

EL IMAGINARIO DEL DR. MORTIMER

Los jugadores, por recomendación de Gwendolyn, acuden en primavera a Copperwood al FESTIVAL DE MUSFIRE con la intención de descansar y pasar unos días de divertimento. Desde todos los rincones de El Territorio vienen ratones, de diversa estopa, para asistir al aclamado festival. Hay numerosos puestos en el mercado y vendedores ambulantes, así como espectáculos feriantes de todo tipo, donde destaca por encima de todos la fabulosa carpa del CIRCO RATONPOLIS, convirtiendo esta fiesta de varios días en una auténtica atracción y en una de las fechas más señaladas para Copperwood.

En una primera presentación de la feria, el dueño del circo les pide que una vez terminen sus funciones en Copperwod les escolten hasta Dorigift y Gilpledge (poblaciones cercanas a la peligrosa Frontera del Olor) y por tanto necesitan que alguna patrulla ratón les escolte y les proteja de los posibles ataques. Mientras esperan la confirmación por parte de Lockhaven a la petición disfrutaran del festival; es el lugar adecuado para encontrar todo tipo de cosas: productos exóticos, diversión, e incluso alguna nueva misión.

Los cientos de acontecimientos y los encuentros en el Festival de Musfire, que uses para ambientar, no tienen por qué desarrollarse en un orden particular; cosas del estilo como una feria de ganado, ladronzuelos, trileros, borrachos, justas, un ring de lucha, demostraciones de fuerza, tragafuegos, encanta-serpientes, espectáculos de marionetas, etc. Nuestros protagonistas son libres de pasearse tranquilamente y por donde quieran en el festival de Copperwood. Los dos únicos acontecimientos primordiales que debe suceder para la continuación de la aventura es: (1) la tormenta primaveral (y la posible fuga de una mofeta); y (2) el Imaginario del Dr. Mortimer.

La tarea del DJ, en su turno, consiste en recrear, lo mejor que pueda, el ambiente festivo del festival de Musfire, describiéndole a los jugadores lo que sus ratones pueden ver y oír; el ambiente tiene que ser alegre, ruidoso y animado, de manera que sientan ganas de pasearse por la feria. Debe informarles que el lugar está a rebosar de ratones de medio territorio, desde mendigos harapientos pasando por artesanos vestidos de modo formal y artistas de delicadas y suaves vestimentas hasta otras patrullas ratón con su indumentaria y capa que velan por la seguridad de la feria; en este lugar esta representada toda la sociedad de Copperwood (y si me apuras El Territorio). Hay peones que cantan horriblemente fuerte y mal (posiblemente fruto de sus borracheras de vino ratonil), niños-ratón que gritan y corretean entre los puestos, y piden monedas a los transeúntes con las que comprarse el dulce algodón de azúcar, vendedores ambulantes venidos de lejanas tierras alabando a voz en grito los méritos y bondades de sus productos. Las calles están llenas de adornos de todos los colores y la mayoría de gente esta divirtiéndose. Todos estos sonidos se van entrelazando y van creando la atmósfera típica de una feria.

La Misión

Mientras están disfrutando del Festival, ¡de repente una fuerte tormenta de primavera les sorprende! El cielo se oscurece de sopetón y las ráfagas de viento agitan los tenderetes y las carpas con violencia. Al poco rato grandes gotarrones de lluvia empiezan a caer con fuerza sobre los tenderetes del mercado, mojando y salpicando bajo las lonas. ¡Lo mejor que se puede hacer es recoger todo y buscar un refugio!

Un joven ratón al percatarse de la presencia de la patrulla ratón corre a toda prisa hacia ellos pidiendo ayuda: "¡Ayúdenos señores de bien! La estabilidad del circo Ratonpolis peligra, y sobre todo la seguridad de la villa. Si el viento tumba alguna de las carpas, carromatos o jaulas, es posible que alguno de los animales salvajes que tenemos para los números circenses, escapen". ¡¡¡Necesitamos su ayuda!!!

PNJs

Dr. Mortimer

El Dr. Mortimer es un genio absoluto, posee una inteligencia y un talento absolutamente excepcional; es un super-ratón del mal. Un megalómano empedernido que ansía con conquistar y dirigir "El Territorio". Es el propietario de la atracción "El Imaginario del Dr. Mortimer", y "vive" viajando de feria en feria con su espectáculo (aunque la realidad tiene que ver más bien con su condición de genio del crimen). Es un erudito y genio en todos los campos de la ciencia (incluso en algunos tan oscuros como la alquimia o el mesmerismo). Experimenta con drogas y elixires, que pueden provocar catalepsias y comas, o que pueden alargar indefinidamente la vida. Es un maestro hipnotizador. Experimenta con los genes de los ratones, creando de la nada seres espantosos, clones primitivos de laboratorio que él llama "homúnculos"; o alterando la naturaleza de las plantas y los animales, creando monstruosos híbridos, la mayoría de ellos letales. Es el toque *pulp* y el equivalente a Fu-Manchú en nuestro *universo* de juego.

- **Capacidades:** Naturaleza (Ratón) 3, Voluntad 6, Salud 3, Recursos 8, Círculos 5.
- **Habilidades:** Orador 4, Ciencia 5, Sanador 4, Meteorólogo 4, Conoc. Ratón 4, Conoc. Alquimia 4, Conoc. Mesmerismo 5, Conoc. Homúnculos 5.
- **Rasgos:** Sabio (3), Curioso (2), Veterano (2), Lumbreras (2).

Jazmín

Es la bella y sensual hija del doctor Mortimer. Ha heredado su sangre fría, sus pocos escrúpulos, sus ojos verde jade (algo desconcertante en un ratón), y sobre todo gran parte de su inteligencia. Lamentablemente para el pobre doctor, no es lo que Mortimer esperaba exactamente de una hija. No siente una especial lealtad hacia su padre, a quien no duda en perjudicar si cree que merece la pena, o tiene algo que ganar a cambio. Además, todo hay que decirlo, al pobre doctor le ha salido

una hija un poco lasciva, casquivana y ninfómana. Siempre a la sombra de su padre, esta hermosa y peligrosa ratona, espera su oportunidad.

- **Capacidades:** Naturaleza (Ratón) 4, Voluntad 3, Salud 4, Recursos 6, Círculos 6.
- **Habilidades:** Orador 4, Ciencia 4, Sanadora 5, Destilación (infusiones) 5, Conoc. Ratón 2, Conoc. Hierbas 5, Conoc. Homúnculos 2.
- **Rasgos:** Abierta de mente (2), Preguntona, Extrovertida.

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).

Turno del DJ

Obstáculo #1: La Tormenta primaveral (Clima)

Raudo y veloces corren hasta donde se encuentra estacionado el circo a las afueras de Copperwood. Al llegar se encuentran con una imagen desoladora, la tremenda ventisca ha tumbado varios de los carromatos, y ALGUNOS ANIMALES SALVAJES CAMPAN YA A SUS ANCHAS POR EL PARKING DEL CIRCO: 6 gansos, 2 cangrejos, 2 escarabajos-fuego y 1 mofeta. El grupo dispondrá de poco tiempo para intentar construir alguna especie de valla o refugio con el que encerrar a los animales para evitar que escapen:

- **Construir una improvisada valla.** Recursos (Ob. 4 para recopilar el material necesario), seguido de un Conflicto para atraparlos: Ataque y Maniobra: Ciencia ; Finta y Defensa: Carpintero. Será lo suficientemente estable para encerrar a los animales y que aguante la ventisca. Fallo: Pasa al Enredo #1 (Animales), o Salud Ob. 4 so pena de acabar Cansados.
- **Mover los carromatos.** La patrulla puede dirigir (con un aire marcial) a los trabajadores circenses para mover los carromatos y formar un círculo alrededor de los animales (usa las características de Ratones del Circo). Pueden usar Persuasor o Embaucador o Orador Ob 4 para convencer a los artistas circenses para que se muevan, y salgan de sus refugios. Fallo: Pasa al Enredo #1 (Animales), o Salud Ob. 4 so pena de acabar Cansados.
- **Intentar introducir a los animales salvajes dentro de la carpa.** Sobrevivir Ob. 4. Fallo: Pasa al Enredo #1 (Animales)

