

Más bigotes

Un suplemento de reglas caseras para Mausritter

Razas jugables (y cosas, cosas y más cosas en un futuro, tal vez)

Por Luis Gimeno Romero

Este suplemento es un borrador de cosillas que Luis Gimeno Romero está escribiendo de manera fan, sin ánimo de lucro y todavía sin probar, para Mausritter, el juego de rol de espadas y bigotes. Mausritter es un juego de rol obra de Isaac Williams, publicado en su versión original por Losing Games y traducido por Óscar López de Ahumada para la versión en castellano publicada por El Refugio de Rhyope. Este documento está publicado bajo licencia CC BY-NC-SA.

Nuevas razas jugables Cobaya

El mundo es muy grande y peligroso... y no solo para los pequeños ratones. Hay otras razas de pequeños mamíferos que también ansían vivir aventuras. En este caso proponemos tres razas jugables. La cobaya y el hamster, que son roedores y, aunque de diferentes costumbres a los del ratón, son capaces de dejar las diferencias a un lado e intentar hacerse entender. La tercera raza es la musaraña, que no es roedor sino familia de los topos. Aunque esta última podría tener alguna dificultad para hacerse entender con sus compañeros ratones y otros roedores, su convergencia evolutiva hace que sea considerado como un roedor más.

- Su creación es como la que aparece en la página 6 de Mausritter, salvo por las excepciones que se explican en algunas de ellas. Estas son:
- Puede haber algún cambio en las tiradas para generar atributos, Puntos de Golpe y pepitas.
- Ignora la tabla de trasfondos y objetos. Invéntate un nombre para tu trasfondo. El equipo inicial lo define tu raza.
- Puedes definir tus detalles de las tablas como de normal, pero en tu cultura tal vez no tengáis signo de nacimiento o sea algo distinto...
- La progresión de experiencia es distinta según la raza.

No debería haber más de un personaje de cada raza en el grupo. Cada una de las razas rompe de forma puntual las reglas del juego y, para compensar, se le ha limitado por otro. Esto hace que cada una destaque sobremanera en el combate, el uso de la magia, su habilidad para evitar los peligros, etc. pero le costará más subir de nivel, tendrá menos vida o perderá recursos con cada intento. Esto tiene la intención de disuadir a los jugadores y evitar su abuso.

Cobaya

En la jaula casi no podías moverte, pero en la naturaleza puedes correr, revolcarte, pelear... Está claro que lo tuyo es la fuerza bruta: todos acuden a ti cuando es necesaria.

1. Atributos

Tira 4d6 y suma el resultado de los tres resultados más altos para tu atributo de FUE.

2. PG, pepitas y habilidades

Tira 2d6 para tus Puntos de Golpe y 1d6 para tus pepitas.

El peso a tus espaldas: tu corpalencia te permite llevar una mochila grande que ninguna otra raza es capaz de llevar. Tiene una capacidad de cuatro y ocupa dos casillas, pudiéndose ubicar solamente a la derecha del equipaje (en las casillas 3 y 6).

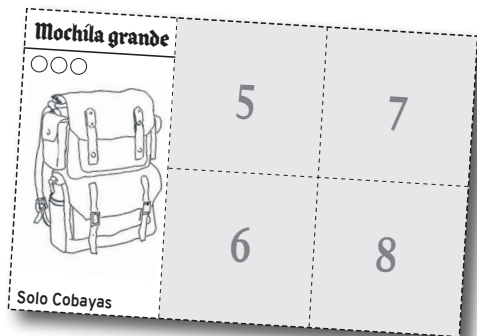
Demoledor: junto con el dado de tu arma puedes tirar 1d12 adicional. El resultado mayor será el daño que hagas a tu enemigo. Si en alguno de los dos dados obtienes un 1, aunque seguirás haciendo daño a tu enemigo, la cosa pintará mal para ti: recibirás 1 punto de daño directo (ignorando tu defensa) por cada 1 que obtengas causa del sobreesfuerzo. Si el ataque se considera potenciado o atenuado tiras respectivamente 2d12 o 2d4 e infliges el resultado mayor y seguirás recibiendo 1 punto de daño directo por cada 1 que obtengas. *Por ejemplo: si obtienes 5 y 6 infliges 6 puntos de daño, si obtienes 1 y 5 infliges 5 pero recibes 1, y si obtienes 1 y 1 infliges 1 pero recibes 2.*

