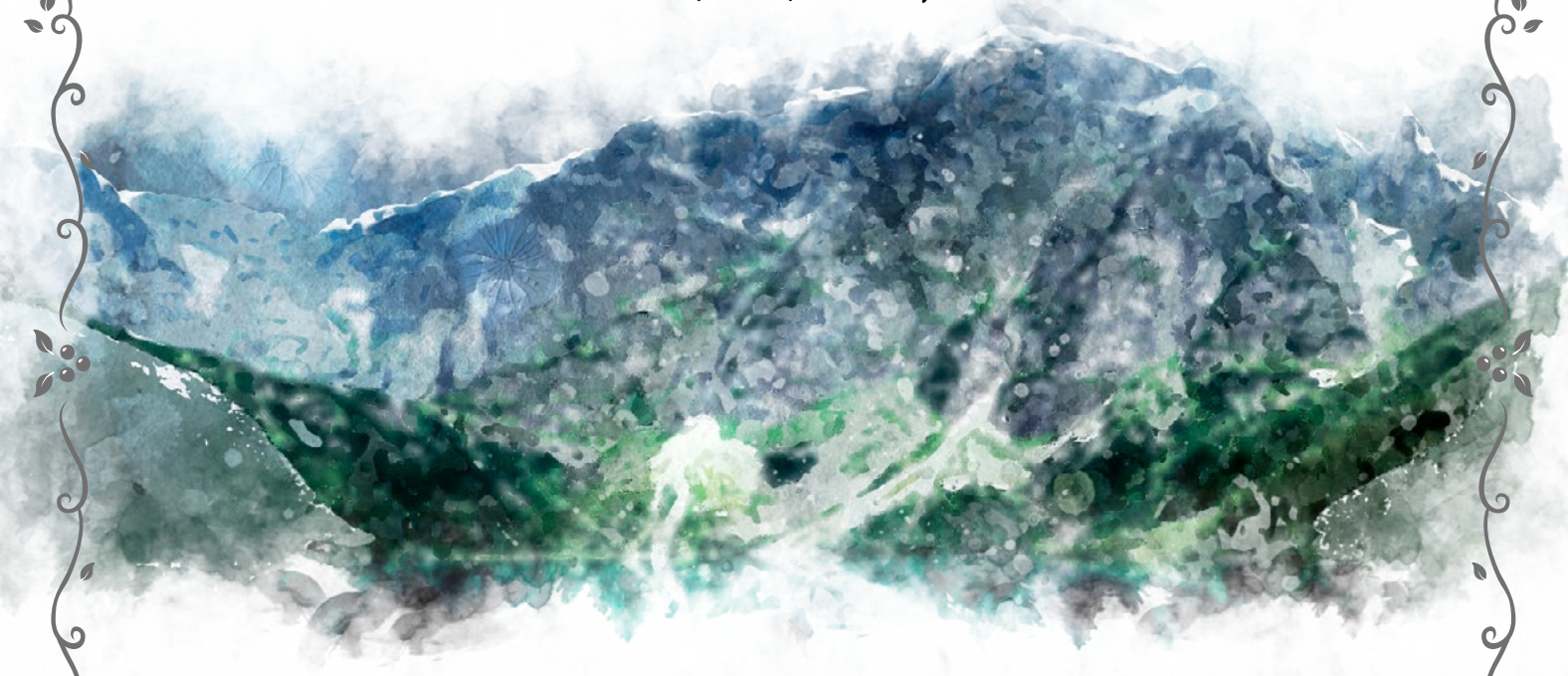


El Usurpador del Rayo

por *Francisco Solier Pérez*

*Una aventura contrarreloj, cacería y gestión de recursos para Rynutama
Recomendada para personajes de nivel 1*



*Rynutama: Juego de rol de fantasía natural es una obra bajo licencia
Copyright 2007, Atsuhiro Okada (originalmente JIVE, Inc.), editado y distribuido en español
por Otherselves (www.other-selves.com)*

*Esta aventura y sus reglas adicionales se encuentra bajo una licencia
Creative Commons Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 Internacional.*



*Trece Tigres Studio
www.trecetigres.com*

TreceTigres  Studio



Hoja de Población

Nombre	Yukumo
Número de habitantes	<i>Aldea. Yukumo tiene alrededor de 400 habitantes. Algunos viven fuera de la aldea en sí, dispersos en granjas solitarias por el valle, pero acuden con frecuencia a la aldea para comerciar con sus productos.</i>
Gobernante o representante	<i>Oligarquía, dirigida por un consejo de notables, cuya cabeza actual es una mujer de la estirpe de los Sitrah, llamada Kureshiko.</i> <i>Es parte del reino de Shiki, un territorio bien conocido por disponer de algunos navíos voladores.</i>
Entorno	<i>Situada en el centro de un hermoso valle, la aldea es famosa por sus aguas termales y la gran calidad de la madera de sus bosques.</i>
Edificios representativos	<i>Una gran posada preside la aldea desde lo alto de una colina. Es famosa por sus baños de aguas termales en los que puedes degustar también una gran variedad de bebidas y refrigerios mientras disfrutas del baño.</i>
Productos típicos	<i>La madera de Yukumo se exporta a muchos lugares, pero la localidad también es famosa por sus habilidosos armeros. Las armas y armaduras de esta aldea son apreciadas por los mejores guerreros y cazadores del país.</i>
Vistas, sonidos y olores	<i>Multitud de escaleras salpican el lugar, pues la aldea está construida en una empinada colina. Sus gentes charlan afables y siempre parece estar al caer uno u otro festival para el que se están cocinando las especialidades de la estación, mientras que el vapor de las múltiples aguas termales atempera el ambiente incluso en invierno.</i>
Amenazas	<i>Un peligroso Jinouga se ha establecido en la zona. Ha atacado varias caravanas de mercaderes y causado algunos muertos. Los ancianos de Yukumo temen que su territorio se extienda hacia la entrada del valle y les deje aislados del resto de Shiki.</i>

Lo que no te mata...

Consideraciones iniciales

Esta aventura está indicada para personajes de nivel 1, preferiblemente guiados por un *kurenai ryuu* (*dragón carmesí*). Si lo deseas puedes usar a la ryuujin pregenerada que acompaña a esta aventura, **Naüssica**. Incluso dispones de cuatro aventureros bajo su custodia, por si aún no tenéis personajes propios ni tiempo para crearlos o, simplemente, preferís que sigan su camino en vuestro propio mundo.

Los personajes pregenerados vienen con un nombre femenino y uno masculino, y llevan en blanco la edad y apariencia, para que puedan ser personalizados con rapidez.

Resumen de la aventura

Los aventureros se encontrarán desprovistos de equipo o dinero en un valle aislado. Para poder abandonarlo con seguridad y proseguir su viaje tendrán que recurrir a la ayuda de los habitantes de la aldea Yukumo, pero, sobre todo, aprender a aprovechar los recursos naturales para proveerse de cuanto necesiten de nuevo.

Cuando finalmente abandonen el valle, los aventureros habrán ganado la confianza y la experiencia suficiente para afrontar con seguridad los desafíos y peligros que el destino depara para el reino de Shiki.

Equipamiento de los personajes

Los personajes que acompañan a esta aventura están desprovistos de cualquier equipamiento inicial. Si preferís crear personajes nuevos seguramente quieras indicarles que no necesitan adquirir nada antes de la primera sesión, para evitarles un trabajo innecesario.

Artesanía

Las reglas de artesanía sufren ligeros ajustes en esta aventura. Disponer de oro (en el caso de que lo obtengan) no será suficiente para fabricar todos los objetos que necesitarán, ya que no podrán adquirir con él los ingredientes necesarios. Para poder fabricar muchos objetos comunes o los objetos especiales de esta aventura será necesario adquirir antes los materiales apropiados en los alrededores de la aldea Yukumo.

Al final de la aventura encontrarás una lista de objetos y los ingredientes necesarios para su fabricación.

Si prefieres puedes ignorarlas y usar las reglas de artesanía habituales.

El usurpador del rayo

La aldea Yukumo es famosa en el reino de Shiki por sus magníficas armas y armaduras, pero llegar hasta ella en pleno invierno es más difícil de lo esperado. El paso entre las montañas estaba casi cerrado por la nieve cuando el grupo lo alcanzó, y no quedó otro remedio que seguir adelante, pues no había otra población en la que abastecerse a varios días de viaje.

A medida que el camino se internaba en el valle la nieve se hacía menos frecuente, y al descender el clima se hacía algo más cálido, aunque la lluvia seguía acompañando a los personajes. Parecía que lo peor había pasado cuando de repente un rugido heló la sangre de la compañía de viajeros.

