

PEQUEÑOS INTRUSOS

EL JUEGO DE ROL



PEQUEÑOS INTRUSOS EL JUEGO DE ROL

*Un juego de rol para padres e hijos, profesores
y alumnos, tíos y sobrinos, hermanos y
hermanitos, y todos aquellos que deseen
compartir un rato agradable con los más
pequeños de casa.*

Por: Andrés Belalcázar Saldarriaga



PEQUEÑOS INTRUSOS, EL JUEGO DE ROL

Segunda edición 2.0

Concepto, diseño, ilustración y maquetación por Andrés Belalcázar Saldarriaga.

Pequeños intrusos el juego de rol está licenciada bajo la Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivar 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.

Este material es gratuito y puede ser compartido libremente, siempre que se cite la autoría y se conserve sin modificaciones.

Correo electrónico: abelalcazars@gmail.com

Blog del autor: www.andresbelalcazarsaldarriaga.blogspot.com

Florida, Valle del Cauca, Colombia.



PEQUEÑOS INTRUSOS, EL JUEGO DE ROL

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Un juego de rol, es un juego en el que uno o varios jugadores interpretan a diferentes personajes, de acuerdo a unas reglas acordadas de antemano e intentan resolver una historia. La historia es contada por otro jugador, llamado narrador que también se encarga de decidir si los personajes de los jugadores tienen éxito o fracasan en sus acciones, para lo cual, usa tiradas de dados. Lo que tienes en tu poder en este momento, es el manual que contiene las reglas básicas y la ambientación para jugar *Pequeños intrusos, el juego de rol*.

INTRODUCCIÓN

Pequeños intrusos, el juego de rol, está ambientado en el mundo de los duendes caseros que habitan entre los muebles, jardines, graneros, garajes, sótanos, desvanes, y áticos; en ocasiones, conviviendo pacíficamente con los humanos que ni siquiera notan su presencia, a veces protegiéndoles y otras, molestándolos y haciéndoles maldades por disgusto, envidia o incluso diversión.

Pequeños intrusos, el juego de rol, te brinda la oportunidad de interpretar a los duendes, narrar sus aventuras y vivir sus travesuras en un entorno cotidiano.

¿QUÉ SON LOS DUENDES?

Los duendes son criaturas diminutas de entre cuatro y cinco centímetros y medio de altura. Seres mágicos que normalmente están asociados a entornos naturales como arroyos, lagos, bosques, cuevas y pantanos; de

los cuales, son los protectores. Sin embargo, algunos tipos de duendes han conseguido adaptarse para vivir entre los seres humanos y han hecho de las construcciones de estos, su hábitat y el lugar dónde establecen sus nidos. La mayoría de los duendes son de naturaleza bromista y los humanos despiertan en ellos un contradictorio sentimiento de curiosidad y desconfianza; pero otros, son gruñones, solitarios y ven a los humanos simplemente como seres gigantes torpes y molestos, por lo que prefieren alejarse de ellos y ocuparse de sus propios asuntos.

Por su parte, la mayoría de los humanos son escépticos y niegan rotundamente la existencia de las criaturas mágicas. Solo algunas personas creen en la existencia de los duendes y generalmente son tachados de supersticiosos entre sus congéneres. La mayoría de los humanos que se

encuentran con un duende, se asustan y reaccionan con terror, creyendo que se trata de espíritus, fantasmas o espectros del más allá. Otros por su parte, tratan de capturarlos para estudiarlos, experimentar con ellos o interrogarlos, creyendo equivocadamente que estos pueden conducirlos a lugares donde esconden inmensos tesoros. Debido al miedo irracional que los seres mágicos despiertan en los humanos, su incomprensión, curiosidad y en ocasiones, su crueldad; la mayoría de los duendes domésticos prefieren pasar desapercibidos y no revelar su presencia, o al menos no directamente.

Los duendes como criaturas mágicas que son, son inmortales, sin embargo, eso no evita que sean dañados algunas veces, en cuyos casos, si sus heridas son excesivas, desaparecen y sus esencias entran en un letargo o estado latente, del que solo pueden despertar hasta el siguiente cambio de luna.

ATRIBUTOS DE LOS DUENDES

Los personajes cuentan con tres características básicas que definen sus capacidades. Estas características son llamadas Atributos y son: Físico, Mental y Mana. Los Atributos sirven para definir características secundarias de los personajes que son: Puntos de aguante, Puntos de astucia

y Puntos de magia. Los Atributos también son usados como bonificadores o penalizadores a las tiradas, dependiendo la acción que quieras llevar a cabo.

