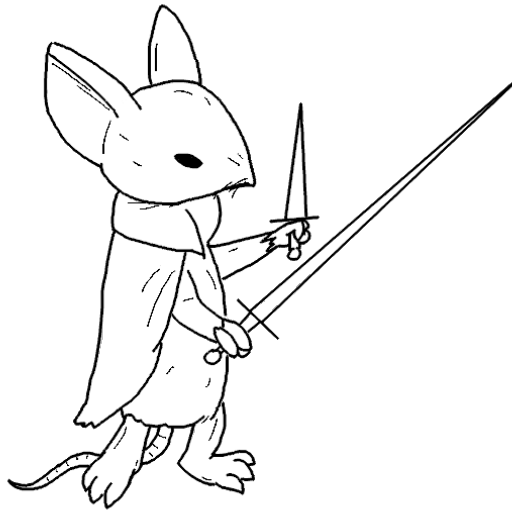


OSI Mouse Guard (v2)

Una reinterpretación del juego de rol,
inspirado por el estilo de la vieja escuela.

Dorovich (Vido)

16 de enero de 2025



Índice

1. Prefacio	4
2. Crear un personaje	5
3. Detalles del personaje	5
3.1. Nombres	5
3.2. Pelaje	6
3.3. Lugar de nacimiento	6
4. Atributos	8
4.1. Fuerza	8
4.2. Agilidad	9
4.3. Voluntad	9
4.4. Salud	10
4.5. Percepción	10
5. Experiencia y veteranía	10
5.1. Rango	11
5.2. Edad	11
5.3. Nivel de experiencia	11
5.4. Profesiones	12
5.5. Tirada de habilidad	13
6. Equipamiento	14
6.1. Objetos míticos	15
7. Puntuación de aguante	15
7.1. Daño	15
7.2. Recuperación	16
8. Combate	16
8.1. Orden de iniciativa	16
8.2. Tirada de ataque	17
8.3. Tirada de moral	18
8.4. Movimiento	18
8.4.1. Retroceder	19
8.4.2. Retirarse	19
9. Reacciones e influencia	19
10. Mejora de personaje	20
10.1. Tirada de aprendizaje	20
11. Moradores de los Territorios	20
11.1. Ratones	20
11.2. Comadreas	20
11.3. Aliados de las comadreas	20
11.4. Ganado	21
11.5. Animales salvajes	22
12. “Reglas de oro”	23

13.Plantilla de personaje	23
14.Recursos y mapas	25
15.Notas adicionales	25

1. Prefacio

Los ratones luchan por vivir seguros y prosperar entre las duras condiciones y los depredadores del mundo. Así se formó la Guardia de los Ratonos. Después de perseverar contra un señor de la guerra comadreja en la Guerra de invierno de 1149, los territorios ya no están tan atribulados. Es cierto que los peligros del día a día existen, pero ya no son soldados de la Guardia, sino escoltas, exploradores, observadores del clima, exploradores y guardaespaldas de los ratones que viven entre los territorios. Se necesitan muchas habilidades para que la guardia mantenga las fronteras seguras. Deben encontrar nuevos caminos y rutas seguras de aldea en aldea, conducir envíos de mercancías de una ciudad a otra y, en caso de ataque, protegerse de todo mal y daño a sus territorios.

En Mouse Guard, los jugadores forman una patrulla de la Guardia de los Ratonos, y tendrán que vérselas con las adversidades de la vida en los Territorios en misiones que se les encomienden.

Nosotros, como Guardianes, ofrecemos todo lo que somos para proteger la santidad de nuestra especie, la libertad de nuestros parientes y el honor de nuestros antepasados. Con conocimiento, espada y escudo, llevamos a cabo estas acciones, sin anteponer jamás a un solo ratón por encima de las necesidades de todos, ni el deseo de uno mismo por encima de otro. Nos esforzamos por nada menos que servir al bien mayor.

– El Juramento del Guardián

2. Crear un personaje

Para crear un personaje sigue los siguientes pasos:

1. Determina sus atributos (ver 4) y anota las características secundarias que correspondan.
2. Escoje su rango en la guardia (ver 5.1) y edad, y anota su nivel de experiencia inicial. Anota su valor GAC0 correspondiente (ver 5.3).
3. Determina sus PA a partir de su nivel de experiencia y su SAL (ver 4.4).
4. Determina sus niveles de profesión (ver 5.4) a partir de su edad (ver 5.2).
5. Determina su equipamiento inicial (ver 6).
6. Determina su CA a partir de la armadura elegida y su AGI (ver 4.2). Anotar también su movimiento (ver 8.4).
7. Anotar los ataques con las armas disponibles (junto a sus bonificaciones/penalizaciones a la tirada de ataque y de daño).
8. Anotar los últimos detalles del personaje (ver 3).

3. Detalles del personaje

Los detalles del personaje son todo aquello que no tiene que ver con un número: su nombre, el color de su capa, su familia, etcétera. Ayudan a dar vida al personaje y pueden ser usados por el GM para involucrar mejor al personaje en la historia y/o darle motivos para luchar en la Guardia (¿O quizás no? Quién sabe...).

3.1. Nombres

Los nombres de los ratones en Mouse Guard varían desde celtas a ingleses. Aquí listo algunos ejemplo que han aparecido en los cómics, como fuente de inspiración:

- **Masculinos:** Abram, Aengus, Aeden, Aeren, Airlfrid, Alastair, Algomin, Alistair, Alister, Allyn, Alton, Amson, Ankur, Ardyn, Arkin, Argus, Baldwin, Bardrick, Baron, Bastian, Bayden, Beagan, Bedwyn, Benn, Bennett, Ber, Bill, Blackbur, Bowen, Bram, Brand, Cadell, Cale, Caley, Carver, Caven, Cedric, Celanawe, Cerise, Chauncy, Chilton, Christopher, Clarke, Clyfford, Connor, Cornall, Curt, Dain, Dalton, Damon, Darrow, Dayle, Delvin, Edrik, Edwy, Elymis, Ernst, Erroll, Erwynn, Ewing, Ewyn, Fabron, Fairfax, Faramond, Farrer, Faolan, Faulkner, Feagan, Fenton, Feris, Finn, Finbarr, Firbean, Folker, Fydor, Fyffe, Gamlion, Garner, Garnier, Garrison, Garrow, Garye, Gavin, Gerrit, Gill, Gilmoor, Godwynn, Goryn, Grahame, Gregor, Gunnar, Gurney, Haggen, Hackett, Hakett, Hannidy, Harold, Henson, Hogan, Holton, Ingram, Israel, Jakob, Jasper, Jeff, Jeremiah, Joseph, Joshua, Julian, Kenzie, Kole, Konrad, Kudyard, Kyle, Lachlyn, Laird, Lester, Liaem, Locke, Loukas, Lyndon, Marcus, Martin, Maccree, Merek, Meritt, Midnight, Nathaniel, Nichlas, Nigel, Noelan, Norrwyn, Omarr, Orren, Othon, Osric, Oswald, Owain, Paul, Pearse,

Peder, Quentin, Quiggly, Rand, Ragnier, Reave, Rupert, Roarke, Roibin, Rylan, Samuel, Saxon, Sefatus, Sextus, Seyth, Shane, Silas, Silfano, Siemon, Sloan, Tander, Thaddeus, Thane, Thom, Thurstan, Thurson, Timook, Toby, Trevor, Tristram, Tuk, Tynan, Vaughn, Vernon, Vidar, Vinson, Volker, Waldon, Walmond, Wyatt.

- **Femeninos:** Abigail, Adelle, Ainsle, Allyson, Alma, Anne, Annice, Annika, Aubrey, Autumn, Aynslee, Baeylie, Bellah, Bonnie, Briar, Bronwyn, Brynn, Brynne, Caitlin, Calla, Carwyn, Cayley, Caylyn, Ceara, Celandine, Cheska, Chelsae, Clove, Curran, Daewn, Dalia, Dara, Dayana, Daye, Doris, Ede, Elanore, Elly, Em, Feruin, Flower, Gale, Genevra, Gwendolyn, Holly, Ilsa, Ingrid, Isabel, Ivonne, Ivy, Jann, Jenny, Josephine, Julyia, June, Katlynn, Kaitlinn, Kearra, Kellwyn, Kem, Landra, Laria, Laurel, Leah, Leith, Lenox, Lilly, Lin, Loonis, Loralai, Loralyn, Loretta, Lynea, Lyra, Mairen, Mairin, Maren, Marin, Maura, Maya, Maye, Meeka, Millicent, Mira, Moira, Mysie, Nancye, Nicoll, Nola, Odell, Odella, Olathe, Omaira, Oriana, Pim, Piper, Quinn, Quinnla, Raina, Rona, Rosalee, Rosalea, Sadie, Saffron, Sayble, Seana, Seirra, Sela, Serra, Sienna, Singer, Siobhan, Sloan, Sylvia, Taryn, Thora, Tinkle, Vayle, Veira, Veyga, Wylde.

3.2. Pelaje

Cada ratón tiene un pelaje de un color y textura diferente, y además de ser lo primero en lo que un personaje se fija, suele ser también una forma de reconocer a otros personajes. Los colores más comunes son: Marrón, Café, Chocolate, Beix, Negro, Gris claro, Gris oscuro, Blanco, Rubio o Azulado.

3.3. Lugar de nacimiento

Opcionalmente, para dar un mayor trasfondo a un personaje, se escoge su lugar de nacimiento. Este es alguno de los asentamientos que hay en los Territorios de los ratones, y en cada uno de ellos hay profesiones comunes (entre las que el jugador debería escoger a la hora de elegir los niveles de profesión iniciales).

- *Barkstone*: Una pequeña ciudad de clase obrera. Además de las tiendas y puestos de artesanos, en ella se encuentra una posada para viajeros, un bar para los habitantes, un archivo con registros escritos muy bien mantenido, y bastantes campesinos. Barkstone se ubica en el lado oeste de los Territorios. Antes había varias ciudades, como Woodruff's Grove y Ferndale, entre Barkstone y Darkheather. Pero ahora que esas ciudades han caído, los ataques de depredadores en los alrededores de Barkstone son más frecuentes que antes. **Profesiones:** Cristalero, Alfarero, Carpintero, Soldado.
- *Copperwood*: Una de las ciudades más grandes y antiguas de los Territorios. En ella se trabajan muchas artesanías, pero también se dedica en buena parte a la recolección, el molido y la carpintería. Su especialidad más importante es la minería y forjado de metales, en especial el cobre. Si Copperwood no fuera tan grande sería autosuficiente. Ironwood y Copperwood son responsables de la mayoría de la producción de objetos de metal de los Territorios. Los herreros y armeros de Copperwood son conocidos por crear todo tipo de objetos de metal y armas, así como las monedas usadas por Sprucetuck y Elmoos (y Walnutpeck antes de su caída). La ciudad se extiende por el interior de un gran roble y llega hasta sus ramas más altas. Cuenta con vigías que observan a los depredadores, las idas y venidas de los ratones y, por encima de todo, el clima. **Profesiones:** Mercader,

Herrero, Armero, Vigía.

