

## EL BAILE MALDITO EN LA CASA DE MUÑECAS



Un módulo de Halloween para Mausritter homenaje a la obra de Poe creado por **RolerodelaMancha**

Utilizando de base el juego Mausritter (Editorial **Refugio de Rhyope**)

Fotografía a una de las casas de muñecas en venta por Juli Steel, en su tienda de Etsy, **Twisted Copper Forest**

## Introducción

En el gran ático conviven multitud de especies. Los valientes ratones en sus pequeños pueblos, los sigilosos murciélagos viviendo arriba, en las vigas, las honorables salamandras que viven alrededor del gran charco creado por las continuas lluvias y las maliciosas ratas que viven en las paredes en sus pequeñas aldeas. Hace un tiempo hubo peleas entre todos ellos, pero al final se consiguió una paz que se fue a sellar en la gran casa de muñecas junto al pequeño pueblo de madera y metal donde viven los ratones más acomodados. Hubo un gran baile para festejar este hito, pero algo tuvo que pasar. Ya que ninguno de los que fueron volvieron y el pueblo alrededor de la casa de muñecas está en silencio. Hubo intentos de rescate que fracasaron, ya que una barrera mágica creada esa misma noche impedía el paso. Pero una vez al año se debilita lo suficiente para entrar. Se dice que hay tesoros y secretos que descubrir ¿Te atreverás a entrar?

## Ganchos de aventura

D6 Ganchos

- 1 El paso a un nuevo liderazgo entre las salamandras se ha paralizado y este noble pueblo tiene problemas con las ratas que han decidido aprovecharse de la confusión. Un emisario os ha contratado para obtener el símbolo de su antiguo líder, presumiblemente atrapado (o peor) en la casa. (500).
- 2 Se dice que en la casa hay una grabación de las voces de los antiguos dioses, los que crearon la casa donde se hospeda el ático. En un tiempo de reflexión como este, los líderes ratones desean obtener el sagrado Mó-vil. Uno de los tesoros más preciados que tenía en su haber el líder ratón. (500 P) Está en la sala de baile
- 3 Un pintor ratón desea ver el gran baile fantasmagórico, sea porque lo acompañen o usen la runa de impresión, conseguir su deseo ofrecerá grandes beneficios (800 P o 200 P).
- 4 Una azorada rata comerciante, amiga del pueblo ratón de VillaGourmet indica que sus compañeras están dispuestas a ir a la guerra al creer que el encierro de su líder no ha sido más que un elaborado plan ratón. Conseguir pruebas de lo contrario terminará con la disputa (conseguir una tirada de vol frente al líder rata para que firme un documento desmintiendo eso o convencerle para desmentirlo).
- 5 Una silenciosa murciélago pone un cartel en la posada cercana al grupo indicando que recompensará a quien le traiga a su marido vivo (un guardia del antiguo rey) o al menos pruebas de su fallecimiento. (600 P vivo, 300 P evidencia) Se consigue sacando 1 en un d10 cada vez que se derrota un grupo de bailarines. Sino es uno de los derrotados se podrá hablar con él para que vuelva con su esposa.
- 6 Un búho que vive en un rincón de la buhardilla tiene fama de gran místico, ha proclamado la profecía de que la casa de las muñecas se “abrirá” y de allí saldrá un gran mal que asolará al ático. El actual líder ratón envía al grupo para conocer si tiene razones reales de que esa profecía sea real.

## Objetos mágicos

D6 Objetos

- 1 El dedal de amontillado (casco, ventaja contra miedo, 300 p)
- 2 Las perlas de Berenice (400 p)
- 3 Pañuelo del ratón en la multitud (capa, invisibilidad con 10+ pnj, 500 p)
- 4 Anillo de la casa nobiliaria de las ratas Usher (250 p)
- 5 La campanilla de Hog Frog (Silencio mientras se toque, 500 P)
- 6 Ojo del buitre ( Objeto maldito, 100 p)

## Nuevos estados

**Infectado:** Ocupa un espacio del inventario, cuando se consigan 6 de estas el personaje pasa a ser un pnj. Se Limpia al salir de la casa o terminar con la maldición

**Paranoia:** No puedes confiar en el resto, cuando intentes ayudarles contra el mismo enemigo tira con desventaja. Se limpia cuando recibas ayuda desinteresada.

