

Juego de rol de fantasía **ROBOLD**



Manel Gómez Estruch



CREACIÓN DEL PERSONAJE.

En Kobold el juego de rol, versión para niños no tiene puntuaciones de atributo variadas con tiradas de dado, ni tampoco habilidades. Solo debes escoger un tipo de personaje entre Kobold, Enano, Elfo de los bosques, Gátido, Amathy y Sabueso.

El peque, deberá anotar su nombre en la hoja de personaje, dibujarse, escribir su tipo de personaje, apuntar su habilidad especial, sus puntos de vida, sus puntos de maná, y el equipo de su personaje, tanto armas como hechizos si los tiene. Luego apuntar su puntuación en Fuerza, Mente y Percepción (todo ello viene explicado en el siguiente apartado). ¡Ahora tiene a su personaje listo para jugar!

TIPOS DE PERSONAJE.

¡Elije entre los 6 disponibles el que más te guste!

Kobold. Los Kobolds son seres de piel verde. Tienen la cabeza bastante grande y los rasgos de la cara bastante marcados. Así mismo, suelen tener 1 o 2 pequeños cuernos en la cabeza y una pequeña cola. La mayoría de ellos no tiene cabellera. Su altura media es de un metro. Suelen ser bastante flacos y es muy raro ver a un Kobold obeso. Las mujeres Kobold son mucho menos numerosas, siendo a veces difíciles de ver. Suelen vivir en bosques, en los huecos de los árboles o en cuevas y grutas. Son buenos mineros y excelentes guerreros, por el contrario, son bastante negados en el mundo de la magia.

Habilidad especial. Pueden transformarse en animal 1 vez por aventura.

Fuerza. 6

Mente. 8

Percepción. 9

Equipo. Pico y pala, velas, yesca y pedernal, lanza (1d6), Arco (1d6) y justillo de cuero (1)



PV. 12 **PM.** 0



Enano. Son seres que se asemejan a los humanos pero más bajos y con un aspecto duro, que refuerza la leyenda que dice que en lugar de nacer se les talla en piedra. Su estatura ronda entre el metro y el metro y medio. Son hábiles y fuertes, acostumbran a llevar largas y cuidadas barbas. Al igual que los Kobold, en la raza enana escasean las mujeres. Sus cabellos pueden ser rojos, blancos, negros o dorados.

Habilidad especial. Hablar con las rocas y piedras 1 vez por aventura.

PV. 14 **PM.** 0

Fuerza. 9

Mente. 7

Percepción. 6

Equipo. Hacha (1d6), Arcabuz (1d6), Cota de malla (2), herramientas y lámpara de aceite.



Elfo de los bosques. Son parecidos a los humanos aunque más bajos, midiendo alrededor del metro y medio; con rasgos de naturaleza. A diferencia de los enanos son de constitución fina. No tienen bello facial, ni corporal. Sus cuerpos son atléticos y sus rostros bellos, con las orejas picudas, pómulos sobresalientes y mentón afilado sin olvidarse de su propio cabello, que a su vez es fino y elegante. Aman la magia y la naturaleza por encima de todo.

Habilidad especial. Puede usar la magia.

PV. 10 **PM.** 5

Fuerza. 4

Mente. 9

Percepción. 7

Equipo. Libro de conjuros, Cetro (1d6), Arco (1d6) y cuerda élfica.

Gátido. Los Gátidos son una raza fantástica que se asemeja a un gato, pero de apariencia humanoide. Su tez está cubierta de pelaje de diferentes tonos de piel, al igual que los gatos más comunes. Sus ojos son grandes y rasgados, de color amarillo o verde. Tienen manos con cinco dedos y patas de gato. Son exageradamente ágiles y rápidos. Miden algo más de un metro de altura. Sus garras son afiladas y pueden usarlas para cortar como si de un cuchillo se tratase. Les encanta el pescado, por ello hacen sus poblados cerca de ríos o mares. Les gusta la tranquilidad, por ello pueden llegar a dormir hasta 18 horas al día.

Habilidad especial. Siempre caen de pie, nunca se hacen daño por caída.

PV. 11 **PM.** 0

Fuerza. 7

Mente. 8

Percepción. 9

Equipo. Garras de gato (1d6), Honda (1d6), Justillo de cuero (1) y Ganzúas.



