

# La Muerte de un Héroe

## Turno del Director de Juego

*Esta aventura ratonil esta basada en la historia “Fuego y Escarcha” del comic Usagi Yojimbo de Stan Sakai, que aparece en el volumen 05 “Cabra Solitaria y su Hijo”.*

Estamos en Primavera. El correo ha traído una mala noticia: la muerte de Raymond, uno de los Capitanes de la Guardia más distinguidos, ejemplo para muchos guardias ratón.

Alexia, su reciente viuda, pide ayuda a Gwendolyn, y esta llama a nuestra patrulla ratón siendo la elegida para esta misión especial. Su marido, Raymond, murió durante el invierno en Pebblebrook, una pequeña aldea del oeste cercana a la Frontera del Olor, y quiere que se escolte las dos espadas de su marido, ya que son un legado muy valioso, y representan el honor y la tradición de la guardia ratón, y quiere que pasen a su único hijo, Austin, tal y como es costumbre en su familia.

Raymond llevaba destinado desde el verano pasado en Pebblebrook, una aldea de mineros muy pobre, a la que la sequía había golpeado con fuerza, con claras instrucciones de encargarse de su reconstrucción.

## Obstáculos en la Misión

### *Obstáculo #1 (Naturaleza Salvaje)*

Hasta Barkstone todo el viaje es un paseo. Pero de camino a Pebblebrook se encuentran como el camino cada vez resulta más impracticable. Los Territorios al comienzo de la primavera están cubiertos parcialmente de nieve, charcos de agua y barrizales. Un enorme lago se antepone en su camino, y todo apunta que sigue creciendo.

El grupo dispondrá de poco tiempo para intentar cruzar o rodear el lago:

- Construir una barca. Carpintero Ob 4. Será lo suficientemente estable para cruzar el lago. Fallo: Salud Ob 4 o acabaran Cansados.
- Para rodearlo, sanos y salvos, se debe realizar una prueba de Guía Ob.4. El terreno es bastante inestable y pantanoso. Fallo: Pasa al Enredo #1.
- Cruzarlo a nado. Es una tarea titánica. Salud, Ob 5. No pasar el chequeo complicará las cosas.

### *Obstáculo #2 (Ratones)*

Una vez llegados a Pebblebrook, tras preguntar a sus aldeanos por el cuerpo del difunto Raymond, la patrulla ratón descubre con asombro que ha sido enterrado (sin honores) y durante su estancia en Pebblebrook había iniciado una nueva vida con Sylvie, una bella y joven aldeana.

Raymond estaba tan desencantado con las rígidas estructuras, formalidades y restricciones de la guardia ratón, y sobre todo de su propia familia, que decidió apartarse durante un largo tiempo. No podía vivir como quería. Dejó decepcionado a su esposa en Lockhaven porque era una mujer fría y distante... interesada sólo en el honor, la gloria y las convenciones... era una verdadera mujer de un guardia ratón.

Y con el tiempo pasó lo que tenía que pasar... El roce hizo el cariño y pronto se enamoró de Sylvie cuando acudió en verano a reconstruir la aldea... por impensable que fuera que un guardia ratón de su estatus social ame a una aldeana.

También se enteran que Raymond fue asesinado. Lo mataron tras comprometerse con Sylvie. Lo mató un grupo de bandidos cuando volvía a la aldea. Debieron sorprenderle porque su espada no salió de la vaina. Muchos aldeanos rumorean que fue un castigo por convertirse en una desgracia y un deshonor para su familia.

No será complicado localizar la vivienda de Sylvie. Al preguntarle por las dos espadas de Raymond, se negará a entregarlas: “Irónico, ¿verdad? Las espadas, símbolo de las restricciones de la clase que nos separaron, ahora son mi único recuerdo de él. Alexia, su señora, quiere las espadas porque son una reliquia familiar. Ella tiene a su hijo... ¿por qué no puedo conservar yo las espadas?”.

Para convencer a Sylvie es necesaria una prueba (obstáculo simple) de Persuasión. Sylvie tiene una Persuasión de 5. Las espadas le darán un +1D al ser el único recuerdo que tiene de Raymond, su amado; si su hermano Oliver está presente dale otro +1D.

