

OSI Mouse Guard

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

Dorovich (Vido)

10 de diciembre de 2024



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

Índice

1. Atributos	3
1.1. Fuerza (FUE)	3
1.2. Destreza (DES)	3
1.3. Voluntad (VOL)	3
1.4. Salud (SAL)	4
2. Rangos	4
3. Equipamiento	5
4. Profesiones	5
5. Daño y curación	6
6. Combate	7
6.1. Orden de los turnos	7
6.2. Tirada de ataque	7
6.3. Tirada de moral	8
7. Moradores de los Territorios	8
7.1. Ratones	8
7.2. Comadrejas	8
7.3. Aliados de las comadrejas	9
7.4. Ganado	9
7.5. Animales salvajes	10
8. “Reglas de oro”	11
9. Notas adicionales	11

1. Atributos

Se puede generar los atributos de un personaje de dos formas:

- Tirar 3d6 para cada uno de ellos¹.
- Repartir los siguientes valores: 14, 11, 10, 7.

1.1. Fuerza (FUE)

FUE influye en acertar en ataques con armas melé o desarmado, en el daño infligido con cualquier ataque y en hazañas físicas de fuerza², como el levantamiento de peso o abrir cosas a la fuerza.

FUE	±Ataque (melé)	±Daño
3-5	-2	-1
6-8	-1	-1
9-12	+0	+0
13-15	+1	+1
16-18	+2	+1

Cuadro 1: Modificaciones por FUE.

1.2. Destreza (DES)

DES influye en acertar en ataques con armas de proyectiles o arrojadas, en la puntuación de Defensa y en hazañas físicas de destreza², como la coordinación o el equilibrio.

DES	±Ataque (dist.)	±Defensa
3-5	-1	-2
6-8	-1	-1
9-12	+0	+0
13-15	+1	+1
16-18	+1	+2

Cuadro 2: Modificaciones por DES.

1.3. Voluntad (VOL)

VOL influye en la comunicación con animales no familiares a los ratones, la moral o lealtad de los seguidores y aliados (o del propio personaje, si es un NPC), y a las hazañas mentales², como la determinación o la intuición.

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*.

²No se muestran en las tablas del atributo, ya que es algo que tiene en cuenta el GM a la hora de evaluar las capacidades de un personaje, dificultades de tiradas, etc.

VOL	Comunicación	Moral/Lealtad
3-4	1	-2
5-7	1	-1
8-10	1-2	+0
11-13	1-3	+0
14-16	1-3	+1
17-18	1-4	+2

Cuadro 3: Modificaciones por VOL.

1.4. Salud (SAL)

SAL influye en resistir cansancio, enfermedades, sangrado o el dolor, en los puntos de aguante, y para reducir el daño de venenos y otros efectos nocivos.

SAL	Resistencia	±PA (por HD)
3-4	20 %	-2
5-7	30 %	-1
8-10	40 %	+0
11-13	50 %	+0
14-16	60 %	+1
17-18	70 %	+2

Cuadro 4: Modificaciones por SAL.

2. Rangos

Cada ratón guardián tiene un rango asignado, que determina su capacidad de combate y aguante, además de su capacidad de aprendizaje y de recuperación.

Los jugadores formarán una patrulla: al menos uno de ellos debe ser Líder de patrulla, y el resto Guardianes o Guardianes de patrulla. Se admite que haya Zarpas Tiernas, pero otro miembro del grupo deberá ser su mentor. Los Capitanes de guardia toman roles administrativos en la guardia, y rara vez parten en misiones: sólo puede haber uno si el GM lo permite.

Rango	Edad	PA (HD)	Apd	Rcp	±Ataque
Zarpa Tierna	14-18	2+1	85 %	1d4	+0
Guardián	18-25	3	70 %	1d4	+1
Guardián de patrulla	21-50	4	55 %	1d3	+1
Líder de patrulla	21-60	5	40 %	1d3	+2
Capitán de guardia	41-60	6	25 %	1d2	+2

Cuadro 5: PA (en HD), capacidad de aprendizaje (Apd) y recuperación (Rcp), y bonificación a ataques por rango.

