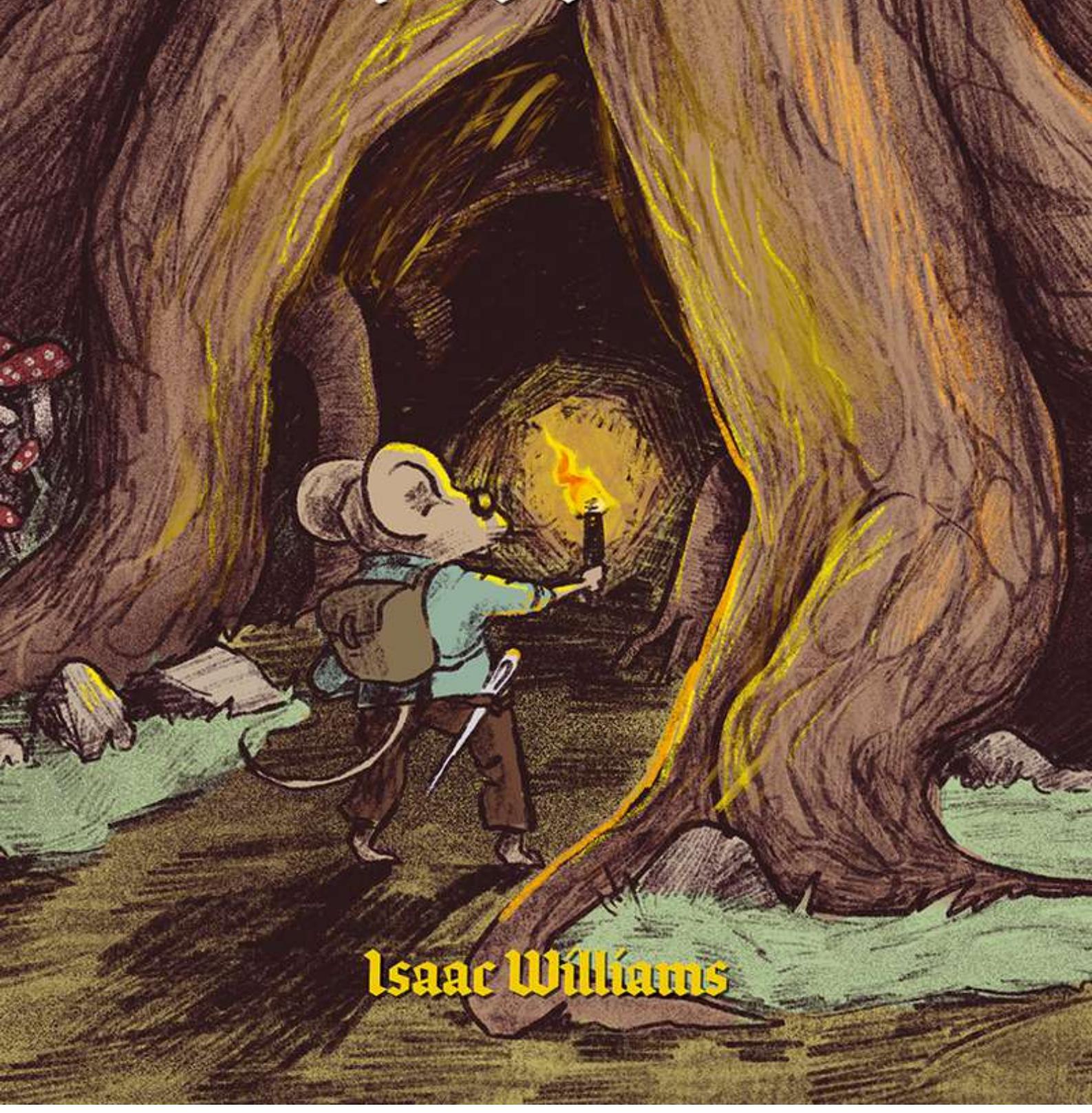


**El Refugio**  
de Ryhope

# mausritter

Un juego de rol  
de espadas y bigotes



Isaac Williams

# **Mausritter**

Un juego de rol de espadas y bigotes

**Isaac Williams**

Traducción de Óscar López de Ahumada

**El Refugio**

de Ryhope

## Créditos

Primera edición, noviembre 2020

© Losing Games, 2020

© El Refugio de Ryhope, 2020  
[www.elrefugioeditorial.com](http://www.elrefugioeditorial.com)

## Escríptura, ilustración y diseño

Isaac Williams

## Traducción

Óscar López de Ahumada

## Edición y corrección del original

Matthew Pook

## Edición y corrección ed. castellano

Antonio de Egipto y Marga Suárez

## Impresión

Gráficas La Paz. [www.graficaslapaz.com](http://www.graficaslapaz.com)

ISBN: 978-84-120985-7-0

Depósito Legal: CO 1045-2020

Queda prohibida la reproducción total o parcial de este libro por cualquier medio o procedimiento, ya sea electrónico o mecánico, el tratamiento informático, el alquiler o cualquier otra forma de cesión sin la autorización previa y por escrito de los titulares del copyright.

Impreso en España

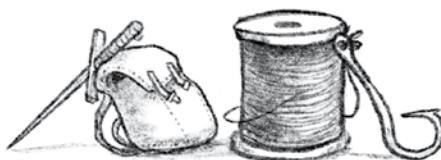
## Reconocimientos

Juegos y blogs en los que me he inspirado o de los que he robado sin miramientos para crear *Mausritter*:

- *Into the Odd* para la mayoría de las reglas
- *Goblin Punch* para la magia y los 3 usos
- *Knave* para personajes definidos por inventarios
- *Mothership* por la maquetación densa
- *Moonhop* por animarme a hacer el juego
- *Last Gasp Grimoire* por el inventario de manualidades
- *Coins and Scrolls* por mi reintroducción a los juegos de rol de vieja escuela

Estas obras han inspirado de manera directa o indirectamente la temática, ambientación y tono de *Mausritter*:

- *Brambly Hedge* (serie de libros) por Jill Barklem
- *Church Mice* (serie de libros) por Graham Oakley
- *The Tales* (serie de libros) por Beatrix Potter
- *The Rescuers* (libro) por Margery Sharp
- *Arrietty* (película) por Studio Ghibli
- *A Distant Mirror* (libro) por Barbara Tuchman
- *Mouse Guard* (serie de cómics) por David Petersen
- *Mice and Mystics* (juego de mesa) por Jerry Hawthorne



**El Refugio**  
de Ryhope

**X LOSING  
GAMES**

# Tabla de contenidos

## Reglas para jugadores

<b>Ratones valientes, mundo peligroso.....</b>	<b>4</b>
¿Qué es <i>Mausritter</i> ?.....	4
¿Qué necesitas para jugar?.....	5
¿Cómo leer este libro?.....	5
<b>1. Crear un ratón.....</b>	<b>6</b>
Trasfondos .....	7
<b>2. Inventario.....</b>	<b>8</b>
Estados .....	8
Usos .....	8
Límite de carga.....	8
Almacenaje.....	8
Armas .....	9
Armadura .....	9
Objetos esenciales .....	9
<b>3. Cómo jugar .....</b>	<b>10</b>
Interpretar .....	10
Consejos .....	10
Salvaciones.....	10
Combate .....	10
Descanso y curación.....	11
Tiempo .....	11
Viaje por tierra .....	11
Experiencia.....	11
<b>4. Magia.....</b>	<b>12</b>
Lista de hechizos .....	13
<b>5. Reclutar .....</b>	<b>14</b>
Ayudantes .....	14
Compañías .....	15
Construcciones.....	15
<b>6. Ejemplo de juego .....</b>	<b>16</b>
Ejemplo de combate .....	17
Ejemplo de magia .....	18

## Recursos para el DJ

<b>7. Dirigir .....</b>	<b>20</b>
Consejos .....	20
Pedir tiradas de salvación .....	20
Tiradas de suerte.....	20
Reglas nuevas.....	20
Exploración y tiempo .....	21
Viaje por tierra .....	21
Encuentros.....	21
<b>8. Criaturas .....</b>	<b>22</b>
Lenguaje.....	22
Lista de criaturas.....	22
<b>9. Herramientas para crear mapas....</b>	<b>41</b>
Creando un mapa hexagonal .....	41
Jugando con un mapa hexagonal....	41
Contenido de los hexágonos.....	42
Asentamientos de ratones .....	44
Facciones.....	46
Ejemplo: El condado de Ek .....	48
<b>10. Crear zonas de aventura.....</b>	<b>50</b>
Detalles en zonas de aventura .....	51
Contenido aleatorio de habitaciones....	52
Tesoros.....	54
Espadas mágicas .....	55
Ejemplo: Troncoburgo .....	56
<b>11. Tablas útiles.....</b>	<b>58</b>
Ratones no-jugadores .....	58
Semillas de aventura .....	59
Estaciones.....	60
Nombres para ratones .....	61
Baratijas variadas .....	61
Equipo y precios.....	62
<b>Resumen de reglas .....</b>	<b>63</b>

Material fotocopiable con lo necesario para jugar en las páginas centrales



# Ratones valientes en un mundo peligroso

Los reinos ratón sobreviven al borde de la extinción. Un crudo invierno o un gato despiadado podría representar su fin. Los ratones se apiñan y se ocultan en sus asentamientos: en árboles, madrigueras y paredes, apañándose como pueden y acumulando suministros. Una existencia poco conveniente.

Pero vosotros no sois como esos ratones asentados.

Por elección o necesidad, sois aventureros. Vivís de vuestra suerte, vuestro ingenio y vuestra valentía.

Junto a vuestros camaradas, abandonaréis el calor y la seguridad de los asentamientos ratón y os adentraréis en lugares oscuros y peligrosos donde otros ratones no se atreven a ir.

Hay grandes riquezas que esperan a aquellos dispuestos a reclamarlas. El mundo es viejo. Grandes imperios de ratones y bestias se han alzado y han caído.

Ahí fuera hay un mundo enorme y peligroso. Y no parece mostrarse amistoso con los pequeños ratones. Pero si sois valientes, inteligentes y tenéis un poco de suerte, puede que sobreviváis. Y si sobrevivís lo suficiente, puede que incluso lleguéis a ser héroes.

## ¿Qué es Mausritter?

Mausritter es un juego de rol. Tú y hasta otros 5 amigos construiréis un mundo compartido mediante la interpretación. Las reglas os ayudarán a que la historia que contéis sea coherente, interesante y desafiante.

Uno de vosotros tomará el papel de Director de Juego (DJ). Su papel consistirá en inventar y describir un mundo creíble y consistente, lleno de peligrosos antagonistas, entornos salvajes y asentamientos amistosos. También arbitrará con neutralidad, aplicando las reglas de manera justa para los jugadores.

Los otros jugadores tomarán el papel de ratones: los personajes jugadores (PJ). Pequeños aventureros valientes y desesperados, que se adentran en lugares peligrosos y exploran el mundo que el DJ describe.

## ¿Qué es un juego de rol?

Los juegos de rol son una serie de historias contadas de manera colaborativa y resueltas de forma conjunta. Funcionan prácticamente como una conversación. El DJ describe una situación, y los jugadores deciden el modo en que los ratones que controlan responden e interactúan. En momentos concretos (como cuando un ratón hace algo arriesgado o peligroso), hacen aparición las reglas del juego. Se lanzan los dados para ver qué ocurre. Después, se retoma la conversación.



## ¿Qué necesitas para jugar?

- Una hoja de personaje para cada PJ
- Una hoja de seguimiento para el DJ
- Un set de objetos y contadores de Estado
- Un set de dados poliédricos (d4, d6, d8, d10, d12, d20)
- Lápices y goma de borrar
- Papel para anotar y dibujar mapas

## Sobre los dados

*Mausritter* usa la nomenclatura estándar de los juegos de rol.

Por ejemplo:

- **1d20** significa: Lanza 1 dado de 20 caras
- **1d8** significa: Lanza 1 dado de 8 caras
- **3d6** significa: Lanza 3 dados de 6 caras y súmalos

Para tiradas de d3 y d2, lanza un dado de 6 caras y divide el resultado por dos o tres.

## Recursos y material de apoyo

Las hojas de personaje, zonas de aventura, seguimiento, objetos y Estados, las encontrarás en el centro de este manual, para ser fotocopiadas, o en la Zona de Descarga de nuestra página web: [www.elrefugioeditorial.com](http://www.elrefugioeditorial.com)

## ¿Cómo leer este libro?

La primera parte del libro (pág. 6-18) va dirigida a los PJ que jugarán con un personaje ratón.

Si vas a jugar como ratón, puedes leer las reglas de creación de personaje y ojea la sección «¿Cómo jugar?».

El resto del libro (pág. 20-63) va dirigido al DJ y está redactado pensando en la persona que represente este papel.

Si vas a jugar como DJ, tendrás que leer la sección «Recursos para el DJ» y preparar una aventura o usar alguna de las incluidas en este libro.

## Dándole tu toque

*Mausritter* empezó como un *hack* de *Into the Odd*, e incorpora muchas ideas de otros juegos. Es un juego que permite mucho hackeo. Muchas de las mecánicas se pueden modificar, sustituir o ignorar por completo.

iPor favor, usa este juego como una herramienta para crear el tuyo propio!

# I. Crear un ratón

El mundo es muy grande y peligroso para un pequeño ratón aventurero. Vas a tener que ser muy valiente y mantener la cabeza fría (ver hoja de PJ en cuadernillo central).

## I. Atributos

Tu ratón tiene tres Atributos. Estos miden las fuerzas y debilidades básicas:

- FUE:** Fuerza física y aguante
- DES:** Velocidad y destreza
- VOL:** Fuerza de voluntad y carisma

Tira **3d6** para cada Atributo, en orden. Quédate con **los dos dados más altos** para un valor entre 2 y 12.

Después, puedes intercambiar dos de los Atributos.

## 2. PG, pepitas y Trasfondo

Tira **1d6** para tus **Puntos de Golpe** (PG). Esta es la cantidad de daño que tu ratón puede aguantar antes de sufrir daño serio.

Tira **1d6** para tus **pepitás** (p.) iniciales. Esta es la moneda estándar de los reinos ratón.

**Comprueba** los valores de tus **PG** y tus **pepitás** en la tabla de **Trasfondos**. Esto es a lo que se dedicaba tu ratón antes de convertirse en aventurero.

## 3. Equipo inicial

Tu ratón empieza con:

- Antorchas**
- Raciones de viaje**
- Dos objetos de su **Trasfondo**
- Un **arma** de tu elección (comprueba la pág. 9)

Si el Atributo más alto de tu ratón es 9 o menos, tira de nuevo en la tabla de Trasfondo y escoge el objeto A o el B. Si tu Atributo más alto es 7 o menos, quédate los dos.

## 4. Detalles

Tira o elige tu **signo de nacimiento**, tu **pelaje** y un **rasgo físico**. Elige un **nombre** apropiado para un ratón valiente.

**Generador instantáneo de ratones**

[www.elrefugioeditorial.com/generador-de-ratones](http://www.elrefugioeditorial.com/generador-de-ratones)

### Signo de nacimiento

<b>1d6</b>	<b>Signo</b>	<b>Tendencia</b>
1	<b>La Estrella</b>	Valiente / Descuidado
2	<b>La Rueda</b>	Diligente / Sin imaginación
3	<b>La Bellota</b>	Inquisitivo / Cabezota
4	<b>La Tormenta</b>	Generoso / Iracundo
5	<b>La Luna</b>	Sabio / Misterioso
6	<b>La Madre</b>	Protector / Preocupado

### Pelaje

<b>1d6</b>	<b>Color</b>	<b>1d6</b>	<b>Patrón</b>
1	Chocolate	1	Sólido
2	Negro	2	Manchas grandes
3	Blanco	3	Cabeza y cuerpo distinto color
4	Pardo	4	A rayas
5	Gris	5	Moteado
6	Azul	6	Calvo, solo pelusilla

### Rasgos físicos

<b>1d66</b>	<b>Detalles</b>
11	Cicatrices
12	Corpulento
13	Esquelético
14	Estable
15	Diminuto
16	Enorme
21	Pintura de guerra
22	Ropajes extranjeros
23	Ropajes elegantes
24	Ropajes remendados
25	Ropajes de moda
26	Ropajes sucios
31	Oreja amputada
32	Rostro abultado
33	Rostro hermoso
34	Rostro redondeado
35	Rostro delicado
36	Rostro alargado
41	Pelaje cuidado
42	Rastas
43	Pelaje teñido
44	Pelaje afeitado
45	Pelaje encrespado
46	Pelaje sedoso
51	Ojos negros intensos
52	Parche en el ojo
53	Ojos rojo sangre
54	Mirada sabia
55	Mirada aguda
56	Ojos luminosos
61	Cola recortada
62	Cola fina
63	Cola anudada
64	Cola rechoncha
65	Cola prensil
66	Cola rizada

**Consejo:** 1d66 significa lanzar 2 dados de 6 caras, 1 para decenas y 1 para unidades

# Trasfondos

pc	pepitás	Trasfondo	Objeto A	Objeto B
1	1	<b>Sujeto de pruebas</b>	Hechizo: Proyectil mágico	Chaleco de plomo (armad. pesada)
1	2	<b>Forrajeador</b>	Escudo y jubón (armad. ligera)	Menaje de cocina
1	3	<b>Habitante de las jaulas</b>	Hechizo: Comprensión	Botella de leche
1	4	<b>Curandero del arbusto</b>	Hechizo: Curar	Incienso
1	5	<b>Curtidor</b>	Escudo y jubón (armad. ligera)	Tijeras
1	6	<b>Ratón callejero</b>	Daga (ligera, d6)	Petaca de café
2	1	<b>Sacerdote mendicante</b>	Hechizo: Restaurar	Símbolo sagrado
2	2	<b>Pastor de bichos</b>	Ayudante: Escarabajo fiel	Pértiga, 15 cm
2	3	<b>Cervecero</b>	Ayudante: Portaantorchas borracho	Barril de cerveza pequeño
2	4	<b>Pescador</b>	Red	Aguja (ligera, 1d6)
2	5	<b>Herrero</b>	Martillo (medianas, 1d6 / 1d8)	Lima de metal
2	6	<b>Cableador</b>	Cable, rollo	Linterna eléctrica
3	1	<b>Leñador</b>	Hacha (medianas, 1d6 / 1d8)	Cordel, rollo
3	2	<b>Sectario del Murciélagos</b>	Hechizo: Oscuridad	Bolsa de dientes de murciélagos
3	3	<b>Minero de latón</b>	Pico (medianas, 1d6 / 1d8)	Linterna
3	4	<b>Recolector de basura</b>	Gancho para basura (pesada, 1d10)	Espejo
3	5	<b>Trepamuros</b>	Anzuelo	Hilo, bobina
3	6	<b>Mercader</b>	Ayudante: Rata montera	Pagaré de un ratón noble (20 p.)
4	1	<b>Balsero</b>	Martillo (medianas, 1d6 / 1d8)	Clavos de madera
4	2	<b>Domador de gusanos</b>	Pértiga, 15 cm	Jabón
4	3	<b>Jinete de gorrión</b>	Anzuelo	Gafas protectoras
4	4	<b>Guía de alcantarillas</b>	Lima para metal	Hilo, bobina
4	5	<b>Guarda de prisión</b>	Cadena, 15 cm	Lanza (pesada, 1d10)
4	6	<b>Jardinero de hongos</b>	Hongos secos (como ración)	Máscara antiesporas
5	1	<b>Constructor de presa</b>	Pala	Clavos de madera
5	2	<b>Cartógrafo</b>	Pluma y tintero	Brújula
5	3	<b>Ladrón trampero</b>	Cuña de queso	Pegamento
5	4	<b>Vagabundo</b>	Tienda	Mapa del tesoro, no fiable
5	5	<b>Agricultor de grano</b>	Horca (pesada, 1d10)	Silbato
5	6	<b>Mensajero</b>	Saco de dormir	Documentos, sellados
6	1	<b>Trovador</b>	Instrumento musical	Kit de disfraz
6	2	<b>Tahúr</b>	Juego de dados trucados	Espejo
6	3	<b>Extractor de savia</b>	Cubo	Clavos de madera
6	4	<b>Apicultor</b>	Tarro de miel	Red
6	5	<b>Bibliotecario</b>	Fragmento de libro oscuro	Pluma y tintero
6	6	<b>Noble empobrecido</b>	Sombrero de fieltro	Perfume

# 2. Inventario

## Espacios de inventario

Tu ratón lleva sus objetos en espacios de inventario. La mayoría de objetos ocupan un espacio de inventario. Algunos objetos más grandes, como las armas a dos manos y la armadura ocupan dos espacios.

Pata principal	Cuerpo	Antorchas	2	3
Armadura ligera	Raciones	Daga	Cansado	

**Armadura ligera:** Una armadura que protege la parte superior del torso. **Raciones:** Una bolsa con provisiones para un día. **Daga:** Una daga ligera. **Cansado:** Un efecto negativo que impide correr.

## Espacios de pata

Estos son los objetos que están preparados.

## Espacios de cuerpo

Los objetos que se portan pueden pasar a los espacios de pata como acción gratuita.

En momentos de tensión se tarda más en acceder a estos objetos. Durante el combate, tu ratón puede usar una acción (en lugar de atacar) para encontrar un objeto en su equipaje.

