

# La Gran Biblioteca, una población para Ryuutama

Miércoles, 22 de julio de 2015

<http://condededados.blogspot.com.es/>  
[nirkhuz@gmail.com](mailto:nirkhuz@gmail.com)

Por fin he vuelto, y parece que para quedarme. Tanto viaje no puede si no recordarme al genial Ryuutama (que, de hecho, **aún sigue en mecenazgo** y espera de vuestros dineros) así que voy a hacer un pequeño aporte: Una población para este juego. Aunque el propio Ryuutama favorece que sean los jugadores los que creen las poblaciones en común tener algunas bajo la manga puede ser bastante útil, sobre todo si los PJ tienen que hacer un viaje inesperado, si se han perdido o si simplemente no están especialmente inspirados (que todo puede pasar). Además pondré algunas 'semillas' para aventuras, tanto que comiencen en el lugar como que surjan de él, relacionados con historias de los cuatro Ryuujin. Vamos, todo completito, listo para usar. Hoy vamos con la Gran Biblioteca. Cualquier parecido con Daguerreo (del Final Fantasy IX) es puramente coincidencia. No nos demanden, por favor. Aunque si escucháis **esto** mientras leéis creo que será más agradable.



**Nombre:** La Gran Biblioteca, también conocida como la Antigua Biblioteca de Lerannia (o, como muchos estudiosos la llaman, el Paraíso).

**Número de habitantes:** Tiene el tamaño de un Pueblo medio. Su población es de unos 1.300 habitantes entre los bibliotecarios y todo el servicio que necesitan para mantenerse, así como los granjeros de alrededor. Aun así es un dato que no representa la realidad de la Gran Biblioteca y generalmente esta alberga más de 2.000 personas entre viajeros curiosos, aventureros habidos de conocimientos, estudiosos 'de paso' (que pueden prolongar su estado durante meses) y mercaderes astutos que se dedican a abastecer a toda esta gente.

**Gobernante o representante:** La Gran Biblioteca está dirigida por el Consejo de Decanos. Esta asociación lleva rigiendo el lugar desde antes de que el reino de Lerannia desapareciera hace más de ciento cincuenta años (cuando la Gran Biblioteca era parte del mismo) y las cosas apenas han cambiado desde esos días, para bien y para mal. Los miembros del Consejo ostentan sus cargos de manera vitalicia (aunque pueden renunciar a ellos, pero es extremadamente raro) y en cuanto un miembro del Consejo deja el puesto el resto eligen a su sucesor (que siempre tiene que salir elegido por unanimidad, lo cual ha llevado a épocas en las que algún cargo ha estado vacante durante años). De los tres miembros originales, las crecientes responsabilidades obligaron a aumentar el número de Decanos a cinco. Hoy por hoy los cinco decanos son estos:

<http://condededados.blogspot.com.es/>

[nirkhuz@gmail.com](mailto:nirkhuz@gmail.com)

Únete a la página Facebook no oficial de Ryuutama en Español: <https://www.facebook.com/ryuutamaespanol>  
Descarga más material de nuestra carpeta en MEGA: [https://mega.co.nz/#F!94k1kRgQ!D6SybEeeQnzDBu6ollg\\_xA](https://mega.co.nz/#F!94k1kRgQ!D6SybEeeQnzDBu6ollg_xA)

