

La cumbre esmeralda

<http://edsombra.com/des/?p=4021>

Jacobo Peña Conversa

La cumbre esmeralda es una aventura de viaje y búsqueda para el juego de rol de fantasía natural Ryuutama. Está pensada para presentar el juego a un grupo de personas que no lo conozcan y su duración aproximada es de unas cinco horas de juego. Durante el viaje que realizarán los personajes será verano, por lo que hará buen tiempo, excepto por una tormenta suave (dificultad +3) que debería caerles en algún momento del viaje.

LA HISTORIA PREVIA

En lo alto de las Montañas Osroble, en el interior de uno de sus picos, dormía una brillante gema verde de enorme tamaño, tan grande como una casa. De hecho, era una casa. En su interior habitaba una ryuujin de la raza Midori-ryuu (dragón esmeralda) llamada Hako. A Hako le gustaba descansar y se mostraba poco interesada por los asuntos y las historias de las personas que poblaban el mundo. Pero un día empezó a sentir hambre, hambre de historias y relatos. Siendo Hako bastante tímida, decidió empezar a explorar los alrededores disfrazada con su forma secundaria, la de un enorme lagarto verde de dos palmos de largo y uno de ancho.

Así, bajó la falda de la montaña y conoció a los micónidos en lo más denso del Hayedo Blanco. Tras pasar unos días observándolos y memorizando algunas de sus historias, siguió descendiendo hasta las márgenes del río de Cristal. Por allí se encontraba, en busca de humanos cuyas historias escribir, cuando sucedió la desgracia. Un temblor de tierra tuvo lugar en las montañas Osroble debido a la actividad de un grupo de gobrarachas que estaban construyendo un hogar de cavernas, basura y barro por allí cerca. Este temblor provocó varios corrimientos de tierra; uno de ellos dejó al descubierto una gran parte de la esmeralda gigante, hogar de la ryuujin. La violencia del movimiento provocó un trauma en la energía mágica de la esmeralda, el cual fue transmitido también a la mente de Hako. El shock hizo que esta perdiese la memoria y la capacidad de transformarse, quedando así atrapada en el cuerpo del lagarto, sin saber cómo regresar a su casa y sin posibilidad de comunicarse. Dado que los micónidos no parecían tener el poder de ayudarle, decidió seguir buscando río abajo.



Así, vagabundeando por el Hayedo Blando, dio con la cabaña de un anciano ermitaño que vivía a orillas de un remanso del río, alimentándose de bayas, peces y huevos de sus gallinas. Aquel hombre, llamado Maple, tomó al dócil y amable lagarto como su mascota y le dio el nombre de Pok' o Pok' o. El mismo día en que recogiera al reptil, Maple se acercó lo bastante a la falda de las Osroble como para descubrir el intenso brillo esmeralda en lo alto de una de sus cumbres. Sabiéndose mayor como para emprender una subida tan fuerte, decidió marchar hacia el pueblo más cercano, Brea, a contar lo que había visto, con Pok' o Pok' o en su zurrón. Por desgracia, en el camino hacia allá le pilló una fuerte tormenta sin un refugio a mano. Para cuando llegó a Brea, caminaba mareado por culpa de la altísima fiebre. Fue acogido por los breanos con amabilidad y acostado en la cama de una casa para viajeros para que pudiera pasar allí la gripe hasta recuperarse.

HOJA DE RYUUJIN

Nombre: Hako

Color: esmeralda

Nivel: 1

Puntos de vida: 3

Tercera forma: lagarto verde

Artefacto: enciclopedia

Nombre: Libroruta

Bendición: relato de la nostalgia

Apariencia y personalidad: en su forma humanoide Hako se aparece como una mujer de mirada tranquila y ojos claros, con el pelo negro pero de reflejos verdosos. Es tímida pero muestra ansiedad por conocer cosas nuevas, aunque prefiere que se las enseñen. Le gusta escuchar a la gente que habla en sueños, ¡pero sin que ellos lo sepan!

Objetivo: lograr que los viajeros la consideren una amiga personal.

Hogar: una enorme esmeralda en lo alto de las montañas Osroble.

HOJA DE POBLACIÓN

Nombre: Brea.

Número de habitantes: un millar.

Gobierno: el consejo ciudadano de Brea, formado por media docena de notables elegidos en asamblea.

Entorno: bosque bajo de robles, hayas y abetos, canteras de granito, suelo de tierra oscura.