## Estados

Los Estados son **efectos negativos** sobre tu ratón.

Los Estados se colocan en un **espacio de inventario**. Los ratones pueden tener varias copias de un mismo Estado.

Algunos tienen efectos adicionales, que se aplican mientras permanecen en el inventario.

Solo pueden eliminarse del inventario si se cumplen las condiciones de su apartado «Despejar» (por lo general, un descanso largo o completo).

## Espacios en el equipaje

La mayoría de objetos tienen tres **casillas de uso**. Cuando se han marcado las tres, queda agotado o destruido. Puedes reparar armas y armaduras y desmarcar casillas de uso por un 10% de su coste original.

- Armas / armadura / munición:** Tras un combate, lanza 1d6 por cada objeto usado. Con un 4-6, marca una casilla.
- Antorchas / linternas:** Marca una casilla cada 6 turnos.
- Raciones de viaje:** Marca una casilla tras cada comida.
- Otro equipo:** Si se utiliza de forma que pueda romperse o agotarse, el DJ puede pedirte que marques una casilla de uso.

## Límite de carga

Si tu ratón lleva más objetos o Estados que sus espacios de inventario disponibles, está en su **límite de carga**.

Cuando llega al límite de carga, tu ratón no puede **correr** y todas las salvaciones se hacen con **desventaja**.

## Almacenaje

En un asentamiento ratón, las pepitas y los objetos pueden almacenarse en un depósito, cofre o caja fuerte.

Tu ratón debe pagar una tasa del 1% del valor del objeto o pepitas que vaya a retirar.

### Hambriento

### Herido

Desventaja en salvaciones de FUE y DES  
Despejar:  
Tras una comida

Despejar:  
Tras una comida

# Armas

## Improvísadas

**1d6 de daño**

Pata principal /  
dos patas

Siempre marca una casilla  
tras cada combate.

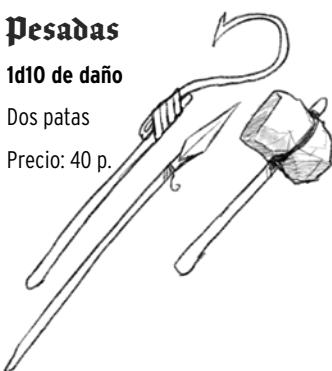


## Pesadas

**1d10 de daño**

Dos patas

Precio: 40 p.



## Ligeras

**1d6 de daño**

Pata principal /  
pata secundaria

Si atacas con dos armas, tira ambos  
dados y usa el mejor resultado.



Precio: 10 p.

## Medianas

**1d6 / 1d8 de daño**

Pata principal /  
dos patas

Hace 1d6 de daño  
con una pata  
y 1d8 si se usa con dos patas.



Precio: 20 p.

## A distancia, ligeras

**1d6 de daño**

Pata principal

Precio: 10 p.



## Piedras, bolsa

Espacio de cuerpo

Precio: 1 p.

## A distancia, pesadas

**1d8 de daño**

Dos patas

Precio: 40 p.



## Flechas, carcaj

Espacio de cuerpo

Precio: 5 p.

# Armadura

Reduce el daño de ataques enemigos  
inflictedo a tu ratón.

## Armadura ligera

Previene

**1 de daño**

Pata  
secundaria  
y un espacio  
de cuerpo

Precio: 150 p.



## Armadura pesada

Previene

**1 de daño**

Dos espacios de  
cuerpo

Precio: 500 p.



# Objetos esenciales

## Antorchas y linternas

### Fuentes de luz

Las fuentes de luz  
gastan un uso cada  
6 turnos.



Las linternas se  
deben recargar con  
aceite.



Las linternas  
eléctricas se  
recargan con pilas,  
pero tienen 6  
casillas de uso en  
lugar de 3.



## Raciones de viaje

### Comida para el camino

Comer una ración y  
pasar una Guardia  
descansando restaura todos los PG.



Si tu ratón no come durante un día  
entero, gana el Estado Hambriento.

## Bolsa de pepitás

Almacena hasta

**250 pepitás en tus bolsillos**



A partir de ahí, las pepitás ocuparán  
un espacio de inventario por cada  
conjunto de 250 pepitás extra.

En los asentamientos, los ratones  
suelen negociar en trueques, paga-  
rés y favores, y las pepitás pueden  
almacenarse en depósitos.

# 3. Cómo jugar

El DJ plantea una situación. Los jugadores deciden lo que hace su personaje ratón. El DJ describe lo que ocurre. La conversación fluye hasta que se interrumpe por las mecánicas.

## Interpretar

Tienes la responsabilidad de controlar (y de interpretar) a tu ratón. Puedes hablar en primera, segunda o tercera persona, incluso cambiar. No tienes por qué poner voces, pero tampoco viene mal.

## Consejos

Si estás atascado pensando qué hacer mientras juegas a *Mausritter*, usa estos consejos de referencia.

- **Haz muchas preguntas.** Toma notas. Dibuja mapas.
- **Trabaja en equipo.** Haz planes. Recluta aliados.
- **Los dados son peligrosos.** Los planes inteligentes son los que no requieren tiradas.
- **Juega para ganar.** Pero déjate en el fracaso.
- **Pelea sucio.** Corre. Muere. Hazte una ficha nueva.

## Salvaciones

Cuando describas a tu ratón haciendo algo **peligroso**, donde el resultado es **incierto** y un fallo tiene **consecuencias**, el DJ te pedirá hacer una salvación de FUE, DES o VOL.

Para hacer una tirada de salvación, lanza 1d20. Si el resultado es **igual o menor** al Atributo relevante, tu ratón tiene éxito sin consecuencias negativas. Si el resultado es superior al Atributo, tu ratón falla y sufre las consecuencias descritas por el DJ.

## Salvaciones enfrentadas

Si tu ratón compite con otro personaje, ambos hacéis tiradas de salvación. El éxito con el **resultado más bajo** gana.

## Ventaja y desventaja

Si haces una tirada de salvación y estás particularmente bien equipado o preparado, el DJ puede permitirte tirar con **ventaja**. Lanza **2d20** y quédate con el resultado **más bajo**.

El DJ puede pedirte que tires con **desventaja** si estás en condiciones desfavorables. Lanza **2d20** y quédate con el resultado **más alto**.

## Combate

El combate es un asunto peligroso para los ratones, incluso para los valientes aventureros. Pero a veces es inevitable.

Si atas a enemigos **desprevenidos**, tu ratón y cualquier aliado consciente del plan **actúa primero**. En cualquier otra situación, supera una **salvación de DES** para actuar antes que tus oponentes. Este orden se mantiene el resto de rondas de combate.

En cada ronda de combate, tu ratón puede **movearse** hasta 30 centímetros (6 casillas si usas cuadrícula clásica) y realizar una **acción**. Las acciones pueden ser cualquier cosa, desde negociar hasta atacar, esquivar o realizar una maniobra arriesgada (como poner una zancadilla o desarmar a un oponente).

## Ataques

**Los ataques siempre impactan.** Tira el dado del arma e infle esa cantidad de daño a un enemigo, restando su armadura. Cuando un ataque sea **atenuado**, como al disparar contra cobertura o luchando estando apresado, se tira **1d4** para el daño, independientemente del arma usada. Cuando un ataque sea **potenciado**, ya sea por una arriesgada maniobra o contra un oponente vulnerable, se tira **1d12**.

## Puntos de golpe y daño

El daño se infinge primero a los **PG** de una criatura. Esto representa su capacidad de evitar o resistir daño real. Una vez agotados los PG, el daño empieza a restarse de su **FUE**.

Tras sufrir daño en FUE, la criatura debe pasar una salvación de FUE. Si tiene éxito, puede seguir luchando. Si falla, sufre daño crítico.

Cuando una criatura sufre **daño crítico**, adquiere el Estado **Herido**, y queda **incapacitada** hasta que sea atendida por un aliado y realice un descanso corto.

Si una criatura incapacitada queda desatendida durante **6 turnos** de exploración, **muere**.

## Pérdida de puntos en Atributos y muerte

Si se reduce la **FUE** de una criatura a cero, la criatura **muere**. Si se reduce la **DES** de una criatura a cero, la criatura es **incapaz de moverse**. Si se reduce la **VOL** de una criatura a cero, la criatura **pierde la cordura**.

Cuando tu ratón **muera**, hazte uno nuevo. El DJ buscará una oportunidad para introducirlo lo antes posible. Devolver al jugador a la partida rápido siempre es mejor y más divertido que intentar ser realista.

## Descanso y curación

Hay tres formas con las que tu ratón puede recuperarse.

- **Descanso corto:** Conlleva 1 turno de exploración. Un trago de agua y unos minutos de descanso restauran **1d6 + 1 PG**.
- **Descanso largo:** Conlleva 1 Guardia. Una comida y dormir un poco restaura **todos los PG**. Si los PG ya estaban al máximo, restaura **1d6** a una **puntuación de Atributos**.
- **Descanso completo:** Conlleva una semana de descanso en lugar seguro. Esto **restaura completamente** las puntuaciones de Atributos de tu ratón y elimina la mayoría de los Estados. Una semana de comida y alojamiento en un asentamiento suele costar 20 p.

## Tiempo

Por conveniencia y facilidad, el tiempo de juego se divide en tres escalas:

- **Ronda:** La escala de tiempo usada en **combate**. Una ronda es menos de un minuto.
- **Turno:** La escala de tiempo usada en **exploración** de zonas de aventura. Cada turno dura unos 10 minutos. Tiempo suficiente para explorar una habitación y realizar un par de acciones. Un combate suele durar un turno.
- **Guardia:** La escala de tiempo usada para viajes por **zonas salvajes**. Cada Guardia son 36 turnos, unas 6 horas. Cada día tiene cuatro Guardias. Por lo general, se tarda una Guardia en viajar una casilla hexagonal.

## Viaje por tierra

Vuestro grupo de ratones puede viajar **un kilómetro por Guardia**. El terreno difícil (arroyos, carreteras humanas, piedras grandes, colinas, etc.) requiere **dos Guardias** por cada kilómetro viajado.

## Forrajeando

En la naturaleza, tu ratón puede pasar una Guardia **forrajeando**. Si lo hace, puede encontrar 1d3 usos o raciones.

## Experiencia

Tu ratón gana Puntos de Experiencia (PX) trayendo **tesoros** y bienes útiles, **procedentes de lugares peligrosos**, a la **seguridad de un asentamiento ratón**.

Por cada pepita que valga el tesoro devuelto a un lugar seguro (dividido a partes iguales entre el grupo), tu ratón gana 1 PX.

Tu ratón puede ganar **PX adicionales gastando sus pepitas de manera desinteresada** en mejoras para la comunidad. Por cada 10 p. gastadas de esta manera, tu ratón gana 1 PX.

## Nivel

Los ratones empiezan a nivel 1.

La siguiente tabla muestra el total en PX que se necesita para subir cada nivel.

Nivel	Dado pg	Agallas	Ptos. Experiencia
1	1d6	0	0
2	2d6	1	1000
3	3d6	2	3000
4	4d6	2	6000
5+	4d6	3	+5000

Cuando tu ratón gana suficientes PX para subir de nivel, sigue el siguiente procedimiento.

- **Tira para aumentar cada Atributo:** Tira 1d20 por FUE, por DES y por VOL. Si el resultado es superior al Atributo, aumenta su valor en uno.
- **Tira para aumentar los PG:** Tira los dados indicados en los PG del nuevo nivel. Si el resultado es superior a los PG del ratón, su nuevo valor de PG es el resultado de la tirada. Si el resultado es inferior, aumenta los PG en uno.

## Agallas

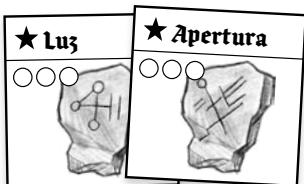
A partir del segundo nivel, tu ratón tiene **Agallas**. Esto permite a tu ratón **ignorar Estados**.

Por cada punto de Agallas que tengas, puedes colocar un Estado en el espacio de Agallas en lugar de ocupar espacio de inventario. Una vez colocado, no puede eliminarse hasta despejarlo.

# 4. Magia

## Hechizos

Los hechizos son espíritus vivientes atrapados por runas grabadas en tablillas de obsidiana. Los hechizos suelen encontrarse en lugares profundos y peligrosos. La creación de hechizos es un arte olvidado por todos salvo por los magos más estudiosos, que guardan sus secretos con gran celo.



### Vender hechizos

Un hechizo con todas sus cargas puede venderse por  $1d6 \times 100$  p. en un asentamiento. El valor de un hechizo agotado es la mitad.

### Lanzar un hechizo

Para lanzar un hechizo, tu ratón debe tener la tablilla en una pata y leerla en voz alta.

Cuando tu ratón lanza un hechizo, decide el **Poder** con el que lo hace, limitado por el número de usos que le queden.

Tira tantos dados **d6** como el **Poder** usado para lanzarlo. Por cada dado que saque **4-6**, marca una casilla de **uso** en el hechizo.

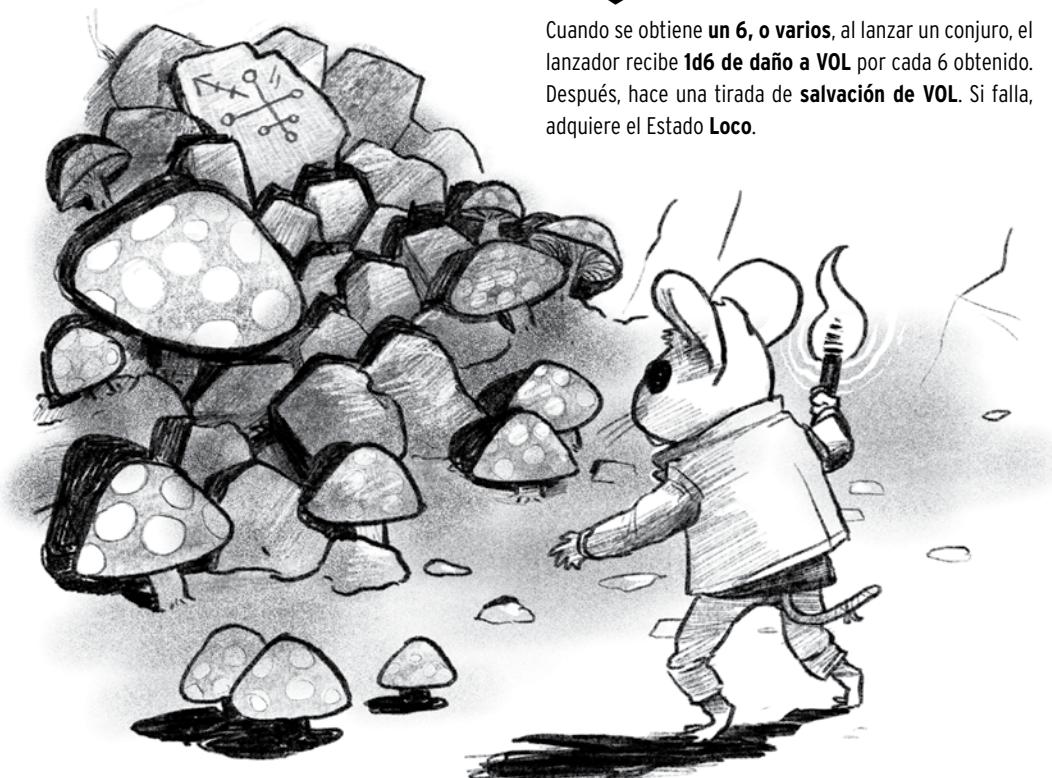
El hechizo tiene un **efecto**, que varía dependiendo del número de **[DADOS]** invertido y la **[SUMA]** de la tirada.

### Recargar un hechizo

Cuando se marquen todas las casillas de uso de un hechizo, está **agotado** y no puede lanzarse. Cada hechizo tiene una **condición de recarga**. Cumplir esta condición persuade al espíritu para que regrese a la tablilla y **renueve todas las casillas** de uso.

### Magia fallida

Cuando se obtiene **un 6, o varios**, al lanzar un conjuro, el lanzador recibe **1d6 de daño a VOL** por cada 6 obtenido. Despues, hace una tirada de **salvación de VOL**. Si falla, adquiere el Estado **Loco**.



# Lista de hechizos

Tira en esta tabla para obtener hechizos como tesoro o usa estos conjuros como ejemplo para crear los tuyos propios.

<b>2d8</b>	<b>Hechizo</b>	<b>Efecto</b>	<b>Recarga</b>
2	<b>Bola de fuego</b>	Lanza una bola explosiva hasta 60 cm. Infinge [SUMA] + [DADOS] de daño a todas las criaturas en 15 cm de radio.	Arder en el centro de una fuerte llama durante tres días completos.
3	<b>Curar</b>	Cura [SUMA] puntos de FUE y elimina el Estado Herido de una criatura.	Hacerse un corte de 1d6 de daño a FUE y salpicar con la sangre.
4	<b>Proyectil mágico</b>	Infinge [SUMA] + [DADOS] de daño a una criatura a la vista.	Dejar caer desde al menos 9 m de alto. Toca la tablilla durante el siguiente turno.
5	<b>Miedo</b>	Impone el Estado Asustado a [DADOS] criaturas.	Recibir el Estado Asustado de una criatura hostil mientras lleves la tablilla.
6	<b>Oscuridad</b>	Crea una esfera de oscuridad pura de [SUMA x5] cm de diámetro durante [DADOS] turnos.	Dejar en un lugar sin luz y sin cubrir durante tres días.
7	<b>Restaurar</b>	Despeja el Estado Asustado o Cansado de [DADOS +1] criaturas.	Enterrar en un campo tranquilo o en una ribera durante tres días.
8	<b>Comprensión</b>	Hace que [DADOS] criaturas de otra especie entiendan tus palabras durante [DADOS] turnos.	Entregarlo voluntariamente a una criatura de otra especie (que puede responderle).
9	<b>Escarabajo fantasma</b>	Crea un escarabajo ilusorio que puede cargar 6 espacios de inventario durante [DADOS x6] turnos.	Enterrar en un cementerio de escarabajos durante tres noches.
10	<b>Luz cegadora</b>	Obliga a [DADOS] criaturas a pasar una salvación de VOL o quedar aturdidas. Además, puedes crear una luz que brilla como una antorcha durante [SUMA] turnos.	Presenciar la primera luz del alba y la última del ocaso durante tres días.
11	<b>Anillo invisible</b>	Crea un círculo de fuerza de [DADOS x15] cm. Es invisible e inamovible. Dura [DADOS] turnos.	Construir un anillo de hierro del mismo tamaño. Atraviesa la tablilla por él. Esto desintegra el anillo.
12	<b>Apertura</b>	Éxito automático en una salvación de FUE para abrir puertas u objetos a una distancia de [DADOS x15] cm.	Colocar en una caja con cerradura, dentro de otra y, una vez más, dentro de otra. Dejarla tres días.
13	<b>Grasa</b>	Cubre [DADOS x15] cm de diámetro con grasa resbaladiza e inflamable. Obliga a las criaturas en el área a una salvación de DES o quedar tumbadas.	Cubrirse de grasa animal. Mantener hasta que se pudra.
14	<b>Crecimiento</b>	Hace crecer a una criatura hasta [DADOS +1] veces su tamaño original durante 1 turno.	Dejar en las ramas más altas de un árbol durante tres días.
15	<b>Invisibilidad</b>	Hace a una criatura invisible durante [DADOS] turnos. Si se mueve, reduce la duración en 1 turno.	Pasar un día sin abrir los ojos llevando el hechizo.
16	<b>Trampa de gatos</b>	Convierte un objeto en un reclamo irresistible para los gatos. Dura [DADOS] turnos.	Dar a un gato un regalo que deseé.

# 5. Reclutar

A veces necesitas un par de patas extra para sobrevivir. A lo largo del reino ratón, te cruzarás con otros ratones deseando explorar el vasto mundo desconocido contigo y tu grupo.

## Ayudantes

En un asentamiento ratón, puedes pasar un día buscando ratones que necesiten trabajo. El tamaño del asentamiento determina qué tipo de ayudantes hay disponibles. Los más pequeños pueden no disponer de ratones hábiles.

Pasa una tirada de **salvación de VOL o paga 20 p.** Con un éxito, elige el tipo de ayudante que buscas y lanza el dado indicado para ver cuántos encuentras.

El típico ayudante tiene **1d6 PG y 2d6 FUE, DES y VOL**. Los ayudantes tienen 6 espacios de inventario: dos de pata y cuatro de equipaje (ver hoja de ayudante en cuadernillo central).

Ayudante	Número	Paga / día
Portaantorchas	1d6	1 p.
Trabajador	1d6	2 p.
Excavador	1d4	5 p.
Armero / herrero	1d2	8 p.
Guía local	1d4	10 p.
Soldado	1d6	10 p.
Erudito	1d2	20 p.
Caballero	1d3	25 p.
Intérprete	1d2	30 p.

## Moral de los ayudantes

Cuando un ayudante o una compañía sufren una **situación de estrés**, se les priva del pago o de la comida o se les pide hacer algo más **peligroso** de lo estipulado al contratarlos, deben pasar una **salvación de VOL o marcharse**.

