Ratones Aventureros

Nombre: _____

Profesión: _____

Habilidad especial: _____

Luchar:	_ _ _ _	Fuerza:	_ _ _ _
Esquivar:	_ _ _ _	Destreza:	_ _ _ _
Saltar:	_ _ _ _	Sigilo:	_ _ _ _
Buscar:	_ _ _ _	Medicina:	_ _ _ _

Salud

Armadura

Inventario:

Instrucciones:

1. Los personajes son ratoncitos que salen de aventuras. Este juego es para chicos de 3 a 10 años.
2. El master imprime y recorta esta hoja (quedándose la parte recortada con estas instrucciones).
3. Los chicos piensan un nombre y una profesión (la que quieran, sólo sirve para rolear y para intentar pensar algún tipo de solución original para salir, en su caso, de los atolladeros).
4. Piensan una habilidad especial (factible) que quieran que tenga su personaje.
5. Para las habilidades típicas (fuerza, sigilo, luchar...) tiran 1D4 para cada habilidad y marcan tantas 'x' como hayan obtenido en la tirada.
6. Todos los jugadores comienzan con 5 puntos de vida y 1 punto de armadura.
7. El máster, cuando lo requiera, pone una dificultad a la tirada (por ejemplo, esta prueba es difícil y debéis obtener por lo menos un cuatro). Los jugadores tiran tantos dados como 'x' tengan en las habilidades. Cada resultado igual o superior a la dificultad impuesta por el máster es un éxito.
8. Si están en una lucha, cada éxito es un punto de daño. Las armaduras paran tantos dados de
9. Este método es el que yo uso con mis pequejugadores pero, a veces, lo cambio y ponemos modificadores. Sin embargo, éste es el sistema que más me gusta para ellos, porque les gusta más tirar cuatro dados de un golpe y contar los éxitos que tirar un único dado y sumarle o restarle algo.
10. Según van creciendo o dirijo a jugadores algo mayores, ya utilizo el juego 'Mouse Guard' en toda su amplitud con buenos resultados.
11. Miniaturas: Generalmente. sólo uso para los jugadores (no para monstruos). Uso 'mouslings'.