

SNOUT CITY

Un entorno de aventura para *Aventuras y Misterios*

He aquí un entorno de aventuras para el juego **AVENTURAS Y MISTERIOS** de Eneko Menica y Eneko Palencia (<http://eltomocarmesi.blogspot.com.es/> y <http://nogarung.com/>). En él, los jugadores encarnarán animales comunes que viven en "Snout City" ("Ciudad Hocico").

El siguiente entorno de aventuras está diseñado para jugar partidas con el reglamento **AVENTURAS Y MISTERIOS** en el que los jugadores/as se pondrán en la piel (o pelos) de mascotas que viven con los humanos o cerca de ellos. Verán el mundo desde otra óptica, ocupando su percepción y teniendo así que superar diversas dificultades para sobreponerse a sus propias preocupaciones: *¿que harías si Goldbell, tu mejor amigo felino, se quedara posado en lo alto de un árbol sin poder bajar? ¿Pedir ayuda a los gatos callejeros del barrio? ¿trepar por tu cuenta hasta las alturas? ¿o avisar de alguna manera a los humanos?*

Este entorno de aventuras perteneciente a Snout City cuenta con una breve descripción de varios lugares de importancia en la ciudad. También contiene cinco ideas de aventuras para crear partidas sencillas, así como algunos Personajes No Jugadores y el mapa de la urbe para utilizarlos en tus partidas.

Bienvenidos a SNOUT CITY

Snout City es una tranquila ciudad norteamericana situada en la falda del monte Pimrose. En él, los humanos pasean tranquilamente, conducen sus coches para ir a trabajar y en su mayoría todos tienen un jardín, más o menos grande, en la parte trasera de sus hogares. Ésto se debe a que muchos de ellos conviven con mascotas.

Aves, cuadrúpedos o roedores aceptan a los humanos (incluso los aprecian) y a su vez tienen preocupaciones parecidas a las suyas: los

perros buscan insaciablemente la comida de sus dueños en sus casi impenetrables despensas; los búhos vigilan solemnes durante la noche sin perder ojo de lo que ocurre bajo los tejados y los gatos callejeros se esfuerzan en encontrar el mejor cubo de basura de la ciudad. Además, las alimañas salvajes de los montes a veces merodean por los vecindarios de la localidad para buscar comida. Incluso otras bestias procedentes de más allá de Snout City atraviesan sus calles, como, por ejemplo las aterradoras bestias de los circos ambulantes.

Todos los animales de Snout City comprenden el lenguaje de sus iguales, pero no así el de los humanos. De éstos se deducen su comportamiento por sus acciones y sus gestos. Tan sólo las mascotas que conviven con sus dueños entienden a la perfección algunas de sus palabras y bastante vocabulario del día a día.

Lugares significativos de la ciudad

A continuación se detallan los lugares más comunes de esta ciudad donde poder ubicar total o parcialmente tus aventuras:

Colegio de primaria

El colegio de Educación Primaria es el lugar donde los pequeños humanos se concentran por las mañanas para estudiar. Es un espacio vedado a los animales durante el día, aunque por la noche, dada su tranquilidad, se dan cita algunas aves y otros cuadrúpedos para charlar. Tras el gran edificio se encuentra un lugar de juegos magnífico: un arenero de diversión gigante, columpios y otras atracciones donde los animales de la ciudad celebran sus competiciones físicas y torneos particulares.

La casa abandonada

Situada al final de la calle Fleas, se la conoce como "La casa de la niebla". Se trata de una vivienda semiderruida de dos plantas en la que un par de noches al mes la invade una espesa neblina. Más allá de su jardín trasero discurre un pestilente arroyo. Se sabe que en su interior decenas de

murciélagos dormitan, asustando a los humanos que se aventuran a entrar en la vivienda. También es refugio de otros animales que se atreven a adentrarse allí.

El supermercado local

El supermercado local es un edificio situado en la zona sur de la ciudad. Posee muchas plazas de aparcamiento y a él acuden los humanos a diario para adquirir comida y otros productos. Eso sí, a veces, en los contenedores colocados en el callejón trasero del local se puede encontrar abundante comida. El dependiente y sus ayudantes tiran en ellos productos en mal estado que no pueden venderse y eso atrae a gatos callejeros, perros hambrientos y a veces algún que otro zorro de los bosques cercanos.

