

 **RYUUTAMA**
Las Cuatro Estaciones





Las Cuatro Estaciones

春夏秋冬

En Japón, el ciclo de las estaciones es sumamente importante. Y en Ryuutama, debido a la enorme relación que tiene este juego con la naturaleza, aún más. 春夏秋冬, leído shunkashuutou, viene a representar este ciclo y es, literalmente, la concatenación de los kanjis de primavera (haru), verano (natsu), otoño (aki) e invierno (fujo).

Cuando negociamos la licencia para poder traducir Ryuutama al español, una de las cosas que pedimos fue el permiso para poder crear y publicar material propio, pues queríamos unir la creatividad y el punto de vista de autores españoles con esa esencia tan japonesa del juego. Y Las Cuatro Estaciones es el resultado de este esfuerzo: cuatro aventuras, escritas cada una por un autor español distinto, centradas cada una en una estación y, como hay cuatro tipos de Ryuujin distintos, representando cada una la personalidad de un tipo de Dragón.

Esperamos que el resultado os guste. Todas las aventuras que encontraréis a continuación han sido diseñadas para Viajeros de niveles 2 o 3, por lo que son una buena continuación de las que vienen incluidas en el juego, y una buena forma de enseñar cómo pueden crearse historias de estilos muy distintos dentro de la estructura de Ryuutama. ¡Es un juego mucho más flexible de lo que parece!

Y, sin más dilación, te dejamos con las aventuras. ¡Que las disfrutes!



Índice



Primavera

El Misterio de los Bastones Ausentes 5

Verano

Las Sandías de El Observatorio 22

Otoño

La Ciudad del Sol Poniente 31

Invierno

Laberinto de Espinas 39



Créditos



Corrección: Rodrigo García Carmona
José Manuel Sánchez

Ilustración de portada: Manoli López (Srta. M)

Ilustraciones interiores: Helena Bermejo
Manoli López (Srta. M)
Ayako Nagamori
Toyuki Mizusaka

Diseño gráfico y maquetación: Diego Menéndez
Mariko Kobayashi

Haikus de la contraportada: Matsuo Bashou

Edición: Rodrigo García Carmona

Copia electrónica

Con la compra de este libro tienes derecho a una copia en formato electrónico del mismo, que podrás leer en tu ordenador, tablet o libro electrónico. Además, recibirás de forma gratuita cualquier actualización o errata. Para conseguir tu copia escribe un email a ryuutama@other-selves.com y te explicaremos todo lo que necesitas saber.

El Misterio de los Bastones Ausentes

• Aventura para Viajeros de nivel 2 o 3 y un Ryuujin carmesí

Autor:
Gabriel García-Soto Barrenechea

Introducción

No todos aquellos que emprenden un viaje lo hacen como experiencia de crecimiento personal, hay Viajeros que parten de su hogar en busca de poder y conocimientos prohibidos.

Durante su peregrinación, el ambicioso hechicero Insidio Sisa descubrió unas ruinas con los restos de una civilización capaz de viajar, no solo de un lugar a otro, sino de una dimensión a otra. Según la información que extrajo de murales, pergaminos y grabados, para conseguir este prodigo bastaría servirse del bastón de viaje adecuado: un bastón creado con las cenizas de 66 bastones de Ryuuzoh y la madera seca de un dragón de enredaderas, como el que hay en el corazón del bosque de Villacastaña.

Esta “aventura” de primavera es, en realidad, dos aventuras distintas, una de viaje, seguida de otra de combate. Aunque no es obligatorio, lo mejor es jugarlas juntas.





❖ ❖ ❖ ❖ ❖ ❖ *Hoja de Objetivo* ❖ ❖ ❖ ❖ ❖ ❖

Aventura de Viaje

Objetivo

Aventura: El misterio de los bastones ausentes

● **Nombre:**

Villacastaña

● **Aspecto:**

Un asentamiento arborícola situado en el límite de un bosque frondoso en el que nadie quiere adentrarse demasiado. Se encuentra en un valle rodeado de altas montañas, totalmente aislado en invierno, pero muy visitado en primavera por comerciantes que desean proveerse de castañas y en otoño, por Viajeros y curiosos que desean asistir a su famosa castañada.

● **Características:**

Los habitantes de Villacastaña construyen sus hogares en el interior del tronco de gigantescos castaños milenarios a los que cuidan con gran esmero. Esos árboles son motivo de gran orgullo y su principal fuente de ingresos y alimento.

● **Razones para viajar:**

Seguir el rastro de los bastones de Ryuuzoh desaparecidos.

● **Origen y caminos a recorrer:**

(In media res) Paso montañoso del este hacia el valle de Villacastaña, El manantial seco, Las colinas.

● **Días de viaje:**

3 días

● **Encuentro más difícil:**

Una estampida de ranas y una emboscada de Gobrachas.

Hoja de Aventura

Nombre: El Misterio de los Bastones Ausentes

Ryuujin:

Tipo: Viaje Búsqueda Combate

Est.: Primavera

Duración: 4 horas

Escena		Escena secundaria / PNJ
Presentación	El grupo atraviesa un paso de montaña. Villacastaña se encuentra a 3 días de viaje.	
Acto 1	El grupo viaja por un camino pedregoso y escarpado. Tirada de Marcha (10)	Pueden recoger miel silvestre.
Punto de inflexión	Llegan a un cruce de caminos donde hay un Ryuuzoh sin su bastón y un Detective Errante. Acampan.	Agencia Pi, Detective Errante, investiga la desaparición de los bastones.
Acto 2	Se acercan al valle. El terreno es menos escarpado. Tirada de Marcha (8). Una estampida de ranas sedientas asusta a los animales. Habrá que calmarles o escaparán.	Hay que recuperar a los animales que hayan huido.
Punto de inflexión	Encuentran otro Ryuuzoh sin bastón. El manantial que aparece en todos los mapas está seco. No podrán reponer agua.	
Acto 3	En el valle, se divisa una comitiva de Viajeros con ropajes oscuros y unos carromatos. Todo apunta a que se trata de los ladrones de bastones. Acampan.	
Clímax	Durante la noche, unas Gobrachas atacan y raptan al detective.	Gobrachas Voladoras.
Desenlace	Tirada de Marcha (6). El grupo llega a Villacastaña, donde por fin podrán saciar su sed.	

No. 1 Nombre de la escena: Levantando el campamento

Hora	Mañana	Clima	Despejado	Terreno / Ubicación	Praderas
● Propósito: Iniciar esta aventura				Topografía	10
● Cinco sentidos: El día ha amanecido despejado, perfecto para emprender un viaje. La brisa trae el olor a tomillo, lavanda y otras flores silvestres por las que revolotean laboriosas y regordetas abejas y mariposas de vivos colores. Los animales de carga pastan mansamente alrededor de las tiendas del campamento.					
● Descripción: Al despertar, los PJs hacen su tirada de Salud. Los Viajeros levantan el campamento y reúnen a sus animales para volver al camino. Todavía tienen por delante al menos 3 días de viaje hasta llegar a Villacastaña.					

No. 2 Nombre de la escena: Adiós a las montañas

Hora	Tarde	Clima	Brisa	Terreno / Ubicación	Paso de montaña
● Propósito: Viajar hacia Villacastaña				Topografía	10
● Cinco sentidos: Entre peñascos, el empinado camino pedregoso por el que transitan los Viajeros se abre por fin al valle, que despliega su verdoso esplendor. A su espalda quedan las montañas de cumbres nevadas. La actividad de las abejas es especialmente frenética en esta zona. Esto se debe a la presencia de varios panales ubicados entre las ramas de una arbolada de robles que se encuentra junto al camino.					
● Descripción: El grupo viaja hacia su destino. Tirada de Marcha (10). Si lo desean, y tienen tarros donde meterla, pueden intentar extraer miel de los panales. Para evitar las picaduras necesitarán unos guantes, rodearse de humo para tranquilizar a las abejas y superar una tirada de INT+DES (9). El margen de éxito indica el número de tarros de miel que pueden obtener con esta operación. Si fracasan, sufrirán varias picaduras de abeja perdiendo 1 PG y padeciendo la Condición [Envenenado:4].					

No. 3 Nombre de la escena: El cruce y el detective

Hora	Antes del ocaso	Clima	Despejado	Terreno / Ubicación	Falda de la montaña
● Propósito: Descubrir el robo de bastones.				Topografía	9
● Cinco sentidos: La montaña resulta cada vez menos escarpada, aunque el descenso no queda exento de cierto peligro a causa de las piedras y la gravilla. En la ladera, el camino se encuentra con otro que proviene del este. En la encrucijada, un extraño hombrecillo observa con atención a una Estatua Dragón. Lleva unas botas gastadas que asoman de su abrigo largo de cuero, a juego con un sobrero de ala ancha que envuelve su rostro en sombras. Tiene unos larguísimos y poblados bigotes que mesa pensativo.					

No. 3 Nombre de la escena: El cruce y el detective (continuación)

● **Descripción:** El extraño hombrecillo no es otro que Agencia Pi, Detective Errante. Lleva varias semanas investigando la desaparición de 64 bastones de Ryuuzoh, todos pertenecientes a una larguísima ruta que parece conducir a Villacastaña. Está seguro de ir pisando los talones a los ladrones, lo que convierte a los PJs en sospechosos. Agencia Pi les interrogará hasta quedar convencido de que ellos no han tenido nada que ver con la desaparición de, con este, 65 bastones de Ryuuzoh. Agencia no puede entender por qué alguien haría algo así.

Un Noble o un Trovador podrían haber leído o escuchado alguna historia al respecto. Una tirada de Tradiciones o Cultura de dificultad 7 hará recordar una leyenda según la cual se podría fabricar un bastón que confiere grandes poderes a su portador a partir de 66 bastones y una raíz seca de un dragón de enredaderas. Aunque habría que estar loco para intentar reunir tales componentes.

Si uno de los PJs decide entregar su bastón al Ryuuzoh, este les bendecirá. El grupo sumará +1 a sus próximas Tiradas de Marcha y Orientación.

Cae la noche. El grupo debería acampar aquí y Agencia pedirá unirse a ellos. Tirada de Acampar.

No. 4 Nombre de la escena: La estampida de las ranas

Hora	Mañana	Clima	Despejado	Terreno / Ubicación	Colinas
● Propósito: Asustar a los viajeros				Topografía	8

● **Cinco sentidos:** El grupo continúa su descenso hacia el valle.

La montaña da paso a suaves colinas cubiertas de pequeños arbustos aromáticos como el tomillo y el romero, y retamas de vivas flores amarillas. En el cielo azul flotan nubes de consistencia esponjosa, que se dejan llevar plácidamente por las corrientes de aire.

De pronto se escucha un extraño murmullo que va ganando intensidad. A cierta distancia se ve cómo las aves remontan el vuelo anunciando la llegada de algo que se aproxima rápidamente. De repente, aparece una nube negra que engulle a los Viajeros, una marea de cientos de ranas enloquecidas que les cubre por completo.

Las ranas les saltan encima, se les enredan en el pelo y se les meten entre la ropa. El camino se convierte en un hervidero de croares enloquecidos que vuelve histéricos a los animales de carga.

● **Descripción:** Al amanecer, antes de ponerse en marcha, los PJs deberán hacer las tiradas para determinar su Salud y recoger el campamento.

Las ranas que vivían en las aguas estancadas del manantial que encontrarán en la escena N°5 huyeron despavoridas cuando el Tigre de Tierra succionó toda la humedad de su charca. Están histéricas, buscan agua desesperadamente y no detendrán su carrera hasta dar con otra charca en la que establecer su nuevo hogar.

Tras unos instantes de pánico, las ranas pasarán de largo y continuarán su diminuta estampida hacia las cumbres. Sin embargo, esta nube de batracios asustará a las monturas y animales de carga. Cada PJ que tenga animales a su cargo deberá superar una tirada de INT+ESP de dificultad 7 para calmarles o estos se desbocarán y correrán asustados, abandonando el camino.

Si se organiza una búsqueda, los animales acabarán apareciendo al cabo de una hora, pero en su alocada carrera habrán perdido parte de la carga que transportaban. Elige de forma aleatoria 1d4 objetos que los animales tuvieran asignados y táchalo. Además, los PJs deberán superar una Tirada de Orientación para regresar al camino.

No. 5 Nombre de la escena: El manantial seco

Hora	Tarde	Clima	Despejado	Terreno / Ubicación	Colinas
● Propósito: Ser testigos de los estragos causados por el Tigre de Tierra				Topografía	8
● Cinco sentidos: El camino atraviesa un jaral cuyas matas han perdido la flor antes de tiempo, entretejiendo una alfombra de pétalos blancos a su alrededor. Hay que tener cuidado al pasar junto a estos arbustos para que la ropa no se manche con el característico aceite pegajoso que cubre sus hojas.					

La vegetación parece cada vez más seca y amarillenta a pesar de que durante las últimas semanas ha llovido en varias ocasiones. El sendero se torna polvoriento, y no hay forma de dar un paso sin que un saltamontes asustado pegue un brinco y huya hacia la vereda.

A la sombra de una formación rocosa hay otra Estatua de Dragón, que señalaiza el manantial de agua procedente de la nieve derretida del que beben todos los Viajeros que se embarcan en esta ruta.

● Descripción: Tirada de Marcha (8).

Un Sanador podrá utilizar su habilidad de Forrajeo para recolectar la sustancia pegajosa que recubre las hojas de las jaras, llamada ládano, y que sirve elaborar un jarabe para la tos o un linimento para tratar dolores reumáticos.

Los animales tienen problemas para encontrar agua, lo que resulta bastante llamativo teniendo en cuenta el tipo de terreno. Los Viajeros deberán compartir sus raciones con ellos y, si desean encontrar el líquido elemento, deberán alejarse mucho del camino y superar una tirada de FUE+INT con dificultad 10.

No hace falta ser un genio para darse cuenta de que esta sequedad no es propia de este clima, estación del año, ni tipo de terreno.

El Ryuuzoh apostado junto al manantial también carece de bastón y, si alguien decide entregarle el suyo, este les bendecirá del mismo modo que el de la escena 3.

Para sorpresa del grupo, el manantial está totalmente seco: no sale una sola gota del caño y en el abrevadero no hay otra cosa que polvo y matojos secos. El terreno que rodea el manantial es muy duro e irregular, como un barrizal que se haya secado de forma repentina. Si se examina con detenimiento, se podrán ver diminutas huellas de ranas endurecidas en el barro seco. De aquí salieron huyendo los batracios, en busca de agua.

Esto ha ocurrido a causa del Tigre de Tierra que Insidio Sisa esconde en una de sus carretas. Insidio llevó la bestia hasta el manantial para comprobar si su plan para secar el dragón de enredaderas podría funcionar, quedando muy satisfecho con el resultado del experimento.



No. 6 Nombre de la escena: Los ladrones de bastones

Hora	Anochecer	Clima	Despejado	Terreno / Ubicación	Colinas
● Propósito:	Divisar a Insidio Sisa y su oscura comitiva			Topografía	8
<p>● Cinco sentidos: El sol se oculta tras las montañas anunciando la llegada de la noche. Tras un día de duro viaje, los pies piden a gritos un poco de descanso.</p> <p>Al doblar un recodo del camino se distingue, abajo en la distancia, a una comitiva de Viajeros envueltos en negros ropajes aproximándose al frondoso bosque de Villacastaña. Tiran de un par de carretas cubiertas con lonas, aunque está claro que bajo una de ellas hay un gran objeto cúbico, como un enorme cajón.</p> <p>Uno de los carros tropieza con una piedra y se vuelca, desparramando un montón de bastones sobre el suelo. El líder de la expedición parece increpar a sus hombres, que se afanan en recogerlos a toda velocidad.</p> <p>Al ver los bastones, Agencio Pi les señala y grita: “¡Os atraparé, ladronzuelos!”, y su voz retumba por todo el valle. Los misteriosos Viajeros se giran hacia los PJs, observándolos unos instantes antes de reanudar la marcha con más brío.</p>					
<p>● Descripción: La comitiva que los PJs han podido atisbar en la lejanía es la mismísima expedición de Insidio Sisa y sus Gobrarachas. En uno de los carros llevan los 66 bastones robados a los Ryuuzoh, y en el otro una jaula que confina a un Tigre de Tierra. Lo cual tiene mérito, porque este ser es una masa de moho y no un mamífero, pero ha crecido tanto de alimentarse que su tamaño es considerable.</p> <p>Si el grupo examina el camino a Villacastaña descubrirán los surcos de unas ruedas de carreta; parece evidente que corresponden a las de aquellos que vieran abajo, en el valle. Agencio Pi está seguro de que se trata de los ladrones de bastones, e instará a sus compañeros a apretar el paso para alcanzarlos. Lamentablemente, la noche caerá en pocos minutos, haciendo casi imposible continuar con la persecución. Lo más sensato sería acampar y reanudarla en cuanto salga el sol.</p> <p>Un Cazador (Rastrear dificultad 8) podría determinar que solo uno de los integrantes de ese grupo es humano, y que el resto de huellas parecen propias de insectos gigantescos.</p> <p>Tirada de Acampar.</p>					



No. 7 Nombre de la escena: La noche de las Gobrarachas

Hora	Noche	Clima	Despejado	Terreno / Ubicación	Colinas
● Propósito:	Secuestrar a Agencio Pi para que abandone la persecución del ladrón de bastones			Topografía	8
<p>● Cinco sentidos: A pesar de que el día ha sido soleado y hasta caluroso en algunos momentos, al caer el sol la temperatura desciende drásticamente e invita a envolverse en una manta y acurrucarse junto al fuego de campamento.</p> <p>El cielo está despejado en esta noche de luna nueva, dejando que las estrellas dibujen sus constelaciones. La hoguera crepita, las chispas ascienden empujadas por el aire caliente, y los grillos no dejan de cantar. Todo invita al sueño...</p>					

No. 7 Nombre de la escena: La noche de las Gobrarachas (cont.)

● **Descripción:** Hasta el momento, Insidio Sisa no le había dado mucha importancia al acoso que sufría por parte de Agencio Pi, pero ha decidido tomar cartas en el asunto tras comprobar (en la escena 4) que el detective se ha rodeado de un grupo de aliados, lo que podría suponer un peligro para sus planes. Así, el malvado Viajero ha decidido enviar a sus Gobrarachas voladoras a secuestrar al Detective Errante.

Las Gobrarachas voladoras esperan a que todos los PJs se duerman (o todos menos el vigía, si es que alguno decide hacer guardia) para atacar su campamento. Van envueltas en sucios y raídos ropajes oscuros que les dan la apariencia de humanos mugrientos y encorvados.

El aterrizaje de las Gobrarachas asustará a los animales. Los PJs podrán intentar superar una tirada de Percepción (DES + INT) de dificultad 7 para despertarse a tiempo de reaccionar a la emboscada. Aquellos que no la superen empezarán el combate en la retaguardia. Además, con esta emboscada las Gobrarachas ganan un +1 a su Iniciativa. Frente: 2 Gobrarachas Voladoras.

Retaguardia: 2 Gobrarachas Voladoras. Una de ellas tiene apresado a Agencio Pi, y se marchará volando al final del segundo asalto de combate.

Objetos: tiendas de campaña, sacos, hoguera casi apagada, mochilas, 1 objeto más.

Si los PJs consiguen impedir el secuestro de Agencio este se mostrará profundamente agradecido, nombrándoles Detectives Errantes Honorarios. Además, lejos de asustarse, verá reforzada su determinación de capturar a los ladrones de bastones.

No. 8 Nombre de la escena: El final del viaje

Hora	Tarde	Clima	Despejado	Terreno / Ubicación	Praderas
● Propósito: Llegar a Villacastaña				Topografía	6
● Cinco sentidos: La puesta de sol tiñe el valle de tonos rojizos y anaranjados, el perfil de las montañas se recorta frente al cielo violeta. Una pradera se extiende como una tupida alfombra alrededor del bosque de Villacastaña. Los últimos rayos arrancan destellos en las ventanas de las viviendas horadadas en los castaños. Dos ejemplares colosales flanquean el camino y lo envuelven en sombras, como si una gigantesca boca se tragara el sendero que conduce a la aldea y los impenetrables bosques que la rodean.					
● Descripción: El día transcurre sin sobresaltos. Tirada de Marcha (6).					
El grupo llega a su destino: Villacastaña. Por fin podrán beber, aprovisionarse, cenar caliente y dormir en una cama.					





Hoja de Población

Nombre	Villacastaña
Número de habitantes	Aldea de 150 habitantes. La peculiar naturaleza de las viviendas de Villacastaña hace que la población no pueda crecer mucho más. Es frecuente que los jóvenes abandonen el lugar en busca de otros bosques en los que asentarse.
Gobernante o representante	Frutocracia: cada otoño, el gobierno de la aldea se deposita en manos de los moradores del castaño que haya dado más frutos, ya que esto demuestra que saben cuidar bien del árbol. Este año, el poder reside por segunda vez consecutiva en los miembros de la familia Cortézar, representada por el abuelo materno, Caduco Cortézar.
Entorno	Villacastaña en una pequeña aldea arborícola situada en el linde de un denso bosque de castaños milenarios que llegan a alcanzar los 50 metros de altura y 10 metros de diámetro. El bosque más allá de Villacastaña es verde, húmedo y frondoso, por lo que resulta muy fácil perderse. Todos los vecinos saben que, en el corazón de este bosque, en una zona particularmente densa y oscura, se ha enraizado un dragón de enredaderas.
Edificios representativos	El último árbol de Villacastaña es el Castaño Masalto, un ejemplar que se alza por encima de los demás. Dicen que es tan antiguo que podría ser el primer castaño del mundo. En la cima del mismo se encuentra la plataforma de vigilancia del guardabosques. Un arroyo llamado Río Trucho divide la aldea en dos partes, norte y sur. Tiene un puente de madera cubierto y un molino de agua que todos los vecinos utilizan por turnos para fabricar harina de castañas. La aldea cuenta con una pequeña posada, "El Dragón de Enredaderas", llamada así en honor al dragón de enredaderas que habita en el corazón del bosque. No es grande ni lujosa, pero la comida es excelente.
Productos típicos	Castañas, puré de castaña, castañas pilongas, castañas glaseadas, harina de castañas, castañas en conserva, truchas del arroyo y los característicos cascós de erizo de castaña gigante que llevan los hombres más elegantes de Villacastaña.
Vistas, sonidos y olores	Villacastaña no es una aldea como tal, sino un grupo de gigantescos castaños milenarios huecos, en cuyo interior se han instalado varias familias que viven en armonía con la naturaleza y mantienen una relación simbólica con sus viviendas: ellos cuidan del castaño y el castaño cuida de ellos. Los castaños están unidos por cuerdas y pasarelas a distintas alturas para facilitar el desplazamiento entre ellos. Se podría cruzar Villacastaña de punta a punta sin pisar jamás el suelo Huele a hierba fresca y entre el sonido de los arroyos, el piar de los pájaros y el zumbido de los insectos, no hay un momento de silencio.
Amenazas	Insidio Sisa pretende secar al dragón de enredaderas que se encuentra en el corazón del bosque con el fin de fabricar un bastón para viajar a otras dimensiones. Sus planes egoístas no solo secarían el bosque, sino también los castaños de Villacastaña.

Hoja de Objetivo

Aventura de Combate

Enemigo

Aventura: Las Raíces del Mal

● Nombre:

Insidio Sisa y sus secuaces.

● Aspecto:

Insidio Sisa es un Viajero egoísta y malvado dispuesto a todo para satisfacer sus ambiciones y crear un bastón para viajar a otras dimensiones.

● Habilidades especiales y forma de vida:

Insidio es un mago del verano y posee los conjuros correspondientes. Sus secuaces, las Gobrachas, le ayudan en su plan, encantadas de destruir un entorno natural como es el bosque de Villacastaña y al despreciable dragón de enredaderas.

● Ubicación:

Las cuevas excavadas en lo más profundo del bosque, bajo las raíces del dragón de enredaderas.

● Razones para combatir:

Insidio planea secar el dragón de enredaderas que da vida al bosque de Villacastaña. Al ver que el Río Trucho se ha secado y el guardabosques no aparece por ninguna parte, los vecinos piden ayuda a los Viajeros.

● Origen y caminos a recorrer:

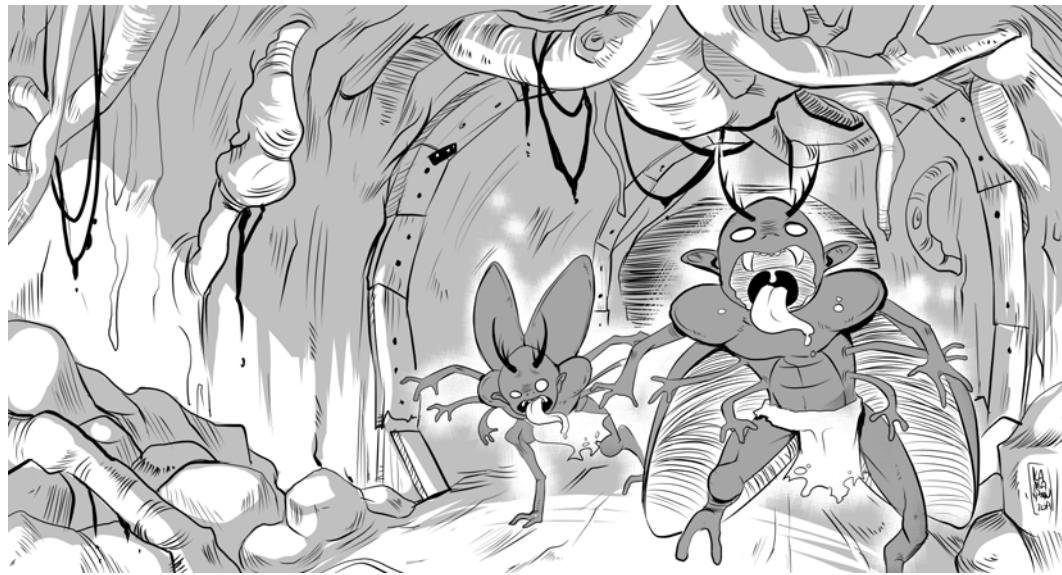
El rastro de los malvados Viajeros a través del bosque o el lecho del río seco.

● Días de viaje:

1 días

● Encuentro más difícil (que no sea el objetivo):

Las Gobrachas Voladoras que ayudan a Insidio.



Hoja de Aventura

Nombre: Las Raíces del Mal	Ryuujin:
----------------------------	----------

Tipo: Viaje Búsqueda Combate	Est.: Primavera	Duración: 4 horas
-------------------------------------	-----------------	-------------------

	Escena	Escena secundaria / PNJ
Presentación	El grupo pasa la noche en Villacastaña.	
Acto 1	El río se ha secado casi por completo y la poca agua que queda corre en sentido contrario.	Los vecinos agradecerían que les ayudaran a recoger truchas y meterlas en cubos.
Punto de inflexión	Caduco Cortézar pide ayuda a los Viajeros.	
Acto 2	Al subir al Castaño Masalto descubren que el guardabosques no está. Ven que el corazón del bosque se está secando.	La plataforma de vigilancia se desploma.
Punto de inflexión	Los Viajeros se desplazan al corazón del bosque siguiendo el curso del río seco o el rastro de los Viajeros oscuros. Tirada de Marcha. Encuentran al dragón de enredaderas.	Dragón de enredaderas, sediento, succionando el agua de los arroyos.
Acto 3	Los Viajeros encuentran una gruta cercana que se adentra hacia las raíces del dragón de enredaderas.	Gobrarrachas sacando tierra en carretillas.
Clímax	En el interior de la gruta se topan con los malvados y luchan con ellos.	Tigre de Tierra. Insidio Sisa.
Desenlace	Cuando acaban con el Tigre de Tierra, el dragón de enredaderas recupera la salud, y por extensión, el bosque.	El Guardabosques y puede que Agencio Pi, prisioneros de las Gobrarrachas.

No. 1 Nombre de la escena: Una noche en Villacastaña

Hora	Anochecer	Clima	Despejado	Terreno / Ubicación	Villacastaña
● Propósito:	Que el grupo descance y se reabastezca.			Topografía	0
● Cinco sentidos: Pasarelas, puentes de cuerda y rudimentarios ascensores conectan los enormes castaños de Villacastaña, como las hebras de una caótica telaraña gigante. Los troncos de estos árboles están salpicados de ventanucos redondos y puertas de madera a diferentes alturas, señalando las viviendas de los vecinos.					
Poco a poco se van encendiendo lámparas por toda la aldea, y varias mujeres se asoman a las ventanas para gritar a los niños que juegan abajo que la cena ya está servida. El viento mece las hojas de los castaños originando un agradable murmullo.					
● Descripción: El grupo ha llegado a Villacastaña y dispone de unas horas antes de irse a dormir. En ese periodo de tiempo podrán avituallarse, comprar productos típicos en alguna de sus tiendas y buscar alojamiento. Villacastaña cuenta con solo una pequeña posada, "El Dragón de Enredaderas". Afortunadamente, también hay varios vecinos que ofrecen cama y desayuno por un precio módico (20 monedas de oro).					
Si los PJs preguntan por la comitiva de Insidio Sisa, los vecinos afirmarán no haber visto a nadie que se corresponda con esa descripción. Insidio no pasó por Villacastaña, sino que se adentró directamente en el corazón del bosque, aunque sí apostó unas Gobrachas Voladoras ocultas entre las ramas más altas para que espiaran la actividad de la aldea.					

No. 2 Nombre de la escena: El río seco

Hora	Al amanecer	Clima	Despejado	Terreno / Ubicación	Villacastaña
● Propósito:	Plantear el problema de la sequía repentina.			Topografía	0
● Cinco sentidos: La paz de la aldea queda rota por un griterío procedente del río que atraviesa Villacastaña, el Río Trucho. Un grupo de vecinos se arremolina junto a la orilla y observa el cauce con claro gesto de desconcierto.					
A pesar de que ayer el río tenía un caudal abundante, ahora el cauce está casi seco y, para sorpresa de los presentes, la poca agua que queda discurre en sentido contrario.					
Las truchas, que siempre han abundado en este arroyo, compiten por el exiguo reguero a coletazo limpio, peleando por mantenerse en el nuevo curso.					
● Descripción: Con el nuevo día, los PJs deberán hacer su Tirada de Salud.					
El plan de Insidio ha comenzado: el Tigre de Tierra se ha adherido a las raíces del dragón de enredaderas y este está succionando toda el agua que tiene a su alcance para no secarse, empezando con la del Río Trucho que discurre junto a él.					
Los vecinos no entienden qué es lo que está pasando, les parecerá sumamente extraño y cosa de brujería. Algunos incluso harán responsable de este desastre al dragón de enredaderas que habita en el corazón del bosque, alegando que nada bueno puede salir de los dragones. Tardarán un rato en salir de su estupor y entonces se lanzarán al rescate de las truchas. Irán a buscar cubos, barreños y otros recipientes en los que meter a los peces que se debaten por regresar al agua. Los vecinos agradecerían que los PJs les ayudaran en esta tarea. Esto les granjeará la simpatía de los aldeanos y alguna que otra trucha.					

No. 3 Nombre de la escena: Una petición de ayuda.

Hora	Mañana	Clima	Despejado	Terreno / Ubicación	Villacastaña
● Propósito: Que el gobernante de la aldea encargue una misión a los PJs.				Topografía	-
● Cinco sentidos: El sol de mediodía se filtra entre las copas de los árboles como haces de luz atravesando un colador.					
Poco a poco los vecinos se dispersan, aunque siguen cuchicheando preocupados, intentando determinar un curso de acción. Parece como si hasta los mismos insectos hubieran notado el clima de desasosiego y decidido revolotear por otras zonas del bosque. Un aldeano con un hachuela al cinto y un casco cubierto de púas, fabricado con el erizo de una castaña gigante, se aproxima al grupo con gesto solemne y, con la misma gravedad, informa que Caduco Cortézar, el actual gobernante de Villacastaña, le ha enviado en busca de Viajeros para que acudan a la sombra de su castaño con el fin de tratar asuntos de vital importancia.					
● Descripción: Si acceden a acompañarle, este individuo, llamado Balduino Nadamás, les conducirá a la sombra de un castaño de ramas tupidas en plena floración. A la sombra espera un anciano encorvado que también lleva un casco de erizo. Se apoya en un bastón retorcido y tiene una barba blanca tan larga que la lleva enganchada en el cinturón del pantalón. Se trata de Caduco Cortézar, el patriarca de la familia que este año gobierna en Villacastaña. Ha escuchado lo ocurrido en el río y ofrece a los Viajeros una recompensa de 200 monedas de oro y un saco de sus mejores castañas a cambio de que investiguen este asunto y comprueben el grado de implicación del dragón de enredaderas. Normalmente se encargaría el guardabosques, pero algo le ha debido ocurrir, ya que todavía no ha bajado de su puesto de vigilancia en la copa del Castaño Masalto para informar sobre esta extraña sequía.					
Si Agencio Pi sigue con el grupo, será partidario de acudir a la cita con el anciano y responder a su petición de ayuda.					
Si los PJs deciden investigar lo ocurrido al guardabosques pasa a la escena 4. Si deciden seguir el curso seco del río, buscan rastros de Insidio y sus carromatos en el bosque, o simplemente rechazan acompañar al aldeano hasta la sombra del castaño, pasa a la escena 5.					

No. 4 Nombre de la escena: El Castaño Masalto

Hora	Mediodía	Clima	Despejado	Terreno / Ubicación	Villacastaña
● Propósito: Descubrir lo sucedido con el guardabosques.				Topografía	8
● Cinco sentidos: En el extremo de Villacastaña, lindando con el bosque, se alza el Castaño Masalto sobre todos sus ya formidables semejantes. Los aldeanos lo han utilizado desde tiempos inmemoriales como vivienda y puesto de vigilancia del guardabosques, que permanece siempre atento a incendios forestales, tormentas y cualquier otra incidencia de la que haya que advertir a los vecinos a golpe de campana.					
A los pies de este gigante suele haber un ascensor, pero el guardabosques ha debido olvidar cerrar la puerta arriba y la manivela que acciona la polea para hacerlo bajar no gira, por lo que no queda más remedio que tomar las escaleras.					
En el interior del castaño, una escalera de caracol que parece infinita asciende hasta la vivienda del guardabosques, en lo más alto de Masalto.					

No. 4 Nombre de la escena: El Castaño Masalto (continuación)

- **Descripción:** Para subir a la copa del Castaño Masalto hay que hacer una Tirada de Marcha de dificultad 8.

Tras un ascenso agotador en que han tenido que hacer varias paradas para recuperar el aliento llegarán a la vivienda del guardabosques. Es muy sencilla y modesta, apenas un dormitorio y una salita con una cocina de carbón que hace las veces de estufa. No hay nadie allí.

Una escalera de mano conduce a la plataforma de vigilancia a través de una trampilla. La vista desde la plataforma es impresionante: ante ellos se despliega no solo el bosque, sino todo el valle y las montañas en el horizonte. Desde este privilegiado mirador, los PJs podrán comprobar que el corazón del bosque se está secando: las copas de los árboles forman una mancha amarillenta que parece extenderse desde el centro en una circunferencia casi perfecta. La excelente visión del entorno desde este lugar proporciona una bonificación de +1 a futuras tiradas de Orientación por el bosque.

En la plataforma podrán encontrar señales de lucha: una silla y una mesa derribadas, y una taza y unos prismáticos rotos en el suelo. La barandilla se ha quebrado y, enganchados a las astillas, cuelgan jirones malolientes procedentes de los harapos con los que se cubren las Gobrarachas. También en el suelo, cerca del borde, hay un serrucho tirado.

Lo ocurrido aquí ha sido lo siguiente: el guardabosques descubrió la extraña sequía en el corazón del bosque, pero, antes de que pudiera bajar a dar la voz de alarma, las Gobrarachas espías apostadas entre los árboles se abalanzaron sobre él y se lo llevaron volando. Además, dejaron abierta la puerta del ascensor y cerraron los soportes de la plataforma para impedir que nadie fuera capaz de advertir lo ocurrido antes de que culmine el plan de su patrón.

En el momento en el que los PJs descubran el serrucho escucharán un crujido y la plataforma se desplomará. Los PJs solo tendrán una oportunidad para intentar salvar el pellejo, deberán superar una tirada de DES+FUE de dificultad 7 para lanzarse de un salto por la trampilla o de INT+DES de dificultad 8 para intentar agarrarse a una de las cuerdas del elevador. Aquellos que fallen esta tirada caerán al vacío y aterrizarán sobre una de las ramas del castaño sufriendo 1d4 PG y la Condición [Herido:6]; además, deberán ser rescatados por los vecinos del pueblo.

No. 5 Nombre de la escena: Rastreando a Insidio Sisa

Hora	Tarde	Clima	Despejado	Terreno / Ubicación	Bosque
● Propósito: Decidir de qué forma seguirán el rastro de Insidio Sisa.				Topografía	8
● Cinco sentidos: Si alguien está dispuesto a tomar cartas en este asunto no deberá demorarse. En el río apenas queda un hilillo de agua y el sol ya ha cruzado su céntit, dando por concluida la mañana y adentrándose en la cálida tarde.					
● Descripción: El grupo puede intentar dar con los responsables de todo este asunto bien siguiendo el curso del río seco o bien siguiendo el rastro que Insidio y sus secuaces han dejado de camino al dragón de enredaderas. Ambas rutas conducirán a un mismo destino. Si los PJs deciden buscar y seguir el rastro dejado por el paso de las carretas de Insidio, o atravesar el bosque en dirección a la zona seca que vieran desde la plataforma de vigilancia del Castaño Masalto, pasa a la escena 6.					

Si los PJs deciden seguir el cauce seco del río, pasa a la escena 7.

No. 6 Nombre de la escena: El rastro de las carretas

Hora	Tarde	Clima	Despejado	Terreno / Ubicación	Bosque
● Propósito: Encontrar y seguir el rastro de Insidio hasta el túnel.				Topografía	8
● Cinco sentidos: Surcos de carretas, ramas rotas y un rastro de extrañas pisadas señalan el recorrido trazado por los supuestos ladrones de bastones hacia el interior del bosque. El follaje es denso, las zarzas se enganchan en la ropa y los árboles obligan a tomar giros inesperados. Además, las omnipresentes nubes de mosquitos obligan a ir con la boca bien cerrada para no tragarse ninguno.					
● Descripción: A medida que avancen hacia el corazón del bosque la vegetación estará cada vez más seca.					
Tirada de Marcha y de Orientación. Si fallan la de Orientación se perderán en el bosque, lo que dará más tiempo para que el Tigre de Tierra se alimente del dragón de enredaderas. Si ocurre esto el tigre obtendrá una bonificación de +1 a su Iniciativa y +2 a sus PG.					
Al cabo de dos horas de excursión (o más si se pierden) el grupo llegará al campamento de Insidio Sisa. Parece abandonado. Hay dos carretas: una cubierta con una lona bajo la que se ocultan los 66 bastones de Ryuuzoh y otra en la que hay una enorme jaula abierta. Además, hay picos y palas desperdigados y enormes montones de tierra alrededor de un pozo excavado en el suelo. Se puede descender a este pozo por una escalera de cuerda. Si deciden hacerlo pasa a la escena 8.					
A lo lejos, entre unos árboles que lindan con un claro, parece distinguirse la silueta de un debilitado dragón de enredaderas. Si los PJs deciden acercarse a él para investigar pasa a la escena 7.					
Tesoro: 2 carretas, 4 picos, 4 palas, ropa apestosa, 6 raciones repugnantes y una tienda de campaña.					

No. 7 Nombre de la escena: La pista del agua

Hora	Tarde	Clima	Despejado	Terreno / Ubicación	Cauce seco
● Propósito: Seguir el cauce seco del río hasta el dragón de enredaderas.				Topografía	7
● Cinco sentidos: El pedregoso curso seco del río discurre a través del bosque con una leve pendiente. El agua corre cuesta arriba de forma aberrante y antinatural. En la vereda, las margaritas empiezan a secarse y perder sus pétalos y enormes libélulas verdes y azules revolotean de un junco a otro.					
● Descripción: Tirada de Marcha (Solo si vienen desde la escena 5).					
Tirada de Orientación (Solo si vienen desde la escena 5). Si fallan la tirada de Orientación se perderán al equivocarse en alguna bifurcación y continuar la marcha por algún afluente, lo que dará más tiempo para que el Tigre de Tierra se alimente del dragón de enredaderas. Si ocurre esto el tigre obtendrá una bonificación de +1 a su Iniciativa y +2 a sus PG.					
Al cabo de dos horas de excursión (o más si se pierden en el bosque) el grupo llegará a un claro en el corazón del bosque. En el centro se alza un dragón de enredaderas de aspecto mustio y lastimero. Ha enraizado una de sus patas en el río, del que está succionando el agua y, aun así, tiene un aspecto amarillento y quebradizo. Bajo el dragón se distingue el hoyo en el que antes se enraizaba esa misma pata, un agujero que conduce a la caverna que las Gobrachas de Insidio han horadado bajo él. El dragón se encuentra demasiado débil como para reparar en los PJs o interactuar con ellos de forma alguna.					
Si deciden bajar por el agujero pasa a la escena 9.					

No. 8 Nombre de la escena: Gobrarachas centinelas

Hora	Tarde	Clima	Despejado	Terreno / Ubicación	Túnel subterráneo
● Propósito: Enfrentarse a los centinelas de Insidio				Topografía	-
<p>● Cinco sentidos: Bajo el pozo se abre un estrecho y serpenteante túnel horadado en la tierra. Huele a tierra húmeda y la oscuridad es absoluta y opresiva, y parece que engullera la luz de lámparas y antorchas. Las superficies del túnel son muy irregulares, como si se hubiera excavado con prisa y con poco cuidado, e incluso penden raíces del techo que se enganchan en el pelo. Tras avanzar varios metros, al doblar una esquina, el túnel se ensancha algo más, lo justo como para poder marchar en fila de a dos. Del fondo surgen extraños gemidos y aparecen corriendo hacia los Viajeros cuatro seres encorvados y cubiertos de harapos. Según se van acercando distingúis que sus rasgos son más propios de insectos que de seres humanos.</p>					
<p>● Descripción: Las Gobrarachas son excelentes cavadoras, por lo que han sido capaces de excavar este rudimentario túnel en tan solo un par de días. Parece sólido, aunque no seguirá siendo así por mucho tiempo y es probable que se desplome en cuanto llegue la estación de lluvias. El túnel conduce justo bajo las raíces del dragón de enredaderas. Insidio ha escuchado cómo se aproximaban los PJs y ha enviado a 4 de ellas a detenerles. Debido a la estrechez del túnel, solo 2 PJs y 2 Gobrarachas podrán ocupar el frente durante el combate.</p> <p>Frente: 2 Gobrarachas Voladoras.</p> <p>Retaguardia: 2 Gobrarachas.</p> <p>Objetos: tierra, raíces, piedras, un cubo, 1 objeto más.</p>					

No. 9 Nombre de la escena: Cara a cara

Hora	Tarde	Clima	Despejado	Terreno / Ubicación	Túnel subterráneo
● Propósito: Enfrentarse a Insidio Sisa y su Tigre de Tierra				Topografía	-
<p>● Cinco sentidos: Un agujero en el techo deja pasar los rayos del sol a una amplia caverna polvorienta. En el centro de la covacha se encuentra el hombre al que los PJs vieron desde el camino, un hombre de rostro cetrino cubierto con una capa negra que sostiene un grueso grimorio entre sus manos. Observa con deleite cómo un Tigre de Tierra extremadamente gordo se adhiere a unas raíces que penden del techo de la caverna como retorcidas cortinas vegetales, tan gruesas y palpitantes que solo pueden ser las del dragón de enredaderas.</p> <p>Al ver a los PJs entrar, el rostro del Viajero adquiere un gesto de sorpresa y grita: "¡No! ¡No permitiré que me detengáis ahora que estoy tan cerca!". Acto seguido les señala con el dedo y ordena: "¡A por ellos, tigre, déjales secos!".</p> <p>El Tigre de Tierra suelta a su presa y dirige su hambrienta masa hacia los Viajeros.</p>					
<p>● Descripción: A esta gruta se puede acceder a través del foso y el túnel (escena 8) o por el agujero que se abre bajo el dragón de enredaderas (escena 7).</p> <p>Insidio es un Mago de nivel medio. Posee todos los conjuros de nivel medio de la Magia Estacional de Verano. Además, conoce los siguientes encantamientos:</p> <p>Nivel bajo: Brújula, Toque Curativo, Estrella Fugaz, Mano Roja Mejorada, Domador de Animales, Reflejo Redondeado.</p> <p>Nivel medio: Ataque del Objeto Asesino, Anti Cero, Toque Renovador, Movimientos Felinos.</p>					

No. 9 Nombre de la escena: Cara a cara (continuación)

Recuerda que, si los personajes se han perdido en el camino a la caverna o han dejado pasar mucho tiempo antes de emprender la búsqueda, el Tigre de Tierra habrá tenido tiempo de sobra para alimentarse y tendrá una bonificación de +1 a su Iniciativa y +2 a sus PG.

Frente: Tigre de Tierra.

Retaguardia: Insidio Sisa.

Objetos: 1 guardabosques amordazado, tierra, piedras, raíces secas, 1 objeto más.

El Tigre de Tierra atacará al PJ que se encuentre en el Frente y lleve más raciones de agua hasta dejarle totalmente seco. Después pasará al siguiente.

En el primer asalto de combate Insidio lanzará Manto de Brezos para poner las cosas aún más difíciles a sus adversarios (4 PM). En el siguiente asalto lanzará Anti Cero sobre el Tigre de Tierra (4 PM), y reservará 4 puntos de magia para lanzar Toque Curativo cuando los PG de su aliado bajen por debajo de 10. Cuando ya no tenga PM para lanzar más conjuros, agarrará un bastón y pasará al Frente.

Si los personajes no han eliminado a las Gobrachas de la Escena n.º 8 y no toman precauciones para bloquear el túnel de acceso a esta caverna, estas se presentarán al cabo de 3 turnos alertadas por el fragor de la batalla y ayudarán a Insidio. Al verse rodeados, todos los PJs que se encuentren en la Retaguardia pasará al Frente.

Una vez finalizado el combate, los PJs podrán registrar la caverna y encontrar al guardabosques (y a Agencio Pi si fue capturado por las Gobrachas durante la aventura anterior), atado y amordazado en una esquina.

Tesoro: 66 bastones de Ryuuzoh y una linterna. Insidio posee una armadura ligera resistente, un grimorio donde ha registrado todos sus conjuros y el ritual que permite crear el bastón dimensional; también tiene una mochila que contiene una pluma de cristal mona, un cuaderno de cuero, yesca y pedernal, una cantimplora y un bote para plantas con 3 dosis de Palma de Gigante.

No. 10 Nombre de la escena:

Hora	Anochecer	Clima	Despejado	Terreno / Ubicación	Bosque
● Propósito:	Comprobar que todo ha vuelto a la normalidad.			Topografía	8
● Cinco sentidos: El dragón de enredaderas recupera lentamente su verdor y, con él, también lo hace la vegetación a su alrededor. La primavera regresa al bosque y el agua del Río Trucho vuelve a fluir en el sentido correcto.					
El dragón emite un bramido que suena como si el viento meciera un millar de hojas. No sabéis cómo, pero sentís que con eso os está invitando a que os acerquéis para poder mostrároslo su agradecimiento. Al llegar ante su revitalizada presencia os entrega un fragmento de sus raíces que palpita con energía mágica. Con ese fragmento en su poder, los 66 bastones y el grimorio de Insidio podríais fabricar el bastón para viajar a otras dimensiones y continuar vuestro viaje por lugares que ningún otro Viajero ha transitado jamás...					
● Descripción: Si no lo ha hecho ya en la aventura anterior, Agencio Pi nombrará a los PJs Detectives Errantes Honorarios.					
La noche se les está echando encima y el grupo debería buscar un lugar en el que acampar antes de emprender el regreso a Villacastaña... o su viaje hacia lo desconocido. Agencio y el guardabosques pasarán la noche con ellos, y al día siguiente irán a entregar a Insidio a las autoridades.					
Si deciden regresar a la aldea deberán hacer la correspondiente Tirada de Marcha, aunque ahora que el río ha vuelto a la normalidad ya no será necesario hacer una Tirada de Orientación, bastará con seguir su curso hasta llegar a Villacastaña.					

Las Sandías de El Observatorio

● Aventura para Viajeros de nivel 2 o 3 y un Ryuujin celeste

Autor:
Rodrigo García Carmona

❖ ❖ ❖ ❖ ❖ ❖ Hoja de Objetivo ❖ ❖ ❖ ❖ ❖ ❖

Aventura de Búsqueda

Objetivo

Aventura: Las Sandías de El Observatorio

● Nombre:

El antídoto para el mal de las sandías.

● Aspecto:

Un enorme barril con un líquido azulado.

● Capacidades:

Si se vierte el contenido de este barril en el río subterráneo del interior del risco se anulará el veneno en el agua que afecta al sabor de las sandías. El agua que cae de las cascadas volverá a bajar limpia y la tierra recuperará su fuerza.

● Ubicación:

Edgar puede sintetizarlo en su cabaña, pero necesita que le lleven una muestra del agua del río (un barril) y las notas de Eduardo.

● Ubicación de una pista que lleve al objetivo:

Tras leer las notas de Eduardo y analizar el agua, Ataúlfo llegará a la conclusión de que él no puede sintetizar una cura para el mal, pero que su tutor de tesis, un profesor gruñón llamado Edgar, con toda seguridad sí.

● Razones para obtener el objetivo:

Acabar con el mal que afecta a las sandías.

● Origen y caminos a recorrer:

Partiendo de El Observatorio, deberán adentrarse en el Bosque (y después Bosque Primario) al este de la ciudad, en cuyo núcleo se encuentra la cabaña de Edgar.

● Encuentro más difícil (que no sea el objetivo):

Gobrachas atraídas por la contaminación: 2 Gobrachas y 1 Gobracha Radiactiva.



Hoja de Población

Nombre	El Observatorio
Número de habitantes	Es una ciudad pequeña, de unos 5.000 habitantes, aunque durante el periodo no lectivo de la universidad (los meses de julio y agosto) la población baja considerablemente, al partir los estudiantes a sus casas y los profesores a ciudades lejanas a hacer estancias de investigación.
Gobernante o representante	La ciudad tiene un doble gobierno, compuesto por un lado por la alcaldesa Adelfa y sus concejales, y por el otro por el rector Elías y sus vicerrectores. Aunque no siempre están de acuerdo en todo, hasta ahora han conseguido traer prosperidad al lugar.
Entorno	<p>El Observatorio está construida sobre y en torno a un enorme risco de cima plana, que se yergue en mitad de una llanura que, por lo demás, es casi completamente llana. De alguna manera inexplicable, de unas cuevas en la parte superior del risco surgen varios ríos, que caen por los lados del mismo hasta la llanura inferior formando espectaculares cataratas, que accionan unos ascensores que conectan la parte de la ciudad que está sobre el risco (fundamentalmente el campus, los edificios de gobierno, y las viviendas más antiguas) con la que rodea a este (los campos de cultivo, el mercado y las casas más recientes).</p> <p>Al este de El Observatorio hay un espeso bosque, y varios caminos parten de la ciudad hacia todos los puntos cardinales. Todos estos caminos acaban en el mercado.</p>
Edificios representativos	<p>El Observatorio, que da nombre a la ciudad; una enorme bóveda en cuyo interior se encuentran avanzados instrumentos que permiten estudiar los cielos y, según se dice, predecir el futuro.</p> <p>El rectorado, un edificio de piedra de estilo antiguo en el que residen tanto el alcalde como el equipo de gobierno de la universidad. Sugiere sabiduría y elegancia.</p> <p>El mercado, a los pies del risco y lo primero que ve un viajero al llegar a la ciudad. Decenas de puestos con todos los tipos de productos derivados de la sandía que uno puede llegar a imaginar.</p>
Productos típicos	El Observatorio es famoso por dos productos: sus jugosas sandías (así como cualquiera de sus derivados) y los espectaculares fuegos artificiales, cuyo secreto guardan los alquimistas de la universidad.
Vistas, sonidos y olores	El ambiente es bullicioso, quedando patente que está a punto de celebrarse algún festival importante. Sin embargo, llama la atención que la gran mayoría de adultos no ancianos visten como extranjeros. La realidad es que la mayoría de nativos de El Observatorio con edad de trabajar han partido hacia la cercana ciudad de Moufort, al norte, en busca de trabajo. Solo quedan los más jóvenes, los estudiantes y profesores, y los más ancianos.
Amenazas	<p>El mal que afecta a las sandías. Pocos tienen muy claro cómo (abundan teorías), pero todas las sandías que crecen a los pies del risco han perdido su sabor. Estas frutas eran famosas en todo el mundo, y se especulaba con que las especiales características orográficas fueran responsables, pero ahora nadie en su sano juicio querría probarlas.</p> <p>El Imperio, una potencia basada en un uso poco responsable de la ciencia y la tecnología, anhela incorporar a El Observatorio a sus dominios, y está tratando de acelerar el proceso atrayendo a los habitantes en edad de trabajar a sus ciudades, ofreciéndoles trabajos menos duros que el cultivo de sandías y el turismo.</p>

Hoja de Aventura

Nombre: Las Sandías de El Observatorio

Ryuujin:

Tipo: Viaje **Búsqueda** Combate

Est.: Verano

Duración: 3 horas

Escena		Escena secundaria / PNJ
Presentación	Los Viajeros llegan a El Observatorio y se encuentran con su famoso mercado.	Venta de fuegos artificiales.
Acto 1	En el mercado presencian un altercado causado por un noble imperial desagradable, en el que intervienen una observadora imperial, la alcaldesa, una anciana y una chica (Pati).	Antuán, noble imperial desagradable y emperifollado; Joanne, caballero orgulloso; Adelfa la alcaldesa; y Pati.
Punto de inflexión	Al intervenir en el altercado, los Viajeros conocen a Pati, que les habla sobre el mal de las sandías y les pide ayuda.	Pati, una guapa vendedora de helados de sandía de 16 años enamorada hasta las trancas de Ataúlf.
Acto 2	Los Viajeros visitan la universidad, donde Pati les presenta a Ataúlf.	Anderson, el decano de la universidad; Ataúlf, guapo y sensible estudiante de doctorado, y sus admiradoras.
Punto de inflexión	Descubren que Eduardo ha desaparecido y que este estaba detrás del mal de las sandías, cuyo origen es un veneno en el agua que surge del río.	
Acto 3	Ataúlf habla a los personajes de Edgar, y estos parten en su busca.	
Clímax	Mientras atraviesan el bosque se encuentran con la contaminación que está causando el Imperio y un grupo de Gobrarachas que medran gracias a ella.	2 Gobrarachas y 1 Gobraracha Radiactiva.
Desenlace	Los Viajeros convencen a Edgar de que sintetice la cura para el mal y la llevan de vuelta a El Observatorio.	Edgar, catedrático de alquimia algo gruñón, pero de buen corazón.

No. 1 Nombre de la escena: Llegada a El Observatorio

Hora	A mediodía	Clima	Calor	Terreno / Ubicación	Yermos / Camino a El Observatorio
● Propósito: Que los personajes lleguen a El Observatorio				Topografía	7
● Cinco sentidos: El intenso sol hace que seguir el camino hacia El Observatorio sea más arduo de lo que parece. El sudor recorre las frentes de los PJs, el sol les hace entrecerrar los ojos y el caluroso viento golpea sus rostros. Afortunadamente, pueden ver a lo lejos el inconfundible risco de El Observatorio alzarse sobre la llanura.					
● Descripción: Los Viajeros llegan caminando hasta El Observatorio por cualquiera de los numerosos caminos que llevan hasta esta ciudad. Recuerda que, como están siguiendo un camino, deberán hacer la Tirada de Marcha, pero no la de Orientación. Pueden llegar desde cualquier punto cardinal, pero si lo hacen desde el este lo harán bordeando un bosque, que llamará la atención por encontrarse en mal estado, con árboles con pinta enfermiza y una nube grisácea sobre el mismo.					

No. 2 Nombre de la escena: Altercado en el mercado

Hora	Por la tarde	Clima	Calor	Terreno / Ubicación	El mercado de El Observatorio
● Propósito: Descubrir el mal que afecta a las sandías y las intenciones del Imperio.				Topografía	1
● Cinco sentidos: Lo primero que se vislumbra al acercarse a El Observatorio es su famoso mercado, en el que numerosos puestos venden las especialidades locales: cualquier producto derivado de la sandía y los fuegos artificiales. Falta poco para la fiesta de fin de curso de la universidad, y la ciudad está muy animada. Eso sí, la mayoría de los viandantes que se pasean por el mercado mirando los puestos van vestidos con ropas muy llamativas, con plumas de colores vivos, acuchillados, zapatos de tacón y medias (incluso los hombres las llevan). Estas prendas indican que el que las viste procede de alguna de las ciudades del Imperio, que se encuentra al norte de aquí. Los puestos solo están atendidos por ancianos o por muy jóvenes. Parece como si todas las personas de mediana edad presentes fueran extranjeros.					
● Descripción: Poco después de que los Viajeros entren en el mercado verán cómo un joven de veintitantos años con un gran bigote y gesto altivo (Antuán) riñe a una chica rubia de 16 años (Pati) que está atendiendo un puesto en el que venden helados de sandía. La chica está claramente apabullada, y no sabe qué hacer ante las increpaciones del hombre, que protesta airadamente por el sabor del helado de sandía que (en su opinión) tan caro le ha costado. El cliente está fuera de sí, y aunque Pati se disculpa diciendo que las sandías no han salido buenas este año, Antuán no para de gritar. Esta situación continuará hasta que los Viajeros intervengan. Si no lo hacen, se acercará una mujer alta y de aspecto muy serio, vestida con la armadura de un caballero y una insignia imperial, a evitar que la situación se desmadre. Se trata de Joanne, una observadora imperial (considérala un Caballero) que, aunque en teoría no debería tener jurisdicción alguna en El Observatorio, actúa como si ella representara la ley. Aunque es justa le pude el orgullo por su patria, y dará la razón a Antuán. También intervendrá si los personajes se involucran en la disputa, pero más tarde. Eso sí, pase lo que pase, nunca llegará a desenvainar su arma ni recurrir a la violencia. Al fin y al cabo, este es un incidente menor. El propósito principal de que Joanne aparezca en esta escena es mostrar cómo el Imperio se empieza a inmiscuir en los asuntos de El Observatorio.					

No. 2 Nombre de la escena: Altercado en el mercado (continuación)

Una forma (pero no la única) de solucionar el problema es que alguno de los Viajeros haga uso del Conjuro Sabor Sabebueno sobre el helado de sandía que ha comprado Antuán.

Finalmente, y cuando todo haya acabado, aparecerá Adelfa, una amable anciana encorvada de pelo gris que es además la alcaldesa de El Observatorio. Es una mujer sabia y cariñosa, que intentará consolar a Pati. Responderá cualquier pregunta de los Viajeros sobre la situación actual de la población, que se puede resumir de la siguiente forma:

- Algun mal se ha cebado en las sandías. Este año están saliendo todas malas. Nadie tiene claro por qué sucede esto, pero hay muchos rumores, desde que es un castigo de los dioses hasta que es culpa de un experimento fallido de la universidad pasando por, como no podía ser de otra forma, la teoría de que el Imperio está tras todo esto.
- Esto está afectando muy negativamente a la economía y el turismo de la ciudad. Si se corre la voz de que las sandías de El Observatorio están malas podría ser un desastre para la población.
- El curso en la universidad está a punto de terminar, por lo que dentro de poco los estudiantes partirán hacia sus casas. El último día lectivo (dentro de 5 días) por la noche se celebrará la fiesta tradicional de fin de curso, con la tradicional entrega de diplomas, una sangriada de sandía y fuegos artificiales. Al día siguiente empezará la gran recogida de sandías, en la que se recogen la mayor parte de las sandías del año.
- Últimamente todas las personas en edad de trabajar de la ciudad se están marchando a Moufort, una población cercana perteneciente al Imperio. La razón es que allí hay mucho más empleo y este no implica el mismo esfuerzo que trabajar en el campo. Además, lo imperial está de moda.
- Por su parte, el Imperio quiere expandir su esfera de influencia anexionándose El Observatorio y con ella su prestigiosa universidad. Para ello ha ofrecido numerosas ofertas de viaje a El Observatorio a muy bajo precio a los ciudadanos imperiales (como Antuán), y ha aprovechado la excusa para hacer valer su fuerza a través de observadores imperiales (como Joanne) cuya labor es, en teoría, proteger a los viajeros provenientes del Imperio.
- La ciudad cercana de Moufort, al norte, es un ejemplo de la política imperial en tanto en cuanto disfruta de muchas comodidades, todas ellas debidas a sus modernas máquinas, que queman carbón para producir energía. A cambio, la ciudad está completamente cubierta por unas nubes grises y a veces es complicado respirar en ella.

Si algún personaje está interesado, también se venden fuegos artificiales en este mercado.

No. 3 Nombre de la escena: Conociendo El Observatorio

Hora	Atardecer	Clima	Calor	Terreno / Ubicación	El Observatorio
● Propósito:	Que los Viajeros conozcan El Observatorio.			Topografía	1
● Cinco sentidos:	El calor acumulado de la tarde se hace casi inaguantable, e incluso llegan a formarse distorsiones en el aire en la zona del mercado. Los comerciantes se afanan por recoger su mercancía y cerrar sus tiendas. Se dirigen a sus casas a descansar tras un día duro.				

La noche trae una brisa fresca y un cambio de temperaturas, que hace que sea agradable salir de casa, ya sea a pasear, a visitar alguna taberna, o acudir al campus, donde se está celebrando la "prefiesta" previa a la de fin de curso.

No. 3 Nombre de la escena: Conociendo El Observatorio (continuación)

● **Descripción:** Tras la escena 2, es de suponer que los Viajeros se ofrecerán a ayudar a Pati, y por extensión a todo El Observatorio, a solucionar el problema de las sandías. Pati no posee mucho dinero, por lo que la única recompensa que puede permitirse ofrecer a los Viajeros por su ayuda es un suministro de helados de sandía de por vida. Esta recompensa se extenderá al resto de vendedores de derivados de la sandía si se enteran de que los personajes son responsables de curar el mal.

Si los Viajeros desean visitar la ciudad, Pati se ofrecerá a guiarlos, enseñándoles los barrios a los pies del risco y, si los PJs lo desean, llevándoles a la posada del Bibliotecario Gruñón, en la que trabaja Juani, una amiga suya, como camarera. Allí podrán dejar sus animales, cenar o pasar la noche.

Hablando sobre las sandías, Pati no puede evitar nombrar a Ataúlfo, un joven inteligentísimo, simpatiquísimo, interesantísimo, generosísimo y, por encima de todo, guapísimo, que está estudiando un doctorado en la universidad en, curiosamente, el cultivo de la sandía. Sobra decir que Pati está profundamente enamorada de Ataúlfo, algo que deja traslucir con constantes suspiros y miradas que se pierden en el infinito. Sugiere a los PJs ir a hablar con él (cualquier excusa es buena), a ser posible ya mismo, pues seguro que acaba de salir de sus investigaciones. Si los Viajeros hacen caso a Pati, pasa a la escena 4.



No. 4 Nombre de la escena: Desmadre en la universidad

Hora	Por la noche	Clima	Despejado	Terreno / Ubicación	El campus
● Propósito: Conocer a Ataúlfo.				Topografía	0
● Cinco sentidos: En el campus, el olor a barbacoa y el sonido de la música con la que bailan hoy en día los jóvenes crean un ambiente divertido. Las constantes charlas (a veces a gritos) generan un ruido de fondo casi constante.					
● Descripción: Al llegar al campus, previo ascenso en los espectaculares elevadores que llevan a la cima del risco, los PJs se encontrarán con un ambiente de fiesta, en el que varios grupos de estudiantes, de entre 18 y veintipocos años la mayoría, charlan animadamente o bailan en la explanada de hierba que ocupa el centro del complejo universitario. Los Viajeros verán a un hombre calvo y delgado, que se mueve con rapidez y nerviosismo, de aquí para allá, intentando mantener a los estudiantes "bajo control". Se llama Anderson y, como decano, está preocupado porque el constante ambiente de fiesta no acabe tornándose en un caos incontrolable. Tarde o temprano se cruzará con los PJs y les interrogará sobre su presencia en la universidad. No es un policía, por lo que los tratará bien y, en realidad, no puede dedicarles mucho tiempo, ya que tiene que ir corriendo a evitar el siguiente destrozo.					
Uno de los grupos de estudiantes destaca por su abrumadora presencia femenina, que no hace más que suspirar y centrar sus atenciones en una persona: Ataúlfo, un joven rubio y, sí, muy guapo, que se encuentra tocando su laúd y cantando en el centro del grupo. Si los Viajeros (y Pati) quieren hablar con él tendrán que, de alguna forma, librarse de la masa de pretendientes.					

No. 4 Nombre de la escena: Desmadre en la universidad (continuación)

Cuando los personajes logren hablar con Ataúlfo, este les explicará que, de hecho, él y Eduardo, su compañero de investigaciones y dormitorio, están investigando este tema. Está claro que el mal de las sandías se debe a algún veneno en el agua, pero, a pesar de sus esfuerzos, aún no han conseguido identificarlo, encontrar su origen ni desarrollar un antídoto. Como, al final, Ataúlfo está bastante obsesionado con el trabajo para su tesis, no esperará ni un segundo más y ofrecerá a los PJs ir a su dormitorio en la residencia de estudiantes para hablar con Eduardo (escena 5) o visitar las fuentes subterráneas de las que mana el agua que riega los campos de sandías (escena 6).

No. 5 Nombre de la escena: El compañero desaparecido

Hora	Por la noche	Clima	Despejado	Terreno / Ubicación	Residencia de estudiantes
● Propósito:	Descubrir la traición de Eduardo.			Topografía	0

● **Cinco sentidos:** Lo que se puede esperar de una residencia de estudiantes cuando falta menos de una semana para acabar el curso: ni silencio, ni ambiente de estudio, ni seriedad.

● **Descripción:** Ataúlfo acompaña a los personajes a su dormitorio en la residencia y les invita a pasar, no sin antes disculparse por el desorden que uno podría esperar de una habitación en la que viven dos hombres jóvenes.

Eduardo no está. Cosa extraña según Ataúlfo, que afirma que su compañero es un investigador disciplinado. De hecho, todas las noches se dedica a escribir sus trabajos (en realidad, informes de situación que envía al Imperio) mientras Ataúlfo sale un rato a tocar su laúd.

Si se registran los papeles de Eduardo se encontrará una misiva marcada con un sello Imperial, que reza:

El vertido a realizar unos pocos días antes de la fiesta será el último. Según sus informes, la concentración será suficiente para arruinar la tierra de cultivo durante el resto del año. El Imperio le agradece enormemente su colaboración. Puede pasar por las oficinas del Servicio Secreto para recoger su recompensa y sus nuevos papeles de identidad.

A partir de aquí debería ser obvio lo que está sucediendo: Eduardo es quien ha estado sabotеando los cultivos de sandías aprovechando su acceso a las fuentes de las que mana el agua que las riega. Eduardo se ha marchado al Imperio y no va a volver. Como es lógico, Ataúlfo se mostrará devastado y Pati no dudará en consolarle.

Si se investiga entre las cosas de Eduardo (poniendo un poco de orden en el caos que es la habitación) se descubrirá que faltan un par de botas que usa cuando va a "recoger muestras" a las fuentes subterráneas. También encontrarán unos papeles con varias fórmulas alquímicas que, claramente, le inculpan. Estas notas serán necesarias para la escena 8, pues son importantes para encontrar la cura para el mal.

Ataúlfo sugerirá visitar las fuentes subterráneas, si no lo han hecho ya (escena 6). Si ya han ido y los PJs saben que Edgar puede tener la cura, probablemente lo mejor sea irse a dormir y ponerse en marcha al día siguiente (escena 7).



No. 6

Nombre de la escena: Las fuentes contaminadas

Hora	Por la noche	Clima	Frío	Terreno / Ubicación	El manantial subterráneo
● Propósito: Descubrir el origen de la mala cosecha y percibirse de que Edgar puede tener la solución.				Topografía	1
● Cinco sentidos: El ambiente húmedo de la cueva hace que, incluso en verano, haga frío. La luz proyectada por las linternas da al lugar un aspecto misterioso. El ruido del agua que surge de las profundidades hace difícil entenderse.					
● Descripción: Guiados por Ataúlfo, que conoce el complejo de cuevas que se encuentra en el interior del risco como la palma de su mano, los Viajeros llegan al manantial subterráneo del que brota el agua que, siguiendo el curso del río, acaba alimentando las cascadas que riegan los campos de cultivo de sandías, a los pies del risco.					
<p>La cueva está llena de extraños aparatos alquímicos (de Ataúlfo y Eduardo), linternas situadas en lugares estratégicos y cuerdas para poder pasar más fácilmente por los puntos más peligrosos. El suelo tiene numerosos desniveles y está resbaladizo, por lo que todos los PJs deberán hacer una tirada de DES + DES con dificultad 7, cayéndose y sufriendo la Condición [Herido:6] al torcerse un tobillo si la fallan.</p> <p>Cualquiera que pruebe o huela muy de cerca el agua de la zona notará que esta (aunque no es dañina) tiene un sabor u olor extraño. Ataúlfo comentará, tras hacer un rápido análisis, que nunca había visto una concentración similar de la sustancia que contamina el agua. Esto se debe a que, aunque Eduardo lleva vertiendo un veneno en el agua durante meses, para este último vertido ha aumentado la dosis al máximo, a sabiendas de que su misión está cumplida. Un personaje con Rastrear (número objetivo 6) descubrirá señales claras de que una persona ha volcado unos barriles grandes sobre el agua hace menos de 6 horas.</p> <p>Ataúlfo ve en esta elevada concentración una oportunidad. Está seguro de que Edgar, su tutor de tesis, podría desarrollar una cura para el mal del agua si se le lleva una muestra con tan elevada dosis del veneno y las notas que Eduardo haya podido guardar sobre el veneno.</p> <p>Aunque el principal problema es que Edgar, tras varias rencillas con otros miembros del claustro, se ha recluido a investigar en paz a una cabaña en el medio del bosque que se encuentra al este de El Observatorio, a dos días de viaje. Lo normal es que los personajes decidan descansar lo que queda de noche y partir al día siguiente (escena 7).</p> <p>Si los Viajeros no han ido ya a la habitación de ambos estudiantes (escena 5), no sabrán nada sobre la traición de Eduardo o la existencia de las sus notas, pero en este caso Ataúlfo sugerirá ir allí para hablar con Eduardo de sus recientes descubrimientos, sin sospechar aún que este es el responsable.</p>					

No. 7

Nombre de la escena: Atravesando el bosque

Hora	Varios días	Clima	Calor	Terreno / Ubicación	Bosque / Bosque Primario
● Propósito: Llegar a la cabaña de Edgar.				Topografía	9/11
● Cinco sentidos: Cerca de El Observatorio, el bosque tiene el aspecto que uno esperaría, pero al ir avanzando hacia el este las cosas cambian. Se advierte polución en el ambiente, las plantas están ressecas y amarillen, y se pueden ver agujeros en el suelo, hechos por equipos de prospección imperiales en busca de materias primas.					

No. 7 Nombre de la escena: Atravesando el bosque (continuación)

● **Descripción:** Es importante estar de vuelta antes de que pasen 5 días, pues será el momento en que se celebre la fiesta de fin de curso y comenzará la recogida de la cosecha principal de sandías del año (casi como una vendimia). Sí, parece increíble, pero si se aplica la cura al agua el día antes de que empiece la recogida, estas no estarán estropeadas. O eso afirma Ataúlfo, que acompañará a los PJs.

Si todo va bien, el viaje llevará 2 días, el primero a través de un Bosque y el segundo a través de un Bosque Primario. Los personajes tendrán que hacer sus Tiradas de Salud, Marcha, Orientación y Acampada de forma habitual. Desgraciadamente, Ataúlfo no es de ayuda en ninguna de ellas.

Los encuentros que los Viajeros experimentarán en el bosque reflejan que este está siendo explotado: árboles talados, agujeros en el suelo en busca de carbón, partidas de cazadores imperiales e, incluso, extraños artilugios mecánicos que, manipulados por operarios con cascos amarillos, extraen un líquido pastoso y negro del subsuelo. Dicen que esto es el futuro y lo va a cambiar todo. Ninguno de los agentes imperiales tiene intención alguna de entablar combate con los Viajeros.

Las Gobrarachas, atraídas a la basura como cucarachas a... bueno, la basura, medran en este entorno, y en algún momento del viaje los PJs tendrán que enfrentarse a un grupo de dos Gobrarachas y una peligrosísima Gobraracha Radiactiva, que ha mutado por su exposición al líquido negro que surge de los agujeros en el suelo. Este combate será difícil para los personajes, pero, afortunadamente para ellos, las Gobrarachas están más interesadas en la basura que en los Viajeros, por lo que no les perseguirán si huyen o se retiran. Recuerda que, al estar en verano, estas criaturas son más poderosas de lo normal.

No. 8 Nombre de la escena: Una cura para el mal

Hora	Toda la noche	Clima	Calor	Terreno / Ubicación	Cabaña de Edgar
● Propósito:	Conseguir el antídoto para el mal de las sandías.			Topografía	1

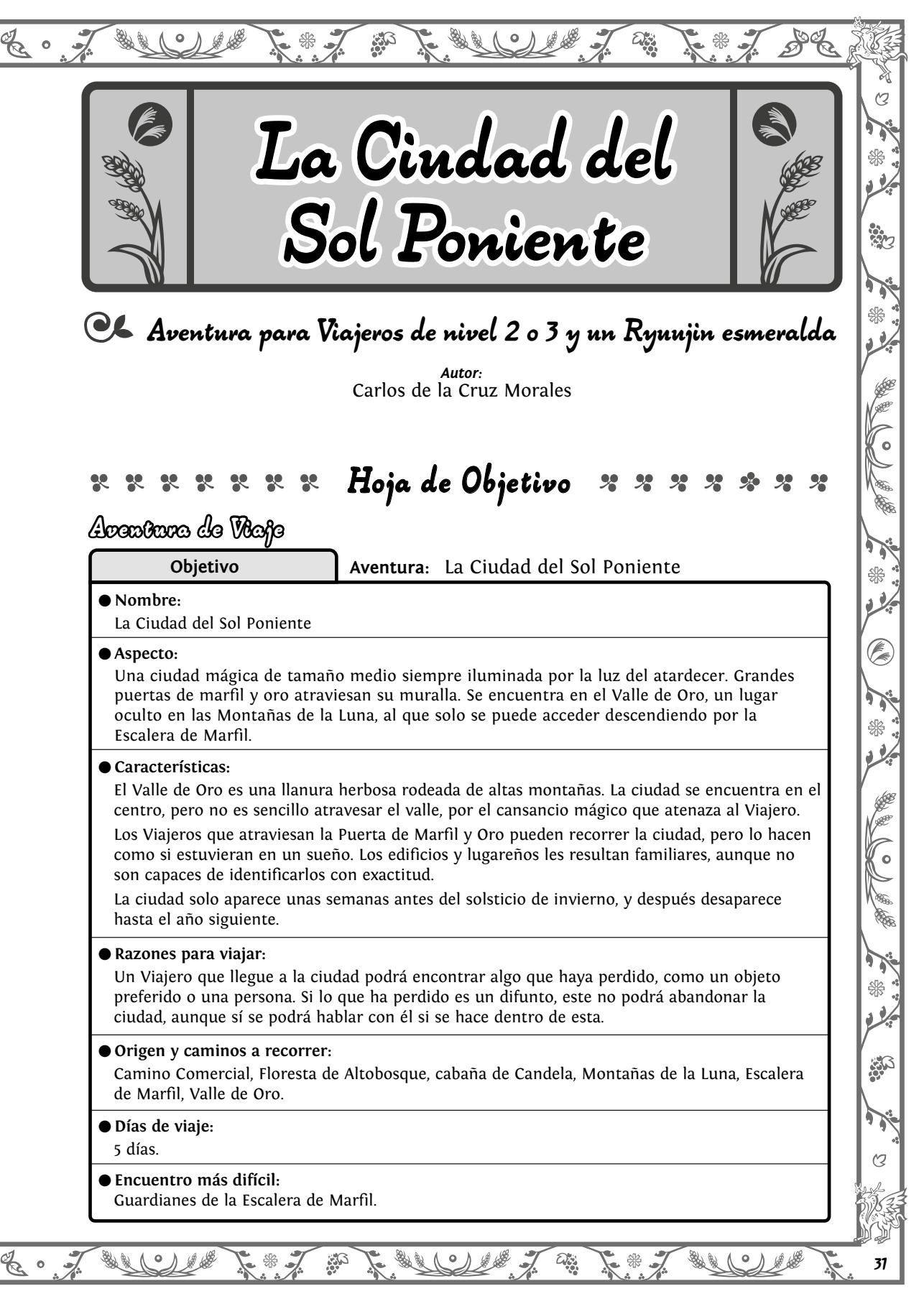
● **Cinco sentidos:** Si el dormitorio de dos jóvenes es un caos, la casa de un investigador entrado en años que vive solo y gusta de experimentar ya se sale de la escala.

● **Descripción:** Finalmente, los PJs llegarán a una cabaña destalada en la que vive Edgar, un viejo gruñón que no hace más que quejarse de los inútiles que son los estudiantes hoy en día, de lo que odia corregir exámenes, de tener que hacer malabares con los presupuestos de los proyectos, y de que sus compañeros son todos unos enchufados que quieren robarle sus méritos de investigación.

Los recibe a regañadientes, pero, aunque pareciera que no quiere ayudar, al final accederá a preparar la cura para el veneno que afecta al manantial. Pero solo si se le ha llevado la muestra que necesita (1 barril de agua envenenada) y las notas de Eduardo, claro está. Dice que le dejen trabajar durante la noche y, si los PJs respetan sus deseos, tendrá listo otro barril con el antídoto al amanecer del día siguiente. Siempre se le dio bien trabajar a horas intempestivas.

Ya solo queda llevar el barril con el antídoto de vuelta a El Observatorio, un viaje de dos días (igual que el de ida). Pero esta vez no será necesario hacer Tiradas de Orientación, pues los PJs ya conocen el camino. Salvo si huyeron de las Gobrarachas y quieren evitarlas, claro está.

Una vez en El Observatorio, bastará con verter el contenido del barril que les proporcionó Edgar para que el agua vuelva a la normalidad y las sandías recuperen su característico sabor. Llegados a este punto, a los Viajeros solo les queda disfrutar del increíble espectáculo de los fuegos artificiales de la fiesta de fin de curso.



La Ciudad del Sol Poniente

● Aventura para Viajeros de nivel 2 o 3 y un Ryuujin esmeralda

Autor:
Carlos de la Cruz Morales

❖ ❖ ❖ ❖ ❖ ❖ ❖ Hoja de Objetivo ❖ ❖ ❖ ❖ ❖ ❖ ❖

Aventura de Viaje

Objetivo

Aventura: La Ciudad del Sol Poniente

● Nombre:

La Ciudad del Sol Poniente

● Aspecto:

Una ciudad mágica de tamaño medio siempre iluminada por la luz del atardecer. Grandes puertas de marfil y oro atraviesan su muralla. Se encuentra en el Valle de Oro, un lugar oculto en las Montañas de la Luna, al que solo se puede acceder descendiendo por la Escalera de Marfil.

● Características:

El Valle de Oro es una llanura herbosa rodeada de altas montañas. La ciudad se encuentra en el centro, pero no es sencillo atravesar el valle, por el cansancio mágico que atenaza al Viajero.

Los Viajeros que atraviesan la Puerta de Marfil y Oro pueden recorrer la ciudad, pero lo hacen como si estuvieran en un sueño. Los edificios y lugareños les resultan familiares, aunque no son capaces de identificarlos con exactitud.

La ciudad solo aparece unas semanas antes del solsticio de invierno, y después desaparece hasta el año siguiente.

● Razones para viajar:

Un Viajero que llegue a la ciudad podrá encontrar algo que haya perdido, como un objeto preferido o una persona. Si lo que ha perdido es un difunto, este no podrá abandonar la ciudad, aunque sí se podrá hablar con él si se hace dentro de esta.

● Origen y caminos a recorrer:

Camino Comercial, Floresta de Altobosque, cabaña de Candela, Montañas de la Luna, Escalera de Marfil, Valle de Oro.

● Días de viaje:

5 días.

● Encuentro más difícil:

Guardianes de la Escalera de Marfil.

Hoja de Aventura

Nombre: La Ciudad del Sol Poniente

Ryuujin:

Tipo: Viaje Búsqueda Combate

Est.: Otoño

Duración: Unas 4 horas

Escena		Escena secundaria / PNJ
Presentación	Los Viajeros están recorriendo el Camino Comercial y se encuentran a un trovador que les habla de la Ciudad del Sol Poniente y de la persona que puede ayudarles a encontrarla: la Abuela Candela.	Reinaldo el Trovador
Acto 1	El grupo recorre la Floresta de Altobosque en busca de la Abuela Candela.	Criaturas del bosque.
Punto de inflexión	Los Viajeros encuentran la cabaña de la Abuela Candela.	Abuela Candela.
Acto 2	En la cabaña de Candela, los PJs tratan de convencer a la mujer de que les muestre el camino a la Ciudad del Sol Poniente. Sin embargo, Candela trata de retrasar a los Viajeros de muchos modos, para comprobar si realmente quieren llegar hasta allí.	Abuela Candela.
Punto de inflexión	Los Viajeros terminan encontrando el mapa que indica cómo llegar a la Escalera de Marfil.	
Acto 3	Los personajes atraviesan la Floresta de Altobosque y llegan al pie de las Montañas de la Luna. Siguiendo el mapa que encontraron en la cabaña dan con la Escalera de Marfil.	La bajada al Valle de Oro está protegida por los Guardianes de la Escalera de Marfil, un grupo de Grifos.
Clímax	Después de vencer a los Guardianes, el grupo llega al Valle de Oro. Sin embargo, una sensación de sopor les invade, y el peso de sus acciones puede llegar a hacer que se queden dormidos y la ciudad desaparezca.	
Desenlace	Los PJs que logren llegar a la Ciudad del Sol Poniente serán recibidos por la Reina Luna (que se parece mucho a la Abuela Candela). Estos PJs podrán encontrar en la ciudad algo que hubieran perdido.	Reina Luna.

No. 1 Nombre de la escena: La Leyenda de la Ciudad del Sol Poniente

Hora	Mediodía	Clima	Neblina	Terreno / Ubicación	Praderas
● Propósito: Enterarse de la existencia de la Ciudad del Sol Poniente y de una pista para encontrarla. Darse cuenta de que solo tienen unos días para llegar allí.				Topografía	7
● Cinco sentidos: La neblina humedece el ambiente y hace que los sonidos se amortigüen. El olor de la comida preparándose en el campamento llena el aire. El camino de piedra que los Viajeros estaban siguiendo se difumina en la neblina a pocos metros de ellos.					
● Descripción: Los Viajeros están recorriendo el Camino Comercial, una calzada de piedra que conecta varios pueblos de la región. Han parado junto a unas grandes piedras cubiertas de extrañas runas, y uno de ellos está preparando la comida.					

En ese momento ven llegar por el camino a una persona. Es un hombre de mediana edad, vestido con ropas gastadas, salvo por un sombrero de ala ancha de buena factura, adornado con una pluma de Grifo. Lleva una mandolina a la espalda y se presenta como Reinaldo el Trovador. Reinaldo pide a los Viajeros que le dejen comer y les dice que, a cambio, les contará la leyenda de la Ciudad del Sol Poniente. Si los Viajeros acceden, comenzará a narrarles dicha leyenda, acompañado de suaves acordes de su mandolina.

La Ciudad del Sol Poniente es un lugar mágico. Está escondida en un valle de dorada hierba imperecedera y siempre la ilumina la luz del atardecer, recortada en las montañas. A la Ciudad de la Reina Luna terminan llegando todas las cosas que se pierden: libros extraviados, juguetes olvidados e incluso Viajeros desaparecidos.

La Ciudad solo aparece en el Valle de Oro durante unos pocos días, al final del otoño, y siempre vuelve a desaparecer cuando llega el solsticio de invierno. Aquellos que logren bajar por la Escalera de Marfil hasta el valle, sean puros de corazón y deseen con todas sus fuerzas encontrar aquello que hubieran perdido, podrán encontrarlo en la Ciudad.

Si los PJs le preguntan a Reinaldo si la leyenda es cierta, el trovador les responderá que, si abandonan el camino y viajan al norte, llegarán a la Floresta de Altobosque y, una vez pasada esta, a las Montañas de la Luna. Dicen que el Valle de Oro se encuentra en algún lugar de esas montañas, pero lo cierto es que Reinaldo solo conoce a una persona que afirma haber llegado a la ciudad: una mujer anciana, la Abuela Candela, que vive en el bosque. Reinaldo encontró su cabaña, hace años, y aprendió la leyenda allí. Sin embargo, temiendo que la anciana fuera una bruja, se escabulló durante la noche sin despedirse.

Si los Viajeros quieren saber cómo llegar a la cabaña de la Abuela Candela, Reinaldo les explicará que hay varias sendas de cazadores que atraviesan el bosque, y escribirá en el suelo un pequeño mapa de dichos caminos, con la localización de la cabaña.

Después de comer, Reinaldo seguirá su camino, desapareciendo entre la niebla.

Los PJs saben que queda una semana para el solsticio de invierno.

No. 2 Nombre de la escena: La Floresta de Altobosque

Hora	Cualquiera	Clima	Despejado	Terreno / Ubicación	Bosque
● Propósito: Buscar la cabaña de la Abuela Candela.				Topografía	8
● Cinco sentidos: El bosque está lleno de ruidos de pequeños animales y pájaros, que solo guardan silencio cuando se acerca un depredador. La luz del sol se filtra entre los árboles y, al caer la noche, es sustituida por la luz de la luna. El bosque huele a humedad y, por las mañanas se filtra una ligera neblina desde las montañas al norte.					

No. 2 Nombre de la escena: La Floresta de Altobosque (continuación)

- **Descripción:** Si los PJs deciden buscar la ciudad siguiendo las indicaciones de Reinaldo, tendrán que dirigirse al norte, abandonando el camino. Pronto llegarán a la frontera de Altobosque, y ese será el lugar adecuado para montar el campamento (Tirada de Acampada en Praderas + Neblina, Topografía de 7).

Al día siguiente, los Viajeros tendrán que internarse en el bosque, siguiendo el mapa de Reinaldo. Los jugadores tendrán que hacer Tiradas de Salud, Marcha y Orientación para viajar. Encontrarán la cabaña de la Abuela Candela al final de la primera noche en la que obtengan un éxito en su Tirada de Orientación. Si fallan dicha tirada, podrán volver a intentarlo al día siguiente.

Cada día que los PJs pasen en la Floresta de Altobosque (incluyendo el día en el que encuentren la cabaña de Candela) el DJ debe realizar una tirada de 2d6 en la siguiente tabla para determinar si se cruzan con algún habitante peligroso del bosque:

Resultado	Criatura
2-3	Un Unicornio, defendiendo su territorio.
4-5	Dos Cocatrices, alimentándose de planta Gallinuda.
6-8	Un cazador Nekogoblin acompañado de varios Konekogoblins (uno menos que el total de PJs)
9-10	Un hambriento grupo de cinco Lobos (usa las características de Animales de Nivel 2)
11-12	Una Abeja Moteada, que se ha alejado de su colmena.

No. 3 Nombre de la escena: La cabaña de la Abuela Candela

Hora	Crepúsculo	Clima	Despejado	Terreno / Ubicación	Bosque
● Propósito: Hablar con la Abuela Candela.				Topografía	8

- **Cinco sentidos:** A medida que las sombras se extienden por el bosque, la cabaña aparece como un punto de luz acogedor. Al acercarse a ella, los sonidos de las bestias nocturnas se van apagando. El olor a humo de leña recuerda a los Viajeros a su propio y lejano hogar.

- **Descripción:** Cuando los PJs tengan éxito en su Tirada de Orientación, llegarán a la cabaña de la Abuela Candela. Justo en ese momento la noche comenzará a caer en el bosque.

La cabaña es rectangular, con paredes calafateadas de blanco y un tejado de pizarra negra a dos aguas. De una chimenea de piedra surge una ligera columna de humo, y se puede ver luz saliendo de una ventana. En un cobertizo anexo a la cabaña hay varios aperos de labranza y frente a él se encuentra un grupo de cabras que comenzarán a balar al ver a los Viajeros. Al otro lado se puede observar un montón de leña esperando ser cortada.

Frente a la cabaña hay un extenso huerto donde crecen coles y lechugas, así como varios árboles: avellanos y nogales. Ya se acerca el invierno, pero en otoño deben haberse recolectado muchas frutas y verduras en este lugar.

No. 3 Nombre de la escena: La cabaña de la Abuela Candela (cont.)

Si los PJs deciden no entrar en la casa, tendrán que hacer una Tirada de Acampada con dificultad 8. Si entran en la cabaña, les recibirá en primer lugar un enorme gato negro de ojos verdes, que les observará con cara de pocos amigos. Si anuncian su presencia, una anciana vestida de negro aparecerá por la puerta: la Abuela Candela.

Candela es una mujer muy anciana, que recoge su pelo blanco en un moño. Aunque camina encorvada, ayudada por un bastón, es una mujer alta y corpulenta. No le quedan muchos dientes y su cara está llena de arrugas, pero eso no evita que sonría frecuentemente. Lleva un vestido negro y un gran delantal del mismo color.

No. 4 Nombre de la escena: Las tareas de la Abuela Candela

Hora	Varios días	Clima	Despejado	Terreno / Ubicación	Cabaña de la Abuela Candela
● Propósito: La Abuela Candela tratará de retrasar lo máximo posible a los Viajeros, para que llegue el solsticio de invierno y la Ciudad del Sol Poniente desaparezca un año más, o para descubrir que los PJs son dignos de visitarla.				Topografía	0

● **Cinco sentidos:** La cabaña es un oasis de paz entre los peligros del bosque. Huele a leña ardiendo en la chimenea y a los sabrosos guisos de la Abuela. Los jergones de paja preparados en el cobertizo son mullidos y las sábanas que los cubren huelen a lavanda. La idea de volver a ponerse en camino se hace dura a medida que pasan los días.

● **Descripción:** La Abuela Candela no parece asustada por los Viajeros. Les ofrecerá quedarse todo el tiempo que quieran en su casa, siempre que acepten dormir en el cobertizo, con las cabras (no será necesario realizar Tiradas de Acampada). La noche en la que lleguen les invitará a cenar, sacando un guiso de carne y verduras de una gran olla que se calienta al fuego y acompañándolo de pan con queso.

Cuando los Viajeros le pregunten por la Ciudad del Sol Poniente, la Abuela admitirá que conoce dónde se encuentra. Incluso afirmará que ha estado allí, y que recuperó algo que había perdido. En ese momento, mirará a un armario cerrado con llave que hay en el salón; pero no dirá nada más. Candela también comentará que el paso que cruza las montañas se encuentra a dos días al norte, y que, por supuesto que les contará cómo llegar, pero más adelante.

Según vayan pasando los días, la Abuela Candela tratará de retrasar a los PJs, haciéndoles distintas peticiones. Un día les suplicará que corten leña para pasar el invierno, puesto que son muchachos jóvenes y fuertes (la tarea les llevará casi todo el día); después les pedirá que la ayuden a recolectar avellanas y nueces, o a recoger las lechugas y coles; incluso puede que un día se escuche aullar a los lobos por la noche y al día siguiente la Abuela les pida por favor que pongan trampas por los alrededores de la cabaña (en este momento los lobos de la escena 2 podrían atacarlos). Candela llegará al extremo de pedirles que pasen el invierno con ella, puesto que tiene comida de sobra y su cabaña es un lugar seguro y acogedor. Siempre encontrará una excusa y siempre prometerá revelarles dónde se encuentra la ciudad “más adelante”, pero no llegará a hacerlo.

Este proceso seguirá hasta que falten tres días para el solsticio de invierno o hasta que los PJs decidan abrir el armario de la Abuela Candela por iniciativa propia.

Si en algún momento los PJs intentan agredir con armas o magia a la Abuela Candela, ésta desaparecerá mágicamente. Sin haberles dicho dónde está la ciudad, claro está.

No. 5 Nombre de la escena: El armario de la Abuela Candela

Hora	Cualquiera	Clima	Despejado	Terreno / Ubicación	Cabaña de la Abuela Candela
● Propósito: Los Viajeros encuentran el mapa que lleva a la Ciudad del Sol Poniente.				Topografía	0
● Cinco sentidos: El armario está hecho de madera oscura. Al tocarlo es agradable al tacto, y parece perfectamente lijado. Cuando se abre huele a alcanfor.					
● Descripción: Si los PJs consiguen aguantar hasta tres días antes del solsticio de invierno, ayudando a la Abuela Candela, ésta les reunirá esa noche y abrirá su armario con una llave de plata cuyo pomo parece una media luna. De allí sacará un mapa que indica cómo atravesar la Floresta de Altobosque y en qué punto de las Montañas de la Luna se encuentra la Escalera de Marfil. Con este mapa, los personajes tendrán un +3 a las Tiradas de Orientación que realicen en estos lugares. La abuela les dará su bendición y, al día siguiente, los personajes podrán emprender su viaje. Gracias a la bendición de Candela, el día en que partan la Salud de todos será de 10.					
<p>Puede ser que los PJs decidan abrir por su cuenta el armario de la Abuela. Si lo hacen, Candela desaparecerá y no será posible encontrarla de nuevo. Dentro del armario estará el mapa que lleva a la Escalera de Marfil, pero en este caso no proporcionará ninguna bonificación a las Tiradas de Orientación. Además, dentro del armario los Viajeros encontrarán los objetos perdidos que estuvieran buscando en la Ciudad, siempre que fueran algo que pueda guardarse en un armario (no encontrarán tampoco a personas ni seres vivos dentro). Los PJs pueden cogerlos si quieren.</p>					

No. 6 Nombre de la escena: El paso escondido de las Montañas de la Luna

Hora	Dos días	Clima	Despejado (puede que Oscuridad / Nieve)	Terreno / Ubicación	Bosque Primario/ Montañas
● Propósito: Hay dos días de marcha entre la cabaña de la Abuela Candela y el paso de montaña en el que se encuentra la Escalera de Marfil. Los Viajeros deben atravesar esta región lo antes posible.				Topografía	10/13
● Cinco sentidos: El bosque y la montaña son lugares fríos y, aparentemente, desprovistos de vida animal. Solo se oyen los ocasionales gritos de aves rapaces. Cada vez hace más frío, como si el invierno pugnase por comenzar.					
● Descripción: A medida que se avanza hacia el norte, el bosque se va haciendo cada vez más cerrado. Los árboles son enormes y sus copas tapan casi por completo la luz del sol. No hay mucho ruido de animales, y el frío va aumentando poco a poco. Durante al menos un día completo los Viajeros tendrán que atravesar una zona de Bosque Primario (dificultad 10). Si intentaron agredir a la Abuela Candela o la atacaron, la oscuridad será aún más profunda (dificultad +3).					
<p>Al día siguiente (siempre que la Tirada de Orientación del anterior haya tenido éxito, si no, seguirán en el bosque), los Viajeros verán que los árboles comienzan a ser más escasos y que el terreno comienza a ascender. En poco tiempo se encontrarán avanzando por la ladera de una Montaña (dificultad 10). Si intentaron agredir o atacar a Candela, estará nevando (dificultad +3).</p> <p>En circunstancias normales (si se superan las Tiradas de Orientación), se tardan dos días en llegar a la Escalera de Marfil, uno atravesando Bosques Primarios y otro a través de Montañas.</p>					

No. 7 Nombre de la escena: Los Guardianes de la Escalera de Marfil

Hora	Durante el día	Clima	Despejado	Terreno / Ubicación	Montañas
● Propósito: Los PJs deben bajar por la estrecha Escalera de Marfil para llegar al Valle de Oro. Los Guardianes tratarán de impedirlo.				Topografía	10
● Cinco sentidos: La escalera es estrecha y en algunos lugares es necesario incluso saltar para sortear un lugar en el que los escalones están rotos. El viento sopla desde el fondo del abismo, moviendo las ropas de los Viajeros, y el sonido retumba en sus oídos. En el fondo se puede ver una pradera de hierba dorada, como un mar de oro.					
● Descripción: Siguiendo el mapa, los Viajeros terminarán encontrando la Escalera de Marfil. Esta escalera desciende en zigzag por la ladera de la montaña, que forma un precipicio de más de 100 metros. Es estrecha, de tal modo que solo puede bajar una persona a la vez. El grupo tendrá que descender en fila de a uno. Sus escalones estarán hechos de marfil si no atacaron a Candela, y de huesos si lo hicieron.					
Bajar de noche por las escaleras es una locura, por lo que los PJs deberían esperar al amanecer. Cuando estén a mitad de descenso, les atacarán tres Grifos. Al principio solo se lanzará al ataque uno de ellos, mientras los otros dos revolotean cerca. Cuando el primer Grifo ataque, y debido a la estrechez del camino, solo un PJ podrá estar en el Frente. Además, en cada turno el DJ podrá decidir cambiar el PJ que se encuentra en el Frente, para representar que es el Grifo el que decide a quién atacar en cada pasada rasante que realice. Los dos Grifos restantes atacarán en el tercer turno, salvo si los Viajeros han dejado fuera de combate al primer Grifo antes. Si los Viajeros demuestran disponer de magia o recursos suficientes como para derrotar fácilmente a los Grifos en vuelo, éstos esperarán en la base de la escalera a que los PJs bajen y combatirán en el suelo.					
Si los PG de algún PJ se reducen a 0, este quedará inconsciente y el Grifo que le haya herido se lo llevará volando a una estrecha cornisa de la que no podrá escapar. Los Grifos liberarán a los personajes que sean capturados de este modo cuando pase el solsticio de invierno.					

No. 8 Nombre de la escena: El Valle de Oro

Hora	Cualquiera	Clima	Despejado	Terreno / Ubicación	Pradera
● Propósito: Atravesar la pradera para llegar a la Ciudad del Sol Poniente.				Topografía	6
● Cinco sentidos: El sol ilumina la hierba dorada y el frío de las montañas ha desaparecido para dar paso a una fresca brisa que anima a los Viajeros. Solo se escucha el viento soplando en los picos de las montañas, y la ciudad es como una joya brillante que se ve en el horizonte.					
● Descripción: Despues de vencer a los Guardianes de la Escalera de Marfil, los Viajeros llegan a la base de la escalera. Están en un desfiladero estrecho. Tras atravesarlo, se abre ante ellos una visión maravillosa.					
Al final del desfiladero hay una gran llanura circular, de varios kilómetros de diámetro, rodeada de altísimas montañas. Toda la pradera está cubierta por una extraña hierba dorada y, sin importar la hora a la que llegaron, se puede ver el sol poniéndose por las montañas occidentales. En el centro de la llanura se adivina la forma de una ciudad amurallada de la que asoman torres y palacios.					
Cuando los personajes comiencen a atravesar la pradera sentirán que se encuentran muy cerca de su objetivo. Sin embargo, a medida que traten de avanzar hacia la ciudad sentirán que les invade un extraño sopor. Todos los PJs tendrán que hacer una tirada de ESP + ESP con una dificultad básica de 6. A esta dificultad se le añadirán los siguientes penalizadores (cada PJ puede tener distintos penalizadores):					

No. 8 Nombre de la escena: El Valle de Oro (continuación)

- Por actuar de forma desagradable u hostil con Reinaldo el Trovador: +1 dificultad.
- Por coger uno de los objetos perdidos del armario de la Abuela: +2 a la dificultad (el objeto pesará en sus mochilas, aunque después demostrará no ser más que una ilusión)
- Por atacar o agredir a la Abuela Candela: +3 dificultad.

Si un PJ logra sacar la tirada y decide ayudar a alguno de sus compañeros que la haya fallado, este podrá repetirla, utilizando esta vez la suma de su ESP y la ESP del compañero que le está ayudando en lugar de dos veces su ESP.

Los personajes que hayan superado esta tirada lograrán sobreponerse al sopor y podrán entrar en la Ciudad del sol Poniente.

No. 9 Nombre de la escena: En la Ciudad del Sol Poniente

Hora	Atardecer	Clima	Despejado	Terreno / Ubicación	Praderas
● Propósito:	Finalizar la aventura.			Topografía	6

● **Cinco sentidos:** El aire está lleno de olores familiares, como la panadería de tu pueblo o el aroma de las flores que cultivaba tu madre. Los edificios te resultan familiares: ¿no es ese el viejo caserón en el que jugabas con tus amigos?, ¿es esa tu escuela? Hasta los rostros te son conocidos, aunque no logras identificar con claridad sus identidades. Todo parece un sueño.

● **Descripción:** Los PJs que logren superar el sopor del Valle de Oro llegarán a las puertas de la Ciudad del Sol Poniente. Las pequeñas murallas dejan ver los edificios del interior de la ciudad, y los guardias, armados con lanzas y armaduras que reflejan la luz del sol del atardecer, observan a los Viajeros.

Al llegar a las grandes puertas de oro y marfil, una mujer y un hombre esperan a los personajes. Se presentan como la Reina Luna y el Rey de los Grifos, y les dan la bienvenida a la ciudad. Les explican que hasta esta ciudad llegan todas las cosas perdidas, y que se han ganado el derecho de recuperar una de estas cosas. Los Viajeros pueden llegar a pensar que la Reina y el Rey se parecen bastante a Candela y Reinaldo, pero el sopor del valle aún les afecta y todo parece ser un extraño sueño.

Si alguno de los PJs pide que dejen entrar a los compañeros que se quedaron atrás, el Rey de los Grifos les dirá que no superaron la prueba y que no son dignos de acceder a la ciudad. La única forma de que les dejen pasar es que uno de los PJs que sí han logrado llegar renuncie a entrar si no es con sus amigos. En ese caso, la Reina Luna le dirá que su compasión y su sentido de la amistad la han conmovido, y permitirá a todos entrar. El PJ obtendrá la bendición de la Reina Luna y 300 Puntos de Experiencia adicionales al final de la aventura.

Una vez dentro, los PJs podrán recorrer la ciudad. Allí encontrarán aquello que hubieran perdido: un libro, un juguete, un arma o incluso un compañero animal. Si el PJ buscaba a un familiar o amigo perdido, lo encontrará aquí y podrá salir con él de la ciudad. Pero si dicha persona estaba muerta, no podrá volver al mundo de los vivos. Aun así, el PJ podrá hablar con ella una última vez, y esta persona responderá con sinceridad a todas sus preguntas.

Después de un tiempo indeterminado (el sol no se mueve de su posición en las montañas en ningún momento) los personajes se despertarán en la frontera entre las Montañas de la Luna y Altobosque. Poseerán lo que hayan podido recuperar de la Ciudad del Sol Poniente, pero nunca más podrán encontrar otra vez la cabaña de la Abuela Candela o la Escalera de Marfil.



Laberinto de Espinas



● Aventura para Viajeros de nivel 2 o 3 y un Ryuujin negro

Autor:
Jose Manuel Palacios Rodrigo

❖ ❖ ❖ ❖ ❖ ❖ Hoja de Objetivo ❖ ❖ ❖ ❖ ❖ ❖

Aventura de Búsqueda

Objetivo

Aventura: Laberinto de Espinas

● Nombre:

Colgante de Shizuka.

● Aspecto:

Un colgante de plata con una rosa roja insertada en un círculo que parece una luna, hecho a mano. Los pétalos rojos de la rosa están lacados. Hay restos de sangre en el colgante.

● Capacidades:

Si se muestra el colgante a Saburo, este se desmoronará y confesará el asesinato de Shizuka.

● Ubicación:

El rosal de la Mansión Oishi.

● Ubicación de una pista que lleve al objetivo:

- La frondosidad de los rosales de la Mansión Oishi, cuando todo el resto del pueblo parece triste y decaído, es una señal de la presencia del colgante.
- La canción de Shizuka, que dice que su asesino “enterró su corazón”.
- La fragancia a rosas que se puede oler en el bosque es la misma que la de los rosales de la Mansión Oishi.

● Razones para obtener el objetivo:

Hacer justicia. Acabar con la maldición del Laberinto de Espinas.

● Origen y caminos a recorrer:

Camino del Norte hacia Oshanda, paso del Kuromizu.

● Encuentro más difícil (que no sea el objetivo):

Rosas Tiránicas.



Hoja de Población

Nombre	Kurosaki
Número de habitantes	Pueblo, pero está en decadencia, convirtiéndose en una aldea. El pueblo llegó a tener más de 700 habitantes, actualmente tiene alrededor de 250.
Gobernante o representante	Aristocracia: Lord Oishi, un noble mayor de unos 70 años, de cabello cano y aspecto afable. Se le ve débil y muy envejecido, siempre con ojeras y pálido.
Entorno	Kurosaki se encuentra en un valle, en un paso de montaña. Frondosos bosques de arces cubiertos de musgo rodean el pueblo. Al sur, donde el valle se abre, hay tierras de pastos verdes y altos. Los vallados de madera están podridos y abandonados y los cobertizos se caen a pedazos. El río Kuromizu, de aguas oscuras, cruza el pueblo de oeste a este. Tres puentes de piedra, muy viejos, unen el norte y el sur del pueblo. En invierno todo queda cubierto por la nieve y el río se hiela.
Edificios representativos	La Mansión Oishi, en el centro del pueblo. Una mansión venida a menos, con una verja oscura, cubierta de rosales que curiosamente están frondosos y llenos de rosas rojas. La mansión tiene dos alas y una galería central con vidrieras. Tiene dos pisos, con tejado a dos aguas muy afilado de teja negra y fachadas blancas, ahora grisáceas y de aspecto descuidado. La casa del reloj, una vieja torre de ladrillo con afilado tejado de pizarra, con un reloj redondo que lleva meses parado marcando las 9:47, pero que misteriosamente da las campanadas una vez al día, a las 21:47 horas. El aserradero de Kurosaki, junto al río. Molinos de agua movían las sierras y cadenas de corte, ahora llenas de herrumbre. El suelo aún está lleno de serrín.
Productos típicos	Kurosaki era famosa por sus quesos, elaborados con la leche de las vacas que pastaban en los pastos de montaña. Aunque ahora apenas quedan vacas. También fabricaban muebles muy bien acabados, mecedoras y cestos, pero ahora el aserradero no funciona porque los trabajadores se han ido.
Vistas, sonidos y olores	El pueblo tiene un aspecto desolador; negros nubarrones parecen cubrir permanentemente Kurosaki, los edificios se encuentran abandonados y en mal estado, y el olor a madera podrida y a humedad es constante en el pueblo, excepto en las cercanías de la Mansión Oishi, donde todo huele a rosas. Pero lo más inquietante es el silencio. No hay risas de niños, ni cantos de pájaros. Solo se escucha el viento.
Amenazas	El Laberinto de Espinas. Al norte del pueblo, el paso de montaña se ha visto cubierto por frondosos espinos de rosas silvestres que han borrado los caminos. Nadie que haya intentado cruzarlo ha vuelto para contarla. Antaño había Nekogoblins en la zona, pero hace años que Saburo, el hijo de Lord Oishi, los expulsó.

Hoja de Aventura

Nombre: Laberinto de Espinas

Ryuujin:

Tipo: Viaje Búsqueda Combate

Est.: Invierno

Duración: Unas 3 horas

Escena		Escena secundaria / PNJ
Presentación	Los Viajeros tratan de llegar a la región de Oshanda, al norte, antes de que llegue el invierno y la nieve cierre los pasos de montañas.	Momo, la Trovadora.
Acto 1	Los personajes llegan a Kurosaki. El pueblo parece medio abandonado y muy triste.	Los padres de Shizuka van a visitar el cementerio.
Punto de inflexión	Los Viajeros son invitados a la Mansión Oishi.	Lord Oishi cena con los personajes.
Acto 2	Los personajes se internan en el laberinto y acaban siendo atacados por las Rosas Tiránicas.	
Punto de inflexión	Tras derrotar a las Rosas Tiránicas o escapar de ellas, son atraídos a un claro.	El fantasma de Shizuka aparece.
Acto 3	Los Viajeros regresan a Kurosaki y buscan el colgante de Shizuka en los rosales de la Mansión Oishi.	
Clímax	Con el colgante de Shizuka, los PJs se enfrentan a Saburo, que se derrumba y confiesa.	Saburo, hijo de Lord Oishi. Lord Oishi. Padres de Shizuka
Desenlace	Saburo es detenido. El Laberinto de Espinas desaparece y vuelve a salir el sol. Todas las rosas del jardín de la Mansión Oishi, menos una, desaparecen.	Padres de Shizuka.

No. 1 Nombre de la escena: Malos presagios

Hora	Por la mañana	Clima	Llovizna	Terreno / Ubicación	Colinas/Camino de Oshanda
● Propósito: Que los personajes sepan sobre el Laberinto de Espinas.				Topografía	9
● Cinco sentidos: Verdes pastos se extienden hacia las montañas al norte. Hace fresco y la lluvia cala los huesos. Huele a humedad, tierra y hierba mojada. Se escucha el viento. Una persona canta mientras viene por el camino.					
● Descripción: Los personajes caminan hacia el norte por el camino de Oshanda hacia el paso del Kuromizu. Una muchacha joven y guapa, con el pelo castaño y un sombrero de ala ancha con una gran pluma, canta y toca algo parecido a una bandurria mientras camina en dirección sur (contraria a los Viajeros). Cuando se cruza con los Viajeros se presenta como Momo y les pregunta a dónde se dirigen.					

Si le indican que quieren cruzar el paso del Kuromizu, pone mala cara y les comenta que las cosas no andan muy bien por allí. Se habla de una extraña maldición en el camino: el Laberinto de Espinas. Les recomendará coger otra ruta. Aunque claro, eso supondría esperar una estación entera antes de cruzar, ya que se acerca el invierno y los pasos quedarán cerrados. Momo se despedirá poco después (pueden intercambiar cosas con ella, tiene equipo mono, y necesita provisiones).



No. 2 Nombre de la escena: Duelo

Hora	Por la tarde	Clima	Llovizna	Terreno / Ubicación	Pueblo de Kurosaki
● Propósito: Conocer a los padres de Shizuka y ver el estado lamentable del pueblo.				Topografía	1
● Cinco sentidos: Kurosaki parece un pueblo abandonado; casas muy deterioradas, cercas rotas, olor a madera podrida y humedad. No se escuchan pájaros ni risas de niños.					
● Descripción: Mientras los Viajeros caminan por el desolado pueblo de Kurosaki, se cruzan por una pareja de ancianos. Se llaman Taro y Mikku. Son dos ancianos que se dirigen al cementerio. Contarán a los personajes que van a visitar la tumba de su hija Shizuka. Shizuka partió junto a Saburo (el hijo de Lord Oishi) en una cacería de monstruos, para expulsar a los Nekogoblins del bosque, pero no regresó, y su cuerpo nunca fue encontrado.					

Las tiendas del pueblo están cerradas y los lugareños parecen tristes y reacios a hablar. Si los personajes preguntan dónde pueden alojarse, los aldeanos les indicarán que vayan a ver a Lord Oishi a su Mansión, ya que el anciano suele alojar a los viajeros que pasan por el pueblo.

No. 3 Nombre de la escena: La Mansión Oishi

Hora	Por la tarde (anocheciendo)	Clima	Llovizna	Terreno / Ubicación	Pueblo de Kurosaki
● Propósito: Ver los rosales de la Mansión Oishi (son la clave para resolver la aventura) y proporcionar una motivación para adentrarse en el Laberinto de Espinas.				Topografía	1
● Cinco sentidos: Los rosales emiten una fragancia que llega incluso al interior de la casa. Están frondosos y parecen bien cuidados. La mansión es vieja y las vigas crujen y hacen ruidos extraños. El interior está decorado con elegancia, pero sin ser suntuoso. La cocina huele de maravilla gracias a los guisos de Urara, el ama de llaves.					
● Descripción: Lord Oishi vive en la Mansión del mismo nombre con su hijo Saburo y Urara, el ama de llaves. Estarán encantados de recibir a los Viajeros, sobre todo Lord Oishi, que les tratará con mucha amabilidad y simpatía, como si estos fueran sus propios nietos. Es un hombre mayor, de 70 años, con el pelo cano y aspecto afable. Invitará a una comida deliciosa (+1 a la Salud del día siguiente) y les proporcionará habitaciones (suite, +1 a la Salud del día siguiente, que se acumula con la de la cena) en su mansión.					

Durante la cena, comentará a los personajes la ruinosa situación del pueblo y culpará al Laberinto de Espinas. Ya nadie hace la ruta comercial del norte y el pueblo se está arruinando.

Lord Oishi estará muy interesado en recompensar a los personajes. Si el grupo averigua el modo de cruzar el Laberinto de Espinas, Lord Oishi pagará 1.000 monedas de oro a cada Viajero. También podrá proporcionar hasta 3 raciones a cada personaje, para hacer más fácil su viaje.

Saburo se mostrará muy reservado y no hablará mucho. Si le preguntan por Shizuka se sentirá incómodo. Lord Oishi explicará que Saburo estaba enamorado de ella y que su pérdida lo ha trastornado profundamente.

Si los personajes duermen en casa de Lord Oishi, tendrán sueños extraños, en los que aparecerán espinas y rosas. A la mañana siguiente, Urara les proporcionará un buen desayuno antes de que se marchen y Lord Oishi les deseará mucha suerte.



No. 4 Nombre de la escena: Adentrándose en el Laberinto

Hora	Por la mañana	Clima	Niebla	Terreno / Ubicación	Bosque primario
● Propósito: Adentrarse en el Laberinto de Espinas.				Topografía	13
● Cinco sentidos: La niebla es espesa y apenas deja entrever unos árboles retorcidos y cubiertos de arbustos espinosos. Huele a humedad, a musgo y por encima de todo, a una extraña fragancia que les resultará familiar. Sus pasos parecen crujir sobre las hojas y ramitas del bosque. El viento sopla entre las ramas, no se escuchan pájaros o animales. El frío parece calar la ropa y meterse en los huesos.					
● Descripción: Los Viajeros se internan en el bosque, parece que los árboles y los rosales se van moviendo, cerrando el paso tras ellos y confundiéndoles. Hasta que no superen una Tirada de Orientación no encontrarán su destino (El Corazón del Laberinto, escena 5). Recuerda que cada Tirada de Orientación fallida consume un día entero. Para representar que poco a poco se van acostumbrando al laberinto, el +1 que obtiene el Guía tras fallar la Tirada de Orientación se va acumulando. Es decir, que tras fallarla una vez tendrá un +1, tras fallarla dos veces un +2, y así sucesivamente.					
<p>Si un PJ con las habilidades Cultura o Forrajeo examina la vegetación (INT+INT, número objetivo 8), averiguará que se trata de simples rosales silvestres.</p> <p>Cuando los personajes superen su Tirada de Orientación serán atacados por los zarcillos espinosos de las rosas, que buscan proteger el Corazón del Laberinto:</p> <p>Frente: 2 Rosas Tiránicas Retaguardia: 1 Rosa Tiránica Objetos: Piedra, gran roca, tronco cubierto de musgo, bota vieja, esqueleto, espada abandonada, casco raído, 3 Objetos más.</p> <p>Si los Viajeros huyen de este combate llegarán al Corazón del Laberinto.</p>					

Diario de Shizuka

Grupo	Partida de cazadores de Kurosaki		
Objetivo	Expulsar a los Nekogoblins del paso del Kuromizu		
Destino	El bosque alrededor del paso		
Líder: Saburo	Guía: Makoto	Intendente: Amiru	Cronista: Shizuka

Fecha y estación	Terreno	Climas	Incidentes
Primavera	Bosque, paso del Kuromizu	Despejado	Saburo es un cobardica de mucho cuidado. En cuanto aparecieron los Nekogoblins huyó como un niño asustado y nos dejó solos a Amiru, a Makoto y a mí. En la refriega nos hemos separado y ahora no encuentro a nadie. Anda, por aquí aparece Saburo... me va a oír... le voy a echar una buena bronca...

No. 5 Nombre de la escena: El Corazón del Laberinto

Hora	Por la tarde	Clima	Frío	Terreno / Ubicación	Bosque primario
● Propósito: Encontrarse con el fantasma de Shizuka. Averiguar la verdad sobre el Laberinto y la muerte de Shizuka.				Topografía	11
● Cinco sentidos: El frío es muy intenso y hace castañetear los dientes. Hay rosas silvestres por todas partes y la fragancia es muy intensa y familiar, como si ya la hubieran oido antes. Los sonidos parecen amortiguados.					
● Descripción: Los personajes llegan a un claro en el que se disipa la niebla. Hay rosas silvestres por todas partes. De entre las rosas surge una figura fantasmal: una chica vestida con ropa de trovador, cuyos pies no llegan a tocar el suelo y que atraviesa los arbustos como si estuviese hecha de humo. Parece casi como si el frío que rodea a los Viajeros tuviese su origen en ella. Se trata del fantasma de Shizuka.					

En el cuello del fantasma se puede ver un llamativo colgante de plata con una rosa en el centro (ver Hoja de Objetivo). No se ve la cara de la chica, ya que lleva un pañuelo blanco que le cubre el rostro. Tras aparecer, el fantasma alzará su brazo y señalará con firmeza a un lugar entre los rosales, pero sin decir palabra alguna.

Si los personajes tratan de tocarla, atacarla o lanzarle algo, la chica se desvanecerá, para volver a aparecer poco después. Si los personajes huyen de ella acabarán llegando a otro claro igual que el anterior (¿o han vuelto sobre sus pasos?), en el que tendrá lugar la misma escena.

Si los Viajeros buscan en el matorral que el fantasma señala encontrarán el cuerpo de la muchacha, semienterrado entre los rosales silvestres. De ella solo queda un esqueleto y tiene la parte de atrás del cráneo roto, como si se hubiera golpeado con algo.

El cuerpo abraza un libro titulado "Diario de Shizuka". El diario está tan deteriorado por el paso del tiempo que prácticamente todas sus páginas se deshacen al tocarlas, con la excepción de una: la última (ver "Diario de Shizuka" en la página anterior). Además, esta hoja está manchada de sangre. Llama la atención el hecho de que el esqueleto no tiene el colgante, que sí lleva el fantasma.

Cuando los Viajeros encuentren el cuerpo y hayan tenido un momento para examinar el diario, el fantasma empezará a cantar:

*Para ocultar su cobardía,
él me arrancó la vida.
De su horrible villanía,
nació el Laberinto de Espinas.
Buscad mi corazón,
allí donde lo ha enterrado.
Portad justicia y razón,
y la calma habrá regresado.*

Tras finalizar con su canción, el fantasma se desvanecerá y un camino que conduce de vuelta a Kurosaki se abrirá entre los rosales. No será necesario hacer Tiradas de Orientación o de Marcha para seguir el camino, ya que el propio Laberinto de Espinas desea que los Viajeros vuelvan al pueblo.

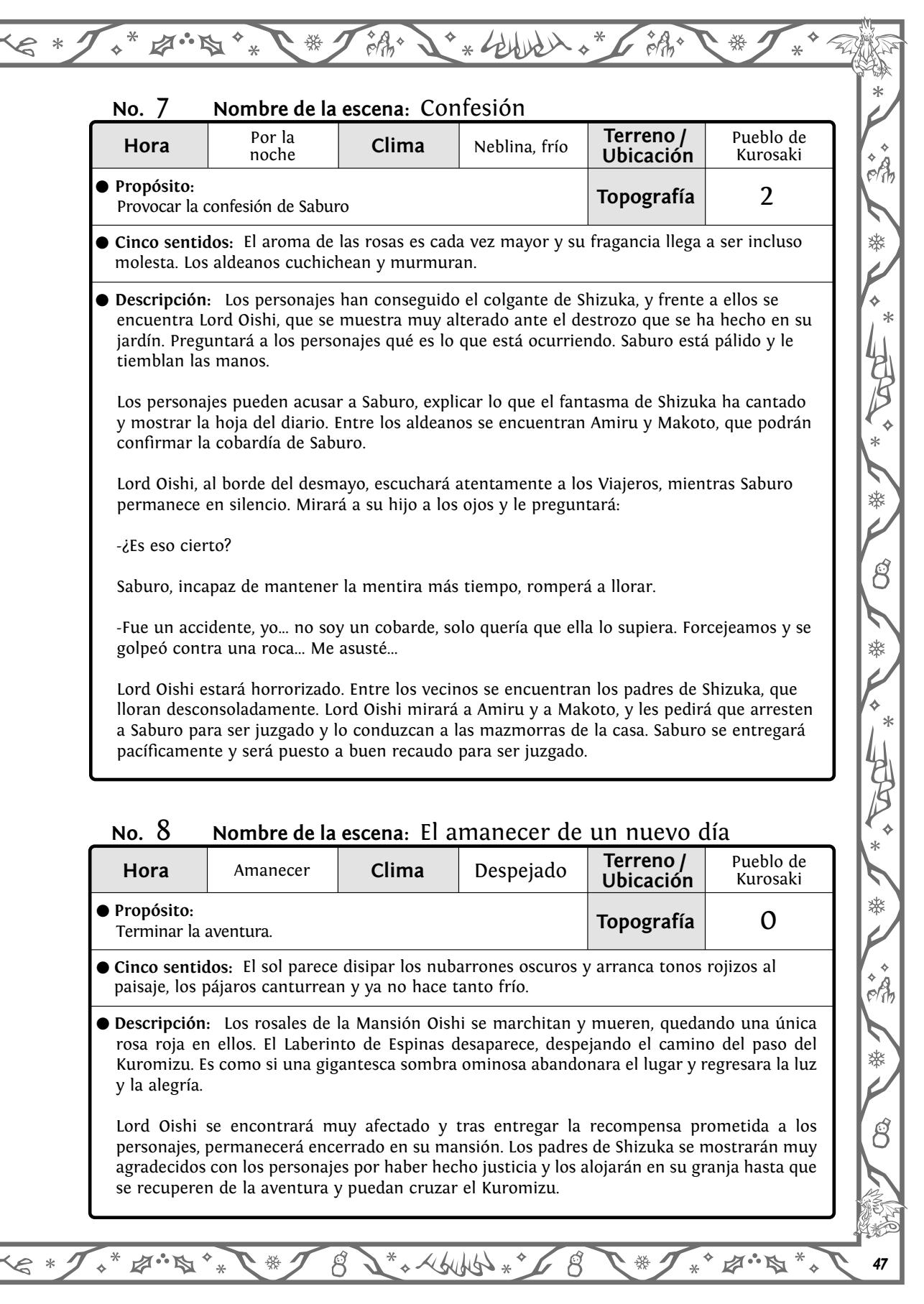


No. 6 Nombre de la escena: En busca del Corazón de Shizuka

Hora	Por la noche	Clima	Neblina	Terreno / Ubicación	Pueblo de Kurosaki
● Propósito: Encontrar el colgante de Shizuka				Topografía	1
● Cinco sentidos: No se escucha ningún sonido aparte del viento. La fragancia de las rosas es cada vez mayor e inunda las fosas nasales. Las rosas de la Mansión Oishi parecen más rojas que el día anterior.					
● Descripción: Los personajes pueden excavar para buscar el colgante de Shizuka entre los espinos. Hacerlo sin protegerse de algún modo, provocará que los personajes pierdan 1 PG al pincharse.					

Encontrar el colgante sin hacer ningún ruido requiere una tirada de DES+INT (8) si tienen herramientas para excavar, o DES+INT (10) si no. Si tienen algún animal que pueda olfatear y le dan a oler algo que haya pertenecido a Shizuka, encontrará rápidamente el lugar y se pondrá a cavar donde se encuentra el colgante, sin necesidad de tirar. Si hacen ruido despertarán a Urara y tendrán que explicarle qué está pasando o convencerla de que les permita continuar.

Tras desenterrar el colgante atraerán la atención de Lord Oishi, Saburo y varios vecinos del pueblo, que se asomarán intrigados a ver qué ocurre. Esto desencadenará la escena 7.



No. 7 Nombre de la escena: Confesión

Hora	Por la noche	Clima	Neblina, frío	Terreno / Ubicación	Pueblo de Kurosaki
● Propósito: Provocar la confesión de Saburo				Topografía	2
● Cinco sentidos: El aroma de las rosas es cada vez mayor y su fragancia llega a ser incluso molesta. Los aldeanos cuchichean y murmurran.					
● Descripción: Los personajes han conseguido el colgante de Shizuka, y frente a ellos se encuentra Lord Oishi, que se muestra muy alterado ante el destrozo que se ha hecho en su jardín. Preguntará a los personajes qué es lo que está ocurriendo. Saburo está pálido y le tiemblan las manos.					

Los personajes pueden acusar a Saburo, explicar lo que el fantasma de Shizuka ha cantado y mostrar la hoja del diario. Entre los aldeanos se encuentran Amiura y Makoto, que podrán confirmar la cobardía de Saburo.

Lord Oishi, al borde del desmayo, escuchará atentamente a los Viajeros, mientras Saburo permanece en silencio. Mirará a su hijo a los ojos y le preguntará:

-¿Es eso cierto?

Saburo, incapaz de mantener la mentira más tiempo, romperá a llorar.

-Fue un accidente, yo... no soy un cobarde, solo quería que ella lo supiera. Forcejeamos y se golpeó contra una roca... Me asusté...

Lord Oishi estará horrorizado. Entre los vecinos se encuentran los padres de Shizuka, que lloran desconsoladamente. Lord Oishi mirará a Amiura y a Makoto, y les pedirá que arresten a Saburo para ser juzgado y lo conduzcan a las mazmorras de la casa. Saburo se entregará pacíficamente y será puesto a buen recaudo para ser juzgado.

No. 8 Nombre de la escena: El amanecer de un nuevo día

Hora	Amanecer	Clima	Despejado	Terreno / Ubicación	Pueblo de Kurosaki
● Propósito: Terminar la aventura.				Topografía	0
● Cinco sentidos: El sol parece disipar los nubarrones oscuros y arranca tonos rojizos al paisaje, los pájaros canturrean y ya no hace tanto frío.					
● Descripción: Los rosales de la Mansión Oishi se marchitan y mueren, quedando una única rosa roja en ellos. El Laberinto de Espinas desaparece, despejando el camino del paso del Kuromizu. Es como si una gigantesca sombra ominosa abandonara el lugar y regresara la luz y la alegría.					

Lord Oishi se encontrará muy afectado y tras entregar la recompensa prometida a los personajes, permanecerá encerrado en su mansión. Los padres de Shizuka se mostrarán muy agradecidos con los personajes por haber hecho justicia y los alojarán en su granja hasta que se recuperen de la aventura y puedan cruzar el Kuromizu.

ISBN: 978-84-945899-7-3
Depósito Legal: M-20230-2017
Impreso en España en Imprenta Taravilla S.L.

Las cuatro estaciones es un suplemento para el juego de rol Ryuntama con cuatro aventuras para Viajeros de nivel 2 o 3. Cada una de ellas está centrada en una de las estaciones y uno de los tipos de Ryuujin del juego.

• Primavera

*El escenario de la primavera
está casi preparado:
la luna y las flores del ciruelo.*

En **El Misterio de los Bastones Ausentes**, los Viajeros descubrirán qué se esconde tras la desaparición de los bastones de los Ryuuzoh y conocerán la pintoresca aldea de Villacastaña.

• Otoño

*¡Sacúdete, oh tumba!
Mi voz llorosa
es el viento del otoño.*

En **La Ciudad del Sol Poniente**, los Viajeros podrán, si tienen suerte y, sobre todo, buen corazón, ganarse el favor de una reina y recuperar eso que anhelan, pero han perdido.

• Verano

*Preso en la cascada
un instante:
ya comienza el verano.*

En **Las Sandías de El Observatorio**, los Viajeros investigarán el mal que ha estropeado la cosecha de sandías y vivirán de primera mano la llegada del verano en una ciudad universitaria.

• Invierno

*La desolación del invierno:
en un mundo de un color,
el sonido del viento.*

En **Laberinto de Espinas**, los Viajeros acabarán con el laberinto que bloquea el paso de montaña que da acceso al poblado de Kurosaki y cumplirán con la voluntad de un fantasma.



www.other-selves.com