Obstáculo #2: El imaginario del Dr. Mortimer (Ratones)

Una de las atracciones que más fama tiene en el Festival, aparte del fabuloso circo Ratonpolis, es el IMAGINARIO DEL DR. MORTIMER, compuesto de varios carromatos: un sorprendente museo del horror, una pequeña carpa para sus espectáculos de hipnotismo e ilusionismo y una herboristería, posiblemente la más completa de “El Territorio” y de la que se encarga **su bella y sensual hija Jazmín**.

Herboristería

En el Festival de Musfire abunda este tipo de ratones, en su mayoría entomólogos, boticarios, sanadores y médicos de tres al cuarto. Presentan una mezcla de espectáculo y puesto ambulante; aunque la mayoría son considerados como charlatanes. Su principal objetivo consiste en vender la mayor cantidad posible de mezclas anodinas como si fueran la panacea y remedio a todos los males de los ratones.

Entre los remedios (naturales) más famosos que podemos encontrar en las vitrinas de su herboristería son: “El tonificante milagroso del Dr. Mortimer“, “La exclusiva agua de vida del Dr. Mortimer”, “Té rojo contra la obesidad del Dr. Mortimer” y así con un largo etcétera. Las supuestas propiedades curativas de estos productos son numerosas y variadas; algunos curan los cólicos, el reumatismo, las verrugas, la tiña y las insuficiencias respiratorias; otros protegen del frío, de los malos espíritus y de los animales del bosque, o incluso repelen a las comadrejas.

Un PJ con conocimientos de hierbas o venenos, un entomólogo o un sanador, debería sentirse como mínimo atraído por estos puestos, además de poder identificar sus plantas y algunos de remedios como auténticos.

- Contra la halitosis ratonil: Elaborar un jugo con un durazno, media toronja, un cuarto de mango, dos ramas de yerbabuena y media taza de agua. Para ello, se debe primero extraer el jugo de la toronja y luego se debe licuar todos los ingredientes con el jugo de la toronja y el agua. Tomar a diario al mediodía tres veces a la semana por un mes
- Contra las verrugas: Rallar una raíz de jengibre fresco y una papa cruda. Mezclar, con un poco de agua, hasta obtener una pasta. Aplicar sobre la verruga y cubrir con una cinta adhesiva ancha. Dejar actuar durante toda la noche. Repetir hasta que la verruga desaparezca.
- Contra la tiña: Elaborar una especie de pomada homogénea con 15 gramos de pimienta en polvo y 100 gramos de manteca de cerdo y aplicar en la parte afectada mañana y noche.
- Afrodisiaco ratonil: En una mezcla hecha con 1 litro de vino rojo y 25 gr de alcohol, macerar durante 9 días 8 gr de canela, 1 gr de jengibre, 1/2 gr de nuez mascada, 1/2 gr de eugenia (clavos), 0,25 gr de piel de naranja amarga. Añadir 150 gr de azúcar moreno, agitando bien la

mezcla base, usando oleomacerados de aloe y de caléndula a partes iguales. Cuando estén fríos añadir, por cada 100 gr de crema, 50 gotas de tintura de aloe y 50 gotas de tintura de hamamelis.

El Museo del Horror

El MUSEO DEL HORROR es uno de los lugares más curiosos para visitar en el Festival de Musfire (*nota del autor: el museo está inspirado en la [Kunstkamera](#) de San Petersburgo*). El Dr. Mortimer lo fundó como 'museo de curiosidades y rarezas animales', dada su conocida afición a coleccionar y atesorar conocimientos. Uno de sus fines, además de la investigación, la ciencia y el saber. Decidió abrirlo al público para mostrar al pueblo que estos espantos no eran fruto de fuerzas oscuras sino de errores de la misma naturaleza y hacer de esta manera a sus visitantes algo menos supersticiosos o dependientes de creencias sin fundamento científico ("Quiero que la gente observe y aprenda..."). Por otro lado se recompensa generosamente a quienes aporten nuevas "piezas" (originales) para el museo.

