

## d6 Encuentro

- 1 Un hada haciéndose pasar por ratón en apuros
- 2 1d3 hadas disfrazadas de ratón, buscando el diente
- 3 1d6 hadas discutiendo entre ellas el siguiente paso
- 4 Humano de paso por la habitación
- 5 Humano que permanece 1d6 turnos en la habitación
- 6 Don Gaiferos de paseo



## Hada caza-dientes

6 PG, FUE 10, DES 15, VOL 15  
Ataques: 1d8 estoque de plata  
Hechizo: Proyectil Mágico

*Quiere encontrar dientes de leche para el Hada de los Dientes*

## Humano

Escala inabarcable\*  
20 PG, FUE 25, DES 20, VOL 15, Armadura 2  
Ataques: 1d20 pisotón/escobazo  
Crítico: muerte instantánea

*Desea mantener su hogar libre de ratones*

\*Las criaturas de escala inabarcable sólo pueden ser atacadas por compañías y el daño causado siempre será atenuado.

## Don Gaiferos el gato

Escala de batalla  
15 PG, FUE 15, DES 15, VOL 10, Armadura 1  
Ataques: 1d6 cola, 1d8 mordisco

*Quiere jugar con los ratones que entran en su casa antes de devorarlos*



## Hechizo Dormir

### Efecto

Duerme durante [SUMA] turnos a [DADOS] criaturas pequeñas. Con 2 [DADOS] es capaz de dormir a una criatura de escala de batalla y con 3 [DADOS], a una criatura de escala inabarcable (humanos, caballos, osos...) Se puede combinar para dormir a una criatura pequeña y una de escala de batalla (3 [DADOS]).

### Recarga

Coloca el hechizo dentro de un montón de dientes y duerme sobre él una guardia.



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

El Encargo de Pérez es una obra independiente creada por Antonio Buch y no está afiliada ni a Losing Games ni a El Refugio de Ryhope. Se publica bajo la «Licencia a Terceros de Mausritter».

Algunos nombres y descripciones provienen de «Ratón Pérez: cuento infantil» del Padre Luis Coloma, obra bajo dominio público. Las ilustraciones son de Mariano Pedrero, incluidas en la misma obra.



# El Encargo de Pérez

Una zona de aventuras para Mausritter  
por Antonio Buch

Rumores de extraños asuntos de hadas llevan a los ratones aventureros hasta una granja de caballos. ¿Qué traman las hadas en un lugar tan peligroso? ¿No temen acaso a los humanos?

Mientras los ratones observan a los apacibles caballos pastar alrededor de la granja, unos gritos de auxilio les llevan hasta un pobre ratón atrapado en una trampa con la pierna herida junto a su fiel gorrión. Viste con una chaqueta, un sombrero de paja, unas gafas redondas y una cartera roja cruzada a la espalda. Se presenta como el mismísimo **Ratón Pérez**, el mítico ratón que se lleva los dientes de leche de los niños a cambio de una moneda de oro.



Promete a los ratones una **recompensa** si son capaces de entrar en la granja esa misma noche, coger un diente de leche del pequeño de la familia e intercambiarlo por una moneda de oro. Para lograrlo, les presta además un **poderoso hechizo** capaz de dormir a humanos, con el que poder dormir al pequeño.

Eso sí, deben darse prisa en coger el diente, pues el **Hada de los Dientes** quiere conseguirlo antes que Pérez para sus oscuros intereses...