Edificios representativos: la casa típica tiene la primera planta construida en piedra y la segunda en madera; la gente suele reunirse en la fuente de la plaza, en cuyo centro hay una estatua representando un conjunto de aves alzando el vuelo; hay una casa reservada para acoger viajeros sin coste.

Productos típicos: los breanos exportan o venden a viajeros sobre todo sus excedentes de bayas, objetos de granito y madera, bebidas alcohólicas fuertes y turba para quemar.

Vistas, sonidos y olores: las montañas a lo lejos, ensombrecidas por la bruma; el olor del tomillo en verano; niños silenciosos y educados.

Amenazas: ciclos de pobreza relacionados con inviernos duros que les dejen aislados (pasa una vez cada década aproximadamente); otoños demasiado húmedos que puedan provocar corrimientos de tierra durante una tormenta; hace mucho tiempo hubo una invasión de gobrarachas, recuerdan los ancianos.

HOJA DE OBJETIVO

Objetivo de la aventura: llegar a la Cumbre Esmeralda

Aspecto: en la montaña más alta de la cercana cordillera Osroble, el pico más alto parece formado por una enorme esmeralda de diez metros de alto por siete de ancho.

Capacidades: el cristal es el hogar de una ryuujin que se ha visto atrapada en su forma secundaria. Tiene el poder de devolver al dragón su memoria y capacidad de transformación si el lagarto llega a tocar el cristal. La ryuujin ha olvidado cómo volver a su casa, pero la esmeralda le atrae.

Ubicación: en lo más alto de las montañas Osroble, más allá del Hayedo Blanco.

Una pista: el viejo Mapple dejó un mapa en su cabaña, bajo una mesa, en el que se indica un sendero que permite subir hasta el coyado que forman dos picos, uno de ellos el Esmeralda.

Razones para obtener el objetivo: ¿Quizás hacerse ricos? ¿Ser los primeros en llegar a un lugar tan impresionante? ¿Es posible que el cristal contenga un poder mágico que obtener? ¿A alguno de los personajes les intriga el lagarto y su aparente nerviosismo cuando se acercan a la esmeralda?

Origen y caminos a recorrer: salir de Brea, seguir el Río Cristal, atravesar el Hayedo Blanco, subir por la cordillera Osroble hasta la Cumbre Esmeralda.

Encuentro más difícil: el enfrentamiento con la gobraracha.

PRESENTACIÓN

Los personajes jugadores pueden ser habitantes de Brea interesados por la salud o la historia del viejo Maple o viajeros que están allí de paso, alojados en la misma casa en la que reposa el anciano. Al comenzar la aventura se encuentran reunidos alrededor de la cama de Maple, escuchando su historia entre toses y vapores de algún medicamento. Maple les explicará que ha visto cómo en un pico de las montañas Osroble, más allá del Hayedo Blando, ha aparecido un brillo esmeralda enorme, como si una gran gema hubiera surgido de la tierra. Cree que podría interesarles mucho a ellos y les animará a ir a verlo, pidiéndoles que vuelvan cuando él esté mejor a contarles lo que han visto. También les dirá que en su cabaña, a la que se puede llegar siguiendo el río de Cristal, que precisamente se interna en el hayedo, encontrarán un mapa con el mejor sendero para subir a lo alto de las Osroble. Por último, les pedirá que se lleven con ellos a su mascota Pok'o Pok'o para soltarla en lo profundo del hayedo, ya que es un animal salvaje, él lo cogió hace muy poco; apareció el mismo día en que él vio la cumbre brillar. Hasta su cabaña, dice, hay un día entero de camino y desde ella, dos más hasta la cumbre, si no se encuentran con problemas ni se pierden.



ACTO 1

En este acto los personajes deberían viajar hasta la cabaña del anciano Maple, por caminos bien conocidos y bosquesillos poco frondosos. Será hacia el final de la primera marcha cuando entrarán en el Hayedo Blando, un bosque profundo y sombrío en el que abunda mucho el musgo y por el que es fácil caminar sin pisar otra cosa que hojarasca acumulada. Quizá los personajes prefieran hacer su marcha más corta el primer día y acampar antes de entrar en el bosque, para llegar a la cabaña de Maple al día siguiente. El terreno por el que circulan es suave y bien conocido, por lo que la dificultad es 7, a pesar de ser un bosque.

Escena secundaria: para llegar a la cabaña de Maple atravesando el hayedo hay que cruzar en un momento dado un afluente del río Cristal. Este afluente es demasiado ancho para cruzarlo de un salto pero no tanto que sea necesaria una barca, pues no cubre más arriba de las rodillas. El agua está bastante fría y, si se resbala sobre una de las piedras o troncos que se pueden usar para cruzar, es posible caerse y quizá obtener la condición herido (4) por una torcedura o enfermo (4) por un resfriado. Un mal paso aquí por parte de varios personajes también podría hacer que se les haga de noche antes de llegar a la cabaña, si es que decidieron intentar llegar en el mismo primer día de viaje.

PUNTO DE INFLEXIÓN

Encontrar la cabaña de Maple es importante para obtener el mapa con la ruta más adecuada para llegar hasta el collado de la Cumbre Esmeralda. Sin él, la ruta será mucho más difícil. Por suerte, encontrar la cabaña no es complicado pues solo requiere seguir el margen del río Cristal. La cabaña es pequeña, con una sola habitación. Está construida en madera tan bien pulida que los troncos parecen huesos de animales enormes blanqueados al sol. Junto a la cabaña hay un corral donde algunas gallinas acumulan los huevos de los pocos días que Maple ha estado fuera, suficientes para aportar dos raciones de comida si se comen entre hoy y mañana. Dentro de la cabaña hay una chimenea, una mesa con un tocón como silla y un jergón. Bajo la mesa hay varios objetos: un caldero artesanal, una caña de pescar, un saco con semillas para las gallinas y el mapa de Maple, dibujado con carbón sobre varios trozos de corteza de haya.

El mapa muestra varias zonas del hayedo, así como el río de Cristal, Brea y las montañas Osroble. En efecto, aparece dibujado un sendero en la base de la cordillera y hay varios puntos de referencia que se pueden usar para encontrarlo: una roca con forma de gato, un claro con lirios... Para llegar al sendero parece que hay que abandonar el margen del río e internarse en el bosque. También parece que hay que pasar cerca, aunque no a través, de una zona en la que habita alguien: aparece dibujada una figura humana con un gran sombrero en la cabeza, demasiado esquemática para saber si es de hombre o mujer, adulto, niño...



ACTO 2

En este acto a los personajes les espera un día de viaje para atravesar el Hayedo Blando, ascendiendo progresivamente con la idea de hacer noche al pie de la la montaña que deberán subir al día siguiente. El bosque se hará progresivamente más oscuro, húmedo y denso, dificultando el avance por él y facilitando el perderse, aunque se deberá otorgar alguna ventaja a los personajes si llevan consigo el mapa de Maple. A partir de este punto del viaje, Pok'o Pok'o se mostrará cada vez más inquieto según se acerquen al camino Maple. Si lo sueltan, como les pidió el anciano, les seguirá a distancia segura, permitiendo que le vean pero sin arriesgarse a acercarse demasiado si ellos se empeñan en intentar asustarle. Si deciden llevarle consigo, lo aceptará de buen grado mientras se estén acercando a la esmeralda. La dificultad del viaje en esta escena debería ser 10 por lo primario que es el hayedo, pero el mapa de Maple la reduce a 9.

Durante este viaje es posible encontrarse con los micónidos. Son tímidos y es posible que solo se vea a uno de ellos vigilándoles en la distancia, pareciendo una persona con un gran sombrero. Si se acercan a él de forma brusca o llamativa huirá. Un acercamiento cauto y pacífico puede hacer que logren verle de cerca, reconocerle como el hombre-hongo que es e incluso intercambiar algunas palabras. Es una oportunidad para que los personajes obtengan alguna información sobre el bosque, sobre la veracidad de las palabras de Maple o sobre las sospechas de los micónidos acerca de la esmeralda: que estaba enterrada dentro de la tierra y que un corrimiento la destapó. Sin embargo, creen que el corrimiento de tierra lo debió de provocar algo o alguien, no la naturaleza de forma espontánea; de haber habido un terremoto o un simple temblor espontáneo del suelo, ellos lo sabrían, pues están bien relacionados con las energías del suelo. No, creen que hay algo más, misterioso e incluso peligroso tras del derrumbamiento.

También es este encuentro interesante para que el director de juego proporcione a los jugadores información sobre futuras aventuras en el Hayedo Blando, un lugar enorme que podría guardar muchos secretos.

PUNTO DE INFLEXIÓN

Esta escena, si todo le ha ido bien a los personajes, debería tener lugar antes de acampar el segundo día, al encontrar el camino de Maple. En efecto, se trata de un sendero que se ha creado con el paso de animales y quizá el propio ermitaño de tanto en tanto. No es tanto que se haya creado a propósito como porque es la ruta natural más sencilla para ascender, motivo por el que los animales la han ido creando al pisar. Se trata por tanto de un sendero bastante estrecho que asciende sin parar pero rodeando obstáculos difíciles como muros de roca o precipicios.

