MAUSTIKI

POR GWANNON

MausTiki es mini-ambientación para Mausritter donde se explica como son los roedores de las islas del Pacífico y se describe Kaona Iole, una comunidad de kiores (ratas del Pacífico) situada en una playa de una isla del Pacífico.

Incluye una aventura larga donde tus kiores deberán aplacar la ira de los dioses si quieren que su playa sobreviva a la amenaza del volcán.

LA COMUNIDAD DE KAONA IOLE

XXX

En la comunidad de Kaona Iole principalmente hay kiores o ratas del Pacífico.

SITUACIÓN

Kaona Iole está situada en la cara sur de la isla, en la playa más grande de la isla, ya que el norte son acantilados y en la costa este y oeste solo hay pequeñas calas.

XXX

Aunque a los kiores les puedan parecer una isla inmensa, para los humanos no es más que un islote volcánico sin interés. Es por ello que nunca lo han colonizado. Han pasado cerca con sus catamaranes, pero nunca han desembarcado.

EL MAPA

1. LA PLAYA

XXX

Al lado este de la playa hay una gran cantidad de palmeras cocoteras donde gran cantidad de kiores van todos los días a recolectar cocos para conseguir comida y materias primas.

2. LOS ARRECIFES

Una red de arrecifes rodea la playa desde el cabo este al oeste de forma que las aguas alrededor de la playa no dan a mar abierto. Por otro lado, los arrecifes hacen que el oleaje no entre en la playa con tanta fuerte y que depredadores como tiburones no tengan facil acercarse al arenal y depredar los riokes que allí estén pescando, recolectando moluscos o simplemente nadando o surfeando.

XXX

3. EL ISLOTE DE HĀ'UPU

Hā'upu era un gigante que vivía en estas islas que expulsaba a los intrusos lanzando grandes piedras desde la playa. Fue engañado por Mausi para quedarse quieto en la playa y paso tanto tiempo allí que se convirtió en piedra y formo este islote.

XXX

Durante las mareas vivas el agua baja tanto que puede llegarse al islote andando.

4. LA SELVA

XXX

5. EL VOLCÁN

XXX

6. ATALAYA

Al este de la playa hay una gran colina en cuya cima los riokes de Kaona Iole han establecido una atalaya de vigilancia, ya que domina todo el lado este de la isla.

En esta atalaya se encuentra un pututu, una concha de caracol de mar gigante, que suena en la pleamar y la bajamar. En caso de ataques enemigos y de depredadores terrestres o marinos también se hace sonar para avisar a la gente del poblado, la gente que esté en la playa e incluso a los que están en las praderas y bosques cercanos.

XXX

7. CABO OESTE

XXX

En el macizo de piedra que forma el cabo oeste hay una red de cavidades naturales, llamadas las «cuevas de los ancestros». En caso de desastre se usan de refugio pero solo las cavidades más externas.

Se suponen que las salas más internas de estas cavernas están habitadas por aumakuas, espíritus de los ancestros. Así que adentrarse en el interior de las cavernas es tabú, está prohibido. Las leyendas hablan de riquezas y magia poderosa en su interior, pero por ahora nadie ha querido adentrarse o sí lo ha hecho ha vuelto para contarlo.

8. CABO ESTE

XXX

El cabo este es el mejor lugar de la isla para coger olas gracias al viento del este y los jóvenes surfistas suelen hacer excursiones a esta zona para pillar olas. No es raro si pasas por esta zona encontrarse pequeños campamentos en sus pequeñas calas.

EL MAR Y LA PLAYA

Vivir en una playa de una isla significa que el mar es un elemento fundamental de la sociedad y la cultura de este enclave. Eso hace también que la construcción, uso y reparación de embarcaciones sea también muy importante.

XXX

Las canoas están seguras en la playa, pero no fue para lo que se crearon.

XXX

EL VOLCÁN

XXX

LOS ANCESTROS

XXX

CLIMA

En Kaona Iole solo existen dos estaciones, verano (kau) e invierno (hooilo). Las temperaturas no varían muchos entre estaciones (de 25 a 30 °C). La única diferencia entre ellas es la cantidad de lluvia. El problema es que las tormentas pueden convertirse en tifones que pueden arrasar toda la isla, derribando árboles e inundando terrenos secos.

Si la tormenta se convierte en tifón, los riokes empacan lo indispensable y huyen a las «cuevas de los ancestros», una red de cavidades en la roca en la punta oeste donde se refugiaron durante siglos los primeros kiores que llegaron a la isla.

MAREAS

Las **mareas son una parte muy relevante de la vida del asentamiento** y avisar a sus habitantes de las subidas y bajadas de la marea es una ocupación crucial.

Las mareas marcan cuando salir a pescar, cuando bajar a la playa a recoger algas, etc. y como son cambiantes es muy necesario tenerlas controladas.

En cada luna nueva se eligen 5 grupos de 4 miembros, un grupo por cada fase lunar. Cada grupo tiene la obligación de avisar cuando está alta y cuando está baja la marea haciendo sonar un pututu, un caracol gigante de mar, con unas notas para la pleamar y otras para bajamar.

Cada roedor del grupo suele encargarse de vigilar una de las 4 mareas y cuando hace sonar el pututu, el siguiente roedor viene a sustituirle y este es libre hasta.

Existe la creencia de que la marea dicta tu destino y si naces mientras suena el pututu de las mareas, están destinados a hacer grandes cosas, tú decidirás si beneficiosas para el asentamiento o terribles.

Tu trabajo no solo es avisar de las mareas, también deben hacer de vigías en una talaya en una palmera cercana. Deben avisar de tiburones que pasen el arrecife, de mantas que se acerquen a los pescadores y de tormentas inesperadas.

PERSONALIDADES

EL JEFE XXX

XXX

LOS 3 HERMANOS KAHUNAS

XXX

EL DÍA A DÍA

XXX

COCOS

Del coco se aprovecha todo y si algo sobra es que no era un buen coco.

Los cocos recolectados de las palmeras cocoteras de la playa son una fuente muy importante de alimento y materias primas.

- Su carne se come o se extrae aceite de coco para cocinar.
- Su agua es muy rica en nutrientes.
- Las fibras que lo envuelven son perfectas para hacer cuerdas y tejidos resistentes.
- Su dura cáscara puede usarse para construir casa, embarcaciones, armaduras, etc.

Antiguamente, cada familia se dedicaba a recolectar sus cocos para vivir de ellos, pero según fue creciendo el asentamiento y se instauró el trueque y la producción de derivados del coco, se profesionalizó la recolección de cocos. El poblado tiene una especie de cooperativa que trata los cocos en la que trabajan todo aquel rioke que lo desee y luego recibe una parte de los beneficios de los trueques.

TATUAJES

Los kiores tienden a hacerse tatuajes en el interior de las orejas que tienen muy poco pelo. Los tatuajes tienen formas geométricas y diseños tribales muy simples de diferentes animales cuyas virtudes posee el roedor tatuado.

Hacer tatuajes es una profesión muy respetada y sus secretos pasan de maestro a aprendiz. Normalmente, cada comunidad tiene un maestro y un aprendiz, pero cuando termina su entrenamiento los aprendices se lanzan a viajar durante un tiempo ofreciendo sus servicios en aquellos lugares donde no hay tatuadores establecidos.

No cualquiera es tatuado, ese honor solo sé reserva a los roedores que han hecho cosas importantes para la comunidad donde viven.

De normal los kiores llevan las orejas hacia atrás, pero es bastante común girarlas hacia delante y extenderlas lo máximo para mostrar los tatuajes que hay en ellas, bien como forma de mostrar su importancia y valor o como forma de intimidación. Una buena cantidad de tatuajes podría dar ventaja a la hora de intimidar a otros roedores.

SURF

Tangaloa nos enseño a construir tablas de surf y a usarlas para surcar las olas y por eso le veneramos. Sin el surf nuestras vidas estarían vacias y sin hopupu.

XXX

El surf que se representa aquí con trucos, carreras y tablas rápidas es más cercano al surf moderno. Nada tiene que ver con el que practicaban los antiguos polinesios. Nos hemos tomado la licencia de meter esos elementos para darle más importancia y acción y poder hacer escena de tensión sobre tablas de surf. Puedes obviar toda esta parte y dejarlo como un mero divertimento y un medio de transporte.

CONEXIÓN CON OTROS ASENTAMIENTOS

Kaona Iole es el único asentamiento de la isla, pero no es el único del pequeño archipiélago, sí que cada cierto tiempo se organizan expediciones que venden a otras islas el excedente comercial o se reciben expediciones comerciales de otros islotes para vender su excedente.

XXX

Pueden también llegar riokes de otras islas buscando nuevas oportunidades o huyendo de problemas y tabús rotos en sus asentamientos originales. La ley es «isla nueva, vida nueva» y mientras no rompas las leyes del asentamiento no habrá problemas.

Tampoco es raro la llegada de riokes de cualquier género de otras islas en busca de pareja, ante la escasez en su lugar de origen.

DEPREDADORES

XXX

RELIGIÓN Y DIOSES

Los riokes rezan a una infinidad de divinidades y espíritus y estos son los principales y más venerados.

