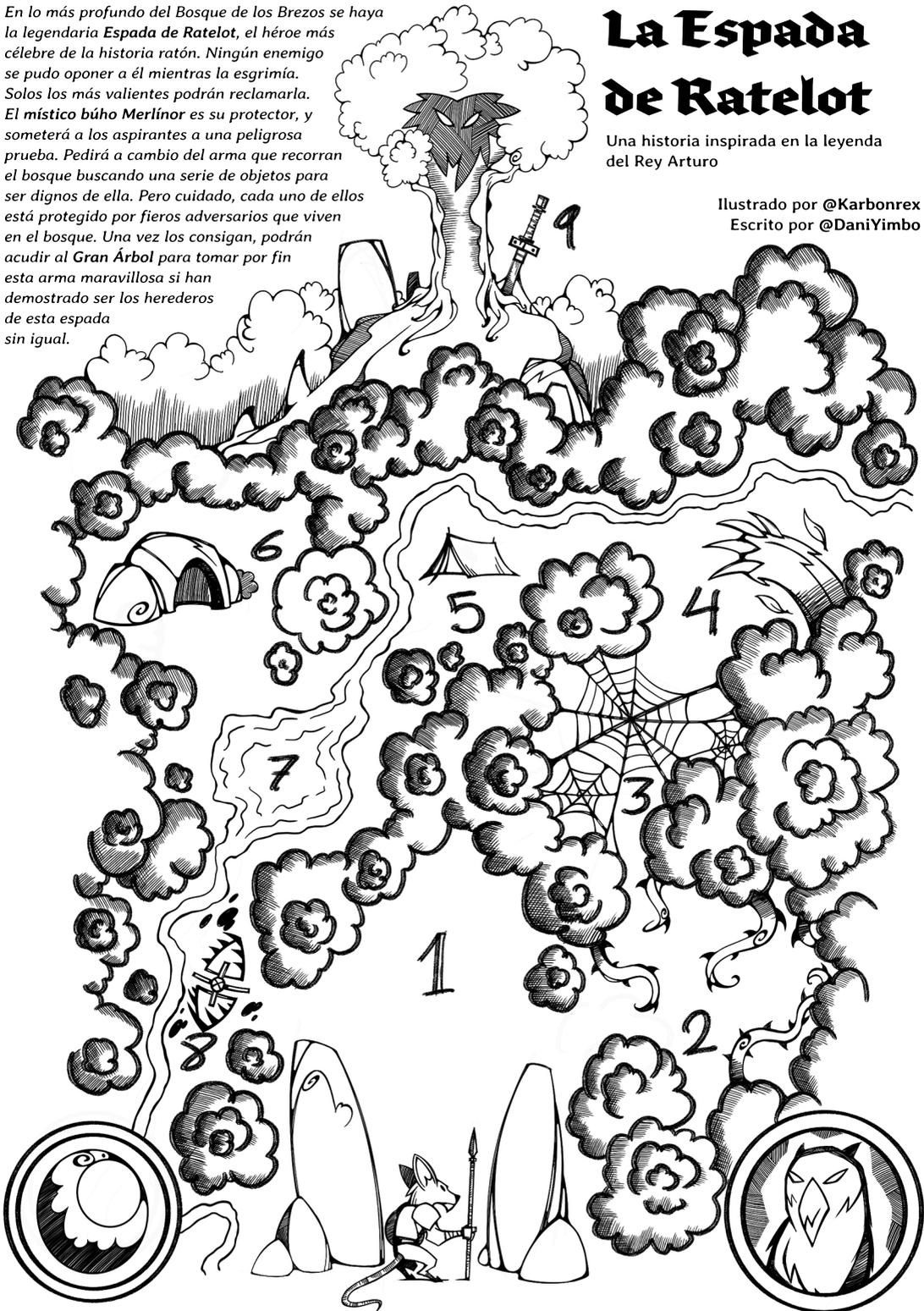


En lo más profundo del Bosque de los Brezos se haya la legendaria *Espada de Ratelot*, el héroe más célebre de la historia ratón. Ningún enemigo se pudo oponer a él mientras la esgrimía. Solos los más valientes podrán reclamarla. El místico búho Merlínor es su protector, y someterá a los aspirantes a una peligrosa prueba. Pedirá a cambio del arma que recorran el bosque buscando una serie de objetos para ser dignos de ella. Pero cuidado, cada uno de ellos está protegido por fieros adversarios que viven en el bosque. Una vez los consigán, podrán acudir al *Gran Árbol* para tomar por fin esta arma maravillosa si han demostrado ser los herederos de esta espada sin igual.

La Espada de Ratelot

Una historia inspirada en la leyenda del Rey Arturo

Ilustrado por @Karbonrex
Escrito por @DaniYimbo





¿Qué es esto?

Tienes en tus manos una semilla de aventura para jugar a Mausritter con vuestro grupo de ratones **inspirada en el mito del Rey Arturo**. A continuación dispones de una serie de zonas explicadas brevemente para que le deis forma a vuestro gusto. En el manual del juego podrás encontrar ayudas para hacer de este mapa una aventura divertida y emocionante.

Zona 1 - El claro

La entrada al bosque suele estar bastante concurrida. El grupo de ratones tendrá un encuentro aleatorio **tras lanzar un dado de seis caras** y consultando la siguiente tabla con diferentes opciones.

1: Serpiente glotona / 2: Cuervo ladrón / 3: Ratón buhonero / 4: Bandidos rata / 5: Hada curiosa / 6: Setas curativas

Zona 2 - Espinas, espinas por todas partes

No dan fruto salvo en este bosque: una rara baya que solo se encuentra en lo más profundo del lugar. Merlínor ha pedido una como prueba.

Amenazas: Hay espinas de todos los tamaños, ¡y son venenosas!