- **Físico:** Representa la fuerza, la resistencia, la velocidad y la agilidad del duende. Es el aspecto usado cuando se quieran llevar a cabo acciones que requieren esfuerzo físico tales como correr, trepar o saltar. También determina la cantidad de daño que puede recibir el duende antes de desaparecer.
- **Mental:** Representa los conocimientos, la astucia, el ingenio, el carisma y la sutileza del personaje. Es el aspecto usado cuando se quieran llevar a cabo acciones que requieran de inteligencia o delicadeza, tales como convencer de algo a otro o esconderse. Del atributo mental también depende la agudeza de los sentidos del duende.
- **Mana:** El atributo mana, determina los puntos de magia con los que cuenta el duende para lanzar conjuros.

Cuando creas el personaje, puedes repartir a tu gusto, tres puntos entre

los tres atributos que tienes, pudiendo dejar atributos con valores de cero y otros con valores de tres si así lo deseas. Sin embargo, los atributos se modificarán de acuerdo al tipo de duende que quieras jugar, por lo que finalmente, podrías tener atributos con puntuaciones de entre -1 y 4.

Puntos de aguante: Los puntos de aguante, representan la cantidad de daño que puede recibir un duende antes de caer en letargo. Los duendes tienen una cantidad de puntos de aguante igual a diez más su puntuación en el atributo Físico.

Puntos de astucia: Los puntos de astucia funcionan como comodines durante el juego y pueden ser usados para agregar un bonificador de +1 o repetir una tirada. Los puntos de astucia de un duende son uno más su bonificador de atributo Mental.

Puntos de magia: Los puntos de magia determinan la cantidad de conjuros que un duende puede lanzar en un día. Cada conjuro, tiene un coste en Puntos de magia distinto. Los puntos de magia de un duende son siete más su puntuación en el atributo Mana.

TIPOS DE DUENDES

Al contrario de lo que algunos pudieran creer, existen muchos tipos de duendes distintos, cada uno con sus propias características y parti-

cularidades. Los más comunes son los siguientes:



Florales: Estos duendes emparentados con las plantas, miden poco más de cuatro y medio centímetros de estatura. Parecen personitas minúsculas con el cuerpo cubierto con hojas, flores, semillas, frutos diminutos y pequeños hongos. Son bastante tímidos con los humanos pero les encanta vivir en comunidad, de hecho son los duendes más sociables entre todos los tipos de duendes que existen. Son supremamente asustadizos y nerviosos, por lo que prefieren mantenerse alejados del peligro tanto como pueden. Sus pies, tienen forma de raíces, que usan en ocasiones para aferrarse del suelo, rocas y árboles, haciéndose pasar por plantas. Sus hábitats favoritos son entornos al aire libre, especialmente las copas de los árboles, invernaderos y jardines llenos de flores.

Peculiaridades: Los florales poseen una fobia irracional a las tormentas y sus efectos, incluidas ventiscas, rayos y relámpagos, al punto de

quedarse paralizados cuando estas ocurren.

Modificadores: +1 a Mana -1 a Mental.

Habilidades: Brillar, hacerse invisible, transformarse en animal.

Manías habituales: Ecologistas, ermitaños perversos y protectores.



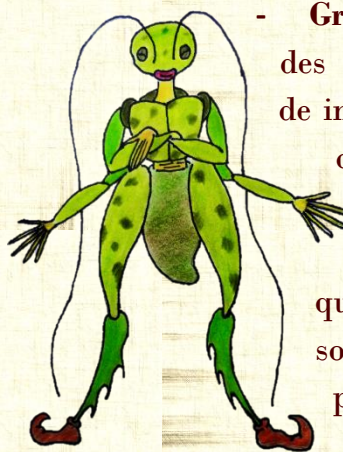
- **Gnomos:** Estos duendes de aspecto humanoide, miden entre cuatro y cinco centímetros de estatura. Tienen la apariencia de pequeñas personitas regordetas, con enormes pies velludos, que suelen vestir de colores vivos como rojo, azul y verde. Son los más atrevidos entre los duendes, por lo que usualmente viven muy cerca de los humanos.

Peculiaridades: Por alguna extraña razón, los gnomos no pueden resistirse a contar granos de sal. A tal punto llega esta conducta, que un gnomo no puede ver un derrame de sal, sin importar su tamaño y resistirse a contar todos los granos, uno por uno.

Modificadores: +1 a Mental -1 a Mana.

Habilidades: Hacerse invisible, endurecerse (madera), Visión en la penumbra.