## d6 Recompensa

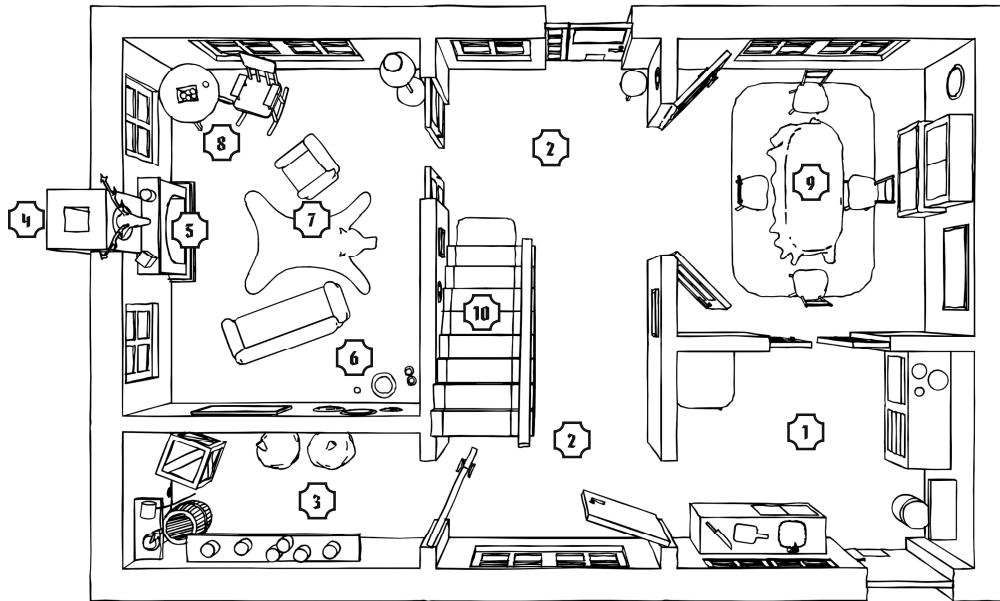
- 1 Regala el hechizo Dormir y desvela cómo se recarga
- 2 Revela dos lugares de aventuras cercanos y su naturaleza
- 3 Regala su amuleto de diente de leche (Armadura 1 contra Hadas)
- 4 Un pagaré por un favor de un noble de la zona u otra poderosa facción
- 5 Una moneda de oro (500 p.)
- 6 Bolsa con 1d6 x 50 p.

Compatible con  
**Mausritter** RR  
Material no oficial

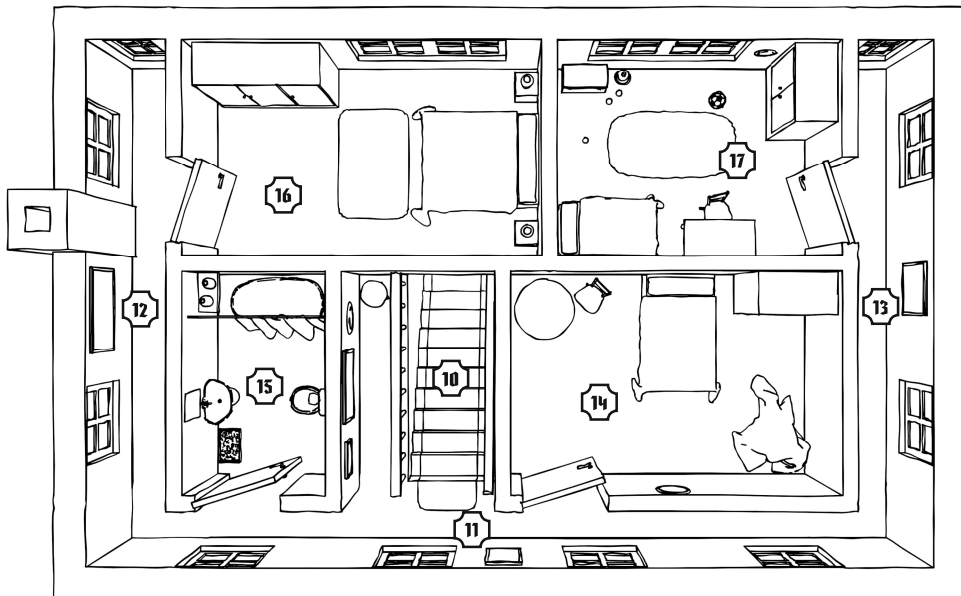
El Refugio  
20 21  
**Folclorol**  
JAM  
II EDICIÓN

# La Casa en la Granja

## Planta baja



## Primera planta



### 1: Cocina

*Limpia y ordenada, con las luces encendidas.*

- La **PUERTA PARA MASCOTAS** conecta con el exterior.
- Justo al entrar hay una trampa de pegamento en el suelo. Salvación de FUE para soltarse un pie.

### 2: Recibidor

*Una larga sala que se extiende de norte a sur de la planta baja.*

- La **PUERTA PARA MASCOTAS** conecta con el exterior.

### 3: Alacena

*Esta oscura habitación se usa para guardar comida.*

- El **AGUJERO** en la pared oeste conecta con el exterior de la casa.
- De un estante del que cuelga una cuerda asoma una **uña de queso**. Si sube por la cuerda un ratón muy pesado o muy cargado, caerá una pesada lata de comida que hace 1d8.
- Entre los sacos hay cereales por valor de **1d6 raciones**.

