

# MAZEMORRITAS

Juego de rol para niños a partir de 5 años

CRÁTER





2020. Toni Espinosa.



Mazemorritas está bajo una licencia Creative Commons Reconocimiento - No comercial - Compartir Igual.

Versión 0.9. 12 de abril de 2020.

Créditos

Portada. CC-BY: David Revoy, blender.org

Nomo, ogro, momia y orco: Dominio público. LadyofHats. Wikipedia.

Visita  
[www.crater.es](http://www.crater.es)





# MAZEMORRITAS

Juego de rol para niños desde 5 años

## Introducción

Mazemorritas es un juego de rol para niños desde los 5 años, nacido en tiempos de coronavirus.

Jugar a Mazemorritas es tan fácil como divertido. Los niños ya juegan de manera natural a representar un personaje; “imagínate que soy...” “Tu haces de...”. En esencia eso son juegos de rol. Seguramente ya habéis jugado al rol sin daros cuenta.

Los juegos de rol más formales añaden unas



reglas para que las historias de fantasía y aventura se transformen en un verdadero juego.

Los juegos de rol no solo son un gran entretenimiento también pueden estimular diversas áreas:

**Lectura.** Pueden despertar el interés por las historias y la lectura

**Colaboración.** El rol no es un juego competitivo. Si los jugadores quieren resolver su aventura deberán colaborar.

**Resolución de problemas.** ¡No todo es matar monstruos! Puertas que no se abren, acertijos, etc.

**Cálculo.** Hay muchas puntuaciones y tiradas de dados que sumar y comparar.

**¡Ciencia!** La ciencia hace modelos más simples del mundo para poder comprenderlo. En los juegos de rol, los personajes son modelos simples representados por valores numéricos, de una forma muy simple pueden ayudar a entender que es simular algo.

En las siguientes secciones te enseñamos a jugar. Invierte unos minutos y entra en un mundo de diversión e imaginación.

Por cierto, Mazemorritas está inspirado, aunque tiene poco que ver con él, en **MAZEMORRAS** un juego de rol amateur y gratuito que imita el estilo de los juegos de rol de los años 80.

## Cómo Jugar

Un jugador tiene que hacer de Narrador. Será el que exponga la aventura y decida sobre el curso de la acción. El resto de jugadores representan el papel de unos personajes, ya sea un guerrero, un mago o un elfo.

Cuando un personaje quiere realizar una acción (por ejemplo romper una puerta). El Narrador decidirá una dificultad que tendrá un valor de 2 a 6 y el jugador tirará un número de dados, según lo bueno que sea en esa habilidad el personaje para ver si lo consigue.

En Mazemorritas solo se utilizan dados corrientes de 6 caras. Siempre que hablemos de dado o dados, nos referimos a esos.



## Personajes

En Mazemorritas los personajes ya vienen hechos. Solo has de elegir una hoja de personaje y empezar a jugar. Puedes ser un mago, un guerrero o un elfo. Cada uno tiene características particulares. ¡No te olvides de ponerle un nombre!



## Características

**-Vida.** Es el daño que tu personaje puede soportar. Cuando pierde todos los puntos de vida tu personaje muere. Puedes hacer que el personaje se desmaye en vez de morir si lo prefieres. Cada vez que empiezas una nueva partida tu personaje habrá recuperado todos sus puntos de vida y estará fresco como una rosa del Valle Frondoso.

**-Inteligencia.** Es la capacidad que permitirá a tu personaje hacer cosas como resolver acertijos, convencer a alguien o percibir cosas.

**-Fuerza.** Permite realizar acciones como doblar unos barrotes, romper una puerta o levantar un peso. Todo aquello que asociamos a la fuerza bruta.

**-Agilidad.** Es la capacidad de controlar el movimiento del cuerpo y permite realizar acciones como abrir una cerradura, mantener el equilibrio, escalar un muro o hacer piruetas.

## Acciones

En este juego puedes hacer cualquier cosa. Para eso tenemos al Narrador que es quien tendrá que buscarse la vida con ayuda de las reglas y del guion de la aventura.

Como hemos visto, los personajes tienen 3 características; Inteligencia, fuerza y agilidad. Según el valor de estas tu personaje tendrá más posibilidades de realizar una acción o no. En estas características los personajes tienen de 1 a 3 dados de 6 caras, según si tienen un nivel bajo, medio o alto de cada una.

