSA:

DEFENSA:

Fichas y sistema de juego compatibles con: Magissa, Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondryss.net

## Eugene Cangrejo



MI NOMBRE:

MOVIMIENTO:

USA TU IMAGINACIÓN! ○ ○

PUPITA



CUERPO + 1

VENTAJA

1 2 3 4

6	8	10	12
6	8	10	12
6	8	10	12
6	8	10	12

FUERZA

AGILIDAD

MENTE

CUERPO

ENCANTO

PEREZA:

PEREZA:

PEREZA:



FELICIDAD

BOI SILLLO

PROTECCION:

DEFENSA: 6 8 10 12

AGILIDAD + PROTECCIONES

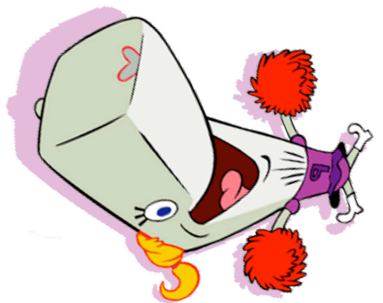
DEFENSA:

DEFENSA:

Fichas y sistema de juego compatibles con: Magissa, Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondryss.net

# BOB ESPONJA "EL ABSURDO Y REFRESCANTE JUEGO DE ROL"

**Perla**  
**Gangrejo**



MI NOMBRE:

MOVIMIENTO:

USA TU IMAGINACIÓN! ○○

PUPITA

CUERPO +1

	1	2	3	4	VENTAJA	
FUERZA	6	8	10	12	+	PEREZA: <input style="width: 100px;" type="text"/>
AGILIDAD	6	8	10	12	+	PEREZA: <input style="width: 100px;" type="text"/>
MENTE	6	8	10	12	+	PEREZA: <input style="width: 100px;" type="text"/>
CUERPO	6	8	10	12	+	FELICIDAD <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> </div>
ENCANTO	6	8	10	12	+	

**BOLSILLO**

DEFENSA:

AGILIDAD + PROTECCIONES

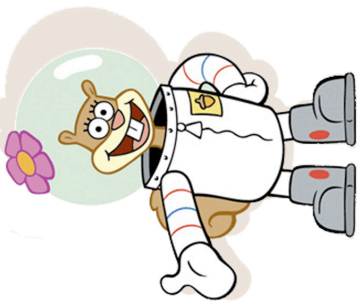
PROTECCION:

DEFENSA:

DEFENSA:

Ficha y sistema de juego compatibles con: Magissa. Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondyys.net

**Arenita**  
**Ardilla**



MI NOMBRE:

MOVIMIENTO:

USA TU IMAGINACIÓN! ○○

PUPITA

CUERPO +1

	1	2	3	4	VENTAJA	
FUERZA	6	8	10	12	+	PEREZA: <input style="width: 100px;" type="text"/>
AGILIDAD	6	8	10	12	+	PEREZA: <input style="width: 100px;" type="text"/>
MENTE	6	8	10	12	+	PEREZA: <input style="width: 100px;" type="text"/>
CUERPO	6	8	10	12	+	FELICIDAD <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> </div>
ENCANTO	6	8	10	12	+	

**BOLSILLO**

DEFENSA:

AGILIDAD + PROTECCIONES

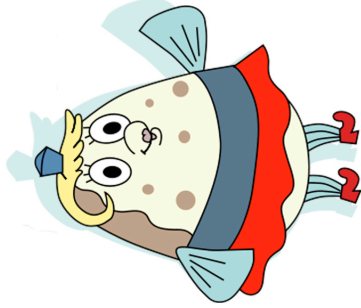
PROTECCION:

DEFENSA:

DEFENSA:

Ficha y sistema de juego compatibles con: Magissa. Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondyys.net

Sra.  
Puff



MI NOMBRE:

MOVIMIENTO:



USA TU IMAGINACIÓN!

PUPITA

	1	2	3	4	VENTAJA	
FUERZA	6	8	9	10	+	PEREZA:
AGILIDAD	6	8	9	10	+	PEREZA:
MENTE	6	8	9	10	+	PEREZA:
CUERPO	6	8	9	10	+	
ENCANTO	6	8	9	10	+	

FELICIDAD

BOLSILLO

PROTECCION:

DEFENSA: 6 8 9 10

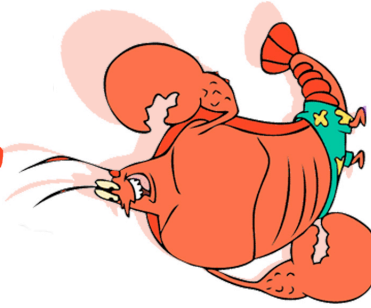
AGILIDAD + PROTECCIONES

DEFENSA:

DEFENSA:

Fichas y sistema de juego compatibles con: Magissa, Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondys.net

Larry  
Langosta



MI NOMBRE:

MOVIMIENTO:



USA TU IMAGINACIÓN!