Manías habituales: Acumuladores, artísticos, bromistas, eruditos y glotones.



- **Grillos:** Son duendes con apariencia de insecto, esbeltos, con la piel de color verde o amarillento, que van parados sobre dos largas patas y poseen cuatro extremidades superiores a modo de brazos. Miden cerca de cinco centímetros y medio y poseen unas antenas casi tan largas como sus cuerpos. Normalmente son duendes reservados y tranquilos que disfrutan de ambientes al aire libre como patios y jardines.

Peculiaridades: Debido a su gran parecido con los insectos, muchos de estos duendes han sido víctimas de humanos que los confunden e intentan aplastarlos sin compasión, es por este motivo que los grillos le tienen una fobia terrible e

incontrolable a las sandalias, los zapatos humanos y a los matamoscas.

Modificadores: +1 a Mental -1 a Físico.

Habilidades: Brillar, flotar, transformarse en animal.

Manías habituales: Chismosos, ecologistas, eruditos, protectores, mugrosos.



- **Hadas:** Estos duendes, son junto a los grillos, los duendes de mayor tamaño, ya que miden entre cuatro y medio a cinco y medio centímetros de estatura. Tienen la apariencia de humanos en miniatura con nariz y orejas puntiagudas. A diferencia de sus primos los gnomos, son mucho más esbeltos y gráciles. Prefieren vestir con colores claros, tales como el amarillo apagado, el rosa y el celeste. Son duendes muy tímidos y al igual que los grillos y los florales, disfrutan mucho estar al aire libre, pero pueden vivir con tranquilidad en lugares más oscuros como sótanos y habitaciones llenas de cacharros viejos.

Peculiaridades: Las hadas son terriblemente alérgicas al hierro y al acero, por lo que tocar un objeto de estos materiales puede causarles graves quemaduras.

Modificadores: +1 a Mana -1 a Físico.

Habilidades: Brillar, hablar con los animales, flotar.

Manías habituales: Artísticos, eruditos, ecologistas, perversos y protectores.



- **Peludos:** Los peludos son extrañas criaturas de no más de cuatro centímetros de estatura, cubiertos completamente por vello de color castaño, moreno o rojizo, tanto que no se pueden identificar sus rasgos faciales. Se rumora entre los otros tipos de duendes, que los peludos están hechos por completo de pelo, aunque estos dicen que eso es solo un mito absurdo y sin fundamento. Los peludos a veces pueden ser un poco distraídos e incluso pueden parecer frívolos y despreocupados. Se asientan en

cualquier sitio en el que se sientan cómodos, sin tener una preferencia marcada.

Peculiaridades: Los peludos tratan de evitar a toda costa barberas, tijeras cuchillas y cualquier objeto que ponga en peligro o atente contra la integridad de sus preciadas melenas.

Modificadores: +1 a Físico -1 a Mental.

Habilidades: Hablar con los animales, hacerse invisible, polimorfarse.

Manías habituales: Acumuladores, bromistas, chismosos, glotones, y mugrosos.

- **Verrugosos:** Los verrugosos son duendes achaparrados de entre cuatro y cuatro y medio centímetros de estatura, rollizos, con la cara arrugada y la reseca piel de color rosa, gris pálido, marrón u ocre. Reciben su nombre ya que su cuerpo está lleno de verrugas por todas partes. Tienen extremidades cortas, especialmente las inferiores y cuerpos rechonchos que los



hacen ser tan o más pesados que los gnomos. Los verrugosos, son generalmente de mal carácter, por lo que suelen ser solitarios y evitan incluso a otros duendes (tanto como se puede). Prefieren los lugares oscuros, silenciosos y aislados del mundo exterior.

Peculiaridades: Los verrugosos odian la luz, especialmente la luz directa del sol, la cual les causa terribles alergias y cuyo principal síntoma es una terrible comezón en todo el cuerpo; es por esta razón que evitan a toda costa exponerse a la luz solar.

Modificadores: +1 a Físico -1 a Mana.

Habilidades: Endurecerse (roca), polimorfarse, vista en la penumbra.

Manías habituales: Bromistas, acumuladores, ermitaños, mugrosos y perversos.

