



TELAR DE PESADILLAS

Un generador de aventuras de temática folk horror para Mausritter

• TABLAS DE ELEMENTOS FOLK •

ESCENAS COTIDIANAS

Id12 ESTAMPA COSTUMBRISTA

1	Un terruño de cebada, protegido por un espantapájaros
2	El camino que conduce al pueblo, envuelto en la bruma
3	Las crías jugando en la plaza, saltando en los charcos
4	El ruido del martillo de la herraera y el calor de su fragua
5	El tañido de las campanas, anunciando los festejos
6	Una colorida carreta de artistas, repleta de espejos y cintas
7	El sonido de la corneta del cartero, trae misivas y paquetes
8	Las luces de los faroles, encendidos al atardecer
9	Un padre hacendoso, poniendo a enfriar una tarta en la ventana
10	El chapoteo de las botas de una pescadora
11	Las sillas y mesas que el posadero dispone en su terraza
12	La ratoncita que lleva su cesta desde el mercado

FIESTAS Y TRADICIONES

Un resultado de todo I (*Acto teatral, Abundancia y Banderolas y molinillos*) podría ser la representación de "La leyenda del viento", en el inicio de cada primavera. Si en la escena final las *banderolas y molinillos* de la escenografía se mueven, se auguran buenas cosechas.

Id10	ACTIVIDAD	TEMÁTICA	ELEMENTO
1	Acto teatral	Abundancia	Banderolas y molinillos
2	Ayuno	Astronómica	Cornucopias
3	Baile	Austeridad	Disfraces
4	Caldereta	Conmemorativa	Frutos secos
5	Carnaval	Cosecha	Fuego
6	Carrera	Estacional	Máscaras
7	Concurso	Fertilidad	Mascotas
8	Exhibición	Generosidad	Música
9	Hoguera	Hermanamiento	Símbolos
10	Mercadillo	Religiosa	Tubérculos

COSTUMBRES

Id12	TRADICIONES A LA VIEJA USANZA
1	Correr descalzos hasta la fuente de la roca y meter las patas en sus aguas heladas
2	Lanzar un enorme queso por la Ladera de las Cigarras y correr desbocados sin descoyuntarse
3	Poner una guirnalda de acónito en las noches de luna llena
4	Peregrinar a la Ermita de los Perdidos y ofrecer un poco de carne seca y pan
5	Afilar las tijeras los días 9, 16 y 23 para que corten la mala suerte
6	Guardar el pelo de los difuntos en una cajita de plata durante 15 meses
7	Las matronas regalan una muñeca de zarzas a la cría recién nacida
8	Los estudiantes vagos rezan a Padre Zorro y a Madre Corneja
9	Cuando el frío hiele el campo, no comas la nieve amarilla
10	En las fiestas, a tu cuñado, tráelo bien atado
11	A los cangrejo, y los aparejos, hay que tenerlos bien lejos
12	No hay brujas malas, solo hechizos pedidos con malicia

GASTRONOMÍA

Id12	Preparaciones	Conservas	Postres	Bebidas
1	Estofado de lombriz	Tempeh de semillas de lino	Panal de miel	Vino de madroño
2	Asado de setas a la miel	Pepinillos aromatizados	Mantecados albinos	Cerveza de jengibre
3	Sopa de ojos de trucha	Escabeche de caracol	Magdalena de cerezas	Licor de Centaurea
4	Espeto de alevines	Salazón de lengua	Hojaldre suplicante	Ron picante
5	Mollejas de cieno	Mermelada esmeralda	Trenza de pixie	Vodka brillante
6	Caldereta de guiverno	Guindillas abisales	Tarta hechizada	Vermut maldito
7	Migas de caverna	Anguriñas saltonas	Suflé de frutos secos	Yurbon añejo
8	Pata asada de la suerte	Vinagreta feroz	Delicias turcas	Ottermaister
9	Patatas protestonas	Embutido a la fuerza	Palmeras doradas	Cava de estalactita
10	Garrapato a la salsa verde	Stirge adobada	Galletas animadas	Zumo de liche
11	Canelones de brotes	Congrio fermentado	Rollitos milfores	Mezcal de dragón
12	Babosa en papillote	Mojama de gusano harinero	Flan de canela	Néctar de azahar