Cuando los personajes van a realizar una acción el Narrador decide cuán difícil es y qué característica se le aplica (inteligencia, fuerza o agilidad). La mayoría de acciones serán corrientes y los personajes podrán hacer de forma automática

Para saber si el personaje consigue realizar la acción, el jugador ha de tirar el número de dados que tenga en la característica que aplica. Si alguno de los dados es igual o superior a la dificultad fijada por el Narrador, el personaje tiene éxito en la prueba.

## Ejemplos de niveles de dificultad:

#Sin dificultad (1) Levantar una piedra normal, abrir una puerta que no está cerrada, etc. No hay que tirar ningún dado.

#Muy Fácil (2) Caminar por encima de un muro plano y ancho.

#Fácil (3) Darse cuenta de que hay un animal cerca en un bosque con hojarasca.

#Medio (4) Romper una puerta normal

#Difícil (5) Escalar una pared mojada sin cuerdas.

#Muy Difícil (6) Robar una joya de la zarpa de un dragón que duerme.

Cada personaje solo puede intentar una acción una vez. Solo pueden reintentarse si ha cambiado alguna circunstancia.

## Ejemplo de acción

Silima la elfa, quiere escalar un viejo muro de piedra. El muro mide 4 metros y no está lucido (se ven las piedras). El Narrador le asigna una dificultad de 4, mediana. El jugador de Silima tira los dos dados que el personaje tiene como agilidad y saca 2 y 3. El Narrador dirá algo como:

"Silima intenta subir, pero los dedos le patinan de las pierdas, casi lo consigue... pero no puede".

## Movimiento

Cuando se trata de viajes o moverse por cualquier lugar, el Narrador decide cuánto tiempo cuesta desplazarse a los personajes. En el caso de utilizar una cuadrícula, dentro de una mazmorra o un castillo, todo el mundo se mueve 6 casillas por turno. El movimiento es en diagonal o vertical no en diagonal.





## Turnos

Los jugadores van diciendo por orden que es lo que hacen, esto no es un juego de mesa por lo tanto los turnos no son muy estrictos excepto en caso de combate.

## Combate

Es difícil no incluir la lucha en un juego de acción ¿no? Pues vamos allá.

En general los jugadores tendrán la iniciativa, es decir atacarán primero, excepto que el Narrador tenga una razón para lo contrario (los personajes son sorprendidos, por ejemplo). Cuando hay un combate los personajes pueden moverse, atacar o acercarse a un enemigo y atacarlo.

En un combate, el atacante tira los dados de su arma y el defensor los dados de su defensa (algunos monstruos pueden tener puntos fijos de ataque o defensa y no hace falta que tiren dados en esa característica). Para hacerle un punto de daño, el dado más alto del atacante ha de superar al dado más alto del defensor. En caso de empate, no hay daño.

Por cada punto de daño se pierde una vida.

Puede atacarse en diagonal, vertical y horizontal. Para disparar proyectiles (arco, por ejemplo) el enemigo ha de estar en la línea de visión, cualquier distancia es válida.

## Ejemplo.

Gronius, con una espada de 2 dados ataca a un orco con una defensa de 1 dado.

El jugador que lleva a Gronius, saca 3 y 5 y el Narrador tira por el orco sacando un 4. Como el jugador de Gronius ha sacado un 5 que supera al 4 del dado de defensa. Gronius le asesta un espadazo al orco, quitándole 1 vida.

## Magia y habilidades especiales

Algunos personajes pueden hacer magia, está especificado en la hoja de personaje. Solo pueden utilizarse las veces que la hoja de personaje

indique en cada partida (hay casillas para marcar los hechizos gastados).

Otros pueden tener habilidades como Super Rabia, que le permite tirar el doble de dados en ataque y defensa durante un combate completo (desde que empieza a pelear hasta que deje de hacerlo).

## Consejos para el Narrador

#Narra una historia, describe los sitios, pon voces.

#En los combates y las acciones trata de describir la acción, no la tirada de dados.

#Las reglas sirven para la diversión, no dejes que las reglas estropeen la partida.

#Mantén las dificultades a un nivel adecuado, ni muy fácil ni muy difícil.

#Haz que deban tomar decisiones y resolver problemas, no fuerza bruta no siempre es la respuesta.

#Permite que las acciones de los personajes tengan consecuencias.

#No pongas muchos monstruos juntos. Cuando el combate te hace largo los niños se pueden aburrir.