HABILIDADES DE LOS DUENDES

Todos los duendes tienen algunas habilidades particulares que usan para su propio beneficio o como herramienta para satisfacer sus manías. Las habilidades que posee un duende, están dadas por su tipo. Dichas habilidades son:

- **Brillar:** A voluntad, un duende con esta habilidad puede producir un ligero brillo luminoso en todo su cuerpo.
- **Endurecerse:** A voluntad, el duende puede convertir su piel en piedra o madera resistente, haciéndose pasar por un objeto inerte, como una simple roca o una réplica de sí mismo.
- **Flotar:** Un duende con esta habilidad, puede flotar torpe y lentamente, moviéndose por el aire en la dirección que desee.
- **Hablar con los animales:** Los duendes con esta habilidad, pueden hacerse entender por, o entender el lenguaje de los animales. Sin embargo, debido a la poca inteligencia de estos últimos, la comunicación con los duendes se limita a transmitir deseos o ideas sencillas; por ejemplo: “*tengo hambre*”, “*tengo sueño*”, “*trae eso*”.
- **Hacerse invisible:** A voluntad, el duende puede hacerse completamente translúcido para los ojos de los humanos, no así para los ojos de los animales u otros duendes.
- **Polimorfarse:** Esta habilidad le permite al duende transformarse a voluntad, en una especie de talco, humo o líquido viscoso, permitiéndole pasar a través de aberturas muy pequeñas.
- **Transformarse en animal:** A voluntad, el duende puede transformar su apariencia en una y solamente una de las siguientes criaturas: Un roedor pequeño como un ratón, Un anfibio pequeño como una rana o salamandrea, o un insecto volador pequeño como una mariposa, libélula o escarabajo.
- **Vista en la penumbra:** El duende puede ver sin problemas en condiciones de escasa luz u oscuridad parcial.

MANÍAS DE LOS DUENDES

Todos los duendes caseros tienen algún tipo de obsesión que los lleva a convivir con los humanos o a compartir los espacios en los que estos habitan. Esta manía es la que determina en gran medida, la forma como duendes y humanos se relacionan, convirtiendo a los duendes en vecinos pacíficos que pasan inadvertidos, colaboradores amigables, criaturas molestas o en una

verdadera pesadilla. Las manías más conocidas de los duendes son las que se presentan a continuación, sin embargo podrían existir otras.

Acumuladores: Estos traviesos duendes disfrutan robando cosas de los lugares en los que viven y escondiéndolas en madrigueras ocultas entre las paredes, en los jardines o al interior de los muebles. Normalmente se trata de objetos pequeños, de colores brillantes y llamativos como llaves, juguetes, dedales, agujas, adornos de mesa, tarjetas, monedas y joyas, aunque también pueden acumular basura como papeles sin importancia, envolturas de caramelos, dientes, calcetines robados de la ropa sucia o ligas para el cabello. Son muy posesivos con sus tesoros y suelen estar paranoicos de que alguien encuentre las madrigueras donde guardan sus preciadas colecciones.

Artísticos: Estos duendes fanáticos de algún tipo de arte, prefieren vivir en museos, galerías, teatros o en los estudios y viviendas de humanos que se dedican a la pintura, la escritura, la escultura o la música. Suelen estar muy apegados a los humanos con los que conviven y si estos últimos se dedican a la producción artística, hacen lo que esté a su alcance para

inspirarles y motivarles a crear nuevas obras.

Bromistas: Los bromistas se divierten haciendo pequeñas travesuras a sus vecinos humanos; entre las más habituales están enredar las agujetas de los zapatos, mezclar la ropa de color con la blanca, extraviar objetos importantes que luego devuelven (cuando ya no son necesarios) y desinflar los neumáticos de los vehículos. En algunas ocasiones pueden hacer fechorías con las que inculpan a los niños pequeños o a las mascotas; sin embargo, los bromistas disfrutan de la presencia de los humanos y no hacen nada que pueda dañar gravemente a sus vecinos.

Chismosos: Estos duendes entrometidos, son felices metiendo sus narices allá donde no les han llamado. Pasan gran parte de su tiempo espiando a los humanos o a otros duendes, para llevarle las noticias a sus congéneres, lo que normalmente termina metiéndolos en problemas. Para una comunidad de duendes, los chismosos pueden resultar bastante útiles, pues son fuente de información y noticias recientes acerca de las actividades de los impredecibles vecinos humanos, sin embargo, pueden terminar por irritar a aquellos duendes que no les gusta que los demás se metan en sus asuntos.

Ecologistas: Un duende ecologista, se encarga principalmente de proteger la naturaleza y el entorno que lo rodea, especialmente plantas y animales. Toleran, aceptan y conviven muy bien con los humanos que respetan la naturaleza, pero pueden volverse muy rencorosos contra aquellos que la destruyen deliberadamente. Son frecuentes en jardines, patios, granjas y ambientes al aire libre en general. Les encantan las plantas y normalmente se llevan muy bien con las mascotas, excepto algunos casos específicos.

