

# MAUSTIKI

POR GWANTON

**MausTiki** es mini-ambientacion 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

XXX

## MARA

XXX

## CLIMA Y MAREAS

XXX

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

Las mareas marcan cuando salir a pescar, cuando bajar a la playa a recoger algas, XXX

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 vigilas 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.

## EL MAR Y LAS EMBARCACIONES

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

## 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 nada  
tiene que ver con el que practicaban los  
antiguos polinesios. Es más cercano al  
surf moderno. 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.

## EL VOLCÁN

XXX

# EL DÍA A DÍA

XXX

## 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 se reserva a los roedores que han hecho cosas importantes para la comunidad donde viven.

De normal los koires 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.

## DEPREDADORES

XXX

## RELIGIÓN Y DIOSSES

XXX

• **Pele.** XXX

• **Hī'iaka.** XXX

• **Kū.** XXX

• **Nā maka.** XXX

• **Hā 'upu.** XXX

## 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

## MAUKE, EL HÉROE TRAMPOSO

XXX

## AUMAKUAS, ESPÍRITUS FAMILIARES

XXX

# 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.

1012	MAREA	XXX
1-3	Marea subiendo	XXX
4-5	Pleamar	XXX
6	Pututu de pleamar	Madera de héroe/heroina o villano/a
7-9	Marea bajando	XXX
10-11	Bajamar	XXX
12	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.

REG-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



PG+CA	TRASFONDO	OBJETO A	OBJETO B
21	Músico	Tambor Pahu	Baquetas Käla'au
22	Carpintero/a	Hacha de piedra (medianas, 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 (medianas, 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 (medianas, 1d6 / 1d8)	Cordel de coco, rollo
34	Recolector/a de algas	Orca	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 (medianas, 1d6 / 1d8)	Piedra para pulir
52	Buceador/a	Tubo de caña para respirar	Tridente (medianas, 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.

## CONDICIÓN «MALDITO»

Enfadarse 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.

## INVENTARIO

MausTiki tiene su propio inventario. Adaptado 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, pero sí son buenos trabajando la madera.

Los precios están en conchas de caracol azul (ca) y si algo no tiene precio coge el precio del manual básico.

## 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 honda que es usada como arma de guerra, mientras que el arco y las flechas se reserva normalmente para la caza.

• **Leiomano:** Esta arma similar a una pala de jugar a pelota tiene el borde lleno de

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 o incluso bailar el hula.

pequeños dientes de tiburón insertados.

• **Tao:** 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.

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

• **Remo:** 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

XXX

Todas las armaduras previenen 1 de daño.

• **Protecciones de palma trenzada (XXXca).** XXX. Ocupa una casilla de cuerpo. Después de cada combate pierde una casilla de uso.

 **Armadura de placas de coco (XXXca).**

XXX. Ocupa una casilla de cuerpo y pata secundaria. Flota y no puedes sumergirte.

 **Armadura de conchas o de cangrejo (XXXca).**

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

## EQUIPO VARIO

XXX

 **Kava (XXXca):** La kava es una planta de la que se saca una bebida con efectos XXX

## EMBARCACIONES

XXX

 **Canoa (XXXca):** XXX

 **Tabla de surf (XXXca):** XXX

 **Catamarán (XXXca):** XXX

# 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 arriesgándose 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).

DOD	HECHIZO	EFEITO	RECARGA	TABÚ
2	<b>Fuego de Pele</b> (Bola de fuego)	Lanza una bola explosiva hasta 60 cm. Infinge [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	<b>Bendición de Hi'iaka</b> (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	<b>Lanza de Kū</b> (Proyectil mágico)	Infinge [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	<b>Don de Nāmaka</b> (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	<b>Dureza de Kū</b> (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	<b>Ira de Lono</b> (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.