Amathy. Conocidos como “pato-kobolds”. El plumaje de los Amathys es blanco, con algún tono marrón. Su pico y sus patas son como las de un pato común pero de mayor tamaño. En vez de alas tiene brazos cubiertos de plumas con manos de cuatro dedos. Son de tamaño similar a los Kobolds y con el paso de los años han aprendido mucho, habiendo incluso algún sacerdote entre ellos. Les encanta el combate y pese a su apariencia un poco ridícula, son excelentes guerreros que gustan de vivir cerca de ríos y lagos.

Habilidad especial. Pulmones y Branquias, lo que les permite respirar tanto dentro como fuera del agua. También puede lanzar el conjuro **Sanar**.

PV. 12 **PM.** 2

Fuerza. 8

Mente. 7

Percepción. 6

Equipo. Espada (1d6), Ballesta (1d6), Cota de malla y escudo (3) y poción curativa (1d10).



Sabueso. Los sabuesos son humanoides, con rasgos de perro. Su pelaje varía, como el de los perros; puede ser marrón, gris, blanco, negro e incluso de varias tonalidades juntas. Comen cualquier cosa, pero su debilidad es la carne fresca. Son excelentes cazadores y rastreadores, teniendo un olfato completamente superior al de cualquier otra criatura fantástica. Son muy fieles y serviciales, pero muy recelosos con sus cosas. Los Sabuesos de menor tamaño que son jinetes gustan de usar perros de monta preferiblemente antes que otras monturas.

Habilidad especial. Las tiradas de percepción las realizan tirando 2d y eligiendo el mejor resultado.

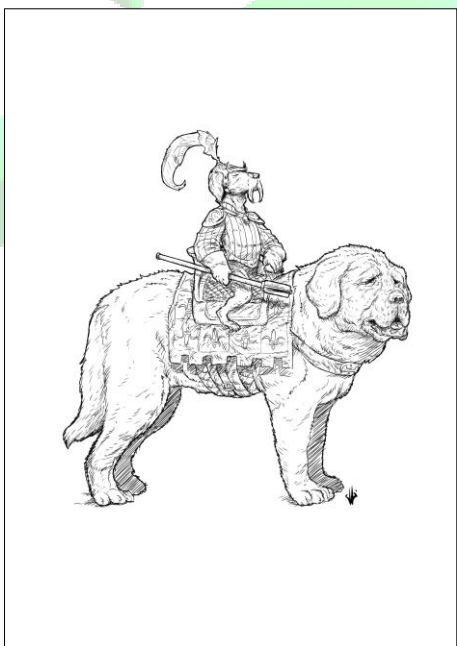
PV. 12 **PM.** 0

Fuerza. 8

Mente. 6

Percepción. 9

Equipo. Sable (1d6), Ballesta (1d6), justillo de cuero y escudo (2) y un perro de monta.



HECHIZOS PARA EL ELFO Y EL AMATHY

De Amathy.

Sanar. Se recuperan 1d10 PV. Puede usarse para sí mismo o para un compañero.

De Elfo.

Habla animal. El Elfo se puede comunicar con cualquier animal entendiendo su idioma.

Invocar animal. El Elfo invoca un animal para que acuda a su ayuda.

Piel de roca. La piel del Elfo se vuelve dura como una roca defendiendo 3 puntos durante un combate.

Lluvia de piedras. Se invoca una lluvia de piedras sobre el enemigo. Caen 1d6 piedras y cada una causa 1d6 de daño.

Puente. El Elfo crea un puente mágico para poder cruzar por un paso inaccesible.

Usar un hechizo consume 1 punto de maná. Los puntos de maná se recuperan entre aventura y aventura.

REGLAMENTO

Para jugar se necesitará el dado de 6 caras (d6) y el de 10 caras (d10).

Cuando los jugadores/as quieran realizar una acción, el narrador decidirá si necesita tirada de dados. En caso de necesitarla, pedirá una tirada de Fuerza, Mente o Percepción, según la situación.

Fuerza. Mover una roca, coger algo pesado, saltar, correr, nadar etc.

Mente. Entender un lenguaje, reconocer una poción u objeto mágico y cualquier tipo de conocimiento.

Percepción. Ver algo que normalmente pasaría desapercibido, buscar puertas y pasajes secretos, escuchar tras una puerta, buscar trampas etc.

Cuando el Narrador pida la tirada, se lanzará el d10 caras y si el resultado es igual o inferior, será éxito.

Ejemplo: Yanira, una Elfa de los bosques, quiere trepar por una montaña. El narrador le pide una tirada de Fuerza. Los Elfos tienen 4 en fuerza, por lo tanto, Yanira deberá sacar un 4 o menos para tener éxito.

COMBATE

El combate es igual que con el uso de Atributos.

