

Mosser

El Juego de Rol de los Bebés Mosera

Babies





Mosser


El Juego de Rol de los Bebés Moseta

Babies



MICHEL & SURREAL ALIEN GORE GAMES

COMPAN Y VINO & CO. COGUAWA



Bajo el mecenazgo y auspicio de la
Sociedad de Exploración del Averno.



Obra musical compuesta por
Don Miguel García Fernández.

Magníficamente orquestada por Carlos Sánchez Padial
y Jorge Martínez Etchegoyen.

Puesta en escena y color por el inigualable
Carlos Sánchez Padial.


Decorados por la artista Olaya Valle González.

Arreglos sobre la partitura original por
Ángel de la Torre Fernández, David M. Cabal Inés
y David Fernández Alonso

Participación inestimable de Michael Alyn Pondsmith,
Greg Costikyan, Tom Olan
y Antonio Jesús Sánchez Padial.

Dedicado a todos aquellos que nunca jugaron a rol en el
parvulario, o que no saben que lo hicieron. En especial
a Alicia, te quiero.

Se autoriza a cualquier persona para fotocopiar
las páginas 72 y 73 de este libro.





Introducción 7

Características13**Focos de poder14****Mosset Babies fenómenos17****Habilidades iniciales21**

Equipo **22**

Fichas de ejemplo 23

La Tierra de la Imaginación25

El azar o cómo se tiran los daditos27

Puntos dramáticos29

Una partida de Moffet Babies31

Puntos de Experiencia34

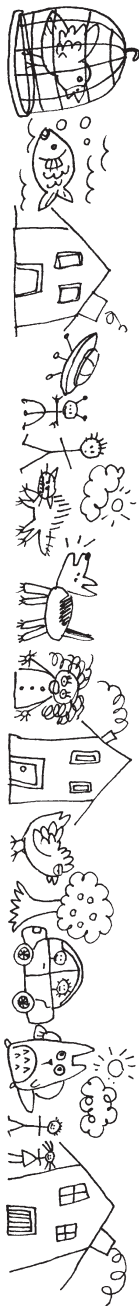
Reglas obligatorias 43

Ídeas para aventuras.....49

**La fábrica de abrigos de
ositos de peluche.....61**

Ficha del Mosset Babie 72



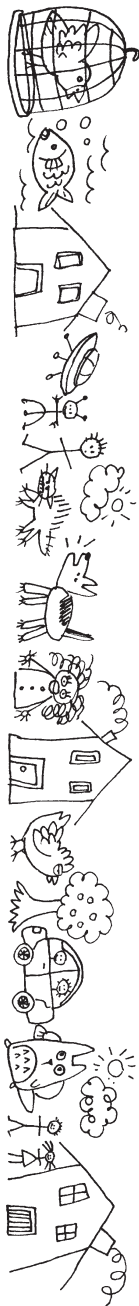


9

En Moffet Babies los jugadores interpretan a niños que conviven en un patio de escuela, en un jardín de infancia, en un cuarto de juegos o donde se os ocurra. Siempre estarán bajo la estrecha mirada de una Nani (el Director de Juego), que evita que se hagan daño y se encarga de hacerles recoger el cuarto cuando la juerga se les va de las manos (así como de darles la merienda).

Este es un juego de interpretación en el que no tiene espacio la violencia ni los vicios, salvo jugar con la imaginación.





para que tus jugadores decidan libremente qué hacer en esta primera fase de la creación.

Una vez elegido el tipo de Moffet Baby, el jugador deberá realizar una descripción física del Moffet Baby, esto será lo

Continúa en la página 12





Ejemplos de personaje

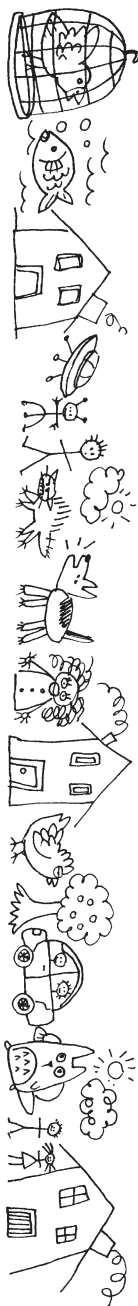
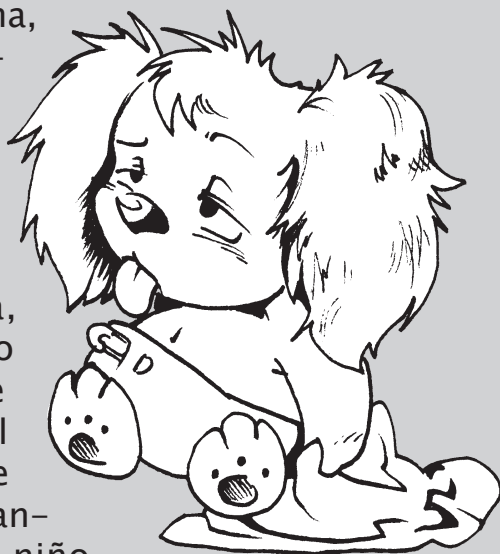
Para facilitar el trabajo de la Nani, y para los jugadores que estén de resaca (o quieren tenerla mañana), os vamos a dar unos ejemplos de los tipos de personajes que se pueden crear. Por supuesto, tanto la Nani como los jugadores pueden crear nuevos tipos de personajes. Éstos son algunos de los tipos de Moffet Babies que se pueden escoger:

Pastor alemán, pastor belga, san bernardo, caniche, chihuahua, gato, canario (el pájaro), loro, cerdito, rinoceronte, fabuloso niño tiburón, vaquita, ternero, gallina, patito, patita, coleóptero o cualquier otro insecto con exoesqueleto, gusano o cualquier otro insecto sin exoesqueleto, verriano™, hipopótamo, hipocampo, hipódromo, hipotenso, pejerrey, salmonete, fabuloso niño lagartija, niño salamandra, perezoso (bueno, eso lo son todos), jirafa, mofeta, ardilla, fabuloso niño ardilla, castor, joven castor, gallo, burro, asno, mula, ranita de San Antón, renacuajo, tigre, caracol, pez cirujano, águila, halcón, buitres (también el animal), ornitorrinco, topo, conejo, liebre, lebre, foca, morsa, marsupial, impala, fabuloso niño cebra,





elefante, caimán, cocodrilo del Nilo, chimpancé, bonobo, gorilón, (como los gorilas, jijuh, uh, uh!!!), oso hormiguero, oso no-hormiguero, oso cestadeparquero, murciélago, vampiro™, galeopteco, pangolín, caballo árabe, percherón, asturcón, orangután, palomo, paloma, pingüino rey, pájaro bobo, oso polar, oso panda, koala, ñu, gacela, camello, dromedario, camaleón, iguana, dragón de Komodo, dragón de hielo, dragón azul, dragón de mar, dragón de fuego, orco, troll de piedra, tortuga ninja, tortuga leopardo, leopardo, hiena, guepardo, jaguar (el animal, para el coche mirar sección de Equipo), león, cobaya, lemin, llama, cóndor, tenia, fabuloso niño diplodocus, fabuloso niño codorniz, protozoo, fabuloso niño gamusino, ameba, mitocondria, zorro (las zorras no se pueden llevar por el carácter inocente del juego), cobi, cangrejo, fabuloso niño





nécora, buey de mar, langostino, fabuloso niño quisquilla, búfalo, búfala, búho, lechuza, escorpión, fabuloso niño cigüeña, kraken, bestia maligna, fabuloso niño mandarina, niña seta, princesa guisante, niño triceratops y uno

Viene de la página 9

que diferencie a su Moffet Baby del resto de Moffet Babies del mismo tipo.

Antes de seguir más adelante con la creación del Moffet Baby, cada jugador tiene que tomar una serie de decisiones que serán determinantes en su vida como bebé:

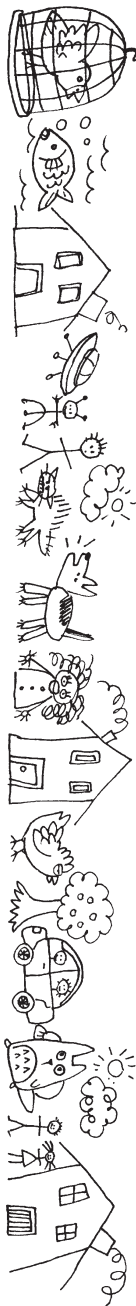
- Color favorito
- Comida preferida
- Comida odiada

Ahora podríamos añadir una serie de complicadas reglas basadas en campanas de Gauss, logaritmos y tablas de Rolemaster™, para que

estas decisiones tengan algún efecto sobre el juego. Pero bueno, en definitiva este juego es de humor y además consiste en interpretar la angustia interna™ de un Moffet Baby, por lo que creemos que son innecesarias. En cualquier caso la Nani puede crear sus propias reglas; como por ejemplo, si el color favorito coincide con el de la ropa interior de la Nani el día de la partida el Moffet Baby recibe un determinado beneficio.

Una sugerencia para jugadores narrativos™, haz que tus jugadores escriban en un





papel el tipo de personaje que quieren interpretar, sin que lo sepan los demás jugadores, de esta forma podrán surgir enfrentamientos entre los personajes debido a incompatibilidades entre especies.

Por ejemplo Daniel quiere llevar una rana llamada Rodolfo, y Roberto quiere llevar una cerdita que se llamará Margarita, después de conocer la historia de los amantes René y Peggy estamos seguros de que Daniel preferiría no hacerse una rana y entonces los demás nos perderíamos la fuerza narrativa de esa relación.

Todos los Moffet Babies tiene un puñado de características que van a medir sus capacidades físicas, mentales y sociales, son las siguientes:

Inteligencia, o lo bueno que eres haciendo logaritmos.

Cuerpo, o lo bueno que eres haciendo acrobacias, corriendo o lanzando pelotas.

Suerte, determina los puntos dramáticos que tendrá el Moffet Baby al empezar a jugar.