Zona 3 - Un lugar pegajoso y peligroso

Una familia de arañas bastante grandes y siempre hambrientas vive aquí. Merlínor quiere uno de sus **huevos**.

Amenazas: Es difícil moverse entre tanta tela de araña, ¡y la bienvenida será hostil!

Zona 4 - El furioso oso durmiente

Un oso gigantesco pasa gran parte del día durmiendo aquí. Merlínor quiere un **mechón de pelo** del animal.

Amenazas: Tiene el sueño ligero y no tiene un buen despertar, ¡si lo hace habrá que ser muy rápido!

Zona 5 - el humano en su caseta

Un cazador de mariposas ha acampado aquí. Merlínor quiere un **trozo de la red** con la que caza y dejarla inservible.

Amenazas: Morgan, que así se llama, tiene miedo a los ratones, ¡los odia!

Zona 6 - No pierdas de vista el aguijón

En esta cueva habita un enorme escorpión. Merlínor quiere que consigáis su **veneno**. A lo mejor hay que 'convencerlo'.

Amenazas: Pinzas letales y un aguijón venenoso, ¡mucho cuidado!

Zona 7 - ¡Croac!

La **flor** de los nenúfares en esta charca son bellas, y Merlínor reclama una de ellas. El Gran Sapo es muy avaricioso.

Amenazas: Hay un pequeño ejército de ranas, ¡y sirven fielmente a su líder!

Zona 8 - Almas errantes

Muchos animales han caído en el cepo. Merlínor quiere que desactiven su mecanismo y traigan el **muelle** que lo dispara.

Amenazas: ¿Oís el escalofriante lamento de las víctimas?, ¡da mucho miedo!

Zona 9 - El Árbol de Merlínor

Después de que el grupo de ratones entregue al búho hechicero todos los objetos, éste solicitará una última prueba: sacar la espada de la raíz en la que está clavada. Solo los más puros de corazón podrán conseguirlo (el primero que supere una prueba de **Voluntad**). No hay otra forma de lograrlo. Si los ratones atacan a Merlínor, éste se convertirá en una nube de mariposas que desaparecerá volando para no volver nunca más.