- *Elmoss*: Recibe su nombre del musgo (moss en inglés) que crece en el tronco del olmo más anciano de los Territorios. El musgo es famoso por sus propiedades curativas. Los ratones de Elmoss recogen y entregan la mayoría de este musgo a Sprucetuck, pero también intercambian parte para ser usado como materia prima. La madera recogida de los olmos cercanos también es un bien preciado. Esta madera es resistente al agua y fuerte. En los alrededores de Elmoss también hay muchos alimentos para recolectar: avena, zanahorias silvestres y tubérculos. También se plantan algunos cultivos, pero la mayoría se recogen en su forma más silvestre. Elmoss es una ciudad de tamaño medio que es hogar de artesanos dedicados a la carpintería y el trabajo de la madera. Antaño fue un centro de comercio de alimentos, pero tras la caída de Walnutpeck, Frendale y Woodruff's Grove, su importancia se ha reducido. La familia que gobierna Elmoss emplea a un grupo de ratones armados para proteger a los obreros cuando están recolectando en campo abierto. **Profesiones**: Carpintero, Campesino, Soldado.
- *Ivydale*: Una ciudad de ratones trabajadores que recoge la mayoría del grano de los Territorios. Todos los residentes de Ivydale, jóvenes, viejos, machos o hembras, se sientan a separar el grano de la cáscara durante la época de la cosecha. Algunas de las fibras recogidas son utilizadas para tejer telas, la mayoría de las veces demasiado basta para la ropa, pero apropiada para lonas, bolsas o aislamiento. Otras tareas incluyen la reparación y afilado de herramientas, hornear pan, moler grano, tejer cestos para el almacenamiento y transportar grano y productos. Los guardianes siempre tienen cierta presencia en Ivydale, ya que hay muchos cargamentos de grano que necesitan escolta. **Profesiones**: Tejedor, Panadero, Campesino.
- *Lockhaven*: Hogar de la Guardia de los Ratones, Lockhaven está tallado en el interior de una piedra. Sólo la fachada cubierta de hiedras de Lockhaven es visible desde el exterior. Lockhaven sirve como base de operaciones de la Guardia y no es una ciudad abierta. Aunque hay ratones que viven en ella como ciudadanos, es porque son invitados de la Guardia. La Guardia extiende invitaciones a ratones hábiles y de confianza, así como a sus familias. Un armero a tiempo completo siempre está disponible en Lockhaven, para mantener la armería de la Guardia. En los almacenes abundan los alimentos básicos, mientras que las comidas preparadas se cocinan cuando es necesario, ya que no se sabe a cuántos habrá que alimentar en un día concreto. Lockhaven es famosa por su gabcroon: un denso pan relleno de semillas, frutas y nueces. Aguanta bien el viaje y permanece caliente hasta mucho después de haber sido horneado. El tejido y confección de telas es importante para los ratones de Lockhaven. La Guardia es famosa por sus capas, que necesitan ser al mismo tiempo cálidas y resistentes, pues son la prenda principal de los guardianes. Lockhaven también es hogar de una colmena de abejas. Los ratones recogen la miel para usarla como alimento y la cera para hacer objetos o para ser usada por los médicos. Para acceder a ella, los apicultores usan humo para controlar a las abejas. Las abejas también sirven como elemento disuasorio natural contra los depredadores. En el pasado, Lockhaven sirvió como santuario. Es una de las localizaciones más centrales y mejor fortificadas de los Territorios. Aunque alberga a 70 guardianes, estos protectores rara vez se encuentran en la propia ciudad. Están ocupados con misiones y patrullas durante la mayor parte del año. **Profesiones**: Armero, Tejedor, Apicultor, Cocinero.
- *Port Sumac*: Una pequeña y alejada ciudad que se yergue sobre una tranquila bahía. Su puerto es un punto de reaprovisionamiento en la ruta comercial entre Darkwater y Rustleaf. **Profesiones**: Barquero, Meteorólogo, Cartógrafo, Obrero.

- *Shaleburrow*: Al estar edificada en un bloque de pizarra agrietado, los ratones de Shaleburrow tienen fácil acceso a un manantial subterráneo y frescos almacenes de piedra en los que almacenar alimentos perecederos. Cosechan numerosas frutas y nueces usando herramientas artesanales de pizarra. También preparan y fermentan una gran variedad de bebidas. Construyen muchas de sus estructuras y objetos a partir de la madera recogida al oeste de la apertura en la roca. Muchas familias de ratones viven aquí debido a la abundancia de comida, la protección natural que ofrece la ciudad, y su proximidad a Lockhaven. **Profesiones**: Picapedrero, Campesino, Molinero, Cervecerero.
- *Sprucetuck*: A partir de la savia recogida de las píceas de la zona, los científicos de Sprucetuck preparan diferentes cervezas y elixires, que sirven de remedios naturales para muchos males. Durante el invierno los ratones se mantienen calientes usando piedras calentadas en una hoguera central, que posteriormente llevan a sus casas. En Sprucetuck se llevan a cabo varios trabajos manuales, que incluyen la recogida de savia, atender la hoguera central y repartir las piedras calientes. Sin embargo, la mayoría del trabajo aquí suele ser de índole más intelectual. Los científicos se concentran en la salud de los ratones, el estado de las cosechas, el control de las plagas, la metalurgia y el estudio de los cielos. **Profesiones**: Científico, Erudito, Sanador, Archivista.

4. Atributos

Para generar los atributos del personaje (Fuerza, Agilidad, Voluntad, Salud y Percepción) se deben tirar 3d6 para cada uno de ellos¹. A cada atributo le corresponden algunas características secundarias, que suelen ser modificadores a otros valores de la ficha o probabilidades de guía para el GM. Los Zarpas Tiernas determinan sus atributos de forma especial: usan 4d6 en las tiradas, y una vez tirados descartan el resultado del dado que prefieran de entre los cuatro.

Otra opción para los jugadores es repartir los siguientes valores entre los atributos, en vez de tirar dados para determinarlos: 7, 10, 10, 11, 14. Con esta opción, Los Zarpas Tiernas pueden usar los valores siguientes: 9, 10, 10, 14, 16.

Algunos valores están listados como un porcentaje en vez de un número. En estos casos significa que se puede utilizar un d100 en vez de un d20 para determinar el resultado, si se prefiere.

4.1. Fuerza

La fuerza (FUE) influye directamente en (a) el ataque melé, (b) el daño con cualquier arma, y (c) la capacidad de carga (FUEx10 gramos).

¹Si la partida va a durar algo de tiempo (como una campaña o similar), el GM puede permitir mover un poco los números tirados para evitar puntuaciones *desbalanceadas*.

FUE	Ataque (melé)	Daño
3	-3	-2
4-5	-2	-2
6-8	-1	-1
9-12	-	-
13-15	+1	+1
16-17	+2	+2
18	+3	+2

Cuadro 1: Ajustes por FUE.