Los ayudantes especialmente leales o bien pagados pueden hacer esta tirada con ventaja.

### Ayudante

Rasgo físico	Inventario
FUE	pata principal
DES	I
VOL	pata secund.
PG	2
Máx.	Actual
	3
	4

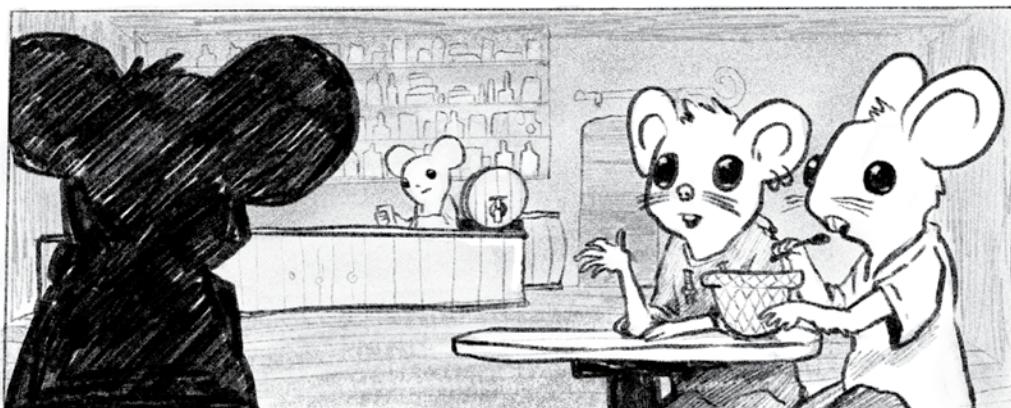
## Experiencia de los ayudantes

Ayudantes y compañías pueden mejorar de la misma forma que tu personaje ratón.

- Los ayudantes que reciban una parte del tesoro suman 1 PX por cada pepita que ganen por encima de su paga diaria.
- Las compañías de ayudantes que reciban una parte del tesoro adquieren 1 PX por cada 10 pepitas que ganen por encima de su paga semanal.

Ayudantes y compañías suben de nivel de la misma forma que tu personaje ratón. Al llegar a 1000 PX, suben a nivel 2.

No recibir una parte del tesoro puede causar rencor en los ayudantes.



# Compañías

Un ratón es muy pequeño y muchas bestias no pueden vencerse estando solo. Cuando los ratones trabajan juntos, pueden formar una **compañía**, actuando en una **escalera** capaz de enfrentarse a otras compañías o a **grandes bestias**, como un gato o un jabalí.

## Formar una compañía

Una compañía está formada por **20** o más **guerreros** ratones, además de un **seguidor** (porteador, cocinero, armero) por cada guerrero.

Tu ratón puede **formar una compañía** bajo sus órdenes. En una ciudad o un poblado, pasa una semana reclutando. Supera una tirada de **salvación de VOL o paga** 1000 p.

Las compañías empiezan con: **1d6 PG, 10 FUE, DES y VOL, 1d6 de daño** (mazas y hachas).

Una compañía necesita 1000 p. por semana para **mantenimiento** y pagos. Si no se le paga, puede amotinarse.

## Batallas

Las batallas entre compañías y criaturas a escala de batalla funcionan igual que los combates entre criaturas pequeñas. El ataque infinge daño a los PG y después a FUE.

Los ataques de una compañía contra criaturas que **no están a escala de batalla** están **potenciados**. Cualquier daño recibido de criaturas de pequeña escala se **ignora**, a menos que sea particularmente destructivo o grande.

## Bajas

Cuando una compañía sufre **daño crítico**, queda **desbandada** y no puede actuar hasta que **formen filas** de nuevo. Al llegar a **FUE 0** la compañía es **eliminada**. Al llegar a la **mitad de FUE**, la compañía debe pasar una **salvación de VOL o huir**.

Las compañías recuperan PG y puntuación de Atributos igual que los personajes individuales: con descansos cortos, largos y completos.

## Equipamiento

El equipamiento mejora las capacidades de una compañía de la misma manera que un personaje individual. Solo hay que multiplicar el precio por 20.

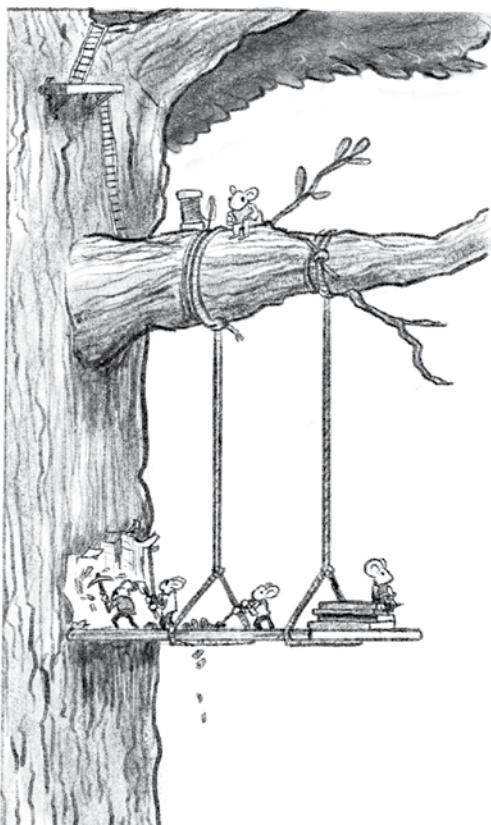
# Construcciones

El **derecho a construir** sobre un terreno no puede comprobarse. Solamente puede ser otorgado por alguien, o tomado a la fuerza y defendido.

Un equipo de tres excavadores puede excavar 15 cm cúbicos de tierra por día. Excavar otros materiales puede llevar más tiempo. Las habitaciones pueden tener cualquier tamaño. Excavadores y trabajadores cobran por separado. En la tabla se muestra el coste de materiales y accesorios por cada 15 cm<sup>3</sup> construidos.

Habitación	Coste
Túnel, por cada 15 cm <sup>3</sup>	10 p.
Habitación pobre, por cada 15 cm <sup>3</sup>	100 p.
Habitación normal, por cada 15 cm <sup>3</sup>	500 p.
Habitación lujosa, por cada 15 cm <sup>3</sup>	2000 p.

Toda construcción requiere un mantenimiento del 1% del precio total por mes.



# 6. Ejemplo de juego

Los PJ ratones (Cayena, Conrado y Brie) están investigando el poblado ratón de Troncoburgo, que no ha enviado su cargo-  
mento de queso como de costumbre a la villa de Robledal.

**DJ:** Os abrís paso, entre las raíces, hacia el túnel de entra-  
da. Está oscuro, pero vuestras antorchas lanzan una  
luz temblorosa que os permite ver una enorme piedra  
bloqueando el camino. Un par de estatuas, representando  
a unos feroces escarabajos, escoltan la puerta. Ambas  
parecen estar dañadas y desmoronándose.

**Cayena:** ¿Está dañada la puerta?

**DJ:** La puerta está bien. Es una enorme losa de pizarra ne-  
gra, lo bastante grande como para que pase una carretilla.  
Hay un gran pomo de cobre en el centro. Eso sí, parece que  
las bisagras han sido destrozadas. Hay unos tacos de ma-  
dera tras la puerta impidiendo que se abra hacia dentro.

**Conrado:** Tengo un mal presentimiento, me tiemblan los  
bigotes. Parece una trampa. Tiene que serlo, ¿verdad?

**Brie:** ¿O quizás los aldeanos han enfermado y no quieren  
visitantes?

**Conrado:** Humm. No creo que tengamos tanta suerte. ¿Al-  
gún ruido del otro lado de la puerta?

**DJ:** (*Tira suerte para ver si los ratones pueden oír a las  
ratas a varias habitaciones de distancia*) Humm... No, todo  
está en silencio. Solo se oyen grillos chirriando a lo lejos...

**Cayena:** De acuerdo, con suerte no nos estará esperando  
una emboscada. Probaré con el pomo.

**Conrado:** ¡Espera! ¿No acabo de decir que es una trampa?

**Cayena:** Hay que abrirla de alguna manera. ¿Qué propones?

**Brie:** ¡Oh, yo tengo un rollo de cordel! Puedo atarlo al  
pomo y tirar desde una distancia segura.

**Cayena:** ¡Buena idea! Vale, vamos a alejarnos de la puerta.

**DJ:** Bien, rodeas el pomo con el cordel, te alejas y tiras.  
Sientes un punto de tensión en el cordel, seguido de un  
chasquido agudo y un crujido a medida que la enorme losa  
cae hacia delante. ¡Menos mal que os habíais apartado!

Cuando el polvo vuelve a asentarse, veis una trampa para  
ratones justo detrás de la puerta. Tenía un trozo de alam-  
bre conectado al pomo. Consigues soltar el cordel, debes  
marcar un uso. (*Brie marca una casilla de uso en su cordel*).

Los ratones exploran un poco más el patio, aproximándose al  
túnel de entrada al Gran Salón.

**DJ:** Os deslizáis entre los puntales de las casas colgantes  
que rodean el profundo estanque. (*Los ratones han pasado  
3 turnos en la localización, así que tira por encuentros y saca  
un 1: iEncuentro aleatorio!*). Al llegar al otro lado, dos ratas  
se escabullen de un portal cercano, una lleva una linterna.  
Desde dentro llegan sonidos de una estrepitosa fiesta.

**Brie:** Argg, ¿nos ven? Apago mi antorcha con rapidez.

**DJ:** Están teniendo una acalorada conversación. Parece  
que no os han visto aún.

**Brie:** Vale, vamos a quedarnos escondidos tras los puntales.

**Conrado:** Voy a acechar un poco más cerca a ver si soy  
capaz de escuchar lo que dicen.

**DJ:** Buena idea. Supera una tirada de salvación de DES  
para caminar silenciosamente sobre la gravilla.

**Conrado:** (*Tira la salvación de DES*). ¡Bien, un 4! Me acerco  
en silencio.

**DJ:** ¡Así es! Te escabullen entre los andamiajes y te colocas  
tras un plinto de piedra tallada. Las ratas están justo al otro  
lado, mirando en dirección al agua. Oyes a uno de ellos de-  
cir «A Baltasar le va a encantar tener a estos pequeñajos,  
hacen un queso fenomenal». El otro gruñe asintiendo.

**Brie:** ¡Baltasar! ¡Están secuestrando a los aldeanos!

**Conrado:** Tenemos que detenerlos. Quizás podamos asal-  
tar a estos dos y hacerles unas preguntas. ¿Puedo empu-  
jar al estanque al de la linterna?

**DJ:** ¡Inténtalo, claro! Estás lo bastante cerca. Haced una  
tirada enfrente de salvación de FUE y a ver qué pasa.

**Cayena:** Madre mía, allá vamos. Al ver a Conrado a punto  
de actuar, tensó una flecha en mi arco.

**Brie:** Yo me preparo para lanzarme hacia allí en cuando  
Conrado se mueva.

**Conrado:** Pues, venga, allá vamos. (*Tira salvación de FUE*).  
¡Oh, 11! Tengo FUE 11, así que es un éxito, pero por los pelos.

**DJ:** (*Tira salvación de FUE por la rata*). ¡Uy, 12, casi! Has sa-  
cado menos, así que ganas el enfrentamiento. Te lanzas desde  
la oscuridad y placas con el hombro a la gran rata, que cae  
hacia atrás maldiciendo a gritos. Aterriza en el estanque.

# Ejemplo de juego – Combate

**Cayena:** ¡Lanzo mi flecha para que impacte en el otro!

**DJ:** Vale, tengo buenas y malas noticias. La buena es que los habéis pillado por sorpresa, así que no tenéis que tirar iniciativa. La mala es que Conrado ha tirado a la rata junto a la linterna al estanque y ahora todo está a oscuras. Puedes hacer un ataque Atenuado.

**Cayena:** Oh, eso no lo había pensado. (*Tira el daño de su arco usando 1d4 en lugar de 1d8*). Meh, 2. Pues un ataque por sorpresa malgastado.

**DJ:** (*A la rata le queda 1 PG*). Tu flecha pasa zumbando junto a la cabeza de la rata, cortándole unos pelillos del bigote. Está en shock, tratando de averiguar lo que está pasando. Brie, ¿cuál es tu plan de acción?

**Brie:** Bueno, la idea de luchar a oscuras no me convence. Vuelvo a encender mi antorcha y corro hacia donde está Conrado.

**DJ:** Vale, suena a que eso será una acción completa. Puedes cubrir la mayoría de la distancia. Tu antorcha permanece encendida, arrojando una débil luz a tu alrededor.

(Todos los jugadores han hecho su acción, así que ahora es el turno del bando de las ratas para actuar).

La rata que está en el agua... (*éxito en una salvación de DES*). Conrado, la otra rata ahora te ve con claridad y farfulla «¡Paice que shascapao otro!». Descuelga una red de su cinturón (como esas en las que vienen las cebollas) y te la arroja. Tira una salvación de VOL.

**Conrado:** Vamos daditos, no me falléis ahora. (*Tira la salvación de DES*). Uf, 20. Vaya, hombre, ¿me atrapa?

**DJ:** Sí. Estás atrapadísimo. La rata tira de la red, que se aprieta contra tu cuerpo. El siguiente turno lo pierdes, lo siento. Cayena y Brie, ¿qué vais a hacer?

**Cayena:** Bueno, podría tratar de correr y liberar a Conrado... o podría encargarme de esta rata y después liberarte. Lo siento, Conrado, voy a elegir la opción sensata.

**Conrado:** Vale. ¡Pero no te olvides de mí!

**Cayena:** ¡Tensó otra flecha y la disparó a la rata! Ahora sí hay bastante luz, ¿verdad? ¡Gracias, Brie!

**DJ:** ¡Sí, hay bastante! Tira el daño.

**Cayena:** (*Tira 1d8 de daño de su arco*). ¡Un 5! ¡Ahí lo llevas!

**DJ:** (*La rata pierde su último PG y sufre 4 de daño a FUE. iDaño crítico! Tira salvación de FUE por la rata y falla*). La rata chilló de dolor cuando la flecha se clava en su hombro y cae hacia atrás en el estanque con un ruidoso chapoteo.



(El DJ hace un chequeo de moral para la segunda rata al ver a su compañera caer, fallando la tirada de salvación de VOL).

La rata empapada grita: «¡Son más durosh que los otros!». Comienza a huir hacia el portal, dejando un rastro de agua detrás. Desde dentro siguen llegando sonidos de una ruidosa fiesta. Brie, ¿qué vas a hacer?

**Brie:** No podemos dejar que alerte a los demás. No quiero tener que lidiar con una horda de ratas. Corro tras ella y trato de golpearla con mi daga.

**DJ:** Vale, consigues alcanzarla. Tira el daño.

**Brie:** (*Lanza 1d6*). ¡Un 5! ¡No está nada mal!

**DJ:** (*La segunda rata se lleva 2 de daño a FUE y pasa la tirada de salvación de FUE*). Consigues herir a la rata, haciéndole un corte a través del abrigo remendado que lleva puesto.

(Ahora es el turno de la rata). Es demasiado rápida. La rata alcanza el marco iluminado de la puerta y corre por el pasillo gritando: «ASHUDAAAAAA! ¡ASHUDAAAAA! ¡Ratones shiniestrohs!, a pleno pulmón.

**Brie:** Eso no es nada bueno. Ya es tarde para preguntarle.

**DJ:** Antes de continuar, y como el combate ha terminado, vamos a hacer las tiradas de usos de las armas. Con un 4 o más marcáis una casilla de uso.

# Ejemplo de juego – Magia

**DJ:** Se oye un ruido estrepitoso desde el interior hacia donde corrió la rata, y las carcajadas y el griterío se detienen de forma abrupta. ¡Qué hacéis vosotros? Conrado, tú sigues atrapado en la red.

**Brie:** ¿Puedo correr hacia él y liberarlo?

**DJ:** Sí, puedes hacerlo. Cortas la red con rapidez usando tu daga.

**Conrado:** ¡Uf, gracias!

**DJ:** Oís un par de gritos desde el otro lado del portal y el pisotear de grandes patas en el suelo de piedra.

**Brie:** ¡Ay, madre! ¡Larguémonos!

**Cayena:** ¿Podemos ir a algún otro lugar desde aquí?

**DJ:** Tenéis las casitas colgantes montadas en la pared diseminadas por todo el patio, o tenéis otra entrada un poco más lejos, cerca del lugar hacia el que huyó la rata. Esta es silenciosa y está a oscuras.

**Cayena:** ¡A mí me vale!

**Brie:** ¡Opino igual!

**DJ:** Mientras decidís lo que vais a hacer, veis a varias ratas grandes irrumpir a través de la puerta. ¡Ahora son 4! La rata empapada va en la retaguardia.

**Conrado:** ¡Son demasiadas! Oh, tengo el hechizo de Miedo, con suerte nos dará algo de tiempo. ¿Puedo lanzarlo?

**DJ:** ¡Adelante! ¿Cuánto Poder vas a usar?

**Conrado:** Uso todo el Poder disponible, los tres dados. Voy a intentar asustar a las tres ratas nuevas. ¡Espero no fallar! (*Todos en la mesa aguantan la respiración expectantes mientras Conrado lanza 3d6*). Vale... Tengo un 2, un 3 y un 5. Genial. Pues las tres adquieren el Estado Asustado y marco un uso por ese 5. (*Marca un uso en el hechizo Miedo*).

**DJ:** ¡Bien hecho! Leyendo las extrañas runas del hechizo, ves como los rostros de las tres ratas cambian de odio a terror.

**Conrado:** ¡De acuerdo, hora de irse! Empiezo a correr hacia la entrada a oscuras.

**Brie:** ¡Yo voy detrás!

**Cayena:** Yo iré la primera.

**DJ:** La rata empapada grita a las demás: «¡Sehscápan! ¡Que no huyan!». (*Hace una tirada de VOL por cada una de las ratas Asustadas*). Dos de ellas, aterrorizadas, se giran y comienzan a correr en dirección contraria, de vuelta al pasillo iluminado. La tercera da unos pasos en vuestra dirección, pero vacila al ver a sus compañeros huir.

**Cayena:** ¡Genial!

**DJ:** Corréis hacia el pasillo abierto y oscuro. El sonido de las pisadas de las ratas pronto comienza a apagarse. Salís del pasillo, aterrizando en una espaciosa cueva natural. Filas de cubetas se alinean en las paredes. A la izquierda hay una voluminosa forma que se mueve con un grave y repulsivo siseo.

**Conrado:** Oh, no. Eso suena bastante mal.



# Recursos para el Director de Juego



# 7. Dirigir

## Consejos

Lo que sigue son sugerencias para dirigir una partida de *Mausritter*.

### Haz que el mundo parezca enorme

Los ratones son pequeños. Aprovecha las oportunidades de recordar a los jugadores lo **pequeño de la escala** a la que juegan sus personajes.

### Crea situaciones, no tramas

Deja que los jugadores **encuentren su propia aventura**.

No los encarriles en una dirección particular. Permite a los PJ elegir los desafíos que les interesen.

### Presenta el mundo de forma honesta

Como narrador, eres la **vista, oído y olfato** de los jugadores. No escondas cosas a los jugadores de manera innecesaria. Asegúrate de que tienen toda la información que necesitan para tomar decisiones.

Haz del mundo un lugar **coherente** y comprensible. No hay por qué dejar de lado la magia y lo extraño, sino mantener una lógica de fondo que pueda entenderse.

Sé un **árbitro imparcial** de las reglas del juego y del mundo. Respeta el resultado de los dados. Lleva las metas y las acciones de los antagonistas hacia una conclusión lógica.

### Haz evidente el peligro

Ofrece a los jugadores **señales claras** de los **peligros** a los que van a enfrentarse. Que las trampas sean problemas obvios y mortales. Advierte sobre las peligrosas bestias que cazan ratones. No te guardes información.

La única forma de que el peligro sea significativo es que el resultado de un fracaso también lo sea. Cuando los jugadores se enfrenten a enemigos peligrosos o caigan en una trampa mortal, no temas aplicar las consecuencias.

### Recompensa la valentía

Cuando los jugadores hayan sido inteligentes y valientes, siguiendo un buen camino, **recompénsalos** como se merecen. No seas rácano cuando los jugadores hayan superado grandes peligros.

### Pedir tiradas de salvación

Una salvación solo puede pedirse como **reacción** a una **acción o elección** de un PJ. Los ratones pueden hacer cualquier cosa que sea razonable y segura, pero cuando hagan algo peligroso, pide una tirada de salvación para **evitar** las posibles **consecuencias**.

- **FUE:** Evitar daño mediante resistencia y potencia física.
- **DES:** Evitar daño mediante rapidez de reacción, velocidad y agilidad.
- **VOL:** Evitar daño mediante la fuerza de voluntad y la personalidad.

### Consecuencias de un fallo

Las consecuencias de fallar una tirada de salvación deben ser **obvias y claras**. Una tirada de salvación solo se hace cuando el jugador intenta evitar un resultado negativo.