◦ OBJETOS PELIGROSOS Y MALDITOS ◦

Id20	OBJETO	ASPECTO	BENDICIÓN	MALDICIÓN
1	Garra	Necrosado	Dañina. Sirve como arma ligera y, gracias a su carácter mágico, hace Id10 de daño.	Tristeza enloquecedora. En la luna nueva se contrae el estado Loco durante Id6 días.
2	Trapo de cocina	Mugriento	Ocultación. Proporciona invisibilidad durante Id6 turnos.	Obsesión con la limpieza. No te beneficias de los descansos debido a tu compulsión.
3	Gujjarro	Cristalino	Visión verdadera. Detecta objetos invisibles.	Amantes horribos. Tu pareja te impone el estado Asustado.
4	Partitura	Arrugado	Amansa a las fieras. Despeja el estado Asustado de 2d4 criaturas.	Enfurece a los mansos. Id6 enemigos te eligen como objetivo durante el combate.
5	Libro	Peludo	Amena tertulia. Tus conversaciones tendrán la atención requerida.	Despreciado por los tuyos. Tu familia te rechaza, renegando de tu origen.
6	Jarra	Flexible	Siempre rebosante. Produce líquido suficiente para Id8+1 criaturas.	Exaltación de la amistad. Crees que todos, incluso tus enemigos, son merecedores de tu simpatía.
7	Espadín	Lujoso	Sensatez sobrenatural. Ventaja en las tiradas de VOL.	Sarcasmo insultante. Reclutas con desventaja y pagas el doble de pepitas.
8	Anillo	Pulido	Ariete de carnero. Abre cualquier puerta sin necesidad de tirar salvación alguna.	Narcolepsia. Supera una salvación de VOL cada guardia o recibes el estado Cansado.
9	Botijo	Barroco	Revitalizante. Restablece Id6 PV al día.	Una pesada carga. Portarlo supone un -2 a las salvaciones de DES.
10	Diente de leche	Amargo	Peste rutilante. Provocas el estado de Asustado en Id6+2 criaturas	Fragilidad agotadora. En situaciones de estrés, como en combate, sufres -2 en las salvaciones de FUE durante Id4-1 rondas.
11	Incensario	Bruñido	Fragancia empoderante. Las salvaciones de FUE tendrán ventaja durante Id6+1 rondas.	Cantos regionales. Provoca una hilaridad incontrolable, provocando un gozo contagioso.
12	Martillo	Herrumbroso	Explosión de luz. Obliga a superar una salvación de VOL a Id8 criaturas o quedar aturcidas (sin actuar) Id4 turnos.	Hambre voraz. El ratón desarrolla un hambre cada vez más incontrolable e insaciable.
13	Baldufa	Artisanal	Campana submarina. Crea una cúpula de aire para bucear en el agua.	Amigo invisible. Mientras esté en posesión del objeto, el personaje entra en contacto con algo que trata de guiarle y darle consejo, no siempre para su beneficio...
14	Máscara	Broncíneo	Espíritu valiente. Ganas 1 punto de Agallas adicional si amanece despejado.	Sed de sangre. Con frecuencia, el portador del objeto siente la necesidad de beber sangre, a ser posible fresca.
15	Anteojos	Rústico	Búsqueda milagrosa. Permite ubicar con facilidad aquello que se ha perdido.	Paranoia creciente. El portador desconfía cada vez más incluso de aquellos más cercanos.
16	Chaqueta	Lacio	Altanero. Tienes ventaja en salvaciones de VOL al reclutar ayudantes.	Furia ciega. A veces, el portador del objeto tiene problemas a la hora de diferenciar enemigos y aliados en combate.
17	Pendiente	Anticuado	Agilidad del pillastre. Las salvaciones de DES tendrán ventaja durante Id6+1 turnos.	Pesadillas inenarrables. Dificulta el sueño y provoca que te despiertes entre gritos y sudores.
18	Capa	Dorado	Mirada resbalante. Otorgas desventaja a la salvación de VOL a quien intente descubrirte.	Presas fáciles. El portador del objeto es incapaz de ocultar su rastro adecuadamente y de pasar desapercibido.
19	Escudo	Pintoresco	Aura protectora. Otorga 1 punto adicional de defensa.	Imán de espíritus. Atrae e inquieta a los espíritus del bosque.
20	Reclamo	Pisciforme	Parpeo legendario. Convocas una bandada de Id4+1 ocas salvajes (escala de batalla).	Pérdida de orientación. El portador del objeto tiene problemas para llegar a su destino sin perderse.