- **Pele.** Diosa del fuego y los volcanes
- **Hi'iaka.** Diosa del baile hula, la medicina y la magia.
- **Kū.** Dios de la guerra, la política, la agricultura y la pesca.
- **Lono:** Este dios se asocia con la fertilidad, la agricultura, la lluvia, la música y la paz.
- **Nāmaka.** Diosa del mar y las mareas.
- **Hā'upu.** Es el gigante que vivían en esta isla y que fue transformado en piedra creando el islote al oeste de la isla.
- **Mausi:** Es un semi-dios mitad divinidad mitad kiore, protagonista muchos cuentos donde se dedica a engañar a riokes y dioses.
- **Kupuas:** Espíritus malignos y engañosos.
- **Aumakuas:** Espíritus familiares protectores que se encarnan en animales. Cada familia de riokes reza a sus propios aumakuas.

Las forma de adorar es muy variable desde pequeñas ceremonias donde se hacen ofrendas hasta complejos bailes hula. No existe una religión organizada con rituales, ceremonias y lugares de culto.

Los kahunas o sacerdotes son reverenciados por su sabiduría y sus capacidades mágicas y curativas. Suelen ser consejeros del jefe del asentamiento.

PELE, LA DIOSA DEL FUEGO

Los roedores del enclave adoran especialmente a Pele, la diosa del fuego que habita el volcán. Periódicamente les recuerda su poder con alguna erupción explosiva a algún río de lava.

XXX

MAUSI, EL HÉROE TRAMPOSO

XXX

AUMAKUAS, ESPÍRITUS FAMILIARES

XXX

KUPUAS, ESPÍRITUS DIABÓLICOS

Los kupuas cubren un amplio espectro de seres mágicos que van desde los simplemente traviesos y burlones, hasta los diabólicos y malvados.

Normalmente, pueden transformarse en algún tipo de animal que les otorga poderes como nadar muy rápido transformándose en pez espada, cuyo pico puede usar como arma.

También son famosos por ser muy diestros en algún tipo de artesanía, arte u otra actividad. Puede que sea un gran tejedor de hojas de palma, surfista, buscador de agua o escalador.

REGLAS

MausTiki modifica ciertas reglas de Mausritter y añade otras nuevas para representar la singularidad del asentamiento de Kaona Iole y de los roedores de las islas del Pacífico.

CAMBIOS RÁPIDOS DE REGLAS

Hay pequeños cambios en el reglamento original que te explicamos a continuación.

- Las monedas dejan de ser pepitas y pasan a ser conchas azules (ca).
- El equipo metálico del manual básico pasa a ser de madera o hueso. Puede haber pequeñas cosas de metal como joyas.
- Las armaduras ligeras y pesadas no están disponibles, son sustituidas por la de hoja de palma trenzada, la de placas de coco y la de cáscara de cangrejo y/o conchas.

CREACIÓN DE PERSONAJE

A la hora de crear tu roedor solo hay dos cambios principales, la tirada en tu signo se cambia por la tirada en la **tabla de la Marea de nacimiento**. Además, hay una **tabla completa de Trasfondos**.

MAREA DE NACIMIENTO

En vez de tirar en la tabla de «Signo de nacimiento» debes tirar en la siguiente tabla de mareas.

1D10	MAREA	DESTINO
1	Pututu de pleamar	Madera de **héroe/heroina o villano/a**
2	Marea subiendo de día	Reputado/a **artesano/a**
3	Pleamar de día	Futuro **jefe/a**
4	Marea bajando de día	Reconocido/a **explorador/a**
5	Bajamar de día	Gran **guerrero/a**
6	Marea subiendo de noche	Sabio/a **juez/a**
7	Pleamar de noche	Reverenciado/a **artista**
8	Marea bajando de noche	Misterioso/a **espía**
9	Bajamar de noche	Famoso/a **navegante**
10	Pututu de bajamar	Madera de **héroe/heroina o villano/a**

TRASFONDOS

Maustiki dispone de su propia tabla de trasfondos adaptada a la cultura polinesia y las características de las islas del Pacífico, pero puedes usar si deseas las originales del libro básico por ejemplo para roedores venidos del otro lado del mar que llegan a estas costas.

PG+CA	TRASFONDO	OBJETO A	OBJETO B
11	Curandero/a	Máscara Tiki: Bendición de Hi'iaka	Hojas de platanero
12	Tejedor/a de lei de flores	Cesta	Cordel de coco, rollo
13	Cestero/a	Tijeras de piedra	Maza de madera
14	Jinete de cangrejos	Ayudante: Montura cangrejo	Comida para cangrejos
15	Productor/a de kava	Mortero y maja	Cuencos de barro
16	Salinero/a	Pala	Cubo de cerámica
21	Músico	Tambor Pahu	Baquetas Käla'au
22	Carpintero/a	Hacha de piedra (mediana, 1d6 / 1d8)	Cuerda de medir con nudos
23	Buscador/a de tubérculos	Pala	Cesta
24	Pescador/a	Red	Aguja (ligera, 1d6)
25	Ebanista	Mazo	Cinceles para madera
26	Bailarín/a de Hula	Traje de hula	Pulseras de madera
31	Leñador/a	Hacha de piedra (mediana, 1d6 / 1d8)	Mochila de hojas de palma
32	Cuidador/a de pulgas de mar	Vara con gancho	Cesto para huevos
33	Carpintero/a de ribera	Hacha de piedra (mediana, 1d6 / 1d8)	Cordel de coco, rollo
34	Recolector/a de algas	Horca (mediana, 1d6 / 1d8)	Cesta
35	Alfarero/a	Hojas afiladas de piedra	Chesca y pedernal
36	Tatuador/a	Herramientas de tatuador	Tinta
41	Recolector/a de cocos	Cuerda	Taladro
42	Recolector/a de moluscos	Pala	Cubo
43	Surfero/a	Tabla de surf	Cera
44	Picapedrero/a	Maza de piedra (pesada, d10)	Cuñas de madera
45	Sombrerero/a	Cuerda de medir con nudos	Plumas de ave
46	Tejedor/a de hojas de palma	Aguja (ligera, 1d6)	Cordel de coco, rollo
51	Constructor/a de tablas de surf	Hacha de piedra (mediana, 1d6 / 1d8)	Piedra para pulir
52	Buceador/a	Tubo de caña para respirar	Horca (mediana, 1d6 / 1d8)
53	Tallador/a de piedras	Maza de madera	Cinceles de piedra
54	Tragafuegos	Antorchas	Parafina
55	Cocinero/a	Gran olla de barro	Cuchara y tenedor de madera
56	Mensajero	Saco de dormir	Daga (ligera, d6)
61	Cuentacuentos	Ropajes vistosos	Tambor de calabaza Ipu
62	Tintorero/a	Mortero y maja	Gran cubo de madera
63	Extractor/a de savia	Cubo	Cuñas de madera
64	Apicultor/a	Tarro de miel	Red
65	Salvavidas	Tabla de surf	Red
66	Buhonero/a	Mochila	Cayado

La madera es un elemento fundamental en la vida de los kiores, es abundante, fácil de trabajar, duradera, resistente y flota. Por eso encontrarás bastantes trasfondos especializados en el trabajo de la madera.

Lo mismo pasa con la hoja de palma que también encontramos en varias profesiones que la transforman en diferentes elementos como cestas, velas de barco, sombreros, etc.

Sin embargo, desconocen el uso de metales, por lo que trasfondos como herrero u hojalatero, no existen. En su lugar tenemos varios trasfondos basados en el trabajo de la piedra, tanto para construcción como decorativos.

NOMBRES

Este listado puede servirte para sacar el nombre de tu personaje o buscar un **nombre al azar (tira 1d10 + 1d6)** para tus PNJ tanto roedores como kupuas, mo'os, tortugas, etc.

Los nombres sirven para personajes femeninos, masculinos y no binarios, como les māhū, un tercer género típico de las sociedades polinesias, que son personas que encarnan tanto el espíritu masculino como el femenino.

1D10/1D6	1	2	3	4	5	6
1	Afa	Ariki	Fangatua	Fuleheu	Kauri	Oroiti
2	Afu	Atiu	Fau	Futkefu	Kereteki	Palila
3	Ahio	Eloni	Fauiki	Hika	Kiri	Rewa
4	Ahohako	Ema	Fautave	Hine	Kohia	Tangaroa
5	Ahomana	Emobi	Feilo	Hiriwa	Kupe	Taranga
6	Aisake	Fainga	Fekitoa	Hoku	Lulani	Tawhiri
7	Akolo	Faipa	Feleti	Hori	Mahuru	Tike
8	Alika	Fale	Filimoeika	Ihorangi	Manu	Turi
9	Alipate	Faleaka	Folau	Inas	Matareka	Turua
10	Amanaki	Fangaloka	Fuanilevu	Kaula	Moeata	Whetu

CONDICIÓN «MALDITO»

Enfadar a los dioses y a los espíritus tiene un precio y tu roedor puede acabar «Maldito».

Un roedor con la condición **maldito** tiene desventaja en todas las tiradas que haga. Si de normal tuviera ventaja pierde la ventaja y hace una tirada normal. Las tiradas con desventajas no se modifican.

Para quitarse la condición de «Maldito» debe hacerse un descanso completo y hacer algún tipo de ceremonia para pedir perdón al espíritu. Puede ser cosas como:

- Quemar algo importante en honor a espíritus de fuego.
- Construir algo de madera o piedra y ofrecerlo a espíritu de tierra.
- Bailar el hula para alagar a los espíritus.
- Hacer una peregrinación.
- Cumplir alguna penitencia como andar sobre brasas o hacer y cumplir promesas como no cortarse el pelo durante meses.

INVENTARIO

MausTiki tiene sus propios objetos de inventario, adaptados a las características de las islas del Pacífico, a su clima y a los materiales que en ella se puede encontrar.