Si no tienes miniaturas para usar (aunque no es





indispensable, de hecho puede jugarse a rol solo verbalmente) en internet hay muchos recortables disponibles. Puedes encontrar algunos por ejemplo en: <http://onemonk.com>

## Aventura de inicio

### El Ogro Ladrón

Para esta aventura se incluyen dos mapas que puedes imprimir en A4.

Tú y tus amigos aventureros habéis ido al bosque frondoso a buscar frutos para hacer un pastel esta tarde.

Cada uno de vosotros lleváis 5 monedas de oro en el bolsillo (apuntadlo en vuestras hojas de personaje)

A media mañana os entró mucho sueño y os acostasteis un rato en un claro del bosque.

Pide al personaje con más MENTE que haga una tirada, si obtiene 5 o más, se despierta y ve una forma grande perderse en la espesura del bosque, también le parece ver el brillo de los frutos de la cesta. A parte de la cesta de fruta también le faltan las monedas.

Si el jugador falla la tirada se darán cuenta al despertar y no tendrán idea de que puede haber pasado. De otro modo les puedes decir esto:

¡Al despertar os dais cuenta de que la cesta de frutas no estaba!  
¡Ni tampoco las monedas de oro que llevabais en los bolsillos!

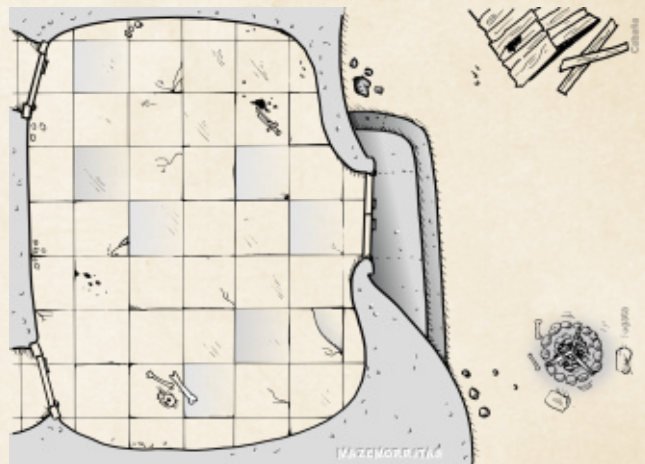
Cerca hay un cuervo posado en un árbol cercano. Si los jugadores le preguntan les dirá:

Craaak! Ha sido el ogro! Craak! El ogro que vive en la cueva al norte del bosque!! Craak!

El cuervo les ayuda porque el ogro le cae mal (una vez le tiró una piedra y casi le da).

### En la Cueva del Ogro

### MAPA 1



Después de caminar 20 minutos encontraran una cueva con una gruesa puerta metálica y una cara grabada en ella. Delante hay un claro con una pequeña y vieja caseta destartada a la derecha y una fogata apagada a la izquierda.

La cabaña no tiene ningún interés excepto que pueden usar las tablas si lo desean.

Si buscan en la fogata, encontrarán un colgante mágico de agilidad. El personaje que lo use aumentará su agilidad en un dado (al ponérselo se sienten diferente, hazles descubrir para que sirve en vez de decírselo directamente).

Al acercarse a la puerta, si alguien pregunta por trampas y superan o igualan una tirada de inteligencia de 3 se dará cuenta de que delante de la puerta hay una trampilla.

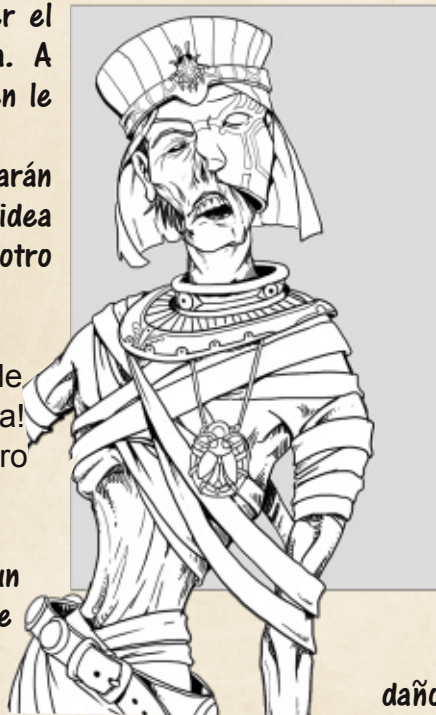
De lo contrario, al tocar la puerta, se abrirá una trampilla y todos los personajes que no igualen o superen una tirada de 5 de agilidad, caen a un pozo de 2 metros que les causa 1 punto de

daño. Podrán salir sin dificultad.