Imaginación,
determina los puntos de
imaginación que tendrá



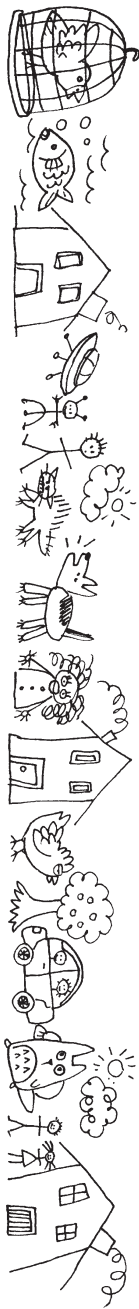
Focos de poder

Llegado este punto de la creación, los jugadores tienen que buscar un Foco de Poder para su Moffet Baby. ¿Cómo que qué es un Foco de Poder? Pues está claro, un Foco de Poder es un objeto físico que sirve de reservorio de las energías imaginativas del Moffet Baby. ¿Sigues sin saber qué es un Foco en este

juego? Bueno, pensé que podría ser metafísico, lo intentaré explicar con palabras sencillas: cada Moffet Baby tiene uno o varios Focos de Poder, o sea, uno o varios juguetes preferidos; que son aquellos juguetes que le permiten hacer volar su imaginación y le llevan a otros mundos paralelos al nuestro. La Nani en este caso tiene que ayudar al Moffet Baby a encontrar su Foco, ya que no todos los juguetes pueden serlo.

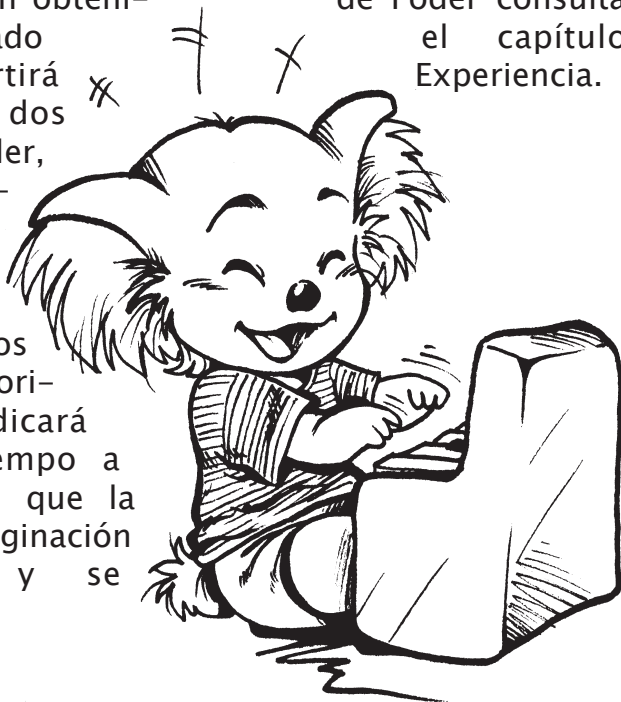
Si el jugador ha creado correctamente su Foco debería ser capaz de describirlo fielmente, explicar cómo juega con él y dibujarlo. Sí, es obligatorio dibujar el Foco en un pliego separado de la ficha del Moffet Baby (ver mecánica del juego).

Una vez el Foco está descrito y dibujado, tira 1d6, el resultado es



Un Moffet Baby podrá obtener nuevos Focos de Poder durante sus aventuras, pero para que un foco de poder funcione, una vez el Moffet Baby ya está creado, tendrá que abandonar su Foco anterior, el cual queda inmediatamente descargado de puntos de imaginación.

Para saber cómo
construir nuevos Focos
de Poder consulta
el capítulo
Experiencia.

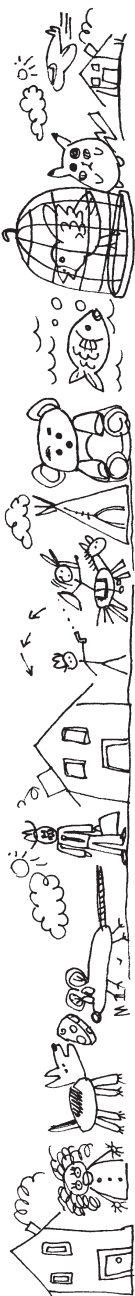


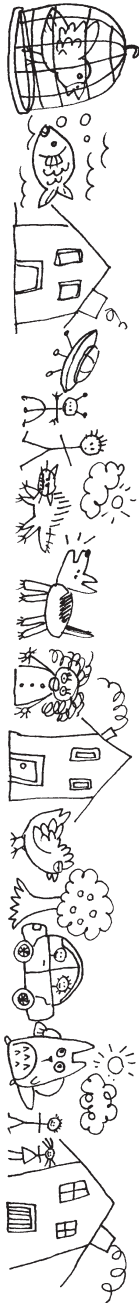


Ejemplo de foco de poder

Carlitos, el niño tiburón, es un gran deportista, le encanta jugar al fútbol, nunca se separa de su balón de reglamento y siempre le puedes ver dándole patadas como un imbécil. Pero el balón no le sirve para viajar a otros mundos, ya que no actúa sobre su imaginación. Ese mismo balón de reglamento en manos de otro Moffet Baby puede ser una bola de cristal para adivinar el futuro, o para comunicarse con otro amigo que tenga otra pelota (como las Palantíri), en este caso sí podría ser un Foco. Otro ejemplo podría ser un abrigo con capucha que en manos de nuestra querida Margarita, la puerquita enamorada de Daniel, se convierte en una capa mágica haciendo que Margarita sea una superpuerquita, y ayude a salvar mundos volando de acá para allá, atravesando planos y todo eso.

Está claro que si un Moffet Baby pierde uno de sus Focos estará muy triste, y además casi no podrá jugar, sus compañeros de cuarto deberían hacer todo lo posible para recuperar el Foco de su amigo, lo cual puede ser una aventura interesante y muy peligrosa.





La Nani tiene total libertad a la hora de otorgar capacidades especiales (así como taras), a cada personaje. Ejemplos típicos pueden ser Ladrar, capacidad típica de los PJs perros, o Jugar con pelotas de lana típica de los PJs felinos. Un ejemplo de tara podrá ser Objeto de deseo por parte de todas las puerquitas, esta tara es obligatoria en todos los PJs rana macho.

***Regla especial
para los
Mollet Babies
fenómenos***

Los jugadores que
quieran interpretar a un

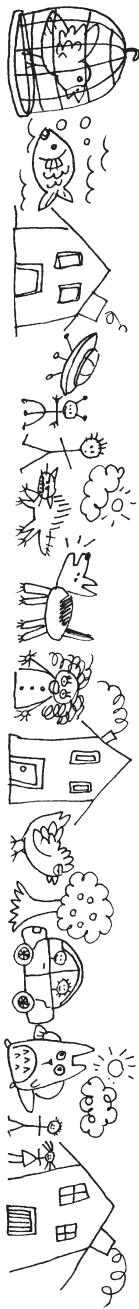
fenómeno tendrán que hacer una serie de tiradas aleatorias que determinarán: el origen del Moffet Baby, sus capacidades especiales por ser un fenómeno, y su destino; ya que tarde o temprano los Moffet Babies fenómenos tienen que abandonar el cuarto de juegos para cumplir su destino. Por supuesto suelen arrastrar a los demás Moffet Babies del cuarto, que con la excusa de intentar hacer que regrese o de ayudarlo, se van de aventuras para no perderse la sesión de juego.

Esta tirada es secreta, ya que solo la Nani conocerá el verdadero origen de los Moffet Babies que tiene bajo su cuidado.

Además, todos los fenómenos están obligados a hacer una tirada en la tabla de capacidades



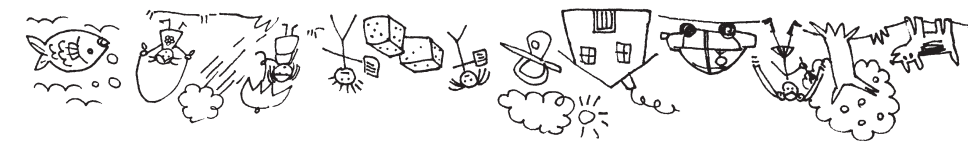




ginación inducida por uno de sus Focos; además, tanto él como los demás Moffet Babies, interpretarán que esa capacidad es fruto de su imaginación, por lo tanto sólo podrá utilizarla en un momento dramático.

El Moffet Baby fenómeno no podrá utilizar estas capacidades libremente, tendrá que estar dentro de una ima-

<i>Origen del Fenómeno</i>	
1d4	Origen
1	Híbrido entre dos especies distintas a determinar.
2	Eres de una especie conocida, pero tan deforme que fuiste repudiado por tus padres, nadie sabe qué eres, habitualmente esto se acaba sabiendo cuando llegan los rollos de las herencias y tal.
3	Alienígena, del planeta que prefieras.
4	Experimento genético, mutación inestable, tira dos veces en la tabla de capacidades especiales.



A vertical strip of 12 cartoon illustrations. From top to bottom: 1. A cat with a lightning bolt on its forehead is inside a wire cage. 2. A fish with a lightning bolt on its forehead is jumping out of the water. 3. A bear is standing on a roof. 4. A rabbit is running. 5. A stick figure is running. 6. A person is running. 7. A person with a sword is running. 8. A person with a sword is running. 9. A person with a sword is running. 10. A person with a sword is running. 11. A person with a sword is running. 12. A person with a sword is running.

<i>Destino del Fenómeno</i>	
1 d6	Destino
1	Convertirse en presidente de los EEUU
2	Convertirse en presidente de los EEUU
3	Convertirse en presidente de los EEUU
4	Convertirse en presidente de los EEUU
5	Convertirse en presidente de los EEUU
6	Tus iguales del planeta X te llevan a tu planeta de origen.

La mecánica es de la siguiente forma: el jugador decide utilizar, por ejemplo, su capacidad especial de volar como Superman dentro de una imaginación que ha inducido con su patito de goma, se lo dice a Nani y gasta un punto de imaginación. Entonces Nani decide si tiene efecto y cuánto dura este efecto.

Nani deberá permitir que tenga efecto si es un momento dramático y adecuado para la

misma; cuanto más adecuado sea, mayor será el tiempo que dure, pudiendo llegar a ser ilimitado si es el momento mas adecuado posible.

Existen tres excepciones sobre la utilización de capacidades especiales: Olor nauseabundo, Habla extraña y Voz chillona están siempre activadas, tanto dentro como fuera de la Tierra de la Imaginación, y no es necesario gastar puntos de imaginación para utilizarlas.