4.2. Agilidad

La agilidad (AGI) influye directamente en (a) la modificación base a la clase de armadura (CA), (b) la determinación del orden de iniciativa (individual, para duelos), y (c) la evasión de peligros inminentes con reflejos y destreza.

AGI	CA	Iniciativa	Evasión
3	+3	-2	+6 (-30 %)
4-5	+2	-1	+4 (-20 %)
6-8	+1	-1	+2 (-10 %)
9-12	-	-	-
13-15	-1	+1	-2 (+10 %)
16-17	-2	+1	-4 (+20 %)
18	-3	+2	-6 (+30 %)

Cuadro 2: Ajustes por AGI.

- Evasión (1d20): Por defecto se tiene éxito en 11 (50 %) o más.

4.3. Voluntad

La voluntad (VOL) influye directamente en (a) la moral/lealtad de seguidores y aliados no jugadores, (b) la capacidad de aprendizaje de habilidades o profesiones, y (c) la comprensión de las intenciones de animales no familiares a los ratones.

VOL	Influencia	Comprensión	Aprendizaje
3	-3	-1	-3
4-5	-2	-1	-2
6-8	-1	-1	-1
9-12	-	-	-
13-15	+1	+1	+1
16-17	+2	+2	+2
18	+3	+3	+3

Cuadro 3: Ajustes por VOL.

- Comprensión (1d6): Por defecto se tiene éxito en 2 o menos.
- Aprendizaje (2d6): Por defecto se tiene éxito en 8 o menos.

4.4. Salud

La salud (SAL) influye directamente en (a) los puntos de aguante (PA) adicionales por dado de aguante (DA), (b) la resistencia al cansancio, enfermedad, dolor, veneno, entre otros, y (c) el dado de recuperación de PA por día.

SAL	PA	Resistencia	Recuperación
3	-2	+5 (-25 %)	1d2
4-5	-1	+3 (-15 %)	1d2
6-8	-1	+1 (-5 %)	1d3
9-12	-	-	1d3
13-15	+1	-1 (+5 %)	1d3
16-17	+1	-3 (+15 %)	1d4
18	+2	-5 (+25 %)	1d4

Cuadro 4: Ajustes por SAL.

- Resistencia (1d20): Por defecto se tiene éxito en 12 (45 %) o más.

4.5. Percepción

La percepción (PER) influye directamente en (a) el ataque a distancia, (b) descubrir cosas ocultas o seguir rastros, y (c) la distancia de detección estándar (PERx10 pasos).

PER	Ataque (dist.)	Descubrir
3	-3	-
4-5	-2	-
6-8	-1	-
9-12	-	-
13-15	+1	+1
16-17	+2	+2
18	+3	+3

Cuadro 5: Ajustes por PER.

- Descubrir (1d6): Por defecto se tiene éxito en 1 (o menos).

A la hora de determinar los PA usando los DA, se permite volver a tirar un dado que haya sacado un 1.

5. Experiencia y veteranía

No todos los ratones empiezan siendo notables, y mucho menos héroes. Dependiendo de la experiencia que tenga un personaje en la guardia, en la vida, y en el camino, estará más o menos preparado para lo que acontece en los Territorios.

5.1. Rango

El rango determina la experiencia en la guardia, y la responsabilidad aumenta dependiendo del puesto en el escalafón. Inicialmente, determina la franja de edad del personaje (aproximadamente), además de su nivel de experiencia (ver más adelante) al inicio de la aventura.

Rango	Edad	Nivel
Zarpa Tierna	14-18	1
Guardián	18-25	2
Guardián de patrulla	21-50	3
Líder de patrulla	21-60	4
Capitán de guardia	41-60	5

Cuadro 6: Franjas de edad y nivel inicial por rango en la guardia.

5.2. Edad

La edad de un personaje influye en la cantidad de niveles de profesión disponibles al inicio de la aventura. Las profesiones son útiles para pruebas de habilidad (ver más adelante) y para que el GM las tenga en cuenta.

Un personaje obtiene $1/2$ de nivel de profesión por año cuando no está haciendo un aprendizaje intensivo. Por tanto, la relación entre niveles de profesión totales (N) y edad (E) es aproximadamente $N = E/2$, redondeando al valor entero más grande. Por ejemplo, un ratón de 20 años de edad cuenta con 10 niveles de profesión, a repartir entre aquellas profesiones que le sean familiares.

5.3. Nivel de experiencia

Cada personaje tiene un nivel de experiencia que se corresponde a cuán veterano sea en la vida de guardián y mide su “heroicidad”. De otra forma, un nivel de experiencia superior representa que el personaje sabe defenderse y combatir mejor las adversidades de la naturaleza, ya sea el clima, animales peligrosos, alimento en mal estado, et cetera.

El nivel de experiencia no se corresponde con el rango en la guardia, pero sí que es cierto que los ratones de mayor rango suelen tener un mayor nivel de experiencia.

Nivel	DA (d8)	GAC0
0	1/2 (2) o 1 (4)	20 o 19
1	2 (9)	19
2	3 (13)	19
3	4 (18)	17
4	5 (22)	17
5	6 (27)	17
6	7 (31)	14
7	8 (36)	14
8	9 (40)	14
9	9+2 (42)	12
10	9+4 (44)	12
11	9+6 (46)	12
12	9+8 (48)	10
13	9+10 (50)	10

Cuadro 7: Datos de aguante (DA) y valor para golpear a armadura de clase 0 (GAC0) por nivel de experiencia. De nivel de experiencia 9 en adelante no se aplica el bonus por SAL a los PA adicionales. Los PA aproximados se han escrito entre paréntesis.

Nivel	DA (d6)	GAC0
0	1-1 (2) o 1+1 (4)	20 o 19
1	2+2 (9)	19
2	3+3 (13)	19
3	4+4 (18)	17
4	5+5 (22)	17
5	6+6 (27)	17
6	7+7 (31)	14
7	8+8 (36)	14
8	9+9 (40)	14
9	9+11 (42)	12
10	9+13 (44)	12
11	9+15 (46)	12
12	9+17 (48)	10
13	9+19 (50)	10

Cuadro 8: Progresión alternativa de dados de aguante por nivel de experiencia: cada nivel se aumenta 1d6+1 en vez de 1d8, por lo que se normalizan más los PA obtenidos. No usar a no ser que el GM lo indique.