### 4: Entrada Secreta

*En el exterior de la casa, un hueco entre las piedras de la chimenea conecta con el interior.*

- Si hacen amistad con un caballo, les enseñará la entrada. Según él, unas hadas entraron por allí.
- Se encuentra a casi 2 metros de altura, por lo que el caballo les aupará hasta ella.
- Un puente cruza el interior de la chimenea hasta la boca de la cabeza de ciervo a través de un agujero.

### 5: Chimenea

*Chimenea de piedra decorada con una cabeza de ciervo.*

- La cabeza de ciervo está a una altura mortal.
- Sobre la repisa de la chimenea hay una **estatua del trono del Rey Buby** (4 espacios, 500 p.) y una cajita con un **imperdible de oro** (100 p.)
- La repisa se encuentra también a una altura mortal.
- Entre las ascuas de la chimenea se puede ver el brillo de una tablilla de obsidiana: un **hechizo**.

### 6: Rincón de Don Gaíferos

*Una camita para gatos junto a cuencos de agua y comida.*

- 4 a 6 en probabilidad de que el gato **Don Gaíferos** se encuentre durmiendo en su cama.
- Entre los restos de su comida, una **armadura ligera** y una **bolsita de 1d6 x 10 p.**

### 7: Alfombra de Oso

*La boca abierta del oso guía hacia el oscuro interior.*

- 1d3 de arañas protegen su nido de intrusos.

### 8: Zona de Costura

*Una mecedora junto a una mesa con utensilios de costura.*

- Se puede saltar de la mecedora a la mesa si el ratón se mece para coger impulso (salvación de DES). Tirada con ventaja si otro ratón ayuda al balanceo.
- En la mesa hay dos **aguja de coser** (arma ligera).
- También hay un **ovillo de lana** (4 espacios) con el que se puede distraer gatos.

### 9: Comedor

*Una sala con una enorme mesa en el centro iluminada tenuemente por la luz de la cocina.*

- Un hada haciéndose pasar por ratón en apuros. Si confían en ella, les ataca desprevenidos.
- El grueso mantel de la mesa es pesadísimo y es imposible levantarlo. Aunque hay otras formas de atravesarlo...
- Bajo la mesa hay **1d6 x 5 p.** esparcidas por el suelo y un **cucharón de plata** (2 espacios, 500 p.)

### 10: Escaleras

*Altas escaleras enmoquetadas.*

- Son necesarios 2 turnos de exploración para subir las.
- Se pueden subir deprisa, pero es necesario superar una salvación de FUE para no quedar **Cansado**.

### 11, 12 y 13: Pasillos Sur, Oeste y Este

*Oscuros y largos.*

- Están vacíos y no hay lugares para esconderse.

### 14: Habitación de Invitados

*La oscuridad de esta habitación vacía esconde algunos muebles y una gran forma bajo sábanas.*

- 1d3 hadas buscan en la habitación.

### 15: Cuarto de baño

*A oscuras, con el eco continuo de una gota cayendo.*

- En el arenero de Don Gaíferos hay un **martillo de guerra** y una **lanza**. Los únicos restos de dos valientes ratones...

### 16: Habitación de matrimonio

*La habitación de los padres, a oscuras y vacía por ahora.*

- Sobre una de las mesitas de noche hay un collar de perlas (2 espacios, 1500 p.) y una cadena de plata (2 espacios, 500 p.)
- Por cada turno que pasen en la habitación, 1 probabilidad entre 6 de que aparezca un humano, cierre la puerta y se meta en la cama.

### 17: Habitación de Gilito

*Habitación con juguetes por el suelo levemente iluminada por una luz para dormir.*

- 1d3 hadas a punto de abalanzarse sobre el niño en busca del diente.
- Por cada ronda de combate, 1 probabilidad entre 6 de que el niño despierte.
- En el suelo hay un soldadito de juguete con una **armadura pesada**.
- Bajo la almohada, un **diente de leche**. Salvación de DES para no ganar el estado **Cansado** mientras el ratón se arrastra bajo la almohada. Si el niño no está dormido, 4 a 6 posibilidades de que se mueva y cause 1d8 de daño.