Habilidades iniciales

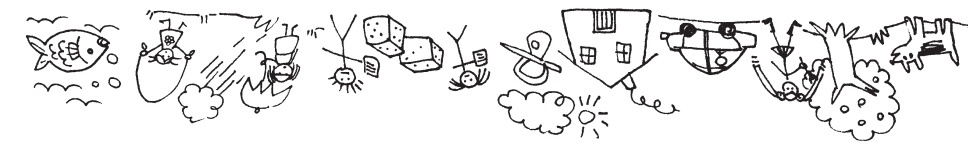
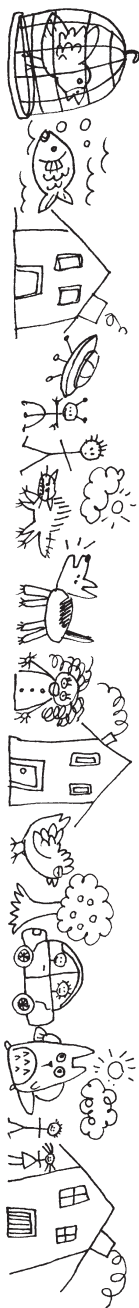
Éstas son algunas de las habilidades más comunes que pueden tener los Moffet Babies.

Anima a tus jugadores a que se inventen sus propias habilidades.

Por supuesto están excluidas las habilidades

tales como Pelearse, Manejar claymore, Hígado de acero y otras que puedan alterar el espíritu puro del juego.

Haz que cada jugador tire 1d6, el resultado son los puntos que puede repartir en habilidades, puede repartirlos todos en una sola característica o coger varias características distintas, ya sabes calidad o cantidad.





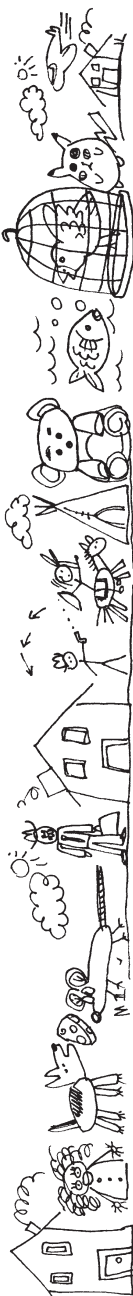
Equipo

Los Moffet Babies pueden tener todo el equipo que deseen, pero bueno, esto es como la carta a los Reyes Magos, puedes pedir lo que quieras, pero no abuses que se mosquean por egoísta. Ahora estarás pensando que esto es un chollo, y que por lo

menos podíamos poner una lista de precios, pues bueno, no es tan chollo, ya que a cambio los jugadores tendrán que cumplir un requisito, tendrán que dibujar cada objeto que quieran tener en un pliego separado de la ficha, y separados unos de otros, esto será importante durante el desarrollo del juego.



***Al continuación les brindamos
unos divertidos ejemplos
de Moffet Babies***



mi moliel Baby



3

P. Drama

P. Imag. P. Esp.

Datos personales

Sussie

8 meses

- Solomillo
con alcachofas

- Salmón

Perita

Cuerpo

2

Inteligencia

5

Capacidades especiales

Saltar con balón

Suerte

3

Imaginación

Qué sé hacer...

Pilotar tren 3

Equipo



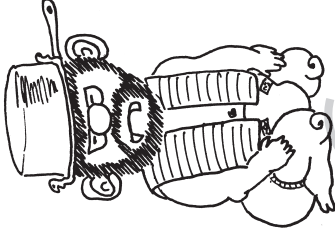
Plastilina

Focos



5

mi moliel Baby



6

P. Drama

P. Imag. P. Esp.

Datos personales

Tonisan

1 año

- Macarrones

- Color Verde

Fabuloso

niño

Samurai

Cuerpo

5

Inteligencia

2

Capacidades especiales

deseñar un r. p. p. muy rápido

Suerte

4

Imaginación

Qué sé hacer...

Código bushido 4

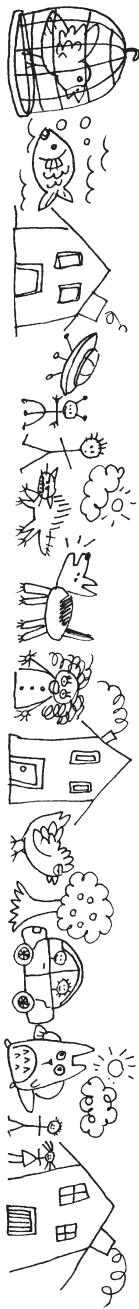
Equipo



Focos

4





La Tierra de la Imaginación

comenzar a jugar tiene que hacer una tirada de 1d4, si el resultado es menor que su característica Imaginación, más la puntuación de su Foco de Poder, entonces el Moffet Babies puede gastar un Punto de Imaginación para atravesar la barrera del tiempo y del espacio camino a la Tierra de la Imaginación, no se pueden gastar los puntos del Foco de Poder.

Cada vez que un Moffet Baby viaja a la Tierra de la Imaginación, justo en el momento en

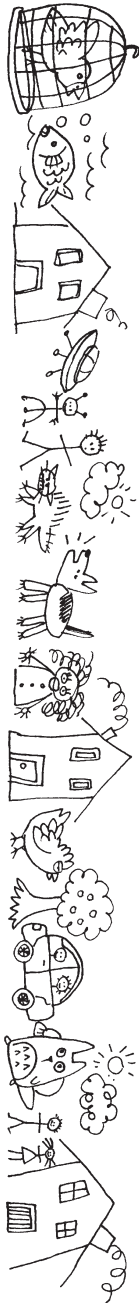


A vertical strip of 12 cartoon illustrations. From top to bottom: 1. A cat with a lightning bolt on its forehead is inside a wire cage. 2. A fish with a lightning bolt on its forehead is jumping out of the water. 3. A bear is standing on a roof. 4. A rabbit is running. 5. A stick figure is running. 6. A person is running. 7. A person with a sword is running. 8. A person with a sword is running. 9. A person with a sword is running. 10. A person with a sword is running. 11. A person with a sword is running. 12. A person with a sword is running.

En la mayoría de las ocasiones será un Moffet Baby el que quiera llevar a los demás Moffet con él a la Tierra de la Imaginación. En este caso la mecánica es de la siguiente forma: el Moffet Baby que quiere llevarse a sus amigos tira 1d4, si el resultado es menor que la suma de su Imaginación y la puntuación de su Foco de Poder, entonces puede gastar un Punto de Imaginación para pasar él a la Tierra de la Imaginación, y otro extra para que sus amigos puedan seguirle; solo tendrá que gastar uno, sin importar cuantos sean sus amigos.

Cuando haya gastado el segundo Punto de Imagi-



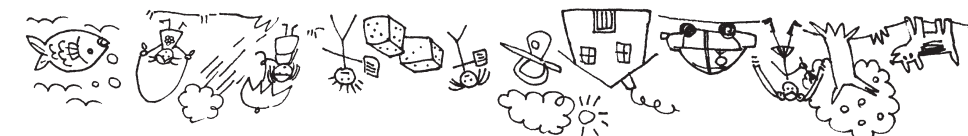


interpretando soluciones a los mismos, aun así vamos a proponer un sistema de tiradas de dados para jugadores y Nanis exigentes y azarosos.

Cuando un Moffet Baby se enfrenta a una actividad que tenga alguna posibilidad de fallar, la Nani deberá otorgarle una dificultad a la misma, esta dificultad irá de 1 (chupao) a 10 (mu jodido lo tienes). Ahora simplemente tira 1d6 y súmale lo que quieras, bien una

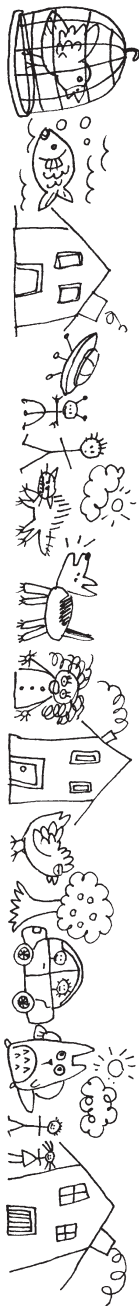
Moffet Babies es un juego de rol principalmente interpretativo, en el que los objetivos se resuelven imaginando e

Pinchu, el niño ameba, es un amante de los ordenadores que quiere ampliar sus miras hacia el lado femenino; quiere impresionar a la gatita Lupita, la Moffet Baby más bonita de la guardería. Nani pregunta a Jesulín (el jugador de Pinchu), cómo quiere llamar la atención de Lupita, éste decide hacerlo cantando una canción muy bonita que escuchó el otro día a su hermana mayor, y



A vertical strip of ten cartoon illustrations. From top to bottom: 1. A cat with a surprised expression is inside a wire cage. 2. A fish with a wide, happy grin is swimming. 3. A bear is sitting on a log. 4. A rabbit is running towards the left. 5. A person is standing and looking towards the left. 6. A dog is standing and looking towards the left. 7. A cat is standing and looking towards the left. 8. A person is standing and looking towards the left. 9. A cat is standing and looking towards the left. 10. A person is standing and looking towards the left.

dad, Programar en C++ en este caso, y como característica sumaría Suerte, la que tendría que tener para que Lupita se interesara por un ordenador. Si en cambio quisiera entrar en la web de la CIA sumaría Inteligencia, y si quisiera pegarle a alguien con el teclado sumaría Fuerza; en cualquier caso el Moffet Baby tendrá que explicar a Nani con pelos y señales qué es lo que quiere hacer exactamente y cómo quiere hacerlo.



Puntos Dramáticos

jugadores sean dignas de admiración o que estén fuera de contexto.

En Moffet Babies, que un jugador decida hacer algo en un momento dramático puede ser determinante para garantizar la diversión durante la partida, por lo que hemos añadido una herramienta de medición del dramatismo, que es la opinión de los jugadores.

Cada vez que los jugadores creen que una escena es digna de ser un





momento dramático, y Nani no esté de acuerdo, podrán hacer que lo sea.

como quisieran, y si fueran todos les sería mucho más sencillo.

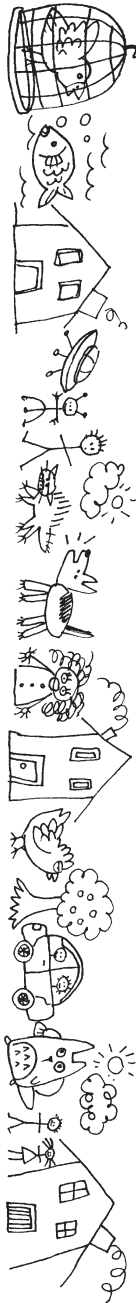
¿Cómo?, pues gastando un número de Puntos Dramáticos igual al número de Moffet Babies que estén en escena, incluyendo los no jugadores. De esta forma si un solo Moffet Baby cree que una escena es dramática para convencer a Nani tendrá que gastar él solo todos los Puntos, si fueran dos se los repartirían

Si un Moffet Baby actúa en un momento dramático de una forma adecuada debería ser recompensado bien en forma de Puntos de Experiencia o bien con otras recompensas a elección de la Nani.