## Encuentros

1d10            Encuentros

- 1      D3 sirvientes, cuidando la casa
- 2      1d6 sirvientes, haciendo una reunión
- 3      1 sirviente siendo maltratado por d4 bailarines
- 4      D4 bailarines, hablando entre ellos
- 5      D6 bailarinas, concentrados en su danza
- 6      Mono a cuerda, buscando algo con lo que divertirse (solo si es activado el encuentro)
- 7      1d4 Nubes de muerte roja, buscando a quien infectar
- 8      Uno de los reyes, sale de sus habitaciones actuando enajenado
- 9      La ratona Casilda busca ayuda para liberar a su padre de la Muerte Roja
- 10     1d10 criados buscan a Casilda por la casa, preguntando a cualquiera a quien encuentren por ella.

## Bestiario

**Bailarín mecánico** (antiguos guardias y criados de los líderes del desván convertidas en marionetas de hojalata)

5 PG, FUE 10, DES 12, VOL 8,

Ataque: arma improvisada (1d6)

Crítico: Infección con la muerte roja a no ser que se consiga una tirada de voluntad

*Quieren unir a más bailarines y bailar*

### **Bailarines particulares (líder del grupo)**

1. **Gigante** — Grande para su especie FUE 15,
2. **Ingenuo**— Prefiere hablar a combatir
3. **Ágil** — Comienza primero el combate
4. **Glotón** — Siempre hambriento, 9 PG
5. **Encantador** — Quiere bailar con él (tirada de voluntad o ser infectado)
6. **Complaciente** — Acepta una petición antes de combatir

### **Sirviente de madera**

3 PG, FUE 8 DES 4, VOL 12,

Ataque: escobas (1d4)

Crítico: llamada de otro sirviente

*Quieren mantener la casa en orden*

### **Acciones extrañas de los sirvientes**

1. **Sirviendo bebidas** — Ofrecen siniestras bebidas que hacen recuperar 1 de atributo
2. **Reparando**— recupera un punto de equipo
3. **Deprisa, deprisa** — Comienza primero el combate
4. **Ordenando** — En medio de cualquier acción se ponen a recoger y colocar objetos del lugar
5. **Estrictos con la moda** — No permitirán estar en la habitación hasta no tener una prenda idónea
6. **Violentos** — Golpean con fuerza,+1 al daño

### **Mono mecánico**

10 PG, FUE 15 DES 12, VOL 12, armadura 1  
Ataque: grandes puños (1d8)  
Crítico: Atrapado (1d4 automático cada turno)

*Quiere jugar de forma demasiado violenta*

Antiguos líderes  
10 PG, FUE 12 DES 12, VOL 12,  
Ataque: arma propia (1d8) o hechizo (2d6)  
Crítico: varía

*Quieren regresar con los suyos/que alguien ocupe su lugar*

### **Lo cinco antiguos líderes**

1. **Condesa Barbarella** — la líder murciélago, 15 DES, crítico recupera 1d4 PG
2. **Capitán Dientagudo**— El líder rata, 15 de fuerza, crítico 1d4 de daño a otro atributo
3. **Mayor Roquefort** — Líder ratón, fantasma no hace daño y lanza advertencias
4. **Abadesa Manchada** — La líder salamandra, 15 de Vol, crítico llama a 2 bailarines
5. **Gato Pluto** — Su nivel es de ejercito, pero está encerrado en las paredes, no puede actuar. A no ser que se le abra una brecha.

### **Barnaby, el heraldo cuervo en forma de fantasma**

12 PG, FUE 12, DES 15, VOL 15, Armadura 1 (solo puede ser dañado por armas mágicas)  
Ataques: 1d8 picotazo  
Vuela a 3 veces la velocidad normal. Conoce 2 canciones

*Quiere proteger el desván del mal, pero no puede ayudar directamente y busca a gente verdaderamente capaz*

### **Canciones de cuervo**

1. **Amanecer** — Crea una luz cegadora
2. **Lamento** — Cualquiera que lo escuche: Salvación de VOL o queda Asustado
3. **Visión** — Predice vagamente un evento futuro
4. **Viento** — Poderoso vendaval: Salvación de FUE o queda tumbado
5. **Pasado** — Ver un evento pasado sobre los presentes
6. **Verdad** — Cualquiera que lo escuche: No puede mentir mientras dure la canción