Para un ataque cuerpo a cuerpo, se lanza el dado de 10 caras y se debe obtener un resultado igual o menor a la puntuación de fuerza. En caso de éxito, se lanza el d6 caras para determinar el daño. El resultado en el d6, son los PV que pierde el que recibe el ataque.

También hay que tener en cuenta las armaduras, pues estas protegen y como tal absorben daño.

Ejemplo de combate.

Yanira, la Elfa, ataca con su cetro, lanza el d10 y obtiene un 2. ¡Éxito! Ahora Yanira lanza el d6 y obtiene un 4. Se está enfrentando a un Trasgo y este defiende 1. Así que $4 - 1 = 3$. Esos son los PV que pierde el Trasgo.

Atacan siempre primero los jugadores y luego los monstruos.

En el caso de las armas a distancias, tipo arcos, hondas y arcabuces, es el mismo sistema, pero se tira por Percepción en lugar de por Fuerza.

MOVIMIENTO

Al igual que en el juego completo de Kobold, puedes jugarlo narrativo, con dibujos de mapas o con tablero y miniaturas. Aconsejamos utilizar miniaturas y tableros en **Kobold el juego de rol para niños y niñas**, pues les será más llamativo. En ese caso, todos los jugadores moverán 5 casillas por turno. Mientras los monstruos moverán entre 3 y 4 (el narrador decidirá).



AVENTURA

La boda de un amigo.

Partida para 3-5 jugadores.

Introducción.

Los PJ se encuentran en la posada el barril dorado, una posada que está en el sendero que hay desde la ciudad de Mattugur y la aldea de Kalmidón. Están comiendo y bebiendo algo tras su última aventura (la cual ahora no viene al caso), cuando oyen de boca de un Kobold bastante charlatán que Joka el jefe de la guardia de Kalmidón se va a casar con Daiana de Malwin. Da la casualidad que los personajes conocen personalmente a Joka y es un gran amigo. Los PJ hace meses que no ven a su amigo a causa de ir de aventuras de aquí para allá, así que piensan en ir a Kalmidón a verle, darle la enhorabuena y quien sabe, tal vez asistir al enlace y tener un buen banquete de gratis.

Camino a Kalmidón.

El camino no es precisamente largo, hay pocos kilómetros, así que si van a pie, no tardarán mucho en llegar. Si van en algún animal de monta, obviamente la duración del viaje se reduce considerablemente. Vayan como vayan, a mitad de camino hazles hacer unas tiradas de **PERCEPCIÓN** y si las fallan serán emboscados por un grupo de 1+ el nº de PJ de bandidos trasgos. La moral de estos trasgos no es de un glorioso guerrero precisamente y en cuanto sean heridos 2 de ellos, todos huirán como la escoria que son.

Trasgos

PV: 4 FUERZA: 5 MENTE: 6 PERCEPCIÓN: 4

Lanza (1d6), Ropas gruesas (1)

Kalmidón.

La aldea está desierta, no hay nadie en la calle, todas las casas están cerradas y los kobolds del lugar se han encerrado en sus casas. Si los PJ sacan con éxito una tirada de **PERCEPCIÓN**, se darán cuenta que algo ha ocurrido, hay considerables destrozos, restos de lo que parece un ataque organizado y además tendrán la sensación de que les observan.

También descubrirán que hay huellas de trasgos que salen a las afueras de la aldea y se dirigen a la colina, donde se encuentran las ruinas del antiguo castillo de Zariel.

Si intentan hablar con alguien deberán buscar algún kobold escondido y les explicará lo sucedido.

¿Qué sucedió?

Estaban preparando la ceremonia para que Joka y Daiana se casaran cuando fueron atacados por los trasgos. El líder de ellos, se hace llamar mano roja (¿Por qué tiene la mano roja? Si, por eso). Los trasgos hirieron a alguno del pueblo y secuestraron a Daiana y a otras dos mujeres kobold más, con el fin de convertirlas en esclavas de mano roja.

¿Dónde está Joka? Pues ha ido tras su amada.

Las ruinas.

Para salvar a Daiana y ayudar a Joka, los PJ irán a las ruinas. Éstas están al este de la aldea.

Las ruinas son eso, unas ruinas sin techo, escasas paredes y con maleza en todo su alrededor.

Si los PJ buscan, no encontrarán la entrada a las ruinas, pero si buscan pasajes secretos encontrarán una piedra que al tocarla abre un agujero en el suelo que da acceso a las mazmorras de Zariel.

La mazmorra.