Para contrarrestar los Puntos Dramáticos Nani dispondrá de una herramienta: al comenzar la partida podrá tirar 1d6, y el resultado serán los Puntos de Antidrama, cada punto puede anular a un punto dramático de los Moffets.

Un Moffet Baby puede regalarle Puntos Dramáticos a Nani que se convierten en Puntos de Antidrama. ¿Por qué?, pues no lo sé, pero puede.







juguetes de los Moffets, recuerda que han debido dibujarlos previamente durante la creación del Moffet. En ese momento Nani le preguntará a los Moffet con qué quieren jugar, y sacará los objetos en cuestión (sino piden el Foco que se aguanten). Si durante la partida los Moffet quieren más juguetes u objetos deberán sacarlos del baúl, pidiendo por supuesto permiso a Nani.

Nudo, o itú eres el prota!

Una vez estén repartidos los juguetes Nani tendrá que decidir quién es el protagonista del día. ¿Qué quiere decir eso?, pues muy sencillo, cada partida de Moffet Babies tiene que ser como un episodio de una serie de televisión, y en todas las series de televisión cada día está dedicado a un

tema, y además en las series que tienen muchos protagonistas cada día uno distinto es el principal. De la misma forma deberás plantearle al Moffet que has elegido como principal, una situación determinada, y a partir de la misma los Moffet Babies desarrollarán el episodio.

En este juego no es necesario que la Nani prepare elaborados Moffet no Babies o escenarios de juego, simplemente que presente un reto interesante a los Moffets. Por supuesto la Nani deberá tener altas dosis de imaginación para seguirle el juego a un puñado de Moffet Babies desbocados.

Podrás encontrar algunos ejemplos de situaciones al final del juego, en la sección de ideas para jugar.



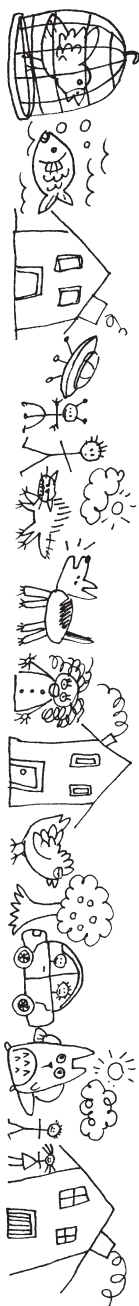


En las partidas de Moffet Babies es raro encontrar personajes secundarios, ya que al fin y al cabo los retos que afrontan los Moffet Babies son fruto de su imaginación. En muchas ocasiones será uno de los Moffet Babies el que haga de antagonista o de némesis de sus compañeros, hasta el final nunca se sabrá que era él el que había escondido el juguete que le faltaba a Lupita o el que se había comido los donuts que faltaban de la merienda.

Desenlace, o qué hacer cuando todo está revuelto

Llega un momento en toda partida de Moffets, en el que al menos un par de Moffet se han tenido que ir a la cama por cansancio mental. En el que a Nani le cues-

te seguirle el ritmo a los jugadores que entre planos de existencia, combates en el espacio profundo™, rescatar a princesas y demás, ya han comenzado a lanzarse en una espiral de imaginación desbocada y narcótica. Y como a todo en esta vida, hay que saber decir, ya he bebido suficiente, perdón, hasta aquí hemos llegado.





Damos por hecho que para ese momento la mesa de juego estará más revuelta que la cabeza de los jugadores, por lo tanto la Nani pronunciará las palabras mágicas: "¿Qué es todo este jaleo?, recoged el cuarto y meteos en la cama a dormir la siesta", y la partida habrá acabado. ¿Y qué pasa si todavía no han rescatado a Lupita?, ¿y si Rodolfo no ha superado su miedo a lo que hay dentro del armario?, no importa, son Moffets, en este juego no importa que se acaben las situaciones y las tramas, lo que importa es divertirse y saber cuándo decir a partir de aquí ya no va a ser tan divertido.

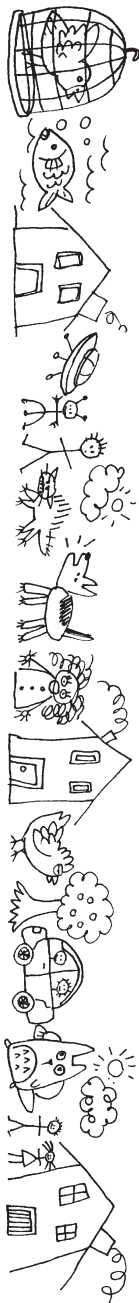
Cuando termina la partida los Moffet Babies recuperan los Puntos de Imaginación y los Puntos Dramáticos que hayan gastado durante la partida.

Puntos de Experiencia

Existen multitud de sistemas de experiencia en los juegos de rol, aunque sin duda alguna mis preferidos son los de "Teenagers From Outer Space" y "Castillo de Falkestein" ambos de Talsorian Games, y como a pesar de lo que digan los señores de Wizards of the Coast, no se pueden patentar sistemas de juego, yo paso a explicaros brevemente cómo funciona cada uno para que podáis escoger cuál queréis utilizar.

En "Teenagers From Outer Space" se nos plantea un sistema que yo defino como reparto democrático de pequis, consiste en lo siguiente: al terminar cada sesión dale un papelito a cada jugador para que escri-

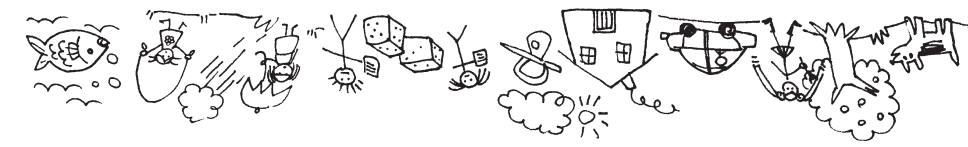




votos, redondeando hacia arriba, repite el proceso para cada jugador, esos son los pequeños democráticos que han conseguido.

El sistema me gusta porque valora muy especialmente lo bien que se lo han pasado los jugadores con la interpretación de los demás.

Cada Punto de Experiencia gastado equivale a un Punto de Imaginación con el que se carga el Foco de Poder, no se puede recargar un Foco, habrá que crearlo de una sola vez.





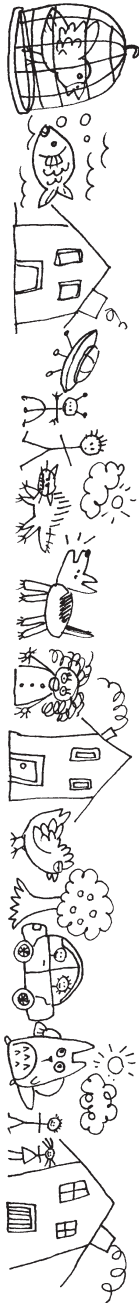
Con estos puntos el jugador puede hacer unas cuantas cosas, como por ejemplo aumentar su puntuación de alguna habilidad que ya tenga (no característica) nunca por encima de 6. También puede aprender una nueva habilidad, y además puede decidir ganar nuevos Puntos de Imaginación o Puntos Dramáticos; cada pequis gastado se convierte en un Punto de Imaginación o en un Punto Dramático para su reserva de puntos de forma permanente.

Que conste que son puntos que se añaden directamente a la reserva de puntos, no aumenta la característica Suerte ni Imaginación.

En "Castillo de Falkestein" el sistema de experiencia es realmente original, ya que no existen Puntos de Experiencia ni nada que se le parezca,

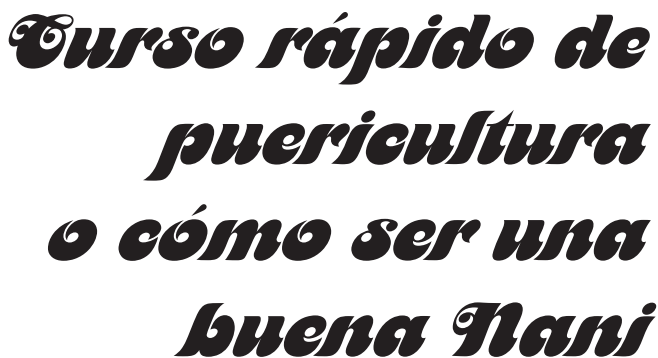
los Moffet Babies que utilizan este sistema mejorarán en función de lo que hagan y previo acuerdo con Nani. Imaginaos por un momento que Carlitos, el niño tiburón, ha estado jugando toda la semana al Doom II con el ordenador de Pinchu, lo más normal es que ahora sepa de ordenadores más que cuando empezó, aunque sólo sea por las veces que se le habrá colgado y por aprender a manejar el disco de arranque que libera más memoria. Nani podría decidir darle directamente la habilidad Manejo de computadora o Jugar a Doom II. Con este sistema Nani hace que los Moffet Babies mejoren en función de las cosas que hacen y aprenden. Este mismo sistema contempla otra posibilidad, y es que sea el propio jugador el que quiera que su Moffet Baby mejore en determinados





habrá ganado un punto en esta habilidad, y Rodolfo habrá perdido un poco más de cordura. En este sistema de reparto de experiencia, el aumento de Puntos de Imaginación y de Puntos Dramáticos queda en manos de Nani, que tendrá que otorgar nuevos Puntos Dramáticos y de Imaginación en función de la actuación del Moffet Baby durante la partida.





"...cualquiera puede contar un chiste, lo difícil es hacer que la gente se divierta..."

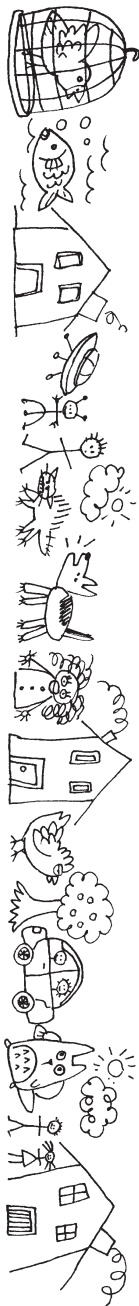
Anónimo

El objetivo de una buena Nani es que los Moffet Babies que tiene a su cargo se diviertan, pero ¿qué pasa si no eres gracioso? ¿Qué pasa si no sabes hacer que tus jugadores se diviertan? No te preocupes, éste es un juego teóricamente

gracioso, por lo que si tus jugadores quieren jugar; posiblemente pongan mucho de su parte para asegurarse la diversión. Aún así presta atención a unos consejos sobre cómo llevar una partida de Moffet Babies.