Regla especial: Cuando un Zarpa Tierna genera sus atributos por primera vez (y decide tirar), usa 4d6 y se queda con los 3 resultados más altos, en vez de tirar solo 3d6. Otra opción es usar los valores predeterminados: 9, 11, 12, 16.

3. 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).
- Un utensilio (armadura ligera, cinturón, bolsa...).
- 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	1
Anzuelo	1d3
Daga	1d4
Piedra (Honda)	1d4
Bala (Honda)	1d4+1
Martillo	1d4+1
Escudo	1d4+1
Flecha (Arco)	1d6
Lanza	1d6
Espada corta	1d6
Bastón	1d6
Estoque	1d6+1
Mayal	1d6+1
Maza	1d6+1
Pico	1d6+1
Espada larga	1d8
Hacha	1d8
Mandoble	1d10
Halabarda	1d10

Cuadro 6: Daños de distintas armas.

4. Profesiones

Cada jugador debe escoger la profesión de los padres de su personaje (cualquiera de la tabla) y la del Maestro Artesano que los formó cuando entraron a la guardia (sólo las marcadas con **A**). 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.

Adicionalmente, el GM puede permitir elegir profesiones adicionales a personajes más adultos. Por ejemplo, podría decidir que se puede escoger una profesión adicional si la edad del personaje supera los 40 años.

Profesión	Marcas
Alfarero	A
Apicultor	A
Archivista	A
Armero	A
Arquitecto	–
Bardo	–
Barquero	–
Campesino	A
Carpintero	A
Cartógrafo	A
Cazador	–
Cerveceros	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 7: Profesiones comunes. **A**: artesanía, **R**: rara (puede requerir explicaciones adicionales).

5. Daño y curación

Los personajes empiezan con una cantidad de puntos de aguante (PA) determinados por su rango en la guardia, que se pueden modificar por su SAL.

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 turnos antes de sucumbir.

Los ratones comunes, que no sean guardianes o guerreros suelen tener sólo 1 PA o 1 HD.

Puede que tengan 1+1 o 2 HD 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 comadreas suelen tener alrededor de 4+1 HD.

Por cada día de descanso en un lugar seguro se le permite a cada personaje tirar su dado de Recuperación para recuperar PA. Descansar en lugares particularmente relajantes (como unas aguas termales) o estar bajo atención de sanadores puede otorgar bonificaciones a la tirada.

Descansar mientras se está enfermo o en un entorno hostil e inseguro normalmente no permite recuperar PA con una tirada de Recuperación, o en caso de que el GM la permita debería tener alguna penalización (como recuperar el mínimo de PA de la tirada o restar un cierto valor al resultado de esta).

6. Combate

Los combates se juegan en rondas abstractas de 1 minuto, donde los combatientes toman turnos para hacer acciones relevantes y desgastar a sus objetivos. El combate no tiene porqué acabar en muerte (de hecho es poco probable), ya que siempre hay la opción de huir, rendirse o llegar a negociaciones en el transcurso de la lucha.

6.1. Orden de los turnos

Cada personaje relevante que participe en el combate tiene un turno, y el conjunto de todos los turnos se llama una ronda de combate (que dura aproximadamente 1 minuto). Se actúa por orden descendiente de DES, desempataando por SAL. En un turno un personaje se puede mover a un lugar cercano y hacer una acción relevante, como un ataque.

Los personajes que utilicen armas de proyectiles o arrojadas actúan antes que el resto en la ronda, independientemente de su DES (aunque entre ellos se siguen ordenando los turnos por DES).

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.

6.2. Tirada de ataque

Esta tirada se usa para acertar a un enemigo con un ataque. Para hacerlo tira 1d20 y añade cualquier bonificación o penalización a los ataques (como las de FUE o DES, o bien por alguna otra ventaja táctica) y compara el resultado con la Defensa del objetivo. Si es superada, 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. Ataques particularmente afortunados o letales pueden contar con una bonificación al daño (como causar el daño máximo en la tirada de daño, o sumar cierto valor a la tirada).

