

## Creación del Personaje

No hay puntuaciones de característica en D&D para niños. Para crear un personaje, elige una de las cuatro clases de personaje, el nombre del personaje, y haz un dibujo del personaje (no necesariamente en ese orden). Entonces, en la hoja de personaje, anota el nivel del personaje (1), Puntos de Golpe (tira d6), Clase de Armadura (2, 5, o 9), y la tirada de salvación (15). En el espacio correspondiente, anota las habilidades especiales del personaje y el equipo, a continuación, rellena las casillas de la tabla "Para golpear" Clase de Armadura, en la parte inferior de la hoja de personaje. El personaje necesita un 10 para golpear una CA de 9, un 11 para golpear una CA de 8, un 12 para golpear una CA de 7, y así sucesivamente.

## Clases de Personaje

Hay cuatro clases de personajes para elegir en D&D para niños: caballero, mago, elfo y enano. Los títulos de las clases de Caballero y Mago pueden ser cambiados a "princesa guerrera" o "hechicera", respectivamente, si el jugador así lo desea.

### Caballero

**Habilidad especial:** En el combate, un caballero consigue dos ataques por turno.

**Equipo Inicial:** Coraza, escudo, espada, linterna.

**Clase de Armadura:** 2

### Mago

**Habilidad especial:** Cada día, un mago puede utilizar su báculo para lanzar dos hechizos por nivel de experiencia. En el primer nivel, un mago recibe dos hechizos de nivel 1, a segundo nivel consigue dos hechizos de nivel 2, y así sucesivamente.

**Equipo Inicial:** Báculo, daga, antorcha.

**Clase de Armadura:** 9

### Elfo

**Habilidad especial:** Cada día, un elfo puede usar su varita para lanzar un hechizo por nivel de experiencia. En primer nivel un elfo consigue un conjuro de nivel 1, a segundo nivel consigue un conjuro de nivel 2, y así sucesivamente.

**Equipo Inicial:** Antorcha, cota de malla, arco y flechas, varita mágica.

**Clase de Armadura:** 5

### Enano

**Habilidad especial:** Cuando esté buscando, un enano encontrará automáticamente cualquier puerta secreta en la zona (es decir, a menos de 24 mt. de distancia).

**Equipo Inicial:** Coraza, escudo, hacha, antorcha.

**Clase de Armadura:** 2

## Puntos de Golpe Iniciales y Tiros de salvación

En el primer nivel todos los personajes tiran 1d6 para los puntos de golpe, con un d6 adicional cada vez que un personaje gana un nivel de experiencia. Todos los personajes empiezan con una tirada de salvación de 15, mejorando en dos cada vez que el personaje obtiene un nivel de experiencia.

## Hechizos para Magos y Elfos

Los hechizos de magos y elfos se han extraído de las listas de hechizos de los clérigos y los magos. El DM puede limitar los hechizos disponibles a unos pocos por nivel de conjuro, en base a su comprensibilidad y facilidad de uso para jugadores novatos o jovencitos.

## Listas de conjuros recomendada por nivel de conjuro

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4	Nivel 5
Curar heridas ligeras	Encontrar trampas	Bola de fuego	Hechizar Monstruo	Dominar Monstruo
Dormir	Invisibilidad	Volar	Neutralizar veneno	Telekinesis
Misil Mágico	Hablar con los animales	Relámpago	Poliformar	Teleportarse
	Telaraña	Quitar maldición	Ojo de Mago	Muro de piedra

# REGLAS y más REGLAS

## Buscar, escuchar, y abrir puertas

Una tirada de 1 o 2 en 1d6 indicará el éxito cuando un personaje intente alguna de las siguientes acciones: Escuchar a través de una puerta, abrir una puerta atrancada, la búsqueda de elementos ocultos o puertas secretas. (NOTA: Si el personaje que busca es un enano, encontrará automáticamente cualquier puerta secreta en el área. Por cada intento fallido de abrir una puerta atrancada, el DM debe hacer una tirada en secreto por los monstruos errantes.)