Escena secundaria: el sol del atardecer (o del amanecer, dependiendo de cuándo lleguen a esta zona) así como la posición de los personajes en la base de la montaña les permitirá ver por primera vez el brillo de la esmeralda en lo alto de la cumbre. No es una escena larga, sino un momento de contemplación y anhelo en el que se puede preguntar a los jugadores qué sienten sus personajes.



ACTO 3

Esta es sin duda la parte más peligrosa de la aventura. Si bien el bosque va cediendo de forma progresiva a la roca y el matorral, el ascenso no es sencillo y puede provocar algunos daños a los personajes. Perderse, sin embargo, es complicado si están siguiendo el sendero Maple. Escalar hasta el collado llevará la mayor parte de la jornada de viaje, pero no entera; si todo va bien, deberían llegar al collado más de una hora antes de que sea necesario acampar. Incluso si se retrasan, al anochecer o al día siguiente, si acampan en la falda de la montaña. La dificultad de ascender por aquí sería normalmente 13, pero el camino Maple la reduce hasta 11.

Al llegar al collado podrán ver la esmeralda en todo su esplendor. Algo menos de la mitad de ella está al descubierto. Un brillo intenso se adivina en su interior. Este parece hueco, aunque es imposible ver lo que haya dentro. A efectos de dificultades por terreno, el collado se considera de dificultad 7 solamente.

El camino que han estado siguiendo los personajes llega al collado a casi un centenar de metros de la esmeralda. Pok'o Pok'o se mostrará más inquieto que nunca en este momento, revolviéndose en los brazos o el bolso donde esté siendo llevado o acercándose lo más rápido posible a su hogar, si está en el suelo. Pero ni él ni los personajes podrán acercarse mucho. Momentos después de la llegada del grupo allí, hará su aparición la misma gobraracha que con su actividad expandiendo uno de los túneles de su colonia provocó el primer derrumbamiento que destapó el cristal. La vibración de los pasos de los personajes le ha hecho salir a inspeccionar. Sin plantearse mucho, atacará a los personajes para impedir de que informen de la presencia de la colonia. Cuando ataque lo hará surgiendo de la tierra por sorpresa.

Al iniciar este combate, en el bando de la gobraracha habrá los siguientes objetos que ella podrá usar en el combate: agujero en la tierra, un montón de barro apestoso, un arbusto seco, un charco de agua sucia, un nido de insectos. Los jugadores podrán crear sus propios cinco objetos útiles.

CLÍMAX

En algún momento, durante o después del combate, Pok'o Pok'o logrará llegar hasta la esmeralda y tocarla. Para ello puede necesitar la ayuda de alguno de los viajeros, dado que tiene miedo y no se acercará a la gobraracha, que se encuentra entre el grupo y su hogar.

Tan pronto toque el cristal de la esmeralda recobrará su poder y su memoria por completa y hará su aparición en su forma de humanoide alado. A partir de ese momento, si los personajes siguen combatiendo a la gobraracha podrá apoyarlos con sus poderes; no es un poder muy fuerte pero su presencia como mínimo será consoladora y refrescante para los viajeros.



DESENLACE

Una vez vencida la gobraracha, Hako y los personajes podrán hablar por fin. Ella podrá explicarles quién es y lo que le ha ocurrido desde que la rotura del suelo le separó de la conexión con su hogar. También podrá hacerles una propuesta. Se ha dado cuenta de que atarse a su hogar con tanta fuerza la ha hecho más vulnerable y desea volver a viajar, esta vez con su mente completa; así, si le ocurre algo más a su casa no lo sufrirá tanto porque tendrá otras cosas a las que dar importancia (aún no está preparada para decirlo, pero esas otras cosas a las que quiere acabar llamando “hogar” son ellos). Les explicará también que los Ryuujin son los responsables de recopilar historias con las que alimentar a los dragones del mundo. ¿Serían los personajes tan amables de permitirle seguirles, casi siempre discreta y oculta para no interferir, escribiendo sus aventuras?

Escena secundaria: en esta los personajes jugadores decidirán cuál será el siguiente objetivo de su viaje y se podrá describir cómo se alejan en esa dirección. ¿Vuelven a Brea a contar a Maple lo que han encontrado? ¿Enterrarán la gema para que no sea encontrada? ¿Seguirán alguna de las pistas que los micónidos les hayan dado? ¿Buscarán la guarida de las gobrarachas?