Se trata de una puerta mágica. Solo se abrirá si responden correctamente a sus preguntas.

Elije alguna adivinanza que los niños puedan acertar o hazles algún tipo de pregunta misteriosa. Incluso puedes hacerles sumar algo.

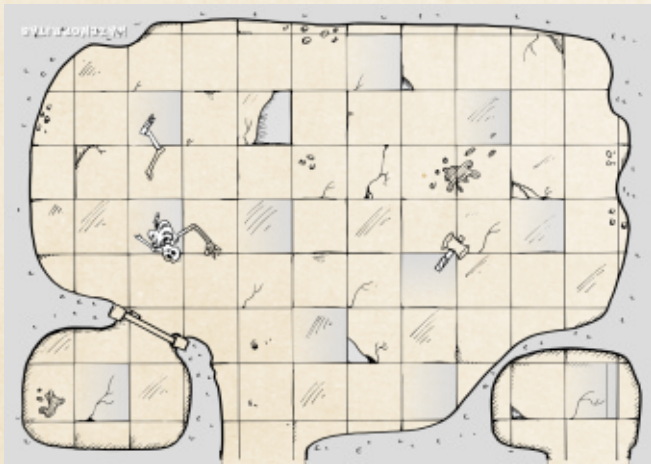
En la primera sala hay 3 esqueletos.





**ESQUELETOS:** Vida(1), Arma(1dado), defensa(2 puntos)

Si los personajes abren cualquiera de las puertas



del fondo, coloca el MAPA 2.

La puerta de la derecha está cerrada, se puede abrir rompiéndola con una tirada de 3 o más de fuerza. La puerta da una pequeña sala con una momia que no atacará a los personajes si ellos no lo hacen primero. Lleva una espada dorada egipcia muy llamativa de 3 dados de ataque (los personajes pueden usarla). Esa momia es el antiguo habitante de la cueva. No habla pero si le pidieran que los ayudara es posible que lo haga (el



ogro le quitó la cueva y lo tiene encerrado en un pequeña sala).

**MOMIA:** Vida(2), Arma(3dados), defensa(1dado).

La puerta de la izquierda da a la sala del ogro. Allí espera amenazante el Ogro.

**Ogro.** Vida(3) arma(4dados), defensa(3dados)

Su ayudante, un orco, también está en la sala, dispuesto a combatir.