La bestia que saltó en mitad del sendero era gigantesca, una fiera cubierta de un pelaje erizado de color azul y amarillo, con dos afilados

cuernos y un rostro lupino. Su cuerpo entero despedía relámpagos, como si la tormenta que azotaba los cielos se originase en su cuerpo. De una sacudida de su cola cubierta de púas y escamas protectoras el carromato con sus pertrechos saltó por los aires en mil pedazos. La bestia que tiraba de él yacía en el suelo, con el cuello torcido en un ángulo letal.

El grupo se aprestó a combatir, pero cada zarpazo o embestida de la criatura acababa con sus escudos partidos en dos, sus armas se quebraban contra su lomo o perdían el filo tras golpear unas pocas ocasiones las duras escamas que protegían su cola o tratando de quebrar su astada osamenta.

Uno de sus atemorizadores rugidos hizo retroceder a todo el grupo, puede que salvándoles la vida, pues acto seguido una cadena de relámpagos saltó de su cuerpo al empapado sendero, electrizando la zona. Las desafortunadas bestias de carga en cambio se sacudieron afectadas por el ataque, inmovilizadas a pesar del pánico que las instaba a escapar. Con una embestida de su ancho lomo la bestia arrojó a uno de los viajeros ladera abajo, rodando hacia el fondo del valle, en una ruta mucho más directa que el serpenteante sendero.

Alguno de sus compañeros se lanzó tras él, intentando evitar que se rompiese el cuello al caer, otros trataron de evitar que la criatura se acercase a borde del sendero, pero la bestia parecía imparable... Saltar ladera abajo y escapar de ella, mientras se alimentaba con sus animales y destruía sus posesiones, fue la única forma de salvar la vida.

Jugar la escena

Esta escena introductoria puede ser relatada a los personajes al despertar en la posada o si preferís podéis jugarla. De hacerlo, el resultado debería ser similar al narrado, pues en la premisa de que quedan desprovistos de recursos se apoya toda la primera escena. Si consiguen conservar muchas de sus pertenencias, esta escena será mucho más simple y breve.

Empapados, heridos y desprovistos de la mayoría de su equipaje es como el grupo llegó, más muertos que vivos, a la afamada aldea Yukumo.

Escena 1: Partiendo de cero

Los viajeros son acogidos por las gentes de Yukumo con generosidad y amabilidad, tras unos días de reponer fuerzas y sanar sus heridas en la posada local todos ellos estarán listos para comenzar a valerse por sí mismos de nuevo.

Kureshiko, la líder del consejo de la aldea, estará esperando para hablar con ellos cuando se sientan con fuerzas.

Kureshiko es una *sitrah* de mediana edad, una especie cada vez más escasa en el reino de Shiki, de la que se dice fueron los primeros pobladores de la región y quienes enseñaron a los humanos los secretos de la forja y de la construcción de los navíos voladores.

Aunque Kureshiko se alegra por la buena suerte que el grupo tuvo de sobrevivir tampoco puede alojarles gratuitamente para siempre. Hasta el momento ella se ha hecho cargo de sus costes en la posada, pero no podrá hacerlo mucho más.

Sitrah

Los *sitrah* poseen largas orejas puntiagudas y una gran estatura, aunque cuando envejecen esta se va reduciendo. Los ancianos *sitrah* acaban por tener la estatura de un niño con un exceso de piel que forma grandes pliegues en su rostro. En su juventud su apariencia resulta muy atractiva para los humanos, que ven con menos aprecio el extraño aspecto de su senectud. Al envejecer su suave piel también se vuelve más rígida, revelando un patrón escamoso que siempre estuvo presente, pero casi invisible, y es que los *sitrah* no son mamíferos sino reptiles, aunque este hecho no es muy conocido entre el común de la población.

Sugeriré a los viajeros que pueden hacer algunas tareas para ella y otros ciudadanos de Yukumo para obtener algunos recursos con los que recobrarse del duro golpe sufrido.

Acerca de la bestia que les atacó la *sitrah* podrá explicarles que se trata de una bestia legendaria llamada “Jinouga”, que se suponía habitaba en la cima de las montañas. Hace poco comenzó a atacar las granjas de los alrededores y a los viajeros que visitaban la aldea.

Salvo que pregunten específicamente por ello no les explicará aún que el Jinouga ha ido desplazando su territorio hasta instalarse alrededor del paso de montaña que conduce al valle, aislando a la aldea del exterior.

La situación del pueblo no es mucho mejor que la de los jugadores, pues derrotar a tal criatura no está al alcance de sus pacíficos habitantes. Pero a ojos de Kureshiko estos ya tienen bastantes problemas para cargarlos con eso de momento.

Reponer el equipamiento

Equiparse de nuevo será la prioridad de los personajes en cualquiera de las situaciones. Si aún conservaban algo de su dinero lo primero que intentarán será comprar lo que necesiten pero se sorprenderán al saber que la mayoría de lo que buscan no está a la venta. Yukumo es una aldea aislada que no ve pasar a muchos viajeros y sus gentes funcionan mejor mediante el trueque que con dinero. Los distintos artesanos de la aldea estarán dispuestos a ofrecerles piezas o recursos a cambio de alguna tarea o de otros recursos necesarios. Muchos de ellos comprenden su mala situación y les prestarán algunas herramientas necesarias para llevar a cabo su cometido si se comprometen a ayudarles. De este modo la primera escena consistirá en que los personajes decidan a quién ayudar y qué fabricar. Las decisiones que tomén podrán hacerles más fáciles los posteriores encargos antes de intentar partir del valle.

Peticiones de los aldeanos

Si los viajeros indagan en la aldea encontrarán a mucha gente necesitada de su ayuda. Esta información puede llegarles de muchas fuentes, tanto desde los propios aldeanos necesitados como desde cualquiera que sepa de su situación.

Erron y Lira, los granjeros

Estos son unos de los muchos granjeros de aldea Yukumo. Si destacan por algo es por su gesto contrariado y por estar acampados junto a la parte interior de la empalizada de la ciudad. Un puñado de *raptores de la escarcha* descendieron de las montañas y atacaron su granja. Las criaturas parecían más interesadas en los animales que en los humanos, por fortuna. Ambos pudieron poner a salvo algunas pertenencias y a su hija Lais, y corrieron a la aldea llevando consigo poco más que lo puesto. Lo que más les pesa es haber dejado atrás su última cosecha de otoño, que estaba cargada en un carromato a buen recaudo en una caseta. Con ella no solo podrían pasar el invierno sino comerciar para hacer su estancia en la aldea más cómoda sin depender de la generosidad de sus vecinos.

Los granjeros estarán más que dispuestos a compartirla con ellos si la recuperan. Entregarán gustosos una buena tajada (equivalente a 8 unidades de verduras y otras 8 de cereales) a los personajes. Si los personajes liberan por completo su granja les podrán entregar cuatro unidades de lana, dos de madera y tanto hilo como necesiten para coser sus nuevos pertrechos.

Moro, la cocinera de la posada

Para sorpresa de muchos visitantes la cocinera es una nekogoblin que se mueve entre los fogones con enorme destreza, saltando de aquí para allá en ocasiones sobre las cabezas de sus pinches.

A diferencia de otros nekogoblin que puedan haber encontrado Moro se expresa con un fuerte acento pero mucha fluidez, y como han podido comprobar en los días

que llevan alojados se trata de una gran profesional. Cuando sepa que andan ayudando a otros aldeanos les abordará ella misma, pues anda muy disgustada con la escasez de provisiones que padece la posada. La de Erron, aunque es la peor parada, no ha sido la única granja afectada por los monstruos y Moro apenas tiene carne en la alacena para pasar el invierno.

Si los personajes le suministran carne suficiente se compromete a prepararles raciones más que generosas para su viaje. En concreto, Moro solicita 30 unidades de carne, y si se le pregunta sobre su origen responderá que puede cocinar carne de conejo, venado, jabalí, raptors de escarcha o colmillos de montaña. En resumen, casi todo animal salvaje que se puede encontrar en las montañas. Les dará a cambio 20 raciones sabrosas.

Si logran abastecer su despensa Moro les confesará que tiene una segunda petición, menos urgente para la posada pero que le preocupa mucho más. Su reserva de guindilla *nenshō*, estrella de sus mejores platos, se agotó hace semanas y con los caminos cortados ningún mercader ha acudido a la aldea. Esta guindilla crece salvaje en la montaña, pero es una zona muy peligrosa. Si lograsen proveerle de una unidad de guindilla (más que suficiente para cocinar todo el invierno con ella) les asegurará una recompensa digna del esfuerzo: una brújula-reloj que la acompañó en su juventud cuando recorría los caminos en busca de recetas que añadir a su repertorio.