¿Que podemos encontrarnos allí? Maravillas y horrores de la teratología, la disciplina científica que, dentro de la zoología, estudia a las criaturas anormales, es decir, aquellos individuos naturales en una especie que no responden al patrón común: Cíclopes ratones, sirenas múridas, ratones bifrontes o bicéfalos, deformes fetos ratones, además de otras minucias como un esqueleto de ratones gemelos siameses y diversos engendros animales, incluida alguna que otra comadreja, y otros mutantes se conservan detrás de las vitrinas en frascos con formol. No son reproducciones, son seres ratones con deformidades inimaginables, asombro para las mentes inquisitivas y espanto para las almas sensibles. Tanto es, que antes de entrar a la visita guiada del Dr. Mortimer, se ofrece una copita de vodka de centeno a los visitantes para fortalecer su ánimo ante lo que van a encontrarse. No apto

También colecciones de minerales y animales exóticos (disecados). Son interesantes, además del evidente reclamo de las 'rarezas animales', los objetos y artilugios de **Ambrosius**, un famoso científico elegido presidente de la **Academia de Ciencias de Sprucetuck** a la temprana edad de 34 años, donde siendo profesor de las citadas instituciones, promovió el estudio de la geografía y la formación de geógrafos, muchos de los cuales fueron sus discípulos y ayudantes en la exploración fuera de El Territorio.

Así mismo podemos ver una muestra de la afición a la odontología que tiene el Dr. Mortimer y un gran repertorio de dientes de ratones. Destaca igualmente su amplia colección de instrumentos de tortura y pena capital, para el castigo ejemplarizante y la humillación pública, otros vinculados al castigo físico y tortura de los reos, algunos cuyo objeto final es la ejecución y aparatos creados específicamente para torturar a ratonas, pera oral, rectal o vaginal, cinturones de castidad o desgarradores de senos.

El Espectáculo de Hipnotismo

Al finalizar la visita guiada, como colofón, un FANTÁSTICO ESPECTÁCULO DE HIPNOTISMO TEATRAL tendrá lugar en la pequeña carpa. El Dr. Mortimer, va a hipnotizar a alguien de los ratones presentes, y ¿quién mejor para ser su víctima que uno de los ratones de la patrulla? El líder de patrulla será el elegido. El primer paso para hipnotizarle es acostarle en un cómodo diván, con voz clara y fluida, vocalizando pausadamente, le dice que se relaje y que siga con la vista y fije su mirada en un péndulo oscilante. “Conforme miras este péndulo de poder, tus ojos van sintiendo un ligero cansancio que cada vez se hace más intenso. Poco a poco los párpados se vuelven más pesados y es como si quisieras cerrar los ojos porque quieres dormir o descansar...”.

El **Conflicto de Hipnotismo** se resolverá de la siguiente manera: Ataque y Maniobra: Ciencia ; Finta y Defensa: Voluntad.

- Si el Dr. Mortimer tiene éxito: Poco a poco, nuestro voluntario(so) PJ entra en un estado de trance. Con un simple movimiento de dedos, el Dr. Mortimer le ordena hacer cosas que nuestro líder de patrulla probablemente no haría en estado consciente. Personas hipnotizadas que se creen músicos de una orquesta, tocando la flauta; otros olvidan sus nombres o verdadera profesión, comen deliciosas manzanas (cebollas), se transforman en bufones, juglares y cantantes improvisados e incluso ven a otros ratones totalmente desnudos a través de unas gafas sin cristal.

La realidad es bien distinta. Nuestro líder de patrulla no solo acaba de ser hipnotizado, sino que **a partir de ahora será una marioneta en las manos del temible Dr. Mortimer**. Cuando este necesite de su ayuda, no dudará en chasquear de nuevo sus dedos. Tarde o temprano, cuando necesite algo de vital importancia para apoyar su conquista, le hipnotizará. Él tiene ahora una marioneta dentro de Lockhaven.