## Movimiento

Cuando se utilizan miniaturas, la capacidad de movimiento de todos los personajes es de 3 casillas (es decir, 9 mt.) por turno en una cuadrícula o en otra superficie de juego donde una casilla sean 3 mt. La velocidad de movimiento en casillas por turno de los monstruos es igual a su movimiento base, dividido por tres. Por ejemplo, un trasgo con un movimiento base de 6 casillas moverá 2 casillas, una hormiga gigante con una capacidad de movimiento de 18 casillas se moverá a 6 casillas por turno.

## Puntos de experiencia y subida de nivel

Se ganan 100 Puntos de Experiencia por cada DG

de monstruo derrotado y un p.e. por cada po en que esté valorado el tesoro encontrado. Después de cada aventura, la experiencia ganada debe ser dividida entre los personajes supervivientes. Se gana un nivel de experiencia cuando un personaje acumula tantos puntos de experiencia iguales a su nivel actual x 1000. Así, un personaje de primer nivel tendría que ganar 1.000 puntos de experiencia para alcanzar el nivel 2. Un personaje de nivel 2 necesita 2000 puntos de experiencia adicionales (para un total de 3000) para llegar a nivel 3.

## Tabla nivel de avance

Nivel	Experiencia
1	0
2	1,000
3	3,000
4	6,000
5	10,000



# aventura

Los Personajes se internan en cavernas extrañas para rescatar la espada encantada de la reina de las hadas.

1- 2 hormigas gigantes y un caldero que produce un rostro mágico en el humo que se eleva desde su interior. Una vez por día la cara dice: “Hazme tres preguntas de sí o no.”

**Hormigas Gigantes (2):** CA 3, DV: 4; pg: 16, 12; MV: 3 casillas; # at: Mordisco; Daño: 1d12.

2- 5 ratas gigantes. En una esquina hay un barril de sidra. En la parte superior del barril hay una cuerda de 30 mt de largo enrollada y una botella con la etiqueta “cura para veneno.” Apoyado en el barril hay un saco lleno de manzanas, y una bolsa con 250 monedas de plata.

**Ratas gigantes (5):** CA: 7; DV: la mitad de uno; pg: 1, 4, 6, 2, 1; MV: 3 casillas; # at: mordisco; Daño: 1d3+enfermedad

3- Una estatua de oro viva lleva una llave de oro en una cadena alrededor de su cuello. Le dará la llave a cualquier persona que lo pida bien. La llave abre la puerta de la habitación 4. En la esquina de la habitación hay un brasero ardiente. Cualquier persona que se acerca y diga: “Usa tu poder, oh brasero mágico”,

se verán afectados por su poder. Tira 1d6: 1) Cura 1d6 puntos de golpe, 2.) Convierte a un personaje en un pequeño animal, 3.) El personaje pierde todo el pelo, 4.) La piel del personaje cambia de color, 5) El personaje se queda dormido durante 10 min., 6.) Aparece una bolsa que contiene 20 po.

4- La puerta de esta habitación está atrancada. Dentro hay cuatro goblins, y un oso búho encadenado a la pared. También hay un ciempiés gigante escondido en una grieta en el muro norte.

**Goblins (4):** CA 6, DV: 1-1; pg: 5, 7, 6, 1, 2; MV: 2 casillas; # at: Espada Corta; Daño: 1d6.

**Ciempiés Gigante(1):** CA 9, DV: La mitad de uno; pg: 2; MV: 1 casilla; # at: Mordisco; Daño: Veneno (TS o si no 10 días con movimiento a la mitad, y solo se pueden mover).

**Osobúho (1):** CA 5, DV: 5; pg: 32; MV: 4 casillas; # at: 2 Garras, 1 Mordedura; Daño: 1d8, 1d8/1d8.

5- El pasadizo secreto que conduce a la cámara del tesoro. El tesoro está formado por la espada encantada de la reina de las hadas, dos bolsas de oro (100 monedas cada una), y un cofre que contiene 200 piezas de plata y 10 rubíes (por valor de 20 po cada uno).