Rin, la dueña de la posada

La dueña de la posada apenas ronda los treinta años y regenta la posada y casa de baños del pueblo. A pesar de su aislamiento la fama del lugar atrae un buen afluente de visitas, mientras que su excelente cocina y los baños termales también son del interés de los habitantes de la aldea.

Rin no es avariciosa y no tendrá problema el alimentar y hospedar a los personajes incluso cuando no tengan con qué pagar. Al fin y

al cabo lo perdieron todo y casi mueren en el proceso. Pero eso no significa que haya dado por perdido el pago. Cuando sepa que los viajeros pretenden equiparse de nuevo les ofrecerá su ayuda con la esperanza de que logren pagarle de algún modo. La posada dispone de herramientas en buen estado, aunque algo viejas, que podrían usar sin coste alguno, tales como azadas, picos, palas y hachas. Con todo ello podrían tratar de obtener algo de la excelente madera de la región, vegetales silvestres, piedras útiles (pedernal, por ejemplo) o mineral de las zonas mineras. A cambio de hospedarse, usar los baños y la comida Rin les pediría una tercera parte de lo recolectado al día. Rin no pondrá pegos a que le paguen de otro modo si tienen un plan mejor, y les dejará usar las herramientas incluso si deciden dejar de hospedarse en la posada.

Equipamiento básico

Es de esperar que los jugadores traten de reponer un equipo básico similar al presentado en la página 31 del manual.

Aquí tienes una relación de materiales necesarios para fabricar cada uno de esos elementos mediante los ingredientes proporcionados por los aldeanos de Yukumo.

Barril: 2 madera, 1 clavos.

Baúl de madera: 2 madera, 1 hierro, 1 clavos.

Kit de reparaciones: 1 madera, 1 hierro, 1 cuerda, 1 clavos.

Kit de lavado: 1 madera, 1 metal, 1 clavos.

Antorcha: 1 madera, 1 plantas.

Pedernal: 1 piedra.

Tienda: 1 madera, 1 cuerda, 1 lona o cuero, 1 metal.

Cantimplora: 1 cuero o madera, 1 hilo.

Cubiertos: 1/2 madera o metal.

Saco de dormir: 1 lana, 1 hilo, 1 cuero o paño o lona.

Mochila grande: 1 cuero o paño, 1 hilo.

Ración de viaje: 1 carne o pescado, 1 verdura o cereal.

Red de pesca: 2 hilo.

Si la mujer siente que se están aprovechando de ella (pues aparecen con armas y armaduras o un flamante equipo) mientras se alojan de forma gratuita podría enfadarse y pedirles que paguen su cuenta o se marchen de inmediato.

En cambio, si los viajeros le parecen de confianza o se entera de que han estado ayudando a otros habitantes de la aldea, podría pedirles que busquen un medallón que ha perdido. Perteneció a su madre, ya fallecida, y cree haberlo perdido en un lago del valle, mientras se bañaba en sus aguas, que se alimentan de las nieves de la montaña y siempre está muy fría. Es un lugar popular para bañarse en verano, pero ahora en invierno sumergirse en sus aguas podría provocarle una enfermedad grave al más recio de los mineros. A cambio de su ayuda puede hacerles entrega de dos piezas de jabón perfumado de alta calidad, cuatro unidades de paño grueso y cuatro unidades de hilo. También puede desprenderse de un kit de lavado que entregará o no a los personajes según se hayan comportado durante su estancia y la impresión que se haya formado de ellos.

Wawalago, el viejo pescador

Este anciano *sitrah* apenas alcanza el metro con veinte centímetros de estatura y su piel comienza a plegarse formando grandes acumulaciones de arrugas en su frente y articulaciones. Se mueve de forma muy pausada, como si pudiera desmontarse al menor tropiezo, aunque en ningún momento muestra temor o inquietud, sencillamente, es su manera de ser.

Wawalago no necesita nada de ellos. A estas alturas de su larga vida solo desea disfrutar de la pesca y estar al aire libre. Si le preguntan por ello negará despacio con la cabeza, sin decir una palabra y les señalará una vieja caña. “Podéis quedaros con ella”.

Aunque solo haya una caña disponible para todos ellos, pescar es una actividad bastante segura que puede hacerse en el río y diversos

arroyos que pasan cerca de la ciudad, sin necesidad de viaje alguno. A efectos de gestión de tiempo se considera de media jornada.

Gina, la herrera

Esta mujer de risa franca se encarga de fabricar aperos de labranza, ollas y herramientas, herrar a los caballos y muchas otras labores. Es una mujer recia, como uno esperaría por su oficio, brazos fuertes y piel tostada por el tiempo al sol y frente a los fuegos. Lleva su media melena rubia cubierta por un pañuelo rojo cuando está trabajando. La escasez de mineral parece ser un problema común entre ella y los fabricantes de armas y armaduras. Si de algún modo consiguen proveerles de mineral, ellos les conseguirán metal listo para trabajar, clavos y otras piezas necesarias. Por cada cinco unidades de mineral entregado pueden obtener una unidad de metal o clavos.

Rico, el leñador

La madera de Yukumo es famosa en toda la región y siempre es bienvenida. Adentrarse en el bosque se ha vuelto peligroso recientemente y los leñadores, representados por Rico, un muchacho que parece demasiado joven para liderar pero al que todos respetan, han dado por terminada su temporada de trabajo en espera de las nieves. No pedirán nada si los personajes piden permiso para talar en sus bosques, pero si necesitan usar sus herramientas solicitarán una cuarta parte de las unidades de madera obtenidas como pago.

Los leñadores conocen bien la región alrededor del bosque, si los personajes dedican por lo menos media jornada a atender a sus consejos pueden obtener un bono de +1 a la tirada de Viaje siempre que se dirijan al bosque, el lago o la planicie durante su estancia en el valle.

Karol, el capataz de la mina

A no mucha distancia de la mina actualmente en uso existe un pozo abandonado que Karol les dirá que aún contiene vetas de minerales muy jugosos. Se emplean para

forjar el megametal que ha hecho famosa a Yukumo, pero hace años que se abandonó por la presencia de bestias fantasmales.

Allí podrían obtener mineral de megametal si están tan locos como para trabajar con el riesgo de ser atacados en cualquier instante. Si además lograsen expulsar a las criaturas de forma permanente Karol les recompensaría con diez unidades de metal y otras cuatro de megametal.

Nan, la mercader

Aunque no se comercia demasiado en Yukumo la comerciante residente de la aldea no desespera. Ella misma pasa gran parte del año deambulando por la región con sus mercancías a la espalda, aunque vuelve siempre para pasar el duro invierno en la casa familiar. El tiempo que pasa en la región no suele dedicarse al oficio, sino a reponer sus almacenes de cara a la primavera.

Uno de esos cargamentos que esperaba llegase hace un par de días está completamente desaparecido. El contenido le preocupa pero más aún lo hace el carretero, Boris, un hombre algo anciano ya, que podría estar herido o muerto tras varios días sin saber de él.

El cargamento sufrió un accidente de camino a la ciudad. Durante la tormenta el sendero se hundió a causa del agua que empapaba la ladera. Boris murió en el acto, al golpearse la cabeza contra las rocas, pero la mercancía está en bastante buen estado.

Este carromato podría encontrarse por azar durante los movimientos de los personajes por el valle, o buscarse a petición de Nan. Si advierten a la mujer de su hallazgo, esta les ofrecerá la mitad de todos los recursos aprovechables (10 cuerdas, 10 unidades de hierro, 10 unidades de clavos, dos barriles, dos lonas impermeables, cuatro raciones de viaje, además de un saco de dormir y un kit de reparaciones que también les entregaría). Si no cuentan nada, por supuesto, pueden quedárselo todo.

Recolección

Incluso sin herramientas adecuadas los personajes pueden salir a recolectar distintos recursos, tales como bayas y verduras silvestres para alimentarse o incluso preparar raciones.

También pueden recoger otras plantas útiles que sirvan para fabricar tejidos, esteras, cuerdas o hilo. Estas plantas deben trabajarse y lleva su tiempo transformarlas en elementos útiles, pero cesteros, tejedores u otros artesanos estarán más que dispuestos a ofrecerles productos manufacturados a cambio de los recursos naturales para fabricar más y ahorrarles el trámite y el tiempo.

