

¡Ahíjuna!

Un suplemento gauchezco para un mundo ratonil

Creado por **Kapithan**

Compatible con

Mausritter RR

Material no oficial

Basado en leyendas de la región sur de América del Sur, especialmente en la pampa Argentina. Este suplemento No Oficial para Mausritter intenta dar a conocer algunas de las leyendas más populares del campo, una región vasta y poco habitada por el hombre.

Al final de este documento encontrarás un Glosario con algunos términos utilizados en los textos que podrás leer a continuación.

<https://kapithan.itch.io/> <https://t.me/Kapithano> Versión 1.0

Este juego fue creado para la II Edición de la FolcloreRolJam 2021 «Ratones aventureros».

<https://www.elrefugioeditorial.com/folclore-rol-jam-2021>



Legales

¡Ahijuna! es una obra independiente creada por Kapithan 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).

Todas las imágenes utilizadas en este documento tienen licencia CCo Dominio público con excepción de:

El Ombú - CC BY-SA 3.0 - Autor: Daniel Martín Marcuzzi

El Carancho - CC BY-SA 4.0 - Autor: Ignacio Ballone



**Un padre que da consejos,
Más que padre es un amigo
Y así como tal les digo
Que vivan con precaución
Que nadie sabe en qué rincón
Se esconde el que es su enemigo**

Martín Fierro - José Hernandez

La Pampa Gaucha

Encuentros

1d6 Encuentro

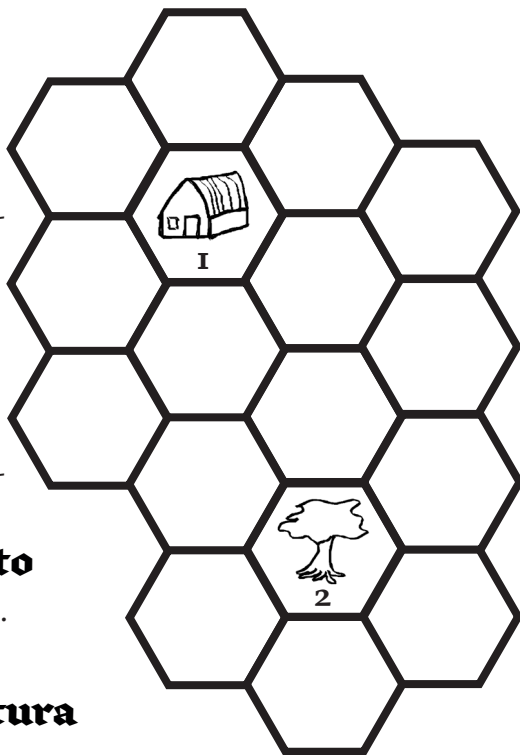
1. Carancho cazando
2. Carancho con ala rota
3. Vizcacha vagabunda
4. Malón de ratas montando liebres (4d6)
5. Yarara (serpiente)
6. El Cachirú

1: La Pulpería

Venta de suministros. Mucha presencia humana.

2: El Ombú Maldito

Asentamiento abandonado.



Ganchos de Aventura

1d6 Gancho

1. Recuperar el asentamiento del Ombú.
2. Encontrar el tesoro de la Luz Mala (si existe).
3. Escoltar una caravana de mercancía desde la pulpería.
4. Liberar a un ratón de la deuda contraída con el Viejo Vizcacha.
5. Encontrar a un ratón extraviado.
6. Matar al Cachirú.

La Luz Mala

“La luz blanca que aparece en la falda del cerro es buena, donde entra hay que clavar un puñal y al otro día ir a cavar... va a encontrar oro y plata. De la luz roja huyan o recen el Rosario, se dice que es luz mala, tentación de Mandinga. El día de San Bartolomé las luces son más brillantes por influencia de Mandinga, ya que es el único día del año en que este se libra de la vigilancia de los ángeles, y aprovecha para atraer las almas.”

Rumores

1d6 Rumor

1. Al cavar bajo la luz se encuentran tesoros.
2. Al cavar bajo la luz se liberan gases tóxicos.
3. Bajo la luz se pueden encontrar tablillas con runas.
4. La luz es el espíritu de un difunto.
5. La luz es provocada por huesos.
6. La luz blanca es buena, la roja es mala.