Como ya hemos dicho en apartados anteriores puedes hacer uso del equipo del manual básico de Mausritter, sobre todo si metes roedores de más allá del mar en tus aventuras.

Un punto importante del equipo es que el metal no es desconocido para los kiores, pero es escaso y no son hábiles forjando el metal. Sin embargo, sí son buenos trabajando la madera.

Los precios están en conchas de caracol azul (ca) y si algo no tiene precio considera que no es algo que se compre fácilmente, como las embarcaciones. Seguramente que tendrás que pedir favores para hacerte con unos de esos objetos.

ARMAS

Los kiores disponen de una gran variedad de lanzas de todos los tamaños (pequeñas, medidas y pesadas) y tanto de cuerpo a cuerpo como a distancia.

Como curiosidad diremos que son diestros con la onda que es usada como arma de guerra, mientras que el arco y las flechas se reservan normalmente para la caza.

LEIOMANO (50 CA)

Esta arma similar a una pala de jugar a pelota tiene el borde lleno de pequeños dientes de tiburón insertados.

JAO (40 CA)

Lanza de madera normalmente con una punta hecha del pincho de un pez espada o de los afilados huesos de la cola de una raya.

HORCA (15 CA)

Este utensilio perfecto para la pesca de pequeños peces y crustáceos puede usarse como una eficaz arma de combate.

REMO (5 CA)

Estas contundentes herramientas de madera tienen lados afilados en la parte de la pala y buenos mangos para asiarlos bien y dar golpes contundentes, así que son unos utensilios muy útiles tanto para navegar como para combatir.

Las armas, sobre todo las grandes de madera, están profusamente decoradas con motivos geométricos y marítimos, convirtiéndolas muchas veces en auténticas obras de arte. También es normal que tengan elementos decorativos como, penachos de plumas u hojas trenzadas de vivos colores.

ARMADURAS

Las armaduras están hechas principalmente de materiales naturales de origen animal o vegetal.

En las armaduras siempre ha primado elementos como que sean frescas y se pueda nadar con ellas, frente a que sean duras y resistentes. Es por ello que nos movemos desde hoja de palma hasta conchas y cáscaras de cangrejos, pasando por la dura corteza del coco.

Todas las armaduras previenen 1 de daño independientemente de su construcción. Lo que las diferencias son sus ventajas extras.

Protecciones de palma trenzada (50 CA)

Estas protecciones están hechas de varias capas de hojas de palma trenzadas. Se crean protecciones para diferentes partes del cuerpo. No son especialmente resistentes, pero son baratas, fáciles de fabricar, ligeras y flexibles.

Ocupan una casilla de cuerpo. Después de cada combate pierden siempre una casilla de uso. También pierdes un uso si nadas o te sumerges con ella. Durante un descanso largo o completo puedes reafirmar y sustituir las fibras y recuperar 1 uso.

Armadura de placas de coco (150 CA)

Está armadura aprovecha las fibras del coco para crear un camisote robusto sobre el que se cosen láminas de corteza de coco. Viene acompañado de una rodela hecha de media coco.

Ocupa una casilla de cuerpo y pata secundaria. Flota, debido a sus fibras, pero no puedes sumergirte.

Armadura de conchas (400 CA)

Esta armadura está hecha de las conchas que se encuentran en la playa cosidas mediante fibras de coco. Su diseño aprovecha las formas orgánicas y curvas de las conchas para ajustarse al cuerpo del kiore. Las almejas sirven de placas pectorales, los caracoles de protecciones de codos y rodillas y las lapas son perfectas hombreras y cascos.

Ocupa dos casillas de cuerpo. No puedes nadar con ella, se hunde por el peso, pero puedes sumergirte.

Armadura de cangrejo (500 CA)

La armadura hecha con piezas de exoesqueleto de cangrejo es la mejor y más avanzada armadura creada por los roedores del Pacífico.

Es ligera, flexible y altamente resistente. Y lo más importante para unos roedores que pasan mucho tiempo en el mar. Se puede nadar con ellas o si quieres sumergirte sin penalización.

Al igual que la de conchas se aprovecha las curvas y las juntas de las piezas del exoesqueleto para hacer las diferentes partes de la armadura. Se usa el caparazón central para las placas pectorales y las pinzas y las articulaciones de las patas para brazos y piernas.

Ocupa dos casillas de cuerpo. Puedes nadar con ella o, si quieres, sumergirte.

Equipo vario

La alimentación de los kiores se basa más en frutos tropicales que en cereales y raíces, con lo que sus raciones de viaje suelen ser principalmente frutas y tubérculos, así como pescados y crustáceos secos.

Kava (5 CA)

La kava es una planta de la que se saca una bebida con efectos psicoactivos. Produce relajación muscular, somnolencia y ganas de hablar. Se ha utilizado tradicionalmente para tratar para aliviar infecciones, dolores, estrés e insomnio. La raíz se muele con un trozo de coral y se le añade agua fría para poder beberla.

Konane (15 CA)

El konane es una juego de mesa, muy parecido a las damas o el go. El konane se juega utilizando pequeños trozos de coral blanco y lava negra sobre una gran roca tallada y o un tablón de madera que funcionaba como tablero y mesa. Se considera un juego de roedores inteligentes y las competiciones son de muy alto nivel.

De normal ocupa 1 casilla de inventario, pero los de gran calidad ocupan 2 espacios de inventario, pero pueden ser transportado por dos personajes, uno lleva el tablero y otro las piezas.

Herramientas de tatuaje

Las herramientas de tatuaje consisten en un peine con dientes de hueso o concha de tortuga unidos a un mango de madera. Los dientes estaban empapados en tinta a base de carbón diluido en aceite o agua. El peine se golpean con un palo de madera para pinchar la piel continuamente y meter la tinta en su interior.

Las herramientas de tatuaje ni se compran ni se venden, se pasan de maestro a aprendiz y se aprende a fabricarlas como parte del entrenamiento de tatuador.

Tambor de calabaza Ipu (20 ca)

Este tambor hecho con calabazas vaciadas, secadas y juntadas con una cuerda de fibras de coco, sirve para marcar el ritmo de los bailes hula. La superficie se pule con arena y como es muy frágil no se graba nada en su superficie. En su lugar se cubren con una red y se decora la red con coloridos elementos florales.

Embarcaciones

Los kiores disponen de gran variedad de embarcaciones, pero principalmente usan diferentes variedades de tablas de surf, canoas y catamaranes.

Canoa (120 ca)

Está embarcación tallada del tronco de un árbol, permite una tripulación de 3 kiores, dos remando más un tercer pasajero.

Puedes ser muy simples o estar profusamente decoradas con motivos vegetales, animales, geométricos o mitológicos. Es el medio de transporte principal y sirve tanto en el mar como en los ríos.

Tabla de surf (80 ca)

Estas tablas de madera pulida se deslizan usando la fuerza motriz de su tripulante o la fuerza de las olas. No son fáciles de maniobrar y se necesitan años de práctica poder usarlas y hacer las acrobacias que algunos kiores consiguen hacer. Permite una tripulación de 1 kiore.

Catamarán

Estos navíos se caracterizan por tener dos o más cascos paralelos y de la misma longitud. Los cascos están unidos por troncos que también soporta el palo del velamen. La cubierta se crea con redes y tablas sobre los cascos y los troncos.

Es el navío perfecto para viajes largos entre islas y para pesca de altura, ya que son rápidos, estables y de poco calado para evitar los arrecifes de corral. Además, tienen una gran cantidad de espacio habitable donde pueden estar sus tripulantes y su carga.

Según el tamaño podría permitir desde 4 a 20 roedores con su equipaje y agua y comida para un largo viaje.

De hecho, son los navíos con los que los kiores han ido explorando todas las islas del Pacífico.

Objeto	Precio
Armadura de cangrejo	500 ca
Armadura de conchas	400 ca
Armadura de placas de coco	150 ca
Canoa	120 ca
Horca	15 ca
Kava	5 ca
Konane	15 ca
Leiomano	50 ca
Protecciones de palma trenzada	50 ca
Tao	40 ca
Remo	5 ca
Tabla de surf	80 ca
Tambor de calabaza Ipu	20 ca

MAGIA TIKI

En la época de los sueños los espíritus vivían entre los roedores, pero cuando el sueño se rompió, fueron encerrados dentro de diferentes elementos naturales como árboles, piedras, conchas marinas o incluso lava solidificada.

Los grandes kahunas aprendieron a crear con esos materiales unas máscaras tiki que tienen poderes mágicos según los espíritus que habitan dentro, pero ese conocimiento se perdió hace mucho tiempo y ahora solo se pueden conseguir buscando en lugares peligrosos y antiguos.

Si lo deseas puedes usar las máscaras tiki, como si fueran las tablillas de obsidiana del manual básico de Mausritter o usar las reglas especiales para «MausTiki».

MÁSCARAS ESPIRITUALES TIKI

Las máscaras tienen una forma u otra según su material o sus poderes y no se pueden comprar ni vender, solo se pueden regalar, donar, entregar como dote, etc.

Se consideran reliquias familiares que pasan de generación en generación.

Su perdida se considera un augurio funesto y encontrar una máscara tiki significa una gran bonanza.

USAR LAS MÁSCARAS

Para usar los poderes mágicos de los tikis, tu roedor debe ponerse la máscara y decir el nombre de la deidad asociada a la máscara en voz alta.

Cuando usas la magia del tiki, decides el Poder que usas con un máximo del número de usos que le queden a la máscara.

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.