PUPITA

	1	2	3	4	VENTAJA	
FUERZA	6	8	9	10	+	PEREZA:
AGILIDAD	6	8	9	10	+	PEREZA:
MENTE	6	8	9	10	+	PEREZA:
CUERPO	6	8	9	10	+	
ENCANTO	6	8	9	10	+	

FELICIDAD

BOLSILLO

PROTECCION:

DEFENSA: 6 8 9 10

AGILIDAD + PROTECCIONES

DEFENSA:

DEFENSA:

Fichas y sistema de juego compatibles con: Magissa, Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondys.net



# BOB ESPONJA "EL ABSURDO Y REFRESCANTE JUEGO DE ROL"

MI NOMBRE:

MOVIMIENTO:

USA TU IMAGINACIÓN! ○○

**FUERZA**

**AGILIDAD**

**MENTE**

**CUERPO**

**ENCANTO**

	1	2	3	4	VENTAJA
FUERZA	6	8	10	12	+
AGILIDAD	6	8	10	12	+
MENTE	6	8	10	12	+
CUERPO	6	8	10	12	+
ENCANTO	6	8	10	12	+

PEREZA:

PEREZA:

PEREZA:

**BOLSILO**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**PUPITA**

CUERPO + 1

**FELICIDAD**

DEFENSA:

PROTECCION:

AGILIDAD + PROTECCIONES

DEFENSA:

DEFENSA:

Fichas y sistema de juego compatibles con: Magissa. Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondys.net

MI NOMBRE:

MOVIMIENTO:

USA TU IMAGINACIÓN! ○○

**FUERZA**

**AGILIDAD**

**MENTE**

**CUERPO**

**ENCANTO**

	1	2	3	4	VENTAJA
FUERZA	6	8	10	12	+
AGILIDAD	6	8	10	12	+
MENTE	6	8	10	12	+
CUERPO	6	8	10	12	+
ENCANTO	6	8	10	12	+

PEREZA:

PEREZA:

PEREZA:

**BOLSILO**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**PUPITA**

CUERPO + 1

**FELICIDAD**

DEFENSA:

PROTECCION:

AGILIDAD + PROTECCIONES

DEFENSA:

DEFENSA:

Fichas y sistema de juego compatibles con: Magissa. Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondys.net

**MI NOMBRE:**

**MOVIMIENTO:**

**USA TU IMAGINACION!**

○○○

**PUPITA**

**CUERPO + I**

	1	2	3	4	VENTAJA	
FUERZA	<div style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid red;"></div>	<div style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid red;"></div>	<div style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid red;"></div>	<div style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid red;"></div>	+	<div style="width: 40px; height: 40px; border: 1px solid red;"></div> PEREZA: _____
AGILIDAD	<div style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid gold;"></div>	<div style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid gold;"></div>	<div style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid gold;"></div>	<div style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid gold;"></div>	+	<div style="width: 40px; height: 40px; border: 1px solid gold;"></div> PEREZA: _____
MENTE	<div style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid blue;"></div>	<div style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid blue;"></div>	<div style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid blue;"></div>	<div style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid blue;"></div>	+	<div style="width: 40px; height: 40px; border: 1px solid blue;"></div> PEREZA: _____
CUERPO	<div style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid red;"></div>	<div style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid red;"></div>	<div style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid red;"></div>	<div style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid red;"></div>	+	<div style="width: 60px; height: 60px; border: 1px solid red;"></div> <b>FELICIDAD</b>
ENCANTO	<div style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid green;"></div>	<div style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid green;"></div>	<div style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid green;"></div>	<div style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid green;"></div>	+	

BOLSILLO

---



---



---

DEFENSA:

AGILIDAD + PROTECCIONES

DEFENSA:

DEFENSA:

Fichas y sistema de juego compatibles con : Magicss, Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondys.net

[illegible]

# BOB ESPONJA "EL ABSURDO Y REFRESCANTE JUEGO DE ROL"

TIPO DE ATAQUE:			
		CUERPO + 1	
	1 2 3 4	VENTAJA	
FUERZA		+	PEREZA: _____
AGILIDAD		+	PEREZA: _____
MENTE		+	PEREZA: _____
CUERPO		+	
ENCANTO			
		MOVIMIENTO	RESISTENCIA
BOLSILLO		DEFENSA:	
		AGILIDAD + PROTECCIONES	
		PROTECCIONES:	
		DEFENSA: _____	
		DEFENSA: _____	