El Cachirú

Pájaro de mal agüero. El Cachirú es una divinidad maligna del Pueblo Diaguita, muy temida. Su plumaje es gris oscuro. Sus ojos, enormes y fosforescentes, brillan como hogueras en la sombra. Esta luz y sus gritos agoreros son las únicas señales que denuncian su vuelo silencioso. Tiene poder sobre los cuerpos y las almas de los seres vivos.

Si los personajes lo provocan o miran fijamente a los ojos deberán superar una tirada de **Salvación** de **VOL** con **Desventaja** para resistir el embrujo del Cachirú, si fallan obtendrán el Estado **Loco**.

Como alternativa para despejar el Estado **Loco** se le puede ofrecer tres cántaros de aloja; si el Cachirú la bebe, significa que acepta la ofrenda y quitará el embrujo (el DJ deberá realizar una **tirada de suerte** con la probabilidad que considere adecuada dada la ficción).





La Pulpería

En el cruce de caminos humanos se encuentra una pulpería. Las pulperías son tiendas donde se venden bebidas, comestibles, artículos de mercería y otros géneros muy variados. Es el lugar de reunión de los hombres de campo y en ella se toman bebidas alcohólicas.

En la parte trasera el Viejo Vizcacha maneja su propia pulpería de ratones. La vizcacha es un roedor de hasta 60 cm de largo que habita en Sudamérica. Es de pelo abundante, cabeza grande, bigotes largos y sedosos. Sus patas son cortas, con dedos y uñas fuertes que le sirven para cavar la madriguera. La cola se desprende con facilidad, y esto la salva muchas veces de ser capturada.

El Viejo es un gran comerciante y en su pulpería se encuentra de todos. Odia a los caranchos de Moreira porque arruinan el comercio de



la zona. Siempre está bien predispuesto a los negocios, pero nunca le falles ya que no dudará en enviar a Fierro a resolver el asunto.

Fierro es el gato de la dueña de la pulpería humana y socio del Viejo, se encarga de cuidar el lugar y cobrar todas las deudas.

Comprando Objetos Extraños

Cuando algún ratón necesite alguna mercancía poco común, el DJ podrá arrojar 1d6:

- 1 No tiene el objeto deseado.
- 2-3 Al objeto solo le quedan 1 casilla de uso.
- 4-5 Al objeto solo le quedan 2 casillas de uso.
- 6 El objeto está en perfecto estado.

El Ombú Maldito



Un centenario ombú, un árbol corpulento, espeso y de vistoso follaje, que descuella solitario en las llanuras. Su nombre es una voz Guaraní que significa "sombra". Utilizado por sus características como refugio o mojón en la extensa planicie de la Pampa.

Este fue una vez un próspero asentamiento ratón hasta que un día una banda de caranchos ocupó el lugar, obligando a los ratones que lo habitaban a abandonar el lugar.

Hay rumores que indican que en algunos de los oscuros salones aún se pueden encontrar tesoros. Hace poco un numeroso grupo de arañas se han apropiado de las instalaciones y las han hecho su hogar.

La copa del ombú aún es utilizada por los caranchos como base. Su líder Moreira tiene como objetivo dominar toda el área circundante.

Encuentros

1d6 Encuentro

1. 1d6 Arañas
2. 1d4 Arañas bebe
3. Un ratón traicionero
4. Araña Reina
5. Un ciempiés
6. La Umita

Rumores

1d6 Rumor

1. Existe un túnel para llegar al asentamiento.
2. Un espectro habita el lugar (La Umita).
3. Las arañas devoran a los visitantes.
4. Las arañas están dispuestas a ayudar.
5. Contiene grandes tesoros.
6. Los caranchos se han marchado.

Facciones

El Reino de las Arañas

Recursos

- Acuerdo con los caranchos
- Gran número
- Un ratón traicionero

Objetivos

- ☉○ Ocupar el Asentamiento

Caranchos de Moreira

Recursos

- Pandilla sin escrúpulos
- Presencia espeluznante
- Informantes contratados

Objetivos

- ☉☉○ Dominar la región
- Matar al Viejo Vizcacha

Carancho

15 PG, FUE 15, DES 15, VOL 15,
Armadura 1
Ataques: garras d6, picoteo d8

Quieren alimentarse facilmente.