Algunas opciones de consecuencias son:

- **Daño:** Desde 1d4 hasta 1d20. 1d4 es menor. 1d6 es peligroso. 1d8 es suficiente para herir de gravedad a un personaje de primer nivel. 1d20 de daño es mortal.
- **Estado:** Cansado o Asustado son buenas opciones.
- **Tiempo perdido:** Cada acción de exploración supone un turno. El tiempo perdido puede agotar antorchas y causar encuentros aleatorios.
- **Pérdida de un objeto al azar:** Tira 1d6 para espacios de inventario.
- **Marcar casilla de uso en objeto:** Marca 1-3 casillas.

### Tiradas de suerte

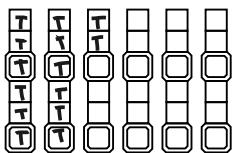
Son para eventos que tienen un resultado impredecible más allá de lo que resuelve una tirada de salvación. Asigna una probabilidad entre 1 y 6 de que algo ocurra (cifra más alta para probable, baja para improbable), y lanza 1d6. Si el resultado es igual o inferior a la probabilidad, ocurre.

### Reglas nuevas

Las reglas de *Mausritter* no abarcan todas las situaciones que surjan y algunas partes se han dejado en el aire adrede. Cuando llegue el momento, **adapta** alguna de las reglas o **crea** una nueva. Apunta la regla para poder usarla en el futuro.

# Exploración y tiempo

Al **explorar** una mazmorra o una **zona de aventura**, un grupo de ratones puede realizar una **acción mayor por turno**. Se considera acción mayor cosas como moverse a otra habitación, examinar una habitación buscando trampas o trabarse en combate.



La Hoja de seguimiento está en el cuadernillo central fotocopiable

Para llevar la cuenta de los turnos, usa el **marcador de turnos** en la Hoja de seguimiento del DJ. Cada vez que el grupo realice una acción mayor, marca la siguiente casilla.

## Viaje por tierra

Al moverse por zonas salvajes, un grupo de ratones puede viajar **un hexágono por Guardia**. Cruzar hexágonos con terreno difícil (arroyos, carreteras humanas, piedras grandes, colinas, etc.) requiere **dos Guardias**.

## Descanso

Si un ratón no descansa al menos una Guardia cada día, adquiere el Estado Cansado.

## Clima

Tira 2d6 cada día para el clima.

El clima en **negrita** representa dificultad para viajar. Por cada Guardia viajando en estas condiciones, cada ratón debe pasar una salvación de FUE o quedar Cansado.

2d6	Príma-vera	Verano	Otoño	Invierno
2	Tormenta	Tormenta eléctrica	Vientos huracanados	Tormenta de nieve
3-5	Chispeando	Muy caluroso	Lluvia torrencial	Granizo
6-8	Nublado	Despejado y caluroso	Fresco	Frío glacial
9-11	Soleado	Agradable y soleado	Lluvias dispersas	Nublado
12	Despejado y cálido	Agradable y cálido	Despejado y fresco	Despejado y fresco

## Encuentros

Cuando los ratones exploran una **mazmorra** o una **zona de aventura**, tira por encuentros **cada tres turnos**, o cada vez que causen ruido o alboroto que pueda llamar la atención.

Mientras exploran en **áreas salvajes**, tira por encuentros al principio de la **Guardia de la madrugada** y al principio de la **Guardia de tarde**. Si ocurre un encuentro, lanza 1d12 para saber a qué hora ocurre.

Para un encuentro aleatorio, **lanza 1d6**. Con un 1, ocurre un **encuentro**. Con un 2, ocurre un **presagio** (señales o pistas sobre un encuentro).

## Tablas de encuentros

Por cada área principal, prepara una tabla de 1d6 encuentros acordes con la ambientación de ese entorno. Añade a cada entrada algo que estén haciendo al llegar los PJ.

- Con tiradas de 1 a 3 deberían ser variaciones de encuentros comunes.
- Con 4 y 5 deberían ser variaciones de encuentros poco comunes, algo ligeramente inusual.
- Con un 6 debería provocar un encuentro raro y peligroso.

## Reacciones

Cuando los ratones encuentren una criatura sin intenciones claras hacia el grupo, tira en la siguiente tabla:

2d6	Reacción
2	<b>Hostil.</b> ¿Cómo han sido agraviados?
3-5	<b>No amistoso.</b> ¿Cómo pueden apaciguarlo?
6-8	<b>Indiferente.</b> ¿Pueden ponerse de nuestro lado?
9-11	<b>Predispuesto.</b> ¿Qué tienen para negociar?
12	<b>Amistoso.</b> ¿Cómo ayudarían a los ratones?

## Moral

Cada vez que un antagonista en combate se vea en alguna de estas situaciones, debe pasar una salvación de VOL (con un fallo, la criatura debe huir o rendirse):

- Se ve claramente superado al inicio del combate.
- Sufre daño crítico por primera vez.
- Ve a un aliado huir o caer.

# 8. Criaturas

## Lenguaje

Como regla genérica, cuanto más similares sean dos criaturas, más facilidad tendrán para entenderse entre ellas. La magia o la inteligencia de algunas criaturas puede cambiar esto.

- Otros **ratones**: Pueden comunicarse con facilidad
- Otros **roedores**: Pueden comunicarse, aunque con dificultad y diferentes costumbres
- Otros **mamíferos**: Pasa una tirada de **salvación de VOL** para que la comunicación sea viable
- Otros casos: No pueden comunicarse directamente.

## Lista de criaturas

Usa estas criaturas en tu campaña y como ejemplos para crear nuevos antagonistas para tus jugadores.

Cuando una criatura tiene un apartado de Crítico, se aplica este efecto en lugar del crítico normal.

**Ejemplo:** Una araña ataca al ratón Olmo y le infinge 5 puntos de daño. Olmo tiene 2 PG, así que los puntos de daño restantes se infligen a su DES. Olmo debe pasar una salvación de DES, pero falla. La araña lo atrapa en su tela y comienza a escapar. ¡Esperemos que los amigos de Olmo consigan alcanzarla!

## Gato

### Escala de batalla

15 PG, FUE 15, DES 15, VOL 10, Armadura 1

Ataques: 1d6 cola, 1d8 mordisco

**Desean** ser servidos. Si un ratón le jura lealtad y le soborna, puede permitirle vivir.

### Señor de los gatos

1. **Baltasar** – Le encanta comer delicadas delicias
2. **Melchor** – Ama el oro, las joyas y las riquezas
3. **Salomón** – Juega cruelmente con los cautivos
4. **Hammurabi** – Gobierna con lógica dura e inflexible
5. **Nefertiti** – Ama el arte, la poesía y las cosas bellas
6. **Zenobia** – Está reclutando un ejército, quiere gobernar

## Ciémpies

8 PG, FUE 10, DES 12, VOL 8, Armadura 1

Ataque: 1d6 mordisco venenoso (daña DES en lugar de FUE)

Crítico: El veneno hace efecto, 1d12 de daño a FUE

**Quieren** merodear y devorar.

### Ciémpies escalofriantes

1. **Gigante** – Grande como una serpiente 12 PG, FUE 15, Armadura 2
2. **Nadador** – Arrastra a las presas bajo el agua
3. **Tigre** – Bandas amarillas y negras, 1d10 daño de mordisco
4. **Glotón** – Siempre hambriento, nunca deja de crecer
5. **Corredor** – Un manjar, si consigues cazarlo
6. **Emplumado** – Puede planear distancias cortas



## Cuervo

12 PG, FUE 12, DES 15, VOL 15, Armadura 1

Ataques: 1d8 picotazo

Vuela a 3 veces la velocidad normal. Conoce 2 canciones

**Quieren** proteger los lugares sagrados y secretos de aquellos que les harían daño.

### Canciones de cuervo

1. **Amanecer** – Crea una luz cegadora
2. **Lamento** – Cualquiera que lo escuche: Salvación de VOL o queda Asustado
3. **Visión** – Predice vagamente un evento futuro
4. **Viento** – Poderoso vendaval: Salvación de FUE o queda tumbado
5. **Pasado** – Ver un evento pasado sobre los presentes
6. **Verdad** – Cualquiera que lo escuche: No puede mentir mientras dure la canción

## Hada

6 PG, FUE 10, DES 15, VOL 15

Ataques: 1d8 estoque de plata

Conoce 1 hechizo

**Desean** hacer avanzar los extraños planes de la reina de las hadas.

### Planes de las hadas

1. **Secuestrar** bebés ratón para criárselos como propios
2. **Hacer regalos** que causen violentos celos
3. **Tocar música** para embauclar a los ratones y ponerlos a su servicio
4. **Usar ilusiones** y hacerse pasar por ratones en apuros
5. **Pudrir** la comida guardada en los almacenes para el invierno
6. **Engañar** a un asentamiento para despojarlo de su condición legal

## Rana

6 PG, FUE 12, DES 15, VOL 8, Armadura 1

Ataques: 1d10 lanza o 1d6 lengua

Crítico: Salta fuera de alcance

Siempre actúa primero excepto ataques sorpresa. Salta al doble de la velocidad normal

**Desean** completar su misión cortésmente.

### Apodos de caballeros rana errantes

1. **Verde Corazón** – Fuerte, amable de corazón y simple de mente
2. **El de la Triste Figura** – Humano hechizado, en busca de una cura
3. **El Honorable** – Enfermizo sentido del honor, rabia impulsiva
4. **El Bravo** – Busca matar a una gran bestia, a cualquier coste
5. **La de la Larga Lanza** – Desesperada por probar su valía en una justa
6. **La Intrépida** – Busca la legendaria Jarra de la Verdad

## Fantasma

9 PG, FUE 5, DES 10, VOL 10

Ataques: poder fantasmal / 1d8 toque gélido (daña VOL)

Crítico: Posee a la criatura

Solo puede ser dañado por plata o armas mágicas

**Quieren** liberarse del dolor que los ata al reino mortal.

### Poderes fantasmales

1. **Titilar** – Crea 1d3 ilusiones de sí mismo
2. **Poltergeist** – Lanza a una criatura / objeto a 1d6 x 15 cm
3. **Atrapar** – Arrastra a una criatura hasta el plano espiritual durante una ronda
4. **Condena** – Impone el Estado Asustado a una criatura
5. **Putridez** – Destruye todas las raciones que porta una criatura
6. **Incorpóreo** – Flota a través de una pared o suelo, reaparece en otra parte

## Ratón

3 PG, FUE 9, DES 9, VOL 9

Ataques: 1d6 espada / 1d6 arco

**Quieren** sentirse a salvo.

### Ratones aventureros rivales

1. **Cardo** – Caballero caído en desgracia, aún arrogante
2. **Belladona** – Hechicera desequilibrada, en busca de hechizos
3. **Palurdo** – Trata de robar lo suficiente para recuperar su granja
4. **Mandrágora** – Estafador, aparentemente inofensivo
5. **Maravilla** – Adora el fuego, siente miedo en su ausencia
6. **Leif, el Afortunado** – Enorme ratón exiliado de una tierra lejana



## Búho

15 PG, FUE 15, DES 15, VOL 15, Armadura 1

Ataques: 1d10 mordisco

Vuela a 3 veces la velocidad normal. Conoce 2 hechizos

*Quieren colecciónar conocimiento extraño y hechizos.*

### Hechíceros búho

1. **Bezalel** – Construye siervos mecánicos
2. **Morgana** – Aliada del reino de las hadas
3. **Próspero** – Crea siervos químéricos
4. **Espavarán** – Puede convertirse en cualquier otro pájaro
5. **Ululato** – Ata espíritus a las tablillas de obsidiana
6. **Strix, la Lechuza** – Bruja humana atrapada en forma de búho

## Rata

3 PG, FUE 12, DES 8, VOL 8

Ataques: 1d6 machete

*Quieren riquezas fáciles, robar a los débiles.*

### Bandas de ratas

1. **Dedrätz** – Construyen elaboradas trampas con chatarra
2. **Ratas de agua** – Expertas nageantes de ríos
3. **Ratas de laboratorio** – De aspecto extraño y capacidades mágicas innatas
4. **Caballeros de la basura** – Coraza y yelmo de hojalata (1 de armadura)
5. **Gentilratas** – Sombreros de copa y trajes polvorientos
6. **Rattenkönig** – Van todos atados por las colas en un nudo gordiano

## Serpiente

12 PG, FUE 12, DES 10, VOL 10, Armadura 2

Ataques: 1d8 mordisco

Crítico: Tragar, 1d4 de daño a FUE por ronda, hasta ser rescatado o escapar

*Desean dormir sin ser molestadas.*

### Serpientes extrañas

1. **Madera** – Palo de madera tallado y encantado para cobrar vida
2. **Sombra** – Solo se la ve serpentejar por el rabillo del ojo
3. **Hueso** – Esqueleto de serpiente reanimado

4. **Anguila** – Vive bajo el agua. Cría huevos robados de otras serpientes
5. **Pergamino** – Nacida con un hechizo hilvanado en sus escamas
6. **Draco** – Tiene alas y su aliento expulsa pequeñas llamas

## Araña

6 PG, FUE 8, DES 15, VOL 10, Armadura 1

Ataques: 1d6 mordisco venenoso (daña DES en lugar de FUE)

Crítico: Se lleva a la criatura atrapada en su telaraña

*Desean alimentar a sus bebés.*

### Especies de araña

1. **Viuda** – Marcas rojas brillantes, 1d10 daño de mordisco
2. **Loba** – Peluda, caza en manadas de 1d6 arañas
3. **Pataslargas** – Mayormente pacíficas, pueden caminar por el agua
4. **Arquitecta** – Teje confusos túneles de telaraña
5. **Parpadeo** – Como acción, puede teletransportarse a 1d6 x 25 cm
6. **Fantasma** – Solo puede ser dañado por plata o armas mágicas



# **Material fotocopiável**

Tarjetas de inventario y Estados

Hoja de seguimiento para el DJ

Hoja de zonas de aventura

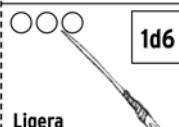
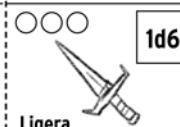
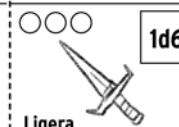
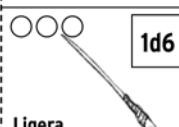
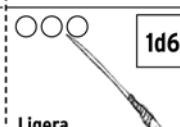
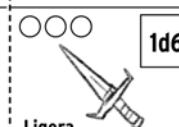
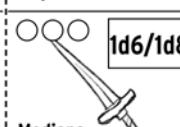
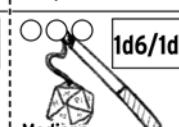
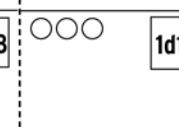
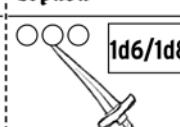
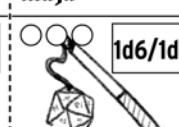
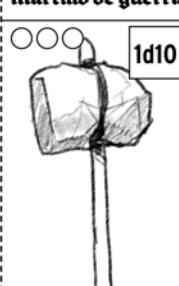
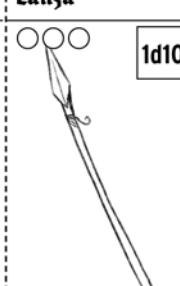
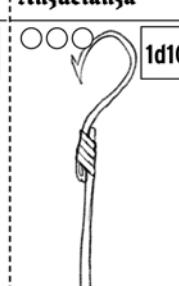
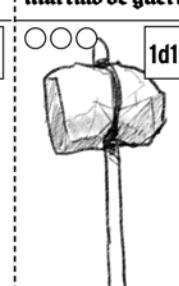
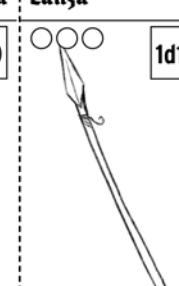
Hoja de zona de aventura

Hoja de PJ

Hoja de Ayudantes

También puedes descargarlo  
en la Zona de Descarga de nuestra página web:  
[www.elrefugioeditorial.com](http://www.elrefugioeditorial.com)

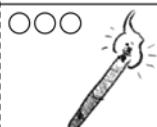
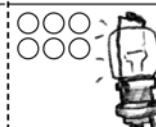
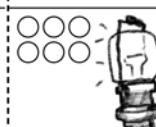
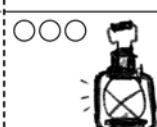
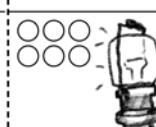
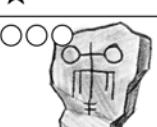
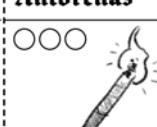
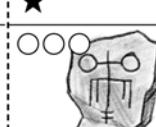
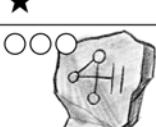
# Tarjetas de armas y armaduras

				
Improvisada	Improvisada	Improvisada	Improvisada	Munición
<b>Aguja</b>	<b>Daga</b>	<b>Daga</b>		<b>Flechas, carcaj</b>
			Ligera	
Ligera	Ligera	Ligera	Ligera	Munición
<b>Aguja</b>	<b>Aguja</b>	<b>Daga</b>		<b>Flechas, carcaj</b>
			Ligera	
Ligera	Ligera	Ligera	Ligera	Munición
<b>Hacha</b>	<b>Espada</b>	<b>Maza</b>		
			Mediana	
Mediana	Mediana	Mediana	Mediana	1d10
<b>Hacha</b>	<b>Espada</b>	<b>Maza</b>		
			Mediana	
Mediana	Mediana	Mediana	Mediana	Pesada
<b>Martillo de guerra</b>	<b>Lanza</b>	<b>Anzuelanza</b>	<b>Martillo de guerra</b>	<b>Lanza</b>
				
Pesada	Pesada	Pesada	Pesada	Pesada



<b>Piedras</b>  Munición	<b>Armadura pesada</b>  1 def	<b>Armadura pesada</b>  1 def	<b>Armadura ligera</b>  1 def
<b>Piedras</b>  Munición	 1 def	 1 def	<b>Armadura ligera</b>  1 def
<b>Flechas, carcaj</b>  Munición	<b>Armadura ligera</b>  1 def		<b>Armadura ligera</b>  1 def
 Munición	 1 def		 1 def
<b>Pesada</b>  1d10	<b>Armadura pesada</b>  1 def	<b>Honda</b>  1d6 Ligera, a distancia	<b>Honda</b>  1d6 Ligera, a distancia
<b>Anzuelanza</b>  1d10	 1d8 Pesada, a distancia	 1d6 Ligera, a distancia	 1d6 Ligera, a distancia
<b>Pesada</b>  1d10	 1d8 Pesada, a distancia	<b>Arco</b>  1d8 Pesada, a distancia	<b>Arco</b>  1d8 Pesada, a distancia
<b>Pesada</b>  1d10		 1d8 Pesada, a distancia	 1d8 Pesada, a distancia

# Tarjetas de objetos

Antorchas	Linterna	Linterna eléctrica	Bolsa pepitas	Bolsa pepitas
			 / 250	 / 250
Antorchas	Linterna	Linterna eléctrica	Bolsa pepitas	Bolsa pepitas
			 / 250	 / 250
Antorchas	Linterna	Linterna eléctrica	Bolsa pepitas	Bolsa pepitas
			 / 250	 / 250
Antorchas	Linterna	Linterna eléctrica	Bolsa pepitas	Bolsa pepitas
			 / 250	 / 250
Antorchas	Antorchas	★	★	★
				
Antorchas	Antorchas	★	★	★
				
Antorchas	Antorchas	★	★	★
				



**RR**

Raciones	Raciones			
OOO	OOO	OOO	OOO	OOO
				
Raciones	Raciones			
OOO	OOO	OOO	OOO	OOO
				
Raciones	Raciones			
OOO	OOO	OOO	OOO	OOO
				
Raciones	Raciones			
OOO	OOO	OOO	OOO	
				
OOO	OOO	OOO	OOO	
OOO	OOO	OOO	OOO	
OOO	OOO	OOO	OOO	

# Tarjetas de Estados

## Cansado

El Estado aplicado por defecto.

Asígnalo a un ratón que no descance, o como consecuencia del agotamiento físico.

<b>Cansado</b>	<b>Cansado</b>	<b>Cansado</b>	<b>Asustado</b>	<b>Hambriento</b>
Despejar: Tras descanso largo	Despejar: Tras descanso largo	Despejar: Tras descanso largo	Salvación de VOL para acercarse a la fuente del miedo Despejar: Tras descanso corto	Despejar: Tras una comida
<b>Cansado</b>	<b>Cansado</b>	<b>Cansado</b>	<b>Asustado</b>	<b>Hambriento</b>
Despejar: Tras descanso largo	Despejar: Tras descanso largo	Despejar: Tras descanso largo	Salvación de VOL para acercarse a la fuente del miedo Despejar: Tras descanso corto	Despejar: Tras una comida
<b>Cansado</b>	<b>Cansado</b>	<b>Cansado</b>	<b>Asustado</b>	<b>Hambriento</b>
Despejar: Tras descanso largo	Despejar: Tras descanso largo	Despejar: Tras descanso largo	Salvación de VOL para acercarse a la fuente del miedo Despejar: Tras descanso corto	Despejar: Tras una comida
<b>Cansado</b>	<b>Cansado</b>	<b>Cansado</b>	<b>Asustado</b>	<b>Hambriento</b>
Despejar: Tras descanso largo	Despejar: Tras descanso largo	Despejar: Tras descanso largo	Salvación de VOL para acercarse a la fuente del miedo Despejar: Tras descanso corto	Despejar: Tras una comida
<b>Cansado</b>	<b>Cansado</b>	<b>Cansado</b>	<b>Asustado</b>	<b>Hambriento</b>
Despejar: Tras descanso largo	Despejar: Tras descanso largo	Despejar: Tras descanso largo	Salvación de VOL para acercarse a la fuente del miedo Despejar: Tras descanso corto	Despejar: Tras una comida
<b>Cansado</b>	<b>Cansado</b>	<b>Cansado</b>	<b>Asustado</b>	<b>Hambriento</b>
Despejar: Tras descanso largo	Despejar: Tras descanso largo	Despejar: Tras descanso largo	Salvación de VOL para acercarse a la fuente del miedo Despejar: Tras descanso corto	Despejar: Tras una comida



**RR**

## Herido

Un Estado grave.