### **La muerte roja en el cuerpo no-muerto del líder ratón**

12 PG, FUE 15, DES 15, VOL 15,  
Ataques: Infección (cada golpe infecta una vez a un personaje).

*Quiere ser libre y volver a llevar la plaga y con ello la muerte, está vez a los animales que habitan en la casa, tras acabar con todos los antiguos pobladores humanos de la casa.*

# LUGARES DE LA CASA

## **1. Jardín** (1ª planta, conecta puerta principal)

Olor a tierra removida, viento llevando susurros casi audibles, niebla impenitente

\*El tintineo de una campana en el cementerio familiar

\* 1d6 sirvientes que arreglan el jardín

\* Un miembro de una anterior misión de rescate se encuentra enterrado vivo, se transforma en un bailarín frente a los personajes

\*Un pozo de los deseos (no muy profundo) con 100 P al fondo

## **2. Recibidor** (1ªplanta, conecta puerta principal y pasillo principal)

Espejos donde nada se refleja, sonidos de pasos encima de sus cabezas, olor a madera vieja

\* Cuadros observan los movimientos del grupo de forma descarada

\*Barnaby actúa como su anfitrión e indica como podrían entrar en el salón del baile. En este caso encontrando cuatro llaves de las seis de los antiguos líderes. Además informa que la casa se abrirá y la plaga inundará el desván. Él está atado a esta habitación

\* Los reflejos chillan por que los liberen (tirada de Vol, fallar obtiene Paranoia)

## **3. Comedor** (1ª planta, conecta pasillo principal)

Conversaciones en cuchicheos, el olor a polvo, el sonido de la vieja lampara al zarandearse

\* Un banquete de comida podrida donde los comensales hacen brindis extravagantes

\* 1d6+1 bailarines ofrecen un asiento a los personajes, no aceptan un no como respuesta.

\* Cubertería de buen acero y plata (150 P por cada espacio de inventario, hay 3 de ellos)

## **4. Cocina** (1ª planta, conecta pasillo principal)

Olor a comida recién hecha, harina en los rincones, tintineo de las herramientas de cocina

\* La sala bulle de presencia llevando platos y trayendo al comedor

\* 1d8 sirvientes preparan, llevan y friegan los platos para los glotonos invitados los cuales se corrompen nada más tocar la mesa.

\* 1d4 raciones en buen estado listas para ser recogidas

## **5. Despensa** (1ª planta, conecta con la cocina)

Comida fresca, humedad y frío al entrar, oscuridad inquietante

\*Golpes rítmicos suenan de la pared, el prisionero pide que por favor le den un poco de amontillado por un hueco de la misma. De proporcionársela, indica que hay que acceder al tejado para reafirmar los cierres de la casa para impedir el plan de la Muerte Roja.

\* Una trampa que deja colgando a quien cae en ella (para luego ser servido más adelante)

\* Un inmenso bailarín espera pacientemente mirando a la pared de los golpes (15 PG y FUE).Atacará si alguien le da la botella al prisionero.

## **6. Biblioteca** (2ª planta, conecta pasillo de arriba)

Libros viejos puestos en las mesas, ambiente cargado de polvo, silencio sepulcral

\* Un gran desorden llena la sala de libros y jaleo, por lo llena que está de gente.

\*1d6 Bailarines y 1d6 sirvientes pululan por el lugar buscando, leyendo y dejando libros por todas partes

\* La Abadesa Manchada se mueve por esta sala enajenada, busca de donde viene un sonido que solo ella oye, el sonido rítmico de un corazón. Le siguen 1d6 bailarines intrigados al parecer por la salamandra

## **7. Sala de estar** (2º planta, conecta pasillo de arriba)

Humo proveniente de la chimenea, sombras siniestras en las paredes, el busto de Palas que observa impasible

- \* La sala evidencia una lucha entre los seres de la casa, hay 1d6 bailarines estropeados en el suelo.
- \* Armas de juguete (pero útiles para ratones) cuelgan de las paredes.
- \* El mono oculta uno de los bailarines que ha destruido dentro de la chimenea, e intenta alejar a los personajes y si se ponen violentos salta por la ventana (luego se activa como encuentro aleatorio).