Tras descender por unas escaleras, los PJ verán que no ven tres en un burro a no ser que lleven antorchas, velas o lámparas de aceite. Aún y así, la visión es bastante limitada. Verán que las paredes están hechas de piedra y que el suelo tiene baldosas viejas y en mal estado, pero se nota que eran las mazmorras del castillo de un rey, aunque ahora estén muy deterioradas.

- 1- **Trampa.** Un hilo del suelo está conectado al gatillo de una pistola trasgo, si la activan la pistola se dispara causando 1d6 de daño. ¿Qué no miraron si había trampas en una mazmorra antigua donde se esconde un malvado trasgo? Lo siento. Deben ir curtiéndose en esto del rol.
- 2- Si siguen el camino tarde o temprano se encontrarán con una celda en la que hay un Kirpi encerrado en su interior. En cuando pasen los PJ este hablará pidiéndoles ayuda al ver que no son trasgos. Si los PJ le ayudan, contará que iba camino a ciudad capital cuando le secuestraron diciendo que podía elegir entre ser su cocinero o su comida, y que dependería de él.

Tras contar su historia y ser liberado por los PJ se unirá al grupo. Si los PJ le dejan ahí, les maldecirá diciendo que les cocinará para que les devoren los trasgos.



- 3- Al llegar al final del pasadizo verán un cofre del tesoro. Si lo abren, descubrirán que se trata de un cofre mimético y este atacará. Si le vencen, oirán un clic y verán aparecer del techo una piedra redonda que les perseguirá y no se frenará hasta estamparse al final del pasillo. La velocidad de la piedra es de 6 metros por asalto. Si se topa con algún PJ que no logre huir, este acabará chafado perdiendo 1d6 puntos de vida.

Cofre mimético. PV: 5

FUE: 7

MEN: 9

PER: 8

Mordisco (1d6).

Protección: Aura mágica, 2 puntos.

Especial: Puede lanzar 1 conjuro

4- Un lobo les atacará por sorpresa al entrar en esta zona de la mazmorra. Una tirada de **MENTE** descubrirá que se trata de un kobold en forma de lobo y que no es otro más que Joka. Cuando los PJ se den cuenta se destransformará. Si no se dan cuenta y le atacan, se destransformará tras ser atacado. Se alegrará mucho de verles y les agradecerá que hayan venido en su ayuda. Si los PJ le dicen de marcharse de allí, se enojará y les dirá que nunca dejará a su amada en manos de un sucio trasgo.

5- Si los PJ buscan pasajes secretos o si no, les pides tiradas de **PERCEPCIÓN** descubrirán si tienen éxito una cortina de ilusión que muestra algo tras de sí (si no buscan puertas secretas y fallan las tiradas de descubrir, el kirpi o Joka se darán cuenta de la ilusión). Tras la cortina hay un cagadero... ¡Qué asco!

6- Descubrirán una sala con un cofre y una esfera amarilla flotando en el aire. Si abren el cofre y no tocan la esfera, encontrarán: 1d8 pociones curativas (curan 1d6 cada una) y 1d10+1d6 doblones de.

Si los PJ tocan la esfera, el techo cederá cayendo sobre ellos causando 1d6 puntos de daño.

7- En esta sala de gran tamaño hay un par de baldosas repletas de un líquido verde burbujeante. Si algún PJ lo toca perderá 1d3 PV por veneno. A parte de las dos baldosas que los PJ ven sin necesidad de

tirada, hay una abominación maldita con ganas de comer PJ, así que a luchar o a correr.

Abominación maldita

PV: 6 FUERZA: 6 MENTE: 1 PERCEPCIÓN: 3

Mordisco (1d6)

8- Aquí hay 4 figuritas sobre unas losas redondas con el mismo tamaño que las bases de las figuritas. Una figurita es un kobold común, la otra un kobold rey, la otra un kobold anciano y la otra un kobold esqueleto. Deberán ordenarlas de la forma correcta para que un pasadizo secreto de paso a la guarida de mano roja. El orden es: primero el kobold común, luego este se hace rey, envejece y por ultimo muere. Las estatuas reflejan la vida de Zariel.

9- Puerta secreta que solo se abrirá si colocan las figuritas en orden. La puerta es una gran boca con dientes afilados y ojos brillantes sobre un cuerpo de madera y puesta en piedra. La puerta habla y si los PJ no hacen lo de las estatuillas, ésta les dirá que ella solo se abre si adivinan el acertijo de la vida de Zariel. Si los PJ siguen sin saber cómo pasar, el DJ es libre de darles alguna otra pista.