Asígnalo a un ratón que sufra daño crítico o una herida física grave.

### Herido

Desventaja en salvaciones de FUE y DES

**Despejar:**

Tras descanso completo

### Herido

Desventaja en salvaciones de FUE y DES

**Despejar:**

Tras descanso completo

## Loco

Un Estado grave.

Asígnalo a un ratón que falle al usar magia.

### Loco

Desventaja en salvaciones de VOL

**Despejar:**

Tras descanso completo

## En blanco

Crear tus propios Estados.

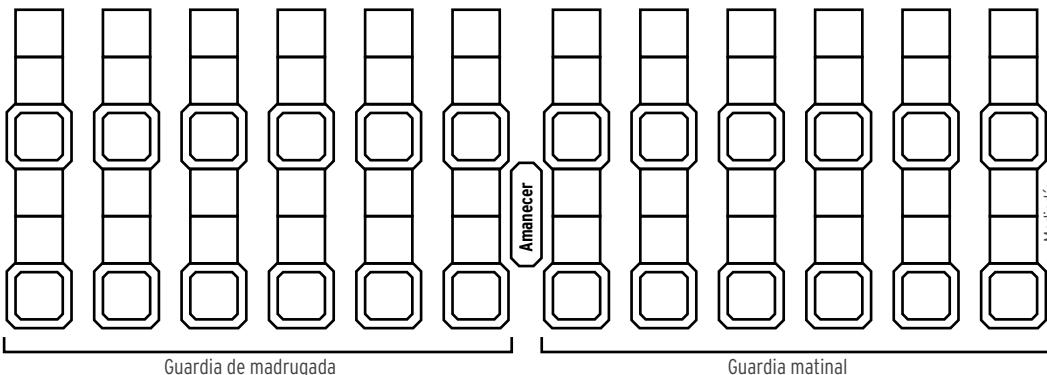
Escribe algo simple y evocativo para el problema actual del ratón.

**Despejar:**

# Seguimiento de turnos

Cada **acción mayor** se considera un turno, márcalo con una T.

Cada turno que los jugadores usen una antorcha o linterna, marca una A o una L en la casilla de turno. Cuando se hayan marcado 6 casillas, pide al jugador que marque un uso en su fuente de luz.



## Ratones jugadores

### Nombre

<b>FUE</b>	<input type="checkbox"/> Herido (desv. FUE, DES)
<b>DES</b>	<input type="checkbox"/> Loco (desv. VOL)
<b>VOL</b>	<input type="checkbox"/> Límite carga (desv. TODO)
<b>PG</b>	

### Nombre

<b>FUE</b>	<input type="checkbox"/> Herido (desv. FUE, DES)
<b>DES</b>	<input type="checkbox"/> Loco (desv. VOL)
<b>VOL</b>	<input type="checkbox"/> Límite carga (desv. TODO)
<b>PG</b>	

### Nombre

<b>FUE</b>	<input type="checkbox"/> Herido (desv. FUE, DES)
<b>DES</b>	<input type="checkbox"/> Loco (desv. VOL)
<b>VOL</b>	<input type="checkbox"/> Límite carga (desv. TODO)
<b>PG</b>	

### Nombre

<b>FUE</b>	<input type="checkbox"/> Herido (desv. FUE, DES)
<b>DES</b>	<input type="checkbox"/> Loco (desv. VOL)
<b>VOL</b>	<input type="checkbox"/> Límite carga (desv. TODO)
<b>PG</b>	

### Nombre

<b>FUE</b>	<input type="checkbox"/> Herido (desv. FUE, DES)
<b>DES</b>	<input type="checkbox"/> Loco (desv. VOL)
<b>VOL</b>	<input type="checkbox"/> Límite carga (desv. TODO)
<b>PG</b>	

### Nombre

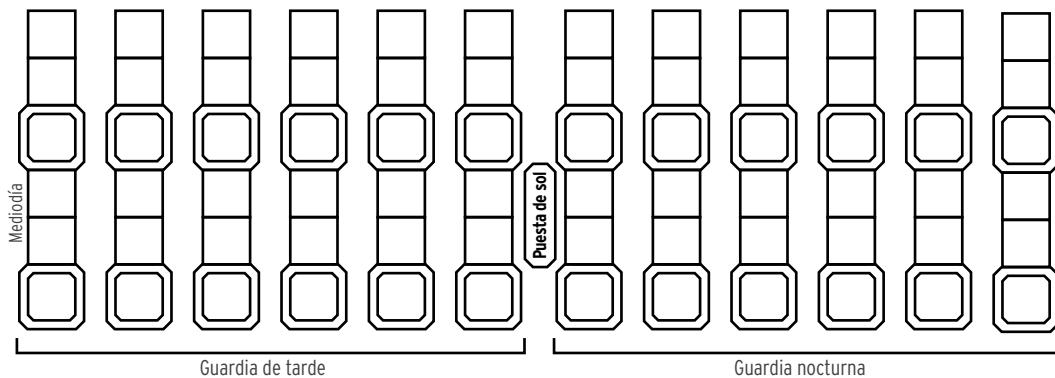
<b>FUE</b>	<input type="checkbox"/> Herido (desv. FUE, DES)
<b>DES</b>	<input type="checkbox"/> Loco (desv. VOL)
<b>VOL</b>	<input type="checkbox"/> Límite carga (desv. TODO)
<b>PG</b>	

En una **zona de aventura**, tira por **1d6** cada **tres turnos**:

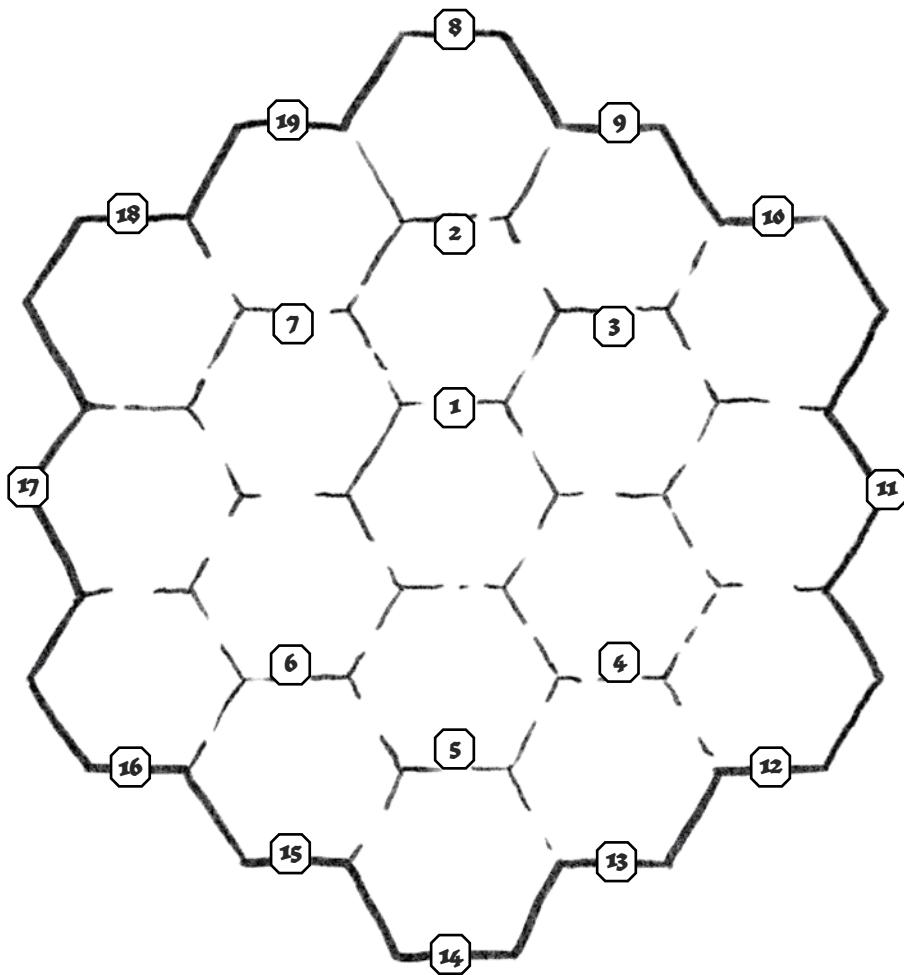
- **1: Encuentro.** Tira en la tabla de encuentros.
- **2: Presagio de encuentro.** Tira en la tabla de encuentros.

En **zonas salvajes**, tira **1d6** al **amanecer** y en la **puesta de sol**.

Si sucede un encuentro o presagio, tira **1d12** para saber la hora.



## Notas

**Encuentros**

id6	Encuentro
1	
2	
3	
4	
5	
6	

**Rumores**

id6	Rumor
1	
2	
3	
4	
5	
6	

I: ..... 7: ..... 13: .....

2: ..... 8: ..... 14: .....

3: ..... 9: ..... 15: .....

4: ..... 10: ..... 16: .....

5: ..... 11: ..... 17: .....

6: ..... 12: ..... 18: .....

## Facciones

**Recursos** ..... **Recursos** .....

- ..... • .....
- ..... • .....
- ..... • .....

**Objetivos** ..... **Objetivos** .....

○○○ ..... ○○○ .....

○○○ ..... ○○○ .....

○○○○○ ..... ○○○○○ .....

RR



## Zona de aventura

---

¡Qué está pasando aquí?

---

### Encuentros

---

#### d6 Encuentro

1 \_\_\_\_\_

2 \_\_\_\_\_

3 \_\_\_\_\_

4 \_\_\_\_\_

5 \_\_\_\_\_

6 \_\_\_\_\_

I:

5:

9:

2:

6:

10:

3:

7:

11:

4:

8:

12:

---

### Notas

---

# Nombre

Trasfondo

Retrato / Descripción

Signo de nacimiento

Pelaje

Rasgos físicos

## Inventario

Pata principal

Cuerpo

Pata secundaria

Cuerpo

Preparado: Listo para usar

Portado: Uso rápido

Equipaje: Se requiere tiempo para tenerlo preparado. Durante el combate, es necesaria una acción para encontrar un objeto

Nivel

XP

Agallas

Estados ignorados

Objetos y pepitas almacenadas

Mausritter 

Tesoro recuperado ▶ XP

Ignora un número de Estados igual a tus Agallas

	Máx.	Actual
FUE		
DES		
VOL		
PG		



Pepitas

/ 250

## Ayudante

Rasgo físico

FUE	
DES	
VOL	
PC	

Máx.

Actual

Inventario

Pata principal	
Pata secundaria	
I	2
3	4

## Ayudante

Rasgo físico

FUE	
DES	
VOL	
PC	

Máx.

Actual

Inventario

Pata principal	
Pata secundaria	
I	2
3	4



# 9. Herramientas para crear mapas

## Creando un mapa hexagonal

### 1. Rellenar hexágonos

Empieza con un mapa de 5x5 **casillas hexagonales de un kilómetro**. Coloca un **asentamiento amistoso** (pág. 44) en el centro.

Rellena los hexágonos restantes. Tira en las tablas de **contenido de hexágonos** o úsalas como inspiración (pág. 42). Escribe una línea para describir cada hexágono.

### 2. Crea facciones (Opcional)

Las **facciones** (pág. 46) son las principales fuerzas de tu mapa hexagonal de aventura. Ayudan a mostrar los riesgos de las decisiones de los PJ y crean la sensación de que hay un mundo rico y detallado más allá de lo que se juega en las sesiones.

### 3. Detalles de las zonas de aventura

Las **zonas de aventura** (pág. 50-57) son lugares peligrosos donde los valientes aventureros encuentran las riquezas que buscan y donde los ratones más cuidadosos y menos desesperados no se atreven a adentrarse.

Elije de 2 a 4 de los puntos de interés y márcalos como zonas de aventura. Distáncialos, así los jugadores tendrán buenas razones para recorrer el mapa.

Decide una **temática** para cada zona y **detalla** una de ellas al completo. Puedes detallar el resto ahora, o puedes esperar a que los jugadores estén más cerca de las zonas.

### 4. Semillas de rumores

Crea una tabla numerada de **1d6 rumores**. Mientras los jugadores exploran las zonas de aventura o descansan en asentamientos, usa la tabla para darles pistas sobre otras localizaciones y actividades de las facciones.

- Con tiradas de 1 a 3 deberían ser ciertos
- Con 4 y 5 deberían ser no del todo ciertos
- Con un 6 deberían ser falsos

### 5. Crear tablas de encuentros

Basada en las facciones que habéis elegido y en los otros habitantes del área, crea una tabla de **1d6 encuentros**, siguiendo la estructura sugerida en la pág. 21.

## Jugando con un mapa hexagonal

### Primeras sesiones

En la primera sesión, los ratones empiezan en una de las zonas de aventura que hayas detallado.

Ofrece a los jugadores razones por las que interesarse por las zonas de aventura. Usa como ganchos de aventura los Trasfondos de los ratones y la temática de las zonas, o usa la siguiente tabla si te quedas sin ideas.

#### 1d6 Ganchos de zona de aventura inicial

1	Buscan a un familiar perdido
2	Investigan por petición de un noble ratón
3	Hechicero ratón requiere un ingrediente concreto
4	La zona es la guarida de una criatura que acosa un asentamiento
5	Siguen un mapa del tesoro heredado
6	Buscan refugio de una terrible tormenta

### Explorando el mapa

Una vez los jugadores han terminado de explorar la zona de aventura, o deben retirarse a un lugar amistoso para reponer suministros, enséñales una **versión en blanco** de vuestro mapa.

Marca el **asentamiento amistoso** y la **zona de aventura**, además de algunos lugares conocidos.

Deja que los jugadores busquen su modo de explorar el mapa. Cuando los PJ se desplacen por los hexágonos, deberían encontrar automáticamente los principales puntos de interés que has creado, siempre que sean lo bastante obvios.

### Ampliando el mapa

A medida que el mundo cambia y los jugadores destapan nuevas pistas, crea algunas zonas de aventura más y empieza a ampliar el mapa.

# Contenido de los hexágonos

Por cada hexágono en tu mapa, tira, elige o inventa:

- Tipo de hexágono
- Punto de interés (dependiendo del tipo de hexágono)
- Detalle interesante sobre ese lugar

Escribe una línea para describir cada hexágono.

## Tipo de hexágono

### d6 Tipo

1-2 Campo

3-4 Bosque

5 Río

6 Pueblo humano

## Punto de interés

d20	Campo	Bosque	Río	Pueblo humano
1	Hormiguero	Cabaña abandonada	Esclusa	Coche abandonado
2	Haya, partida por un rayo	Claro luminoso	Afluentes que convergen	Balconada
3	Árbol blanco	Cataratas	Sauce llorón	Seto de zarzamora
4	Esqueleto de vaca	Acantilado	Ribera erosionada	Carretera concurrida
5	Campo de flores	Manantial claro y fresco	Tronco cruzando el río	Salida de desagüe
6	Campo de trigo	Arbustos densos	Cascada grande	Mobiliario abandonado
7	Fila de setos	Cara tallada en un roble	Roca enorme	Invernadero
8	Tocón hueco	Madriguera de zorro	Presa de hormigón	Ruinas de ratones
9	Roca plana enorme	Arboleda de fresnos	Islote aislado	Casa recién construida
10	Estanque con lirios	Encina milenaria	Lodazal	Jardín descuidado
11	Enorme árbol caído	Pino enorme	Rápidos rocosos	Nido de palomas
12	Viejo roble quebradizo	Huellas de humanos	Fila de árboles muertos	Montón de basura
13	Vieja granja	Claro hecho por humanos	Dique cenagoso	Ribera pedregosa
14	Camino de tierra tranquilo	Arroyo serpenteante	Camino de piedras	Carrito de la compra
15	Madriguera de conejos	Ruinas descuidadas	Puente de piedra	Estanque apesado
16	Nido de gorrión	Anillo de piedras	Zona poco profunda	Puente de acero
17	Pinar	Saliente rocoso	Basura sumergida	Contenedor con basura
18	Colina empinada	Hendidura hueca	Barcaza hundida	Sendero entre árboles
19	Muro de piedra	Raíces enredadas	Ramas retorcidas	Aparcamiento subterráneo
20	Higuera cargada de brevas	Árbol con termitas	Puente de madera	Cabaña para leña



## Detalles de los puntos de interés

### 1d6 1d8 Detalle

- 
- 1 - Asentamiento de ratones... (Detalles en la pág. 44)
  - 2 1 Pequeña granja ratón (¿Con qué cosechas trabajan?)
  - 2 Castillo de noble ratón (¿De qué se defiende?)
  - 3 Posada ratón amistosa (¿Qué hay en el sótano?)
  - 4 Cabaña de ratón cazador (¿Cuál es su presa?)
  - 5 Puesto minero (¿Qué han desenterrado?)
  - 6 Choza del ermitaño (¿Por qué rehuye la sociedad?)
  - 7 Cuevas naturales (¿Qué vive aquí?)
  - 8 Torre de caballero del arbusto (¿Cuál es su misión?)
  - 3 1 Nido de pájaro cantor (¿Qué tristes historias cantan?)
  - 2 Tribu de pacíficas y enormes bestias (¿A qué temen?)
  - 3 Escondite de bandidos rata (¿A qué atacan?)
  - 4 Santuario de cuervos (¿Qué hechizos están graznando?)
  - 5 Colmena de insectos (¿Qué quieren comer?)
  - 6 Guarida de un gran depredador (¿Qué tesoro guarda?)
  - 7 Fortaleza de ranas (¿Qué ocultan sus mazmorras?)
  - 8 Torre de hechicero ratón (¿Qué hechizo va a crear?)
  - 4 1 Elemento natural peligroso (¿Cómo puede evitarse?)
  - 2 Capilla solitaria (¿Qué la mantiene y a qué le rezan?)
  - 3 Caserón noble (¿Por qué está abandonado?)
  - 4 Asentamiento abandonado (¿Qué pistas dejaron?)
  - 5 Atalaya en ruinas (¿De qué protegía?)
  - 6 Elemento natural y pacífico (¿Qué o quién se reúne aquí?)
  - 7 Elemento natural fuera de lugar (¿Cómo se ha formado?)
  - 8 Puente desvencijado (¿Sobre qué cruza?)
  - 5 1 Antiguo templo de culto al murciélagos (¿Qué invocaron?)
  - 2 Anillo de hadas (¿Qué asuntos tienen las hadas aquí?)
  - 3 Cementerio de escarabajos (¿Qué quieren los fantasmas?)
  - 4 Cabaña de bruja ratón (¿Qué ha elaborado?)
  - 5 Estanque pequeño y profundo (¿Qué hay al fondo?)
  - 6 Vegetación fuera de temporada (¿Por qué crece aquí?)
  - 7 Nido de búho hechicero (¿Qué está buscando?)
  - 8 Extraña anomalía mágica (¿Por qué se extiende?)
  - 6 1 Zepelín diminuto (¿Cómo puede repararse?)
  - 2 Piedra zumbante (¿Qué ocurre al tocarla?)
  - 3 Terreno yermo (¿Qué desastre ha ocurrido?)
  - 4 Frecuentado por humanos (¿Qué hacen aquí?)
  - 5 Dañado por humanos (¿Qué han hecho?)
  - 6 Ruinas de otra civilización (¿Por qué seres fue construida?)
  - 7 Zona de caza de Rattenkönig (¿Qué trofeos han quedado?)
  - 8 Construcción humana reconvertida (¿Qué uso tiene?)

# Asentamientos de ratones

## Detalles de los asentamientos

¿Qué hábitos y tradiciones tienen los ratones?

### **1d20 Los habitantes**

- 1 Se afeitan elaborados diseños en el pelaje
- 2 Intoxicados por extrañas plantas
- 3 Recelosos de tratar con forasteros
- 4 Interesados en noticias de lejos
- 5 Creen que la higiene da mala suerte
- 6 Visten ropajes finamente bordados
- 7 Elaboran hidromiel, especiada con hierbas amargas
- 8 Cubren su cara con largas capuchas
- 9 Pobres por los tributos de un señor de los gatos
- 10 Cortan sus colas de manera ritual
- 11 Valientes cazadores de grandes bestias
- 12 Descendientes de la misma matriarca
- 13 Horanean deliciosas tartas de bayas
- 14 Fugados de laboratorio, ingenuos ante el mundo
- 15 Pasan los días holgazaneando en el arroyo
- 16 Antiguo agravio de sangre con otro asentamiento
- 17 Excavan grandes túneles, vigilados por el gremio
- 18 Visten grandes sombreros de ala ancha
- 19 Tienen leyes y hábitos confusos para forasteros
- 20 Amistosos con un depredador

¿Qué rasgos distinguen a estos asentamientos?