Ermitaños: Aunque los duendes con esta manía disfrutan como todos los demás de las construcciones humanas, odian a los intrusos y se molestan con facilidad si alguien intenta invadir sus hábitats, en cuyo caso, hacen lo posible por deshacerse de los invasores sin medir las consecuencias de sus actos. A diferencia de los perversos, los ermitaños, sienten un gran apego por sus viviendas y son muy territoriales, expulsando de sus moradas a humanos y a otros duendes por igual. Los ermitaños en raras ocasiones pueden conseguir convivir pacíficamente con las personas, e incluso llegan a tolerar y a adaptarse a ciertos humanos (generalmente personas solitarias), sin embargo, se irritan terriblemente cuando sus

“vecinos” se mudan, intentan vender, rentar o remodelar sus inmuebles.

Eruditos: Son duendes a los que les entusiasma especialmente conocer y aprender cosas nuevas todos los días. Son habituales en bibliotecas, librerías y universidades. Son de hábitos principalmente nocturnos, pues la noche es el momento que usan para adueñarse de cuanto libro o documento tienen a su alcance y aprender cuanto pueden. Son especialmente respetados por otros duendes que acuden a ellos cuando tienen alguna duda o problema por resolver.

Glotonos: Son duendes ladrones de comida. Aunque son inofensivos, están todo el tiempo con hambre y esperando a que sus vecinos humanos se descuiden para asaltar las alacenas, la nevera, las cajoneras de la cocina y en algunos casos, los huertos donde se siembran verduras y hortalizas. Debido a su gula, son propensos a dejarse pillar por los humanos, lo que a veces puede llegar a meterlos en graves problemas.

Mugrosos: Estos duendes prefieren los lugares sucios y contaminados para habitar. Disfrutan la compañía de humanos desordenados y con pésimas prácticas de higiene. Son comunes en cloacas, botes de basura, talleres

mecánicos, rincones llenos de polvo y otros lugares donde la suciedad y los malos olores son habituales. La presencia de mugrosos puede atraer plagas y sabandijas desagradables, tales como ratas, moscas y cucarachas, en cuya presencia, estos duendes se sienten muy bien.

Perversos: Los duendes con esta manía suelen merodear por lugares lúgubres; se sienten cómodos especialmente en lugares como callejones oscuros, bodegas vacías y casas abandonadas; sin embargo no sienten especial aprecio por estos sitios, por lo que pueden ser duendes errantes que van de un lugar a otro. Estos duendes disfrutan enormemente asustar a las personas y a sus mascotas, para lo que aprovechan las supersticiones humanas y el ambiente tétrico de sus moradas. Los perversos no se preocupan de no causar daño a los humanos con sus acciones, ni sienten remordimiento alguno por ello, por lo que son relativamente peligrosos.

Protectores: Estos duendes sienten gran simpatía y atracción por los humanos, especialmente un individuo o grupo de individuos en particular. Instalan sus moradas lo más cerca posible de aquellos humanos que les agradan y se mudan dónde sea que estos vayan. Los duendes protectores hacen lo posible por beneficiar a sus

protegidos y en ocasiones, tratan de resguardarlos de ciertos peligros o favorecerlos con lo que los humanos creen, no son más que golpes de suerte. A veces el cariño que sienten por sus humanos favoritos, puede llegar a ser obsesivo, lo que los convierte en seres sumamente celosos, paranoicos y vengativos.

CONJUROS

Los duendes cuentan con una pequeña cantidad de conjuros que pueden lanzar para su beneficio. Dichos conjuros son:

Aestus: Este conjuro puede elevar la temperatura de un recinto cerrado, de tres metros por tres metros o menor, en 5°C. Coste en puntos de magia: 3.

Alerga: Este conjuro provoca fuertes estornudos, ataques de hipo o comezón en sus víctimas. Coste en puntos de magia: 3.

Claudin: Este conjuro abre o cierra un candado, pasador o cerradura sencilla sin problemas. Coste en puntos de magia: 3.

Lumen: Este conjuro es capaz de iluminar temporalmente, un recinto cerrado de tres metros por tres metros. Si el recinto cuenta con una fuente de luz artificial, como una lámpara, un foco, un candelabro o una simple vela; el conjuro la

enciende, aunque nada impedirá que pueda ser apagada nuevamente. Coste en puntos de magia: 2.

