

La Carretera a Granile

Esta aventura sencilla fue escrita pensando en personajes de nivel 1. No hay monstruos con los que luchar, pero hay un montón de tiradas de viaje. Lleva unas 2-3 horas dependiendo de cuánto tiempo se dedique a rolear.

Idea General

El grupo se dirige a un pueblo que está a punto de celebrar un festival dedicado a los viajeros. El viaje a través de los campos debería haber sido simple, pero terminan en algún paraje misterioso debido a que un Dragón Verde vigila su camino. Incluso pueden convertirse en pasto de los ladrones y perder algo importante. ¿Los PJs serán capaces de recuperar sus artículos y llegar a su destino?

Presentación

[Terreno] Praderas [Tiempo] Calor (Dificultad: 7)

El sol brilla por encima de vuestras cabezas; es un buen día de verano para viajar. El grupo ha despertado temprano en su alojamiento y están siguiendo la señal que dirige al camino de Grandile Stone en el oeste. Un interminable mar de hierba discurre a través del paisaje y se ondula con el viento que sopla irregularmente. Los PJs se dirigen a un pueblo llamado Artienna, a 3 días de distancia a lo largo de un antiguo camino. Todos se dirigen allí después de oír hablar de un festival en honor a los viajeros que se llevará a cabo en cuestión de días. Se dice que se alienta a los viajeros de todas partes a visitar el lugar y se les ofrece un 20% de descuento en todos los artículos de la ciudad. Los PJs se han reunido porque todos se cobijaron en la misma posada y se dirigían al mismo destino. Los PJs pueden presentarse mientras caminan. Los PJ deben realizar una comprobación de condición [FUE + ESP].

Acto 1

[Terreno] Praderas [Tiempo] Calor (Dificultad: 7)

A lo largo del camino hacia Artienna, campos de hierba se extienden por el horizonte. Aquí y allá pequeños afloramientos rocosos salpican el paisaje. A medida que sus ojos escanean las olas de color verde se vislumbran pequeñas motas de color rojo en la distancia: magnífico, ¡frambuesas! Estas bayas nativas de estas praderas son famosas en todo el mundo y los ramilletes son de unos 50gr. según el posadero de la noche anterior.

El Ryuujin podrá permitir en cualquier momento durante este escenario que los PJs traten de recoger grandes frambuesas una vez al día con una tirada [FUE + INT]. El éxito se logra con un 6 o más y otorga 1 bolsa llena ramilletes de bayas. Las bayas pueden ser utilizadas como deliciosa comida y tienen un 3 de tamaño. Si se produce una pifia, un PJ lleva 1 punto de daño a PG debido a los pinchazos de las espinas.

A partir de aquí, la primera Tirada de Marcha se produce para ver si los PJs son capaces de encontrar el camino sin desmayarse o perderse. La Tirada de Acampada debe realizarse al finalizar el día, pero no es necesaria la Tirada de Orientación en las praderas. Después de que los PJs realicen la Tirada de Acampada se desencadena un evento breve. Un PJ, mientras se monta el campamento, encuentra una señal semienterrada con las palabras "CUIDADO CON LOS BANDIDOS" escritas en ella. Una vez establecido el campamento y preparados los PJs para pasar la noche, se sugiere que el grupo tomar una Hoja de Población y rellenar la información faltante. De esta forma los jugadores y el DJ pueden decidir juntos qué tipo de ciudad quieren jugar en esta aventura. Una vez la Hoja de Población ha sido completada, el primer día ha terminado.

Pueblo de Artienna: Población, 3.000 habitantes

Gobernante o Representante: Organizador del Festival del Viajero, ____ (* 1)

Edificios Representativos: Gran Puente de ____ (* 2)

Productos Típicos: ____ agua (* 2)

(* 1,2: el grupo deberá poner un nombre interesante y sustantivo, respectivamente)

Acto 2

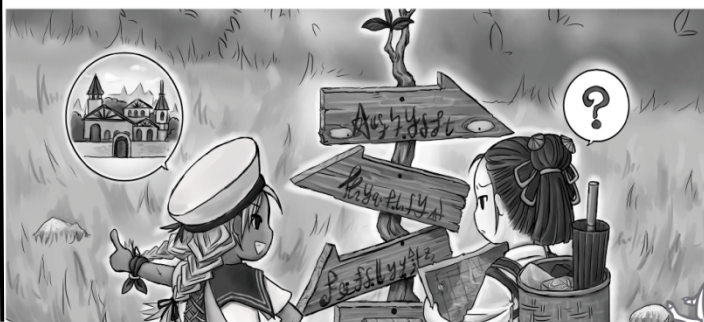
[Terreno] Praderas [Tiempo] Niebla (Dificultad: 7)

Hoy en día no es tan caluroso como el de ayer, pero es mucho más húmedo. Una niebla lechosa se expande a través de la pradera. Cuando ya se han preparado el equipaje y los PJs están a punto de partir, se oye un grito agudo. Quien grita se encuentra profundamente internado en la niebla.

Los personajes deben realizar su Tirada de Salud (cómo cada mañana). A medida que los PJs se acercan a la fuente de los gritos, ven una forma de color verde oscuro; ¡es un Dragón de las Praderas comiendo felizmente las grandes frambuesas! El Dragón de las Praderas es la esencia viva y manifiesta de la pradera en sí. Se dice que en este mundo cada terreno y cada fenómeno natural tiene una forma draconiana. Cuando el dragón se da cuenta de la presencia de los PJs, deja escapar un grito como una flauta y desaparece en la niebla. No le ha gustado que le molestasen mientras comía...

Deben realizarse las Tiradas de Marcha del segundo día. La niebla impide ver bien la carretera, por lo que deberá hacerse también la Tirada de Orientación, además de la Tirada de Marcha. Si la Tirada de Orientación fallase, los PJs tardarán 1 día adicional en llegar al Acto 3.

Al final del día debe realizarse la Tirada de Acampada normalmente.



La Carretera a Granile, cont.

Acto 3

[Terreno] Cima de una planta enorme (cuenta cómo Bosque) **[El Tiempo]** Viento fuerte (**Dificultad: 9**)

Abres los ojos cuando un viento cortante golpea tu saco de dormir. Cuando miras fuera, te das cuenta de que el paisaje es completamente distinto al que viste antes de acostarte. De hecho, todo tu campamento se encuentra ahora encima de una enorme planta. El suelo está muy por debajo y tomará algún tiempo llegar hasta él.

¿Qué diantres ha pasado aquí? Un *Trovador* o un *Noble* pueden utilizar sus habilidades de Tradiciones y Cultura con una dificultad de 6 (si ninguna de estas clases están representadas, cualquier PJ puede hacer una tirada [INT + INT] a dificultad 8). Con un éxito, el PJ recuerda haber oído que la bendición de un Dragón de las Praderas tiene la extraña habilidad de hacer que las plantas crezcan de forma desmesurada. La situación desconcierta a los viajeros; tendrán que hacer su camino de descenso a través de un traicionero camino de hojas gigantes.

A medida que los PJs comienzan a descender por el tallo, deben superar una tirada [DES + INT] a dificultad 9. Los PJs que no superen el chequeo tropezarán con algo y sentirán un tirón rápido. Su objeto favorito comenzará a flotar ante sus ojos antes de desaparecer por completo. Cuando el grupo mire hacia arriba, verá a una niña y un *Koneko Goblin* con una sonrisa pícaro mientras desenganchan el último Objeto Favorito de los PJs del anzuelo de una caña de pescar y lo amontonan con el resto. Los dos chocan los cinco y huyen saltando a través de las hojas. Antes de desaparecer la chica se dirige a los personajes y dice: "¡Yo soy Quicka la Tailwind, el mayor ladrón de esta región!" ¡Kutarou, vamos a salir de aquí!". Si todos los PJs pasan el chequeo, roban una botella de agua de un PJ o una de las bolsas de frambuesas que los PJs han reunido. Los PJs pueden perseguirlos; si lo hacen, ve al clímax. Si no lo hacen, los PJs siguen su camino a la ciudad, donde encontrarán a estos PNJs en otro escenario.

Quicka la Tailwind:

Humana, chica, de 14 años. Tipo de Cazador / Técnico. Ella quiere ser un gran ladrón. Su cabello rubio pálido está recogido en una cola de caballo. Ha recibido instrucciones de su ladrón mentor de robar 10 objetos a 10 viajeros.

Kutarou:

Koneko Goblin, varón, ? años de edad. Ha recibido instrucciones de asegurarse de que Quicka logre su tarea, se divierte tanto que ha estado ayudándola a robar.

Clímax

La pareja salta ágilmente de hoja en hoja para escapar. Con el fin de seguirlos, los PJs deben arriesgarse a sufrir una fuerte caída contra el suelo, ya que deben saltar tras ellos. Los PJs deben realizar una tirada [FUE + DES] con una dificultad de 6 para lograrlo.

Si un PJ esta falla la tirada, todavía tiene salvación, numerosos hechizos mágicos pueden ser útiles, como Manto de Brezos de Magia de Verano, que lo salvará de una mala caída. Si un jugador se le ocurre alguna forma de usar magia para salvar a alguien, el DJ puede permitir que realice una nueva tirada. Los personajes que fallen sufrirán 1d6 de daño por la caída. Si la Salud de un personaje baja de 4 por esta causa, sufrirá [Herido:4] y no podrá participar en la próxima prueba de habilidad.

Cualquier PJ que tenga éxito es capaz de acercarse a los ladrones. Kutarou gritará, "¡Soñorita Quicka! ¡Están casi sobre nosotros!", entonces Quicka usará una hoja grande tobogán para escapar. Los PJs también deben utilizar la hoja como tobogán si quieren alcanzarla, tirando [FUE + INT] a dificultad 8. Usando Cubo de Hielo de la Magia de Invierno o Bonita Hoja Koro-pok-kuru de Magia de Verano dará a un PJ una bonificación de +2 a su tirada. Si un jugador tiene otra idea que podría darles una ventaja (sea usando magia o no), el DJ debe dar a ese PJ un +1 de bonificación. Los PJs que tengan éxito pueden capturar a los dos ladrones.

Desenlace

[terreno] Praderas [Tiempo] Despejado (Dificultad: 6)

El *Koneko Goblin* capturado pedirá perdón diciendo: "¡Por favor! ¡Tengo 6 gatitos hambrientos en casa!" La chica se limitará a decir: "¡Haz lo que quieras! ¡Nunca vas a conseguir que hable!". Los PJs recuperarán sus artículos de nuevo; pueden liberar a los ladrones o llevarlos con ellos. La ciudad de Artienna está muy cerca y sería fácil llevar a ese par allí. Una vez que los PJs deciden qué hacer, se realiza el chequeo final; una Tirada de Marcha. Los jugadores pueden pasar un rato roleando de camino a la ciudad si así lo desean. Con esto concluye la aventura y cada jugador recibe 200 xp.

Habéis pasado una jornada en la carretera. Habéis hecho bastante. La planta gigante que surgió repentinamente queda lejos en la distancia. A medida que el sol empieza a ponerse en el horizonte, se puede ver una puerta de ladrillo justo al frente. Esta es la ciudad de Artienna. Los colores brillantes diseminados os indican que el festival está a punto de comenzar. Ahora que este tramo de su viaje ha terminado, la próxima aventura está esperando un poco más allá de esas puertas.

Muchas gracias por jugar Ryuutama!

Encuentra más aventuras en

www.KotoHi.com!

Traducción fanmade por Werty (WERTTTY@gmail.com), prohibida su venta. Por fans y para fans.

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