

# Tarta de queso y frambuesa

Esta misión para primavera se titula “Tarta de queso y frambuesa”. Es una misión aparentemente sencilla. La matriarca de la Guardia Raton, **Gwendolyn**, manda llamar a la patrulla de los jugadores para darles instrucciones acerca de una nueva misión. Deben partir de inmediato de Lockhaven en una misión muy peligrosa y de extrema importancia para la comunidad. Deben encontrar la única copia que la que queda constancia de un antiquísimo libro de cocina ratonil llamado *Arte de la repostería* de John Junket, donde se encuentra la receta de la auténtica “Tarta de queso y frambuesa”. El libro se encuentra perdido en la ciudad de Walnutpeck, más allá de la Frontera del Olor. Un viaje peligroso a territorio comadreja que, por supuesto, están dispuestos a afrontar.

## Turno del Director de Juego

El turno para el Director de Juego (DJ) de esta misión es muy directo. El DJ interpreta como Gwendolyn llama a la patrulla y da las instrucciones “Partid hasta Gilpledge, hablad con el chef pastelero Tony, y acudid con él hasta Walnutpeck para recuperar el libro de cocina ratonil *Arte de la repostería* de John Junket”.

Se trata por tanto de una misión rutinaria de primavera, que a priori puede parecer incluso demasiado frívola (¿una tarta de queso y frambuesa?) pero no por ello menos importante. Gwendolyn, sino no les habría llamado.

Después de escuchar (y entender) la misión encomendada, todos los jugadores deberán escribir sus objetivos Misión en sus hojas de personaje.

El DJ comienza con una breve descripción del viaje que les espera. Luego, puede describir brevemente los lugares que visiten, como por ejemplo, Elmoos y Sprucetuck. No obstante, para saber de la localización exacta en Walnutpeck del libro de cocina, antes deben llegar hasta Gilpledge, uno de los asentamientos ratoniles más remotos de los Territorios. Además de su pequeña población nativa, hay una gran población de refugiados de Walnutpeck, que fueron expulsados de sus hogares durante la Guerra de Invierno de 1149. Así que su primer paso deberá ser encontrar en Gilpledge a uno de los refugiados más singulares, un reputado cheff pastelero llamado Tony. Tienen pocos datos acerca de él, pero si indagan lo suficiente, lo encontrarán sin excesivos problemas, en cualquier taberna ahogando las penas en alcohol.

Antes de llegar a Gilpledge presenta el OBSTÁCULO DE NATURALEZA SALVAJE. Si logran pasar la prueba con éxito, se felicita a los excelentes guías y se pasa al OBSTÁCULO DE RATONES.

Si la prueba para superar el OBSTÁCULO DE NATURALEZA SALVAJE fracasa, el DJ puede golpear a la patrulla con algunas Condiciones y pasar al OBSTÁCULO DE RATONES; o puede introducir una variante. Recomendando el ENREDO DE CLIMA. Y una vez que el Enredo se ha resuelto, dirigir a la patrulla ratonil hasta Gilpledge, encontrar al chef pastelero Tony, resolver el Conflicto de Argumento, para finalmente terminar el turno del DJ.

Sea como sea, una vez ambos obstáculos sean presentados (y resueltos con mayor o menor fortuna), el turno del DJ termina y comienza el Turno de los Jugadores.

# Obstáculos

## *Obstáculo de Naturaleza Salvaje (de camino a Gilpledge)*

Los Territorios al comienzo de la primavera están cubiertos parcialmente de nieve, charcos de agua y barrizales. Para llegar a Gilpledge hay que atravesar una pequeña corriente de agua, que el deshielo, producido por los primeros calores estacionales, ha hecho que sea más caudalosa de lo habitual. Para atravesarla, se origina un Conflicto de Persecución (Chase) entre la corriente de agua y la patrulla ratón. El objetivo de la corriente de agua es: “Arrastrar a los ratones corriente abajo hasta que se pierdan”.

La disposición inicial de la corriente de agua será de  $6 + 6D$  (al ser la estación primavera, el valor estacional 6), la de la patrulla ratón será los éxitos de una prueba de Explorador de uno de los ratones + su Natura (que es la base) + factores positivos, por ayuda de los otros ratones, equipo, etc (D6 adicionales).