La Biblioteca pública

La Biblioteca pública es un lugar de silencio y conocimiento, al cual acuden los humanos para leer y estudiar. Es un bello edificio por fuera, y sus profundidades están habitadas por una comunidad roedora, cuyas ratoneras se encuentran dispersas por todas las salas. Las ratas de la biblioteca están amenazadas por los humanos, pues éstos aprecian demasiado los libros y no les gustan que estos animales campen a sus anchas entre a ellos. Las trampas y las empresas antiplagas son el peor enemigo de los roedores del lugar.

El parque infantil

El parque está situado no muy lejos del supermercado, y está ocupado constantemente por una pequeña banda de gatos. Se han proclamado los únicos animales dignos de vagar por los areneros y los extraños edificios de colores (toboganes, columpios, etc.) por los que escalan y se divierten los pequeños humanos. Vigilan todo el entono subidos en las copas de los árboles. Los únicos que rivalizan con ellos son el grupo de patos que descansa casi a diario en el gran estanque cercano. Cruzar ese territorio es sinónimo de confrontación con alguno de éstos grupos.

La clínica veterinaria

La clínica veterinaria se ubica en la parte norte de la ciudad. Los humanos llevan allí a sus mascotas cuando están enfermas o tienen un problema de urgencia. Se dice que unos tipos con guantes vestidos de blanco utilizan terroríficos instrumentos para sanar a los animales, pero aún así los cuidan muy bien hasta que se recuperan del todo. Lo mejor de éste sitio son las golosinas que regalan a algunos de ellos antes de marcharse: unas galletas traídas de la ciudad vecina que son uno de los mayores manjares conocidos.

El cine Olympus

En el cine situado en la Avenida Hoof, muy cerca del colegio de Primaria, se dan cita los humanos para mirar una gran pantalla de colores, aunque no se sabe muy bien porqué. Hay animales que aseguran que así se lo pasan bien, en incluso, en algunas de sus "películas" (o como quiera que se llamen) salen gatos, perros, delfines y loros, entre otros. Lo mejor es que cuando terminan de mirar la pantalla blanca quedan muchos restos de comida por el suelo, y también fuera del edificio. Muchos animales aprovechan ciertos momentos para recolectar una de las comidas más deliciosas: las palomitas.

El Museo de Historia Natural

En el Museo de historia natural se acumulan numerosas vitrinas iluminadas y esqueletos sujetos en las paredes; pero lo más sorprendente es que allí se descansan animales que vivieron hace miles de años. Los humanos los coleccionan como si fueran un tesoro y van a admirarlos de vez en cuando. Sus esqueletos preferidos son los de los llamados "Dinosaurios", aunque los animales de Snout City no han visto a ninguno todavía. El club de las Ardillas Exploradoras se creó hace tiempo para buscar a estos grandiosos seres y preguntarles porqué continúan escondidos...

La tienda de animales

Se trata de un lugar donde los humanos acostumbran a ir para adquirir una mascota con la que vivir. Muchos otros, sobre todo los niños, simplemente se deleitan visitando a los animales que permanecen allí a la espera de conseguir un dueño. Claro que, no faltan habitantes en la ciudad (como perros, aves y sobre todo peces pequeños) que lo consideran una cárcel, todo lo contrario que los parques y jardines. El dueño de la tienda es un tipo simpático que vela por la seguridad de las mascotas, pero para la mayoría de cuadrúpedos no deja de ser un humano más.

Ideas de aventuras en SNOOT CITY

A continuación se describen cinco semillas de aventuras ambientadas en Snout City:

1. Buscando comida: Tras despertarse temprano, los PJs tendrán que alimentarse pese a no contar con su desayuno. Su dueño se olvidó de comprarle su comida el día anterior, ha salido a trabajar y no volverá hasta el mediodía. Por supuesto, tienen mucha hambre, y tendrán que remediarlo de alguna manera, aunque sea atravesando la ciudad hasta llegar al lugar donde saben que podrán saciar a su estómago: el camión de reparto que aparca cada viernes delante supermercado local está lleno de su comida preferida. Para ello es necesario ir hasta allí, aunque será peligroso hacerlo en solitario.

2. Perdida en la ciudad: Beatter, una cría de elefante de pocas semanas de edad que ha llegado a Snout City con un circo ambulante ha sido curada en la clínica veterinaria. Sin embargo, tras una intensiva recuperación, sus cuidadores encontraron su estancia vacía: el pequeño elefante se había escapado. El hecho ha sorprendido a todos los animales de la ciudad: lo saben las palomas del parque, las ratas de la biblioteca o los gatos que habitan los contenedores del supermercado. Todos se preguntan dónde está. Una de las lechuzas más viejas de Snout City asegura que ha visto a un animal bebiendo en el arroyo tras la casa

embruja. Alguien tendrá que buscar a Beatter y convencerle de que regrese a su la clínica.



3. Devolución tardía: Matthew es un chico de Snout City al que le encanta leer. Tiene doce años y vive cerca del cine Olympus con sus padres y su mascota (un perro Labrador de pelaje rojizo llamado Tony). Hace dos semanas, Tony oyó decir a la madre de Matthew que éste debía devolver el último libro que tomó prestado de la Biblioteca municipal. Tony se ha dado cuenta de que el plazo de devolución acaba hoy, pero su amigo Matthew no está: se ha ido de excursión con el colegio. Para evitarle la multa de la biblioteca, Tony pedirá ayuda a los Pjs rogándoles que le acompañen hasta allí con el libro en cuestión para devolverlo, pero la biblioteca no está precisamente cerca.





4. Extrañas compañías: Los PJs, siendo animales callejeros o viviendo con sus dueños, descubren que unos tipos de aspecto extraño están merodeando por el barrio. Algunos de ellos saben que llevan haciéndolo desde hace días, y también que utilizan el mismo modus operandi: aparecen en un coche, aparcan delante de algunas viviendas durante horas y después se van. Todo es realmente extraño. En realidad se trata de ladrones que buscan joyas en el vecindario. Los PJ deberán arreglárselas para detenerlos ya que, en mitad de la noche, oirán aproximarse al vehículo con sus ocupantes dentro, aunque esta vez estarán dispuestos a colarse en una de las casas (tal vez sea la de sus propios dueños).

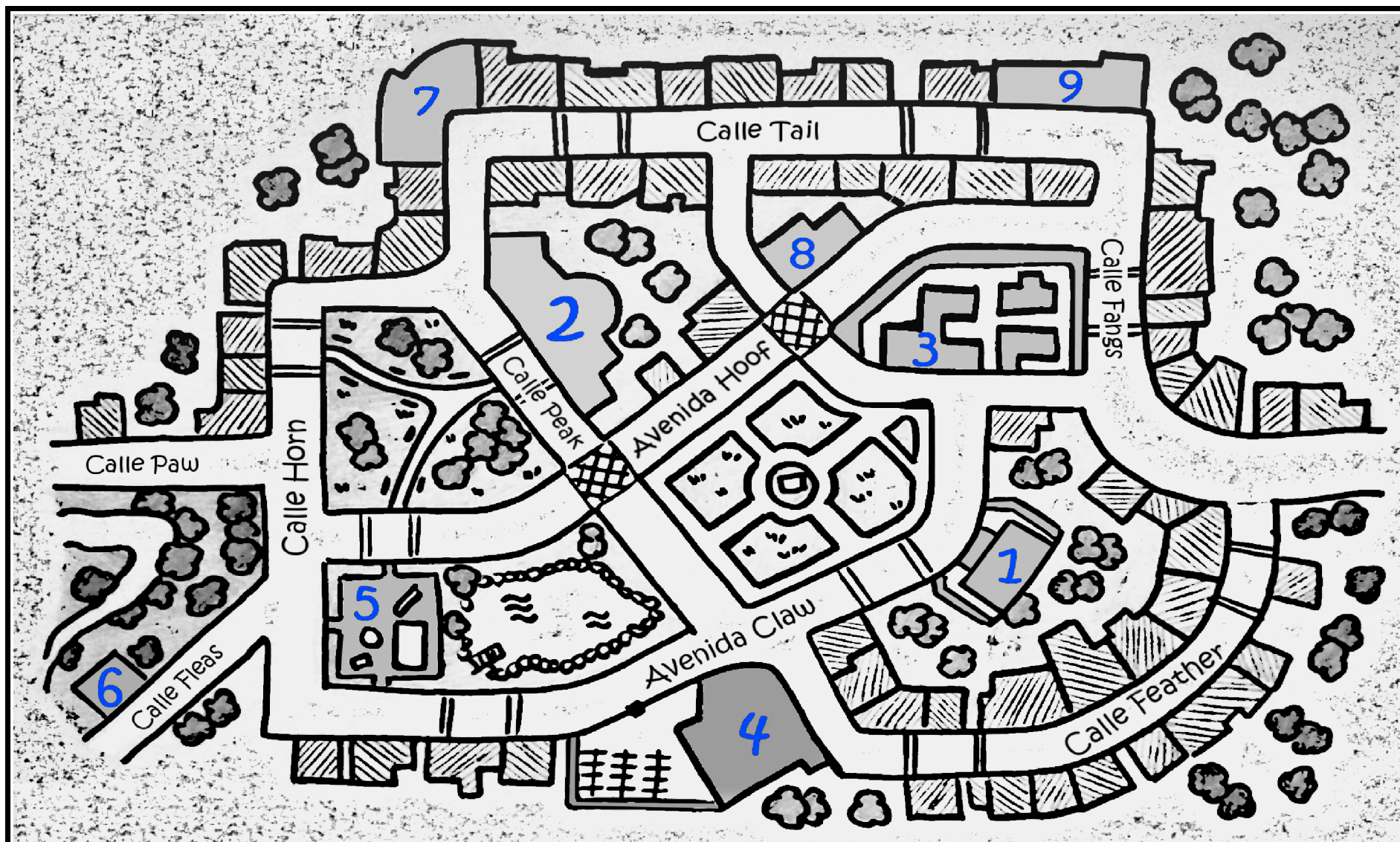
5. Ruidos fantasmales: Desde hace días, en la casa abandonada al final del barrio se escuchan ruidos raros. Algunos animales de la zona aseguran haber visto abrirse y cerrarse algunas puertas y ventanas. Muchos temen que se trate de lo que los humanos llaman "fantasmas"; sin embargo, otros aseguran que se trata de un mapache desorientado, el cual ha encontrado un buen hábitat en el jardín trasero de la casa, muy cercano al arroyo que atraviesa la ciudad. Los PJs, animales indagadores, tendrán que investigar estos hechos en su interior.

Los protagonistas de SNOOT CITY

A continuación se detallan una serie de personajes recurrentes que pueden aparecer durante las partidas. Tómalos como PNJs o bien utiliza alguno como personaje prediseñado. (Nota: en caso de tomarlos como Personajes Jugadores los contadores de estado son completos, es decir, tres):

Nombre: Bruqui Animal: Perro - Pastor alemán Papel: Guardián del hogar Habilidades: Olfato desarrollado, Comunicarse con niños	Objetos especiales: Collar antipulgas, pelaje brillante Contadores de Estado: 3	
Nombre: Usagre Animal: Gato con muy mal genio Papel: Cazador de pájaros y ratas Habilidades: Velocidad y reflejos, Escalada y saltos prominentes	Objetos especiales: Ovillo de la suerte, ojos de visión nocturna Contadores de Estado: 2	
Nombre: Mittens Animal: Cerdo vietnamita Papel: Rastreador Habilidades: Inteligencia elevada, dura apariencia	Objetos especiales: Patas musculosas, Paladar desarrollado Contadores de Estado: 3	
Nombre: Piwi Animal: Paloma Papel: Buscadora de semillas Habilidades: Visión a distancia, Buscador experto en pleno vuelo	Objetos especiales: Patas fuertes, distinguir grafía humana Contadores de Estado: 1	
Nombre: Gothel Animal: Loro Papel: Traductor Habilidades: Lenguaje humano, Resolver acertijos y problemas	Objetos especiales: Plumaje multicolor, Garra en pinza Contadores de Estado: 2	

Nombre: Hermes Animal: Rata Papel: Explorador Habilidades: Movimientos rápidos, adaptación al entorno	Objetos especiales: Sentidos desarrollados, dientes afilados y roedores Contadores de Estado: 1	
Nombre: Louise Animal: Serpiente Papel: Asesina solitaria Habilidades: Camuflaje natural, Sigilo	Objetos especiales: Veneno, Mandíbulas fuertes Contadores de Estado: 2	
Nombre: Clopin Animal: Ardilla Papel: Buscador de alimento Habilidades: Habilidad manual, Escalada	Objetos especiales: Cola equilibrante, Patas fuertes Contadores de Estado: 1	
Nombre: Slinky Animal: Caballo Papel: Animal de carga Habilidades: Supervelocidad, Salto en carrera	Objetos especiales: Dentadura pronunciada, Pezuñas con herradura Contadores de Estado: 3	
Nombre: Rajáh Animal: Araña Papel: Cazador nocturno Habilidades: Lanzar pelo urticante, Salto en posición estática	Objetos especiales: Tela viscosa, Veneno paralizante Contadores de Estado: 1	



- Bienvenidos a Shout City -

1: Biblioteca Pública
2: Museo de Hª Natural
3: Colegio de Primaria

4: Supermercado local
5: Parque infantil
6: La casa abandonada

7: La clínica veterinaria
8: El cine Olympus
9: La tienda de mascotas