La Umita

La palabra Uma se utiliza en el quichua para referirse a la cabeza, quizás de ahí, que Umita no sea ni más ni menos que el diminutivo. Se trata de una cabeza de ratón, que flota por los aires, dando sustos con su aspecto, unos enormes bigotes, ojos saltones y una gran dentadura, llorando y gimiendo en las noches.

Cuenta la leyenda, que una tribu de ratones fue atacada por un malón de ratas. Los atacantes degollaron a todos, sin discriminar hombres de niños. Fué así, que uno de los niños, elegido por la Pachamama, al rodar su cabeza por el suelo, echó raíces para que pueda vengarse y perseguir a los protagonistas de dicha barbarie.

Anduvo por los caminos, quejandose llorosamente, hasta que los encontró y con sus enormes bigotes los asfixió, a uno por uno.

Desde entonces se cuenta que la Umita suele aparecerse para guiar o proteger a los buenos del peligro que pueda acecharles.

Suele encontrarse en viejas taperas, ranchos abandonados, en lugares solitarios, por las noches, en busca de contar su queja, en especial a los viajeros, que lo único que hacen es espantarse, obviamente, ante dicho espectáculo.

Los personajes deberán superar una tirada de **Salvación** de **VOL** para evitar el terror, si fallan obtendrán el Estado **Asustado**.



Equipo

Boleadoras

Es un arma/instrumento de caza arrojadiza creada por los indígenas de la Patagonia, y las Pampas; luego fue adoptada y modificada por los gauchos.

Consta de dos o tres bolas, piedras muy duras pulidas en forma casi esférica unidas por cuerdas.

Se puede arrojar haciendo girar velozmente las cuerdas por sobre la cabeza y arrojarla con gran precisión al blanco.

A distancia, mediana. 1d8 de daño

Pata principal

En combates cuerpo a cuerpo es frecuente no soltar la boleadora sino usar una de las piedras a modo de maza.

Mediana. 1d6 de daño

Pata principal

Rebenque

Es un látigo corto utilizado por los gauchos de las llanuras de Sudamérica. Pensado principalmente para azuzar a la cabalgadura, consta de un mango de madera maciza y una tralla de igual longitud confeccionada en cuero crudo. Una corta correa permite engancharlo a la muñeca o al borrén de la montura.

El rebenque se emplea asimismo como arma, supliendo al facón en los combates que no ameritaban efusión de sangre o llevado en la mano izquierda para complementar a aquel.

Ligera. 1d6 de daño

Pata principal / pata secundaria

Si atacas con dos armas, tira ambos dados y usa el mejor resultado.

Facón

Es de mayor tamaño que un cuchillo, posee filo en ambos lados y generalmente esta decorado exquisitamente. Además de ser un elemento para cortar como herramienta de trabajo, es utilizado como arma al estilo de la esgrima.

Ligera. 1d6 de daño

Pata principal /pata secundaria

Poncho

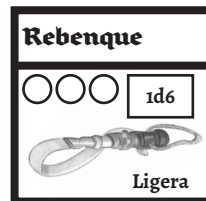
Se trata de un abrigo de diseño sencillo trozo rectangular de tela pesada y gruesa, en cuyo centro se ha practicado un tajo para pasar la cabeza. La tela se deja caer sobre el cuerpo, disponiendo los extremos de manera que permitan mover con facilidad las patas.

De este modo ocupa dos espacios de cuerpo.

Puede utilizarse como elemento de protección, enrollando el mismo sobre la pata secundaria.