Creo un objeto maldito lanzando 1d20 por cada columna, nombrándolo con *nombre + aspecto* y otorgándole las capacidades especiales de bendición y maldición. La maldición puede ser despejada con alguna de las acciones sugeridas en la tabla. Para dotar al objeto de trasfondo, toma como referencia las preguntas de la p.54 del manual. Dota también al grupo de una necesidad con dicho objeto.

1d12 MALDICIÓN DESPEJADA AL...

- 1 Depositarlo como ofrenda en el templo de los huesos.
- 2 Entregarlo a un búho hechicero durante un mes a cambio de otro favor.
- 3 En el borde del mundo, vocea a los cuatro vientos el nombre de tu amor verdadero.
- 4 Enterrarse junto a un ser querido durante la primera semana tras su fallecimiento.
- 5 Si te quieres librar, estudia el Libro de las Blasfemias.
- 6 Los espíritus antiguos aceptan bizcocho de nueces para retirar maldiciones.
- 7 Busca al rey de los mendigos y pídele limosna.
- 8 Roba un colmillo de la boca del jabalí del Bosque de Espinas.
- 9 Usa tu navaja para grabar tu nombre en la pared de un humano.
- 10 Verter veneno de un escorpión anciano sobre el objeto.
- 11 Librarte de la maldición es fácil, lo difícil es librarse del matrimonio que vendrá.
Pinta la verja del conde, limpia sus cuadras y fríega sus baños. Aunque, quizás, todo esto no sirva para nada...

1d12 NECESIDADES CON EL OBJETO

- 1 Es menester para bendecir un matrimonio entre viudos.
- 2 El cuervo brujo Serafín lo busca para realizar unas elaboraciones.
- 3 Salva la maldición de la serpiente, golpeando tu rodilla con esta pieza.
- 4 Con este ingenio, y dos más, reunirás la Trinidad de las Estrellas.
- 5 En la noche del equinoccio de primavera, el objeto revelará un secreto.
- 6 Un herrero quiere conseguir el artilugio para el cumpleaños de su hija.
- 7 Según la profecía, 13 ratones viajarán a las tierras del hielo para destruir este ingenio.
- 8 Un círculo de sapos druidas llora todas las noches por recuperar el artefacto.
- 9 Para Mamá Mangosta no es más que un cachivache, pero seguro que miente.
- 10 El alcalde de Burgopitón pagaría por el mecanismo para su museo privado.
- 11 Las hermanas huronas lo requieren para una de sus creaciones pasteleras.
- 12 El dispositivo es necesario para viajar a la Ribera de los Muertos.



◦ LA VERDADERA FUENTE DEL HORROR ◦

Aquí la bestia o fuerza sobrenatural que atentará contra la tranquilidad. Aunque esta tabla está pensada para que uses la estructura *el/la + adjetivo 1 + amenaza + adjetivo 2 + procedencia, el/la+ acción* puedes prescindir de cualquiera de ellas. Por ejemplo, *el/la + adjetivo 1 + adjetivo 2* o *el/la + amenaza + procedencia*; o incluso *el/la + amenaza + acción*.

Por ejemplo, obtener todo 1 en las tiradas daría “*el abyecto sapo albino del lago, el que todo lo devora*”, aunque también podría ser “*el sapo del lago*”, “*el sapo que todo devora*” o algo más abstracto como “*el abyecto albino*”.

Id2	AMENAZA	ADJETIVO 1	ADJETIVO 2	PROCEDENCIA	ACCIÓN
1	Sapo	Abyecto	Albino	del lago	que todo devora
2	Eslizón	Gran	Carmesi	de las montañas	que acecha
3	Cuervo	Inefable	Cadavérico	de las cavernas	que canta
4	Alacrán	Nefando	Oscuro	del pasto	que corrompe
5	Gamusino	Sombrio	Cambiapieles	del camino	que destruye
6	Espíritu	Peligroso	Ingrávido	de las colinas	que incendia
7	Nube	Hediondo	Podrido	del fuego	que desintegra
8	Orbe	Horrible	Contagiado	del árbol	que vuelve del revés
9	Llama	Atormentado	Patilargo	de las profundidades	que petrifica
10	Tormenta	Silencioso	Rezumante	del cielo	que asesina
11	Horror	Deforme	Nauseabundo	del pozo	que enloquece
12	Bestia	Infernal	Gélido	de las nieves	que congela

VALORES DEL HORROR

Si no sabes qué valores o habilidades darle a tu horror, empieza por tirar 2d6 en cada columna de esta tabla. Los descriptors de la tabla anterior te darán pistas de cómo mecanizar el crítico y/o efecto especial. Si quieres un horror realmente peligroso, en lugar de usar 2d6 lanza 3d6 y deshecha el más bajo.