3. Equipo inicial

- Antorchas
- Raciones
- Mochila grande
- Un arma y una armadura de tu elección

4. Progresión

Nivel	Dado PG	Agallas	Ptos. Experiencia
1	2d6	0	0
2	3d6	1	1500
3	4d6	2	4000
4	5d6	3	7000
5+	5d6	4	+6000



Hamster

Te cansa la vida doméstica de la jaula y quieres ver mundo. Nada te atrae tanto como libertad de la naturaleza... o tal vez sí lo haga el saber ancestral de la magia.

I. Atributos

Tiras 4d6 y sumas el resultado de los tres resultados más altos para tu atributo de VOL.

2. PG, pepitas y habilidades

Tira 1d4 para tus Puntos de Golpe y 2d6 para tus pepitas.

Mucho morro: eres capaz de llenar tus carrillos, así que puedes llevar de forma natural hasta un máximo de 500p.

Voluntad de hierro: el constante contacto con los ruidosos humanos ha fortalecido tu psique, así que en caso de que falle tu magia, recibirás 1d4 de daño a VOL y realizarás con ventaja la correspondiente tirada de salvación.

3. Equipo inicial

- Caja de cerillas
- Raciones
- Dos hechizos aleatorios
- Una baratija aleatoria (p.61)
- Un arma de tu elección

4. Progresión

Nivel	Dado PG	Agallas	Ptos. Experiencia
1	1d4	0	0
2	2d4	1	1500
3	3d4	2	4000
4	4d4	3	7000
5+	4d4	4	+6000



Musaraña

La naturaleza es cruel. Los de tu especie tenéis una esperanza de vida muy corta, de apenas un par de años. Por eso vivís con intensidad.

I. Atributos

Tira 4d6 y suma el resultado de los tres resultados más altos para tu atributo de DES.

2. PG, pepitas y habilidades

Tira 1d4 para tus Puntos de Golpe y 3d6 para tus pepitas.

Pequeña pero matona: eres un ser diminuto, pero escuadrado y con gran instinto de supervivencia. Puedes realizar una salvación con ventaja a cambio de perder 10p o un objeto de tu equipaje. Tu Instinto es un estado que debe ocupar una casilla de Cuerpo.

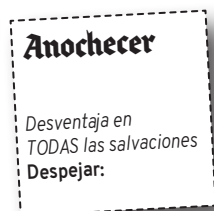
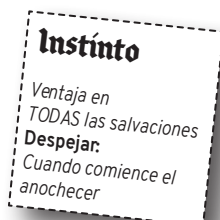
Corta vida: tira 2d4. Esas son las estaciones que te quedan hasta que comience tu anochecer y la naturaleza te reclame. Una vez pasada dicha cantidad de estaciones desde que empezaron tus aventuras perderás tus instintos y cambiarás el estado Instinto por Anochecer. Desde ese momento tendrás desventaja en todas las tiradas de salvación, así que más te vale evitar los peligros o incluso considerar la posibilidad de retirarte.

3. Equipo inicial

- Antorchas
- Raciones (insectos)
- Estado de Instinto
- Un arma de tu elección

4. Progresión

Nivel	Dado PG	Agallas	Ptos. Experiencia
1	1d4	0	0
2	2d4	0	200
3	3d4	1	6000
4	4d4	2	12000
5+	4d4	3	+1000



Nuevos objetos

Este documento tiene tamaño A5, así que si vas a imprimirlo para recortar los objetos, considera la escala de impresión para que sean compatibles con el tamaño de la ficha de personaje.