Recolectar

Esta acción puede llevarla a cabo cualquier personaje y tiene una duración de media jornada.

Características

FUE+INT

Dificultad

Topología

Recolectar alimentos

Efecto: Encuentra 1 ración de verduras.

Crítico: Encuentra 3 raciones.

Pifia: Quien coma esa comida o ración fabricada con ellas sufrirá la Condición [Envenenado:6].

Recolectar recursos vegetales

Efecto: Encuentra 1 unidad de plantas.

Crítico: Encuentra 3 unidades.

Pifia: Sufre la Condición [Cansado:6]

Si el personaje dispone de la habilidad de Forrajear puede aumentar en 1 las raciones o unidades recolectadas con esta acción (en su efecto normal y en el Crítico).

Forrajear

Las plantas medicinales son muy apreciadas en Yukumo de cara al invierno. Forrajear en la aldea se considerará una acción de media jornada, es una zona poblada y necesita alejarse más de lo habitual para encontrar plantas. Podrán comerciar con ellas de for-

ma normal, obteniendo algo de dinero u objetos con un coste equivalente a lo que pagarían por ellas. Aún así, deben recordar que no hay muchos objetos comunes a la venta por la escasez y falta de intención de comerciar de los aldeanos.

Podrían obtener herramientas necesarias para trabajar los recursos de la región, o un animal de carga. Un granjero está dispuesto a desprenderse de un *warua*: un pájaro bípedo de colores azulados que se emplea en todo Shiki como animal de monta, tiro o carga. También pueden obtener ropas de viaje de la tabla presentada en la página 56 del manual.

Pesca

Si disponen de la caña de Wawalago, o se les ocurre dedicar algunos de sus recursos de hilo a confeccionar redes podrán pescar en los arroyos, lagos y ríos del valle. Esta acción puede llevarla a cabo cualquier personaje y tiene una duración de media jornada. Además, salvo que prefieran acudir al lago, pueden pescar sin realizar tirada de viaje alguna.

Características	Dificultad
INT+ESP	6 + Climatología

Pescar en los ríos (en el lago)

Efecto: Encuentra 1 (2) ración de pescado.

Crítico: Encuentra 3 (5) raciones.

Pifia: Su equipo de pesca se rompe.

Cazar

Si alguno de los personajes es cazador este puede realizar acciones de media jornada para abastecerse de carne. Esto es más seguro que tratar de obtenerla de raptos o bestias de colmillos, ambas criaturas muy agresivas que pueblan el valle.

Esta habilidad funciona exactamente como se indica en el manual en la clase de Cazador, pero modifica las raciones de carne obtenidas del siguiente modo:

Bosques: +2 **Montaña:** +3

Recolectar madera o mineral

Cualquier personaje con las herramientas adecuadas para cada tarea puede recolectar. Estos trabajos son arduos y requieren una jornada completa.

Características	Dificultad
FUE+INT	Topología

Efecto: Encuentra 1 unidad de madera/mineral más uno por cada punto por encima de la dificultad.

Crítico: Encuentra 2 unidades adicionales.

Pifia: Su herramienta se rompe.

Gestionar el tiempo

La mayoría de estas peticiones requerirán que el grupo abandone la seguridad de Yukumo y se interne en las distintas zonas del valle. Esto requiere una tirada de viaje y en la mayor parte de los casos ocupan el día completo. Algunas labores pueden resolverse en menos tiempo y están señaladas en la sección anterior como de media jornada. En estos casos pueden realizarse dos de ellas en un solo día, o ejecutar la misma dos veces por jornada.

A medida que pase el tiempo en la aldea pueden dispararse algunos acontecimientos. Aunque no se especifican plazos concretos los rumores sobre lo que están haciendo los personajes también llegarán a aquellos con quienes no han hablado y puede que se acerquen a ofrecerles trabajo o pedirles que se encarguen de algo especial (como el medallón de Rin o la guindilla de Moro).

Además los eventos climáticos deberían tener un gran peso en la historia. La zona montañosa es especialmente peligrosa con lluvia o tormentas, de modo que un tiempo adverso puede cambiar drásticamente los planes de los jugadores, complicando, por ejemplo, una tarea de recuperación de recursos que podría haber sido sencilla.

Esperar una mejoría del tiempo o arriesgarse con un mal clima debe ser decisión ex-

clusiva de los jugadores, pero teniendo en cuenta que si se demoran las nieves podrían alcanzarlos y bloquear el paso de montaña, dejándoles atascados en Yukumo aunque logren derrotar al Jinouga.

Cada día, tras la tirada de Salud del grupo, se realiza una tirada en la tabla de climatología que hay a continuación. Se lanzan dos dados, como en cualquier habilidad y se asume un valor de características de 4 para cada dado.

Dificultad	Clima
2	Despejado
8	Nublado
9	Llovizna
10	Viento
11	Lluvia
12	Nieve
14	Tormenta
16	Ventisca

La dificultad alcanzada indica el clima para esa jornada. Cada día que pase aumenta el valor de la característica menor al siguiente tipo de dado. Así el primer día lanzas 1d4+1d4, el segundo 1d4+1d6, el tercero 2d6, etc. Si se obtiene un resultado de “Ventisca” la nieve colapsará el paso de montaña aislando a los personajes en Yukumo.

Armas y armaduras

Eboshi y Haku son los forjadores de más renombre de la aldea. Aunque jóvenes también son los herederos de una larga tradición. Mientras que Eboshi está centrada en crear magníficas armas como nunca se han visto, su hermano Haku construye las armaduras más resistentes, flexibles y duraderas del país.

Al saber de su desgracia los jóvenes artesanos acuden a ofrecerles armas de repuesto para que puedan salir con seguridad al exterior de la aldea. Se trata de armas sencillas: cuchillos, espadas o hachas de buena factura pero sin nada especial. Estas armas son solo un préstamo, que les facilitará el obtener materiales para fabricarse unas nuevas.

Dado lo mucho que los forjadores disfrutaban con su trabajo les ofrecen construir para ellos cualquier cosa sin coste alguno, tan solo a cambio de que les lleven los materiales. Si alguno de los personajes es un artesano de cualquiera de dichas especialidades y los hermanos consideran que son buenas personas le enseñarán a fabricar cualquiera de las armas o armaduras en las que trabajen juntos.

Al final de la aventura se encuentra una sección dedicada a los nuevos modelos que Eboshi y Haku tienen a disposición de los personajes, así como los materiales y las dificultades para forjarlos.

Escena 2: Abandonar el valle

Lo más probable es que los personajes no traten de abandonar el valle hasta no encontrarse bien pertrechados: provisiones, equipo de acampada, armas, armaduras... Si aún no lo saben será entonces cuando Kureshiko les explique que el Jinouga ha desplazado su guarida a mitad del paso de montaña, bloqueando el valle.

Si por algún motivo los personajes tratan de hacer este viaje antes de haberse equipado apropiadamente alguno de los aldeanos les advertirá de lo peligroso que es enfrentarse al Jinouga, pero no irán más allá en sus intentos de detenerlos. Al fin y al cabo, ya han hecho cuanto han podido por ellos.

Eludir el combate

Eludir al Jinouga mediante el sigilo (una tirada de DES+DES, como se indica en la página 82 del manual), es posible aunque peligroso. Durante el día la criatura ronda la zona y estará atenta (Tirada enfrentada a la INT+ESP del Jinouga, un fracaso desembocará en un combate), y durante la noche el riesgo de sufrir un accidente es mucho mayor (Dificultad 13, un fallo supondrá un accidente al cruzar la montaña, que habrá que interpretar y narrar adecuadamente). Dado que los personajes viajan en grupo el fallo de uno solo arrastrará al fracaso a todo el grupo.

Jinouga				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D.
				4	Montaña	-	1d4 cuero de Jinouga, 1d4 escamas de Jinouga	-
PG	40	PM	12	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	5	SALUD	11	8 / 4 / 4 / 6		d8+d4 / d8		3
<div>Descripción</div> <p>Una fiera de apariencia canina, dos metros de alzada, cubierta de escamas azules, amarillas y pelaje blanco. Dos gruesos y afilados cuernos y afilados colmillos. Su cuerpo entero despide relámpagos, Posee una larga y ancha cola, cubierta de púas y escamas protectoras que emplea para atacar tanto como sus zarpas.</p>								
<div>Habilidad especial</div> <p>La velocidad del rayo</p> <p>El Jinouga se mueve con sorprendente agilidad para su tamaño. En lugar de su ataque puede desplazarse por el campo de batalla de forma inesperada. Los personajes de retaguardia pasan a estar en el frente, y los del frente en retaguardia.</p>								
<div>Habilidad especial</div> <p>El usurpador del rayo</p> <p>El Jinouga emplea su rugido para atraer a los dragones del trueno de la zona. Absorbe y roba su poder, descargándolo en una tormenta de relámpagos. Una vez por batalla, además de su acción normal causa un daño igual a su nivel a todos los enemigos en todas las áreas, que no se ve reducido por la Defensa salvo que esté protegido contra “Relámpago”.</p>								

Si logran evadir al monstruo podrán seguir su viaje sin tener que enfrentarse a la bestia en combate, aunque dejarán a Yukumo bloqueado, y debiendo encargarse por su cuenta de la peligrosa criatura.