Luego, durante el Conflicto de Persecución, la patrulla ratón usa Explorador para Ataque y Maniobra, y Guía para Defensa y Finta; y la corriente de agua usa 6 (6D) que es su valor estacional.

- Si la corriente de agua vence el Conflicto: la patrulla ratón acaba varada en la orilla, perdida y sin un rumbo que seguir. Para volver a encontrar el camino a Gilpledge deben realizar una Prueba de Guía ob. 4. Si fallan la prueba pasa al ENREDO DE CLIMA para ver si adquieren alguna Condición. Luego, avanza el juego hasta Gilpledge.
- Si por el contrario la patrulla ratón es quien vence el Conflicto: cruzan no sin excesivos problemas la corriente de agua. Dependiendo de la disposición que les haya quedado podrán adoptar algún Compromiso, como quedar Cansados, Enfermos o la pérdida de algún objeto de valor para la patrulla como puede ser un arma, equipo o la capa de Guardia Ratón. Dado que ninguno de estos elementos son necesarios para la realización de la misión, el DJ puede avanzar el juego hasta llegar a Gilpledge. Estos artículos pueden ser recuperados después de que el libro de cocina sea recuperado en el Turno de los Jugadores.

## *Obstáculo de Ratones (en Gilpledge)*

El chef pastelero Tony está enfermo. Desde que abandonó a la fuerza Walnutpeck su memoria esta débil y enferma. Si preguntan al médico que le atiende podrá informarles acerca del grave problema de **amnesia disociativa** que padece, que consiste en una incapacidad para recordar información personal importante, generalmente de naturaleza traumática o estresante, que es demasiado amplia para ser explicada por el olvido ordinario. Desconoce el origen de la pérdida de memoria, pero es bastante probable tenga que ver con el ataque de las Comadreas a Walnutpeck, ya que es lo último más o menos coherente que recuerda. En este trastorno se produce una alteración reversible de la memoria que impide al paciente recordar verbalmente experiencias previas. Y para lo que nos ocupa, no recuerda ser pastelero ni mucho menos donde se encuentra el libro de cocina “Arte de la repostería de John Junket”.

Tony negará en todo momento ser chef pastelero y conocer la localización del libro (de hecho no sabe ni a que libro se refieren) exponiendo su Argumento. Su objetivo para el Argumento: "Esta patrulla intenta hacerme creer que yo soy pastelero y sé donde está un antiquísimo libro de cocina". Tony tiene Persuasión 5, así que la patrulla ratón lo tendrá complicado para resolver a su favor este Conflicto.

Sea como sea, la respuesta esta en Walnutpeck.

- Si gana el Conflicto la patrulla ratón: Tony recordará su anterior vida en Walnutpeck y el ataque de una Comadreja a su pastelería, que resultó prácticamente destrozada, y como le lanzó el libro de cocina para salvar su vida.
- Si gana el chef Tony: Seguirá negando ser pastelero, pero recuerda entre brumas el ataque de las Comadreas y como le lanzo un libro a una de ellas.

Tanto el DJ como los jugadores deberán hacer un buen uso del Compromiso que surja de este conflicto para así enriquecer la historia.

Después del argumento, gane Tony o no el conflicto, el turno del DJ termina aquí.

## Enredos

Utiliza el ENREDO DE CLIMA en el camino hacia Gilpledge (si fallan la prueba de Guía una vez perdidos tras el OBSTÁCULO DE NATURALEZA SALVAJE).

***Enredo de Clima*** (antes de llegar a Gilpledge, una vez han sido arrastrados por la corriente)

El DJ puede utilizar un enredo de Clima para traer la lluvia fría de primavera. No solo están perdidos sino que van a acabar ¡calados hasta los huesos! La lluvia provoca en la patrulla el hacer una prueba de Salud ob. 3. Si fallan, el ratón del jugador que haga el chequeo acaba Enfermo, y todos los que le ayuden Cansados o Enfadados (más tarde podrán recuperarse de las condiciones en el Turno de los Jugadores). La lluvia también actúa como un factor negativo en todos los chequeos de Guía, Explorador, o cualquier otra prueba de actividad al aire libre para el resto de la sesión. Por no mencionar, que la corriente de agua crecerá todavía aún más, pasando a ser infranqueable.

## Turno de los Jugadores

El turno de los Jugadores comienza una vez la patrulla ha llegado sanos y salvos a Gilpledge y han tenido su entrevista con Tony.

Cada uno de los jugadores obtiene un chequeo gratis más todos los que ha ganado de sus pruebas en el Turno del DJ. Aquí hay una serie de sugerencias para gastar sus chequeos:

- Pueden gastar sus chequeos para recuperarse de una de sus condiciones (enfermo, cansado, etc)..
- Pueden gastar sus chequeos para recuperar algunos de los objetos perdidos en la corriente de agua.
- Pueden usar sus chequeos para colarse en Walnutpeck y recuperar el libro de cocina. Esto requiere una prueba de Guía 5 (si van con Tony reduce el objetivo en 1) para encontrar el camino hasta Walnutpeck, y una prueba de Explorador contra Comadreja Exploradora 5 para encontrar el libro de cocina, antes de toparse con una Comadreja Soldado que viene siguiéndoles el rastro. Si no se puede aplicar Condiciones o dar lugar a un Enredo. Recomendando

el Enredo de que Tony y la patrulla son capturados por la Comadreja. **Cada prueba necesitará el gasto de una marca.**

## Enredos

Si los jugadores en su turno deciden ir a Walnutpeck a recuperar el libro de cocina: Utiliza el ENREDO DE RATONES si fallan la prueba de Guía y usa el ENREDO DE ANIMALES si fallan la prueba de Explorador vs. Comadreja. Si fallan ambos, utiliza los dos Enredos.

### *Enredo de Ratones (de camino a Walnutpeck)*

Si los jugadores fallan la prueba de Guía para encontrar el camino a Walnutpeck tendrán un encuentro sorpresa con un peculiar ratón.

Vincent, es un importante entomólogo (en el manual de reglas, insectrist) de Grasslake. Una plaga ha terminado con su granja de [hormigas melíferas](#), una clase de hormigas, cuyo cuerpo abultado, del tamaño de un arvejón, trasluciente como una uva amarilla, contiene excelente miel, que en nidos subterráneos fabrican, semejante a las abejas, celdas que se llenan con miel que extraen, como aquellas, de las flores.

Tiene como Misión “recuperar al menos medio millar de hormigas melíferas para su granja” (con ellas podrá recolectar una libra de rica miel). La granja era su vida, y la fatalidad le ha dejado en la ruina. Y lleva varias jornadas de búsqueda, introduciéndose además fuera de las Fronteras del Olor en busca de ellas, con el peligro que ello conlleva.

Vicent, en su búsqueda, ha estado escarbando e introduciéndose en pequeñas cuevas y cavidades de la tierra, y dada su imprudencia o torpeza, ha terminado preso e inmóvil en unas arenas movedizas. Sus gritos alertarán a la patrulla ratón.

Para sacarle de las arenas movedizas la patrulla ratón necesitará pasar exitosamente una prueba de Natura ob. 4. Si tienen algo en el equipo que pueda ayudarles, como por ejemplo, una cuerda añadirán 1D como factor positivo a su tirada, así como cada ratón adicional de la patrulla que ayude y se introduzca en las arenas movedizas. Ten en cuenta que para tratar de ayudar a Vincent la patrulla también comenzará a hundirse (de ahí que se tiré con Natura).

Una vez fuera de peligro, y agradecerles el haberle salvado la vida, Vincent verá en ellos una buena oportunidad de conseguir reponer las hormigas de su valiosa granja, y sobre todo se sentirá algo más protegido en estas tierras extrañas.

Ahora bien, para encontrar un nido de hormigas melíferas, es necesaria una prueba de Explorador Ob. 5. Si fallan, el ratón del jugador que haga el chequeo acaba Enfermo, y todos los que le ayuden Cansados o Enfadados. Pero eso no es todo, una vez recolectadas, una a una las 500 hormigas, las introducirán en cajas de madera estancas, y deberán regresar hasta Grasslake en un largo viaje con la pesada carga. Así que nada más llegar a Gilpledge, trataran de organizar una caravana o un envío de mercancías. Sin embargo, no hay más caravanas previstas en primavera y la última salió hace unos días, y tal vez, deban esperar hasta el verano para hacer el largo viaje. Nadie ha dicho que sea fácil la vida de un ratón.

## ***Enredo de Animales (de camino a Walnutpeck)***

Si la prueba de Explorador vs. Comadreja falla, la patrulla no dejará de dar rodeos y toparse con obstáculos insalvables para unos ratones ¡la naturaleza salvaje del entorno puede con ellos!. ¡Perdidos! Tanto es así que la noche se les caerá encima. Dado el peligro al que se enfrentan deciden acampar a la puesta del sol en un lugar seguro y seco, dentro del tronco hueco de un árbol.

Fuera, una Comadreja hembra esta siguiéndoles el rastro desde hace un buen rato. Una vez acampen, amparándose en la oscuridad de la noche, decidirá atacarles por sorpresa, apareciendo por la cavidad del tronco, y visiblemente excitada, les enseñará sus uñas. ¡Su mirada se fija en los tiernos ratones! ¡Debe conseguir atraparles! La Comadreja inicia un Conflicto de Animales luchando contra la patrulla. Su objetivo es: “¡Capturarles vivos!” Prefiere que sean vivos porque quiere usarlos de “conejillos de indias” para que sus crías aprendan a cazar.

- Si la Comadreja gana el conflicto: los ratones serán hechos prisioneros y llevados a su guarida para servir como comida para sus crías. Su mayor problema ahora será conseguir escapar con vida. Esto requiere una prueba de Natura de 8 contra la Naturaleza de la Comadreja para escapar de la guarida, y luego una prueba de Explorador de 8 contra la Naturaleza de la Comadreja para ocultar su rastro y evitar que les persigan.
- Si la Comadreja pierde: los posibles Compromisos que pueden adoptar los jugadores incluyen la captura únicamente del chef pastelero Tony, o el robo de un objeto de valor para la patrulla como puede ser la capa, equipo (como un mapa) o armas. Sea como sea, la misión de recuperar el libro de cocina prima sobre todo. Todo lo demás son efectos colaterales de menor importancia para la aventura.

## **PNJs para la Misión**

- Para el **chef pastelero Tony**, usa las estadísticas de Panadero (pág. 243 del manual). Tony tiene una Persuasión de 5 (ya que es bastante tozudo y cabezota).
- Para **Vincent**, usa las estadísticas de Entómológico (pág. 248 del manual).
- Las estadísticas de **Morgana, la Comadreja** están descritas en la sección de Animales Salvajes en el capítulo Ciudadanos de los Territorios. (pág. 203 del manual). Es una Comadreja Soldado.

## **Continuando la Aventura**

Cualquiera de los temas que quedaron sin resolver en el Turno de los Jugadores puede surgir en futuras misiones, por ejemplo, recuperar las **hormigas melíferas** para **Vincent**.

También puedes utilizar a la **Morgana, la Comadreja** como un ENREDO DE ANIMALES en futuras misiones. Ella será un excelente villano al que puedes recurrir con asiduidad, además tiene una cuenta pendiente con los ratones.

El **chef pastelero Tony** comenzará de nuevo a trabajar en su profesión, realizando los mejores y más deliciosos pasteles y tartas de todo Gilpledge. Será elevado muy rápidamente a la categoría de mito, y sus recetas traspasarán fronteras, desde los fogones hasta la cima del mayor reconocimiento

ratonil. Y pronto será considerado uno de los maestros de toda una generación de la *nouvelle cousine* ratonil. Así que tal vez haya que llevar algún pedido de “tartas de queso y frambuesa” a otras poblaciones ratoniles con motivo de alguna celebración especial.

También puede ocurrir que el **chef Tony** se una a la patrulla en sus aventuras ratoniles, vuelva a perder su memoria temporalmente y les haga arriesgar nuevamente sus vidas. La vida de un ratón es dura.

Una vez regresen a Lockhaven, se enteraran de boca de la propia **Gwendolyn**, que la misión no consistía únicamente en recuperar el libro de cocina (la tarta de queso y frambuesa otorga un chequeo gratis para recuperar un estado de hambriento), sino también recuperar la memoria del chef pastelero Tony, ya que tiene información importante (y vital) sobre la caída de Walnutpeck que podrá ayudar a la comunidad ratón para futuras guerras contra las Comadrejas.

José Carlos de Diego  
<http://blog.labsk.net>