## **8. Sala de baile** (1ª planta, conecta pasillo principal)

Risas contenidas, el ruido de los bailarines danzando por todo el lugar, la presión de la mirada del dueño de la casa

- \* Campanas inmensas pueblan la sala, se nota que no han sido tocadas en mucho tiempo. Fueron puestas por el antiguo líder ratón,
- \* 40 bailarines (menos los que hayan noqueado o eliminado en su paseo) bailan en la sala. En el combate final se reducirá en 10 su número si un antiguo líder los ayuda.
- \* La muerte roja habita el cuerpo del líder ratón y busca abrir la casa para poder salir al exterior a propagar su enfermedad. Lo intentará esta noche
- \* Dos cofres llenos de los tesoros que trajeron para acordar el pacto de paz entre los animales del desván, solo se podrán abrir si tiene 5 (un cofre) o 6 (dos cofres) llaves de los líderes. Se consiguen unas 2000 monedas ( mil por cofre, además de cualquier objeto que fueran a buscar por misión).

## **9. Sótano** (bajando por la escalera que conecta el 1ª y 2ª planta)

Oscuridad que cubre los alrededores, el olor a fermentación del vino, ruidos de arañazos en las paredes

- \* Maullidos salen de las paredes, donde se puede escuchar el ruido de garras y un ojo enorme mirando a través de una grieta
- \* Botellas y barriles de distintos vinos se hospedan en el lugar, 1d6 criados suben y bajan para llevarlos a la mesa del comedor. Hay una botella de amontillado allí.
- \* El gato Pluto desea salir, pero no puede derrumbar la pared por una maldición, si se le deja escapar ayudará en la lucha final y volverá a su papel de vigilante de la casa... Si es que se puede crear a un gato.

## **10. Habitación principal** (2ª planta, conecta pasillo de arriba)

El retrato del señor observando todo el lugar, las sábanas polvorientas cubriendo los muebles, alfombra que huele a almizcle

- \* Una ratona con una máscara dorada llora sentada en la cama, en tanto que le sirven los criados. Es Casilda, la hija no-muerta del antiguo líder ratón.
- \* 1d6 criados impedirán cualquier acercamiento a la muchacha, aunque está escapará si son despistados.
- \* Hay 1d6 máscaras de Casilda en las cómodas. Si alguien se las pone, los sirvientes deberán lanzar vs voluntad con desventaja para no realizar una orden clara (que no vaya contra la Muerte Roja, sino esta tirada sería con ventaja).

## **11. Habitación de invitados (2ª planta, conecta pasillo de arriba)**

Orden impecable, blanco aséptico, ojos pintados en las paredes.

\* El frenético rascar y una voz cansada clama dentro de la habitación, mientras se oye el incesante esfuerzo de los criados.

\* 4 criados arreglan cualquier desperfecto que el líder rata haga en la habitación.

\* El Capitán Dientiagudo intenta rascar las paredes intentando entrar en ellas, creyendo que allí le esperan allí sus hermanos y hermanas. Trajo consigo en su momento la cajita que traía la muerte roja con ella, ya que había creído sus mentiras de que le ayudaría con sus enemigos, ahora está profundamente arrepentida de esa elección.

## **12. Desván (3ª planta, trampilla conecta con pasillo de arriba)**

Una cama improvisada deshecha, desperdicios en los rincones, los ruidos de la fiesta llegando a pesar de la lejanía

\* Se escucha un montón de voces burlonas, y unas figuras que rodean a una mucho mayor que ellas.

\* 1d6 bailarines se burlan y vejan a una gran murciélago que se encara si alguno de los personajes ataca a un bailarín.

\* Condesa Barbarella se ha quedado sin voz y no hace más que golpearse con las paredes. Pero se ha convertido en una bestia que siempre tiene hambre, de facto se ha convertido en una vampiro. A no ser que se acaben con los bailarines que se burlan de ella. Entonces terminará recuperando la voz y el raciocinio.

\* Hay una pequeña ventana que permite salir al exterior para poder accionar los cierres de la casa (prueba de fuerza con desventaja).