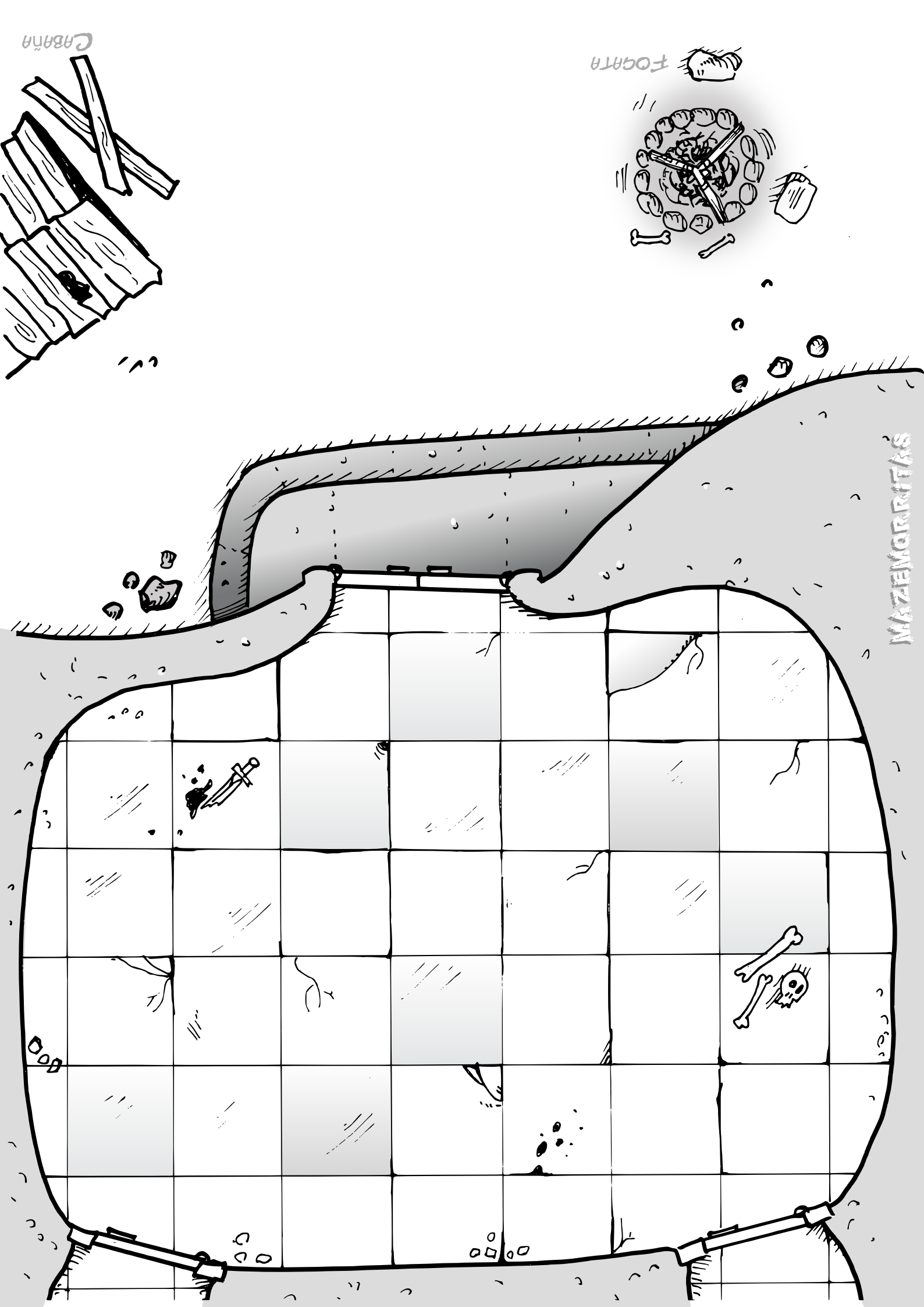
**Orco.** Vida(2) arma(2dados), defensa(2dados)

Si los personajes vencen al ogro recuperan todo lo que el ogro les quitó más su tesoro, que consiste en tantas monedas de oro como el niño menor jugador sea capaz de contar.

En esa sala también hay una puerta que da a otra pequeña sala, puedes llenarla a tu gusto.

Recuerda que puedes adaptar la historia y su desenlace a tu gusto. ¿Por qué no hacer que el llore y pida perdón por haberse portado mal?

A continuación encontrarás los mapas y las tres hojas de personajes (son un poco cutres, ya lo sé. Igual un día dibujo unas como Crom manda).