Algunas situaciones especialmente ventajosas pueden añadir bonificaciones a la tirada de ataque, como atacar por un flanco desprotegido o tener una posición táctica superior (+2), o atacar por sorpresa en una emboscada (+4).

La puntuación de defensa (o simplemente Defensa) indica cómo de bien sabe defenderse tu personaje de los ataques. Puede ser modificada por su DES, por armaduras o escudos o incluso por su situación táctica (como estar escondido tras cobertura).

6.3. Tirada de moral

Muchos animales, aunque quizá no se entiendan entre ellos, gozan de cierta 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. Estas tiradas también se aplican a seguidores de los personajes, 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.

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.

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

7. 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.

Los animales con un asterisco (*) en sus ataques indica que pueden llevar armas, por lo que se debería usar el daño del arma en vez del listado si ese es el caso.

7.1. Ratones

Ratón	PD	HD (PA)	Ataque	Moral	Estación
Joven	9	1/2 (2)	-1 (1: 1*)	5	-
Ciudadano	10	1 (4)	+0 (1: 1d4*)	6	-
Bandido	11	1+1 (6)	+0 (1: 1d6*)	7	-
Guerrero	12	2 (8)	+1 (1: 1d6*)	8	-

7.2. Comadreja

Comadreja	PD	HD (PA)	Ataque	Moral	Estación
Recluta	11	3 (15)	+0 (1: 1d6*)	8	-
Soldado	12	4+1 (19)	+1 (1: 1d8*)	9	-
Capitán	14	5 (22)	+2 (2: 1d6*)	9	-
Señor de los Túneles	16	6+1 (28)	+2 (2: 1d8*)	10	-
Señor Supremo	17	8 (36)	+3 (2: 1d10*)	10	-

7.3. Aliados de las comadreas

Animal	PD	HD (PA)	Ataque	Moral	Estación
Hurón					–
Marta					–
Visón					–
Marta cibelina					–

7.4. Ganado

Ganado	PD	HD (PA)	Ataque	Moral	Estación
Escarabajo	12	0+2 (2)	-2 (1: 1)	5	–
Abeja	11	1 (4)	+0 (1: 1d4 ^a)	6	–
Grillo	10	0+1 (1)	-2 (1: 1)	4	–

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

7.5. Animales salvajes

Animal	PD	HD (PA)	Ataque	Moral	Estación
Alcaudón	14	2 (9)	+1 (1: 1d6)	7	
Alce	18	15 (67)	+6 (2: 4d6)	10	
Ardilla rallada	11	1 (4)	+0 (1: 1*)	7	
Ardilla terrestre	11	1+1 (5)	+1 (1: 1*)	8	
Ardilla voladora	12	2 (9)	+2 (2: 1*)	9	
Auras gallipavo					
Búho real	14	10 (45)	+5 (1: 2d8)	9	
Cangrejo		4 (18)	+2 (2: 1d3 ^b)		
Cáرابو					
Castor					
Cernícalo					
Chorlo gritón					
Ciervo		8 (36)			
Coyote					
Coral ratonera					
Cuervo común	12	2+2 (11)	+1 (1: 1d4+1)	7	
Cuervo enano	11	1+1 (5)	+0 (1: 1d4)	6	
Culebra verde					
Escíncido					
Ganso					
Garza					
Glotón					
Halcón					
Liebre					
Lobo	18	18 (81)	+10 (1: 3d10)		
Mapache					
Marmota					
Mofeta					
Murciélago	12	2 (9)	+1 (1: 1d4)	8	
Nutria					
Oso negro		22 (100)	+12 (2: 8d6 ^c)		
Pájaro carpintero					
Puercoespín					
Rana					
Rana toro					
Salamandra					
Sapo					
Serpiente	14	6 (27)	+2 (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 de oso (ser golpeado por dos ataques indica que el oso ha agarrado a su objetivo e inflige 4d10 daño adicional).

8. “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).

9. 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.