No te pares quieto

Una buena Nani
nunca se está quieta, se
mueve alrededor de la





mesa, hace gestos y ruiditos. No te cortes con las muecas y las voces, intenta volver locos a los jugadores, tienes que saber ser el centro de atención cuando es necesario.

¿No sabes si les gustará a tus jugadores?, ni lo dudes por un instante, una Nani hiperactiva asegura que los jugadores griten y se vuelvan locos, y hace que al acabar la partida estén deseando volver a jugar.

Resumiendo: no te escondas detrás de tus dados y tus notas, no arrojes

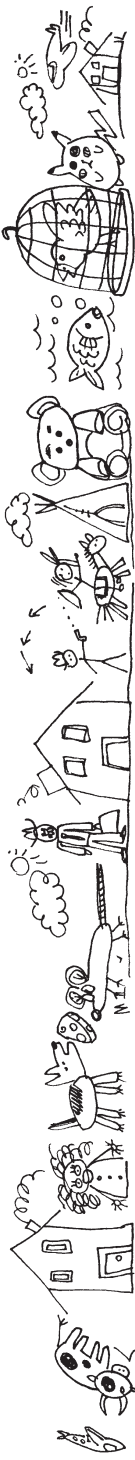
información a los jugadores como si fueras una máquina de condones. Muévete, haz ruidos, pon caras raras, si un Moffet Baby recibe algún tipo de daño tírale algo a la cara al jugador (¡¡¡no te pases!!!), juega con ellos y diviértete tú también.

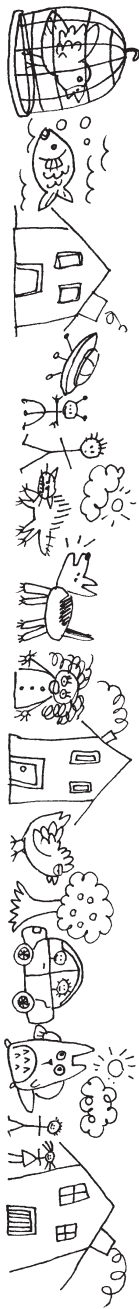
No les des ni un minuto de tranquilidad

No dejes que se sienten a pensar cuál será su siguiente paso, cuenta hasta diez y lánzales una manada de búfalos encima.

Otra opción es que conviertas tus partidas en auténticas películas de los Monty Python o de Mel Brooks, no les dejes respirar.

A la mitad de la partida haz una pausa publicitaria de cinco



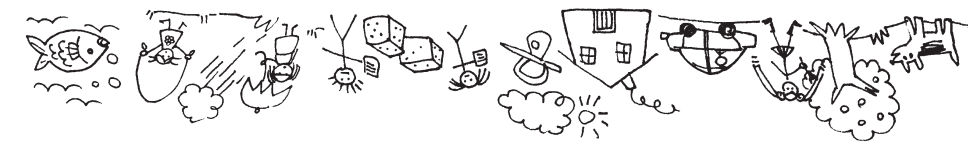


sé tan tonto como quieras.
y si alguien te dice que
este juego es tonto dile
"bien... veo que ya lo has
pillado" y dale la caja roja.

Siéntete libre de experimentar, de cambiar y probar todas las cosas que quieras.

Otra cosa, Gary Gigax no va a cobrarte derechos de autor por sacarle en tus partidas; saca personalidades famosas en tus partidas: actores, cantantes, no te cortes. En Los Simpson hay una auténtica cola de estrellas deseando salir en un episodio, ¿y en tu partida?

recuerda que no serás
juizado por lo original
que seas sino por lo
que se diviertan los
jugadores.





Utiliza chistes fáciles y rápidos

Un chiste rápido no es tu abuela con playeros, aunque sí que es un chiste fácil. Un chiste rápido es la herramienta que te va a permitir mantener un ambiente de tensión y de humor en los momentos bajos de la partida.

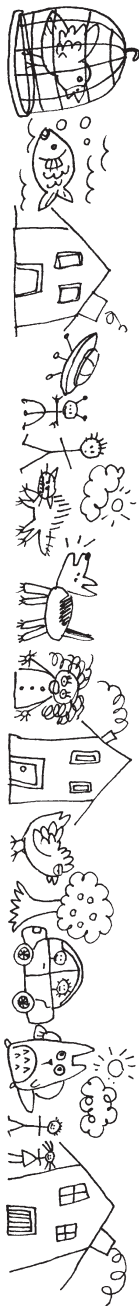
¿De dónde los sacas?. Pues de cualquier sitio, pero habitualmente de los propios jugadores, y de las cosas que hacen. Utiliza sus propios fallos. ¿Uno de tus jugadores quiere que su Moffet Baby sea una cría de primigenio? No hay problema, ese jugador acaba de solucionarte la partida, Cuando te aburras haz que sus tentáculos le metan en líos, que una horda de pescadores de pulpos le persigan mientras la sociedad protectora de los pezqueñines

le cubren con armas de apoyo, bueno, con armas de apoyo no, que este juego no es violento.

Estos chistes tienen dos reglas, la primera es que nunca se utiliza el mismo chiste de la misma forma más de un par de veces por partida. Si se les cae algo encima a los jugadores, que no sea siempre una nave espacial; puedes utilizar estatuas de la libertad, transatlánticos, locomotoras... entonces conseguirás que los jugadores estén esperando a ver que se les cae encima esta vez.

La otra regla es dejar hueco cuando haces la misma broma,. Esta regla se aplica a todos los chistes rápidos, puedes meterte con los tentáculos del primigenio millones de veces, pero a lo largo de una campaña o de varias sesiones de





distraer su atención, en especial cuando se aburren. Este es un cuadro mental peligrosamente parecido al de los jugadores de rol en la mayor parte de las facetas de su vida, por lo que la duración de la partida será algo que tendrás que tener en cuenta.

Aunque éste es un punto muy flexible, depende tanto de ti como de los jugadores, permite que te demos una sugerencia. Una partida de Moffet Babies tiene que estar pensada para ser como un episodio de una serie de dibujos animados, si sumas todas las cosas que pueden pasar en tu partida te tienen que dar 30 minutos. Evidentemente la partida dura más, la idea es que si sumaras los escenarios y las interpretaciones de los jugadores, te saliera ese tiempo, más o menos.

Cansados de las reglas opcionales, en este juego vamos a innovar haciendo que ese puñado de reglas que todos los juegos llevan al final, se conviertan en obligatorias. Estas reglas entran dentro del Manual de la Buena Nani, si las incumples... Mejor no lo hagas o te cerrarán la guardería; o lo que es lo mismo, nadie querrá jugar contigo al Moffet Babies.

***¿Cuánto dura
una partida de
Moffet Babies?***

Todos sabemos
que los niños pequeños
tienden a cansarse y a





El mí me daban dos

Una partida ideal de Moffet Babies está formada por dos capítulos. ¿Por qué?, pues porque desde pequeño quise que pusieran dos episodios de Dartacán y los Mosqueperros, y de Comando G, y del Equipo A y en especial de McGyver, y nunca los ponían salvo en los especiales.

Los dos episodios son la cantidad justa de información para que el cerebro no se sature, es decir, que se quede con ganas de algo más, pero también se quede satisfecho.

Planifica tus partidas de dos en dos, puede que no te dé tiempo a jugarlas, puede que los jugadores se cansen antes de jugar la segunda, pero si puedes hacer-

las les habrás dejado la mar de contentos.

¿Premia la buena interpretación?

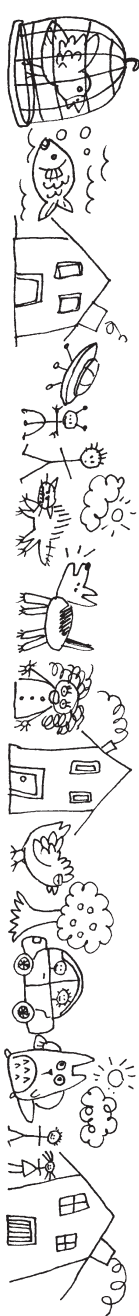
En este juego no se recompensa a los jugadores que interpretan correctamente a sus Moffet Babies, ya que están obligados a hacerlo.

¿Significa esto que debemos castigar al que interpreta mal? No, eso significa que la buena interpretación tiene que ser normalizada, tiene que convertirse en la norma.

Un jugador que no interpreta a su Moffet Baby es un jugador que no va a contribuir a que los demás se diviertan, ¿qué hacer con él?. Párate un momento y piensa si se debe a que no le das



cancha, a que tu forma de dirigir no le gusta, si no eres lo suficientemente divertido o no le motivas. Después actúa en consecuencia. Lo ideal es que enseñes a ese jugador a interpretar, que le cambies el Moffet Baby por otro más fácil. Si aun así no sacas nada de él, piensa si el problema es su actitud, nunca permitas que un jugador le destruya la diversión al grupo, incluido tú mismo.

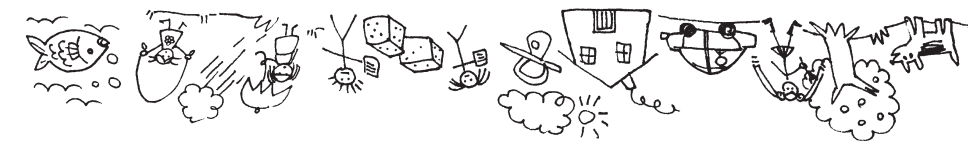


La pérdida de la inocencia

El otro día, paseando con mi novia por Gijón, al pasar por delante de un quiosco vi como a un niño pequeño se le caía el liquido jabonoso ese de hacer pompas de jabón, le acababan de comprar el botecito en

cuestión.

El drama no fue demasiado, ya que le quedó suficiente líquido para que hiciera pompas hasta llegar a casa, pero el niño se llevó un buen susto, o más bien un gran disgusto. Ese acontecimiento encaja dentro del proceso natural de la frustración, en el desarrollo emocional tene-





mos que aprender a asimilar las cosas que nos ocurren.

Pero bueno, a mí me dio muchísima pena, casi me pongo a llorar, de verdad, por eso he añadido este apartado.

En este juego los Moffet Babies no pueden experimentar la frustración, y es labor de Nani que esto sea así.

¿Significa que a los Moffet Babies todo les sale bien? No, pueden fracasar en las cosas que hacen, pueden desafinar mientras cantan, pueden perder su juguete preferido, pueden tropezar por las escaleras y hacerse una brecha en la frente, pero Nani siempre tendrá que arreglarlo todo para que los Moffet Babies sigan siendo Moffet Babies.