ENFADAR AL ESPÍRITU

Los espíritus que habitan las máscaras tikis tienen una serie de leyes llamadas tabús muy antiguas que aún siguen respetando y si las rompes pueden enfadarse contigo. El espíritu te vigila incluso cuando está descargado.

Debes tirar una **salvación de VOL y si fallas obtienes la condición «Maldito»**.

En la lista de hechizos se da una sugerencia del tabú que impone la máscara, pero puedes variarla, respetando siempre el espíritu de la restricción original, si hay varias máscaras iguales en el grupo o va muy en contra del carácter y personalidad del PJ que la porte.

Si el tabú es encender siempre un fuego cuando descansas, otra opción sería que no puedes apagar un fuego del tipo que sea.

IDENTIFICANDO LA MÁSCARA

Las mascarás tienes formas y elementos reconocibles de forma que su hechizo y el nombre del dios invocador es facil de averiguar.

Los tabús y las formas de recargar cada máscara se explican al entregarla y según se te dan el tiki, el espíritu empieza a vigilar que cumplas el tabú.

En caso de encontrarse una tiki en una aventura hay que **tirar VOL para averiguar su tabú y su forma de recarga**.

En caso de fallar pueden usarla sin problemas, pero arriesgándote a enfadar al espíritu y sin poder recargarla adecuadamente.

Podrán pedir a otra persona que la examine o esperar al siguiente descanso largo para volver a tirar.

El espíritu empezará a vigilar que cumplas con su tabú a partir del siguiente descanso largo o completo, así que tienes algo de margen con el tabú.

RECARGAR LA MÁSCARA

Cuando se marquen todas las casillas de uso de una máscara tiki el espíritu de su interior queda agotado y la máscara pierde sus capacidades mágicas.

Para restaurar al espíritu de la máscara debes cumplir una condición que devuelve al espíritu todo su poder y a la máscara todas sus casillas de uso.

HECHIZOS

Maustiki tiene su propio listado de hechizos. Aunque comparte algunos hechizos con el manual básico, tiene otros nuevos adaptados a la vida cerca del mar, como el **Don de Nāmaka** (Respirar bajo el agua), o en la falda de volcanes, como **Bendición de Pele** (Inmunidad calor y fuego).

2D8	HECHIZO	EFECTO	RECARGA	TABÚ
2	**Fuego de Pele** (Bola de fuego)	Lanza una bola explosiva hasta 60 cm. Inflige [SUMA] + [DADOS] de daño a todas las criaturas en 15 cm de radio.	Meterlo en lava.	Debes encender siempre fuego durante un descanso largo o completo.
3	**Bendición de Hi'iaka** (Curación)	Cura [SUMA] puntos de FUE y elimina el Estado Herido de una criatura.	Un grupo de danzas hula debe bailar delante de la máscara.	Debes bailar el hula siempre que se celebre algo.
4	**Lanza de Kū** (Proyectil mágico)	Inflige [SUMA] + [DADOS] de daño a una criatura a la vista.	Colgar la máscara durante 3 días de un árbol de ulu (árbol de pan)	No puedes huir de un combate.
5	**Don de Nāmaka** (Respirar bajo el agua)	Puedes respirar bajo el agua durante [DADOS] turnos.	Tener la máscara 3 días en agua de mar.	Prohibido tocar objetos con forma de anzuelo y usar protecciones de concha.
6	**Dureza de Kū** (Endurecer madera)	Un arma CaC de madera añade [DADOS] al daño durante [SUMA] turnos. También hace más resistentes objetos principalmente de madera como barcos o puentes.	Meter la máscara 3 días dentro de una caja de madera.	No puedes quemar madera.
7	**Ira de Lono** (Lanzar cocos)	Debajo de un cocotero, puedes hacer caer [DADOS] cocos a uno o más enemigos. Cada coco hace [SUMA] de daño.	Dejarse caer de un cocotero como un coco, 2d6 daño FUE si caes al suelo o 0 si caes al agua.	No usar cosas de hechas de coco, no comer coco, ni beber agua de coco.

2D8	HECHIZO	EFECTO	RECARGA	TABÚ
8	**Don de Papahānaumoku** (Cavar)	Excavas en segundos un túnel en la tierra de [SUMA] x [DADOS] x 2 centímetros de largo	Dejarlo en el lugar más profundo de una madriguera durante 3 días.	No debes sacar de la tierra cosas enterradas, desde tubérculos hasta tesoros.
9	**Mirada de Mausi** (Miedo)	Impone el Estado Asustado a [DADOS] criaturas.	Escuchar una historia de miedo de un cuentacuentos profesional durante un descanso largo o completo.	No debes recibir la condición Asustado.
10	**Luz de Kane** (Luz cegadora)	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.	No debes usar sombreros, parasoles o similares, ni taparte la cabeza.
11	**Bendición de Pele** (Inmunidad calor y fuego)	Eres inmune al fuego y al calor extremo y puedes andar sobre la lava durante [DADOS] turnos.	Hacerte una quemadura de 1d6 de daño de FUE.	Pasar 3 días cubierto de ceniza y sin lavarte. Serás más fácil de rastrear.
12	**Favor de los Kupua** (Cambiaformas)	Tomas la apariencia idéntica de cualquier ser vivo (animal, mineral o vegetal) durante [SUMA] x [DADOS+1] minutos. Solo tomas apariencia, no sus capacidades, es solo una ilusión. No puedes tomar una apariencia 5 veces mayor a tu tamaño y no puedes ser más pequeño.Tú sombra sigue siendo de ratón.	Durante 3 días la máscara debe estar en contacto con algo vegetal, mineral y animal que no seas tú.	No hay tabú, pero si se rompe la máscara el kupua se liberará y buscará vengarse de ti.
13	**Enredaderas de Papahānaumoku** (Enredar)	Crea un área de [SUMA] cm de radio de enredaderas que reduce a la mitad el movimiento durante [DADOS] turnos.	Ata tus manos o pies con raíces, lianas y enredaderas y mantenlos atados durante toda la noche y el día.	Debes plantar una semilla en cada descanso largo o completo.
14	**Forma de Hāʻupu** (Crecimiento)	Hace crecer a una criatura hasta [DADOS +1] veces su tamaño original durante 1 turno.	Subir a la cima de una montaña.	Prohibido lanzar piedras.
15	**Fuerza de Mausi** (Superfuerza)	Añade [SUMA] a tu FUE durante [DADOS+1] rondas	Llenar de piedras tu mochila (mínimo 1 espacio lleno de piedras) e ir al límite de carga durante 3 días.	Debes exagerar todas las historias que cuentes poniéndote de héroe en todas.
16	**Don de Hāʻupu** (Partir piedra)	Destrozas piedras en un radio máximo de [SUMA] x [DADOS]. Si son más grandes no les afecta.	Meter durante 3 días en una grieta o agujero en la roca.	Debes hacer algún tipo de construcción de piedra como un círculo de piedra o una pila de piedra cada descanso largo o completo y dejarlo ahí.

SURCAR LOS MARES, SURFEAR OLAS

Mientras que otros roedores han dedicado muchos esfuerzos en aprender a escalar árboles y paredes o cavar madrigueras, los kiores se han convertido en diestros y hábiles marineros para los que las azules aguas del mar no tienen secretos.

REGLAS PARA NADAR Y BUCEAR

Desde su nacimiento, los riokes están relacionados con el mar. La matrona tras el parto baña a la cría recién nacida en agua de mar y el hecho de que a los pocos segundos de vida entren en contacto con el mar, marca mucho su vida. Recuerda además que su destino es profetizado a través de las mareas que había durante su nacimiento.

NADAR Y BUCEAR

Los riokes son fantásticos nadadores así que en principio nadar y bucear no es una acción arriesgada así que no exige ninguna tirada. En caso de tener que nadar durante mal tiempo o resaca podrías tirar una tirada de salvación de FUE. Si caen al agua, en situaciones muy excepcionales, como grandes tormentas o tifones, tendrán que tirar con desventaja. En casa de fallar la tirada de salvación de FUE reciben 1d6 de daño de fuerza.

A la hora de bucear tampoco tienen problemas. Pueden pescar, recoger coral, etc. sin ningún problema y solo deben tirar si quieren hacer algún tipo de proeza como abrir una ostra para sacar una perla o rescatar algún tesoro hundido.

Recuerda que la armadura puede influir a la hora de nadar y bucear, haciendo que se hundan hasta el fondo o floten sin problemas.

Si un rioke se queda sin puntos de FUE, como DJ tienes la opción de que, en vez de morir, despierte en una playa desconocida y desierta con la mitad de sus puntos de FUE. Seguramente haya perdido todo su equipo, armas y raciones en el fondo del mar. Puede ser una buena forma de empezar una aventura.

AGUANTAR LA RESPIRACIÓN BAJO EL AGUA

Puedes aguantar bajo el agua sin respirar **tantas rondas como tu FUE**. A partir de ese momento cada turno extra recibes 1d6 de daño de FUE hasta que tu FUE llega a 0 y te ahogas. Si consigues respirar durante una ronda vuelves a poder estar sin respirar tantas rondas como tu FUE, pero el daño que recibiste se mantiene hasta que sea curado.

NAVEGAR

Si los riokes son diestros nadando, no lo son menos navegando, de hecho, no habrían colonizado todo el Pacífico de no haberlo sido. En principio no hay necesidad de tirar a la hora de usar canoas o catamaranes, a no ser que quieran hacer cosas arriesgadas como esquivar los arrecifes, esquivar remolinos o sortear los rápidos de un río.

La navegación se **tira con desventaja en caso de tormentas y tifones** en las tiradas de clima.