Fichas y sistema de juego compatibles con: Magissa, Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondyys.net

TIPO DE ATAQUE:			
		CUERPO + 1	
	1 2 3 4	VENTAJA	
FUERZA		+	PEREZA: _____
AGILIDAD		+	PEREZA: _____
MENTE		+	PEREZA: _____
CUERPO		+	
ENCANTO			
		MOVIMIENTO	RESISTENCIA
BOLSILLO		DEFENSA:	
		AGILIDAD + PROTECCIONES	
		PROTECCIONES:	
		DEFENSA: _____	
		DEFENSA: _____	

Fichas y sistema de juego compatibles con: Magissa, Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondyys.net

TIPO DE ATAQUE:			
		CUERPO + 1	
	1 2 3 4	VENTAJA	
FUERZA		+	PEREZA: _____
AGILIDAD		+	PEREZA: _____
MENTE		+	PEREZA: _____
CUERPO		+	
ENCANTO			
		MOVIMIENTO	RESISTENCIA
BOLSILLO		DEFENSA:	
		AGILIDAD + PROTECCIONES	
		PROTECCIONES:	
		DEFENSA: _____	
		DEFENSA: _____	

Fichas y sistema de juego compatibles con: Magissa, Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondyys.net

TIPO DE ATAQUE:			
		CUERPO + 1	
	1 2 3 4	VENTAJA	
FUERZA		+	PEREZA: _____
AGILIDAD		+	PEREZA: _____
MENTE		+	PEREZA: _____
CUERPO		+	
ENCANTO			
		MOVIMIENTO	RESISTENCIA
BOLSILLO		DEFENSA:	
		AGILIDAD + PROTECCIONES	
		PROTECCIONES:	
		DEFENSA: _____	
		DEFENSA: _____	

Fichas y sistema de juego compatibles con: Magissa, Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondyys.net



<b>TIPO DE ATAQUE:</b>				
		<b>CUERPO + 1</b>		
<b>FUERZA</b> <b>AGILIDAD</b> <b>MENTE</b> <b>CUERPO</b> <b>ENCANTO</b>	<b>1</b> <b>2</b> <b>3</b> <b>4</b>	<b>VENTAJA</b>	<b>PEREZA:</b>	
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<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"/>
<b>MOVIMIENTO</b>		<b>RESISTENCIA</b>		
<b>BOLSILLO</b>		<b>DEFENSA:</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
<b>PROTECCIONES:</b>		<b>DEFENSA:</b>		

Fichas y sistema de juego compatibles con: Magissa, Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondyys.net

<b>TIPO DE ATAQUE:</b>				
		<b>CUERPO + 1</b>		
<b>FUERZA</b> <b>AGILIDAD</b> <b>MENTE</b> <b>CUERPO</b> <b>ENCANTO</b>	<b>1</b> <b>2</b> <b>3</b> <b>4</b>	<b>VENTAJA</b>	<b>PEREZA:</b>	
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<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"/>
<b>MOVIMIENTO</b>		<b>RESISTENCIA</b>		
<b>BOLSILLO</b>		<b>DEFENSA:</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
<b>PROTECCIONES:</b>		<b>DEFENSA:</b>		

Fichas y sistema de juego compatibles con: Magissa, Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondyys.net