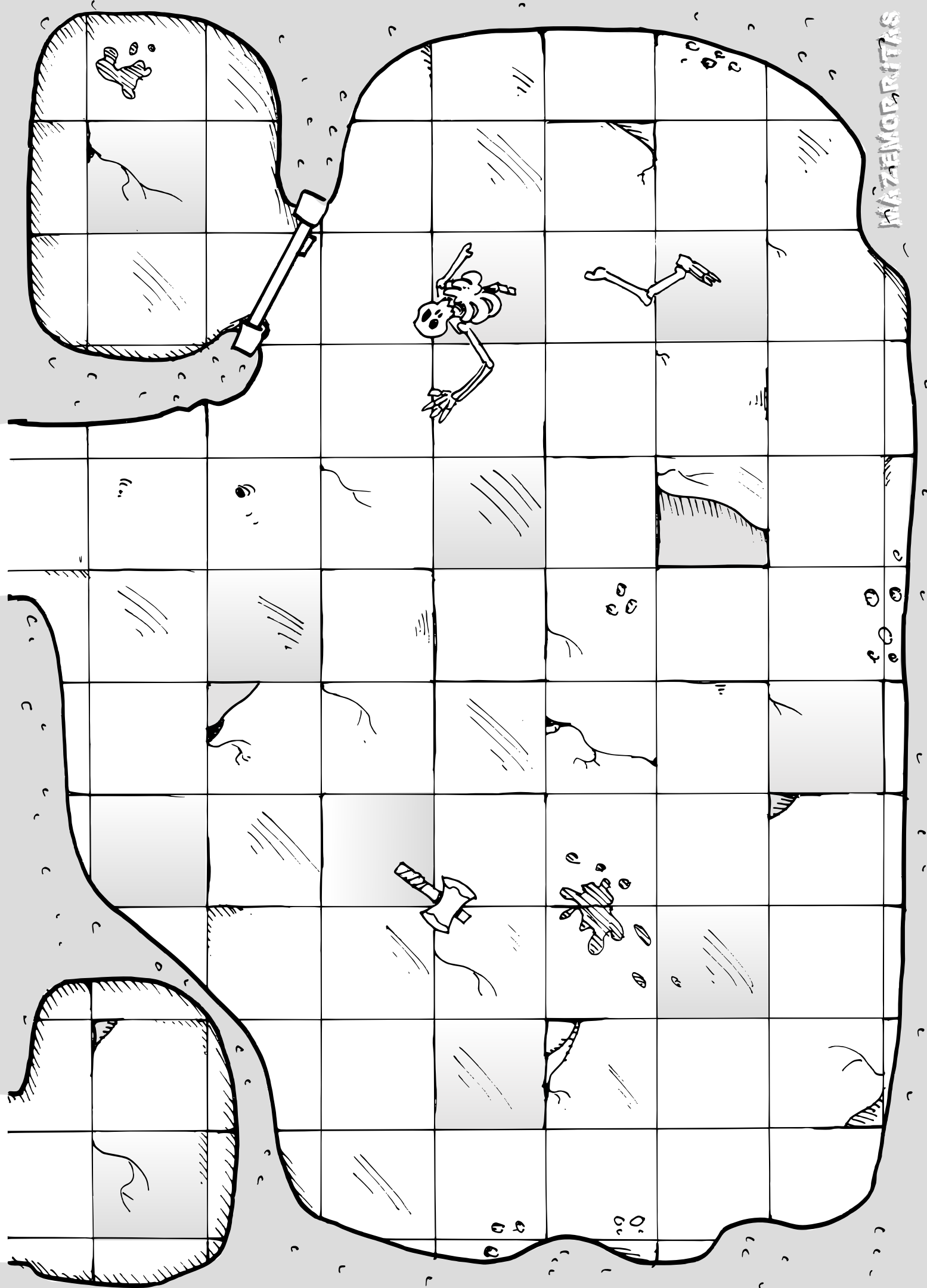


CABANA

FOGATA

WAZEMORRITAS









# Mazemorritas

## HOJA DE PERSONAJE GUERRERO

**NOMBRE PERSONAJE:**  
**JUGADOR:**

**VIDA (8)** ♥♥♥♥♥♥♥♥

 **MENTE (1) DEBIL** 

 **CUERPO (3) FUERTE**   

**ARMA:** HACHA   

**PROTECCION:** ARMADURA  

**HABILIDAD ESPECIAL:**

**1 SUPER RABIA ( ).** (una vez por partida puedes atacar y defenderte con el doble de dados durante un combate. Desde que empieces a luchar hasta que pares de hacerlo)

**TESOROS y COSAS:**








# Mazemorritas

## HOJA DE PERSONAJE ELFO


**NOMBRE PERSONAJE:**  
**JUGADOR:**

**VIDA (6)** ♥♥♥♥♥♥

 **MENTE (2)** REGULAR  

 **CUERPO (2)** REGULAR  

**ARMA:** ESPADA (2)  

ARCO (1) 

FLECHAS ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) (cada vez que disparas gastas 1)

**PROTECCION:** ESCUDO (2)  

**MAGIA**

-1 **CURAR** ( ) (Gástalo para recuperar toda la vida tuya o de otro personaje)

**TESOROS y COSAS:**








# Mazemorritas

## HOJA DE PERSONAJE MAGO

**NOMBRE PERSONAJE:**  
**JUGADOR:**

**VIDA (5)** ♥♥♥♥♥

**MENTE (3)** FUERTE   

**CUERPO (1)** DEBIL 

**ARMA:** CUCHILLO 

**PROTECCION:** BRAZALETE 

### MAGIA

-3 **BOLAS DE FUEGO** ( ) ( ) ( ) (tienes 3 por partida. Ataque del doble de dados +1 que la defensa)

-2 **CURAR** ( ) ( ) (2 veces por partida puedes recuperar toda la vida. Aplicable tanto a ti como a otro personajes)

-1 **CONTROLAR** ( ) (Una vez por partida puedes hacer que un monstruo haga todo lo que le digas, si con tus dados de MENTE superas su PROTECCIÓN)

### TESOROS Y COSAS: