

# LA PLAGA ARDIENTE

## La Misión

El circo es un espectáculo para niños; los padres llevan a sus niños para que disfruten con las maromas de los payasos, se asusten con los riesgos de los domadores de fieras salvajes, se asombren con los movimientos de animales, griten de asombro con las acrobacias de los equilibristas, faquires, encantadores de serpientes, malabaristas, tragafuegos, pero es posible que los padres disfruten tanto como sus hijos, porque el circo se creó para eso, para distraer. Y es por eso, la razón por la que el show debe continuar.

Es es el CIRCO RATONPOLIS es donde les surge una nueva misión a la patrulla-ratón, el dueño del circo les pide ayuda. Tras el Festival de Musfire tienen que partir hacia poblaciones cercanas a la Frontera del Olor, primero a Gilpledge y luego a Dorigift, y necesitan que alguna patrulla ratón les escolte y les proteja de los posibles ataques. Basta con recordar lo que pasó el invierno pasado en Walnupeck para que sea razón suficiente.

## PNJs

### Ratones del Circo

Todos los ratones del circo están cortados con un mismo patrón. Se trata de artistas circenses que destacan en sus disciplinas representada por la habilidad de Conoc. Circo, además tienen dotes de Negociadores ya tienen que vender y hacer atractivo al gran público su espectáculo y de Carpintero debido a que la gran mayoría ayuda a montar y desmontar el tinglado en cada población en la que actúan.

- **Capacidades:** Naturaleza (Ratón) 5, Voluntad 2, Salud 5, Recursos 1, Círculos 4.
- **Habilidades:** Luchador 4, Negociador 2, Carpintero 3, Conoc. Circo 4.
- **Rasgos:** Altos (1), Patas grandes (1), Extrovertidos (1).

Albert, el gran malabarista. Malabares, equilibrio en monociclo, acrobacias, y todo aderezado con humor y sorpresas.

Dungar, el fantástico ratón-bala. Su espectáculo en el que se expulsa a modo de bola de cañón desde un cañón especialmente diseñado para ello es posiblemente el número más grandilocuente del circo.

Tito, el clown. Es divertido, simpático y muy indeciso, sobre todo indeciso... Magia, ilusión y Circo.

## Turno del DJ

El circo, con la inestimable ayuda de la patrulla ratón, se da prisa en recoger la carpa y reunir las provisiones necesarias para el viaje, congrega a los trabajadores y partir tan pronto como sea posible. El tiempo apremia. El show debe continuar.

### Obstáculo #1: El Abrupto Camino (Naturaleza Salvaje)

El viaje será muy difícil, la maleza que ha crecido durante la lluviosa primavera oscurece la visión de la patrulla, y apenas tienen puntos de referencia con los que guiarse. El camino hacia Gilpledge está bastante peor conservado de lo que se esperaban, y los mapas de que disponen posiblemente les sean de muy poca ayuda. El camino aparte apenas se puede ver o seguir. Aparte, por si esto no fuera poco, la última tormenta ha derribado algún que otro árbol que impide que los pesados y grandes carromatos del circo tengan problemas para proseguir su camino. Es necesario fabricar algún tipo de artilugio o herramienta improvisada, por ejemplo, una rampa o un sistema de poleas, con las que poder levantar los carromatos. ¡La marcha será muy difícil!

Escortar al circo hasta Gilpledge, su primer destino, sin ningún tipo de percance requerirá **una prueba combinada de Guía y Ciencia exitosa**. Por suerte, los ratones del circo están acostumbrados a este tipo de dificultades y a abrir caminos entre la maleza, son Musculosos y grandes Carpinteros. El Obstáculo para ambas pruebas es (Ob. 4).

- Éxito: Si la patrulla logra salvar el obstáculo entonces pasa al Obstáculo #2 (Ratones).
- Fallo: Pasa al Enredo # 1 (Clima)

### Obstáculo #2: La Plaga Ardiente (Ratones)

No sin grandes problemas (sudores y acaloramientos) llegan a su destino. Gilpledge es uno de los asentamientos ratoniles más remotos (y peligroso) de los Territorios. Además de su pequeña población nativa, hay una gran población de refugiados de Walnutpeck. Ellos fueron expulsados de sus hogares durante la reciente Guerra de Invierno de 1149, apenas unos meses atrás (esta aventura sucede en la primavera de 1150).

Una terrible enfermedad, a la que sus habitantes han bautizado como **La Plaga Ardiente**, ha llegado a la pequeña e idílica comunidad de Gilpledge. Empezó calladamente, los ratones volvían a casa quejándose de abrasadoras heridas y una sed insufrible. Poco después de esto, se diezma el ganado del pueblo del que dependían en gran medida para subsistir, como consecuencia de una enfermedad desconocida y sus cosechas empezaron a pudrirse en los campos.

A su llegada la situación es crítica, muchos ratones están postrados semiinconscientes en una cama. Los síntomas de esta plaga son fiebre, ardientes dolores musculares, inflamación de la garganta

asfixiando a la víctima, fatiga y, de no tratarla médicamente potencialmente, la muerte. Esta plaga, es mortal. Así que hay que asumir que cada ratón en Gilpledge o bien está Cansado o bien Enfermo. Si un ratón no está Enfermo y no ha contraído la enfermedad, está encargándose del cuidado de otro ratón. Esto ha hecho que esta población se haya colapsado por completo, no se pueden alimentar o cuidar de sí mismo, y mucho menos mantener sus obligaciones comerciales ratoniles, así que la Plaga Ardiente consume cada día que pasa sus escasos Recursos. En la actualidad tienen graves problemas de suministros y sus almacenes de comida se encuentran casi vacíos. Y por si fuera poco, esta peste ha minado las fuerzas de los valerosos ratones que defendían al pueblo.

Así que hay que actuar rápido y encontrar como erradicar (o al menos detener) la Plaga Ardiente, y conseguir que la gente enferma se recupere. Esto supone un **Conflicto especial de Sanación**, donde para el Ataque y Finta se utilizará la habilidad de Sanador mientras que Defensa y Maniobra serán con Sobrevivir. La disposición inicial será con la habilidad Sanador y la base con Salud.

- Éxito: Logran detener la Plaga Ardiente. Detectan como el problema se encuentra en el agua, así que todo se solucionaría revisando como se han envenenado las aguas de los pozos de la población y donde está la fuente del envenenamiento. La limpieza no será tan fácil ni una tarea trivial, así que necesitará que algún científico de Sprucetruck, previa orden desde Lockhaven, venga a ayudarles. Como compromiso del Conflicto han podido caer Enfermos o estar Cansados. La patrulla ratón o cualquier miembro del circo, que haya entrado en contacto con los ratones infectados, debe pasar una prueba de Salud Ob. 3 para resistir sus efectos; en caso de fallo, significa que ha caído Enfermo.
- Fallo: No solo **no** logran detener la Plaga Ardiente, sino que para empeorar las cosas, los últimos ratones que aún podían trabajar en los alrededores (que marcharon en busca de la fuente de la plaga) fueron atacados hace un par de días por **una salvaje horda de Comadreja**s; lo que todavía desconocen es que son la verdadera fuente de la plaga. Este hecho aún no es conocido por la gente del pueblo, que continua esperando el retorno de sus maridos e hijos perdidos; mientras, rezan para que termine la enfermedad que continúa extendiéndose por sus casas. Si tienen oportunidad de hablar con el único superviviente de la matanza, este les informa cómo fueron atacados por **una patrulla de al menos seis Comadreas que se han instalado en una cueva cercana**. Ya no hay vuelta atrás, a partir de entonces la pesada carga de la exploración de la cueva y la erradicación del origen del mal recaerá (para bien o para mal) sobre nuestra intrépida patrulla-ratón. **Pasa al Enredo #2: Animales.**

## Enredo #1: Ola de calor (Clima)

Por si esto no fuera poco, el día está siendo extremadamente caluroso. Hay un calor y humedad excesiva en el ambiente, que unido al esfuerzo que tienen que hacer para salvar los obstáculos del camino o al pelaje de los ratones, no hacen más que acrecentar la ola de calor. Por suerte, alguno de los brebajes del Dr. Mortimer o Jazmín (*ver “El Imaginario del Dr. Mortimer para más información”*) puede servir para refrescar e hidratar a los sudorosos trabajadores.

La patrulla-ratón y todos los trabajadores del circo han de pasar un chequeo de Salud (Ob. 4).

- Éxito: Logran aguantar el calor en la medida de lo posible.
- Fallo: Quien no pase la prueba termina Sediento y dependiendo del grado de fallo, además:
  1. Fallo de 1: Calambres por calor. Dolores y espasmos musculares debido al tremendo esfuerzo intenso para poder salvar los obstáculos del camino con los carromatos. Aunque son los menos graves, son una señal de que el cuerpo tiene problemas debido al calor.
  2. Fallo de 2: Agotamiento por calor. Ocurre típicamente cuando las personas hacen ejercicios intensos o trabajan en un lugar caluroso y húmedo que contribuye a la pérdida de líquidos corporales mediante la perspiración (sudoración) profusa. El riego sanguíneo a la piel aumenta, disminuyendo el riego sanguíneo a los órganos vitales. Esto puede causar una forma de estado de choque leve. Si no se trata, la víctima ratón puede padecer una insolación.
  3. Fallo de 3 o más: Insolación o golpe de calor. Es la más peligrosa. Puede poner en peligro la vida del ratón. El sistema regulatorio de la temperatura del ratón, que refresca el cuerpo mediante la perspiración, deja de funcionar. La temperatura del cuerpo puede ascender tanto que puede causar daño cerebral y muerte si el cuerpo no es refrescado rápidamente.