Nun Fugis: Hace levitar un objeto pequeño (no más de cien gramos) durante cinco minutos y lo mueve a voluntad del duende. Coste en Puntos de magia: 3

Florunt: Este conjuro es capaz de revivir o hacer florecer una planta de no más de un metro de alto. Coste en puntos de magia: 4.

Foetor: Genera un hedor fétido que puede llenar una habitación cerrada de tres metros por tres metros, durante cinco minutos. Coste en puntos de magia: 2.

Frigus: Este conjuro puede disminuir la temperatura de un recinto cerrado, de tres metros por tres metros o menor, en 5°C. Coste en puntos de magia: 3.

Fugite: Le permite al duende correr al triple de su velocidad normal durante diez minutos. Coste en puntos de magia: 3.

Sanare: Cura 1d6 puntos de aguante. Coste en puntos de magia: 3.

Somniati: Este conjuro puede causar pesadillas o sueños placenteros en el receptor, siempre y cuando esté

dormido. El efecto es decidido por el duende. Coste en puntos de magia: 2.

Sonito spectri: Este conjuro genera un sonido fantasmal que puede ser un quejido, el sonido de un objeto al caer o incluso el sonido de un trueno. Coste en puntos de magia: 2.

Suin: Este conjuro permite al duende respirar bajo el agua por una hora. Coste en puntos de magia: 3.

Tenebris: Este conjuro es capaz de oscurecer temporalmente, un recinto cerrado de tres metros por tres metros. Si el recinto cuenta con una fuente de luz artificial y esta está encendida; el conjuro la apaga, aunque no impedirá que pueda ser encendida nuevamente. Coste en puntos de magia: 2.

Tontarus: Genera un rayo de luz de un color específico que sale de la yema de los dedos del duende y si impacta en una criatura, puede causar diferentes efectos:

- Rayo azul (Peludos): Hace que la víctima olvide los recuerdos de los últimos segundos.
- Rayo púrpura (Verrugosos): Asusta a la víctima y la hace huir.
- Rayo rojo (Gnomos): Hace que la víctima recuerde un suceso gracioso y ría desespe-

radamente, durante dos minutos sin poderse controlar.

- Rayo rosa (Hadas): Encanta a la criatura y la obliga a obedecer una orden de una sola palabra, por parte del duende.
- Rayo verde (Grillos y Flo-
rales): Deja aturdida a la criatura durante dos minutos.

Coste en puntos de magia: 4.

LOS DUENDES Y LOS ANIMALES

A diferencia de las personas, todos los animales, incluidas las mascotas, tienen la capacidad de ver y oír a los duendes sin problema, aunque estos usen sus conjuros o habilidades especiales, debido a que tienen los sentidos más desarrollados que los humanos.

La mayoría de los animales se lleva muy bien con los duendes ecologistas, protectores y en algunos casos, como el de las cucarachas y otros insectos, con los mugrosos. Por otro lado, los animales prefieren evitar a los bromistas, a los ermitaños y les temen terriblemente a los perversos.

En el caso específico de los perros domésticos, su reacción con respecto a los duendes dependerá mucho de la de sus amos, dada la estrecha relación que hay, entre humanos y canes.

En el caso de los gatos, estos intentarán cazar a los duendes por

diversión y los perseguirán allá donde los vean; por esta razón, la mayoría de los duendes les teme y huyen de ellos nada más los ven.

Otros enemigos naturales de los duendes, son las lechuzas y los sapos, que los cazan con gusto, para alimentarse de ellos.

En algunos casos, ciertos animales pueden crear vínculos muy fuertes con los duendes y convertirse en amigos y aliados permanentes, esto ocurre especialmente con canarios, azulejos, periquitos, ratones y saltamontes.

¿CÓMO CREAR UN PERSONAJE PARA PEQUEÑOS INTRUSOS?

1. Escoge el tipo de duende con el que quieres jugar.
2. Escoge una o más manías de la lista de manías que se presentan en este manual o inventa las tuyas propias. También puedes escoger manías que no son habituales para tu tipo de duende; el narrador es quien decide si debes modificarlas y las aprueba finalmente.
3. Escoge tus habilidades. Un duende, puede escoger solo dos habilidades entre las que tiene disponibles y estas, están dadas por su tipo; sin embargo, puede

usarlas cuantas veces quiera en el día.