Seguramente el *sapo albino* se tragaría a su víctima con un crítico, haciéndole Id4 de daño directo a FUE por ronda hasta que consiga escapar; o sus ataques hagan dañar DES, en lugar de FUE, si su veneno es paralizante.

2d6	PG	ATRIBUTOS	ARMADURA	ATAQUE	CRÍTICO	ESPECIAL	TAMAÑO
2	17	14, 11, 5	No	1d10	No	No	Ratón
3	15	13, 10, 5	No	1d8/1d10	No	No	Ratón
4	13	12, 11, 5	No	1d8	No	No	Ratón
5	11	10, 7, 5	No	1d6/1d8	No	No	Ratón
6	9	10, 9, 8	No	1d6	No	No	Ratón
7	8	9, 8, 7	No	1d6	No	No	Ratón
8	10	10, 10, 10	No	1d6	No	Sí	Ratón
9	12	12, 12, 12	1	1d6/1d8	No	Sí	Escala de batalla
10	14	13, 13, 13	1	1d8	Sí	Sí	Escala de batalla
11	16	14, 14, 14	2	1d8/1d10	Sí	Sí	Escala de batalla
12	18	15, 15, 14	2	1d10	Sí	Sí	Escala de batalla

◦ LAS SEMILLAS DE AVENTURA ◦

EL JUEGO YA TIENE SU PROPIO GENERADOR DE SEMILLAS IDEAL PARA DISPONER DE PEQUEÑOS ENCARGOS DE TABERNA DURANTE UNA CAMPAÑA (*CRIATURA + PROBLEMA + COMPLICACIÓN*). SI LO QUE DESEAS ES JUGAR aventuras autoconclusivas tal vez te pueda resultar más interesante alimentar la trama acrecentando las complicaciones dividiéndolas en obstáculo y antagonista. Proponemos la estructura de *acción + objetivo + hexágono + obstáculo + antagonista*, aunque puedes alterarla a placer para tejer tu propia narrativa.

Recuerda que para cada columna puedes tirar o escoger directamente un resultado de la tabla (o crear de tu propia invención). Si quieres incluir sí o sí el horror en tu aventura, además de aparecer como obstáculo o antagonista, también puede aparecer como objetivo. En este último caso no será algo con lo que los ratones se encuentren por sorpresa, sino que deberán hacerle frente porque así lo marca, por ejemplo, la visión del augur o una antigua profecía.

Si partes de un mapa ya generado, en lugar de crear un nuevo hexágono a partir de la tabla de abajo, puedes tirar 1d20 y ese nº de 1 a 19 será el hexágono donde se ubique la zona de aventuras de la semilla. Si se obtiene un 20, será una localización fuera de los terrenos cartografiados.

Por ejemplo, obtener todo 1 en las tiradas podría resultar en algo como: “*hay que auyentar a la araña que habita en la central hidroeléctrica abandonada, pero vuestro amigo Alfalfa tiene mucho miedo de que el plan salga mal y al sapo albino le favorece la tranquilidad que la amenazante presencia de la araña le brinda*”.

1d20	ACCIÓN	OBJETIVO	HEXÁGONO	OBSTÁCULO	ANTAGONISTA
1	Auyentar		Artefacto	Aliado	
2	Atacar		Campo de cultivo	Espía/Agente doble	
3	Cazar/Capturar	Una facción	Cementerio	Ira	Una facción
4	Chantajear		Ciudad flotante	Maldición	
5	Comerciar		Ciudad subterránea	Miedo	
6	Defender/Proteger		Cloacas	Odio	
7	Destruir/Matar		Cráter	Pasión	
8	Encontrar	Un objeto peligroso	Cueva sagrada	Pista falsa	Un horror
9	Engañar		Despoblado maldito	Secuestro/Robo	
10	Esconder/Ocultar		Fortaleza errante	Tristeza	
11	Investigar		Laberinto		Bandidos
12	Invocar	Otro ratón	Otra dimensión		Fuerza invasora
13	Liderar	(tira en la tabla de trasfondos de la p. 7 para saber quién es)	Palacio	Un ayudante o PNJ recurrente	Gobernante
14	Negociar		Páramo desierto		Gremio
15	Rescatar/Recuperar		Prisión		Impostor
16	Robar/Secuestrar		Serrería		La naturaleza
17	Sabotear		Taller artesano		Mentor
18	Sanar	Un ayudante o PNJ recurrente	Templo prohibido	Un horror	Nigromante
19	Transportar		Tierra de los sueños		Sociedad secreta
20	Vencer		Guarida de facción		Usurero