El tratamiento de emergencia en estos casos más graves es relativamente simple. Llevar al ratón a un lugar más fresco. Refrescarle rápidamente el cuerpo, sumergiendo a la víctima en un baño fresco o envolviéndole el cuerpo con sábanas mojadas o paños húmedos y abanicándolo. Si hay señales de dificultades respiratorias, mantener al ratón tendido en el suelo y continuar refrescándole el cuerpo de la forma que le sea posible. Darle de beber, pero si rechaza el agua, vomita o experimenta cambios en el estado de consciencia, no se le da nada más de comer ni de beber.

## Enredo #2: ¡¡¡ Comadreja !!! (Animales)

Nada más y nada menos que seis Comadreas se han asentado en una cueva cercana a Gilpledge: 1 Capitán y 5 Soldados (mira pág 203-204 para ver sus características). Lo peor de todo es que se trata de una pequeña avanzadilla de una colonia mucho más numerosa que hay al otro lado de la Frontera del Olor que está planeando, en un oscuro plan trazado, acabar con las poblaciones de Gilpledge y Dorigift en esta primavera; siendo esta avanzadilla la causante directa del envenenamiento masivo y mortal de Gilpledge.

Si la patrulla-ratón es ruidosa por los pasadizos revisa la habilidad de Cazador de todos los participantes; es necesario que al menos todos tengan un nivel de 2 para evitar que las Comadreas sean alertadas. De no cumplir con este requisito, las seis Comadreas prepararan en silencio una emboscada (+2D de ventaja para las Comadreas en su primera acción), o de lo contrario serán ellas las sorprendidas (+2D de ventaja para la patrulla-ratón en su primera acción).

Sea como sea, hay un **Conflicto de Lucha Animal** de las Comadreas combatiendo contra la patrulla. Su objetivo es simple: ¡Eliminar a todos los ratones y darse un festín!.

- Si las Comadreas ganan el Conflicto, habrá que ver cuál es el resultado final, y si algún ratón muere. Mira las reglas en la página 130 acerca de “Muerte y Compromisos”.
- Si las Comadreas pierden, podrán deducir que ellas son las culpables de la Plaga Ardiente, ya que encontraran barriles con extrañas sustancias que han usado vilmente para envenenar las aguas del riachuelo que hay en la cueva y del que se abastecen los pozos de agua de Gilpledge. Los posibles Compromisos que pueden adoptar los jugadores puede ser alguna herida si le hacen frente o Cansancio si logran huir. O también se puede incluir la pérdida de alguna cosa importante o de valor para la patrulla como puede ser la capa, su arma, o algo del equipo. Dado que ninguno de estos elementos son necesarios para la realización de la misión, el DJ puede avanzar el juego hasta su regreso a Gilpledge. Estos objetos pueden ser recuperados después en el Turno de los Jugadores.

## Turno de los Jugadores

Una vez combatida la Plaga Ardiente, los jugadores:

1. Lo más probable es que usen sus chequeos para recuperar sus condiciones o para ayudar con las limpieza de las aguas, tarea nada fácil.
2. Es posible que quieran usar un chequeo para intentar investigar la Frontera del Olor o incluso ver donde se encuentra el campamento de las Comadreas. Recuerda que las que había en Gilpledge era una pequeña avanzadilla.. ¡Eso también es perfecto!
3. Tal vez dedican alertar a Dorigift de lo que se les avecina, o decidan regresar raudos y veloces a Lockhaven para informar y organizar una defensa contra el ejército de Comadreas que se encuentra acampado a las afueras del Territorio. Sea como sea, tendrá lugar el Asedio a Dorigift.

## Continuando la aventura

Todo tiene su curso. Esta calamitosa aventura proseguirá con “Asedio a Dorigift”, donde un numeroso ejército de Comadreas combatirá por tomar la población y acabar con sus habitantes, en su oscuro deseo de conquistar el Territorio. Pararles no será tarea fácil.

---

Aventura diseñada y escrita por: José Carlos de Diego Guerrero

<http://blog.labsk.net>