4. Reparte las puntuaciones de atributo para tu duende.
5. Modifica las puntuaciones de atributo, de acuerdo al tipo de duende que quieres interpretar.
6. Calcula los puntos de aguante de tu personaje.
7. Calcula los puntos de astucia de tu personaje.
8. Calcula los puntos de magia de tu personaje.
9. Anota todos los datos de tu personaje en un papel; para ello puedes usar la hoja de personaje que se presenta al final de este manual.

¿Y CÓMO JUGAR?

Una vez todos los jugadores hayan creado un personaje, necesitarás dados, lápiz y papel. El narrador quien no tiene necesidad de crear un personaje, empezará a contar una historia y planteará un problema o situación, que los jugadores deberán resolver, pero no como ellos mismos, sino como los duendes a los cuales están interpretando.

LOS DADOS

Para jugar a *Pequeños intrusos, el juego de rol*, necesitarás tres dados de seis caras, estos son los típicos dados de jugar parqués, parchís, ludo o a la oca.

PRUEBA

Es cualquier acción, que para definir su resultado como éxito o fracaso, el narrador solicite al jugador que haga una tirada de dados. El narrador impondrá una dificultad, que para *Pequeños intrusos, el juego de rol*, normalmente es un número igual o mayor que diez y menor que dieciocho. Entre más difícil sea la acción que se proponga llevar a cabo el jugador, mayor será la dificultad impuesta para su prueba. Cuando un jugador haga una tirada, sumará los resultados de los dados y añadirá su puntuación de atributo, ya sea Físico o Mental según corresponda. Si el jugador obtiene en su tirada de dados, un número mayor que la dificultad impuesta por el narrador, su personaje tendrá éxito en su acción, de lo contrario fracasará.

PRUEBA ENFRENTADA

Sucede cuando uno o más personajes quieren llevar a cabo una acción que otro u otros personajes quieren impedir, por ejemplo:

- Cuando un personaje busca a otro que está escondido.
- Cuando dos personajes halan o empujan un objeto en direcciones opuestas.

En dichos casos, en lugar de que el narrador les imponga una dificultad,

cada uno hace su tirada de dados y aquel que obtenga el mayor resultado cumple su objetivo.

LANZAR UN CONJURO

Para lanzar un conjuro, el jugador debe anunciar el conjuro que quiere usar y luego descontar de sus puntos de magia el coste indicado en la entrada de cada conjuro.

Cuando un personaje agota sus puntos de magia no puede lanzar más conjuros, hasta que estos se reestablecen. Los puntos de magia de un duende se reestablecen cada día.

Cuando un duende lanza un conjuro sobre una criatura viva, ya sea un humano o un animal y este desea evadir los efectos de dicho conjuro, el narrador debe hacer una tirada a la que añade un +2 en el caso de los humanos o un +1 en caso de los animales, mientras que el jugador del personaje que lanza el conjuro, debe hacer una tirada y añadir el valor que tenga en su atributo magia. Si la tirada del jugador es mayor que la del narrador, el conjuro surte efecto, en caso contrario no.

Cuando se lanzan conjuros sobre un duende, el valor que añade a su tirada para defenderse es el de su atributo Mental o Físico, según determine más conveniente el narrador.

CAUSAR DAÑO

Si un humano intenta golpear a un duende, el narrador debe hacer una tirada y sumarle dos. Al mismo tiempo, el jugador que interpreta al duende, para intentar evadir el golpe, debe hacer otra tirada y añadir el valor que tenga en su atributo Físico. Si la tirada del narrador es igual o superior que la del jugador, el humano habrá logrado impactar al duende, pero si la tirada del jugador es mayor, el duende habrá esquivado el golpe.

cuando un duende recibe daño como el de una caída desde un lugar elevado, por ejemplo una mesa; un puntapie o una palmada causada por un humano; el narrador debe lanzar un dado y el resultado se apunta en un papel. Ese número representa la cantidad de daño que ha recibido el personaje y es acumulativo con cada nuevo golpe. Cuando el daño recibido por el duende, es superior que sus puntos de aguante, el duende desaparece y queda en letargo. Un duende en letargo, despierta con el siguiente cambio de luna justo en el lugar donde desapareció.

En ocasiones, es posible que el duende reciba un ataque más grave que el de un simple golpe. En dichos casos, el narrador puede determinar el daño lanzando dos, tres o más dados según crea conveniente.

Cuando el duende de un jugador intenta golpear a otro, ambos deben hacer sus tiradas y añadir el valor de su atributo Físico; si el atacante tiene un resultado mayor o igual al del defensor, logra impactarle, en caso contrario, el defensor evade el ataque.