Usualmente el GM aumentará el nivel de experiencia de los personajes que hayan usado los jugadores tras completar un cierto número de misiones, que aumenta en función de su nivel de experiencia actual.

5.4. Profesiones

Cada jugador debe escoger un número de niveles de profesión en función de su edad. Las profesiones pueden haber sido aprendidas gracias a los padres del personaje (cualquiera de la tabla), del Maestro Artesano que los formó cuando entraron a la guardia (sólo las marcadas con **A**), o de la gente del lugar donde nacieron. Estas elecciones se tendrán en cuenta por el GM cuando deba evaluar si un personaje logra o no una tarea, o la dificultad de una tirada que deba hacer.

Las profesiones marcadas con “R” (raras) normalmente están disponibles únicamente para los Zarpas Tiernas y Capitanes de Guardia.

Profesión	Marca
Alfarero	A
Apicultor	A
Archivista	A
Armero	A
Arquitecto	–
Bardo	–
Barquero	–
Campesino	A
Carpintero	A
Cartógrafo	A
Cazador	–
Cervecerero	A
Charlatán	–
Científico	–
Cocinero	A
Cristalero	A
Domador	–
Forrajeador	–
Herrero	A
Insectero	A
Ladrón	R
Mercader	–
Molinero	A
Naturalista	–
Obrero	–
Panadero	A
Picapedrero	A
Político	R
Profesor	–
Sanador	–
Soldado	R
Tabernero	–
Tejedor	A
Vendedor ambulante	–
Viajero	–
Vigía	–

Cuadro 9: Profesiones comunes (no exhaustivamente). **A**: artesanía, **R**: rara.

5.5. Tirada de habilidad

En situaciones inciertas donde se tengan que poner a prueba las capacidades y conocimientos de un personaje se puede hacer una tirada de habilidad. Normalmente se tira 1d12, obteniendo un éxito en un 1 (mas el nivel de una profesión relacionada) si el GM considera que se tiene una oportunidad de éxito. Por ejemplo si un personaje tiene la profesión Ladrón a nivel 5, obtiene un éxito en 1-6 en 1d12 en tiradas de habilidad relacionadas con tareas picarescas.

A discreción del GM, se pueden ajustar la probabilidad de éxito si se considera que la tarea es simple incluso para los no entrenados, o si es especialmente complicada incluso para los profesionales, respectivamente. Algunas tiradas las pueden hacer los jugadores, mientras que otras donde el jugador no puede saber a priori si tiene éxito o no son resueltas por el GM.

6. Equipamiento

Los guardianes valoran llevar sólo lo mínimo y necesario encima. Cuando crees un personaje escoge:

- Un arma propia de los guardianes (Espada larga o corta, arco, lanza, hacha, halabarda, anzuelo y sedal, escudo, maza, honda, estoque o bastón).
- Una armadura cualquiera (opcional).
- Un utensilio simple que tener a mano (cinturón, bolsa, diario...), normalmente relacionado con su profesión o interés principal.
- Una capa ligera, de un color significativo (representa un aspecto de la personalidad del guardián, es dada por el mentor de un zarpa tierna cuando asciende oficialmente). Los zarpas tiernas no empiezan con capa.

Arma	Daño
Desarmado	1d2
Anzuelo	1d3
Bala (Honda)	1d4
Daga	1d4
Escudo	1d4
Martillo	1d4
Piedra (Honda)	1d4
Bastón	1d6
Espada corta	1d6
Estoque	1d6
Flecha (Arco)	1d6
Lanza	1d6
Mayal	1d6
Maza	1d6
Pico	1d6
Espada larga	1d8
Hacha	1d8
Halabarda	1d10
Mandoble	1d10

Cuadro 10: Daños de distintas armas.

Armadura	CA
Ninguna	9
Cuero	7
Cota de malla	5
Placas	3
Escudo mediano	(-1)
Escudo grande	(-2)

Cuadro 11: Clases de armadura que aportan distintas armaduras. Los escudos (y la AGI) modifican la CA en la medida listada.

6.1. Objetos míticos

Algunos artefactos y herramientas míticas rondan por los Territorios. He aquí algunos de ellos.

- **El Hacha Negra.** Un hacha de guerra oscura como el azabache, forjada por el herrero Farrer en el año 915 (aprox.), cuya existencia es conocida sólo por los descendientes de su linaje. Se considera una de las armas más letales entre los Territorios. A discreción del GM, puede provocar una tirada de moral si el enemigo la reconoce. Daño: 2d6, Requisitos: FUE 13 o más (para resistir su *mordida* al usarla).

7. Puntuación de aguante

Los personajes empiezan con una cantidad de puntos de aguante (PA) determinados por sus dados de aguante (DA), que se pueden modificar por su SAL. Para determinar los PA, tira tantos d8 como dados de aguante te correspondan y suma sus resultados.

Los ratones comunes, que no sean guardianes o guerreros suelen tener sólo 1 PA o 1/2 DA. Puede que tengan 1 o 1+1 DA si son particularmente duros o han tenido que sobrevivir por su cuenta, o son guerreros experimentados. Para guardianes consulta la tabla de rangos de antes. Los animales de orden mayor a los ratones tienen PA diferentes: por ejemplo, las comadreja suelen tener alrededor de 4+1 DA.

7.1. Daño

Cuando un personaje o criatura cae a 0 PA queda fuera de combate, noqueado. Si reciben más daño a partir de ahí, o si el daño que les dejó fuera de combate fue mayor del que hacía falta para reducirlos a 0 PA, deben tirar para ver si mueren al momento o aguantan 1d6 minutos (no rondas) antes de sucumbir.

