

# Esparcir la Esencia

Esta aventura comienza a finales de la primavera, cuando la mayoría de los miembros de la Guardia del ratón ya han partido de Lockhaven en las primeras misiones del año. Acaban de llegar a Gilpledge con los primeros ratones de la guardia que escoltan a los científicos que deben hallar la manera de potabilizar el agua de los pozos; además, traen un par de **pesados y resistentes barriles de roble**, y una importante misiva para nuestros ratones. Gwendolyn, mediante carta, pedirá a nuestra patrulla ratón, que raudos y veloces las dos patrullas (la que acaba de llegar y la suya) corran a esparcir los barriles de esencia anti-depredadores por la frontera del Olor, para que así las mezquinas Comadreas no puedan cruzarla de nuevo, y evitar así un enfrentamiento como el de días anteriores. Si se quiere recuperar la paz de Gilpledge, es necesaria una expeditiva actuación en los alrededores de Gilpledge. **Es una carrera contra-reloj**, el tiempo apremia y es bastante probable que haya más Comadreas (organizadas) dentro de “El Territorio”.

***Meta – Esparcir los barriles de esencia anti-depredadores por la frontera del Olor***

## Turno del Director de Juego

### **Obstáculo #1: Viaje pasado por agua (Clima)**

Los ratones se verán sorprendidos por una intensa **tormenta primaveral** que descargará con intensidad, pasada la una de la tarde, en forma de granizo, y que les obligará a refugiarse bajo techo si no quieren perecer. Aunque la temperatura primaveral sufrirá un brusco descenso, llegando a los 12 grados en ese momento, el cielo oscurecerá en menos de 15 minutos descargando inicialmente una **tromba de agua** que se convertirá en **granizo** poco después, pillando a los ratones indefensos y a la intemperie. La caída del granizo será espectacular, ya que llegará a superar el tamaño de una nuez, con el peligro añadido que eso conlleva (para un ratón).

La torrencial 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.

### ***Conflicto de Viaje***

El objetivo es simple: ***Llegar a su destino en la frontera del Olor sin ningún percance y esparcir la esencia en los puntos clave.***

- Si la patrulla gana el Conflicto, habrá que ver cuál es el resultado final, y los compromisos adquiridos. Una brecha en el barril, por ejemplo, sería uno interesante, de manera que no hayan podido sellar todos los puntos claves.
- Si la patrulla pierde el Conflicto, pasa al Enredo #1.

## Obstáculo #2: El Búho (Animales)

Tras ascender una loma, a lo lejos divisan como la otra patrulla ratón (compañeros de misión, esparciendo esencia anti-depredadores) está en serio peligro. Un **búho cornudo cazador**, que recordemos se alimenta de presas vivas (pequeños roedores, entre otros), recién acaba de atacar a sus compañeros, matándolos uno a uno. El último murió agónicamente suplicándoles ayuda desesperada. Es una tragedia. El búho cornudo es listo, está hambriento, malherido y furioso.

### Búho cornudo - pág 212

Naturaleza 8

Silencioso, Excelente Audición, Volador, Depredador

- Garras — +1e a los Ataques exitosos.
- Alas Silenciosas — +1D a Maniobra, +1e en Maniobras exitosas.

### Conflicto de Lucha Animal

El Búho, tras percatarse de su presencia, ataca a la patrulla. Su objetivo es: ***¡Acabar con los ratones!. ¡Está muy hambriento y enfurecido!***

- Si la patrulla pierde el Conflicto, habrá que ver cuál es el resultado final, y si algún ratón muere bajo las garras del Búho. Mira las reglas en la página 130 acerca de “Muerte y Compromisos”.
- Si la patrulla gana el Conflicto, 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. O mucho, peor una fatídica brecha o rotura en el barril de esencia anti-depredadores.

## Enredo #1: La Riada (Naturaleza Salvaje)

La acumulación de agua de la repentina tormenta primaveral impedirá a los ratones proseguir su camino. El éxito de la misión pelagra. Las **balsas de agua** serán lo suficientemente extensas y profundas como para que un ratón tenga verdaderas dificultades para cruzarlas, y las fuertes corrientes de agua y el lodazal (la riada de después) hará que sea muy complicado mantenerse siquiera a flote, y sobre todo, proteger el barril de esencia anti-depredadores; y salvo milagro, acabará rompiéndose no llegando a tiempo para esparcir la esencia anti-depredadores.

- Para Encontrar la manera de nadar o escalar hasta una roca o árbol desde su posición: Natura: Ob. 4.
- Para lanzar una cuerda a la rama de un árbol y a modo de polea e intentar estirar de ellos: Salud: Ob. 4, esto debería requerir mucha fuerza para agarrar la cuerda con fuerza y evitar que la corriente de agua pueda con ellos.

- Construir una barca en tiempo record. Carpintero Ob. 4. Será lo suficientemente estable para cruzar el repentino lago.
- Para rodearlo, sanos y salvos. Se debe realizar una prueba de Guía Ob. 4. El terreno es bastante inestable y pantanoso. Y además, llevan un barril pesado.
- Cruzarlo a nado. Es una tarea titánica. Salud, Ob. 4. El barril, más o menos flotará, así que pueden usarlo a modo de boya. No pasar el chequeo complicará las cosas.

## Enredo #2: Joshua (Ratones)

Tras el altercado con el Búho, los supervivientes, se toparan con un pequeño ratón llamado **Joshua** que estaba escondido en el pequeño hueco de un árbol. Fue testigo de las muertes de la otra patrulla, pero no tuvo suficiente valor para ayudarles, así que puso pies (patas) en polvorosa.

### Joshua (Bandido)

Naturaleza (Ratón) 4                      Recursos 2

Voluntad 2                                      Círculos 3

Salud 5

Habilidades: Guía 5, Luchador 4, Persuasión 5, Embaucar 5

Rasgos: Juvenil (1), Impulsivo (1).

Extrovertido, locuaz, charlatán y viste con atuendos brillantes e impactantes (todo apunta a que es una especie de bardo). Asegura que es un comerciante que viaja por la frontera en busca de objetos exóticos y raros (¿?), que luego comerciar en las poblaciones cercanas; aunque la realidad es bastante distinta, las mercancías que transporta son parte del botín de su último saqueo en Dorigift, de donde tuvo que salir por patas. Lo guarda en una mochila que lleva a su espalda que no suelta por nada del mundo.

Si le preguntan por las Comadreas dirá que vio una patrulla numerosa (al menos una cincuentena, aunque es bastante exagerado Joshua) dirigirse hacia Dorigift hace unos días, parecían bastante organizadas e iban fuertemente armadas. Gracias a su pericia y conocimiento de la zona, logró evitarlas dando un rodeo.

Joshua, ávido de aventuras, preguntará cuál es la misión de la patrulla ratón. Si estos le dicen que debían esparcir el barril de esencia por la frontera y que ha sido fallida, les dirá que sabe con certeza que en Walnutpeck hay barriles suficientes como para cubrir toda la frontera del Olor diez veces. Joshua ve una oportunidad inmejorable en acudir a Walnutpeck a saquearlo. En condiciones normales no sería tan insensato de acudir solo, pero ahora que puede aprovecharse de unos inocentes guardia ratón, no va a dejar pasar la oportunidad. Así que, compungido y entristecido, señalará que se dirigía a Walnutpeck a recuperar una antiquísima reliquia familiar, de gran valor sentimental, perteneciente a su abuelo. Si se le advierte del peligro, afirma que es un ratón avezado y que sabe cómo evitar a las Comadreas, dando a entender que su Juventud no juega mucho a su favor (es impulsivo e inconsciente).

Joshua se las arreglará entonces para convencer, más bien embaucar, a la patrulla ratón de que puede ser muy útil guiándoles por la frontera del Olor y estudiando los alrededores, que dice conocer como la palma de su mano (pata). Es bastante persuasivo y un maestro embaucador. Y sobre todo hará especial hincapié en que todavía su misión puede resolverse exitosamente, que en Walnutpeck sabe que hay barriles, porque el mismo los vio como los almacenaban en primavera cuando era adolescente de visita a casa de sus abuelos.

### ***Conflicto de Argumento***

Su argumento será convencer que ambas partes necesitan ir a Walnutpeck para cumplir su misión, así que pueden ayudarse y cooperar en el peligroso camino. Recuerda que Joshua es un liante.

- Si la guardia ratón gana el conflicto: La guardia ratón no accederá a acompañarle a Walnutpeck, pero tendrá que adquirir algún tipo de compromiso con Joshua a cambio.
- Si guardia ratón pierde el conflicto: Accederán a acompañar a Joshua a Walnutpeck.

## **Turno de los Jugadores**

En su turno, los jugadores:

1. Lo más probable es que usen sus chequeos para recuperar sus condiciones o intenten advertir a Lockhaven que su misión de Esparcir la Esencia ha sido fallida.
2. Pueden usar sus chequeos para colarse con Joshua en Walnutpeck y recuperar la (supuesta) reliquia familiar y encontrar algún barril de esencia con el que proseguir su misión. Esto requiere una prueba de Guía 4 para encontrar Walnutpeck y una prueba de Explorador contra Comadreja Exploradora 5 para encontrar la reliquia y el barril, antes de toparse con una patrulla Comadreja. Sino se puede aplicar Condiciones o dar lugar a un Enredo. Recomendando el Enredo de que Joshua y la patrulla son capturados por las Comadreas.
3. Pueden ayudar a proseguir con la purificación de las aguas de Gilpledge, tarea nada fácil. Seguramente necesiten escoltas para llevar científicos a la zona. ¡Eso también es perfecto!
4. Es posible que usen un chequeo para intentar investigar la Frontera del Olor o incluso explorar el terreno para cerciorarse que no hay ninguna patrulla de Comadreas por la zona.
5. Si conocen la existencia del ejército de Comadreas, por palabras de Joshua, tal vez decidan 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. Sea como sea, tendrá lugar el Asedio a Dorigift.