Las ciudades tienen dos.

### **1d20 Rasgos notables**

- 1 Laberinto de túneles defensivos llenos de trampas
- 2 Posada cómoda y bien equipada
- 3 Capilla tallada en madera negra
- 4 Jardín de hongos de meditación
- 5 Gran cráneo de vaca, usado como casa gremial
- 6 Chabolas agolpadas de ratones
- 7 Hileras de casas colgantes
- 8 Puerta ornamentada, escoltada por estatuas
- 9 Templo secreto de culto al Murciélagos
- 10 Pista de carreras de escarabajos
- 11 Almacén repleto de conservas
- 12 Embarcadero escondido
- 13 Palacio semiderruido, edificado por antiguos ratones
- 14 Máquina humana recuperada, funciona
- 15 Puente de madera que conecta el asentamiento
- 16 Torre retorcida e inquietantemente alta
- 17 Hermoso jardín floral
- 18 Pista de aterrizaje de jinetes de gorrión
- 19 Estatua de héroe antiguo cubierta de vegetación
- 20 Escalera en espiral hacia las profundidades

## Tamaño del asentamiento

La mayoría de asentamientos ratón no son más que un puñado de familias en un tronco hueco o en la pared de una vieja granja.

Lanza 2d6 y usa el resultado más bajo.

## Gobierno

La mayoría de asentamientos pagan sus impuestos al noble local (y este los protege). Los asentamientos libres tienen sus propios guardias.

Tira 1d6 + Tamaño del asentamiento (granja 1, ciudad 6).

### **1d2d6 Tamaño**

- 1 Granja / Caserón (1-3 familias)
- 2 Cruce de caminos (3-5 familias)
- 3 Aldea (50-150 ratones)
- 4 Villa (150-300 ratones)
- 5 Pueblo (300-1000 ratones)
- 6 Ciudad (1000 o más ratones)

### **1d6+ Gobierno**

- 2-3 Guiado por los ancianos del poblado
- 4-5 Administrado por caballero o señor de baja nobleza
- 6-7 Organizado por un jefe de gremio
- 8-9 Asentamiento libre. Concilio de burgorratones
- 10-11 Regentado por un ratón de alta nobleza
- 12 Asiento señorrial de barón

¿A qué oficio se dedican los ratones?

Pueblos y ciudades tienen dos.

### 1d20 Industria

- 1 Granjeros, cosechando enormes plantas
- 2 Leñadores, con sierras y arneses
- 3 Pescadores duros y curtidos, con redes y balsas
- 4 Oscura y mohosa granja de hongos
- 5 Grano secándose por todas partes
- 6 Queso añejo, curado durante años
- 7 Jardines de hierbas extrañas
- 8 Colmena de abejas y sus apicultores
- 9 Mercaderes y cambistas, algunos buscan protección
- 10 Canteros, trabajan en una explotación cercana
- 11 Molino de harina, activo por una gran noria de agua
- 12 Profunda mina de hierro, plata o estaño
- 13 Crían gusanos de seda y tejen ropajes finos
- 14 Expertos exploradores de cuevas y túneles
- 15 Horno de cerámica, esmaltada en alegres colores
- 16 Hilandería de lana, con telas brillantes
- 17 Excelente escuela, alumnos alborotadores
- 18 Mercado bullicioso y bien abastecido
- 19 Pila de basura revuelta, saqueada
- 20 Hermosos muebles tallados en madera pulida

¿Qué está pasando cuando llegan los ratones?

### 1d20 Evento

- 1 Desastre, están recogiendo para marcharse
- 2 Boda, calles cubiertas de flores
- 3 Preparatorios para la gran fiesta estacional
- 4 Una enfermedad se ha extendido
- 5 Un almacén ha sido tomado por insectos
- 6 Día de mercado, afluencia de granjeros
- 7 Los ratones están a punto de matarse
- 8 Mercenarios preparados para matar a una bestia
- 9 Varios ratones de corta edad han desaparecido
- 10 Noble hace una petición frívola
- 11 Llega una agrupación de teatro ambulante
- 12 Funeral, un denso humo llena las calles
- 13 Estafador maquinando un plan irracional
- 14 Ataque de una mascota escarabajo enloquecida
- 15 Emisaria de las hadas con una petición imposible
- 16 Extraña planta cercana que crece rápidamente
- 17 Han robado reliquias valiosas
- 18 Señor de los gatos que demanda un alto tributo
- 19 Ceremonia de mayoría de edad de un joven ratón
- 20 Una torre de hechicero aparece sobre una tortuga

## Ideas para nombres de asentamientos

Tira 1d12 dos veces. Elige 1 base y 1 detalle. Combina los términos hasta que suenen bien o tómalo como inspiración.

Base A	Base B	Detalle A	Detalle B
1 Roble	1 Ciénaga	1 Burgo	1 Punta
2 Baya	2 Búho	2 Villa	2 Colina
3 Sauce	3 Zorro	3 Molino	3 Torre
4 Tronco	4 Bellota	4 Vega	4 Granja
5 Pino	5 Tonel	5 Huerto	5 Puente
6 Luna	6 Ladrón	6 Aldea	6 Puerta
7 Verde	7 Hermoso	7 Valle	7 Arroyo
8 Negro	8 Desagüe	8 Semilla	8 Lago
9 Roca	9 Rosa	9 Ceniza	9 Nido
10 Cerro	10 Cobre	10 Arbusto	10 Fuerte
11 Higo	11 Leal	11 Remiendo	11 Tumba
12 Manzano	12 Tallo	12 Brillo	12 Hoguera

## Tabernas y posadas

Las villas y asentamientos más grandes tendrán una taberna amistosa o una posada para lugareños y ratones viajeros.

Base A	Detalle B	Especialidad de la casa
1 Blanco	1 Escarabajo	1 Zanahoria especiada
2 Verde	2 Zorro	2 Caldo de gusano
3 Negro	3 Gajo	3 Tarta de moras
4 Rojo	4 Grano	4 Queso añejo
5 Plateado	5 Rata	5 Gachas de cebada
6 Encorvado	6 Queso	6 Filete de pescado de río
7 Amable	7 Águila	7 Manzana al horno
8 Oculto	8 Gusano	8 Patas de insecto rebozadas
9 Astuto	9 Abeja	9 Pan con mantequilla
10 Copo	10 Farol	10 Dulces de basura humana
11 Espinoso	11 Rosa	11 Semillas tostadas con miel
12 Quebrado	12 Caballero	12 Caldereta de setas

# Facciones

Las facciones son **grandes potencias** fuera del control de los jugadores y sus ratones. Ayudan a crear la sensación de un **mundo vivo**.

Elige o crea 3-4 facciones que representen las principales potencias de tu mapa.

## Usar las facciones

Las facciones tienen objetivos que cumplir y recursos para completarlos. Los objetivos deberían interactuar con otras facciones o competir por recursos similares.

Los **recursos** reflejan el poder e influencia de la facción dentro del mundo.

Cada objetivo requiere de 2 a 5 contadores de progreso (ej. ○ ○) para completarse, dependiendo de su complejidad.

Las facciones con al menos 3 recursos pueden reunir una compañía de guerra.

## Progreso de los objetivos

Entre **sesión** y **sesión**, cada facción trabaja para avanzar en sus objetivos.

Lanza **1d6**, y ajusta el valor:

Por cada **recurso relevante** que la facción tenga, **suma 1** al resultado.

Si una facción rival se ve implicada en el objetivo, **resta 1** al resultado por cada uno de los recursos relevantes de esta.

- Con un resultado de **4-5**, avanza **1 casilla** hacia el objetivo.
- Con **6+**, avanza **2 casillas**.

Cuando una facción **completa un objetivo**, añade un **nuevo recurso** para representar su aumento de poder e influencia.

Si el objetivo reduce el poder o influencia de otra facción, elimina o modifica uno de sus recursos.

A medida que las facciones avancen y completen sus objetivos, actualiza el mapa para mostrar las luchas de poder, añadiendo pistas sobre objetivos actuales a tu tabla de rumores.

## Intervención de los PJ

A medida que los PJ interactúen con las facciones, ofrece **pistas** de los **objetivos actuales** que intentan conseguir.

Los jugadores deberían tener oportunidades para interactuar con las facciones, impidiendo o ayudando a que alcancen sus objetivos.

Las facciones pueden intentar reclutar a los jugadores y estos pueden interferir en el progreso de la facción.

Si los jugadores **ayudan o interfieren** en un objetivo, marca o borra **1-3 casillas de progreso**, según la magnitud de su interferencia.

Si los jugadores atacan a una facción, afectando a su poder de manera significativa, puede que debas reescribir o eliminar recursos de la facción.



## I. Señores de los gatos

### Recursos

- Presencia espeluznante
- Mercenarios y bandidos contratados
- Riquezas exorbitantes

### Objetivos

- ○ ○ Subir tributos a asentamientos
- ○ ○ Secuestrar sirvientes
- ○ ○ ○ Subyugar un asentamiento

## 4. Banda de ratas

### Recursos

- Pandilla sin escrúpulos
- Escondite secreto

### Objetivos

- ○ Dominar ruta comercial
- ○ ○ Imponer impuesto de protección
- ○ ○ ○ Capturar una fortaleza

## 2. Ratón noble

### Recursos

- Ambiciosos caballeros
- Abogados trámosos
- Almacenes bien surtidos

### Objetivos

- ○ Aumentar los impuestos
- ○ ○ Adquirir nuevas tierras
- ○ ○ ○ Erigir nuevo asentamiento

## 3. Gremio de perforadores

### Recursos

- Trabajadores con callos en las patas
- Solidaridad con los trabajadores

### Objetivos

- ○ Intimidar al recaudador de impuestos
- ○ ○ Destruir la mansión del noble
- ○ ○ ○ Fundar un asentamiento libre

## 5. Reina de las hadas

### Recursos

- Caminos y portales secretos
- Espías cambiaformas
- Plata ilusoria infinita

### Objetivos

- ○ Secuestrar ratones
- ○ ○ Despojar ratones de su estatus legal
- ○ ○ ○ Llevárselos a la tierra de las hadas

## 6. Hechicero búho

### Recursos

- Poderosa magia
- Velocidad y furia
- Siervos mágicos

### Objetivos

- ○ ○ Tomar la torre de adivinación de los cuervos
- ○ ○ ○ Localizar el vórtice místico
- ○ ○ ○ Utilizar el poder del vórtice

## 7. Nido de serpientes

### Recursos

- Asesinas reptantes y silenciosas
- Escalofriantes modus operandi

### Objetivos

- ○ ○ Matar a un anciano del asentamiento
- ○ ○ ○ Asesinar a un noble ratón
- ○ ○ ○ Asesinar a la reina

## 8. Sectarios

### Recursos

- Poder arcano no comprendido
- Infiltrados clandestinos

### Objetivos

- ○ ○ Reclutar ratones vulnerables
- ○ ○ Robar un artefacto poderoso
- ○ ○ ○ Convocar a un dios primigenio

## 9. Príncipe rana

### Recursos

- Caballeros andantes
- Fortaleza oculta

### Objetivos

- ○ ○ Celebrar una justa para elegir a un campeón
- ○ ○ Secuestrar a un ratón historiador
- ○ ○ ○ ○ Encontrar la Jarra de la Verdad

## 10. Aquejarre de cuervos

### Recursos

- Astutas brujas
- Graznan canciones mágicas
- Elevada torre de adivinación

### Objetivos

- ○ Secuestrar a un granjero ratón
- ○ ○ ○ Capturar un espíritu del clima
- ○ ○ ○ ○ Crear una máquina de control del clima



## Ejemplo de mapa hexagonal

# El condado de Ek



## Encuentros

### 1d6 Encuentro

- 1 1d6 **Dedratz**, explorando una zona
- 2 1d6 **Dedratz**, arrastrando un saco de bienes robados
- 3 2d6 **Dedratz**, escoltando a 1d6 ratones atados
- 4 Tira en la tabla de **Semillas de aventura**
- 5 1d6 **Sectarios del azúcar**, en misión clandestina
- 6 Señor de los gatos **Baltasar**, cazando

## Rumores

### 1d6 Rumor

- 1 Baltasar está raptando ratones para que le hagan comida
- 2 Muchos árboles al norte de Robledal han sido talados
- 3 El conde de Ek ha enfermado y no tiene heredero
- 4 Un lobo se ha comido a los ratones de Rocanegra
- 5 Las hadas tienen un castillo al este de Robledal
- 6 La Secta del Azúcar conoce el secreto de la vida eterna

## 1: Robledal

Pueblo de unos 350 ratones. Construido entre **tres viejos robles** unidos por puentes. Sus habitantes visten ropajes bordados y tienen un nido de palomas de monta.

## 2: Reinos Hormiga

Tres **reinos hormiga**, en guerra constante. Pagan bien a mercenarios y asesinos.

## 3: Campos de explotación forestal

Campos de serrín y **árboles caídos**. Sonidos de **gritos mecánicos** pueden oírse durante el día desde zonas cercanas.

## 4: La cueva de Gormenghast

Un antiguo **lobo de naturaleza infame**. Los ratones sabios lo evitan.

## 5: Haya fantasma

Su tronco es blanco como el hueso, con hojas translúcidas y fantasmales. **Cementerio de escarabajos** entre las raíces.

## 6: Casa Amapola

Un **ventorrillo** para ratones. La banda de contrabandistas Ratas de Río tienen un **escondite secreto** en el sótano.

## 7: Lugar de pesca

3 a 6 en probabilidad de **presencia humana**. Piedras útiles para cruzar el río.

## 8: Puerta de Baltasar

Entrada a la baronía de **Baltasar**. Los ratones que la exploran rara vez vuelven.

## 9: Cabaña para leña

El **escondite** de la banda **Dedratz**. Han secuestrado ratones de Troncoburgo y planean entregarlos como ofrenda a Baltasar para que le hagan queso.

## 10: Cabaña abandonada

**Girasol maldito** que atrae tanto a abejas como a sectarios.

## 11: Cueva tras la cascada

Entrada secreta a la **tierra de las hadas**, oculta tras una cascada.

## 12: Refugio Rocanegra

Asentamiento **abandonado**. Los ratones que lo habitaban han mutado en **híbridos de insecto**. El negro monolito que transformó a los ratones sigue aquí.

## 13: Descanso del río

**Aldea** de unos 75 ratones construida dentro de un **tronco sobre el río**. Tienen una granja de hongos. Embarcadero oculto bajo el tronco.

## 14: La torre de Magnolia

**Torre de hechicera** ratón, construida en un haya partida por un rayo. Está creando un poderoso hechizo, pero necesita una zarpa de gato para completarlo.

## 15: Troncoburgo

**Aldea** de unos 50 ratones. Conocida por su **excelente queso**, que está protegido por una enorme serpiente. Todos los ratones han sido secuestrados por la banda de ratas Dedratz.

► Los PJ empiezan aquí.

## 16: El viejo Menhir

Antiguo **castillo**, construido sobre una larga roca en un campo azotado por el viento. Controlado por el Señor de las Espuelas.

## 17: Gruta de las setas

Húmedas **cuevas con hongos** creciendo por doquier. Aventureros rivales exploran la cueva en busca de la tumba de una **antigua reina**.

## 18: Enorme carretera

Lleva a la **Gran Ciudad**. 2 a 6 en probabilidad de presencia humana.

## 19: Escondite en el puente

Las Ratas de Río lo usan para contrabando. Acceden a transportar cualquier cosa por el río por un buen precio.

### Baltasar (Señor de los Gatos)

#### Recursos

- Presencia espeluznante
- Mercenarios y bandidos contratados
- Riquezas exorbitantes

#### Objetivos

- ○ ○ Subir tributos a asentamientos
- ● Secuestrar sirvientes
- ○ ○ ○ Subyugar un asentamiento

### Dedratz (Banda de Ratás)

#### Recursos

- Pandilla sin escrupulos
- Escondite secreto

#### Objetivos

- ○ Apaciguar a Baltasar
- ○ ○ Imponer impuesto de protección
- ○ ○ ○ Capturar una fortaleza

### Sr. de las Espuelas (Ratón noble)

#### Recursos

- Caballeros perezosos
- El viejo Menhir

#### Objetivos

- ○ Aumentar los impuestos
- ○ ○ Adquirir nuevas tierras
- ○ ○ ○ Desbarcar al conde de Ek

# 10. Crear zonas de aventura

Las zonas de aventura son lugares peligrosos que solo los valientes ratones aventureros se atreven a rondar. Conforman el núcleo de la mayoría de aventuras de *Mausritter*.

Diseñar una buena zona de aventura es más un arte que una ciencia, pero estos pasos servirán como una guía básica. Entre el material fotocopiable de este manual encontrarás hojas de zonas de aventura rellenable.

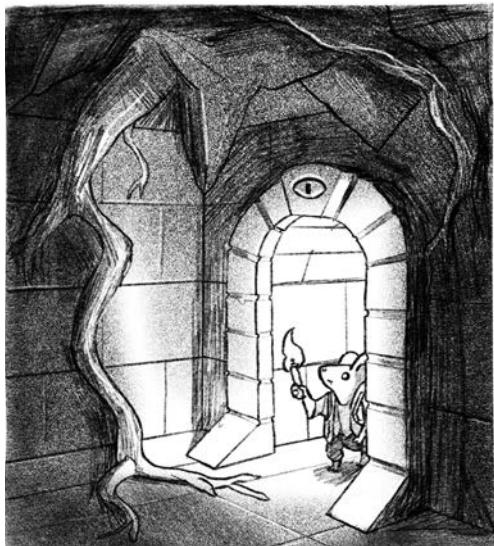
## 1. Crear una temática

La temática de una zona de aventura es la idea general. Dale un título y redacta una breve descripción, te servirá de guía para, a continuación, dotarla de contenido.

## 2. Elegir facciones y objetivos

Una buena zona de aventura tendrá al menos dos facciones de criaturas. No necesariamente las mismas que operan a nivel de todo el mapa, aunque deberías tenerlas en cuenta. Las facciones deben contar con objetivos enfrentados que lograr dentro de la zona de aventura que estés creando. No todas las criaturas en la zona de aventura tienen que pertenecer a facciones.

Una de las facciones debería estar bien definida, tirando en las tablas de moradores. La otra facción puede estar protegiendo la zona de esa facción, o compitiendo por un objetivo similar.



## 3. Dibujar un mapa

Inventa o copia un mapa de la localización y divídalo en «habitaciones». Pueden ser reales o simplemente líneas divisorias que tengan sentido en un espacio grande.

El mapa no tiene que ser bonito, ni detallado, ni estar a escala. Puedes dibujar las habitaciones en recuadros y unirlos con líneas.

Piensa en los siguientes principios para crear un mapa:

- **Múltiples caminos** ofrecen a los jugadores opciones distintas al moverse por el espacio. Crea círculos y enlaces con otros caminos.
- **Caminos variados** crean distintas áreas dentro de la zona. Escaleras, rampas y precipicios rompen la linealidad de un nivel y provocan mayor variedad de movimientos. Los pasadizos secretos son una buena recompensa para los PJ que prestan atención.
- **Múltiples entradas** (incluso las ocultas) crean oportunidades para enfocar un problema desde ángulos distintos.
- **La historia y las ruinas** tienen un impacto dramático. Insinúa cambios hechos por habitantes anteriores.

## 4. Contenido de las habitaciones

Por cada habitación en la zona de aventura tira o elige el tipo de contenidos (pág. 52). Una buena zona de aventura ofrece diversidad de retos a lo largo de habitaciones variadas. Algunas estancias serán obvias, así que usa lo que suene bien. Otras se beneficiarán de tiradas aleatorias.

## 5. Crear una tabla de encuentros

Basada en las facciones que habéis elegido y en el contenido de las habitaciones, crea una tabla de **1d6 encuentros** para la zona de aventura.

Los encuentros pueden ser peligrosos, pero no necesariamente hostiles para los PJ. Define en cada entrada algo que ya esté sucediendo cuando lleguen los jugadores.

- De 1 a 3 deberían ser variaciones de encuentros comunes.
- 4 o 5 deberían ser variaciones de encuentros poco comunes, algo ligeramente inusual.
- El 6 debería ser un encuentro raro y peligroso.