Imaginaos que Margarita la puerquita pierde su capa de Superpuerquita, lo más probable es que se pusiera a llorar como una loca. Esto provocaría que sus amiguitos dedicaran la sesión de juego a buscar la dichosa capa. Pueden encontrarla por sus propios medios, pero si no fuera así, cuando fuera a acabar la partida aparecería Nani y le diría a Margarita: "Margarita, has dejado tu capa olvidada en el comedor después del desayuno". Se la daría haciéndola feliz y haciendo que olvide esa momentánea frustración.

Haz que tus jugadores se diviertan, y sobre todo haz que los Moffet Babies sean felices.





Bien, si has llegado leyendo hasta aquí ya eres una Nani, podemos poner bajo tu tutela a un montón de Moffet Babies deseosos de vivir fantásticas aventuras, que viajarán por los planos de existencia, que emularán las hazañas de los campeones eternos, y un largo etcétera. de cosas fabulosas.

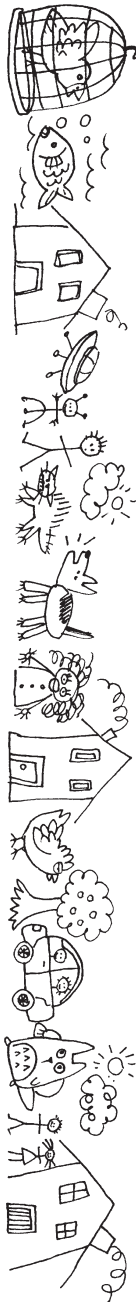
Estás capacitado para recibir el consejo que de un solo golpe te convertirá en una de las mejores Nanis, el consejo que si cumples te llevará a ser una auténtica Nani del Universo...

La Merienda

Toda buena Nani le prepara la merienda a sus Moffet Babies, ¿o estás dispuesto a que tus Moffet Babies se pasen toda la tarde sin merendar?

Procura tener preparados sangüiches, patatas fritas, bocatas de Nocilla, Cola Cao en abundancia... y triunfarás.

Suerte.





Ídeas para aventuras

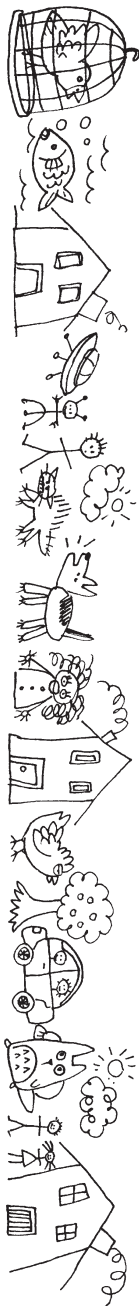
La mayor fuente de inspiración para preparar aventuras para Moffet Babies son las cosas que les pasan a los niños pequeños. Si tienes un hermano, sobrinito o primo pequeño obsérvale mientras juega en el parque, o escúchale un rato. Sus juegos, sus pensamientos, sus ideas, su imaginación en definitiva, será tu mayor fuente de inspiración.

Para ahorrarte trabajo te proponemos algunos escenarios típicos para una aventura de Moffet Babies.

El secuestro

Al regresar al cuarto de juegos después del desayuno, los Moffet Babies descubren que falta uno de sus compañeros. Todos recuerdan que estaba en la mesa con los demás, pero ahora no está, ¿qué le habrá pasado?

El Moffet Baby desaparecido está en el cuarto de Nani durmiendo ya que está resfriado. Se encontraba mal durante el desayuno, y cuando todos iban al



Un día en la granja

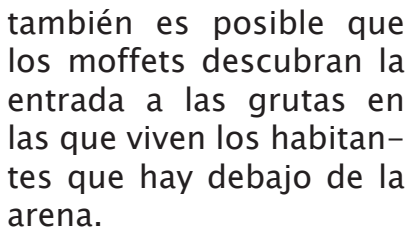
El primo Vinny ha venido al cuarto de los Moffet Babies para hacer una visita, él vive en una granja a las afueras de la ciudad, tiene perros, gallinas, vacas y demás animales de granja. Todos le pedirán que les cuente cómo es la vida de la granja, y acabarán estando en una todo el día, claro está, en su imaginación.

Carlitos ha visto imágenes de un transbordador espacial despe-
gando hacia las estrellas, y ha decidido que quiere
entrar en el programa espacial, aunque no sabe
qué tiene que hacer. Todos los Moffet Babies
quieren ayudarle, y se esforzarán en enseñarle
qué cosas le serán útiles para prepararse, desde
ejercicio físico hasta cocinar; tendrán que ser
convincientes si quieren que Carlitos sea el primer
niño tiburón del espacio.

Excursión a la playa

Se acerca el verano y ya hace buen tiempo, es una estupenda ocasión para que los Moffets hagan deporte y tomen el





Además en un
tómbolo junto a la playa
hay un antiguo castillo
abandonado, quizá esté
encantado.

Además en un
tómbolo junto a la playa
hay un antiguo castillo
abandonado, quizá esté
encantado.

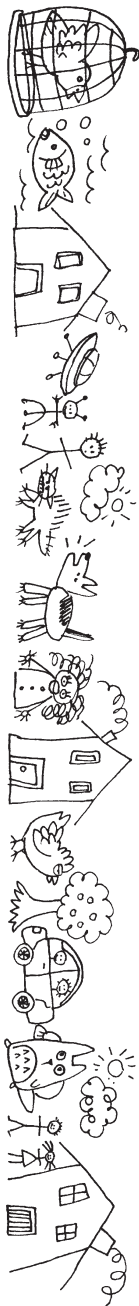




Aventuras completas

***Listas para que
no tengas que
pensar demasiado
(Solo para casos de emergencia)***





55

Los Moffets podrán llevarse los juguetes que quieran y que Nani considere oportunos, como por ejemplo sus triciclos, cubos y paletas o pelotas, no se recomiendan ositos de peluche o muñecas. También podrán intentar colar algún juguete sin que Nani se dé cuenta.

El parque se encuentra al otro lado de la calle, apenas hay tráfico así que no es peligroso





cruzar. Aun así Nani los llevará a todos de la mano formando una cadena, deben escoger a quién le dan la mano, y si no se ponen de acuerdo rápidamente Nani los colocará por orden alfabético o por orden de iniciativa.

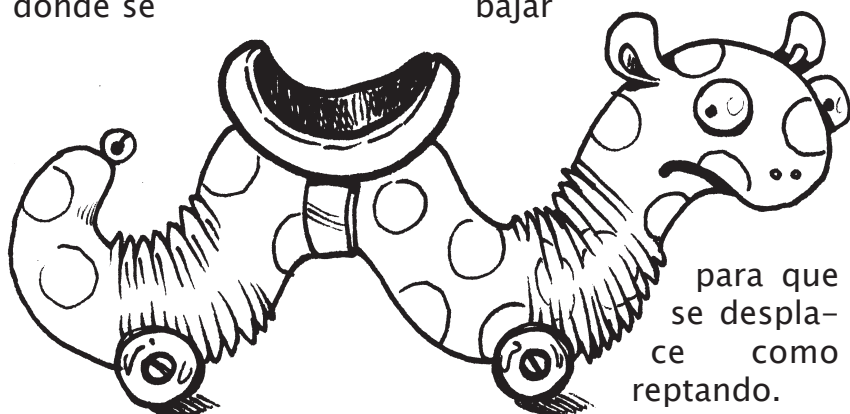
El parque es una vasta extensión de terreno donde un sol de justicia lo llena todo, kilómetros y kilómetros hacia el frente por explorar y conquistar.

En uno de los laterales del parque hay una plaza con bancos junto a un recinto con arena y columpios, allí es a donde se

dirige Nani con la troupe.

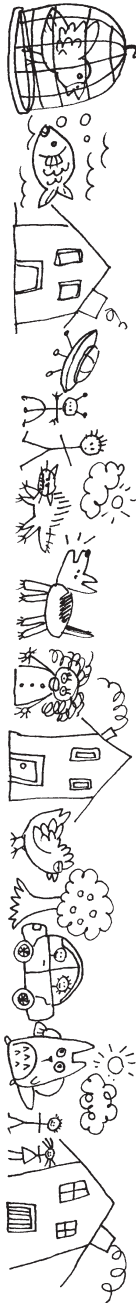
Hay otros niños jugando, algunos hacen castillos con sus cubos, otros simplemente juegan en los columpios. Entre ellos destaca una niña, tiene la piel oscura, que curioso, se parece a los habitantes del desierto de uno de los libros que Nani enseña a los Moffets de vez en cuando.

La niña se llama Burska, es de un país con desiertos y camellos. Tiene un gusano con ruedas en el que hay que subir y bajar



para que se desplace como reptando.





Deberían hacer
tiradas de Cuerpo para
ver qué tal aguantan el

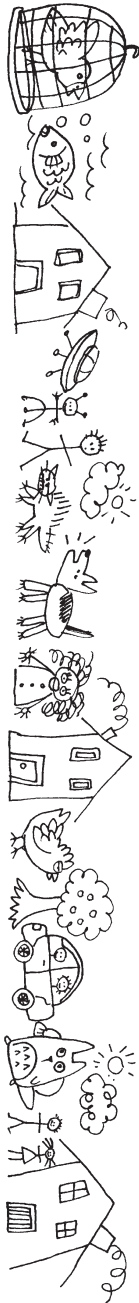
¿Qué harán los Moffets? Lo más lógico es que vayan a buscar la gorra de su amigo, ya que no saben cuánto tiempo puede quedar hasta que le dé una insolación.



Llegado este momento los moffets sentirán una nueva ráfaga de viento, y al mirar a favor del viento para protegerse de la arena verán a lo lejos la gorra de su amigo, la gorra vuela un trecho y se detiene junto a una construcción excavada en la roca, una ráfaga más y la gorra entra dentro de esa extraña construcción.

La construcción es una antigua cueva donde los hombres del desierto guardaban sus tesoros, Burska les indicará que sus antepasados las utilizaban para esconder cosas, desde provisiones hasta pergaminos, a menudo dejaban cosas para no tener que cargar con ellas y así al regresar poder disponer de ellas.

La cueva puede



llos que fallen una tirada de Inteligencia moderada decidirán que es una buena idea comprobar de qué se trata.

Después de avanzar un trecho por el angosto túnel, el que vaya en cabeza deberá hacer una tirada de Cuerpo para no caer por un agujero que hay en el suelo, por supuesto los demás deberán hacer la





misma tirada, los que fallen empujarán a los demás y al final espere-
mos que todos acaben
cayendo.