<b>DÑO</b>	<b>HECHIZO</b>	<b>EFEITO</b>	<b>RECARGA</b>	<b>TABÚ</b>
8	<b>Don de Papahānaumoku</b> (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	<b>Mirada de Mausi</b> (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	<b>Luz de Kane</b> (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, paraguas o similares, ni taparte la cabeza.
11	<b>Bendición de Pele</b> (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	<b>Favor de los Kapua</b> (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 kapua se liberará y buscará vengarse de ti.
13	<b>Enredaderas de Papahānaumoku</b> (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 manténlos atados durante toda la noche y el día.	Debes plantar una semilla en cada descanso largo o completo.
14	<b>Forma de Hā'upu</b> (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	<b>Fuerza de Mausi</b> (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	<b>Don de Hā'upu</b> (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 OTRAS**

El mar 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 su exploración debería ser un elemento importante en las aventuras de MausTiki.

XXX

### **REGLAS PARA NADAR, BUCEAR Y NAVEGAR**

XXX

### **COMPETICIONES DE SURF**

XXX

### **CARRERAS**

XXX

# CREATURAS

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.

## MOCO, TAGARJO CAMBIAFORMA

XXX

• PG X, FUE X, DES X, VOL X

• Armadura X

• Ataques: XXX

• XXX

1. XXX: XXX

2. XXX: XXX

3. XXX: XXX

4. XXX: XXX

5. XXX: XXX

6. XXX: 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. **XXX:** XXX

5. **XXX:** XXX

6. **XXX:** XXX

\* En tierra/en el agua

## KAPUA MENOR

Los kapuas 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 tramosos 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. **XXX:** XXX

5. **XXX:** XXX

6. **XXX:** XXX

# EXPLORACIÓN

XXX

MODIFICACIONES A LA  
EXPLORACIÓN

XXX

EXPLORACIÓN  
MARÍTIMA

XXX

# LA PLAYA Y EL Océano

XXX

**PROBLEMAS EN KAONA  
KOKI**

XXX

**LA DECISIÓN DE LOS KAHUNAS**

XXX

**BUSCANDO A LA AÑEJA  
LAMOR**

XXX

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

**LA AÑEJA LOMAR**

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

XXX

**CAMINO AL OcéANO**

XXX

**EL SUEÑO ES LANA**

XXX

**LA DIOSA AIRADA**

XXX

**LA GRAN MIGRACIÓN**

XXX

**LA FLOTA**

XXX

**CÓMO CONTINUAR**

XXX

# RECURSOS

## MÁSCARAS TIKI

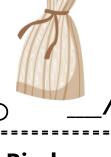
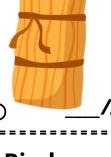
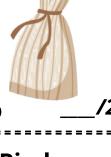
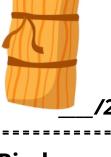
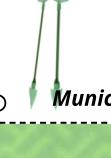
Fuego de Pele 	Fuego de Pele 	Bendición de Hī'iaka 	Bendición de Hī'iaka 	Lanza de Kū 	Lanza de Kū 
Don de Nāmaka 	Don de Nāmaka 	Dureza de Kū 	Dureza de Kū 	Ira de Lono 	Ira de Lono 
Don de Papahānaumoku 	Don de Papahānaumoku 	Mirada de Mausi 	Mirada de Mausi 	Luz de Kane 	Luz de Kane 
Bendición de 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 Desventaja a todas las tiradas. Despejar: Hacer un descanso completo y una ceremonia de perdon.	Maldito Desventaja a todas las tiradas. Despejar: Hacer un descanso completo y una ceremonia de perdon.	Maldito Desventaja a todas las tiradas. Despejar: Hacer un descanso completo y una ceremonia de perdon.	Maldito Desventaja a todas las tiradas. Despejar: Hacer un descanso completo y una ceremonia de perdon.	Maldito Desventaja a todas las tiradas. Despejar: Hacer un descanso completo y una ceremonia de perdon.	Maldito Desventaja a todas las tiradas. Despejar: Hacer un descanso completo y una ceremonia de perdon.