Combatir a la bestia

En el caso de que prefieran enfrentar a la criatura será fácil dar con él, pero una tirada Media de sigilo podría permitirles acercarse lo suficiente para actuar con ventaja. Si la superan comenzarán el combate con un +1 a su iniciativa.

Durante este combate los personajes pueden colocar diez objetos, en lugar de los cinco habituales (aunque si el director está jugando como Naüssica, que porta un mandoble, habrán estado usando diez objetos toda la aventura).

La celebración

Si los personajes logran expulsar al "usurpador del rayo" la situación de Yukumo cambiará rápidamente a mejor. Muchas de las criaturas que habían vistos alterados sus comportamientos regresarán a sus hábitats naturales, especialmente los raptos de la escarcha que regresarán a la alta montaña, donde no afectan a la vida cotidiana de los aldeanos. Ante un suceso tan positivo la aldea entera celebrará una fiesta en honor de los vencedores, salvo que estos marchasen

sin regresar a la aldea tras derrotar a la bestia, en cuyo caso también se celebraría en su honor pero sin su presencia.

Puede que los personajes piensen en tomarse un merecido descanso, pero el camino puede quedar bloqueado por las nevadas en cualquier momento. Así que los aldeanos se asegurarán de que esa última noche sea memorable y al día siguiente les despedirán a las puertas de la posada de Yukumo.

Moro dispondrá un banquete digno de un rey (y si le proporcionaron su guindilla ¡con un curry tan ardiente como un volcán!), Rin dejará correr el licor de sus reservas y no faltará ni un alma en la posada, todas dispuestas a comer, beber y a disfrutar de las aguas termales durante toda la noche.

Localizaciones

A lo largo de la primera escena se ha aludido a muy distintas localizaciones del valle. A continuación se encuentran las descripciones y datos de interés de cada una de ellas.

La planicie

Terreno: Pradera (6)

La zona central del valle son praderas salpicadas de campos de cultivo, granjas, y riachuelos dispersos. El centro está dominado por el cauce original que erosión las montañas dando lugar al valle.

Esta zona es relativamente segura y se presta a la caza, y otras labores tranquilas, aunque no está exenta de peligros. La granja de Erron y Lira se encuentra en esta zona.

Aunque es posible talar algún árbol en la pradera no es el mejor sitio para ello. Si se recolecta madera en esta localización se reducen a la mitad unidades recogida al final del día.

Los bosques

Terreno: Bosques (8)

A medida que uno se aproxima a la falda de la montaña se encuentran más zonas boscosas, compuestas principalmente de hayas, robles y coníferas.

Los bosques están salpicados de caza mayor, tanto venados como las llamadas bestias de colmillos: jabalíes y verracos salvajes.

Recolectar leña en los bosques es lo ideal, y en algunos de ellos se puede encontrar pequeñas vetas de mineral o rocas volcánicas que también pueden ser recogidas para intercambiarse. Recolectar mineral en los bosques es posible pero se reducen a una cuarta parte las unidades obtenidas.

El gran lago

Terreno: Praderas (6)

Existe una zona salpicada de pequeñas pozas alrededor de un lago de gran tamaño. Este es un excelente punto de pesca, pues está poco explotado por los habitantes de Yukumo. Los lagos están ahora muy frecuentados por bestias de colmillos, lo que lo convierte en una buena zona de caza, pero también acuden raptores ocasionalmente y con más frecuencia zarpas de montaña, buscando presas antes del invierno.

Las minas

Terreno: Colinas (8)

Estas minas están siendo explotadas en la actualidad, a pesar de lo cual no es raro que

ocasionalmente sean atacadas por raptores de la escarcha y zarpas de montaña. Es el lugar más adecuado para recolectar mineral.

La mina abandonada

Terreno: Colinas (8)

La vieja mina está ocupada por tres gobarachas (página 167 del manual). Son criaturas muy peligrosos y podrían salir malparados si no van preparados.

La recompensa es enorme, en esta mina se encuentra el megametal, que podrían usar para hacer poderosas armaduras.

En realidad no es necesario derrotar a las gobarachas para obtenerlo. La mina fue abandonada de improviso y se pueden encontrar fragmentos ya extraídos de la piedra dispersos por los corredores o en vagonetas.

La montaña

Terreno: Montañas (10) **Clima:** Frío (+1)

La zona montañosa es de difícil acceso y peligrosa a todas luces. Los raptores de la escarcha tienen aquí sus nidos, pero la caza es muy abundante. Cazar en este lugar otorga, si se tiene éxito, dos raciones adicionales.

El carromato perdido se encuentra, por desgracia, en esta región pues apenas logró apartarse del paso de montaña antes de sufrir el accidente. Aunque si se lo busca específicamente se puede seguir el camino y reducir la dificultad por terreno a la mitad.

Cerca del carromato corren el riesgo de toparse con el Jinouga. Si sucede lo más sensato sería escapar, aunque también podría precipitarse un rápido y exitoso final de aventura si logran derrotarlo en ese momento.

Para determinar si sucede este encuentro se lanza un dado cada vez que visiten la zona cercana. Con un resultado de 1 el Jinouga está rondando cerca y tendrán que eludir a la bestia o enfrentarse a ella.

Escena 3: La partida

A su partida Kureshiko tiene una advertencia para los viajeros. La presencia del Usurpador había alterado a las criaturas del valle, haciendo que las más crueles criaturas acudieran desde la alta montaña donde se ocultaban. El equilibrio de la naturaleza había sido modificado por su presencia. Los *sitrah* han temido durante mucho tiempo la aparición de los usurpadores, y el Jinouga es solo la punta del iceberg.

La aldea al completo, tras la celebración, se reunirá para desearles un buen viaje, y les darán las recompensas prometidas, además de un *warua* y un carromato (cuenta como bestia de carga grande) con un baúl de madera y un barril de agua, como muestra de agradecimiento por haber derrotado al terrible Jinouga.

Mientras los personajes abandonen el valle (o al día siguiente si se marcharon sin recibir el agradecimiento de la aldea) podrán ver como el cielo se oscurece por una flota de navíos voladores, buques flotantes armados con cañones y armas de fuego. Se trata de la flota de guerra de Shiki dirigiéndose hacia el este, el mismo camino que ellos pretendían seguir, hacia la frontera con el reino vecino, Strangia.

Concluir la aventura

El usurpador del rayo puede ser jugado como una aventura independiente de una o dos sesiones. Para ello sería adecuado simplificar algunos de sus elementos incluso obviar algunas de las peticiones personales de los habitantes de la aldea.

Es posible considerar esta aventura un pequeña campaña que llevará a los jugadores a implicarse con los habitantes de la aldea Yukumo durante varias sesiones, fabricar equipo y disfrutar de las localizaciones del valle con más calma.

Por último, como apunta la tercera escena que cierra la aventura, puede ser el inicio de una larga campaña para un ryuujin carmesí, enfocada en el regreso de los Usurpadores y las implicaciones de este sobre el reino de Shiki y sus vecinos.

Cualquiera de estas opciones es tan buena como el resto y espero que disfrutéis vuestro paso por Yukumo. Recordad que en este viaje lo que importa no es el destino.

Préstamos y referencias

Esta aventura emplea como premisa la escena introductoria del videojuego *Monster Hunter Portable 3rd*. Jinouga es la criatura identificativa de esta entrega de la saga y se convierte aquí en el enemigo a batir por los personajes para poder continuar su viaje. La propia aldea y sus instalaciones surgen del juego, así como algunos de sus habitantes o los *sitrah*, que con otro nombre proceden también de esta saga.

El resto de habitantes se han nombrado refiriendo a distintas obras de animación de Ghibli que me han resultado inspiradoras para afrontar las partidas de Ryuutama. Estoy seguro de que la mayoría no ha tenido que llegar hasta esta anotación para percatarse de ello.