COMPETICIONES DE SURF

Cada competición de surf se juega como una eliminatoria y según ganas a contrincantes avanzas en la eliminatoria hasta la gran final. Cada encuentro te enfrentas a otro surfista en 3 rondas. El mejor de las 3 rondas gana y continua.

Al principio que cada ronda se **tiran un 1d6, con 1-2 la próxima ola es mala (se tira con desventaja), de 3-4 es normal y con 5-6 es buena (se tira con ventaja)**. Los surfistas **deciden en secreto** si se ponen a nadar y la cogen o la dejan pasar. Si ambos intentan cogerla, se la queda el que gane una tirada opuesta de FUE.

Si decidiste dejar pasar la ola y ves que su contrincante va a por ella, puedes ponerte a nadar para pillarla, pero tirando FUE con desventaja.

El que no quiera la primera ola se la juega a tener que coger la siguiente ola sea buena o mala, ya que solo hay 2 olas por ronda. Si ambos rechazan la primera ola, tendrán que luchar por la segunda y ganará la ronda quien la pille y simplemente pase la tirada de DES para hacer sus acrobacias.

Si ninguno consigue una ola o fallan las tiradas de DES, se considera ronda nula y se repite.

Cuando ambos **consiguen pillar una ola**, hacen una **tirada opuesta de DES con ventaja o desventaja según su ola**. El que gane la tirada opuesta gana la ronda.

Para decidir si van a por la ola o la dejan pasar pueden guardar en su mano un dado rojo (u otro color) cuando van a por ella y uno blanco cuando pasan. Ambos deberán enseñar su dado al mismo tiempo.

Te diviertes con esto, ehhh. Pues has aprobado ... Vamos a hacer surf.

CARRERAS

Las regatas de embarcaciones son muy comunes entre los riokes y suelen ser largos viajes entre islas o alrededor de una. Gana el que llega antes al destino y suelen durar varios días.

Con estas carreras buscan entrenar a los más jóvenes del poblado en las artes marineras y el trabajo en equipo. Para temas más individualistas la gente prefiere las competiciones de surf.

No hay reglas ni mecánicas para este tipo de carreras, sino que son propiamente aventuras de exploración y puedes usarlas como semillas de aventura.

CRIATURAS

Además de las bestias de Mausritter, puedes usar en tus encuentros criaturas específicas de MausTiki. En principio, no existen en las islas del Pacífico las siguientes criaturas: gato, hada y fantasma.

MO'O, ESPÍRITU ACUÁTICO CAMBIAFORMA

Las mo'os suelen adoptar la forma de reptiles monstruosos, geckos o riokes. Por eso se les considera a veces como kupuas, pero son veneradas como aumakuas (espíritus familiares). Suelen tener poderes sobre el clima y el agua. Son anfibias y suelen frecuentar pequeñas masas de agua dulce como estanques, pozas o remansos de los ríos.

Cuando una mo'o muere, su cuerpo se petrifica y se convierte en parte del paisaje, lo cual explica las extrañas formas que pueden tomar las piedras.

Según los cuentos, cada mo'os tiene una habilidad excepcional, algo que hacen extraordinariamente bien, quizás sean unas surfistas increíbles, grandes artesanas o excepcionales cantantes. Puede que tus riokes tengan que buscar una mo'o con habilidades especiales que les ayude.

- **PG** X, **FUE** X, **DES** X, **VOL** X
- **Armadura** X
- **Ataques:** XXX
- **Forma actual**
  1. **Rioke:** XXX
  2. **Gecko:** XXX
  3. **Camaleón:** XXX
  4. **Lagarto:** XXX
  5. **XXX:** XXX
  6. **Dragón (Iguana gigante):** XXX

CANGREJO

Tienen muchas formas, pero todos son tozudos y agresivos.

- **PG** 10, **FUE** 12, **DES** 10, **VOL** 9
- **Armadura** 3
- **Ataques:** d8 pinzas

- **Especies de cangrejos**
  1. **De roca:** De pequeño tamaño, pueden convertirse en animales domésticos que criar, FUE 8, d6 pinzas.
  2. **Ermitaño:** Pequeño y sabio, viven en conchas, DES 10.
  3. **Caja:** Buenos cavadores y fuertemente acorazados, armadura 5. Su cáscara es buena para hacer armaduras.
  4. **Araña de mar:** Delgados con largas patas.
  5. **De los manglares:** De buen tamaño, viven entre las raíces de las plantas que forman los manglares.
  6. **Kona:** Fieros luchadores, su carne es muy apreciada para grandes ceremonias.

TORTUGA

Estás amistosas criaturas siempre están dispuestas a ayudar y a transportarte por el mar sobre su caparazón.

Algunas son tan antiguas como las propias islas y son muy sabias, tan sabias que hablan hasta la lengua de los kiores.

- **PG** 11, **FUE** 12, **DES** 6/16*, **VOL** 14
- **Armadura** 6
- **Ataques:** d8 mordisco
- **Áreas de conocimiento**
  1. **Tortuga laúd:** XXX
  2. **Tortuga carey:** XXX
  3. **Tortuga verde:** XXX
  4. **Tortuga tora:** La tortuga marina más grande todas. XXX
  5. **Tortuga paslama:** XXX
  6. **XXX:** XXX

* En tierra/en el agua

KUPUA MENOR

Los kupuas son espíritus normalmente diabólicos y vengativos con poderes de cambiaformas. Se asemejarían a demonios europeos.

No son grandes espíritus, sino menores con ciertas capacidades mágicas relacionadas con su forma alternativa. Si se transforma en ave puede volar y tiene garras terribles, si se transforma en tiburón puede nadar como un pez y tiene terribles dientes.

Suelen ser más embaucadores y tramposos que agresivos y beligerantes, pero si tienen que atacar lo harán sin dudar.

- **PG** X, **FUE** X, **DES** X, **VOL** X
- **Armadura** X
- **Ataques:** XXX
- **Se transforma**
  1. **Halcón marino:** XXX
  2. **Raya:** XXX
  3. **Tiburón:** XXX
  4. **Cerdo salvaje:** XXX
  5. **Buho:** XXX
  6. **XXX:** XXX

CERDO SALVAJE

XXX

Los cerdos son animales de pulsiones y cuando tienen una necesidad se ponen a buscar aquello que cubre la necesidad. Si tienen sed, buscan agua, si tienen calor, barro donde remojarse, etc. Su ánimo y actitud dependerá de que están buscando.

- **PG** X, **FUE** X, **DES** X, **VOL** X
- **Armadura** X
- **Ataques:** XXX
- **Está buscando**
  1. **Agua para beber:** XXX
  2. **Barro para remozarse:** XXX
  3. **Árbol adecuado para rascarse:** XXX
  4. **Frutas:** XXX
  5. **Raíces:** XXX
  6. **Bronca:** XXX

COMPAÑEROS

XXX

EXPLORACIÓN

MausTiki usa las mismas reglas de exploración que el manual básico de Mausritter, pero tiene sus propias tablas de tipo de hexágono y de puntos de interés. Están adaptadas a la orografía, los elementos geográficos, las construcciones que pudieran encontrarse en una isla del Pacífico.

Además, hay también tablas adaptadas a la exploración de zonas costeras, como playas, arrecifes, bancos de arena y mar abierto.

Por último, tenemos también tablas de clima para simular la climatología de la zona.

EXPLORACIÓN TERRESTRE

La exploración terrestre sigue exactamente las reglas de Mausritter con la salvedad de que tiene sus MausTiki tiene sus propios tipos de terreno.

1D6	TIPO
1-2	Selva
3-4	Pradera
5	Río
6	Volcán

EXPLORACIÓN MARÍTIMA

El océano es un elemento fundamental de la vida de los kiores. Es una fuente de recursos y riqueza, pero también un peligro constante y una frontera que explorar. Es por ello que adentrarse en aguas desconocidas debería ser un elemento importante en las aventuras de MausTiki.

La exploración de zonas marítimas exige tener embarcaciones adecuadas.

- A pie o nadando solo puedes explorar playas.
- Con tablas de surf solo puedes explorar playas.
- Con canoas solo playas, islotes y arrecifes.
- Para salir a mar abierto necesitas embarcaciones preparadas como un catamarán.

1D6	TIPO
1-2	Playa
3-4	Arrecifes
5	Islote
6	Mar abierto

CLIMA

En la mayoría de las islas del Pacífico solo existen dos estaciones, verano (kau) e invierno (hooilo). Las temperaturas no varían muchos entre estaciones (de 25 a 30 °C). La única diferencia entre ellas es la cantidad de lluvia.

Las únicas zonas donde las temperaturas son bajas, incluso puede haber nieve, son en las cimas de las montañas donde la temperatura puede bajar a casi 0 °C.

Si viajas con resultados de clima en negrita cada ratón debe pasar una salvación de FUE o quedará Cansado.

KAU

El verano va de mayo a octubre y la temperatura promedio durante el día es de 29 °C a nivel del mar.

2D6	CLIMA
2	Calma total
3-7	Suave y refrescante brisa
8-9	Día de **sol asfixiante**
10-11	**Lluvia**
12	**Tormenta** con truenos y relámpagos

1D6	EVENTOS ESTACIONALES
1	Eclosión de los huevos de tortuga y regreso al mar
2	Apareamiento de tortugas marinas en la playa
3	Un cadáver de tiburón es arrastrado a la playa
4	Tormenta eléctrica incendia un árbol
5	Mareas vivas, el agua llega hasta casi el poblado o se retira muchos metros más de lo normal
6	Niebla de Pele

HOOILO

El invierno (hooilo) va de noviembre a abril. En invierno la temperatura promedio durante el día es de 25 °C.

2D6	CLIMA
2	Calma total
3-6	Día soleado
7-9	**Lluvia**
10-11	**Tormenta** con truenos y relámpagos
12	**Tifón**

1D6	EVENTOS ESTACIONALES
1	Medusas luminiscentes se acercan a la playa y la iluminan de noche
2	La cima del volcán se llena de nieve, quizás Poli'ahu (diosa de la nieve) visite a su hermana Pele
3	Florecen muchísimas flores, es perfecto para hacer collares eli
4	Ave migratoria perdida aterriza en la playa
5	Mareas vivas, el agua llega hasta casi el poblado o se retira muchos metros más de lo normal
6	Niebla de Pele

LA NIEBLA DE PELE

Ves esa niebla oscura que baja de la montaña sagrada y que hace el aire irrespirable, eso quiere decir que Pele tiene un mal día. Cuando nosotros tenemos un mal día pues te aguantas y sigues adelante. Cuando una divinidad tiene un mal día, el resto lo sufrimos.

Los Volcanes, sobre todo los activos, pueden entre muchas otras cosas expulsar diferentes productos sólidos, líquidos y gaseosos.

La niebla de Pele son nubes de sulfuro que bajan desde las fumarolas del volcán hacia la falda y pueden acabar llegando a la costa si el viento ayuda.

Estas nieblas son muy tóxicas y los kiores han aprendido a diferenciarlas de las nieblas normales y a evitarlas. El problema se da cuando estás nieblas se acercan a sus asentamientos y deben abandonarlo todo en minutos para no morir asfixiados.

Al principio de cada turno que pases dentro de la niebla debes hacer una tirada de FUE y si fallas durante ese turno, mientras sigas dentro de la niebla, tendrás desventaja a todas las tiradas.

Tradicionalmente, se cuenta que la diosa del fuego Pele, que vive en el cráter del volcán, lanza estas nubes asesinas cuando está enfadada con los riokes.

Si no la aplacan su ira crecerá y hará que su volcán lance piroclastos, expulse ríos de lava y emanen nubes de gas.

La vulcanología dice que las nieblas de Pele son normales en los volcanes del pacífico y típicos cuando están activos, con lo que es normal que tarde o temprano entren en erupción.

ENCUENTROS

Tenemos **4 terrenos terrestres (selva, pradera, rio y volcán) y 4 terrenos marítimos (playa, arrecifes, islote y mar abierto)** al explorar una isla y cada uno tiene su propia tabla de encuentros.

ENCUENTROS SELVA

Los riokes no suelen adentrarse en la selva, hay seres que se esconden en el follaje esperando cazarlos y devorarlos. Pero donde hay peligros también hay grandes oportunidades en forma de aliados y tesoros.

1D6	ENCUENTRO SELVA
1	Frutas silvestres (1 tarjeta de raciones)
2	Murciélagos de la fruta durmiendo entre los árboles
3	Plantas de kava lista para recolectar sus raíces
4	1 cerdo salvaje sale de la espesura
5	Huellas de serpiente
6	Mo'o con la apariencia de alguien conocido

ENCUENTROS PRADERA

Cerca de las faldas de las montañas y de las playas suele haber praderas que los riokes suelen usar para cultivar tubérculos, criar abejas, etc. La hierba baja y la ausencia de árboles y arbustos hacen que las emboscadas de depredadores sean raras.

1D6	ENCUENTRO PRADERA
1	Taros y batatas perfectas para cosechar (1 tarjeta de raciones)
2	XXX
3	Ruinas de los ancestros
4	Huellas de serpiente
5	Una águila marina sobrevuela la pradera
6	Un cerdo salvaje furioso cargando hacia vosotros

ENCUENTROS RÉO

Pequeños arroyos y lagos navegables abundan en las islas del Pacífico y son la principal fuente de agua dulce, lo que hace que sea necesario para todo el mundo (depredadores y presas) acudir a estos sitios para conseguir agua dulce. Además, mucho kupuas están asociados con estas masas de agua, lo que hace que visitarlos se vuelva una aventura en sí misma.

1D6	ENCUENTRO RÉO
1	Guijarros adecuados para la honda (1 tarjeta de piedras)
2	XXX
3	XXX
4	XXX
5	Una cueva secreta detrás de una catarata
6	Mo'o en forma de dragón (iguana) toma el sol en una piedra cerca del agua

ENCUENTROS VOLCÁN

Los volcanes son los lugares más peligrosos de la isla y solo unos kiores desesperados buscando la ayuda de los dioses osarían siquiera acercarse a su falda.

Los encuentros en el volcán tienen siempre un carácter mágico y divino, ya que el volcán es donde viven los dioses y los kupuas.

1D6	ENCUENTRO VOLCÁN
1	Una caverna que lleva al interior del volcán
2	El terreno sobre vuestros pies salta por los aires, quizás aterrices cerca o puede que acabes en el agua de mar.
3	Un río de lava os corta el camino
4	1d4 kupuas danzando y bailando alrededor de una estatua de un tiki desconocido
5	Del suelo sale varios chorros de gas tóxico y corrosivo
6	1d4 kupuas discuten con otro grupo de 1d4 kupuas alrededor de un roedor inconsciente

ENCUENTROS PLAYA

La playa puede traer cosas sorprendentes con cada pleamar y destapar objetos enterrados con cada bajamar.

1D6	ENCUENTRO PLAYA
1	Algas comestibles (tarjeta de raciones)
2	1d4 cangrejos de especies aleatoria
3	Un grupo de kiores surfistas
4	Almejas de excelente calidad (50 ca)
5	2 gaviotas hambrientas peleándose por un pez muerto
6	1 objeto extraño traído por la marea (Coge algún objeto raro para los riokes, como una botella de cristal o un espejo, de la lista de equipo)

ENCUENTROS ARRECIFES

Los encuentros en los arrecifes pueden darse tanto cuando están en una ambientación como cuando ha bajado la marea y se mueven entre las rocas.

1D6	ENCUENTRO ARRECIFES
1	Moluscos frescos (1 tarjeta de raciones)
2	1d4 cangrejo de especie al azar
3	Aleta de tiburón sobresaliendo de la superficie del mar
4	Una raya pasa por debajo
5	Una tortuga laúd contando interesantes historias o un grupo de crías de tortugas
6	1 roedor/a inconsciente con extraños ropajes entre las rocas

ENCUENTROS ISLOTE

En estos pequeños islotes que rodean la isla puedes encontrarte lo que sea, pero sobre todo recursos como comida y cosas traídas por el mar.

1D6	ENCUENTRO ISLOTE
1	Guijarros adecuados para la honda (1 tarjeta de piedras)
2	Tortuga marina buscando algo entre las rocas
3	Trozo de madera noble (20 ca)
4	Una mantaraya da vueltas alrededor del islote
5	Cueva submarina
6	Un cofre de madera cerrado y cubierto de algas

ENCUENTROS MAR ABIERTO

Si estar preparado el mar abierto puede ser tan peligrosa como un volcán. Las tormentas y los tifones son muy peligrosos y tu embarcación es una presa facil para tiburones. Pero solo podrás llegar a otras islas y vivir grandes aventuras si sales a mar abierto.

1D6	ENCUENTRO MAR ABIERTO
1	Ballena
2	Tortuga marina
3	Embarcación comercial de otra isla
4	Embarcación militar de otra isla
5	Tiburón
6	Restos de una embarcación con alguien encima

PUNTO DE INTERÉS EN EXPLORACIONES TERRESTRES

IDZO	SELVA	PRADERA	RÍO	VOLCÁN
1	XXX	Muro de piedra	XXX	Placas de lava solidificada
2	XXX	Sendero	Estanque	XXX
3	Claro	Manantial	Cataratas	Aguas termales
4	Madriguera	Tocón	Árbol caído que cruza el río	XXX
5	XXX	XXX	XXX	Fisuras en el suelo que emanan calor
6	Extrañas marcas en los troncos	Baiano solitario	XXX	XXX
7	XXX	Arroyo	XXX	XXX
8	XXX	XXX	Rápidos	XXX
9	Árbol derrumbado	XXX	XXX	XXX
10	XXX	XXX	Puente de madera en malas condiciones	Fumarola de vapor sulfúrico
11	Lianas	Hierba muy alta	XXX	XXX
12	XXX	Pozo abandonado	Afluente	XXX
13	Bayas salvajes	Gran piedra plana	XXX	XXX
14	XXX	XXX	Remanso	Géiser
15	XXX	XXX	Juncos y cañas	XXX
16	Madriguera abandonada	XXX	Vado	XXX
17	XXX	Tamanu solitario	XXX	Fumarola de vapor de agua
18	Antiguas lápidas riokes	XXX	Zona pantanosa	XXX
19	XXX	XXX	Presa natural	XXX
20	Mango lleno de frutos	XXX	Puente de madera	Río de lava

PUNTO DE INTERÉS EN EXPLORACIONES MARÍTIMAS

1D20	PLAYA	ARRECIFE	ESTOTE	MAR ABIERTO
1	Cantos rodados	XXX	XXX	Agua
2	Moluscos enterrados	XXX	XXX	XXX
3	XXX	Restos de catamarán	XXX	Agua
4	Dunas bajas	XXX	XXX	XXX
5	XXX	XXX	XXX	Agua
6	Algas secas	XXX	XXX	XXX
7	Cientos de pequeñas medusas	XXX	XXX	Agua
8	Dunas altas	XXX	XXX	XXX
9	Pozas de marea	Conchas gigantescas	XXX	Agua
10	Canoa rota	XXX	XXX	XXX
11	Redes de pesca abandonada	XXX	XXX	Agua
12	XXX	XXX	XXX	XXX
13	Una medusa carabela portuguesa	XXX	XXX	Agua
14	XXX	XXX	XXX	XXX
15	Dunas gigantes	XXX	XXX	Agua
16	Cadáver de tiburón	XXX	XXX	sargazos
17	Riachuelo que da al mar	XXX	XXX	Agua
18	XXX	Campo de flores	XXX	Aleta de tiburón
19	Tabla de surf rota	XXX	XXX	Agua
20	XXX	Coral morado	XXX	XXX

TESOROS

Al encontrar un tesoro puedes generarlo aleatoriamente tirando en las siguientes tablas 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:

- ¿Estás en un antiguo asentamiento ratón, cueva secreta o son restos de un naufragio/pecio?
- ¿Está en la cima de un volcán, es un lugar donde viven los dioses y diosas o es un área con mucha presencia mágica?
- ¿Está defendido por una gran bestia o trampa mortal?
- ¿Has superado los kiores muchas dificultades para encontrarlo?

DONES DIVINOS

Los dones divinos no tienen usos, tienen sus propias normas de uso.

ANZUELO DE MAUSI

Este anzuelo tallado de un hueso, atrapa cualquier cosa que esté en el fondo del mar a distancia de tu sedal. Es lanzarlo y atrapa lo que busques. Otra cuestión es si tienes la fuerza suficiente para tirar de él, porque si no puedes sacar el objeto deseado, este no se desenganchará y tendrás que cortar el sedal.

FIGURA DE LA CANOA DE RATONGA

Ratonga es un semidiós que construyó la primera canoa. Esta figurilla, que solo ocupa una casilla de equipo, se convierte es una canoa con remos cuando se echa al agua y vuelve a su tamaño original cuando se saca del agua.

CALABAZA DE MAUSI

Esta calabaza fue usada por Mausi para encerrar a los vientos. Permite encerrar una tormenta o un tifón. Si la calabaza está llena, tendrá que vaciarse antes liberando la tormenta o el tifón para poder volver a meter dentro otra tormenta. Se cuenta que Mausi atrapó un tifón que amenazaba su poblado y luego lo libero sobre una flota de invasores.

AZUELA DE RAT'A

Esta azuela de carpintero, que perteneció al mítico rey Rat'a, permite construir estructuras de 1 casilla(5 cm) por turno de trabajo y siempre que haya madera cerca. Puedes crear refugios, puentes, escaleras, presas, etc. son construcciones muy básicas pero bien hechas y resistentes. Tras terminar de trabajar, tienes la condición «cansado».

SAL DE KANE

El dios creador Kane, salo el mal para purificarlo y la sal que le quedo la guardo en una bolsa de hojas de palmas. La bolsa nunca se queda sin sal y donde se esparce la sal no puede entrar o pasar kupuas y otros espíritus demoniacos. Tiene 3 usos diarios y cada uso permite purificar 6 casillas (30 cm). La protección dura 1 día hasta la misma marea que ahora.

LLAMA DE PELE

Esta llama eterna no se puede apagar, te mantiene caliente incluso en la nieve de las montañas y prende cualquier cosa inflamable en una ronda. Si se le pone un mango de algo que no prenda como piedra o metal puede usarse como arma muy eficaz (ligera, 1d10)

1D20	TESORO
1	Tira en la tabla de **dones divinos**
2	Máscara espiritual tiki
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 ca
12-14	Bolsa con 1d6 x 50 ca
15-17	Bolsita con 1d6 x 10 ca
18-20	1d6 x 5 ca dispersos por el suelo

1D6	ARTEFACTOS MÁGICOS
1	Hacha de piedra que te permite corta madera sin cansarte
2	Trozo de lava que no se enfría. Sirve como calefactor o para calentar líquidos
3	Tiputa (camiseta de hojas de palma trenzada) que te hace flotar en el agua
4	Canicas magnetizadas que se mueven para juntarse no importa lo lejos que estén (0 espacios)
5	Calabaza vaciada que siempre tiene aire dentro que respirar
6	Vela que revela la verdadera apariencia de un cambiaformas bajo su luz

1D6	TESORO VALIOSO
1	Remo de maderas nobles decorativo (100 ca)
2	Juego de konane de buena calidad (2 espacios, 500 ca)
3	Antiguo juego de herramientas de tatuaje (400 ca)
4	Perla negra gigantesca (0 espacios, 1000 ca)
5	Pepita de oro (1000 ca)
6	Juego de konane de materiales nobles (2 espacios, 1500 ca)

1D6	TESORO GRANDE
1	Bastón de mando de jefe/a tribal (2 espacios, 300 ca)
2	Tiras de piel de tiburón tratada (4 espacios, 400 ca)
3	Calavera de pez espada (4 espacios, 500 ca)
4	Reloj solar de piedra de los antiguos kiores (4 espacios, 500 ca)
5	Trono de ébano laboriosamente grabado de jefe/a tribal (6 espacios, 1000 ca)
6	Canoa ceremonial muy decorada (6 espacios, 1000 ca)

1D6	TESORO INUSUAL
1	Una buena cantidad de kava seca (200 ca en un herbolario)
2	Figura de alabastro de kupua (200 ca para un kahuna)
3	Huesos de kiore antiquísimos, perfectos para hacer armas y herramientas (300 ca para un kahuna)
4	Piedra volcánica con un brillo rojizo, quizás pueda tallarse y convertirse en una máscara tiki (2 espacios, 500 ca para un kahuna)
5	Vara de zahorí para buscar agua
6	Tambor ipu ancestral

1D6	TESORO ÚTIL
1	1d6 paquetes de raciones de frutas deshidratadas
2	1d6 antorchas
3	Arma mundana
4	Armadura mundana
5	Objeto útil mundano
6	Kiore perdido, dispuesto a ayudar

1D6	DONES DIVINOS
1	Anzuelo de Mausi
2	Figura de la canoa de Ratonga
3	Calabaza de Mausi
4	Azuela de Rat'a
5	Sal de Kane
6	Llama de Pele

LA DIOSA DEL VOLCÁN

La diosa Pele que vive en el volcán está enfadada con los habitantes de la isla porque olvidaron poner un tocado de plumas en su última ofrenda.

Como diosa del volcán es colérica e irascible y ya decidido mandar sus nieblas a la playa para castigar a sus XXX fieles.

XXX

PROBLEMAS EN KAONA IOLE

Tus riokes estarán en su día a día trabajando según dicte su trasfondo, recolectando cocos, pescando, bailando hula, etc.

Sin previo aviso, el pututu de las mareas sonará con el tono de alerta. Desde el volcán desciende la niebla de Pele y parece mucho más grande que otras veces.

XXX

LA DECISIÓN DE LOS KAHUNAS

XXX

El jefe del asentamiento XXX pedirá voluntarios para cumplir esta gran misión. Si no llega al cupo de 4 uno de los kahunas, lanzará sus conchas de adivinación y elegirá al resto de tus riokes.

BUSCANDO A LA AÑEJA LAMOR

XXX

La ubicación la añeja Lamor no es fija y tus roedores deberán explorar la costa este de la isla para encontrarla.

XXX

LA AÑEJA LOMAR

La añeja Lomar es una gigantesca tortuga laúd de más de 200 años. XXX

XXX

CAMINO AL VOLCÁN

XXX

XXX

El suelo es lava

XXX

XXX

LA DIOSA AIRADA

XXX

ADENTRÁNDOSE EN LA CUEVA DE LOS ANCESTROS

XXX

XXX

DE VUELTA AL VOLCÁN

XXX

XXX

APACIGUANDO A LA DIOSA

XXX

LOS DONES DE LA DIOSA

XXX

RECIBIMIENTO COMO HÉROES Y HEROÍNAS

Tus riokes serán recibidos como si fueran el propio Mausi, con collares eli, con ricos manjares, con agua de coco y con bailes de bienvenida hula en los que deberán participar.

Los cuentacuentos estarán ansiosos de escuchar su epopeya para poder añadirlas en su repertorio, añadiendo más épica y magia a los relatos, ya de por sí increíbles.

Puede darles títulos específicos según sus hazañas en la aventura como «mataserpientes» o «buscatesoros», si lo consideras apropiado.

Tus riokes han explotado la parte sur de la isla (la playa y la selva hasta la falda del volcán), el cabo este y el cabo oeste y la cara sur y la cima del volcán, pero todavía queda la zona norte con su parte del volcán, de la selva y sus acantilados y calas. Además de del Islote de XXX.

