



Tú ya has jugado a **rol**. Cuando te imaginas que estas en tus dibujos preferidos, interpretas a otros personajes, eso es rol. Esta solo es una forma distinta que “los mayores” usamos para no sentirnos ridículos  
^ ^  
\_

En este juego de rol uno de los jugadores (el Director), con ayuda de las reglas, propone una situación. Los jugadores, con su ayuda, cuentan lo que hacen los *protagonistas*, y entre todos se cuenta una historia.

### Los Protagonistas:

Todos los jugadores menos el Director encarnan a uno de los **Protagonistas** de la historia (como Perry el Ornitorrinco, Spiderman, o la Princesa Chicle).

Elige un **Nombre** para tu *Protagonista*, y escríbelo en la hoja debajo del tuyo. Escribe también una **Idea** que lo defina. Por ejemplo Perry es una *Mascota Espía*.

Los Protagonistas tienen seis **Habilidades** con dos puntos en cada una. Reparte otros seis puntos entre ellas sin que ninguna pase de cinco.

⚔ **Tiras FUErza** cuando quieres mover algo pesado, o golpear con un arma grande (como un hacha). También para saltar muy lejos, subir un muro, derribar una puerta...

⚔ **Tiras DESTreza** cuando haces equilibrio en una cuerda, o cuando intentas esquivar un golpe. También para librarte de unas ataduras, o golpear con arma ligera (como la espada de los mosqueteros)

♥ **Tiras RESistencia** para recuperarte de tus heridas, correr durante mucho rato, resistir un veneno...

🧠 **Tiras INTeligencia** para resolver un enigma, recordar algo, o curar a alguien. También para hacer magia “de magos” (bolas de fuego, pociones mágicas, y cosas así)

👁 **Tiras PERcepción** para darte cuenta de algo. También puedes tirar para descubrir que te están mintiendo o resistir magia que engañe tus sentidos.

☞ **Tiras CARisma** para convencer a la gente, o incluso mentirles. También puedes tirar para no asustarte o hacer magia “de hadas” (encantamientos, ilusiones y cosas así)

### Tira los dados:

Para jugar solo tienes que contar lo que hace tu Protagonista. Pelear con los robots de Doofenshmirtz, o crear un nuevo hechizo. El Director te contara como los robots se defienden, o descubres que no tienes suficiente polvo de Hada.

Tiras los dados si lo que intentas es peligroso, emocionante, o si el Director y tu no os ponéis de acuerdo. ¡Tu no quieres que los robots te derroten! Lanza tantos dados como tengas en la Habilidad que estés usando. Cada 5 o 6 que saques es un **éxito**.

**El Director tirara hasta cinco dados si las cosas son difíciles** para tu Protagonista. Si eres mas *pequeño* que los robots podría tirar uno por ejemplo.

**Si las cosas son mas fáciles** ademas de no tirar dados **es posible que tu tires alguno mas**. Si tu **Idea** te ayuda, como ser una *Mascota Espía*, o si tus amigos te apoyan podrías tirar uno o dos dados.

**Si tienes 1 o más éxitos y el Director ninguno**. Entonces lo habrás conseguido sin dificultad. Derrotando a los robots, o creando el hechizo.

**Si tienes mas éxitos que el Director**. También lo habrás conseguido pero con alguna dificultad. Estarás cansado, o puede que herido.

**Si tienes los mismos o menos éxitos que el Director**. Entonces no lo has logrado, pero no es definitivo. Los robots te reducen, o el laboratorio se llenara de polvo rosa.

**Si no tienes éxitos y el Director si**. No lo habrás conseguido. Los robots te arrojaran a otra dimensión, o el hechizo destruirá tus valiosos libros.

### Jugador:

### Protagonista:

### Idea:

### Habilidades

⚔ FUErza	①	②	③	④	⑤
⚔ DESTreza	①	②	③	④	⑤
♥ RESistencia	①	②	③	④	⑤
🧠 INTeligencia	①	②	③	④	⑤
👁 PERcepción	①	②	③	④	⑤
☞ CARisma	①	②	③	④	⑤

### Dibujo / Notas: