

Un largo camino hasta Elmoss

La Misión

Esta es una misión muy básica, con unas órdenes claras y directas. Gwendolyn asigna una tarea a la patrulla y les envía de camino. Tienen que escoltar a un equipo de tres trabajadores de Lockhaven a Elmoss. Estos trabajadores se necesitan urgentemente para ayudar a reparar los daños causados en los edificios y puentes de Elmoss que han quedado destruidos tras una poderosa tormenta más dura de lo habitual a finales de primavera. Así que corre prisa que lleguen lo antes posible.

Gwendolyn también menciona al líder de la patrulla que el Festival de Musfire va a tener lugar en Copperwood coincidiendo con las fechas cuando la patrulla pase cerca. Con un guiño sugiere que quizás esta patrulla una vez terminen su misión, se ganen uno o dos días de descanso, y que el festival será una estupenda manera de relajarse.

PNJs

Los Obreros

Laborer (Pag 198)

Natura (Ratón) 4 Recursos 1

Sabiduría 2 Círculos 1 Salud 4

Habilidades: Obrero 5, Conoc. de trabajos 3, Negociador 2

Rasgos: Patas grandes (1)

Tuck: El capataz del grupo. Tuck es un viejo ratón, que actúa como líder y se ha ganado el respeto y admiración de sus trabajadores por ser sabio y justo. Tiene el pelaje rubio y lleva unas gafas gruesas. Tuck tiene la habilidad de Conoc. de la Construcción y el Rasgo de Veterano.

Angelo: Angelo es un ratón grande, tranquilo y no demasiado espabilado. Tiene el pelaje marrón. Es un buen trabajador, pero a menudo necesita que le den las instrucciones MUY claras para realizar sus tareas. Angelo tiene el Rasgo de Trabajador.

Dimitri: Es un ratón pequeño y negro con una energía y entusiasmo desbordante. Su ética y predisposición al trabajo es insuperable, y aborda cualquier desafío con una juvenil alegría. Lleva sombrero y pequeño delantal amarillo.

Turno del DJ

La patrulla se da prisa en reunir las provisiones necesarias para el viaje, congrega a los trabajadores y partir tan pronto como sea posible. El tiempo apremia.

El viaje será 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. ¡La marcha será muy difícil!

Obstáculo #1 (Naturaleza Salvaje)

Escortar a los obreros de Lockhaven hasta Elmoos sanos y salvos requerirá una prueba de Guía exitosa. Estos ratones no están acostumbrados a este tipo de dificultades y mucho menos a abrir caminos entre la maleza. El Obstáculo para la prueba es (Ob. 4).

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

Obstáculo #2 (Clima)

¡De repente una fuerte tormenta de verano les sorprende! El cielo se oscurece de sopetón y las ráfagas de viento agitan la maleza con violencia. Al poco rato grandes gotarrones de lluvia empiezan a caer con fuerza mojando y salpicando bajo los arbustos y las hojas. ¡Lo mejor que se puede hacer es buscar un refugio!

El grupo dispondrá de poco tiempo para intentar construir o buscar un refugio para resguardarse de las inclemencias meteorológicas:

- Construir un refugio. Carpintero Ob 4. Será lo suficientemente estable para resguardarles de los elementos. Fallo: Salud Ob 4 o acabaran Cansados.
- Encontrar un lugar a salvo de la tormenta o un refugio para resguardarse: Sobrevivir Ob 4.
Fallo: Pasa al Enredo #2 (Ratones)
- La patrulla puede elegir evitar la tormenta: Guía Ob 4. Fallo: Pasa al Enredo #2 (Ratones)

Enredo # 1 (Animales)

Si la patrulla no supera su prueba de Guía a través de la maleza se desvían un poco de su camino, y acaban llegando a un claro. Ven a lo lejos, como una pequeña comunidad de campesinos está recolectando cereales. Los carteles rezan que están en el valle situado al norte de Ivydale. Un joven campesino al percatarse de su presencia corre a toda prisa por el campo pidiendo ayuda: "¡Ayúdenos señores de bien! Un puercoespín se está comiendo todo nuestro cereal que tanto trabajo nos ha costado hacerlo crecer".

Y sin perder tiempo, lleva a la patrulla hasta un campo cercano que tiene un pequeño silo de grano. Los alrededores del silo están destrozados, y ven como un enorme puercoespín se está comiendo parte del silo y pisotea todo a su paso.

Schroeder (uno de los ratones de la patrulla) descubre una cara familiar en el pequeño grupo de ratones reunidos. Es B. Crocker! Su viejo enemigo de la panadería de Ivydale. Crocker tratará de sembrar la discordia y la desconfianza hacia la patrulla a la menor ocasión. Schroeder participará activamente y se involucrará en cualquier acción: "La mayoría de los guardias contratados para Elmoos están ocupados ayudando a escoltar a los trabajadores y velando por la seguridad de la ciudad. Mientras, los recolectores y cazadores-recolectores de la campiña estamos abandonados y nos hemos visto obligados a valernos por sí mismos".

Puercoespín Naturaleza 6 (Pag. 217)

Testarudo, Lento, Dormilón, Punzante

Armas del Puercoespín

Pinchos —+2D a Defensa, +1e a Ataque, Maniobra y Finta.

Los ratones pueden tratar de conducir fuera al puercoespín con una demostración de fuerza, o tal vez intenten atraparlo o asustarlo con fuego o ciencia.

- Ciencia para asustar a la bestia: (Ob 4).
- Para construir una trampa: Recursos (Ob. 6 para recopilar el material necesario), seguido de un conflicto para atraparlo: Ataque y Maniobra: Ciencia ; Finta y Defensa: Carpintero.
- Para una demostración de fuerza eficaz será necesario convencer a todos los ratones de la comunidad agrícola para que tomen las armas y luchen en un conflicto bélico. ¡A B Crocker no le gusta nada esta idea! Pueden usar Persuasor o Embaucador o Orador para convencer a los campesinos para que luchen. ¡Se juegan el trabajo de varias semanas¡.

Recuerda que si algún ratón resulta herido para paliar el dolor y el malestar ocasionado por una púa de puercoespín que es de un tamaño igual a la mitad de la longitud del ratón, requiere de atención médica para extraerla sin causar daños graves.

Enredo # 2 (Ratones)

Durante la dura tormenta la patrulla en su ansia de buscar refugio para resguardarse rodean una pequeña colina que impedía ver más allá. A lo lejos ven como otro grupo de ratones se está acercando hacia su posición a lo largo del camino. Las capuchas y los chubasqueros agitándose por el viento les impide ver que clase de ratones son, aunque parece evidente que debe tratarse de otra patrulla en servicio de escolta. Ven como están escoltando a varios comerciantes y científicos hasta Lockhaven.

De repente, el gran estruendo producido por un trueno sacude la tierra, y los relámpagos dividen el cielo. La lluvia empieza a ser mucho más pesada, y de sopetón ven como un torrente de agua sucia corre colina abajo hacia la carretera. ¡La otra patrulla se encuentra en mitad del camino, y de no apartarse la riada les arrastrará!

¡Sorprendidos! La otra patrulla no se percata a tiempo para apartarse, así que solo les dará tiempo para subirse a la cima de unas rocas cercanas, y ver como el agua rápidamente inunda los alrededores, dejándolos atrapados en una pequeña isla rocosa, que está siendo destruida, poco a poco, por la fuerza del agua, barro y palos.

Si nuestra patrulla trata de ayudar, recuérdales que su propia misión está en riesgo, haz especial hincapié en como la fuerte lluvia puede desconcertar y golpear a los pobres trabajadores, y el riesgo de que sean arrastrados si el agua acaba por alcanzarles está muy presente. ¡Haz que sea una constante lucha por impedir que ambas partes se lesionen o peor!

- Para Nadar / Moverse a través del agua con una cuerda: Salud, Ob 6. Una locura de acción y bastante difícil.
- Para Encontrar la manera de nadar o escalar hasta la roca desde su posición: Natura: Ob 4.
- Para lanzar una cuerda a la roca e intentar estirar de ellos: Salud: Ob. 5, esto debería requerir mucha fuerza para agarrar la cuerda con fuerza y evitar que la corriente de agua pueda con ellos.

Si la patrulla falla cualquier prueba en su intento de ayuda, haz que cualquiera de los otros ratones de la patrulla o de uno de los cuatro trabajadores caiga al agua. Un estado de ánimo sombrío y apesadumbrado embarga a todos por la pérdida de un compañero/amigo ratón de los Territorios.

Patrulla de tres guardias ratón

- Pennington (capa verde) – Un explorador lumbreras un poco tocapelotas. Interprétalo como un sarcástico ratón amigo rápido de movimientos.
- Archibald (capa naranja) – Un verdadero espíritu guerrero. Archibald nunca retrocederá en un conflicto militar y defenderá a cualquiera que sea más débil que él.
- Seamus (pieterno) – Un joven ratón con buen corazón. Seamos está ansioso por probarse a si mismo y demostrar a la guardia ratón que esta preparado para ascender.

Cuatro Viajeros

- Pedro el Vendedor Ambulante
- Cedric el Carpintero
- Ewing el Recolector
- Baron el Ratón Científico

Cuando la patrulla se aproxime a Elmooss, la nube se desvanece y la lluvia se detiene. Un haz de luz del sol del anochecer atraviesa las nubes y las ramas de los árboles bajo sus cabezas. Los sonidos del bosque retornan a la normalidad y el grupo puede tomar algún tiempo para recuperar el aliento.

Una vez el Enredo se resuelve permite que la patrulla complete el resto del viaje sin más interrupciones. Llegan a Elmooss húmedos, enfadados y lo más probable, heridos. Si quieres describir un poco mejor la ciudad mira la pág. 175 del manual.

La ciudad de Elmooss ha sufrido daños graves durante la primavera, muchas de las cámaras de dentro y debajo del árbol se han inundado o sufren daños serios por el agua, así que este problemón mantiene a todos los trabajadores muy ocupados. La ciudad bulle de actividad.

Turno de los Jugadores

La patrulla llega a Elmooss.

1. Lo más probable es que usen sus chequeos para recuperar sus condiciones o para ayudar con las reparaciones (si son carpinteros, etc.)
2. Es posible que quieran usar un chequeo para viajar a Copperwood para el festival. ¡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. Dedicar 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.

Aventura diseñada y escrita por Clayton.
<http://www.burningwheel.org/forum/showthread.php?8661-The-Long-Road-to-Elmooss>

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