

La ratoncita del zurrón

Una ratonventura para Mausritter



Isabel Rísquez Navajas

Índice

La ratoncita del zurrón.....	3
Facciones.....	3
División del mapa.....	5
Tesoros Id6	8
Encuentros Id6	8
Rumores Id6	9
Secretos Id6.....	II
Semillas de aventura.....	12

La ratoncita del zurrón

Ha llegado el rumor de otras zonas cercanas a Villa Camembert de que una rata tiene un zurrón mágico que canta como los dioses. Para escuchar su bella melodía la rata pide a cambio algo de comida y alojamiento. Los vecinos al verla se sorprenden ante semejante animal: grande, greñudo, miope y con aspecto siniestro.

Facciones

Ratones del bosque: saltan, corren, brincan y disfrutan de

una apacible vida en las villas y aldeas del frondoso bosque del Robledal.

Objetivo: disfrutar de la vida, ayudar a los demás y encontrar a la ratoncita perdida.

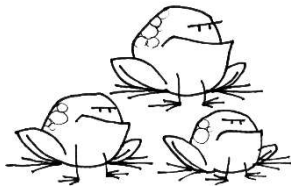
Banda de ratas de peaje: vagan como nadie y muy vengativas.

Objetivo: extorsionar a todo el que pasa por el claro donde ellas habitan.

El coro de sapos: estos indeseables, llegados de la zona alta del río se han apropiado de una extensa parte de este y “prestan sus servicios” a quienes los necesitan,

siempre y cuando ellos se beneficien. Son maleantes a los que conviene tener lejos.

Objetivo: hacer préstamos para que siempre estén en deuda con ellos.

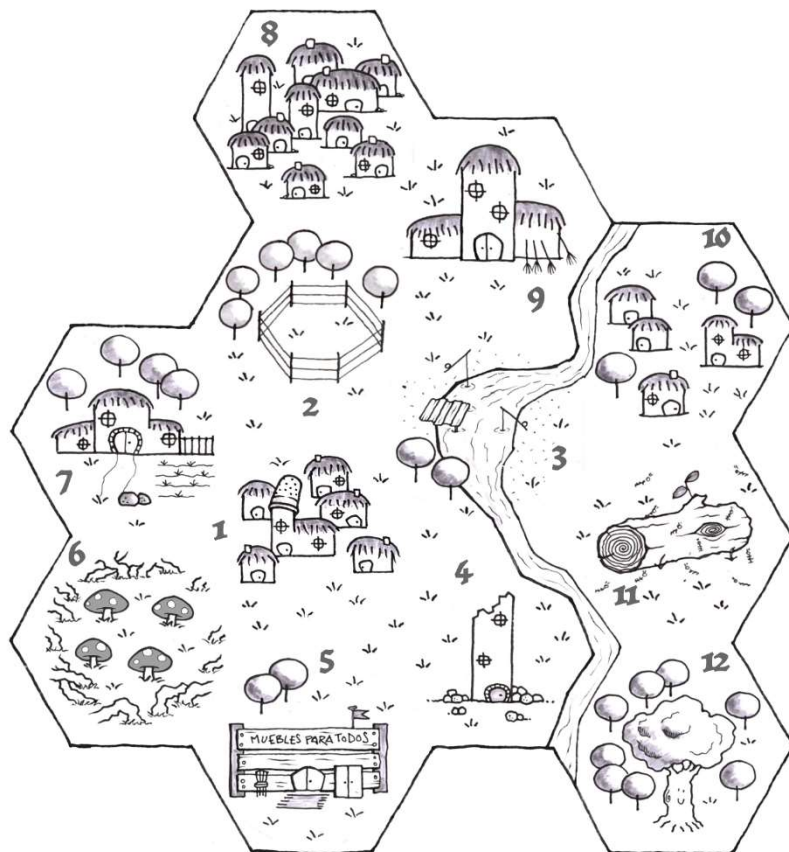


La rata con el zurrón: grande y con un abundante pelaje de color gris muy oscuro. Mendiga por las aldeas en busca de comida, pero hay algo en ella que hace que la gente no se quiera acercar. Si no fuera por su mágico zurrón que canta maravillosamente

nadie la dejaría entrar en las aldeas. Con su voz desagradable, aguda, chillona y que se clava en los tímpanos le dice al zurrón “*canta, zurrón, canta o te arreo en la panza*” y para sorpresa de todos, comienza a sonar una voz melodiosa. La canción cuenta la historia de una ratoncita que va metida en un zurrón porque se dejó los zapatos recién comprados en la plaza Mayor de su villa.

Objetivo: ir de villa en villa con la ratoncita que tiene encerrada en el zurrón y ganar dinero a su costa.

División del mapa



1.- **Villa Camembert:**
una de las grandes
villas compuesta por
la “tienda del dedal”,

la casa del alcalde y la
carbonería, entre
otras.

2.- **Claro hecho por humanos:** lugar donde viven la banda de ratas que están obligando a pagar un peaje a los que pasan por allí. Éstas saben diferenciar muy bien entre el olor de una rata y un ratón, nunca se equivocan.

3.- **Zona de pesca:** donde muchos ratones disfrutan pescando en esta zona del río Robespier.

4.- **Torre de vigilancia abandonada:** antaño fue un gran punto de referencia para las comunidades ratoniles, ahora se encuentra deteriorada y abandonada.

5.- **Muebles para todos:** cerca de la villa existe una tienda de muebles donde podrás encontrar todo lo que imaginas, incluso muebles mágicos.

6.- **Raíces enredadas:** son las protecciones naturales que se encuentran en el lado izquierdo de la villa Camembert. En su centro hay un círculo de hadas al que los ratones tienen prohibido ir.

7.- **Casa de campo de un noble:** donde vive la familia Rottenmeyer que es famosa en la zona por tener una excelente guardia bajo su mando. Colaboran

con las distintas villas y aldeas de la zona para que nada malo les ocurra.

8.- **Troncosasco:** es una de las villas más importantes del bosque. Hablando con los habitantes de esta villa, podrán descubrir que ha habido una desaparición.

9.- **Escuela de brujería:** criaturas de una tierra lejana han creado una escuela de hechicería. Buscan aventureros que les consigan los objetos que a ellas les interesan.

10.- **Aldea Bellotera:** en esta aldea viven ratones aliados con los zorros del bosque.

No permitieron la entrada de la rata a su aldea porque los zorros olieron algo raro en el zurrón y ella no dejó que los guardias miraran lo que tenía dentro.

11.- **Tronco atiborrado de termitas:** se trata de un gran tronco que las termitas están consumiendo. Las termitas son muy territoriales y organizadas. Es el lugar donde la rata oculta su alijo.

12.- **El robledal:** en esta alejada zona del gran bosque existe un anciano roble que en su tronco posee una cara tallada.

Tesoros id6

1.	Queso redondo curado (100p).
2.	Una muñeca perteneciente a la hija perdida.
3.	Receta para conjuro de la escuela de hechicería.
4.	Emblema de la familia Ricostá.
5.	Espada de metal forjado por una raza ya olvidada.
6.	Mapa de un tesoro.*

*El mapa sitúa la Torre abandonada como el punto de salida para encontrar un gran tesoro.

Tesoro especial si encuentran el alijo de la rata:

Una espada fabricada con un colmillo de serpiente, con la peculiaridad de que aquel que la porte sucumbirá a la maldición que posee el arma. Dicha maldición consiste en que los hechizos lanzados en presencia del portador de la espada solo podrán realizarse una vez, pero esta maldición se podrá romper si se cumple la voluntad de un ratón moribundo.

Encuentros id6

1.- Ceremonia de la mayoría de edad de

unos jóvenes ratones de villa Camembert, los festejos duran varios días.

2.- Viendo a la rata haciendo su espectáculo en Camembert, podrán observar que del zurrón asoma una pequeña colita.

3.- En Troncosoco la familia Ricostá ha perdido a su hija pequeña.

4.- En la escuela de brujería hay una bola de cristal con la que podrán ver a la malvada rata metiendo a una ratoncita en el zurrón.

5.- La cara del anciano roble habla

únicamente para decir que esa rata es una criminal que ha secuestrado a la hija de los Ricostá.