Un golpe asestado por un duende a otro duende causa un punto de daño, más el valor del atributo Físico, en caso de este ser positivo, a no ser que el narrador determine otra cosa. Debido a la diferencia de tamaños, un golpe de un duende a un humano, no causa ningún daño.

MEJORAR UN PERSONAJE

Los duendes, como todas las demás criaturas, pueden mejorar sus aptitudes con la experiencia. En el caso de *Pequeños intrusos, el juego de rol*, los personajes de los jugadores, pueden incrementar sus puntuaciones de atributo después de cada partida.

Cada jugador puede escoger uno de los atributos que haya usado durante una sesión para intentar mejorarlo (incluso Mana, si ha lanzado conjuros). Para ello, debe hacer una tirada a la que añadirá el modificador correspondiente por tipo de duende, para el atributo escogido en caso de haberlo y superar un total de once más su puntuación actual en el mismo atributo. Si lo logra, podrá incre-

mentar el atributo escogido en un punto. El valor máximo al que puede llegar cada atributo es de 5.

Ejemplo: Un gnomo tendría un +1 a su tirada, si intenta incrementar su atributo Mental y un -1 en caso de intentar incrementar su atributo Mana.

EMPEZANDO LA AVENTURA

A continuación, te presentamos una semilla de aventura que puedes usar y modificar a tu gusto, para jugar tu primera partida de *Pequeños intrusos, el juego de rol*:

Hace tres días, Elfraid Zapatos-Polvorosos, un viejo gnomo erudito que vive en el antiguo librero abandonado, que se encuentra en el sótano, ha convocado a todos los duendes de la casa, a una reunión urgente para hoy a las tres de la tarde.

La situación a tratar, es la reciente partida de la señora Ana Mendez, quién había vivido durante los últimos treinta años en la casa y que al parecer se ha mudado por cuestiones de salud, encargando de su vivienda a su sobrino David.

Según lo que ha podido averiguar Dago Orejas-grandes; David, ha decidido mudarse a la casa con su familia, compuesta por su esposa Martha, sus hijos Nicolás y Mary de

siete y cinco años respectivamente, un perezoso Bulldog de nombre Bruno y un infame gato llamado Fugaz.

Según Dago, los Mendez parecen ser buenas personas, por lo que el problema más grave para los duendes será lidiar con el malvado felino y con la inconformidad de Morgo, el verrugoso amargado que vive entre las rendijas del sobrepiso; sin embargo, hay algo que los duendes no saben.

El señor David y su esposa, sospechan de la presencia de ratones en la casa, debido a que han encontrado gran cantidad de semillas raídas por todas partes (Obra por supuesto, de Valpo el Bocotas, un descuidado peludo que nunca recoge las pruebas de sus fechorías) y han contratado a un exterminador para que se encargue de los indeseables roedores. ¿Qué harán los duendes al respecto?, ¿Aprenderán a convivir con sus nuevos vecinos?, ¿Tendrán que deshacerse del exterminador? y ¿Cómo lidiarán con el gato?.

Tips para el narrador

- Ana, la tía de David, conoce de la existencia de los duendes, pero nunca se los hizo saber, por respeto, sin embargo agradecía su compañía, para no sentirse tan sola en casa.

- Cuando era niño, David escuchó muchas historias de duendes y criaturas mágicas por parte de su tía y se las ha contado a sus hijos.
- La pequeña Mary cree en las hadas.
- El pequeño Nicolás le teme a la oscuridad.
- Martha adora las flores.

CONTENIDO

Pequeños intrusos, el juego de rol.... 1

¿Qué es un juego de rol?..... 1

Introducción 1

¿Qué son los duendes? 1

Atributos de los duendes 2

Tipos de duendes 3

Habilidades de los duendes 6

Manías de los duendes 7

Conjuros 10

Los duendes y los animales 12

¿Cómo crear un personaje para pequeños intrusos? 12

¿Y cómo jugar? 13

Los dados 13

Prueba 13

Prueba enfrentada..... 13

Lanzar un conjuro 14

Causar daño 14

Mejorar un personaje..... 15

Empezando la aventura 15

Nombre del duende	Tipo de duende	Jugador

Cuenta un poco sobre tu duende

¿Cuál es su manía y por qué?

¿Y sus habilidades?

FÍSICO		P. AGUANTE	
---------------	--	-------------------	--

10 + físico

MENTAL		P. ASTUCIA	
---------------	--	-------------------	--

1+ mental

MANA		P. MAGIA	
-------------	--	-----------------	--

7 + mana

DAÑO	
-------------	--

Conjuros

Dibuja aquí tu personaje.