Pata secundaria y un espacio de cuerpo

En ambos casos tratarlo como **Armadura ligera**. **Previene 1 de daño**



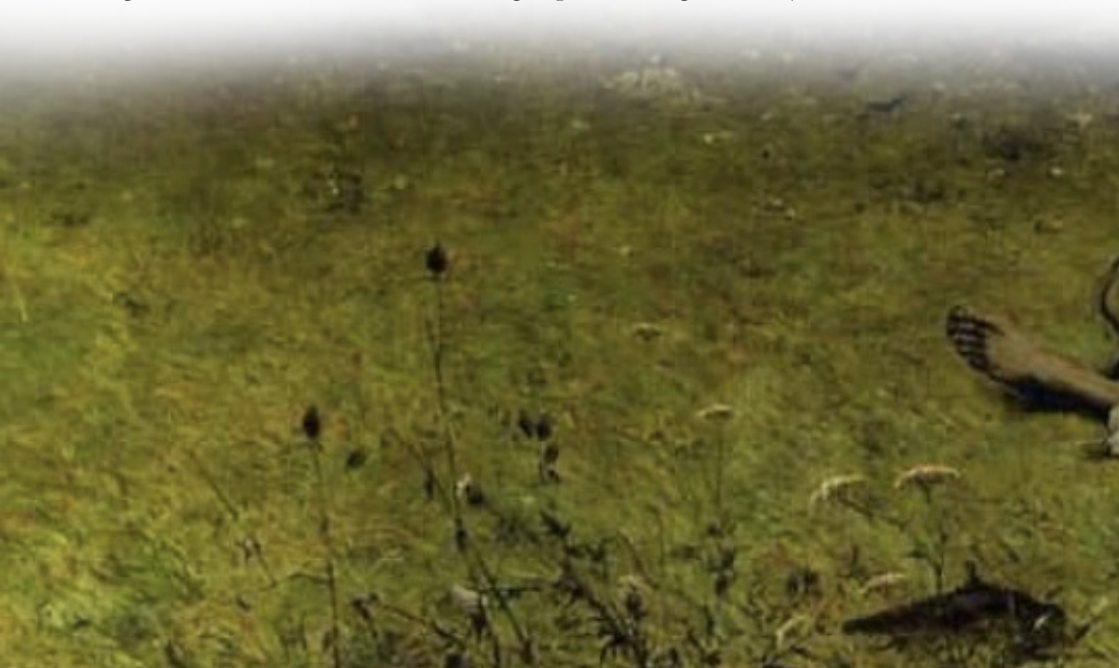
Glosario

Ahijuna: En el ámbito rural, se emplea para expresar enfado o asombro.

Diaguita: un conjunto de pueblos independientes que hablaban un idioma común, el cacán. Se ubicaban en los actuales noroeste de Argentina y en el norte de Chile.

Guaraní: es una lengua de la familia tupí-guaraní hablada por aproximadamente 8,5 millones de personas en el Cono Sur de América. Los guaraníes son un grupo de pueblos nativos sudamericanos.

Malón: El malón fue una táctica militar ofensiva empleada por los indígenas de Sudamérica, como por las etnias mapuche y charúas en los actuales territorios de Argentina, Uruguay y Chile, que consistía en el ataque rápido y sorpresivo de una nutrida partida de guerreros a caballo contra un grupo enemigo. El objetivo era matar



adversarios y saquear para hacerse con ganado, provisiones y prisioneros, sobre todo mujeres jóvenes y niños.

Mandínga: es el nombre que representa al diablo en algunas regiones de Sudamérica, al aparecer como un ser humano normal, con la intención de presentar una apariencia más amigable.

Martín Fierro: es un poema narrativo escrito en verso y una obra literaria considerada ejemplar del género gauchesco, escrita por el poeta argentino José Hernández en 1872.

Pachamama: es la diosa de la tierra, la que concibe la vida, la madre protectora que protege, nutre y sustenta a los seres humanos y, por todos estos atributos, es honrada.

Quíchua: es una familia de idiomas originarios de los Andes peruanos.

San Bartolomé: es el patrón de aquellos que trabajan las pieles, fabrican o usan cuero, guantes, abrigos, cinturones y botas, encuadernadores, pastores y vaqueros.



**Los hermanos sean unidos
porque ésa es la ley primera,
tengan unión verdadera,
en cualquier tiempo que sea,
porque sí entre ellos se pelean
los devoran los de ajüera**

Martín Fierro - José Hernandez

