

<div>Ventaja:</div> <div>Profesión:</div> <div>Nombre:</div>	<div>Ventaja:</div> <div>Profesión:</div> <div>Nombre:</div>	<div>Ventaja:</div> <div>Profesión:</div> <div>Nombre:</div>	<div>Ventaja:</div> <div>Profesión:</div> <div>Nombre:</div>
<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>

✉ GRUPOCREATIVOCODICE@GMAIL.COM

WWW.CODICE.TK

MÓDULOS DE ROL GRATIS



✉ juegosdemesa.rol@gmail.com

6 4 8 5 2 7 4 2 5

Rol para todos los gustos  
a un click,  
¡Juega y sé feliz!



Aventura autojugable para disfrutar con los más pequeños.

### ¿Qué es esto?

Se trata de una aventura para jugar con niños de entre 4 y 8 años.  
**Profesión:** cada uno de los peques tiene un personaje relacionado con un oficio del pueblo que sea divertido conocer: panadero, herrero, zapatero, tejedor, lechera...

**Ventaja:** cada uno debe ser bueno en algo que se defina con una palabra: fuerte, astuto, gracioso, inteligente, escurridizo...

**Tiradas:** cada peque tiene 2D6. Cuando lancen dados para hacer algo, si sacan en un dado 4, 5 o 6, serán éxito. 1, 2 y 3 será un fracaso. Si hacen algo relacionado con su oficio de algún modo, tiran 1 dado más. Si hacen algo relacionado con lo que se les da bien, tiran 1 dado más. Si un peque puede ayudar a otro a hacer algo, le presta 1 dado.

**Inventate desafíos sencillos e interesantes** para que hagan en cada escena, como:  
"El viejo sabio intenta poner una cesta de fruta muy llena en lo alto de la estantería... pero el pobre no puede."

**Ayuda:** si queréis ayudarle alguno tendréis que tirar los dados para hacerlo.

**Fracaso:** haz que las consecuencias sean divertidas, no conviertas los fracasos en culpa:  
"Toda la fruta se desparraja rebotando por aquí y por allá y el viejo sabio dice ¡Recórcholis y carambanos! Y sin querer pisa la cola de su gato que hace fuunsh y da un salto por la ventana."

Las acciones de dados no tienen por qué implicar riesgos ni peligros:  
Para caminar con cuidado por el pantano oscuro... tirar dados para ver vuestra atención.  
**Si fallan:** "Lo siento mucho, pero has pisado una enorme caca de cocodrilo azul, ¡Puagthh!"



Escrito por: Sirio Sesenra y Marlock  
Arte y maquetación: Marlock  
Corrección: Diego Marqués Vega, David Gutiérrez "Guty" y Zapo Valenzuela



Introducción:

Un enorme y viejo dragón ha tomado una cueva cercana al pueblo como nueva residencia y, tras acomodarse, se ha echado a dormir. Al comienzo de su sueño no molestaba a nadie, pero ahora sus poderosos ronquidos han perturbado la paz de la aldea y los bosques. Nadie puede dormir, las gallinas no ponen huevos y las vacas han dejado de dar leche; los vapores de su nariz están afectando a las plantas, que se marchitan cada vez más. Por ello la alcaldesa del pueblo os ha reunido a vosotros, jóvenes aventureros, para que encontréis una solución al sueño del dragón.



2 · El Rey de las Águilas

Para llegar al rey de las Águilas deben subir una montaña hasta el templo del Águila. Habrá dos águilas guardianas dispuestas a llevarlos al Rey, solo si les dicen 5 cosas que demuestren que saben cuidar la naturaleza.

Las águilas los llevarán volando a su reino, donde el Rey celebra que su hijo está a punto de salir del huevo. ¡Es un cumpleaños! - Pero el bebé no puede salir solo.

**Prueba:** se cuece un huevo y se le da a los peques unas pinzas de depilar, han de quitar las cáscaras una a una con cuidado.