6.- La rata tiene un alijo en el tronco repleto de termitas, a las que ha pagado para que lo protejan.

Rumores 106

1.- Las ratas del claro dijeron haber olido a ratón cuando la rata miope pasó por allí.

2.- Parece ser que el actual conde Rottenmeyer no está pagando adecuadamente a sus guardias y se rumorea que debe dinero a un grupo de sapos de la peor

calaña que se han afincado cerca del río Robespier.

3.- Parece ser que la hija de los Ricostá había sido castigada por su madre sin salir de su habitación y por lo que cuentan se escapó por la ventana y ya nadie la ha vuelto a ver.

4.- Hay quien dice que vio a la hija de los Ricostá hablando en la fuente de la plaza central con un ratón muy grande, que parecía una rata, y con mal aspecto.

5.- Se dice que la cara del viejo roble pertenece a un antiguo hechicero que, tras intentar un conjuro de

extremada complejidad acabó convirtiéndose en el roble que hoy conocemos.

6- Dicen las malas lenguas que la rata del zurrón le robó la bolsa a un hechicero de un reino lejano. Esta es la razón de que el zurrón sea mágico y de que ella vague por el mundo tratando de evitar que el mago la atrape.

Secretos id6

1.- Los hechiceros saben que la cara del roble fue antaño un ratón muy poderoso. Ellos acuden a él para solicitar ayuda y consejo.

2.- Los sapos tienen problemas para concentrarse si hay moscas o luciérnagas cerca.

3.- La rata del zurrón tiene fobia al agua, así que hasta el momento ha evitado acercarse a las zonas cercanas al río Robespier.

4.- La hija de los Ricostá adora bailar y cantar y algunas tardes se escapa de casa para ir a la zona

de pesca a disfrutar con sus amigos.

5.- El viejo roble tiene una savia capaz de curar casi cualquier herida.

6.- La dueña de la tienda del dedal, en Villa Camembert, tiene en su poder un instrumento musical llamado gusli, procedente de una tierra lejana, que consigue encantar a los cerdos. *



* «El gusli encantado» Afanásiev.

Semillas de aventura

1.- La escuela de hechicería busca un hechizo de hace milenios que podría mejorar las condiciones de vida en el campo. Tan solo saben que el hechizo se encuentra cerca de la escuela.

2.- El viejo roble pide ayuda para evitar que las termitas lo conviertan en otro viejo tronco hueco.

3.- Uno de los jóvenes ratones que va a realizar la ceremonia para su mayoría de edad en Camembert nota que le han robado los

utensilios y la ropa ceremonial.

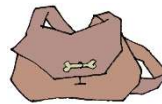
4.- Alguien quiere alterar la paz entre zorros y ratones de la Aldea Bellotera propagando el bulo de que los zorros están haciendo desaparecer a los ratones. No se sabe quién está detrás de todo este jaleo, pero las alcaldesas (la de los zorros y la de los ratones) han puesto un anuncio en distintas zonas del bosque para solicitar ayuda.

5.- En “Muebles para todos” han tenido un mágico percance. El hijo pequeño de los dueños ha estado jugando con un

pequeño armario para llaves que tiene la habilidad de darle vida a todo lo que en él se meta, siempre que se utilice la llave adecuada. El resultado ha sido llenar la tienda y sus alrededores de juguetes animados. El problema ha sido cuando ha comenzado a meter juguetes con forma humana. Estos muñecos humanos han comenzado a pelearse entre ellos y se ha desatado el caos.

6.- Las ratas del Claro Humano están intentando ampliar su territorio amenazando las granjas ratoniles más

humildes cercanas a villa Camembert. Los ratones están asustados y han acudido a la alcaldesa para que los proteja. Lamentablemente, ella no tiene suficientes efectivos para hacerlo y ha solicitado la ayuda de lord Rottenmeyer y su guardia.





Esta *ratonaventura* fue creada para
la II Folklore Rol Jam «Ratones
aventureros».



Obra escrita por Isabel Rísquez Navajas (@LeiraTusky) e
ilustrada por Iulius.

Inspirada en el cuento popular «*El zurrón*» recogido por José Luis
Agúndez García.