◦ PESADILLA DE EJEMPLO ◦

USANDO NUESTRAS TABLAS COMO BASE DE INSPIRACIÓN, VARIANDO UN PAR DE RESULTADOS Y REFORZANDO LA URDIMBRE CON UN PAR DE FACCIÓNES, UNOS POCOS RUMORES Y UNA TABLA DE ENCUENTROS, HEMOS tejido esta pesadilla como ejemplo. Conoce a la Señora de la Putrefacción, la nefanda garza que habita en el Marjal Esmeralda y a los hediondos batracios que la veneran.

BURGOPITÓN

Siempre ha sido un lugar tranquilo. En este pequeño pueblo, el día antes de cada luna llena las abuelas hacen una corona de acónito para colgar en las puertas de las casas, las bodegas huelen a yurbon fermentado y los niños desean que termine el verano para poder correr con sus máscaras alrededor de la hoguera de la cosecha.

¿QUÉ ESTÁ PASANDO?

Los vientos pestilentes que llegan del Marjal Esmeralda destruyen los campos de cultivo cercanos a Burgopitón. Aunque unos creen que son todo cuentos para asustar a los zarpatiernas, las ancianas se estremecen ante la noticia. Afirman que no puede ser otra que la Señora de la Putrefacción, la nefanda garza del Marjal Esmeralda que viene a devorarlos a todos.

La leyenda cuenta que solo podrán detenerla si la hacen tragar el Guijarro Pisciforme, un objeto que dicen que protege a su portador y que se perdió en los lodos del Marjal años ha.

Hoy cuentan que el suflé de frutos secos de Pastelería Doraberros sabe distinto, que de noche se ven sombras extrañas corretear por las calles y que del bosque surgen aterradores cánticos batracios.

ENCUENTROS

Id6 ENCUENTRO

- 1 Id2 pillastres, saqueando una vivienda
- 2 Id4 pillastres, boicoteando alimentos almacenados
- 3 Id6 pillastres, chantajeando a un testigo
- 4 Id3 sapos druidas, forrajeando acónico alucinógeno
- 5 2d4 sapos druidas, invocando a su Señora
- 6 La Señora de la Putrefacción, sobrevolando la zona

CRIATURAS

Señora de la Putrefacción

16 PG, FUE 14, DES 5, VOL II, Armadura 1

Ataque: Id8 Picotazo

Crítico: Engulle, Id4 daño a FUE por ronda hasta ser rescatado o escapar

Vuela a 3 veces la velocidad normal. Conoce 2 hechizos.

Ansia hacer de Burgopitón su nuevo hogar (fuente de riquísimos ratoncitos asustados).

Sapos druidas

6 PG, FUE 12, DES 15, VOL 5, Armadura 1

Ataque: Id8 hoz, Id6 lenguetazo

Crítico: Salta fuera del alcance

Salta al doble de la velocidad normal.

FACCIÓNES

Círculo druídico (sapos druidas)

RECURSOS

- Un par de pillastres trabajando para ellos.
- Conocen el paradero del Guijarro Pisciforme.

OBJETIVOS

- ∅ Aldulterar las fuentes de alimentos
- ∅∅ Invocar a la Señora de la Putrefacción
- ∅∅∅∅ Destruir el Guijarro Pisciforme

Pillastres del camino (como ratón p.23)

RECURSOS

- Escondite secreto.
- Infiltrados entre los burgopitenses.

OBJETIVOS

- ∅ Ganar pepitas fáciles
- ∅∅ Irse al norte, a una zona más poblada



"Telar de Pesadillas" es una obra independiente creada por Luis Gimeno, Jesús "Capitán Mordigan del Arco", Marcos López "Bellotón" y Daniel Fernández; 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). Este juego fue creado para la II Edición de la FolcloreRollJam 2021 «Ratones aventureros». El texto de "Telar de Pesadillas" es CC BY-SA. Las ilustraciones empleadas son de dominio público y provienen de las webs archive.org y www.oldbookillustrations.com