El Rey les dice: “Sí, el Dragón está triste, pero no sé porqué. Dormirá muuuuucho tiempo, y nada podrá despertarlo, salvo la magia de la Hechicera Garabía. Como habeis ayudado a mi hijo a salir del cascarón, os llevaremos volando.”

3 · la hechicera Garabía

Garabía es una hechicera famosa por sus inventos y vive en un castillo en el cielo. Cuando el Rey les lleve volando verán el castillo abandonado. Sólo queda la señora Puffigns que les acogerá y los invitará a pastas y té. Les dice que Garabía había inventado una trampa para capturar dragones, y aprovechar su sueño: transformaría los ronquidos en música, y usaría el fuego para calentar el castillo. Pero la noche anterior a que la Hechicera atrapase al dragón, apareció la bruja del pantano de Wootia, hubo un terrible combate y Garabía desapareció. La dirección de la bruja está en una botella mágica que nadie puede tocar:

**Prueba:** Coloca una botella y dentro la dirección en un papel precintado. No pueden tocar la botella ni moverla. Para coger la dirección deben deducir que se ha de llenar de agua y que el papel flote.

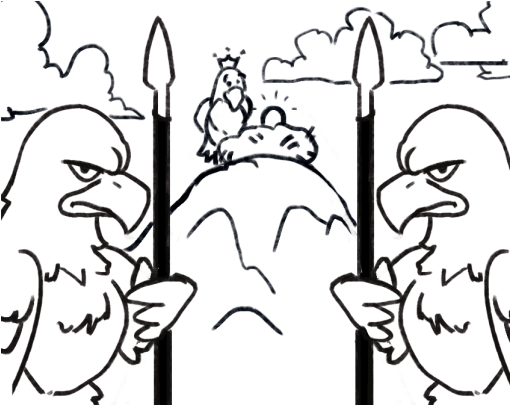
1 · El experto en dragones

La alcaldesa les dirá que en la ciudad de Larán hay un sabio experto en dragones, que está un poco loco, pero les ayudará si resuelven un acertijo:

Desde lunes hasta el viernes, soy la última en llegar, el sábado soy la primera, y el domingo a descansar.

**Respuesta:** La letra S

Dirá: “Ese dragón es amigo del Rey de las Águilas, quizá él sepa cómo despertarlo. Cuando está muy triste se echa a dormir y duerme mil años. A partir de los 6 meses con los ronquidos echa chorros de fuego que lo queman todo alrededor.”



5 · El sueño de la dragona

Los aventureros deberán ingeniárselas para dar con la dragona. La cueva es grande y necesitarán unir sus esfuerzos para dar con ella (juntar el dorso de sus personajes y resolver el laberinto). Cuando la encuentren deberán tomar la pócima para dormir cerquita de la dragona y entrar en su sueños.

¿Qué sueña un dragón durmiente? quizá nubes y montañas infinitas, o que vuela entre las estrellas, que se baña en volcanes o canta con otros dragones canciones maravillosas... Que los peques te ayuden a crear sus sueños.

Garabía está triste porque se da cuenta del daño que ha hecho a los dragones. Los peques deberán convencerla y consolarla para que se dé cuenta de que puede ayudarlos de alguna forma.



6 · Vuelta a la tranquilidad

Cuando Garabía sea despertada, gracias a los personajes, todos saldrán del mundo de los sueños y se encontrarán en la cueva presenciando un sucesos mágico: la inmensa dragona empieza a empequeñecer rápidamente y su cuerpo se transforma en el de una joven muchacha; los ronquidos han cesado en la región gracias a nuestros intrépidos aventureros, ahora todo el mundo puede dormir tranquilo. Los dragones son liberados por la hechicera y ahora surcan los cielos felices.

El pueblo monta una fiesta para celebrarlo, asiste el Rey de las Águilas y sus pueblo, Garabía - que prepara una tarta de ensueño-, la señora Puffigns, e incluso la bruja del pantano. ¡Ahora toca disfrutar de la fiesta!