10- Aquí está mano roja con dos trasgos más y en una jaula las tres mujeres kobold. En esta escena no habrá tiempo de dialogar, pues Joka se

lanzará como un poseso a por mano roja así que a luchar.

Tras acabar el combate los PJ podrán registrar los cadáveres de los trasgos y verán que mano roja llevaba el libro en su zurrón y empuñaba una espada ¿Será la de la leyenda?

Deja unos segundos de interpretación para que liberen a las mujeres, que hablen, registren etc y luego hazles tirar por **PERCEPCIÓN** (si todos fallan, las mujeres o el Kirpi no fallarán) oirán derrumbamientos, la mazmorra se desmorona, hay que correr. Pon un poco de tensión, hazles tirar por **FUERZA** y eso, pero que salgan vivos, solo es darle morbo al final de la aventura.

Conclusiones y recompensas.

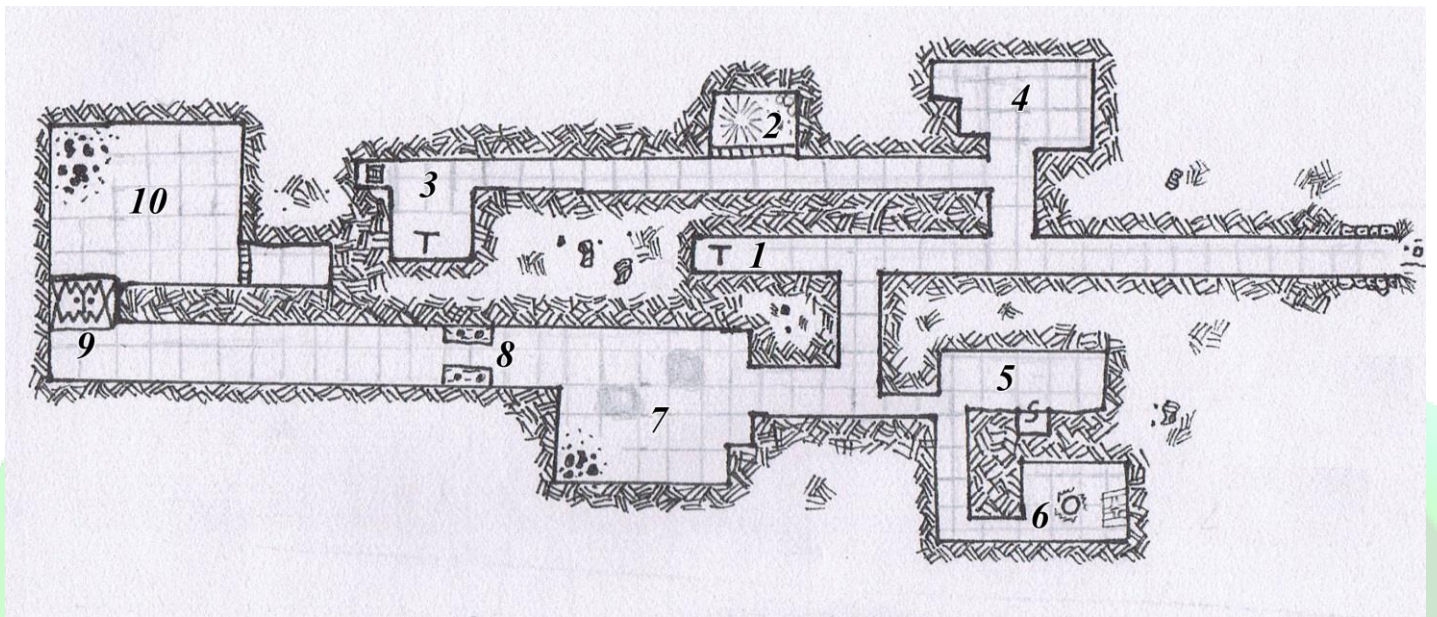
Si los PJ salvan a las 3 mujeres kobolds y a Joka, irán todos a la aldea de Kalmidón a celebrar el enlace, donde beberán y comerán hasta que caiga la noche. Si salvan al Kirpi, este les acompañará al enlace y será él el encargado de cocinar, descubriendo los PJ a un excelente cocinero.

Mano Roja. Líder Trasco.

PV: 8 FUERZA: 7 MENTE: 7 PERCEPCIÓN: 5

Lanza (1d6), Ropas gruesas (1)





KOBOLD Juego de rol de fantasía

Experiencia

Nombre

Tipo de personaje

Zurrón

Fuerza

Mente

Percepción

Puntos de Vida

Puntos de Maná

Retrato