

# Entregar el correo

Esta misión de ejemplo para primavera se titula “Entregar el correo”. Es una misión sencilla. La patrulla de Dain y Quentin debe partir de Lockhaven con una bolsa de correo postal. Deben repartir la correspondencia para Elmoos, Sprucetuck, Dorigift y, finalmente, Gilpledge. La mayoría de las acciones tienen lugar al final del recorrido desde Sprucetuck a Gilpledge.

## Turno del Director de Juego

El turno para el Director de Juego (DJ) de esta misión es muy directo. El DJ interpreta como Gwendolyn delega el envío de correo y da sus instrucciones a la patrulla ratonil. Se trata de misión rutinaria de primavera, pero no por ello menos importante. Lo habitual sería que ahora los jugadores escribieran sus objetivos, pero al tratarse de una misión de ejemplo, todos los objetivos ya se han escrito con anterioridad en las hojas de los personajes de los jugadores.

El DJ comienza con una descripción del viaje. También puede describir brevemente los lugares que visiten, como por ejemplo, Elmoos y Sprucetuck. Luego 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.

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.

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 un Enredo. Y una vez que el enredo se ha resuelto, dirigir a la patrulla ratonil hasta Gilpledge, entregar la correspondencia, para finalmente terminar el turno del DJ.

## Ejemplos de Obstáculos en la Misión

### *Obstáculo de Naturaleza Salvaje*

Los Territorios al comienzo de la primavera están cubiertos parcialmente de nieve, charcos de agua y barrizales. Para atravesarlo, se debe realizar una prueba de Guía, y así lograr completar todo el circuito del envío de la correspondencia. El obstáculo tiene una dificultad de 6.

### *Obstáculo de Ratones*

Gilpledge es uno de los asentamientos ratoniles más remotos 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 Guerra de Invierno de 1149. Uno de los refugiados es un reputado carpintero llamado Martín. La hija de Martín está comprometida con el hijo de un político de Ironwood. Martín quiere incluir en la dote de su hija la herencia de su familia que se perdió cuando Walnutpeck cayó. Así, que valiente e irresponsablemente, está a punto de emprender el peligroso viaje por sí solo. Cuando la patrulla llega a Gilpledge, vera una oportunidad en ellos, y le pedirá que le ayuden a recuperarla. Después de algunas preguntas, Martín requerirá los servicios de la patrulla exponiendo su Argumento. Su objetivo para el Argumento: “Por favor, ayúdenme en mi viaje a Walnutpeck para recuperar la mecedora de mi abuela”. Martín no tiene la habilidad, así que está irremisiblemente condenado a perder, pero él tiene que intentarlo.

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

## **Ejemplos de Enredos en la Misión**

Utiliza el ENREDO DE ANIMALES en el camino hacia Gilpledge en el Turno del DJ. Por otro lado, utiliza el ENREDO DE RATONES en el Turno de los Jugadores, una vez la misión haya sido completada.

### ***Enredo de Animales***

Si la prueba de Guía falla, la patrulla se detiene a la puesta del sol acampando en un tronco hueco. En el interior, encuentran un cuervo bastante sorprendido. El ave, visiblemente excitada, comienza a graznar y agitar sus alas. ¡Su mirada se fija en los botones de la bolsa de correo y eso que quiere es malo! ¡Debe conseguir la bolsa de correo! El cuervo inicia un Conflicto de Animales luchando contra la patrulla. Su objetivo es: ¡Robar la bolsa de correo y salir volando!

Si el Cuervo gana, la patrulla debe atraparlo y recuperar lo antes posible el correo postal. El seguimiento del cuervo requiere una prueba de Cazador de 8 contra la Naturaleza del Cuervo. Robar la bolsa al cuervo requiere una prueba de Guía de 8 contra la Naturaleza del Cuervo.

Si el Cuervo pierde, los posibles compromisos que pueden adoptar los jugadores incluyen el robo de una parte de la correspondencia, sólo una carta o incluso el robo de otra cosa importante o de valor para la patrulla como puede ser la capa de Baron, el arco de Quentin o espada de Dain. 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 correo postal se entreguen en el Turno de los Jugadores.

### ***Enredo de Clima***

El DJ puede utilizar un enredo de Clima para traer la lluvia fría de primavera. La lluvia provoca en la patrulla el hacer una prueba de Salud 3. Aquellos que fallen, pasarán a estar Enfermos o Cansados. 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.

### ***Enredo de Ratones***

Uno de los residentes de Gilpledge, Loretta, espera con impaciencia una carta de su amado, Gunnar. La primavera pasada, Gunnar se trasladó al norte, a Darkwater, en busca de trabajo. Se comprometió a enviar una misiva en la próxima primavera para contar y dar instrucciones a Loretta, si debía unirse a él.

Si una parte de la correspondencia se pierde debido a un Enredo, la carta de Loretta será una de las que ha desaparecido. Ella está muy triste, sobre todo cuando todo el correo postal se reparte, y su carta no está allí. Ella es la última en abandonar la plaza del pueblo, una vez que la correspondencia se reparte entre sus vecinos.

Loretta no pedirá ayuda a la patrulla, pero es obvio que la necesita. Si su carta se ha perdido, ella recogerá sus pertenencias y se dirigirá a Darkwater con la primera luz solar, decidida a unirse a su amor. Si recibió su carta (que le dice que debe esperar hasta el verano para hacer el peligroso viaje), tratará de organizar una caravana o un envío de mercancías, dejando Gilpledge. Sin embargo, no hay caravanas previstas hasta el otoño.

## Ejemplos de PNJs para la Misión

- Para Martín, usa las estadísticas de Carpintero (pág. 245 del manual).
- Para Loretta, usa las estadísticas de Recolector (pág. 246 del manual).
- Las estadísticas del cuervo están descritas en la sección de Animales Salvajes en el capítulo Ciudadanos de los Territorios. (pág. 217 del manual)

## Turno de los Jugadores

El turno de los Jugadores comienza una vez la patrulla ha llegado sanos y salvos a Gilpledge, ha repartido el correo postal, y se han ocupado de Martín, si él esta en juego.

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.
- Pueden gastar sus chequeos para recuperar algunos de los objetos robados por el cuervo.
- Pueden usar sus chequeos para colarse en Walnutpeck con Martin y recuperar la mecedora de su abuela. Esto requiere una prueba de Guía 4 para encontrar Walnutpeck y una prueba de Explorador contra Comadreja Exploradora 5 para encontrar la silla, antes de toparse con una patrulla Comadreja. Si no se puede aplicar Condiciones o dar lugar a un Enredo. Recomendando el Enredo de que Martin y la patrulla son capturados por las Comadreas.
- La patrulla puede utilizar sus chequeos para escoltar a Loretta a una ciudad cercana, o incluso Darkwater directamente. Escoltar a Loretta a Copperwood o Rootwallow es una prueba de Guía 3. Acompañarla hasta Darkwater es una prueba de Guía 4. Si se falla la prueba, permite a la patrulla acompañarla hasta su destino, pero que el jugador que hizo la prueba fallida obtendrá la Condición de Cansado y cualquiera que le ayudara de Hambriento. Si desea utilizar un Enredo en este caso, usa uno de Clima con una primavera inusualmente fría.

## Continuando la Aventura

Cualquiera de los temas que quedaron sin resolver en el Turno de los Jugadores puede surgir en futuras misiones, por ejemplo, la mecedora de Martín o carta que se perdió de Loretta.

También puedes utilizar el Cuervo como un Enredo en futuras misiones. Él es un excelente villano al que puedes recurrir con asiduidad.

Otro Enredo posible para el futuro es decidir que el Cuervo ha robado algo muy importante de un asentamiento o patrulla de Comadreas. Las Comadreas se han internado en los Territorios Ratoniles para dar caza al cuervo y recuperar lo que fue robado. Será un compromiso para los ratones: ¿Deben ayudar a las Comadreas a librarse de la plaga que supone el Cuervo o deben detener a las Comadreas? Hay un gran potencial para retornar a ese escenario en otras aventuras futuras.

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