

# La Ciudad de los Cielos

Por H. Gil

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



**Muelle Hociazo**, con su crepuscular palacio al borde del reino celestial, sus frágiles puentecillos barrocos y sus turbinas de cristal líquido flota al sur de una pequeña península sobre el océano.

Pequeños barcos voladores conectan los puntos más alejados de la Villa mientras enormes zepelines transportan bienes y otras riquezas hacia el norte, hasta las arterias comerciales del país.

La propia fuerza del viento empuja la suciedad de una creciente industria de astilleros, y por sus tuberías de plomo cae al vacío, mientras que los mástiles de atraque y los engranajes de las maquinarias se alzan por doquier, entre cabos y pasarelas de aspecto inusualmente marineró. A causa de la falta de espacio, la mampostería de los edificios en Muelle Hociazo suele ser de (*mucha*) madera y (*discretos*) sillares de piedra bien entramados, con balconadas y buhardillas aferradas hasta el más mínimo resquicio posible.

Edificios más importantes, como el Templo de Babel o el Palacio de los Gremios presentan un estilo mucho más recargado y luminoso. Impresionantes torreones y membrudas bóvedas de intrincados diseños. También pueden verse algunos muros de piedra blanca que, jalonados de chimeneas, son apenas un lujo exclusivo para las mansiones de las clases más altas.

Antes de que existiera Muelle Hociazo todo el comercio hacia el norte de Valentia debía atravesar forzosamente, las lentas y peligrosísimas rutas terrestres. Muchas caravanas se veían obligadas a bordear la costa para evitar el hecho de tener que atravesar las Tierras Salvajes y el Bosque Durmiente. Años después, los constructores de barcos voladores de Muelle Hociazo refinaron sus destrezas y pronto, los mercaderes descubrieron que resultaba mucho más lucrativo enviar sus mercancías a través de los cielos, desde Muelle Hociazo hasta Noctámbula.

Las cosas iban bien para Muelle Hociazo hasta que algunos barcos comenzaron a desaparecer en su trayecto hacia el norte, no de forma excesivamente frecuente, pero sí lo suficientemente como para suponer una pequeña preocupación. Las cosas pasaron a ser una **ENORME** preocupación cuando el barco que transportaba la medicina para el hijo del Duque se desvaneció en las profundidades celestes. Desesperado, Lord Ruris acaba de ofrecer una sustanciosa recompensa para aquellos que logren encontrar respuesta al misterio de estos sospechosos actos de piratería y traer de vuelta las **3 Colas de Hada Somera** que su hijo necesita con premura.

Por H. Gil, <http://torrebano.blogspot.com.es/>

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)

# Localizaciones

1. **El Dique Flotante de Louan:** Dado que la única forma de arribar a la ciudad de Muelle Hocienzo desde Alexandria o Noctámbula es desembarcando, resulta más que probable que tus aventureros comiencen la aventura justo aquí. Los atraques del muelle pueden acomodar fácilmente hasta cuatro galeones (aunque raras veces hay más de dos buques a la vez), y éstos se hayan fortificados de cañones rúnicos y otras defensas aéreas. No pasará mucho tiempo antes de que el Duque sepa la presencia de tus jugadores en la ciudad.



2. **Pirase & Lindblum, Astilleros:** Justo al lado de Louan se encuentran los astilleros de Pirase & Lindblum, dónde en estos momentos se está fabricando un impresionante casco con forma de pez espada, aunque aún dista mucho de ser completado. Alrededor del edificio hay una gran cantidad de material disperso de todo tipo, planchas metálicas, barras de madera y un constante trasiego de afanosos aprendices. De ser preguntados, afirmarán estar construyendo un acorazado para la Armada de Soltis, *“Diablos, ya podían los Gremios gastarse los cuartos en uno para defender nuestra ciudad, ¿no? Jeje. Aunque claro, gracias a las recientes desapariciones, muchos empresarios han acabado encargando barcos nuevos para sustituir a los que se perdieron”*.
3. **El Gremio de Aventureros de Ghestar:** Uno de los núcleos de actividad en esta ciudad es el destartado edificio del Gremio de Aventureros, dónde los visitantes también pueden alquilar una habitación para pasar la noche. En Muelle Hocienzo, el Gremio suele estar frecuentado por el capitán y los oficiales de los buques recientemente atracados, además de algunos otros tipos influyentes de la ciudad, siempre en busca de Aventureros a los que contratar para diferentes los encargos expuestos en sus enormes tablonas. Resulta fácil saber de la recompensa que ofrece Lord Ruris sólo con acudir al lugar, *“El asunto no deja de ser extraño. El capitán Drachma dice que el Paladín del Mistral, uno de los barcos de Lord Ruris fue visto descargando mercancía en el puerto de Valentia después de haberse dado por desaparecido...O bueno, al menos se parecía mucho a uno de los barcos de Ruris... Ya sabéis como es Drachma, ese viejo borracho”*.
4. **Mara el Tonelero:** Barriles nuevos para contener las mercancías que con frecuencia salen de la ciudad...O para ocultarse dentro en un momento dado. El precio por barril es lo suficientemente asequible como para esconder a 4 aventureros, (en el interior de cada barril sólo cabe una persona de tamaño medio), *“¡Su hijo enfermo!, y tres de los barcos de Ruris asaltados en apenas una semana, ¡qué barbaridad!, cualquiera diría que se están cobrando algún tipo de revancha”*.



5. **El Palacio de los Gremios:** Un recargado y luminoso edificio de impresionantes torreones y membrudas bóvedas repletas con intrincados diseños. Muchas otras construcciones del círculo superior de la ciudad han sido construidos siguiendo el perímetro del Palacio de los Gremios, dónde una vez a la semana, tiene lugar un increíble mercado dónde es posible encontrar toda clase de cosas. Es una buena oportunidad de abastecerse tanto de víveres como diversos chismorreos. Tira 1D6:
1. *Quienes asaltaron esos barcos, no fueron piratas, ¡eran piratas fantasma!, o peor aún ¡fantasmas de pirata! a bordo del malvado bajel "Demeter el Incontinente".*
  2. *Los Piratas cambian los nombres de los barcos y así parece que han desaparecido. Pero en realidad lo que ocurre no va más allá de un simple cambio de apodo y algunos retoques.*
  3. *¡Tonterías y bobadas! Esos barcos fueron destruidos por un gigantesca Quimera Escaldosa. Ya lo dice el refrán, No hay Quimera Escaldosa que... En fin, ¡Que alguien debería darle un escarmiento!*
  4. *Ay, ay, ay, el hijo de Lord Ruris es duro, pero me da que el pobre, de esta noche no pasa.*
  5. *Alguien en el Ancla Oxidada debe estar compinchado con los bandidos del aire. ¿De qué otra manera podrían saber qué naves son valiosas y cuáles no? Es de cajón.*
  6. *Los Blue Rogues son los culpables de todo. Piratas pintados de azul agazapados en un dirigible azul, ¡imposibles de avistar en el cielo!...Bueno, tal vez en el cielo rojo de la tarde.*
6. **Templo de Babel:** En el centro de este santuario ubicado sobre un farallón, se encuentra un colosal pedazo del Sagrado Cristal de Viento que mantiene en vuelo a la propia ciudad, imbuido con el poder de Kurenai-Ryuu, el Dragón Carmesí. Cualquier persona puede acudir al santuario para recibir alguna de las bendiciones del dragón a un módico precio; de ahí que este lugar resulte muchas veces frecuentado por grupos de aventureros o compañías de mercenarios, pero todo ellos salvo los sacerdotes, tienen prohibido el acceso a la sala del cristal, *"El otro día encontré algo curioso tirado en el suelo, 3001845...Me pregunto si será importante"*.
7. **El Ancla Oxidada:** Esta pequeña tiendecilla vende toda suerte de objetos náuticos. También hace las veces de oficina de registro en el puerto, llevando un pequeño índice de todos los barcos que salen o entran en la ciudad, además de su carga y su pasaje. Jumi, el segundo oficial al mando está compinchado con los bandidos y va filtrando información a medida que los barcos entran en el puerto. Para ello, utiliza un curioso código para quedar con su enlace: El Templo de Babel posee una escalera con 300 peldaños. Cuando quiere citarse con su socio a determinada hora, escribe 3001430, que si los separamos quieren decir 300 (una referencia a las escaleras del templo) y 14.30 (la hora exacta a la que piensan verse). También guarda consigo un mapa para encontrar la Guarida de los Blue Rogues, pero no será nada fácil sonsacarle. *"¡Oh!, hola, tengo esta Jalea de Preves, se hace con los excrementos del Pájaro Cancun, aunque es necesario trepar por los tejados a por ellos"*.
8. **Cuartel General de Ángelis:** Los Caballeros rubí son los encargados de mantener el orden en la ciudad. Este edificio contiene un par de celdas con barrotes que la mayor parte del tiempo se hayan vacías. Los delitos más graves en Muelle Hociazo se castigan "expulsando" al culpable y haciendo honor al nombre de la ciudad. *"Recibimos una nota de los Blue Rogue intentando extorsionar a Don Ruris. Sin pistas ni tiempo, mucho me temo que deberá ceder al chantaje ¿será capaz de reunir semejante fortuna?"*.

9. **La mansión de Don Ruris:** El palacete del Lord dispone de un acceso propio a través de una góndola aérea conducida por un Hombre Brécol guardián. El interior es enorme, con muchas escalerillas en espiral y de estilo clásico. En su cuarto, el príncipe agoniza rodeado de médicos. Le quedan, apenas tres días de vida. Para convencer a su padre de que los aventureros son las personas adecuadas para el trabajo éstos deberán contestar correctamente a tres preguntas, que se corresponden con tres de los rumores que circulan por la ciudad.

**Estas tres preguntas son:**

- *¿Cuántos barcos míos han sido asaltados esta última semana?*
- *¿Podrías decirme al menos el nombre de uno de ellos?*
- *¿Quién sospecháis que me está robando?*

De no saber la respuesta, Don Ruris hará que ventilen a los jugadores como suele hacerse con los aficionados: Lanzándolos a la ruin calle. Mucho me temo que tus aventureros deberán seguir buscando respuestas por la ciudad. Si acertasen las tres respuestas Don Ruris no tendrá problemas en ceder temporalmente a los jugadores un barco volador y la suficiente tripulación como para ir en busca de los piratas.

10. **Sotillo Plateado:** Uno de los principales entretenimientos de la ciudad. Entre las tragaperras y otras atracciones también se realizan en este casino, carreras de Mi'uris salvajes. Debido a la especial configuración de la villa, parte del trazado del circuito atraviesa algunas calles de la ciudad. Sus imposibles curvas, los abismos y estrechas callecillas hacen que prime la habilidad de jinete frente a la velocidad del animal. Apostar a doble o nada es tan sencillo como ir tirando 2D6 alternativamente y enfrentados con el Narrador. El primero que llegue a 100 puntos gana. Los resultados dobles se multiplican x2 (es decir, si sacas dos 5, sumarán 20 en lugar de 10). Pero si sacas un 1 en cualquier tirada perderás la carrera (y tú apuesta automáticamente). Eso implica que puedes plantarte en cualquier momento ante de llegar a 100 para ver qué hace tu contrincante, como si estuvieses jugando a las siete y media.