RECURSOS

MÁSCARAS TIKI

Fuego de Pele	**Fuego de Pele**	**Bendición de Hi'iaka**	**Bendición de Hi'iaka**	**Lanza de Kū**	**Lanza de Kū**
○○○	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○
Don de Nāmaka	**Don de Nāmaka**	**Dureza de Kū**	**Dureza de Kū**	**Ira de Lono**	**Ira de Lono**
○○○	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○
Don de Papahānaumoku	**Don de Papahānaumoku**	**Mirada de Mausi**	**Mirada de Mausi**	**Luz de Kane**	**Luz de Kane**
○○○	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○
Bendición de Pele	**Bendición de Pele**	**Favor de los Kapua**	**Favor de los Kapua**	**Enredaderas de Papahānaumoku**	**Enredaderas de Papahānaumoku**
○○○	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○
Forma de Hā'upu	**Forma de Hā'upu**	**Fuerza de Mausi**	**Fuerza de Mausi**	**Don de Hā'upu**	**Don de Hā'upu**
○○○	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○
Maldito	**Maldito**	**Maldito**	**Maldito**	**Maldito**	**Maldito**
Desventaja a todas las tiradas.	Desventaja a todas las tiradas.	Desventaja a todas las tiradas.	Desventaja a todas las tiradas.	Desventaja a todas las tiradas.	Desventaja a todas las tiradas.
Despejar: Hacer un descanso completo y una ceremonia de perdon.	**Despejar:** Hacer un descanso completo y una ceremonia de perdon.	**Despejar:** Hacer un descanso completo y una ceremonia de perdon.	**Despejar:** Hacer un descanso completo y una ceremonia de perdon.	**Despejar:** Hacer un descanso completo y una ceremonia de perdon.	**Despejar:** Hacer un descanso completo y una ceremonia de perdon.

ARMAS Y ARMADURAS

Cuchillo de hueso ligera ○○○ *1d6*	**Cuchillo de hueso** ligera ○○○ *1d6*	**Cuchillo de hueso** ligera ○○○ *1d6*	**Honda** ligera, a distancia ○○○ *1d6*	**Honda** ligera, a distancia ○○○ *1d6*	**Honda** ligera, a distancia ○○○ *1d6*
Leiomano mediana ○○○ *1d6/1d8*	**Leiomano** mediana ○○○ *1d6/1d8*	**Leiomano** mediana ○○○ *1d6/1d8*	**Remo** mediana ○○○ *1d6/1d8*	**Remo** mediana ○○○ *1d6/1d8*	**Remo** mediana ○○○ *1d6/1d8*
Horca pesada ○○○ *1d10*	**Horca** pesada ○○○ *1d10*	**Tao** pesada ○○○ *1d10*	**Tao** pesada ○○○ *1d10*	**Arco** pesada, a distancia ○○○ *1d8*	**Arco** pesada, a distancia ○○○ *1d8*

Protecciones de palma trenzada ○○○ *def 1*	**Protecciones de palma trenzada** ○○○ *def 1*	**Protecciones de palma trenzada** ○○○ *def 1*	**Protecciones de palma trenzada** ○○○ *def 1*	**Armadura de placas de coco** ○○○ *def 1*
Armadura de placas de coco ○○○ *def 1*		**Armadura de placas de coco** ○○○ *def 1*		**Armadura de placas de coco** ○○○ *def 1*
Armadura de conchas ○○○ *def 1*	**Armadura de conchas** ○○○ *def 1*	**Armadura de conchas** ○○○ *def 1*	**Armadura de cangrejo** ○○○ *def 1*	**Armadura de cangrejo** ○○○ *def 1*	**Armadura de cangrejo** ○○○ *def 1*

EQUIPO DE VIAJE

Antorchas	Antorchas	Antorchas	Antorchas	Antorchas	Antorchas
Antorchas	Antorchas	Antorchas	Antorchas	Antorchas	Antorchas
Antorchas	Antorchas	Raciones	Raciones	Raciones	Raciones
Raciones	Raciones	Raciones	Raciones	Raciones	Raciones
Raciones	Raciones	Raciones	Raciones	Raciones	Raciones
Bolsa de conchas	Bolsa de conchas	Bolsa de conchas	Bolsa de conchas	Bolsa de conchas	Bolsa de conchas
	___/250	___/250	___/250	___/250	___/250
Piedras	Piedras	Piedras	Piedras	Piedras	Piedras
Munición	*Munición*	*Munición*	*Munición*	*Munición*	*Munición*
Flechas	Flechas	Flechas	Flechas	Flechas	Flechas
Munición	*Munición*	*Munición*	*Munición*	*Munición*	*Munición*

DONES DE LOS DIOSES

Anzuelo de Mausi	Figura de la canoa de Ratonga	Calabaza de Mausi	Azuela de Rat'a	Sal de Kane ○○○	Llama de Pele ligera *1d10*

OTROS OBJETOS

Hacha de piedra	Konane	Lava que no se enfría	Tiputa flotadora	Calabaza siempre llena de aire	Vela detecta cambiaformas ○○○
Raíces de kaba ○○○	Almejas de gran calidad	Remo decorativo			

LICENCIA

«MausTiki» es una obra independiente creada por Jorge Monclús (@Gwannon) y no está afiliada ni a Losing Games ni a El Refugio de Ryhope. Se publica bajo la «Licencia a Terceros de Mausritter».

Los derechos de Mausritter son propiedad de Losing Games y de El Refugio de Ryhope (para la edición en castellano).

«MausTiki» está hecho bajo licencia CC BY 4.0. Todo el código fuente puedes encontrarlo en GitHub/ideasRoleras/LaPlaya

Compatible con
Mausritter RR
Material no oficial

- Flat maori tattoo pattern by Freepik
- Tiki masks with scary faces and toothy mouth, decorated with leaves isolated by upklyak
- Tiki masks, tribal wooden totems, hawaiian or polynesian style attributes, scary faces with toothy mouth by upklyak
- Tiki masks with scary faces and toothy mouth, decorated with leaves isolated by upklyak
- Flat design wood texture illustration by freepik
- Parquet seamless pattern rawpixel.com
- Cangrejo de raíz de manglar en estilo de dibujos animados sobre fondo blanco por brgfx
- PRIMAL SPELLS FOR MAUSRITTER by Earthpirate
- Traditional Hawaiian totem tiki mask by upklyak
- Tiki mask cartoon vector illustration set Collection of brightly decorated colored wooden face elements of Hawaiian ethnic tribal peoples Totem traditional decorative cultural statues of aborigines by upklyak
- Half Coconut y Coconut armour con licencia CC BY-NC-SA
- Tiki masks and burning torches, tribal wooden totems, hawaiian or polynesian attributes by upklyak
- Set of granite stones isolated on white background by brgfx
- Stylized Rock Vector Illustration Set by brgfx
- Set of brown stones isolated on white by brgfx
- Flat candelaria tamales collection by freepik
- Kayak canoe design illustration set by pikisuperstar
- Leiomano by Jen con licencia CC BY-SA
- Seafood Icons Set by macrovector
- Board game collection by freepik
- Medieval weapons by ddraw
- Sea deep light underwater surface cartoon vector by upklyak
- Vector cartoon sticker crab hand drawn vintage clipart by rawpixel.com
- Sea landscape with shallow with rocks in clean water under fluffy clouds by upklyak
- Model of outrigger canoe from Hawai'i by Joel Abroad con licencia CC BY-NC-SA
- Hula calabash by troy mckaskle con licencia CC BY-SA

- Tropical volcano island in sea cartoon landscape by upklyak
- Night volcano island in ocean cartoon vector background Magma eruption glow on exotic tropical isle beach near palm tree Beautiful volcanic lava steam in forest game design Rock in sea water by upklyak
- Falling space comet icon by studiogstock
- Maori fishhook by Ali Eminov con licencia CC BY-NC
- Flat candelaria tamales collection by freepik
- Polynesian adze (replica), bought 2019 in Yap by Plenz con licencia CC 0
- Map Book by Lux Taggart
- Hand drawn cartoon chameleon illustration by pikisuperstar)
- Set of turtle cartoon by brgfx
- Red burning charcoal flat set by pch.vector
- Conjunto de animales del bosque de dibujos animados por macrovector
- Isolated dry tree cartoon sticker on white background by brgfx
- Tropic rest flat icons set of bungalow and equipment for beach vacation isolated vector illustration by macrovector

OTROS PROYECTOS QUE TE PUEDEN INTERESAR

Si os ha gustado esta suplemento de Mausritter podéis probar otros de mis proyectos. Animaros y dadles un poco de cariño.

OPERACIÓN: Tras el mundo perdido - Una campaña donde lucharás contra nazis a lomos de dinosaurios para SWEA.

¡Arrr! Cthulhu: Aventuras de piratas en el Caribe de los Mitos de Cthulhu SWEA.

Doctor Jekyll y Mister Hyde: Investigadores privados para FATE

ÍNDICE

MausTiki por Gwannon 1
- La comunidad de Kaona Iole 1
- El día a día 5
- Religión y dioses 6

Reglas 8
- Cambios rápidos de reglas 8
- Creación de personaje 8
- Nombres 10
- Condición «Maldito» 10
- Inventario 11
- Magia tiki 14
- Surcar los mares, surfear olas 17

Criaturas 19
- Mo'o, espíritu acuático cambiaforma 19
- Cangrejo 19
- Tortuga 20
- Kupua menor 20
- Cerdo salvaje 20
- Compañeros 21

Exploración 22
- Exploración terrestre 22
- Exploración marítima 22
- Clima 22
- Encuentros 24

Tesoros 28
- Dones divinos 28

La diosa del volcán 30
- Problemas en Kaona Iole 30
- Buscando a la añeja Lamor 31
- Camino al volcán 32
- El suelo es lava 33
- La diosa airada 34
- Adentrándose en la cueva de los anc... 35
- De vuelta al volcán 36
- Apaciguando a la diosa 37
- Recibimiento como héroes y heroínas 37

Recursos 38
- Máscaras Tiki 38
- Armas y armaduras 39
- Equipo de viaje 40
- Dones de los dioses 41
- Otros objetos 41

Licencia 42
- Otros proyectos que te pueden inter... 43

11409 PALABRAS

44 PÁGINAS