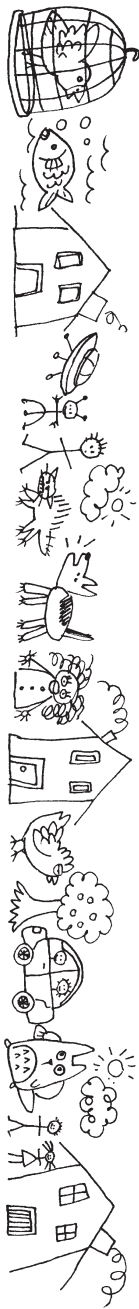
La caída debería parecerse a la de los goonies por el tobogán pero sin agua, los mofets rodarán, resbalarán y entre gritos y polvo acabarán encontrando el final de la caída, el suelo de una sala.

En cuanto se recuperen un poco de la caída suponemos que empezarán a caminar, entonces oirán otro ruido, esta vez detrás suyo, al girarse verán a un enorme hombre de las nieves, sí, un hombre de las nieves, ¿por qué no? Por supuesto el hombre de las nieves rugirá amenazadoramente, y moverá los brazos con fanatismo y mala leche. No hace falta preguntar qué hacen, más bien quién va primero en

la carrera. Siguiendo el camino encontrarán una especie de vía con raíles, y por supuesto, hay vagonetas. Ahora comenzará una persecución en vagonetas al más depurado estilo de Scooby Doo. Las vagonetas recorrerán miles de kilómetros en vías que se cruzan con un hombre de las nieves persiguiéndoles, puedes describirlo como quieras.

En algún momento los moffets harán algo que, o bien haga caer al hombre de las nieves, o bien haga que ellos caigan de la vagoneta hacia el abismo, entonces encontrarán una senda ascendente que les llevará al exterior, justo a tiempo de oír los rugidos del hombre de las nieves tras ellos, así que tendrán que salir al exterior y enfrentarse al sol, eso sí, con las gorras puestas.

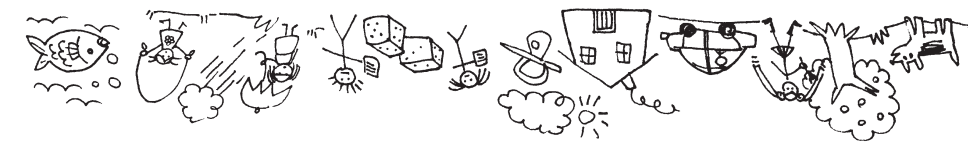




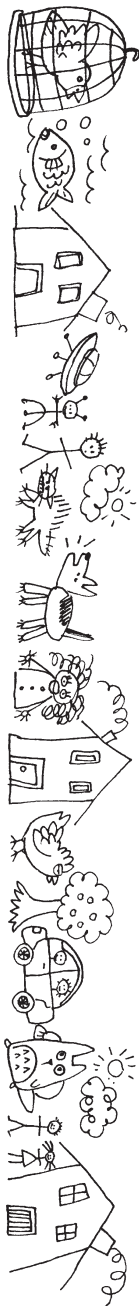
continuar el camino llevando a los demás, o antes si lo prefieres, los moffets verán una extensión verde aparecer en el horizonte, es la tierra prometida de Burska. Ella tenía razón, porque verde significa agua, correrán y al llegar al campo verde verán que no hay agua, y volverán a desanimarse, entonces del suelo aparecerán unas bocas de riego que aliviarán su cansancio y su sed.

Por supuesto el campo verde es el campo de fútbol que hay al otro lado de parque de arena. Nani aparecerá y les recogerá, "¿Os lo habéis pasado bien niños?" "Sííí, Nani".

Mientras caminan de regreso a su casa podrán ver la silueta de Burska alejándose a lomos de su gusano reptante.







A vertical strip of 15 hand-drawn illustrations by a child, showing various objects and animals including a bird in a cage, a fish, a house, a satellite, a stick figure, a sun, a bird, a dog, a cat, a house, a bird, a car, a bird, and a house.

sus dueños y ruedan hasta las zapatillas, a los pies de la cama... nadie oye nunca sus gritos.

Son seres terroríficos los que capturan a los peluches, nadie los ha visto nunca, aunque algunos afirman, sin reprimir el llanto, que pudieron ver una sombra deforme arrastrándose bajo su cama la noche que perdieron a su amigo.

¿Cuál es el destino de los peluches? Su extinción, el reciclaje.





Esta es una aventura de Moffet Babies que por su carácter realmente espantoso podría violar la regla de la edad de la inocencia de los Moffets. Además está terminantemente prohibido que los Moffets sufran, en especial psicológicamente.

Será labor de la Nani valorar en todo momento el nivel de sufrimiento de los jugadores, no permitiendo en ningún caso que éste sobrepase los límites de lo que pasaría si una de ellos rompiera el jarrón preferido de Nani o estropeara sus orquídeas. Si consideras que la aventura está siendo muy fuerte con las tiernas almas de los jugadores tendrás que adelantar lo más graciosamente que puedas el desenlace, es tu labor como Nani proteger a tus jugadores.

Cuando vayas a jugar esta aventura escoge a uno de los Moffets, el que prefieras, y cuéntale esta historia, él la ha oído en el parque una tarde de marzo...

"...Cuando los ositos de peluche son olvidados junto a la cama unas horribles garras surgen al caer la noche, esas abominaciones los agarran sin miramientos y los arrastran bajo la cama, allí está la entrada a los Reinos del Terror, y en esos reinos está la fábrica de abrigo de ositos de peluche.

En ese terrible lugar se priva a los ositos de sus suaves pieles y son utilizadas para fabricar abrigo, espeluznantes cadenas de montaje manejadas por máquinas hacen entrar ositos y sacan impíos abrigo que son distribuidos por los mercados de todo el mundo..."





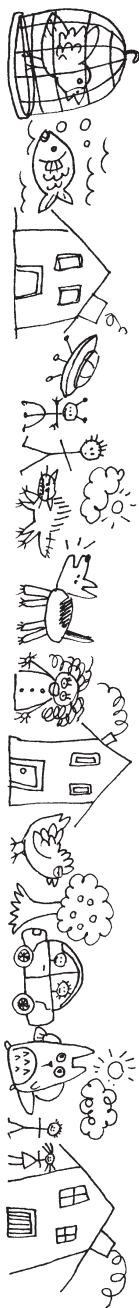
Este Moffet deberá creerse fielmente la historia, y tiene que estar preparado para contarla en el momento preciso.

¡Ah!, se me olvidaba, junto a esta historia también escuchó una descripción del lugar, así como unos esbozos de lo que podría ser el camino que lleva a la fábrica en los Reinos del Terror. Si se concentrara lo suficiente, con un esfuerzo, y si alguien que supiera dibujar le ayudara, podría ser capaz de hacer un mapa; aunque claro, él de momento no ha pensado ir a ese lugar terrible.

La aventura comienza con los Moffets despertándose por la mañana, Nani les levanta y ellos acuden legañosos y cansinos caminando como zombis hacia el lavabo, Nani les ayuda a asearse y luego les conduce al comedor, ya allí, y

totalmente despejados, pueden disfrutar del succulento desayuno al que están acostumbrados, cereales, galletas, colacao...

Después del desayuno y de lavarse los dientes (los que tengan), vuelven al cuarto de juegos. Entonces la Nani recitará las palabras que dan inicio al juego, "Niños, ¿qué juguetes queréis?", en ese momento ellos se abalanzarán sobre ti para pedirte sus juguetes y sus focos, intenta poner un poco de orden, y saca del baúl todo lo que quieran... menos una cosa. Siempre hay algún Moffet que tiene como juguete preferido un osito, conejito, gatito, perrito o caca-túa de peluche, ese es el blanco de esta aventura y a la vez el protagonista. Cuando te pida su peluche le tendrás que decir:





"No está en el baúl, quizá ayer se te olvidó guardarlo y lo dejaste fuera en el cuarto".

En este momento el Moffet que elegiste como conocedor de la leyenda de la fábrica de abrigos de ositos de peluche debería intervenir y hacer de introductor a la aventura.

Está claro que todos los Moffets, en su afán de vivir nuevas experiencias, de hacer el bien y de luchar contra el crimen organizado dedicarán todos sus esfuerzos a conseguir rescatar al peluche de su compañero así como los de los demás niños, vamos, como

"Evasión o victoria".



Vamos a resaltar aquellos momentos en los que será necesario que los Moffets entren en el mundo de la imaginación, ya que aunque el desarrollo de la aventura va a depender totalmente de lo que ellos interpreten y decidan hacer, habrá ciertas cosas que no se van a poder evitar.

Una vez que el Moffet que sabe la historia de la fábrica haya contado lo que sabe sobre el tema, todos los Moffets deberían estar aterrados por el destino del peluche. Es muy probable que el moffet perjudicado se ponga a llorar desconsolado o lo que sea, pero en este caso el que sus compañeros decidan ayudarlo y rescatar al peluche debería ser bastante para calmarle, si no se tranquiliza podemos decir que está sobreinterpretando y ya de paso

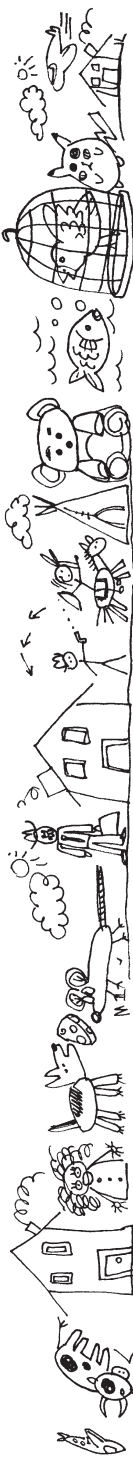


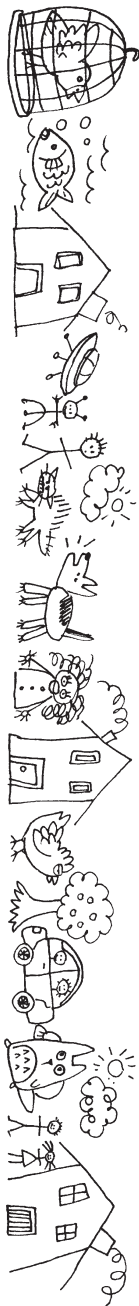


reglas de apoyarse para entrar en el Mundo de la Imaginación.