# Detalles en zonas de aventura

## Historia

### 1d20 Construcciones

- 1 Templo de antiguo culto al Murciélagos
- 2 Torre de vigilancia abandonada
- 3 Casa de campo de un noble
- 4 Almacén escondido para invierno
- 5 Cementerio de antiguos ratones
- 6 Madriguera excavada por conejos o zorros
- 7 Casa humana u otros edificios
- 8 Alcantarillas y tuberías de desagüe
- 9 Claustrofóbicos túneles de hormigas
- 10 Árbol enorme, tallado por ratones
- 11 Torre de hechicero
- 12 Molino de grano del asentamiento
- 13 Cubil de Rattenkönig
- 14 Esqueleto de una gran bestia
- 15 Escuela de brujería
- 16 Portal al reino de las hadas
- 17 Mina profunda
- 18 Escondite de bandidos
- 19 Cueva natural
- 20 Asentamiento de ratones

### 1d12 Ruinas

- 1 Inundación
- 2 Anomalía mágica
- 3 Podredumbre y decaimiento
- 4 Destrucción humana
- 5 Cubierto de moho
- 6 Portal entre reinos
- 7 Atacado por una gran bestia
- 8 Tormenta desastrosa
- 9 Espíritus aterradores
- 10 Abandono misterioso
- 11 Guerra interna
- 12 Enfermedad



## Moradores

### 1d10 Habitantes...

- 1 Ratones, llevados a la locura y la desesperación
- 2 Ratones, alterados mágicamente
- 3 Bandidos rata
- 4 Criaturas de una tierra lejana
- 5 Habitantes originales, transformados de modo extraño
- 6 Espíritus fantasmales
- 7 Vanguardia de la milicia de las hadas
- 8 Serpiente con malas pulgas
- 9 Plaga de insectos
- 10 Señor de los gatos y sus siervos

### 1d8 ... en busca de / protegen

- 1 Un lugar seguro para vivir o esconderse
- 2 Alijo de buena comida
- 3 Familia o amigos perdidos
- 4 Piezas de arte antiguas y valiosas
- 5 Los últimos restos de unas ruinas concretas
- 6 Extraños hongos alquímicos
- 7 Un raro y poderoso hechizo
- 8 Enorme alijs de pepitas

## Secreto

### 1d6 Secreto

- 1 Monolito que vibra con energía arcana
- 2 Cuerpo preservado de una bestia primitiva
- 3 Signos de experimentos humanos
- 4 Tumba olvidada de una antigua reina
- 5 Camino hacia las entrañas de la tierra
- 6 Portal al reino de las hadas

# Contenido aleatorio de habitaciones

Para determinar lo que contiene una habitación, lanza 1d6 tres veces. El primer resultado marca el tipo de habitación, el segundo si hay criaturas presentes y el tercero decide si hay tesoro que encontrar.

Tipo de habitación		1d6 Criaturas						1d6 Tesoro					
1d6	Tipo	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
1-2	Vacía	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✗	✗
3	Obstáculo	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✗	✗
4	Trampa	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✗
5	Puzle	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗
6	Guarida	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✗

## Criaturas

Las criaturas empleadas en tu zona de aventura deberían proceder de las facciones que ya has elegido, pero no tengas miedo de incluir algunas criaturas más. Las criaturas que se encuentren fuera de su guarida deben tener un motivo para estar en la habitación donde sean halladas.

## Tesoro

Los tesoros valiosos rara vez se dejan tirados por ahí. Un tesoro puede haberse perdido, estar oculto o ser defendido. Piensa en su origen y en quién lo ha dejado ahí (y pueda echarlo en falta si desaparece). Consulta la pág. 54 para las tablas de generación de tesoro.

## Habitaciones vacías

Las habitaciones vacías permiten a los PJ la posibilidad de recuperar el aliento y prepararse para su próximo reto.

## Obstáculos

Los obstáculos son una barrera que los jugadores deben superar para continuar. Utiliza los recursos de los jugadores, destaca objetos útiles o animales a explorar más.

## Trampas

Las trampas deben ser obvias y mortales. Una buena trampa presenta un peligro claro y múltiples soluciones no tan claras. Piensa el propósito que cumple su construcción y cómo la evitan las otras criaturas de la zona. Si los jugadores usan un método arriesgado para superar la trampa, pide una tirada de salvación o de suerte.

## Puzzles

Los puzzles recompensan las ideas astutas. Ofrece a los jugadores algo para explorar y experimentar... ¿Un artefacto peligroso que los PJ puedan explotar en su beneficio?

## Guarida

Las guaridas son el refugio de una o varias criaturas. Rara vez suelen estar abandonadas y es frecuente que algo esté siendo protegido en ellas.

## 1d20 Rasgos de habitación vacía

- 1 Nido abandonado de insectos
- 2 Aglomeración de hongos
- 3 Techo o pared derrumbados
- 4 Caparazones secos de insecto en la pared
- 5 Muebles fabricados con basura reciclada
- 6 Dibujo del rostro de un gran murciélagos en la pared
- 7 Desorden de mesas y sillas
- 8 Paredes empapeladas con periódicos
- 9 Cubierta de musgo
- 10 Mural pintado, ya desgastado
- 11 Plataformas colgantes sobre un caudal de agua
- 12 Raíces atravesando paredes / suelo / techo
- 13 Pila de bellotas pudriendose
- 14 Dientes de animales repartidos por el suelo
- 15 Envoltorios de caramelos decoran la pared
- 16 Arco de puerta con un cráneo de serpiente
- 17 Goteo incesante de agua que cae del techo
- 18 Estatua austera de un antiguo ratón
- 19 Suelo desigual y con profundas grietas
- 20 Altar de cuarzo blanco

## Típos de habitación

Tira o elige una de las habitaciones de las tablas o inventa una propia.

### 1d8 Obstáculo

- 1 Puerta cerrada. La llave puede encontrarse en otra habitación. Echarla abajo lleva tiempo y hace ruido
- 2 Superficie empinada. Sin el equipamiento adecuado, los ratones se arriesgan al cansancio o a caídas
- 3 Habitación con una salida en el centro del tejado, a 15 cm de cualquier pared
- 4 Aparato que emite un lamento agudo. Cada turno que se pase aquí o en lugares adyacentes, da el Estado Asustado
- 5 Sección de túnel derrumbada, con huecos demasiado pequeños para pasar
- 6 Túnel completamente inundado de agua
- 7 Charco de barro profundo que bloquea el paso. Impone un Estado Cansado por cada 15 cm recorridos
- 8 Tubo de metal o plástico, largo, liso e inclinado, que sube hacia arriba

### 1d8 Trampas

- 1 Gran puerta de piedra, desmontada del marco con un cincel. El mecanismo hace que caiga hacia delante al girar el pomo
- 2 Largo pasillo inundado con agua, electrificado con una enorme batería en un hueco en la pared
- 3 Habitación oscura llena con gas explosivo y nocivo. Olor inconfundible a huevo podrido. 1d20 de daño si se prende
- 4 Hilo fino que cruza sobre una caída mortal. Es seguro si se cruza despacio, de uno en uno
- 5 Hoyo que bloquea el camino. Una serpiente duerme en el fondo
- 6 Puerta con 3 pomos en forma de hongos, 1 es seguro, los otros están envenenados y hacen 1d12 de daño mágico
- 7 Un círculo de setas mágicas rodea a un ratoncillo. Cualquiera en su interior trata desesperadamente de que otros entren
- 8 El suelo está cubierto con pegamento pegajoso. Requiere una tirada de salvación de FUE para soltarse un pie

### 1d6 Puzle

- 1 Habitación con suelo de placa de cobre electrificada. Una pieza de un valioso tesoro reposa en el centro
- 2 3 fuentes con líquidos diferentes en su interior. Cada uno es inocuo individualmente, pero poderoso / peligroso combinados
- 3 Una roca de cristal con una espada mágica incrustada. El cristal es muy duro, pero se puede disolver en ácido
- 4 Hay un tesoro al fondo de un profundo pozo
- 5 Un gigantesco bol de acero pulido, bocabajo. Hay un tesoro pegado al techo del interior del bol
- 6 Trampa para ratones con cebo. La palanca está anudada a una piedra en la pared que derrumbará el pasillo si se activa

### 1d6 Guarida

- 1 Refugio temporal
- 2 Recientemente arrebatada a otra criatura
- 3 Construida por ratones para atrapar a una criatura
- 4 Protección para los pequeños
- 5 Guarida permanente, habitada recientemente
- 6 Guarida permanente, confortable

# Tesoros

Al colocar una pila de tesoros, tira en la tabla para ver qué hay.

Lanza 1d20 dos veces en la tabla de tesoros, y 1d20 adicional por cada pregunta de las siguientes respondidas con un sí:

## Tablas de tesoros

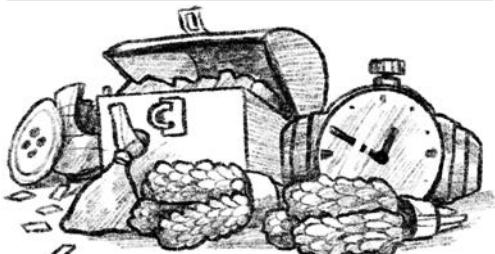
### 1d20 Tesoro

- 1 **Espada mágica** (elige una de la pág. siguiente)
- 2 **Hechizo** aleatorio (tira en la tabla de la pág. 13)
- 3 Tira en la tabla de **artefactos mágicos**
- 4 Tira en la tabla de **tesoro valioso**
- 5 Tira en la tabla de **tesoro inusual**
- 6-8 Tira en la tabla de **tesoro grande**
- 9-10 Tira en la tabla de **tesoro útil**
- 11 Caja con **1d6 x 100 p.**
- 12-14 Bolsa con **1d6 x 50 p.**
- 15-17 Bolsita con **1d6 x 10 p.**
- 18-20 **1d6 x 5 p.** dispersas por el suelo

### 1d6 Artefactos mágicos

- 1 Linterna fantasmal (su luz expulsa fantasmas)
- 2 Conchas parlantes (una dice lo que la otra oye)
- 3 Pajita para respirar (tubo que siempre contiene aire)
- 4 Daga de sectario del murciélagos (permite la entrada al santuario)
- 5 Judías mágicas (crecen completamente en 1d6 turnos)
- 6 Máquina humana (inventa algo divertido)

**Consejo:** Todas las tablas secundarias (salvo espadas mágicas y hechizos) usan un 1d6, así que tira un 1d6 con cada d20 para generar tesoros con rapidez.



- ¿Está en un **antiguo asentamiento ratón, castillo o mazmorra?**
- ¿Es un área con mucha **presencia mágica?**
- ¿Está defendido por una **gran bestia o trampa mortal?**
- ¿Han superado los ratones muchas **dificultades** para encontrarlo?

### 1d6 Tesoro valioso

- 1 Rueda de buen queso curado (100 p.)
- 2 Cadena de plata (2 espacios, 500 p.)
- 3 Colgante enjoyado (400 p.)
- 4 Anillo de oro (500 p.)
- 5 Diamante pulido (1000 p.)
- 6 Collar de perlas (2 espacios, 1500 p.)

### 1d6 Tesoro grande

- 1 Cucharón de plata (2 espacios, 300 p.)
- 2 Peine de marfil (4 espacios, 400 p.)
- 3 Botella de buen brandy (4 espacios, 500 p.)
- 4 Estatua de ratón antiguo (4 espacios, 500 p.)
- 5 Trono de ratón antiguo (6 espacios, 1000 p.)
- 6 Reloj de pulsera dorado (4 espacios, 1000 p.)

### 1d6 Tesoro inusual

- 1 Manojo de hierbas aromáticas (200 p. en un herbolario)
- 2 Extrañas setas deshidratadas (200 p. para un hechicero)
- 3 Piedra de brillo fantasmal (300 p. para un hechicero)
- 4 Reliquia de valor sentimental para un noble ratón
- 5 Documento que da derecho sobre una tierra al portador
- 6 Mapa de un tesoro

### 1d6 Tesoro útil

- 1 1d6 paquetes de raciones, bien conservadas
- 2 1d6 antorchas
- 3 Arma mundana
- 4 Armadura mundana
- 5 Objeto útil mundano
- 6 Ratón perdido, dispuesto a ayudar

# Espadas mágicas

Las espadas mágicas solo marcan un uso al **sacar un 6**. Pueden ser reparadas por un **herrero muy habilidoso** o por un **hechicero especialmente práctico**. Este servicio necesita un pago más allá de las simples pepitas.

## 1. Hierro forjado

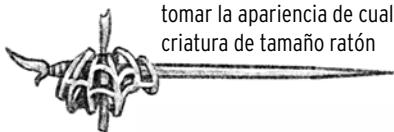
**Mientras se empuña:**

Tienes ventaja en las Salvaciones por daño



## 2. Intrincado diseño de hadas

**Mientras se empuña:** Puedes tomar la apariencia de cualquier criatura de tamaño ratón



## 3. Clavo oxidado

**Daño crítico:**

Impone el Estado Asustado



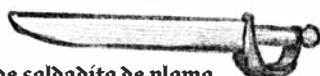
## 4. Colmillo de Serpiente

**Daño crítico:** Infinge 1d6 de daño adicional a DES



## 5. Sable de soldadito de plomo

**Mientras se empuña:** Si lideras una compañía de ayudantes, tienen +1 de armadura



# Espadas malditas

Las espadas mágicas tienen **1 posibilidad entre 6** de estar **malditas**.

Una espada **maldita** se vincula al ratón que la **sujeta primero** y **no puede quitarse** del inventario.

## 1d6 Tipo de arma

1-4 **Medianas** (1d6, una pata / 1d8, dos patas)

5 **Ligera** (1d6 una pata, puedes usar una en cada mano)

6 **Pesada** (1d10, dos patas)

## 6. Crisal pulido con agua

**Mientras se empuña:**

Puedes respirar bajo agua durante 1 turno

## 7. Diente de lobo

**Daño crítico:**

Tu siguiente ataque es potenciado



## 8. Aguja de coser de plata

**Daño crítico:** Despeja todos los usos de un objeto, en tu inventario, que no sea un hechizo



## 9. Tallo espinoso

**Daño crítico:**

Despeja un Estado

## 10. Sombra coagulada

**Mientras se empuña:** Eres invisible si te mantienes inmóvil



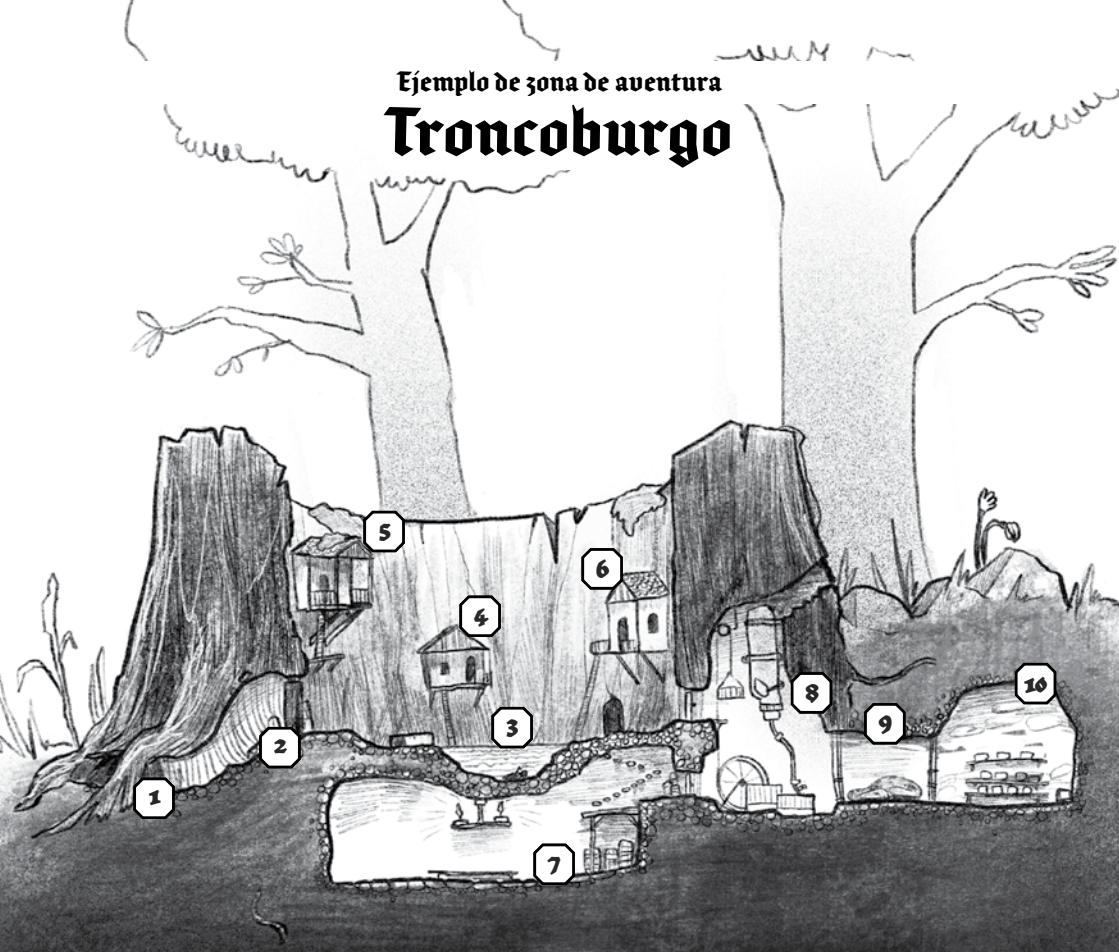
Mientras la maldición tenga efecto, la espada no otorga **ningún poder beneficioso**. Una vez **despejada**, el arma **recupera** su poder.

## 1d6 Maldición

## Despejada con...

1	Las tiradas de salvación contra críticos son con desventaja	Haz un sacrificio por el resto en situación de vida o muerte
2	Al adquirir el Estado Cansado, gana otro más	Intercámbiate con un granjero pobre durante una estación
3	Pasa una salvación de VOL para no atacar al ser amenazado	Establece una paz duradera con un enemigo mortal
4	Las tiradas de reacción se hacen con un modificador de -1	Regala todo lo que tienes, sin hacer trampa
5	Si ves a un aliado sufriendo daño, toma el Estado Asustado	Cumple la voluntad de un ratón moribundo
6	Los hechizos lanzados en tu presencia siempre marcan 1 uso	Destruye la fuente de poder de un búho hechicero

Ejemplo de zona de aventura  
**Troncoburgo**



## ¿Qué está pasando aquí?

Los ratones de Robledal están preocupados por sus primos y amigos en Troncoburgo, el habitual cargamento de queso no ha llegado a su destino el día de mercado.

Sin que los jugadores lo sepan, los ratones de Troncoburgo han sido secuestrados por los Dedratz como regalo para el señor de los gatos Baltasar. Las ratas tienen a los aldeanos en su escondite secreto al norte hasta que puedan entregarlos.

¿Resolverán los jugadores el misterio del paradero de los aldeanos? ¿Podrán rescatar a los ratones a tiempo?

Jugad para descubrirlo.

## Encuentros

### 1d6 Encuentro

- 1 1d3 Dedratz, buscando un botín
- 2 1d6 Dedratz, transportando un ratón
- 3 1d6 Dedratz, celebrando algo
- 4 Araña, cazando
- 5 1d3 arañas, fabricando telarañas
- 6 Serpiente guardiana del queso, fugada



## 1: Túnel de entrada

Bajo dos raíces elegantemente entrelazadas.

- Marcas de vagoneta y pisadas en el **suelo embarrado**.
- **Trampa para ratones** justo en la entrada, marcada con un cráneo de rata. La palanca está **anudada** a una **gran piedra** en la pared (1d12 de daño si se activa). Trampa con una **rueda de queso** como cebo (1 espacio, 100 p.)
- **TÚNEL:** A la puerta principal.

## 2: Puerta principal

Túnel ancho. Mitad tierra mitad madera. Puerta de piedra que bloquea el camino.

- Estatuas guardianas junto a la puerta, profanadas.
- La puerta es una enorme **losa de pizarra**, con un pomelo de hierro en el centro.
- Las **bisagras** de la puerta han sido **desmontadas** del marco con un cincel y hay unos tacos de madera tras la puerta. **Trampa para ratones** al otro lado, preparada para que la puerta caiga hacia delante al **manipular el pomelo** (1d20 de daño si se activa).
- **PORTAL:** Una vez abierto, lleva al patio.

## 3: Patío

Gran patio exterior. Aire fresco y sereno sobre un estanque oscuro.

- 3 pequeñas **casas colgantes**, pegadas a la pared, en su mayoría vacías. Escaleras y montantes en el suelo y las plataformas.
- Estridentes **sonidos de cuerno y carcajadas** que vienen del túnel del Gran Salón.
- **Pedestal** vacío, cubierto de polvo y escombros.
- **Estanque** profundo y oscuro. Estatua de un héroe rata, chapada en oro (4 espacios, 600 p.) y una bolsa de pepitas (140 p.) en el fondo.
- **TÚNEL ABIERTO:** Lleva a las escaleras del Gran Salón.
- **PORTAL:** A la fábrica de queso.
- **Escalas:** Suben a las casas (Saqueada, Abandonada e Infestada).

## 4: Casa Saqueada

Destrozada. Cama volcada y utensilios de cocina esparcidos por el suelo.

- 1d6 **sartenes y cazos** en el suelo: (1 espacio, 10 p. cada uno).
- **Graffiti** en la pared que reza «Dedratz viven».

## 5: Casa Abandonada

Vacía. Muebles girados hacia la pared.

- **Pintura** sobre el **festival veraniego** de Troncoburgo y sus casas engalanadas con banderas. La estatua sigue presente.

## 6: Casa Infestada

Oscura. Telarañas colgando de puertas y ventanas.

- Roquefort y Feta, **aldeanos** atrapados en las telarañas. Se quedaron atrás para arrojar la estatua al estanque y evitar su robo por parte de la banda Dedratz.
- Dos **arañas**, protegiendo su nido.

## 7: Gran Salón

Gran sala subterránea, iluminada por velas.