Opcionalmente (letalidad menor, sólo para jugadores): La tirada de resistencia se permite en combate tras quedar sin aguante (0 PA). Superarla indica que se aguantan 1d6 rondas antes de quedar inconsciente, mientras que fallarla indica que el personaje queda fuera de combate al momento. Cualquier daño posterior conlleva otra tirada de resistencia: superarla indica que se aguantan 1d6 rondas antes de sucumbir, mientras que fallarla implica que el personaje muere al momento.

7.2. Recuperación

Por cada día de descanso en un lugar seguro cada personaje recupera un 25 % de sus PA totales, independientemente de su SAL. Cuando se descansa en lugares peligrosos o al aire libre la cantidad de PA recuperada por día depende del dado de recuperación, que se tira para determinar la cantidad de PA restaurados. Descansar en lugares particularmente relajantes (como unas aguas termales) o estar bajo atención de sanadores puede otorgar bonificaciones a la cantidad de PA recuperados.

Mientras se está enfermo normalmente no se permite recuperar PA con una tirada de Recuperación cuando se desansa, y en caso de que el GM la permita debería tener alguna penalización (como recuperar solo 1 PA o restar un cierto valor al resultado de la tirada).

8. Combate

Los combates se juegan en rondas abstractas de 10 segundos, donde los bandos combatientes se alternan para hacer acciones relevantes y desgastar a sus objetivos. El combate no tiene porqué acabar en la muerte de todo un bando (de hecho es poco probable), ya que siempre hay la opción de huir, rendirse o llegar a negociaciones en el transcurso del encuentro.

8.1. Orden de iniciativa

Cada uno de los bandos en un combate tiene un margen de tiempo donde pueden actuar, llamado ronda. Al inicio de una ronda ambos bandos tiran 1d6, el bando con mayor el mayor valor gana la iniciativa y empieza. Si se empata ambos bandos actúan simultáneamente. En una ronda las acciones de los personajes se resuelven por fases, en el orden siguiente:

1. Determinación de la iniciativa para la ronda. El bando ganador empieza.
2. Tiradas de moral, si fueran necesarias.
3. Movimiento.
4. Ataques a distancia.
5. Habilidades especiales.
6. Ataques melé.
7. El bando perdedor hace los pasos 2 a 6.
8. Se vuelve a empezar desde 1 hasta que el combate finalice.

En caso de emboscada, los personajes sorprendidos no pueden actuar en la primera ronda de combate. Durante las siguientes rondas pueden tomar sus turnos de forma normal.

8.2. Tirada de ataque

Esta tirada se usa para determinar si los ataques hacia un enemigo han sido efectivos. Para hacerlo tira 1d20 y añade cualquier bonificación o penalización a los ataques (como las de FUE o PER, o bien por alguna otra ventaja táctica) y consulta la tabla² en tu hoja de personaje – que ha sido determinada por tu GAC0 – para comprobar a que CA golpeas. El GM compara tu CA golpeada con la CA del objetivo: Si es igual o mejor, el ataque ha causado daño y debes hacer la tirada de daño del arma que has usado (por ejemplo, el daño de una espada es 1d8), restando el resultado de los PA del objetivo. Es decir, un ataque tiene éxito cuando $GAC0 - 1d20 \leq CA$ (usando el GAC0 del atacante y la CA del defensor). Una tirada de 20 en el dado siempre es un éxito, mientras que un 1 es siempre un fallo.

Ataques particularmente afortunados o letales pueden contar con una bonificación al daño, como causar el daño máximo en la tirada de daño, duplicar el daño causado (lo más común), o sumar cierto valor a la tirada.

Hoja de personaje: Los ataques se listan de la forma “T: N (A), D”, donde T es el tipo de ataque (que puede ser “M” (melé) o “D” (distancia)), N es el nombre del ataque o del arma, A es el ajuste de la tirada para golpear (el valor que se suma a 1d20 y se compara con el GAC0), y D es el daño del ataque (ajustado). Por ejemplo, en una hoja de un personaje con FUE 14 encontraríamos “M: Desarmado (+1), 1d2+1”. Otra opción es precalcular el GAC0 para el ataque y escribirlo en vez del ajuste a la tirada para golpear, en cuyo caso se pone entre corchetes en vez de paréntesis. Usando el ejemplo anterior (y asumiendo que el personaje tiene un nivel de experiencia igual a 1) tendríamos “M: Desarmado [18], 1d2+1”, ya que GAC0 19 y un +1 al golpear equivale a usar GAC0 18 para este ataque.

Algunas situaciones especialmente ventajosas pueden añadir bonificaciones a la tirada de ataque, como atacar por un flanco desprotegido (como por la espalda) o tener una posición táctica superior (las cuales dan una bonificación de +2). Atacar por sorpresa en una emboscada duplica cualquier bonificación a la tirada (+4 en vez de +2 para los casos anteriores) y también el daño infligido por ese ataque.

La clase de armadura (CA) indica cómo de bien sabe defenderse tu personaje de los ataques. Puede ser modificada por su AGI, por armaduras o escudos o incluso por su situación táctica (como estar escondido tras cobertura). Los jugadores determinan la CA a la que golpean con sus ataques con el valor GAC0 determinado por su rango en la guardia. Sin embargo, para otros animales, el GM puede usar la siguiente tabla indexando por su número de DA.

²Dependiendo de la hoja de personaje o de la preferencia del jugador, puede que no estés usando una tabla, sino únicamente el valor GAC0. Si es así, ten en cuenta la fórmula para determinar si los ataques son efectivos, en este mismo párrafo.

DA	GAC0	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
hasta 1	19	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
1+ a 2	18	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
2+ a 3	17	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
3+ a 4	16	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
4+ a 5	15	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
5+ a 6	14	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
6+ a 7	13	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
7+ a 9	12	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
9+ a 11	11	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
11+ a 13	10	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10
13+ a 15	9	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9
15+ a 17	8	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8
17+ a 19	7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7
19+ a 21	6	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
21+ o más	5	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5

Cuadro 12: CA golpeada por ataques de animales, a partir de sus DA. El valor GAC0 (golpear CA 0) se lista en la primera columna.