- Si el Dr. Mortimer fracasa: El líder de patrulla logra sobreponerse al trance y evita que el Dr. Mortimer le hipnotice, para bien y para mal. Aparte de evitar hacer un tremendo ridículo en público, evitará caer en sus zarpas (no se convertirá en una marioneta).

Enredo #1: La Mofeta (Animales)

A pesar de todos sus esfuerzos por encerrar a todos los animales del circo, una quisquillosa MOFETA se ha escapado del circo y está destrozando todos los tenderetes que encuentra a su paso. La vida de muchos ratones peligra. ¡¡¡ Esta muy hambrienta !!!".

Si la persiguen, la mofeta se detendrá en una plaza cercana repleta de tenderetes a su alrededor. No tarda mucho en destrozarse unos cuantos y, por suerte, la mofeta ha encontrado un banquete con el que saciar parte de su goloso paladar: se está comiendo la miel que se vendía en uno de los tenderetes, pisoteando todo a su paso. Nadie se le acerca. Esta nerviosa, y todos sabemos que ocurre cuando una mofeta se siente amenazada...

Caminar como un pato, Hurgar en la basura, Testaruda en no hacer lo que tú quieres que haga.

Armas de la mofeta

Espray de almizcle —+3D a Defensa, Misil.

Las mofetas comen roedores, así que estando suelta es un depredador peligroso. Ante situaciones amenazantes, la mofeta emite un sonido agudo, y levanta las patas traseras, quedando apoyada solamente sobre las delanteras, y expulsa un chufletazo de almizcle, un fuerte y fétido olor que segrega sus glándulas anales, que les permite protegerse de los animales. Si alguien resulta afectado no se desprenderá el olor de su cuerpo en una semana, por mucho que se lave con productos higiénicos.

Los ratones pueden tratar de conducir a la mofeta hacia las afueras de Copperwood, donde se encuentra instalado el circo, con una demostración de fuerza; o tal vez intenten atraparla por sus propios medios o asustarle con fuego o ciencia. Sea como sea, es un rival complicado.

- **Ciencia para asustar a la bestia:** Ciencia (Ob 4).
- **Para construir una trampa:** Recursos (Ob. 5 para recopilar el material necesario), seguido de un conflicto para atraparla: Ataque y Maniobra: Ciencia ; Finta y Defensa: Carpintero.
- Para **una demostración de fuerza eficaz** será necesario convencer a todos los ratones del mercado para que tomen las armas y luchen en un conflicto bélico. Pueden usar Persuasor o Embaucador o Orador para convencer a los vendedores ambulantes para que luchen. ¡Se juegan el trabajo de varias semanas¡.

Enredo #2: (Naturaleza Salvaje)

Aquí deberíamos describir un nuevo Enredo ... pero ... dada la longitud de los dos Obstáculos propuestos (y que la acción transcurre en Copperwood, y no en campo abierto) esta aventura ratonil no tendrá un segundo Enredo.

Turno de los Jugadores

La patrulla finaliza su larga jornada.

1. Lo más probable es que usen sus chequeos para recuperar sus condiciones o para ayudar con las reparaciones del circo o de puestos de los tenderos (si son carpinteros, etc.)
2. Es posible que quieran usar un chequeo para intentar investigar al Dr. Mortimer o incluso intentar seducir (o más bien “dejarse seducir”) por la sensual Jazmín. ¡Eso también es perfecto!
3. Una vez allí pueden usar chequeos para formar parte en cualquiera de los concursos o actividades, aliviar el hambre, cansancio o enfado disfrutando de la fiesta y la diversión.

Dedica algún tiempo a describir e interpretar las excelencias del festival, el buen ambiente que se respira así como sus visitantes. Recompensa su duro trabajo con algo de diversión, descanso y relajación.

Continuando la aventura

Esta aventura se proseguirá con “La Plaga Ardiente” donde la patrulla ratón escoltará al fabuloso CIRCO RATONPOLIS, hasta Gilpledge, una población muy cercana a la peligrosa “Frontera del Olor” que ha sido asolada por una misteriosa epidemia. No se vayan todavía, aún hay más...

Aventura diseñada y escrita por: José Carlos de Diego Guerrero

<http://blog.labsk.net>