- 2d6 **Dedratz**, bebiendo hidromiel robada, comiendo queso y arrancando sonidos horribles de la Flauta Serpiente
- **Flauta Serpiente** (1 espacio, tocada con habilidad hace a una serpiente entrar en trance).
- Tira 3 veces en la tabla de **tesoros** (pág. 54).
- **PORTAL CERRADO:** Tras unos barriles está la fábrica de queso.

## 8: Fábrica de queso

Olor a leche agria, oscuras cubetas de queso a medio cuajar.

- **Montacargas** accionado por una rueda en la planta baja.
- **Palas de madera** (utilizable como pértiga de 15 cm) y **pañuelo de queso** (utilizable como red).
- Brie, un aterrorizado quesero, oculto tras una cubeta.
- **PUERTA DE HIERRO:** Lleva a la jaula de la serpiente.
- **ELEVADOR:** Hacia el patio.
- **PORTAL CERRADO:** Hacia el Gran Salón.
- **Escotilla de entregas, con rejas:** En el techo, lleva al exterior.

## 9: Jaula de la serpiente

Jaula cerrada entre la fábrica y la cueva de maduración.

- Serpiente **guardiana del pueblo**, muy hambrienta.
- **PUERTA DE HIERRO:** A la cueva de maduración.

## 10: Cueva de maduración de queso

Fresco, oscuro y silencioso. Filas de queso madurando en estantes.

- 8 ruedas de **buen queso** (1 espacio, 100 p. cada uno).
- Tira 2 veces en la tabla de tesoro por el cofre al fondo de la cueva.
- Zuk, un **Dedratz**, durmiendo a causa del empacho.

## II. Tablas útiles



### Ratones no-jugadores

<b>Id6</b>	<b>Posición social</b>	<b>Pago por servicio</b>
1	<b>Pobre</b>	1d6 p.
2	<b>Común</b>	1d6 x 10 p.
3	<b>Común</b>	1d6 x 10 p.
4	<b>Burgorratón</b>	1d6 x 50 p.
5	<b>Ratón de gremio</b>	1d4 x 100 p.
6	<b>Ratón noble</b>	1d4 x 1000 p.

<b>Id6</b>	<b>Síguo</b>	<b>Tendencia</b>
1	<b>Estrella</b>	Valiente / Temerario
2	<b>Rueda</b>	Diligente / Sin imaginación
3	<b>Bellota</b>	Curioso / Cabezota
4	<b>Tormenta</b>	Generoso / Colérico
5	<b>Luna</b>	Sabio / Misterioso
6	<b>Madre</b>	Protector / Preocupado

<b>Id20</b>	<b>Apariencia</b>	<b>Peculiaridad</b>	<b>Desea</b>	<b>Relación</b>
1	Ojos penetrantes	Pelaje cuidado	Libertad	Padre / Madre
2	Ropa clara y remendada	Obsesionado con el clima	Seguridad	Hermano/a
3	Corona de margaritas	Rebosa energía	Escapar	Primo/a
4	Ropajes mugrientos	Ha visto mundo	Emoción	Primo/a segundo/a
5	Sombrero flexible	Maldito por un hechicero	Poder	Abuelo/a
6	Bolsillos llenos de semillas	Asustadizo	Comprensión	Familia, sin saberlo
7	Bastón de ramita doblada	Avergonzado de su pasado criminal	Salud	Casado/a
8	Espadafíler oxidada	Muy competitivo	Riqueza	Examantes
9	Pelaje largo y salvaje	Borracho extravagante	Protegerse	Amor no correspondido
10	Muy muy viejo	Extremadamente amable	Amor	Parroquianos de taberna
11	Cola vendada	Completamente honesto	Proteger	Deuda pendiente
12	Cola con lacito	Habla despacio y con cuidado	Comida	Larga y tumultuosa
13	Oreja amputada	Habla rápido	Amistad	Enemigos declarados
14	Bigotes largos	Siervo en secreto de un gato	Descansar	Hermanos de gremio
15	Ojos centelleantes	Criado por ratas	Sabiduría	Amigos de la infancia
16	Gran capucha negra	Paria	Salvajismo	Uno robó a otro
17	Heridas de guerra	Muchos insectos de mascota	Belleza	Trabajaron juntos
18	Muy joven	Odia estar al aire libre	Venganza	Crecieron juntos
19	Pelaje afeitado	Héroe local	Servir	Sirven al mismo señor
20	Pelaje trenzado	Bigotes inquietos	Diversión	Nunca se han conocido

# Semillas de aventura

Sirven de inspiración para aventuras. Tira una vez y usa la línea entera o tira de manera individual por cada columna.

<b>Id66</b>	<b>Críatura</b>	<b>Problema</b>	<b>Complicación</b>
11	Ratones pescadores	Acusado de un crimen	El ayudante de un PJ es responsable
12	Familia rebelde	Busca un nuevo hogar	Necesita cruzar el río
13	Hechicero	Es perseguido	El antagonista es su propia sombra
14	Adiestrador de cucarachas	Descubre un extraño artefacto	Sufre amnesia
15	Granjero	Experimenta un mal presagio	El antagonista va disfrazado
16	Burgomaestre	Quiere asesinar a un rival	La familia de un PJ está implicada
21	Forrajeador	Quiere recuperar un tesoro perdido	Está protegido por bestias extrañas
22	Tendero	Destruyeron su hogar	El antagonista es una amistad cercana
23	Mercader ambulante	Robaron su posesión más preciada	Es su propio antagonista
24	Jinete de paloma	Ha sido secuestrado	Amigo de un PJ involucrado
25	Cervecero	Exiliado de su asentamiento	Le tendieron una trampa
26	Herbolario	Busca una extraña cura	Es muy urgente
31	Mensajero	Se ha perdido	Tiene información vital
32	Vagabundo	Han robado toda su comida	El antagonista tenía un buen motivo
33	Sujeto de pruebas	Huye de los humanos	Rastreado por un chip
34	Minero	Asaltado por bandidos	El antagonista es un antiguo socio
35	Panadero	Ha comido bayas venenosas	El antagonista es un familiar
36	Caballero andante	Desapareció alguien de su familia	Se está muriendo
41	Recaudador	Ha perdido muchas pepitas	Está muy borracho
42	Matriarca	Acusada de asesinato	El antagonista es un cambiaformas
43	Explorador	Tortuga atrapada	Con mucho más dinero del que aparenta
44	Jefe gremio excavadores	Ha sido asesinado	El rival de un PJ está involucrado
45	Ratón noble	Su casa está siendo atacada	El antagonista quiere venganza
46	Rata bandido	Quiere robar a un rival	Un fantasma ronda la localización
51	Abeja reina	Viaja a un nuevo hogar	Sus seguidores no están de acuerdo
52	Jefe militar de hormigas	Cazado por enemigos	Tiene heridas serias
53	Hechicero búho	Quiere recuperar un extraño hechizo	Está en las profundidades de una cueva
54	Señor de los gatos	Quiere entretenerte	Ha atrapado a los ratones de los PJ
55	Patito	Ha perdido a su madre	Necesita llegar a una isla
56	Ciempiés gigante	Quiere un lugar cálido para dormir	Necesita un objeto que porta un PJ
61	Embajador liliputiense	Quiere hablar con la reina ratón	No entiende las costumbres locales
62	Fantasma atrapado	Quiere encontrar su amor verdadero	No pueden abandonar la localización
63	Enviada de las hadas	Quiere secuestrar a un ratón	Un PJ es su objetivo
64	Plaga de mosquitos	Quiere robar a un PJ	El antagonista es inusualmente habilidoso
65	Abuela araña	Ha perdido un antiguo tesoro	Se lo ha comido
66	Pajarillo	No puede llegar a casa	Necesita trepar a un árbol

# Estaciones

**MAL TIEMPO:** Al viajar con el clima **destacado en negrita** cada ratón debe pasar una salvación de FUE o quedar Cansado.

## Primavera

### 2d6 Clima

- 2 **Tormenta**
- 3-5 Chispeando
- 6-8 Nublado
- 9-11 Soleado
- 12 Despejado y cálido

### 1d6 Eventos estacionales

- 1 Inundación arrasa un lugar importante
- 2 Madre pájaro, muy protectora con sus huevos
- 3 Carreta de mercader hundida en un charco de barro
- 4 Mariposas migratorias, hambrientas de néctar
- 5 Ratones fabrican guirnaldas preparándose para...
- 6 Una boda festiva, una procesión alegre

## Verano

### 2d6 Clima

- 2 **Tormenta eléctrica**
- 3-5 **Muy caluroso**
- 6-8 Despejado y caluroso
- 9-11 Agradable y soleado
- 12 Agradable y cálido

### 1d6 Eventos estacionales

- 1 Ola de calor hace el viaje agotador
- 2 Cría de pájaro caída del nido
- 3 Agradable y vigorizante baño de sol
- 4 Plaga de langostas destruye una cosecha
- 5 Ratones preparan elaborados disfraces para...
- 6 El festival estival, un baile salvaje

## Otoño

### 2d6 Clima

- 2 **Vientos huracanados**
- 3-5 **Lluvia torrencial**
- 6-8 Fresco
- 9-11 Lluvias dispersas
- 12 Despejado y fresco

### 1d6 Eventos estacionales

- 1 Los fuertes vientos tumbaron un árbol importante
- 2 Madre pájaro, triste por crías abandonando el nido
- 3 Aparece un campo de hongos de la noche al día
- 4 Rumores de trufas que crecen cerca
- 5 Ratones cargan grano y hornean tartas para...
- 6 El festival de la cosecha, un gran festín

## Invierno

### 2d6 Clima

- 2 **Tormenta de nieve**
- 3-5 **Granizo**
- 6-8 **Frío glacial**
- 9-11 Nublado
- 12 Despejado y fresco

### 1d6 Eventos estacionales

- 1 La nieve impide el viaje una semana
- 2 Viejo pájaro gris, tiene un ala rota
- 3 Pato perdido durante la migración
- 4 Viajeros desaparecen en una tormenta repentina
- 5 Ratones levantan una efigie del Viejo Invierno para...
- 6 El festival invernal, una magnífica hoguera

# Nombres para ratones

## Nombre

1. Ada
2. Abril
3. Abundio
4. Acebo
5. Ágata
6. Ajenjo
7. Aliso
8. Amapola
9. Ambrosio
10. Anís
11. Atílano
12. Augusto
13. Avellana
14. Azafrán
15. Basil
16. Belladona
17. Benigna
18. Boletus
19. Boniato
20. Brandi
21. Brezo
22. Brie
23. Caléndula
24. Camembert
25. Cardo
26. Casilda
27. Cayena
28. Cebollino
29. Céntola
30. Cereza
31. Cheddar
32. Clarisa
33. Coco
34. Colín
35. Colombo
36. Comino
37. Conrado
38. Cucufato
39. Curry
40. Dalia
41. Dedalera
42. Edmundo
43. Elsa
44. Enebro
45. Endrina
46. Ero
47. Esmeralda
48. Estragón
49. Fermín
50. Feta
51. Flora
52. Francis
53. Gallipierno
54. Gil
55. Ginkgo
56. Gracia
57. Gouda
58. Gruyer
59. Hipérico
60. Horacio
61. Iris
62. Jacinto
63. Jazmín
64. Jerónima
65. Laurel
66. Lavanda
67. Lentisco
68. Limoncillo
69. Lirio
70. Lorenzo
71. Macadamia
72. Magnolia
73. Mahón
74. Margarita
75. Martín
76. Mate
77. Mejorana
78. Mirto
79. Miso
80. Nori
81. Oliva
82. Perla
83. Picón
84. Ricino
85. Román
86. Romanescu
87. Roque
88. Rufina
89. Sauce
90. Sándalo
91. Saturnino
92. Simón
93. Shiitake
94. Stilton
95. Tofu
96. Valentina
97. Valero
98. Violeta
99. Yuca
100. Zoilo

## Familia

1. Alcantarilla
2. Bigotesitos
3. Cobaya
4. Colalarga
5. Correrriesgo
6. Dientetorcido
7. Espino
8. Estival
9. Hacedor
10. Invernal
11. Lenguaraz
12. Lirón
13. Mantecona
14. Montacíervos
15. Parmesano
16. Pepita
17. Rascatúnel
18. Saltagatos
19. Tirasemillas
20. Turrolate



# Baratijas variadas

## Id6 Id8 Artículo

- |   |   |   |
|---|---|---|
| 1 | - | 1d8 p.  |
| 2 | 1 | Trébol de cinco hojas seco, doblado           |
|   | 2 | Colgante de piedra de la madre                |
|   | 3 | Cabo de lápiz                                 |
|   | 4 | Hierbas secas en bolsa impermeable            |
|   | 5 | Alambre doblado en forma de polilla           |
|   | 6 | Orden escrita de un ratón noble               |
|   | 7 | Fragmento pulido de vidrio de color           |
|   | 8 | Trozo de queso medio roído                    |
| 3 | 1 | Diente de murciélagos ennegrecido del humo    |
|   | 2 | Copa de metal grabada con escenas de caza     |
|   | 3 | Extraño ópalo engarzado en hilo de plata      |
|   | 4 | Cuchillo recortado de una lata                |
|   | 5 | Tarro de arcilla de aguamiel densa            |
|   | 6 | Aguijón de abeja atado a un mango de madera   |
|   | 7 | Trozo de baya confitada                       |
|   | 8 | Alas de mariposa prensadas entre papel        |
| 4 | 1 | Mapa de un tesoro escondido                   |
|   | 2 | Nota de un señor de los gatos sobre un PJ     |
|   | 3 | Ídolo de madera de ciempiés mordiendo su cola |
|   | 4 | Diente de un niño humano                      |
|   | 5 | Tarro de pintura brillante                    |
|   | 6 | Reina hormiga enojada en frasco de vidrio     |
|   | 7 | Tapiz enrollado sobre una antigua batalla     |
|   | 8 | Bola de arcilla húmeda que nunca se seca      |
| 5 | 1 | Mechón de pelo de un hada                     |
|   | 2 | Frasco de tinta roja                          |
|   | 3 | Cesta de paja con correas de cuero            |
|   | 4 | Fragmento de una tabla de hechizos            |
|   | 5 | Seta venenosa deshidratada                    |
|   | 6 | Cepillo de plástico rosa                      |
|   | 7 | Ramillete de hojas secas, atadas con hilo     |
|   | 8 | Pipa de fumar tallada de una concha           |
| 6 | 1 | Retales de pergamo                            |
|   | 2 | Carcaj de flechas con punta de plata          |
|   | 3 | Corona de alambre de plata                    |
|   | 4 | Imán muy fuerte                               |
|   | 5 | Pelota de goma que bota mucho                 |
|   | 6 | Cartera de piel de pescado                    |
|   | 7 | Pimiento extremadamente picante               |
|   | 8 | Mosca conservada en savia de árbol            |

# Equipo y precios

Todos los precios son en **pepitas**, la moneda estándar de los reinos ratón.

## Herramientas, manufactura ratona

Disponibles en la mayoría de asentamientos ratones. Son tamaño ratón.

Abrojos, bolsa	10 p.
Botella	1 p.
Candado con llave, pequeño	20 p.
Cincel	5 p.
Cubo	5 p.
Cuerno	10 p.
Dados trucados	5 p.
Espejo	200 p.
Estacas	1 p.
Fuelle	10 p.
Ganzúas	100 p.
Grasa	5 p.
Instrumento musical	200 p.
Libro, en blanco	300 p.
Libro, para lectura	600 p.
Lima para metal	5 p.
Martillo	10 p.
Menaje de cocina	10 p.
Odre	5 p.
Pala	1 p.
Palanca	10 p.
Pegamento	5 p.
Perfume	50 p.
Pértiga, 15 cm	1 p.
Pico	10 p.
Red	10 p.
Reloj de arena	300 p.
Saco de dormir	10 p.
Silbato	5 p.
Taladro	10 p.
Tienda	80 p.
Tiza	1 p.

## Herramientas, manufactura humana

Disponibles en asentamientos ratones cercanos a población humana.

Aguja	20 p.
Anzuelo	20 p.
Incienso	20 p.
Candado con llave, grande	100 p.
Cerillas	80 p.
Collar de cadenas	40 p.
Cordel, rollo	40 p.
Hilo, bobina	20 p.
Jabón, trozo pequeño	10 p.
Lente	200 p.
Trampa para ratones	100 p.
Veneno	100 p.

## Vestimenta

Pobre	10 p.
Normal	50 p.
Noble	1000 p.
Capa de invierno	150 p.
Capa impermeable	100 p.

## Comida y alojamiento

Litera (x noche)	1 p.
Habitación privada (x noche)	5 p.
Baño caliente	2 p.
Raciones de viaje	5 p.
Comida	2 p.
Festín	50 p.
Salida de fiesta	100 p.

## Alquiler de transporte

Precio por ratón, por hexágono.	
Carreta de conejos	5 p.
Balsa de río	10 p.
Vuelo en paloma	200 p.

## Ayudantes

Precios por día, sin incluir comida, suministros, cobijo, etc.	
Portaantorchas	1 p.
Peón	2 p.
Excavador	5 p.
Armero / herrero	8 p.
Guía local	10 p.
Soldado	10 p.
Eruditó	20 p.
Caballero	25 p.
Intérprete	30 p.

## Fuentes de luz

Antorchas	10 p.
Linterna	50 p.
Aceite, para linterna	10 p.
Linterna eléctrica	200 p.
(tiene 6 casillas de uso)	
Pilas, para linterna eléctrica	50 p.

# Resumen de reglas

## Consejos prácticos

- **Haz muchas preguntas.** Toma notas. Dibuja mapas.
- **Trabaja en equipo.** Haz planes. Recluta aliados.
- **Los dados son peligrosos.** Los planes inteligentes son los que no requieren tiradas.
- **Juega para ganar.** Pero deléitate en el fracaso.
- **Pelea sucio.** Corre. Muere. Hazte una ficha nueva.



## Salvación

Para superarla debes sacar, con 1d20, una tirada **igual o menor** al Atributo que corresponda:

- **FUE:** fuerza física y aguante
- **DES:** velocidad y destreza
- **VOL:** fuerza de voluntad y carisma

**Salvaciones enfrentadas:** Tiran los implicados y gana el que tenga el éxito con la puntuación más baja.

**Ventaja:** Al hacer una tirada de salvación en una situación ventajosa, lanza 2d20 y quédate con el resultado más bajo.

**Desventaja:** Al hacer una tirada de salvación en una situación desventajosa, lanza 2d20 y quédate con el resultado más alto.

**Daño al Atributo:** Cuando un Atributo se vea reducido por algún tipo de daño, tira 1d20 y saca menos que el valor reducido, en lugar del original.

## Magia

Gasta **1-3 de Poder** (máximo las casillas de uso restantes).

Tira 1d6 por cada **Poder** invertido. Por cada dado que saque 4-6, marca una casilla de uso.

El hechizo varía dependiendo del número de **[DADOS]** y la **[SUMA]** de la tirada.

**Magia fallida:** Por cada 6 en los dados, sufre 1d6 de daño a VOL. A continuación, supera una tirada de salvación de VOL o adquiere el Estado Loco.

## Combate

En tu turno, tu ratón puede **moverse y realizar una acción**.

**Sorpresa:** Si el enemigo ha sido sorprendido, vais antes que ellos. Si el enemigo no es sorprendido, supera una salvación de DES para actuar primero.

**Ataques:** Tira el dado del arma e infinge esa cantidad de daño a un enemigo, restando su armadura. Cuando un ataque sea **atenuado**, tira 1d4 en daño. Cuando un ataque sea **potenciado**, tira 1d12.

**Daño:** Se resta primero de los PG. Una vez se agotan los PG, el daño empieza a restarse de FUE. Tras sufrir daño a FUE, pasa una Salvación de FUE. Con un fallo, adquiere el Estado Herido y está incapacitado.

**Muerte:** Si se reduce la FUE a 0, o se incapacita al personaje durante 6 turnos, muere.

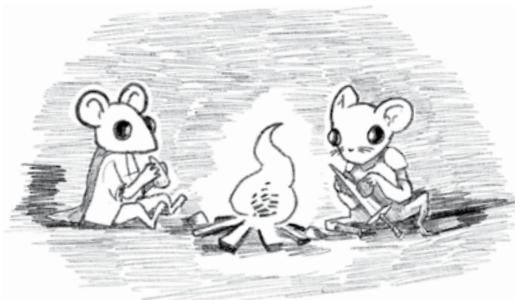
**Uso:** Tras un combate, lanza 1d6 por cada objeto que se haya empleado en el mismo. Con un 4-6, marca una casilla de uso.

## Descanso

**Corto:** Conlleva un turno de exploración. Recupera 1d6 + 1 PG.

**Largo:** Conlleva una Guardia. Restaura al máximo los PG. Si los PG están al máximo, restaura 1d6 a una puntuación de Atributo.

**Completo:** Conlleva una semana. Restaura al máximo los PG y puntuaciones de Atributos.



No olvides visitar la Zona de Descarga en nuestra página web,  
incluye material gratuito para *Mausritter*.

También puedes hacerte con  
el material extra Edición Coleccionista  
para completar tu juego en:  
[www.elrefugioeditorial.com](http://www.elrefugioeditorial.com)