8.3. Tirada de moral

Para comprobar la moral, se tiran 2d6 y se compara: si es superior a la puntuación de moral de la criatura, huye o se rinde (lo que crea mejor para sobrevivir). Si es igual o menor, sigue luchando.

Muchos animales, aunque quizá no se entiendan entre ellos, gozan de inteligencia y rara vez lucharán hasta la muerte. Cuando se considere oportuno, el GM puede tirar 2d6 y compararlo con la puntuación de moral de la criatura, modificándola como crea conveniente según su situación. Estas tiradas también se aplican a seguidores de los personajes (también llamada lealtad en vez de moral), y se modifican con su VOL y por factores como: lo bien que son mantenidos, lazos de amistad o lealtad, o por el deber que comparten con el personaje y su misión.

La puntuación por defecto de moral/lealtad es 7. Se puede ajustar a valores superiores (para indicar mayor determinación a luchar) o a valores inferiores (para indicar mayor cobardía).

8.4. Movimiento

El movimiento se distingue por turnos (10 minutos) y por rondas (10 segundos). Se mide en pasos, donde 1 paso equivale aproximadamente a 5 centímetros, o la mitad de lo que mide de largo un ratón promedio.

En general, correr a dos patas triplica (x3) el movimiento por ronda, mientras que a cuatro patas lo quintuplica (x5). Correr a cuatro patas es imposible si se lleva algo cogido, y se debe soltar o guardar para poder hacerlo.

Carga / Armadura	Turno	Ronda	Corriendo (2P)	Corriendo (4P)
Muy ligera / Ninguna	360 ps	12 ps	36 ps	72 ps
Ligera / Ligera	270 ps	9 ps	27 ps	54 ps
Media / Metálica	180 ps	6 ps	18 ps	36 ps
Muy pesada / Metálica + cargado	90 ps	3 ps	9 ps	18 ps

Cuadro 13: Distancia (en pasos) para el movimiento en un turno, una ronda y una ronda corriendo a 2 o 4 patas.

Si se usa un tablero con figuras de los personajes, la forma recomendable de hacerlo es con una malla hexagonal donde cada hexágono representa estar a 1.5 pasos del siguiente. Por tanto, un personaje con movimiento de 6 pasos/ronda puede moverse 4 hexágonos en una ronda.

8.4.1. Retroceder

Un combatiente puede retroceder lentamente para ganar distancia con cuidado. Este tipo de movimiento está limitado a la mitad de la distancia para el movimiento normal en una ronda. También debe haber suficiente espacio tras el personaje para retroceder. En situaciones concurredas, otros animales tras un personaje que intente retroceder le impedirán este tipo de movimiento.

8.4.2. Retirarse

Cualquier movimiento en retroceso de más de la mitad de la distancia normal de movimiento en una ronda se considera una retirada. Si un animal se intenta retirar, el oponente puede añadir +2 a todas las tiradas para golpear, y el defensor no puede atacar de vuelta. Adicionalmente, los ataques se determinan usando la clase de armadura del defensor sin tener en cuenta escudos (si llevase).

9. Reacciones e influencia

Cuando los jugadores se encuentran con un personaje para el cuál el GM no sabe cómo debería reaccionar, tiene la opción de hacer una tirada de reacción con 2d6, ajustada por el modificador de influencia del personaje que lidere el grupo o que interactúe primero con él.

Tirada	Reacción de NPC
1-	Desastrosa. Odia a los jugadores, y actuará en su peor interés.
2-3	Muy mala. Detesta a los jugadores y actuará contra ellos si es conveniente.
4-5	Mala. Le importan poco los jugadores y actuará contra ellos si le sale a cuenta.
6-8	Neutral. No está impresionado. Pueden ofrecer ayuda en cosas simples.
9-10	Buena. Le gustan los personajes y ayudará dentro de límites razonables.
11-12	Muy buena. Adora a los personajes y les será de mucha ayuda.
13+	Excelente. Altamente impresionado, actuará siempre a su favor como pueda.

Cuadro 14: Tirada de reacción. Los valores extremos (1- y 13+) sólo son posibles de obtener si se tiene un ajuste por influencia.

Si se intenta convencer a un animal (familiar a los ratones) para que deje de luchar, el GM puede permitir añadir la influencia del personaje que se esté comunicando a la tirada de moral del animal.

10. Mejora de personaje

Durante el tiempo entre misiones, los personajes pueden pasar tiempo refinando sus capacidades o aprendiendo habilidades. La mejora de personaje sólo se permite en lugares seguros donde puedan descansar, y deben pasar varios días entrenando con un maestro para que el GM les permita la opción de mejora.

10.1. Tirada de aprendizaje

Para determinar si el personaje ha mantenido la voluntad de mejora durante el proceso, y por tanto si ha logrado algo, se tiran 2d6 y se compara con la puntuación de aprendizaje del personaje. Si es igual o menor, se ha logrado progresar y el jugador puede aumentar en 1 uno de los atributos del personaje o un nivel de profesión relacionada con su entrenamiento.

Opcionalmente (partidas más cortas): A discreción del GM, los personajes pueden avanzar más rápido permitiéndoles una mejora automática en cada período entre misiones y una adicional que deben conseguir superando la tirada de aprendizaje. De esta forma todos los personajes pueden mejorar al menos una vez hasta la siguiente misión.

11. Moradores de los Territorios

Los Territorios son un lugar dinámico y lleno de vida. Además de los ratones y sus asentamientos, están poblados por una desconcertante variedad de fauna y de flora.