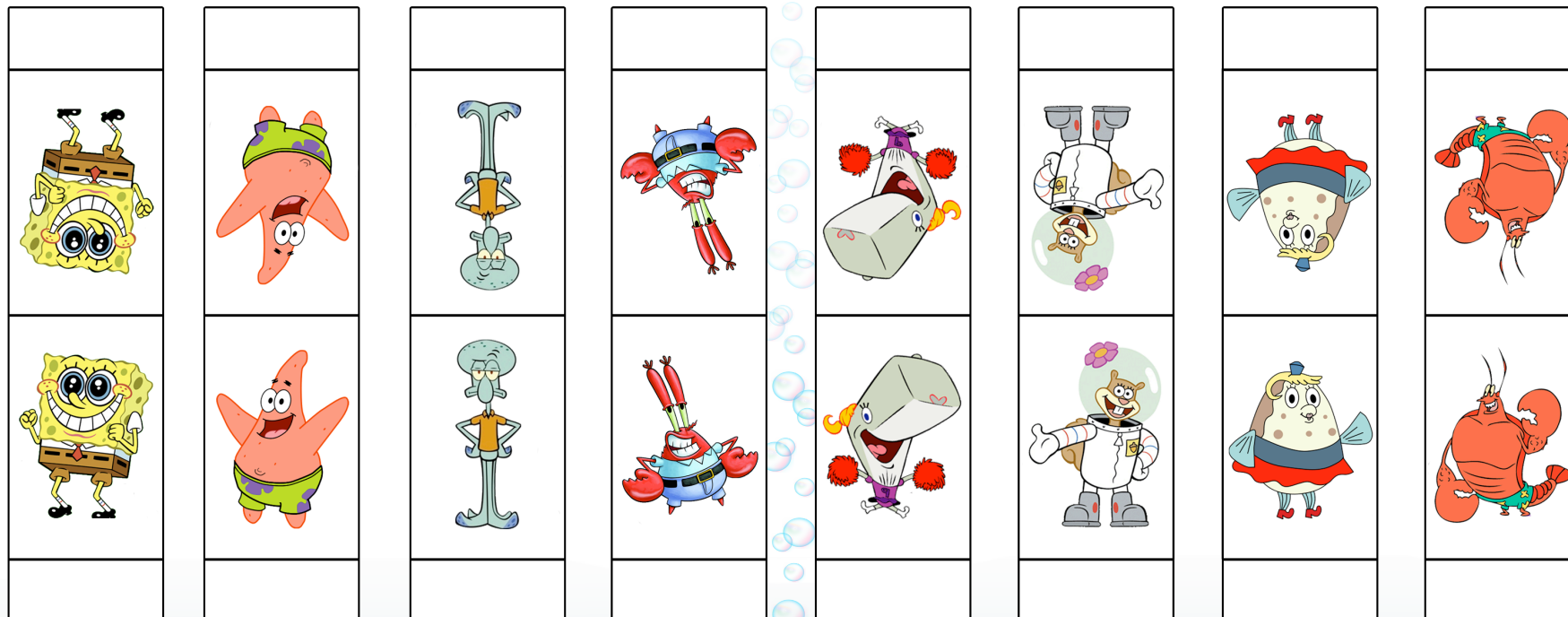
<b>TIPO DE ATAQUE:</b>				
		<b>CUERPO + 1</b>		
<b>FUERZA</b> <b>AGILIDAD</b> <b>MENTE</b> <b>CUERPO</b> <b>ENCANTO</b>	<b>1</b> <b>2</b> <b>3</b> <b>4</b>	<b>VENTAJA</b>	<b>PEREZA:</b>	
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<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"/>
<b>MOVIMIENTO</b>		<b>RESISTENCIA</b>		
<b>BOLSILLO</b>		<b>DEFENSA:</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
<b>PROTECCIONES:</b>		<b>DEFENSA:</b>		

Fichas y sistema de juego compatibles con: Magissa, Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondyys.net

<b>TIPO DE ATAQUE:</b>				
		<b>CUERPO + 1</b>		
<b>FUERZA</b> <b>AGILIDAD</b> <b>MENTE</b> <b>CUERPO</b> <b>ENCANTO</b>	<b>1</b> <b>2</b> <b>3</b> <b>4</b>	<b>VENTAJA</b>	<b>PEREZA:</b>	
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<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"/>
<b>MOVIMIENTO</b>		<b>RESISTENCIA</b>		
<b>BOLSILLO</b>		<b>DEFENSA:</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
<b>PROTECCIONES:</b>		<b>DEFENSA:</b>		

Fichas y sistema de juego compatibles con: Magissa, Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondyys.net

## BOB ESPONJA "EL ABSURDO Y REFRESCANTE JUEGO DE ROL"






BOB ESPONJA "EL ABSURDO Y REFRESCANTE JUEGO DE ROL"







# Bob Esponja . . .

Fondo de Bikini siempre ha tenido fama de ser la ciudad más tranquila de los Estados Hundidos. Por eso al levantarte como cada mañana, no imaginas encontrarte con el principio del fin, un verdadero apocalipsis marino.

Acompaña a Bob Esponja y sus alocados amigos a través de los más peligrosos y divertidos parajes y enfréntate a los retos que te propone...

...EL ABSURDO Y REFRESCANTE JUEGO DE ROL



## CONTACTOS:

AUTOR: MANUEL MACOU (manuelmacou@hotmail.com)

EDICIÓN: TEATRO SCAENAE (teatroascaenae@gmail.com)

CREADORA DE MAGISSA (ROL PARA NIÑOS): EDANNA (edanna@lavondyss.net)