# ARMAS Y ARMADURAS

Cuchillo de hueso ligera  000      1d6	Cuchillo de hueso ligera  000      1d6	Cuchillo de hueso ligera  000      1d6	Honda ligera, a distancia 000      1d6	Honda ligera, a distancia 000      1d6	Honda ligera, a distancia 000      1d6
Leiomano mediana 000      1d6/1d8	Leiomano mediana 000      1d6/1d8	Leiomano mediana 000      1d6/1d8	Remo mediana 000      1d6/1d8	Remo mediana 000      1d6/1d8	Remo mediana 000      1d6/1d8
Tridente pesada 000      1d10	Tridente pesada 000      1d10	Tao pesada  000      1d10	Tao pesada  000      1d10	Arco pesada, a distancia 000      1d8	Arco pesada, a distancia 000      1d8

Protecciones de palma trenzada  000      def 1	Protecciones de palma trenzada  000      def 1	Protecciones de palma trenzada  000      def 1	Protecciones de palma trenzada  000      def 1	Armadura de placas de coco  000      def 1
Armadura de placas de coco  000      def 1	Armadura de placas de coco  000      def 1	Armadura de placas de coco  000      def 1	Armadura de placas de coco  000      def 1	Armadura de placas de coco  000      def 1
Armadura de conchas 000      def 1	Armadura de conchas 000      def 1	Armadura de conchas 000      def 1	Armadura de cangrejo 000      def 1	Armadura de cangrejo 000      def 1

# EQUPO VARIO

<b>Antorchas</b>  000	<b>Antorchas</b>  000	<b>Antorchas</b>  000	<b>Antorchas</b>  000	<b>Antorchas</b>  000	<b>Antorchas</b>  000
<b>Antorchas</b>  000	<b>Antorchas</b>  000	<b>Antorchas</b>  000	<b>Antorchas</b>  000	<b>Antorchas</b>  000	<b>Antorchas</b>  000
<b>Antorchas</b>  000	<b>Antorchas</b>  000	<b>Raciones</b>  000	<b>Raciones</b>  000	<b>Raciones</b>  000	<b>Raciones</b>  000
<b>Raciones</b>  000	<b>Raciones</b>  000	<b>Raciones</b>  000	<b>Raciones</b>  000	<b>Raciones</b>  000	<b>Raciones</b>  000
<b>Raciones</b>  000	<b>Raciones</b>  000	<b>Raciones</b>  000	<b>Raciones</b>  000	<b>Raciones</b>  000	<b>Raciones</b>  000
<b>Bolsa de conchas</b>  000 ____/250	<b>Bolsa de conchas</b>  000 ____/250	<b>Bolsa de conchas</b>  000 ____/250	<b>Bolsa de conchas</b>  000 ____/250	<b>Bolsa de conchas</b>  000 ____/250	<b>Bolsa de conchas</b>  000 ____/250
<b>Piedras</b>  000 <b>Munición</b>	<b>Piedras</b>  000 <b>Munición</b>	<b>Piedras</b>  000 <b>Munición</b>	<b>Piedras</b>  000 <b>Munición</b>	<b>Piedras</b>  000 <b>Munición</b>	<b>Piedras</b>  000 <b>Munición</b>
<b>Flechas</b>  000 <b>Munición</b>	<b>Flechas</b>  000 <b>Munición</b>	<b>Flechas</b>  000 <b>Munición</b>	<b>Flechas</b>  000 <b>Munición</b>	<b>Flechas</b>  000 <b>Munición</b>	<b>Flechas</b>  000 <b>Munición</b>

# LEGENDA

«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](#)

- 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](#)

**Palabras:** 4512

**Páginas:** 19

- 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](#)



## Inspiración

Buscar Mythic Polynesia - Mythras Roleplaying Game

Konane -> juego de damas hawaianas

<https://library.mausritter.com/>

TIKIs

[Armadura Armadura de conchas](#)