11.1. Ratones

Ratón	CA	DA (PA)	Ataques	Moral	Estación
Joven	10	1/2 (2)	1 (1 o arma)	5	–
Ciudadano	9	1 (4)	1 (1d4 o arma)	6	–
Bandido	8	1+1 (6)	1 (1d6 o arma)	7	–
Guerrero	7	2 (8)	1 (1d6 o arma)	8	–

11.2. Comadreas

Comadreja	CA	DA (PA)	Ataques	Moral	Estación
Recluta	8	3 (15)	1 (1d6 o arma)	8	–
Soldado	7	4+1 (19)	1 (1d8 o arma)	9	–
Capitán	5	5 (22)	2 (1d6 o arma)	9	–
Señor de los Túneles	3	6+1 (28)	2 (1d8 o arma)	10	–
Señor Supremo	2	8 (36)	2 (1d10 o arma)	10	–

11.3. Aliados de las comadreas

Animal	CA	DA (PA)	Ataques	Moral	Estación
Hurón					–
Marta					–
Visón					–
Marta cibelina					–

11.4. Ganado

Ganado	CA	DA (PA)	Ataques	Moral	Estación
Escarabajo	7	0+2 (2)	1 (1)	5	–
Abeja	8	1 (4)	1 (1d4 ^a)	6	–
Grillo	9	0+1 (1)	1 (1)	4	–

a: Aguijón venenoso (1d6 daño adicional, o la mitad si se resiste).

11.5. Animales salvajes

Animal	CA	DA (PA)	Ataques	Moral	Estación
Alcaudón	5	2 (9)	1 (1d6)	7	–
Alce	-2	15 (67)	2 (4d6)	10	–
Ardilla rallada	8	1 (4)	1 (1 o arma)	7	–
Ardilla terrestre	8	1+1 (5)	1 (1 o arma)	8	–
Ardilla voladora	7	2 (9)	2 (1 o arma)	9	–
Auras gallipavo					–
Búho real	5	10 (45)	1 (2d8)	9	–
Cangrejo		4 (18)	2 (1d3 ^b)		–
Cáرابو					–
Castor					–
Cernícalo					–
Chorlo gritón					–
Ciervo		8 (36)			–
Coyote					–
Coral ratonera					–
Cuervo común	7	2+2 (11)	1 (1d4+1)	7	–
Cuervo enano	8	1+1 (5)	1 (1d4)	6	–
Culebra verde					–
Escíncido					–
Ganso					–
Garza					–
Glotón					–
Halcón					–
Liebre					–
Lobo	-1	18 (81)	1 (3d10)		–
Mapache					–
Marmota					–
Mofeta					–
Murciélago	7	2 (9)	1 (1d4)	8	–
Nutria					–
Oso negro	-3	22 (100)	2 (8d6 ^c)		–
Pájaro carpintero					–
Puercoespín					–
Rana					–
Rana toro					–
Salamandra					–
Sapo					–
Serpiente	5	6 (27)	1 (2d6)	8	–
Tejón					–
Topo de nariz estre.					–
Tortuga					–
Tortuga mordedora					–
Tritón					–
Urraca azul					–
Víbora roedor					–
Zorro		8 (36)			–

b: Pinzas (ser golpeado por un ataque del cangrejo significa estar agarrado - daño automático cada ronda).

c: Abrazo (ser golpeado por dos ataques indica que el oso ha agarrado a su objetivo e inflige 4d10 daño adicional).

12. “Reglas de oro”

1. Trabajad en equipo. Es fundamental que la patrulla se ayude y complemente, sobretodo cuando toca hacer tiradas. Si alguien tiene que hacer una tirada, sus compañeros también deberían estar atentos por si tienen algún conocimiento, objeto, contacto. . . que pueda ser de ayuda, ya que puede cambiar la dificultad de la tirada o incluso evitarla por completo.
2. Combatir no suele ser la mejor opción. Un par de golpes bien dados pueden dejar fuera de combate a un personaje (más aún si son de un depredador), incluso a los más experimentados, y los puntos de aguante (PA) tardan días en sanar y puede que acabeis sufriendo efectos duraderos. Con esto no quiero decir que huyáis a la primera de cambio y seáis pacifistas, sino que no seáis insensatos y escojáis bien vuestros combates: es vuestro deber saber por lo que vale la pena morir y por lo que no.
3. Pensad más allá de los números. Con esto quiero decir que penséis en lo que significa estar entrenado en una profesión y tener dichos conocimientos, porque aunque no lo parezca puede tener mucha utilidad saber de literatura en las circunstancias adecuadas (y con la creatividad adecuada). La frase en inglés “*think outside the box*” viene a referirse a esto. El entorno y el ingenio serán vuestras mejores armas, y diérase el caso, el filo de vuestra espada también os puede servir.
4. Recordad que sois ratones. Por lo que tareas que para un humano resultan complicadas puede que sean mas fáciles de lo que parece (como trepar o correr a cuatro patas), mientras que algunas serán más complicadas (¡como huir de un depredador!). Por otro lado, las medidas comunes serán centímetros y gramos, pero lo que más usaremos serán medidas más vulgares, como el paso (unos 5 cm).

13. Plantilla de personaje

Si no se dispone de una hoja de personaje, se puede escribir en texto usando el siguiente formato (se han escrito ya algunos valores por defecto):

== Datos =====

Nombre:
Rango:
Edad:
Nivel de exp.:
Pelaje:
Patrulla:

== Atributos =====

Fuerza:
Agilidad:

Voluntad:
Salud:
Percepción:

Ajuste ataque melé: --
Ajuste ataque dist.: --
Ajuste daño: --
Ajuste CA: --

Iniciativa: --
Evasión: 11
Influencia: --
Comprensión: 2
Aprendizaje: 8
Resistencia: 12
Recuperación: 1d3
Descubrir: 1

== Combate =====

PA:
CA: 9
GACO: 19

Ataques:
- M: Desarmado (+0), 1d2
-

== Profesiones =====

-
-

== Inventario =====

-
-
-
-

== Trasfondo =====

Lugar de nacimiento:
Padres:
Maestro Artesano:
Mentor:

14. Recursos y mapas



Figura 1: Territorios de los Ratonas, año 1150.

15. Notas adicionales

El sistema está basado en la versión original de *D&D* (Gary Gygax & Dave Arneson, 1974), e inspirado por *Mouse Guard: el juego de rol* (Luke Crane & David Petersen, 2013). Lo que he escrito aquí no está directamente afiliado con ninguno de ellos, y es un proyecto puramente personal.