...te hace más fuerte

Forja avanzada

La aldea Yukumo está especializada en la forja de armas y armaduras de gran calidad, pero no solo se caracterizan por eso sino por ser los depositarios de una tradición armamentística perdida en otras regiones. En sus fuegos los artesanos crean armas que la mayoría de viajeros no ha visto en ningún otro mercado.

A continuación tienes una lista de ingredientes para fabricar no solo las nuevas armas y armaduras de esta aventura sino las del manual básico.

Armas

Hoja corta: 1 metal, 1 cuero.

Hoja: 2 metal, 1 cuero.

Hojas dobles: 2 metal, 1 cuero.

Espada larga: 3 metal, 1 cuero.

Gran espada: 3 metal, 1 cuero.

Armas de asta: 1 metal, 1 madera.

Lanza pistola: 1 metal, 1 madera, 1 clavos.

Hacha: 2 metal, 1 madera.

Hacha cargada: 2 metal, 1 madera, 1 clavos.

Martillo de combate: 3 metal, 1 madera.

Rifle: 1 madera, 2 clavos, 1 metal.

Ballesta: 1 madera, 1 hilo, 1 cuero.

Arma	Precio	Tamaño	Equipado	Impactar	Daño	Descripción
Hojas cortas						
Hojas dobles	800	2	2 manos	DES+INT+1	INT+1	Blandiendo dos armas el combatiente puede hacer mucho más daño renunciando a su protección.
Hojas						
Espada larga	1400	4	2 manos	FUE+DES	DES+1	Esta larga hoja debe blandirse con ambas manos, pero es ligera y se vale de la destreza para causar terribles heridas.
Gran espada	1400	5	2 manos	FUE+DES-2	FUE+2	Una enorme, pesada y lenta espada que puede infligir una enorme cantidad de daño si logra impactar.
Armas de asta						
Lanza pistola Disparo:	1000	4	2 manos	FUE+DES DES+INT	FUE+1 INT+2	Esta lanza de metal incorpora un arma de fuego que se dispara a cada impacto. Puede hacer 3 disparos, no se puede recargar en combate.
Hachas y martillos						
Hacha cargada	1000	3	2 manos	FUE+FUE-1	FUE	Este enorme hacha puede convertirse en una espada con escudo (y a la inversa) sin usar una acción a cambio de un -1 a ataque y daño ese turno.
Martillo de combate	1000	3	2 manos	FUE+FUE-4	FUE+3	Estos pesados martillos son muy difíciles de manejar pero causan daños terribles.
A distancia						
Rifle	1500	3	2 manos	INT+DES	DES+1	Un arma de fuego. Sencilla de manejar y letal, pero lenta de recargar. Necesitas usar una acción para recargarla antes de cada disparo después del primero.
Ballesta	1350	3	2 manos	INT+DES-2	INT	Requiere menos fuerza que un arco.

Armaduras

Ropa: 1 paño, 1 hilo.

Conjunto valeroso: 1 paño, 1 hilo, 1 metal.

Conjunto tradicional de Yukumo: 1 paño, 1 hilo, 1 plantas.

Armadura ligera: 1 cuero, 1 metal, 1 hilo.

Chaleco de cazador: 1 cuero, 2 metal, 1 hilo.

Chaleco de raptor: 2 cuero de raptor, 1 metal, 1 hilo.

Chaleco de Jinouga: 1 cuero de Jinouga, 1 metal, 1 hilo.

Armadura media: 2 metal, 1 cuero, 1 hilo.

Malla de cazador: 3 metal, 1 cuero.

Armadura de raptor: 3 cuero de raptor, 1 metal.

Malla de Jinouga: 1 escama de Jinouga, 1 cuero de Jinouga, 1 metal.

Armadura pesada: 3 metal, 1 cuero.

Coraza de raptor: 3 cuero de raptor, 2 metal.
Malla de megametal: 2 megametal, 2 metal, 1 cuero.

Coraza de Aleación: 4 megametal, 2 metal.

Escudos

Escudo ligero: 1 madera.

Rodela: 1 metal.

Escudo pesado: 2 metal.

De caballero: 2 metal, 1 cuero.

Armas dominadas

Las nuevas armas se consideran dominadas si el personaje domina el arma del manual básico bajo la que se sitúa. Por ejemplo, alguien que domine Hojas dominará también la Espada Larga y la Gran espada.

Armadura	Precio	Tamaño	Defensa	Penalización	Descripción
Ropa					
Conjunto valeroso	300	3	1	-	Ropa con protecciones de metal, para viajeros valerosos. Su protección es endeble, se rompe tras 3 impactos.
Conjunto tradicional de Yukumo	800	3	0	-	Ropas tradicionales, incluye sombrero y capa de paja. +1 contra Viento, Llovizna y Lluvia.
Armadura ligera					
Chaleco de cazador	1200	3	1	-	Una armadura ligera de cuero y metal, idónea para cazar peligrosos depredadores. Defensa 2 contra bestias fantasmales.
Chaleco de raptor	1800	3	1	-	Este cuero es muy resistente al frío. Defensa 3 contra ataques de este elemento. También otorga +1 contra el Frío en viajes.
Chaleco de Jinouga	3000	3	2	-	Creada con la piel de una bestia mítica. Defensa 5 contra Relámpago y Trueno.
Armadura media					
Malla de cazador	2500	5	2	-1	Una armadura de anillas de metal, idónea para cazar peligrosos depredadores. Defensa 3 contra bestias fantasmales.
Armadura de raptor	2800	5	2	-1	Este cuero es muy resistente al frío. Defensa 4 contra ataques de este elemento. También otorga +1 contra el Frío en viajes.
Malla de Jinouga	5000	5	3	-1	Creada con la piel y escamas de una bestia mítica. Defensa 6 contra Relámpago y Trueno.
Malla de megametal	20000	5	3	-1	Armadura de anillas y placas forjadas con un metal secreto. Otorga protección contra Relámpago y Trueno.
Armadura pesada					
Coraza de raptor	15000	5	3	-2	Metal recubierto de piel de raptor de la escarcha. Defensa 5 contra ataques de Frío. También otorga +1 contra el Frío en viajes.
Coraza de aleación	30000	5	4	-2	Pieza magistral de un artesano. Otorga protección contra Relámpago y Trueno.

Escudo	Precio	Tamaño	Equipado	Defensa	Penalización	Esquiva	Descripción
Escudo ligero							
Rodela	500	2	-	0	-	5	Se puede equipar con armas a dos manos.
Escudo pesado							
De caballero	1000	3	1 mano	1	-1	8	Escudo de metal apropiado para justas.

Criaturas de Yukumo

Estas son las bestias propias de Yukumo que aparecen en esta aventura. Su botín está expresado en los terminos usados en esta aventura. Si quieres usarlos junto a las reglas básicas emplea los siguientes botines:

Zarpas de montaña: Zarpas (50 oro), Pelaje (100 oro).

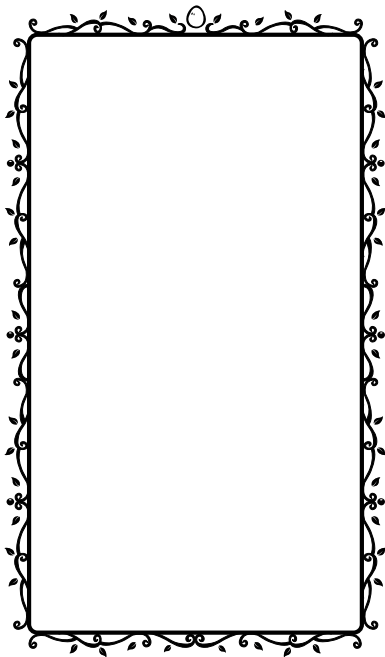
Bestias de colmillos: Comida, Pelaje (200 oro).

Raptores de la escarcha: Cuero de raptor (250 oro)

Zarpas de montaña				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D.
				1	Colinas, Montaña	-	Cuero	-
PG	9	PM	4	FUE / DES / INT / ESP			IMPACTAR / DAÑO	DEFENSA
INICIATIVA	5	SALUD	3	4 / 4 / 2 / 2			d4+d4 / d4	0
Descripción Fieras criaturas de aspecto similar al de un lobo, aunque con una inteligencia y crueldad inusitada.								
Habilidad especial Colmillos de acero								
Los zarpas de montaña pueden desgarrar armaduras. Tras cada ataque que haga daño lanza 1 dado de seis, en un 1 la armadura (o escudo) se rompe.								

Bestias de colmillos				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D.
				2	Bosque, Colinas, Montaña	-	Cuero, carne x2	-
PG	14	PM	8	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	5	SALUD	5	6 / 4 / 2 / 4		d6+d4 / d6		1
Descripción Nombre dado en Yukumo a todo tipo de jabalíes, cerdos y verracos salvajes.								
Habilidad especial Carga Una bestia de colmillos cargando es imparable. Sus ataques ignoran la Defensa si no es especial contra bestias fantasmales.								

Raptores de la escarcha				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D.
				2	Montaña, Alta Montaña	-	Cuero de raptor, carne	-
PG	10	PM	4	FUE / DES / INT / ESP			IMPACTAR / DAÑO	DEFENSA
INICIATIVA	6	SALUD	3	4 / 6 / 4 / 2			d4+d6 / d4	1
Descripción Reptiles bípedos de piel azulada, adaptados al frío de la alta montaña. Agresivos, astutos y nunca van solos.								
Habilidad especial Escupitajo helado								
Una vez por combate uno de los raptores de la manada podrá escupir una sustancia congelante en lugar de su ataque. Si impacta impone la condición [Herido:4] pero se recupera sola tras dos turnos.								



RYUUTANIA

Juego de rol de fantasía natural

Hoja del Rynjin

Director Creado

Nombre	Naüssica		
Color	Carmesí	Nivel	1
Tercera forma	Un halcón blanco de cola roja		

Artefactos	Mandoble
Nombres	

PV Máximos: 3 PV Actuales:

Bendiciones	Espacios disponibles:
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Revelaciones	
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Apariencia y personalidad

Su apariencia humana es la de una mujer de unos treinta años, alta e imponente, una autentica guerrera. Muchas veces porta una armadura de placas roja y negra. Es apasionada y activa, decidida y un tanto temeraria. Puede transformarse en un halcón blanco con la cola roja.

Objetivo

Resolver el enigma tras los usurpadores.

Hogar

Un castillo flotante en el cielo.

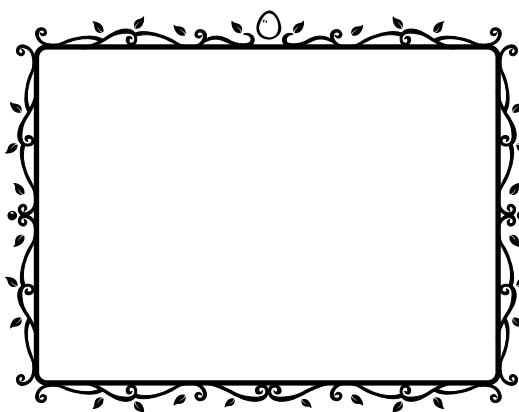
Viajeros bajo su protección

Mundos bajo su protección

Zester

Diario de aventuras

Nombre	Fecha	Nombre	Fecha
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Firmas de Viajeros		Firmas de Viajeros	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Firmas de Viajeros		Firmas de Viajeros	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Firmas de Viajeros		Firmas de Viajeros	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Firmas de Viajeros		Firmas de Viajeros	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Firmas de Viajeros		Firmas de Viajeros	











Ryuujin Naüssica Creado

Nombre	Nina / Nero				Jugador	
Nivel	1	PE	0	Sexo	Edad	
Clase	Cazador /			Arquetipo	Ofensivo /	

Habilidad	Características	Efectos
Rastrear	FUE + INT	Encuentra a un monstruo. +1 al daño contra el
Matarife	DES + INT	Consigue materiales de monstruos derrotados
Cazar	DES + INT	Consigue raciones pero no participa en la tirada de Acampada.
	+	
	+	
	+	

Arma Dominada	Hojas, Arcos	Especialista Terreno/Clima		Objeto favorito	Anillo, regalo de su primer amor
Color y apariencia					
Hogar y razón para viajar					
Proviene del pueblo de Torin, al sur de Shiki, una región boscosa y muy húmeda. Partió para descubrir las bestias más extrañas y poderosas, y espera lograr un trofeo de caza que le otorgue fama y gloria.					
Notas					

Características	FUE d 6 	DES d 8 	INT d 6 	ESP d 4 
PG	PG iniciales = FUE x 2  16 ⇒		PM PM iniciales = ESP x 2  8 ⇒	
Salud	FUE + ESP Si ≥ 10, una Característica sube 1 grado  2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 ★			Puntos de Pifia 
Tiradas de Viaje (1) Marcha (FUE+DES) (2) Orientación (INT+INT) (3) Acampada (DES+INT)				Iniciativa (DES + INT)

Equipo

Los objetos equipados no cuentan como carga.
El tamaño máximo total de objetos equipados es igual a la Capacidad de Carga.

Armas	Nombre	Impactar	Daño	Tamaño	Durabilidad	Efecto / Descripción
Escudo Amadura	Nombre	Defensa	Penalización	Tamaño	Durabilidad	Efecto / Descripción
	Nombre	Defensa	Esquiva	Penalización	Tamaño	Durabilidad
Ropa de viaje	Nombre	Efecto / Descripción		Nombre	Efecto / Descripción	

Terreno + Climas

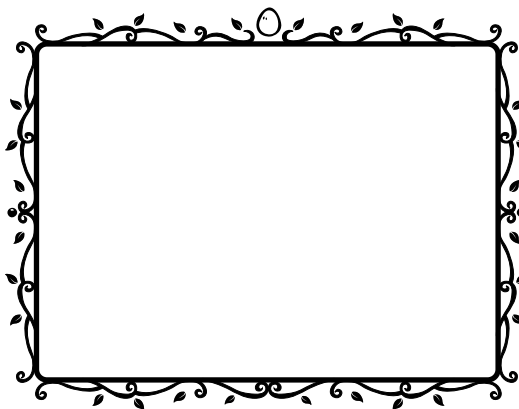
Modificadores para Terrenos / Climas

Terrenos	Nivel 1 ⇒ 6		Nivel 2 ⇒ 8			Nivel 3 ⇒ 10			Nivel 4 ⇒ 12		Nivel 5 ⇒ 14
	Praderas	Yermos	Bosques	Colinas	Pedregales	Bosques Primarios	Pantanos	Montañas	Desiertos	Junglas	Alta Montaña
Modificador											
Climas	Climas +1					Climas +3				Climas +5	
	Llovizna	Viento	Neblina	Calor	Frío	Lluvia	Nieve	Niebla	Oscuridad	Tormenta	Ventisca
Modificador											

Condiciones

Se curan si la Salud del día siguiente es mayor o igual que la severidad.

Físicas	 Herido DES baja 1 grado		 Envenenado FUE baja 1 grado		 Enfermo Todas bajan 1 grado	
Mentales	 Cansado ESP baja 1 grado		 Mareado INT baja 1 grado		 Conmocionado Todas bajan 1 grado	











Ryuujin Naüssica Creado

Nombre	Fio / Fredo				Jugador	
Nivel	1	PE	0	Sexo	Edad	
Clase	Artesano /			Arquetipo	Técnico /	

Habilidad	Características	Efectos
Artesanía	FUE + DES	Fabrica objetos (Especialidad: Armaduras)
Matarife	DES + INT	Consigue materiales de monstruos derrotados
Reparar	FUE + DES	Repara objetos dañados.
	+	
	+	
	+	

Arma Dominada	Hachas	Especialista Terreno/Clima	Objeto favorito	Una novela romántica
Color y apariencia				
Hogar y razón para viajar				
Trabajaba en la herrería de Marime, una aldea de ganaderos en el oeste. Las herraduras no le satisfacían, y partió en busca de inspiración en su oficio.				
Notas				

Características	FUE d 8 	DES d 6 	INT d 6 	ESP d 4 
PG	PG iniciales = FUE x 2  16 ⇒		PM	PM iniciales = ESP x 2  8 ⇒
Salud	FUE + ESP Si ≥ 10, una Característica sube 1 grado  2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 ★			Puntos de Pifia 
Tiradas de Viaje (1) Marcha (FUE+DES) (2) Orientación (INT+INT) (3) Acampada (DES+INT)				Iniciativa (DES + INT)

Equipo

Los objetos equipados no cuentan como carga.
El tamaño máximo total de objetos equipados es igual a la Capacidad de Carga.

Armas	Nombre	Impactar	Daño	Tamaño	Durabilidad	Efecto / Descripción
Escudo Amadura	Nombre	Defensa	Penalización	Tamaño	Durabilidad	Efecto / Descripción
	Nombre	Defensa	Esquiva	Penalización	Tamaño	Durabilidad
Ropa de viaje	Nombre	Efecto / Descripción		Nombre	Efecto / Descripción	

Terreno + Climas

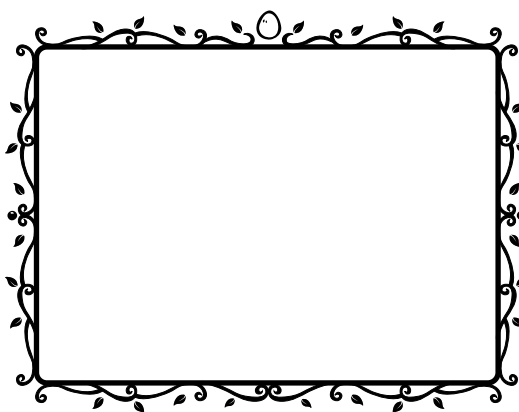
Modificadores para Terrenos / Climas

Terrenos	Nivel 1 ⇒ 6		Nivel 2 ⇒ 8			Nivel 3 ⇒ 10			Nivel 4 ⇒ 12		Nivel 5 ⇒ 14
	Praderas	Yermos	Bosques	Colinas	Pedregales	Bosques Primarios	Pantanos	Montañas	Desiertos	Junglas	Alta Montaña
Modificador											
Climas	Climas +1					Climas +3				Climas +5	
	Llovizna	Viento	Neblina	Calor	Frío	Lluvia	Nieve	Niebla	Oscuridad	Tormenta	Ventisca
Modificador											

Condiciones

Se curan si la Salud del día siguiente es mayor o igual que la severidad.

Físicas	 Herido DES baja 1 grado		 Envenenado FUE baja 1 grado		 Enfermo Todas bajan 1 grado	
Mentales	 Cansado ESP baja 1 grado		 Mareado INT baja 1 grado		 Conmocionado Todas bajan 1 grado	











Ryuujin Naüssica Creado

Nombre	Katrina / Kaled				Jugador	
Nivel	1	PE	0	Sexo	Edad	
Clase	Noble /			Arquetipo	Mágico (primavera) /	

Habilidad	Características	Efectos
Etiqueta	DES + INT	Crea impresion positiva a gente de alto rango
Cultura	INT + INT	Conoces información detallada sobre algo que has visto o escuchado
Militar	- + -	Armas de asta
	+	
	+	
	+	

Arma Dominada	Armas de asta	Especialista Terreno/Clima	Objeto favorito	Un sello familiar
Color y apariencia				
Hogar y razón para viajar				
Su familia gobierna la ciudad de Otori, un puesto comercial al suroeste, en la costa. Toda su vida hab�a sido guiada por sus padres, que le dieron todo lo que necesito, pero sentia la necesidad de ser independiente, por lo que parti� de viaje.				
Notas				
Encantamientos: Toque curativo y Estrella fugaz				

Características	FUE d 4 	DES d 6 	INT d 8 	ESP d 6 
PG	PG iniciales = FUE x 2  8 ⇒		PM  16 ⇒	PM iniciales = ESP x 2
Salud	FUE + ESP Si ≥ 10, una Característica sube 1 grado  2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 ★			Puntos de Pífa 
Tiradas de Viaje (1) Marcha (FUE+DES) (2) Orientación (INT+INT) (3) Acampada (DES+INT)				Iniciativa (DES + INT)

Equipo

Los objetos equipados no cuentan como carga.
El tamaño máximo total de objetos equipados es igual a la Capacidad de Carga.

Armas	Nombre	Impactar	Daño	Tamaño	Durabilidad	Efecto / Descripción
Escudo Amadura	Nombre	Defensa	Penalización	Tamaño	Durabilidad	Efecto / Descripción
	Nombre	Defensa	Esquiva	Penalización	Tamaño	Durabilidad
Ropa de viaje	Nombre	Efecto / Descripción		Nombre	Efecto / Descripción	

Terreno + Climas

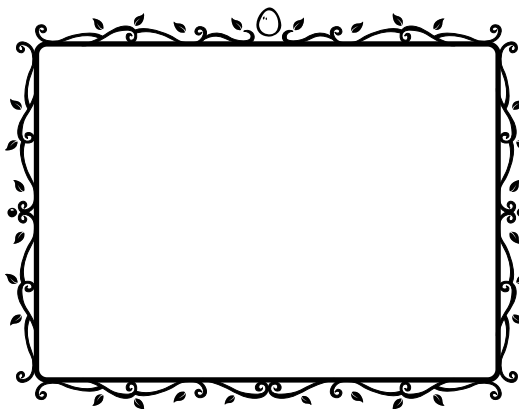
Modificadores para Terrenos / Climas

Terrenos	Nivel 1 ⇒ 6		Nivel 2 ⇒ 8			Nivel 3 ⇒ 10			Nivel 4 ⇒ 12		Nivel 5 ⇒ 14
	Praderas	Yermos	Bosques	Colinas	Pedregales	Bosques Primarios	Pantanos	Montañas	Desiertos	Junglas	Alta Montaña
Modificador											
Climas	Climas +1					Climas +3				Climas +5	
	Llovizna	Viento	Neblina	Calor	Frío	Lluvia	Nieve	Niebla	Oscuridad	Tormenta	Ventisca
Modificador											

Condiciones

Se curan si la Salud del día siguiente es mayor o igual que la severidad.

Físicas	 Herido DES baja 1 grado		 Envenenado FUE baja 1 grado		 Enfermo Todas bajan 1 grado	
Mentales	 Cansado ESP baja 1 grado		 Mareado INT baja 1 grado		 Conmocionado Todas bajan 1 grado	











Ryuujin	Naüssica	Creado	
---------	----------	--------	--

Nombre	Miri / Mori				Jugador	
Nivel	1	PE	0	Sexo		Edad
Clase	Trovador /			Arquetipo	Ofensivo /	

Habilidad	Características	Efectos
Trotamundos	- + -	+1 a las tiradas de Viaje
Tradiciones	INT + INT	Puede obtener información adicional sobre algo que hayas visto o escuchado.
Música	DES + ESP	Todos los miembros del grupo obtienen una bonificación de +1 a su siguiente tirada.
	+	
	+	
	+	

Arma Dominada	Hojas	Especialista Terreno/Clima		Objeto favorito	Un colgante con un cristal
Color y apariencia					
Hogar y razón para viajar					
La ciudad de Terni en el norte del país le vio crecer, partió de allí buscando a su maestra, una famosa trovadora que desapareció de improvisto tras esperarla algunos años.					
Notas					

Características	FUE d 4 	DES d 8 	INT d 6 	ESP d 6 
PG	PG iniciales = FUE x 2  12 ⇒		PM  12 ⇒	PM iniciales = ESP x 2
Salud	FUE + ESP Si ≥ 10, una Característica sube 1 grado  2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 ★			Puntos de Pífa 
Tiradas de Viaje (1) Marcha (FUE+DES) (2) Orientación (INT+INT) (3) Acampada (DES+INT)				Iniciativa (DES + INT)

Equipo

Los objetos equipados no cuentan como carga.
El tamaño máximo total de objetos equipados es igual a la Capacidad de Carga.

Armas	Nombre	Impactar	Daño	Tamaño	Durabilidad	Efecto / Descripción
Escudo Amadura	Nombre	Defensa	Penalización	Tamaño	Durabilidad	Efecto / Descripción
	Nombre	Defensa	Esquiva	Penalización	Tamaño	Durabilidad
Ropa de viaje	Nombre	Efecto / Descripción		Nombre	Efecto / Descripción	

Terreno + Climas

Modificadores para Terrenos / Climas

Terrenos	Nivel 1 ⇒ 6		Nivel 2 ⇒ 8			Nivel 3 ⇒ 10			Nivel 4 ⇒ 12		Nivel 5 ⇒ 14
	Praderas	Yermos	Bosques	Colinas	Pedregales	Bosques Primarios	Pantanos	Montañas	Desiertos	Junglas	Alta Montaña
Modificador											
Climas	Climas +1					Climas +3				Climas +5	
	Llovizna	Viento	Neblina	Calor	Frío	Lluvia	Nieve	Niebla	Oscuridad	Tormenta	Ventisca
Modificador											

Condiciones

Se curan si la Salud del día siguiente es mayor o igual que la severidad.

Físicas	 Herido DES baja 1 grado		 Envenenado FUE baja 1 grado		 Enfermo Todas bajan 1 grado	
Mentales	 Cansado ESP baja 1 grado		 Mareado INT baja 1 grado		 Conmocionado Todas bajan 1 grado	