- Éxito: Accederá a entregar las dos espadas. Si hay que adquirir algún Compromiso, los jugadores serán quienes decidan por consenso con la aprobación del DJ. Algunos buenos ejemplos pueden ser estos:
  - Decida acompañarles de vuelta hasta Lockhaven para entregárselas en persona a Alexia (aventura “Cuestión de Honor”).
  - Les pida que a cambio la patrulla ratón investigue la extraña muerte de Raymond (aventura “Todo por la pasta”).
  - Cuando vaya a dárselas vea que han sido robadas (aventura “La traición de un hermano”).
- Fallo: Sylvie se niega a dar las espadas. Alexia nunca envió a nadie a por el cuerpo ni pagó por un entierro decente. Lo enterramos nosotros mismos no lejos de aquí. ¿Entiendes por qué no puedo darle las espadas?. Pasa al Enredo #2 de Clima.

## Enredos en la Misión

### *Enredo #1 (Animales)*

Para lograr rodear el lago, la patrulla ratón tiene que apartarse del camino. Andan lentos, el suelo está embarrado y cualquier fallo puede significar la muerte. Con lo que no cuentan es con un visitante inesperado. ¡De repente serán sorprendidos por Fezzik, un zorro rojo!.

Fezzik inicia un Conflicto de Animales luchando contra la patrulla. Su objetivo es: ¡Conseguir algo tierno que llevarse al estómago!. ¡Esta muy hambriento!

- Si Fezzik gana el Conflicto, habrá que ver cual es el resultado final, y si algún ratón muere. Mira las reglas en la página 130 acerca de “Muerte y Compromisos”.
- Si Fezzik pierde, 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 llegar a Pebblebrook. Estos objetos pueden ser recuperados después en el Turno de los Jugadores.

### *Enredo #2 (Clima)*

Al anochecer se desata una tremenda tormenta primaveral (Naturaleza 6), con tan mala suerte que un rayo incendia la pequeña casa de madera donde reside Sylvie. Si no actúan rápido todo (incluidas las dos espadas) acabará presa de las llamas. Los gritos de Sylvie se escuchan dentro. ¡Va a morir! Y no solo eso, si tardan mucho, las llamas saltarán a las casas colindantes. Se masca una tragedia.

Para apagar el fuego pueden intentar cubrir las llamas con un trapo húmedo o lanzar cubos de agua, o cualquier otra cosa ingeniosa que se les ocurra. El valiente que se acerque al fuego necesita pasar una prueba (obstáculo complejo) de Salud Ob. 4 (para no caer inconsciente por el humo) + Natura Ob. 5 (para escapar con vida de las llamas y encontrar el camino más corto entre el humo) + Curar Ob. 4 (para aplicar unos primeros auxilios urgentes a Sylvie que esta inconsciente).

También pueden intentar organizar a los aldeanos para que traigan cubos de agua con los que intentar apagar las llamas con una prueba de Oratoria Ob. 3, en tal caso el valiente ratón que entre en la casa en llamas tendrá un +1D a cada una de sus pruebas; si sus compañeros de grupo también le ayudan (de alguna forma robusta) en cada una de sus tres pruebas por separado obtendrá además un +1D. Finalmente, Sabidurías del estilo de Conoc. de Fuegos también le da un +1D a todas sus pruebas.

- Éxito: Logran apagar las llamas, no sin sudar. Recuerda que es posible que tengan que adoptar algún Compromiso.
- Fallo: Aparte de que pierde la consciencia debido a la inhalación de humo, el ratón sufre quemaduras de relativa importancia (Herido).

Una vez apaguen el fuego (o se consuma dada su ineficacia), Sylvie correrá a ver como se encuentran las dos espadas y encontrará con que han desaparecido. **¡Las dos espadas han sido robadas!** Ante esta acusación delante de todo el pueblo, no les queda más remedio que hospedarse en la posada de la aldea, hasta ver como resuelven la acusación de Sylvie, limpian su imagen y su honor, descubren el paradero de las dos espadas, y las logran recuperar para Alexia.

## PNJs para la Misión

### Sylvie

**Recolectora** (pág. 246, estadísticas pág. 198).

Una ratona joven, bella, con un largo pelaje negro azabache. Esta enamoradísima de Raymond, ya que fue la única persona en su vida que la trato bien. Su muerte la tiene apesadumbrada y sin ganas de hacer nada. Si no fuera porque no tiene suficiente valor, acabaría con su propia vida.

### Oliver

**Picapedrero** (pág. 253, estadísticas pág. 201).

El hermano de Sylvie. Un holgazán, alcohólico, ruin y mezquino. Todo en su vida gira alrededor de una única meta: obtener el máximo dinero con el mínimo esfuerzo. Se cree afortunado porque entiende que las dos espadas son un cheque en blanco.

### Fezzik el zorro

Animales Salvajes en el capítulo Ciudadanos de los Territorios. (pág. 211)

## Turno de los Jugadores

El turno de los Jugadores comienza una vez la patrulla ha llegado sana y salva a Pebblebrook, han localizado a Sylvie, y han conseguido (o al menos intentado) recuperar las dos espadas.

Cada uno de los jugadores obtiene un chequeo gratis más todos los que ha ganado en el Turno del DJ (pág. 260). Aquí hay una serie de sugerencias para gastar sus chequeos (se explica en pág. 261):

- Pueden gastar sus chequeos para recuperarse de **una o más** de sus Condiciones.
- Pueden gastar sus chequeos, por ejemplo, para **recuperar algunos de los posibles objetos perdidos** en la huida del Zorro (si adquirieron ese Compromiso).

- Pueden usar sus chequeos para **intentar recuperar las dos espadas**. Esto requiere una prueba de Oratoria Ob. 5 para encontrarlas interrogando a los aldeanos. Éxito: Vieron salir de la casa a Oliver con las dos espadas. Fallo: Aplica Condición o Enredo. Recomendando el Enredo de que su hermano Oliver acaba con la vida de Sylvie al intentar convencerle de vender las dos espadas. Esto da pie a una nueva aventura a la que he titulado **“La traición de un hermano”**.
- Si usan un chequeo para intentar **ofrecer a Oliver algo a cambio de las dos espadas**, por ejemplo dinero. Oliver se mostrará muy receptivo. Pasa a la aventura “Todo por la Pasta”.
- Pueden usar sus chequeos para **intentar robar las espadas por la fuerza**. Es un acto innoble, pero la misión es lo primero. Aplica un conflicto de Lucha. Oliver (y sus amigos matones) harán todo lo posible porque no se las lleven. Su objetivo es: “Evitar que se lleven las dos espadas”.
- Para **regresar, sanos y salvos, a Lockhaven** (con o sin Sylvie) necesitaran usar dos chequeos. El primero para pasar una prueba de Explorador Ob. 4 para evitar a Fezzik, y luego uno de Guía Ob. 4 para encontrar el camino hasta Lockhaven.

## Continuando la aventura

Cualquiera de los temas que queden sin resolver en el Turno de los Jugadores puede surgir o solucionarse en futuras aventuras; estos son algunos posibles argumentos:

### La traición de un hermano

Oliver, su ruin y mezquino hermano con serios problemas de alcoholismo, ante la gran oportunidad que se le presenta, intenta convencerla a Sylvie por la fuerza de que las dos espadas es la solución a sus problemas. Él logro salvarlas del incendio y ha pensado vendérselas a la patrulla ratón.

Discuten acaloradamente, y en el forcejeo, una de las espadas atraviesa a Sylvie acabando con su vida. ¡No tenía nada y Sylvie le habría estropeado la ocasión de hacer fortuna! Piensa que Sylvie era muy egoísta. Sin mostrar ni un ápice de arrepentimiento corre a la posada donde se aloja la patrulla ratón a vender las espadas. No hay nada más deshonroso que comercial con las espadas de un muerto.

### Todo por la pasta

El culpable de la muerte de Raymond no es otro que Oliver. Cuando supo que pensaba casarse con su hermana, acudió a él, a exigirle que le diera dinero para salir de la pobreza. Según él, ese cerdo pretencioso, no quiso dárselo y le llamo ¡vulgar mendigo! Así que junto con sus 3 amigos matones le tendieron una trampa, aprovechándose de su situación de hermano de su amada y que no iba a sospechar de él, le mataron y le quitaron todo el dinero. Ahora tiene las dos espadas de un héroe ratón. Considera que su precio debe ser lo suficientemente elevado como para sacarle de la pobreza.

### Cuestión de honor

La extraña muerte de Raymond no ha sido una casualidad. Alexia, su esposa, al enterarse de la aventura que estaba teniendo su marido, envía a un grupo de matones a acabar con la vida de su esposo. Lo primero es el honor de la familia, y no puede permitir semejante ultraje.

Aventura para Mouse Guard por:  
José Carlos de Diego Guerrero - <http://blog.labsk.net>