El portal creado les conducirá inmediatamente a los Reinos del Terror, que viene a ser como la tumba de Uchiban pero en dibujos animados, no les costará orientarse y saben que se encuentran en los Bosques del Miedo, una

oscura extensión de vegetación en la que habitan horribles criaturas de leyenda; tales como arañas, cucarachas, incluso ¡topos!. Bueno, realmente para unos niños criados en la ciudad, determinadas concentraciones de insectos pueden ser realmente aterradoras y una carrerita perseguida por una nube de murciélagos





tiene lo que quiera, eso sí, tendrá que describir como aparece vestido en esa fantasía. Si es un vaquero que te describa cómo sale del saloon empujando la puerta de doble batiente, cómo tintinean sus espuelas y cómo porta orgulloso un sombrero con una copa más grande que él. Que te describa el color de los flecos de su camisa y que interprete lo que le dice a su amada, "Apártate mi querida puerquita, éste es trabajo para un ratón", y entonces desarrolla la acción, por supuesto ganará el bueno, como ha de ser.

Si algún otro Moffet quiere intervenir podrá hacerlo, ya que cuando uno abre el portal los demás le acompañan, Salvo que especifiquen que van por libre, quizá decidan crear su propia imaginación para enfren- tarse a otro peligro dis-





tinto o para poder seguir avanzando en la misión principal.

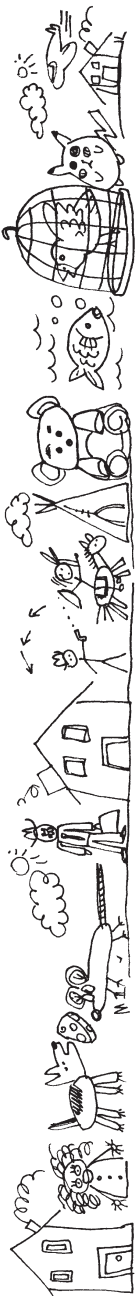
Un Moffet puede intervenir en la imaginación de otro, por ejemplo, a nuestro amigo el ratón vaquero se le agota el agua de su pistola porque se le abrió el tapón sin darse cuenta y está a punto de ser devorado. Entonces la dulce puerquita enfadada se abalanza sobre la araña y le arranca el corazón con sus propias manos por intentar comerse a su amado.

Dentro del Bosque del Miedo los Moffets podrán atravesar el Pantano del Susto Eterno, otra amenaza que sortear, digamos que es otra posibilidad por si no has conseguido que las amenazas del bosque hagan entrar en calor a los jugadores. Llegado este momento, el nivel de la

aventura tiene que haber subido y los jugadores deberían empezar a desarrollar las cosas con prisa y excitación, ya que el desenlace parece estar cerca.

Este nivel "in crescendo" es un arma de doble filo, ya que si los jugadores suben demasiado el final de la aventura será un aburrimiento. Meter encuentros extras, según cómo los hagas, te servirá para calentar un poco a los jugadores que estén fríos, o bien para calmar la cosa si está muy caliente. Para hacer lo segundo tendrás que desarrollar el encuentro de una forma más pausada, para darles unos minutos para calmarse y que sin darse cuenta se coloquen al nivel que tú quieres.

En el momento que tú prefieras, los Moffets



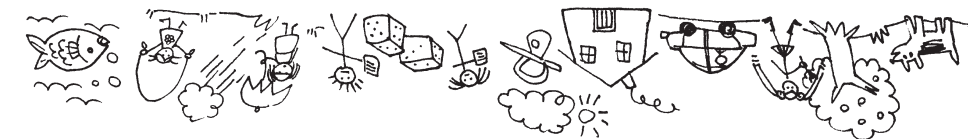
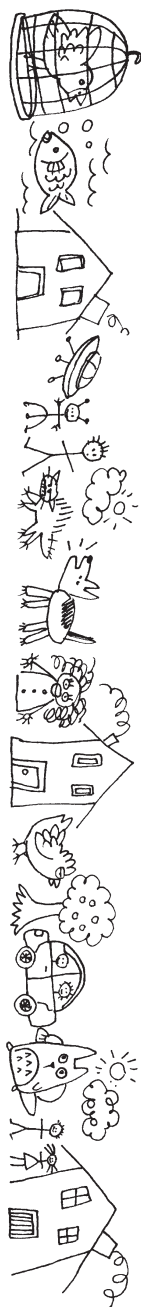
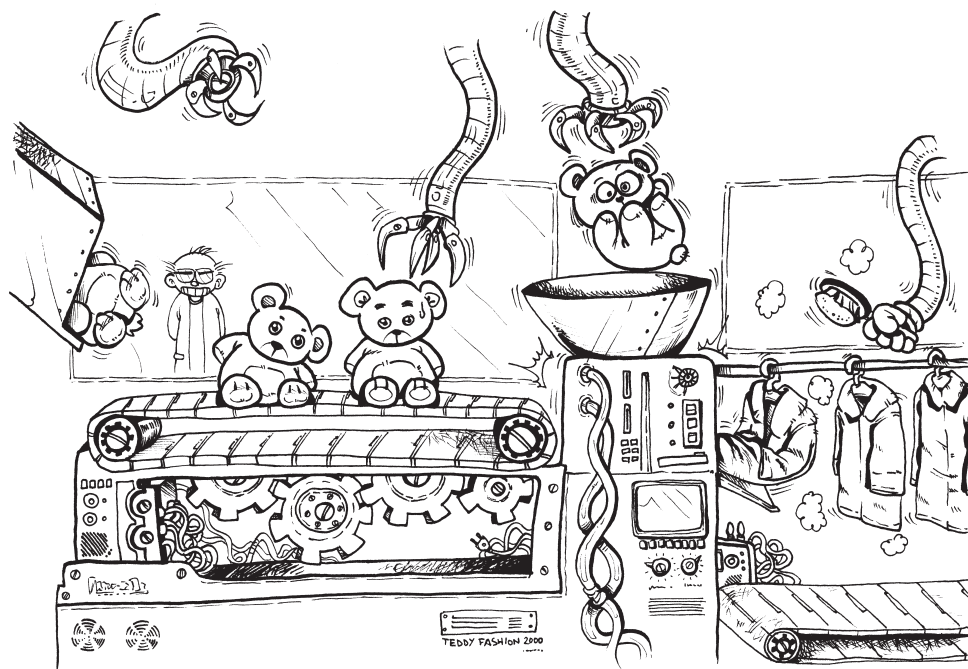


saldrán del bosque y verán la fábrica, un edificio sucio y oscuro rodeado por una alambrada con pinchos. Bueno, la descripción de la fábrica depende de ti, la cosa es meterles miedo para que a partir de ahora actúen con nerviosismo pero a la vez con mucho cuidado, que no corran.

Entrar en la fábrica no será un reto, de hecho

después de describir la fábrica deberías decirles que ya están dentro, las alambradas, los perros y los fosos sólo son para acojonar.

Dentro de la fábrica los Moffets podrán escapar de los droidecas que vigilan la fábrica, en la persecución llegarán al pasillo lleno de puertas en el que se sucederá una persecución con los Moffets per-

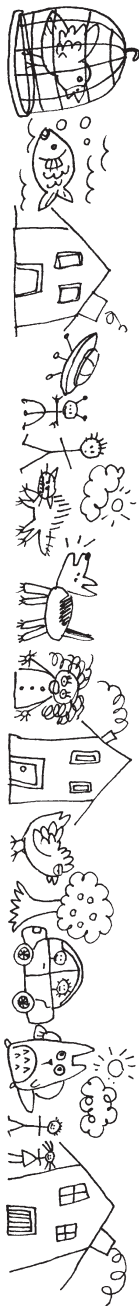


Después de la persecución estarán cansados y se habrán reído un rato, esa es la actitud para que se enfrenten a lo que van a ver, la cadena de montaje de la fábrica, ositos colgados de brazos articulados son depositados sobre cintas transportadoras que los conducen a transformadoras, entran ositos y salen abrigos. Ningún jugador podría enfren-

tarse emocionalmente a esa visión si antes no ha recibido una carga de adrenalina y se ha liberado del miedo, por eso es importante que antes de ésta escena desarrolles la persecución de los pasillos y las puertas.

Llegado este momento los Moffets buscarán al peluche de su compañero, con esperanza buscarán entre los peluches que aún no han sido procesados y que se amontonan en enormes contenedores; entonces uno de ellos encontrará un panel de mandos en el que hay un enorme botón rojo que pone "Revertir proceso". Evidentemente al apretar ese botón la maquinaria se detiene y tras un crujido inicial comienza a funcionar todo al revés, los abrigo-
s entran en las máquinas y salen peluches, los camiones que se llevaban los abrigo-
s regresan





caída tira sobre la mesa todos los juguetes dibujados que tengas dentro de tu caja de juguetes sobre la mesa, entonces Nani entra en la habitación y dice: "¿Qué es este jaleo?", Suponemos que los Moffets relatarán lo que ha ocurrido; lo más bonito sería que el Moffet que perdió su peluche sea el que relate cómo sus amigos le han ayudado a enfrentarse al peligro para rescatar al peluche perdido.

"Me alegro que hayas encontrado tu peluche, pero ya es hora de dormir la siesta, así que recoged los juguetes en el baúl y a dormir". "¿Puedo dormir con mi peluche?. Es que no quiero separarme de él nunca más".



5000

សម្រាប់

សម្រាប់...

សម្រាប់
សម្រាប់

សម្រាប់
សម្រាប់

សម្រាប់
សម្រាប់

សម្រាប់
សម្រាប់
សម្រាប់

សម្រាប់
សម្រាប់

សម្រាប់
សម្រាប់

Mi Moffet Baby

Datos personales



Cuerpo

Inteligencia

***Capacidades
especiales***

Suerte

Imaginación

Qué sé hacer...

Equipo

Focos



Join nau the
CocOgUawA Conquistation Army Mail List

cocoguawa@yahoogroups.com

(enviando un mail a:
cocoguawa-subscribe@yahoogroups.com)



Lo imprimieron l@s alegres
muchach@s de Publidisa
entre Junio y Julio de 2002.

Tienes en tus manos un juego de humor serio, que lleva en su interior un reglamento sencillo, un sistema de creación de personajes rápido, y en especial la ambientación que has echado en falta desde que dejaste el parvulario.

Sumérgete en el fantástico mundo de la imaginación, atraviesa los planos de existencia montado en tu triciclo, rescata a tu osito de peluche, y no olvides regresar a tiempo para la merienda...

...por supuesto, sin salir del cuarto de juegos.