- **Erasmus:** Un hombre mayor y algo despistado, pero de una mente prodigiosa. Se dedica mucho más a escribir y a estudiar que a dirigir la Gran Biblioteca. Debido a esto es el 'Decano de los Conocimientos', el encargado de coordinar todos los estudios propios de la Gran Biblioteca (algo así como el director general de una escuela, pero a lo grande), una labor que desempeña un tanto a regañadientes. Dicen que es bastante olvidadizo.
- **Tomás:** A ojos de todos los habitantes, Tomás es el perfecto candidato para mandar en la Gran Biblioteca. Es un erudito de renombre, además de un político bien dedicado al correcto funcionamiento y el bienestar de todos los habitantes de la misma. Como 'Decano del Progreso' tiene el deber de velar porque la Gran Biblioteca pueda perdurar sin problemas en el tiempo. Es decir, algo así como el mandamás. Para su desgracia no le gusta nada su posición en el gobierno y preferiría estar estudiando con calma. Dicen que es bastante melancólico.
- **Nicolás:** Nicolás es 'ese tipo oscuro' que parece que necesitan todos los gobiernos. Nunca destacó por sus conocimientos, pero tiene un (demasiado) estricto sentido de la justicia que le hace perfecto para encargarse de algunos de los problemas de la Gran Biblioteca que no podrían ser tratados de otra forma. Por eso mismo es el 'Decano de la Justicia', una mezcla -un tanto peligrosa- de jefe de policía y juez general). Dicen que es bastante presumido.
- **Antonio:** Antonio tiene el dudoso honor de ser el único Decano que no es nativo de la Gran Biblioteca. Hombre de mundo y estudioso de las lenguas extrañas, tiene un carácter extrovertido a la par que enigmático. Es muy simpático, pero nadie sabe demasiado de él. Mantiene el cargo de 'Decano de la Paz', que vela por que no haya problemas entre los visitantes y los nativos de la Gran Biblioteca. Dicen que es bastante glotón.
- **Luisa:** Luisa es un caso especial y esperemos que no único. Es la primera mujer en haber sido elegida 'Decano' en la bastante rígida sociedad de la Gran Biblioteca. De hecho, pese a su evidente feminidad, sigue ostentando un título masculino. Es una mujer brillante en las letras y con una mente maravillosa para los números, pero también algo antisocial. Pese a todo ostenta con orgullo su cargo, el de 'Decano de las Artes', que básicamente controla todo el comercio de la Gran Biblioteca, ya sea a gran o pequeña escala. Dicen que es muy tímida.

**Entorno:** La Gran Biblioteca está construida en un valle de unos dos kilómetros de diámetro rodeado de montañas por todos los lados. El único acceso es mediante un largo túnel (de más o menos un kilómetro de largo, pero no es totalmente recto ni mucho menos) que atraviesa las montañas, aunque el Consejo de Decanos se encarga de que el túnel esté -salvo en caso de peligro- siempre abierto y sea seguro. El valle que acoge a la Gran Biblioteca está bañado por un fresco río montañoso que se adentra en unas cuevas cercanas. Por allí y por allá se pueden ver pequeñas granjas que salpican el valle. Una calzada de piedra conecta el túnel con la población, que se encuentra en lo más hondo del valle y se ve desde prácticamente cualquier punto del mismo.

**Edificios representativos:** La Gran Biblioteca cuenta con varios edificios emblemáticos que la han hecho famosa en buena parte de los reinos de alrededor. De hecho mucha gente confunde la Gran Biblioteca con estos edificios, cuando la Gran Biblioteca también cuenta con casas y tiendas, como cualquier otro pueblo (aunque algunos dicen que los bibliotecarios lo aceptan por necesidad más que otra cosa). Los edificios representativos de la Gran Biblioteca son:

- **La Vieja Biblioteca:** Este es el edificio original sobre el que más tarde se originaría toda la población. Antaño un lugar de retiro para que los estudiosos lerannios pudieran atesorar sus conocimientos en paz, hoy es la sede del gobierno (apenas unas habitaciones, en realidad) y el principal almacén de libros de la población, y aunque es la más grande, no es la única biblioteca (al menos hay tres bibliotecas 'públicas' más). Todos los libros o pergaminos que son escritos o copiados en la Gran Biblioteca deben hacerse por duplicado, ya que una de estas copias va a la Vieja Biblioteca para conservar sus conocimientos. Esto hace que la Vieja Biblioteca tenga que verse sometida cada cierto tiempo a reformas o ampliaciones, y ahora es el edificio más grande de toda la población sin lugar a dudas.
- **El Gran Refectorio:** Este edificio de un sólo piso, pero bastante ancho, es el principal comedor de los 'bibliotecarios', aquellos habitantes de la Gran Biblioteca que dedican su vida por completo al estudio o a la escritura de libros. Como en realidad no son tantos (apenas unos 300) el comedor no es tan grande como pudiera creerse en un primer momento, pero su importancia política es crucial. La mayoría de discusiones y reuniones de carácter gubernamental se hace entre estos muros, algo siempre a tener en cuenta.
- **El Mercado Cuadrado:** En el pasado los edificios que fueron creándose alrededor de la Gran Biblioteca se construían sin ton ni son, creando un pueblo muy poco ordenado. Un antiguo Decano del Progreso, Walter, se propuso cambiar eso y tiró todos los edificios (salvo la Vieja Biblioteca) y construyó un pueblo que crecía con orden y concierto. En un punto algo alejado de la Vieja Biblioteca creó una plaza cuadrada totalmente vacía destinada a albergar los mercados todos los días de fiesta. Esta plaza, conocida como el Mercado Cuadrado, es la zona más bulliciosa de la Gran Biblioteca y en días movidos más parece un zoco de una gran ciudad antes que el mercado de un pequeño pueblo rural. Todo tipo de gentes pasan por aquí y si quieres enterarte de que está pasando en la Gran Biblioteca o en las tierras de alrededor este es tu sitio.

**Productos típicos:** Nadie se sorprenderá al descubrir que el producto más típico de la Gran Biblioteca son los libros, pergaminos, cuadernos y cualquier cosa que albergue palabra escrita (entre lo que se incluye, por supuesto, los grimorios de los magos. De hecho los de la Gran Biblioteca tienen una enorme fama). Hay una importante industria dedicada simple y exclusivamente a proveer de los materiales necesarios para estos menesteres en el pueblo, aunque sus precios no son especialmente competitivos y un mercader astuto podría sacar cierto beneficio vendiendo materias primas aquí. Aunque sus precios no son los más baratos, la calidad está muy por encima de la media. Todos los libros o pergaminos de Alta Calidad que se compran en la Gran Biblioteca costarán x3, en vez de x5. Además el servicio de bibliotecas -del que pueblo obviamente dispone- cuesta la mitad. En la Gran Biblioteca pueden encontrarse los productos que se encontrarían en cualquier otro pueblo (como trigo o lana de las granjas de alrededor) pero no revisten de mayor interés. Debido a las minas de alrededor también se pueden encontrar metales (e incluso piedra) a buen precio, pero esta es una actividad un tanto mal gestionada por las autoridades de la Gran Biblioteca ya que no la consideran importante.

**Vistas, sonidos y olores:** Al pasear por la Gran Biblioteca un viajero puede darse cuenta de algunos detalles bien curiosos. Todas las casas de la Gran Biblioteca están hechas de una piedra clara y algo rugosa, pero que aísla muy bien las temperaturas y -quizás más importante para los maniáticos bibliotecarios- el sonido. Pese a esto todos los edificios son bastante altos (de dos pisos como mínimo) y las ventanas son siempre anchas, para dejar pasar la luz en todo su esplendor. Las bibliotecas de la población son incluso más altas ya que todos los libros se guardan como mínimo en un segundo piso para evitar la humedad. En los días húmedos se encienden fuegos para alejar a dicha humedad de los edificios, pero siempre con mucho cuidado (ya que un incendio podría ser fatal). Durante gran parte de la semana la Gran Biblioteca es un asentamiento muy silencioso, pero en los días de fiesta -días en el que las bibliotecas están cerradas- el pueblo se torna bullicioso en extremo, ya que tanto mercaderes como pueblerinos pueden al fin hablar, gritar, cantar y reír. Sea el día que sea en el aire siempre ronda el olor a cuero y a cuerda, a tinta y a pergamino.

**Amenazas/Semillas para aventuras:** La Gran Biblioteca es un asentamiento pacífico. Ya se acerca a los dos siglos como asentamiento independiente y nunca se ha metido en una guerra, y el Consejo de Decanos espera fervientemente que esto siga así. Aun así no es un pueblo exento de problemas de todos los tipos, desde los meros malentendidos hasta los crímenes más horribles. Además la Gran Biblioteca es un lugar de conocimientos y saber, de paso y de comercio. Siempre pasan cosas interesantes, algunas que incluso pueden desencadenar apasionantes aventuras.

- **Midori Ryuu (Dragón Esmeralda)**

- Amenazas
  - Un misterioso personaje llegó a la Gran Biblioteca hace poco de forma inadvertida. A su vez una serie de libros comenzaron a desaparecer. Nadie ha conectado aún ambos hechos pero... ¿Quién es este tipo? ¿Y por qué se dedica a robar mapas antiguos y relatos de viajeros muertos hace siglos?
- Semillas para aventuras
  - En sus viajes los PJ encontraron un libro en un idioma que no conocen repleto de mapas más que interesantes, pero totalmente imposibles de descifrar. Esas páginas están gritando descubrimiento y aventura, pero nadie sabe entenderlas. En la Gran Biblioteca seguro que alguien sabe algo.
  - Cierta día en el Mercado Cuadrado los PJ se encuentran con un bibliotecario que parece bastante desorientado y confuso. Si intentan calmarlo este les contará que ha hecho un gran descubrimiento: En alguna parte de la Vieja Biblioteca se encuentra la Sala del Primero, una habitación secreta que protege el primer libro jamás escrito. El problema es que la llave se encuentra en las ruinas de la antigua capital de Lerannia...

- **Ao Ryuu (Dragón Celeste)**

- Amenazas
  - Una enorme manada de dragones de las nubes han optado por vivir justo encima de la Gran Biblioteca. Si fuera para unos días no sería un gran problema, pero tras más de dos semanas de días oscuros en los que apenas se puede leer hay que tomar medidas. Se dice que un climago de un pueblo lejano conoce el remedio para espantar a los dragones de las nubes...
- Semillas para aventuras
  - Cuando pasean por una población cualquiera los PJ se encuentran con un anciano que dice ser un antiguo bibliotecario de la Gran Biblioteca. Lleva años viajando y escribiendo sus memorias en forma de poemas. Ahora su tiempo ha pasado y siente que la Parca no tardará en llevárselo pero le gustaría tanto que sus escritos llegaran a la Gran Biblioteca...
  - Charlando con un grupo de bibliotecarios en el Gran Refectorio los PJ descubren que un joven bibliotecario llamado Lazar tiene un sueño: Quiere viajar, ver mundo, descubrir las diferentes especies de plantas y animales, los diferentes edificios, las diferentes ropas de las gentes... Recopilar todo esto con dibujos y hacer el libro más bello que jamás haya tenido la Gran Biblioteca. Cree que los PJ son el acompañamiento perfecto, al menos para empezar su viaje...

- **Kurenai Ryuu (Dragón Carmesí)**

- Amenazas

- Para gran consternación de todos una banda de mercenarios sin amo ha pensado que tomar la Gran Biblioteca sería un fácil y rápido botín. Los PJ deben evitar que lo peor llegue a suceder por todos los medios: Pidiendo ayuda a los reinos de alrededor, creando defensas o incluso combatiendo los mercenarios ellos mismos.

- Semillas para aventuras

- Los PJ están buscando la forma de atacar a un señor escondido en la fortaleza más inexpugnable de los alrededores. Dicen que en la Gran Biblioteca, no especialmente lejos de donde están, se encuentran copias de todos los libros habidos y por haber. Quien sabe, quizás sea buena idea acudir a por conocimientos sobre asedios. O a por los planos de la fortaleza...

- Los PJ se topan 'sin querer' con un libro muy antiguo, tan antiguo que sólo podría estar guardado aquí. En él se describen todas las tierras de los alrededores... Pero de hace varios siglos. La gran mayoría de asentamientos han desaparecido, pero algunos aún se mantienen. Aunque lo más interesante son las menciones a ciertas cámaras del tesoro que por esa época ya se consideraban peligrosas... Merece la pena ir a ver si queda algo de ese fantástico tesoro, ¿no?

- **Kuro Ryuu (Dragón Negro)**

- Amenazas

- Algo terrible está ocurriendo en la Gran Biblioteca. En menos de dos semanas ya han muerto asesinados cuatro bibliotecarios y en todos los casos el asesino nunca fue encontrado. Aunque algunos quieren culpar a las visitantes, no pasa inadvertido que los asesinados eran especialistas en artes arcanas... Y de sus bibliotecas han desaparecido todos los libros referentes a la demonología...

- Semillas para aventuras

- Un oscuro mal acosa a los PJ por una razón que les es totalmente desconocida. Conocen los síntomas pero no la causa, ni mucho menos el remedio. La Gran Biblioteca, el mayor centro de saber de todos los reinos de alrededor, es el mejor sitio donde buscar.

- Tras leer libros que no deberían, otrora ocultos en los rincones más secretos de la Vieja Biblioteca, los PJ han roto un glifo que mantenía atrapado a un mal de los tiempos más lejanos. Para volver a crear el glifo los PJ necesitarán recopilar los cuatro cristales dispersos por los reinos... Y uno de ellos deberá morir para acabar el ritual.

Y con esto daríamos por terminada la entrada sobre la Gran Biblioteca. Voy a ir cortando, pero espero que os resulte útil o, por lo menos, entretenida de leer.

¡Nos leemos!