

Hoja de Aventura

Nombre: **El Neko Goblin que robó el Año Nuevo**

Ryuujin:

Tipo:

Viaje

· Búsqueda · Combate

Est.: **Invierno**

Duración: Unas **4** horas

	Escena	Escena secundaria / PNJ
Presentación	Los personajes llegan a un pequeño pueblo conocido por sus singulares festividades. Aunque famoso por sus hermosas decoraciones, la ciudad entera parece estar deprimida y los viajeros se están marchando en masa.	
Acto 1	Los personajes oyen de un lugareño que todo el cultivo tradicional de arroz glutinoso se ha convertido en arroz normal, lo que altera las festividades.	Rami - lugareño (posadero / tendero) persona mayor conocedor de las antiguas tradiciones locales.
Punto de inflexión	Los personajes oyen que los Neko Goblins son responsables y que un imperio vecino ha estado tratando de convertir a la ciudad a su religión. Oyen hablar de un anciano que vive en un pantano, que odia a la gente, pero puede ayudar.	Lucas - Embajador Imperial, trata de difundir la cultura imperial en la ciudad, para mejorar la influencia del Imperio y facilitar la inclusión de la población en este.
Acto 2	Los personajes son conducidos a un campamento de Neko Goblins, pobre pero ruidoso y bullicioso. Pueden comerciar y obtener información.	Nori Nori - Koneko Goblin, se hace amigo de los PJs si son amables con él.
Punto de inflexión	Los Neko Goblins tienen sus festividades arruinadas. Culpan a un granuja hechicero Neko Goblin que se encuentra una montaña.	
Acto 3	Los PJs se pueden dirigir a la guarida de la montaña del hechicero Neko Goblin (Oscura Malvadacorazón Miautaña) o a la guarida del pantano del sabio anciano que conoce la forma de deshacer el hechizo.	Araña de las Rocas – Ataque sorpresa en la montaña. Realizar 2 o 3 Tiradas de Marcha. Nori Nori otorga un bonificador +1 a estas tiradas.
Clímax	Los personajes se enfrentan ya sea el hechicero Neko Goblin o intentan convencer al sabio para que les ayude. El hechicero Neko Goblin es poderoso, pero puede ser convencido si se le habla con habilidad. Si fracasan o toman otro camino, la ciudad celebrará el año nuevo con las tradiciones del imperio, lo que hará feliz a la gente joven, pero sumirá al resto de la población en una profunda depresión.	
Desenlace	Los personajes vuelven a la ciudad, disfrutan de las festividades tradicionales del Año Nuevo y les invitan a un gran banquete o, si fracasan, pueden participar en los ruidosos festejos callejeros de la tradición imperial.	

Traducción fanmade por Werty (WERTITY@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



Hoja de Población

Nombre	
Número de habitantes	Unas 10.000 personas
Gobernante o representante	
Entorno	
Edificios representativos	
Productos típicos	Arroz glutinoso, bienes culturales y artefactos que resultan en una industria turística importante.
Vistas, sonidos y olores	
Amenazas	El hijo del alcalde está conspirando para pasar el control de la ciudad a un imperio cercano a cambio de grandes sumas de dinero.

Aventura de Viaje

Destino	Aventura: El Neko Goblin que robó el Año Nuevo	Creada: 17/12/2014
<p>● Nombre: Oscura Malvadacorazón Miautaña</p>		
<p>● Aspecto: Miedo, rocas escarpadas, superficies casi verticales, 3 picos principales a trepar para llegar a la guarida cima de la montaña. La nieve está cayendo y lo seguirá haciendo hasta la medianoche, cuando toda la zona esté cubierta de una gruesa capa.</p>		
<p>● Características:</p> <p>Alcanzar la cima en una sola noche requiere 3 Tiradas de Marcha. Después de cada Tirada de Marcha, hay un pequeño saliente al lado de la montaña para descansar. Las plantas de Montaña son abundantes. En el tercer lugar de descanso los PJs pueden ver una gigantesca Araña de las Rocas que regresa a su cubil, ¡que resulta ser el mismo lugar los PJs están usando para descansar! (mira abajo). Los PJs pueden utilizar cualquier tipo de subterfugio para tratar de evitar la liza y la aplicación sensata de una habilidad o hechizo resultará en un éxito completo. De lo contrario, la araña les atacará. Dependiendo del estado de los personajes, podrán huir tras recibir un poco de daño. Después de la batalla los PJs encontrarán la cueva del Neko Goblin.</p>		
<p>● Razones para viajar: Encontrar al hechicero Neko Goblin.</p>		
<p>● Origen y caminos a recorrer: El campamento Neko Goblin. La montaña está bastante cerca y lleva 1 día completo llegar a la cima, pero únicamente se marcha sin pausa.</p>		
<p>● Días de viaje:</p>		
<p>● Encuentro más difícil: La Araña de las Rocas. Utiliza las estadísticas de un Animal de nivel 3. Está cansada y hambrienta tras buscar comida por toda la montaña, pero no tiene suficiente energía para mantener una lucha larga. Si vence el combate, envolverá a los PJs en una telaraña para devorarlos más tarde. Si esto sucediera, el hechicero Neko Goblin pasaría por allí casualmente, dando a los PJs la oportunidad de liberarse tras ahuyentar a la araña (¡esta le estaba molestando!).</p>		

Hoja de Objetivo

Aventura de Viaje

Destino	Aventura: El Neko Goblin que robó el Año Nuevo	Creada: 17/12/2014
<p>● Nombre: Los Pantanos Lentain</p>		
<p>● Aspecto: Espeso, de hedor repugnante. Raíces retorcidas se estiran para adentrarse en profundos charcos de barro. Hay un camino estrecho de terreno transitable lleno de arbustos que sobrepasan la cintura.</p>		
<p>● Características:</p> <p>Las pantas de los Pantanos son abundantes y potentes. Si se consumen, otorgan inmunidad al hedor de la ciénaga. Quien no las consuma estará enfermo debido a los vapores y recibirá una penalización de -1 a todas las tiradas mientras permanezca en el Pantano. Cualquier fallo en una tirada implicará que el personaje cae al pantano y se embarra de cabeza a los pies junto con todo lo que tenga equipado. El personaje deberá lavarse en la ciudad y los objetos que lleve deberán ser reparados (por un precio) para quitarles la característica "apestoso".</p>		
<p>● Razones para viajar:</p> <p>Encontrar el sabio para que pueda revertir el hechizo que recae sobre la ciudad.</p>		
<p>● Origen y caminos a recorrer:</p> <p>El camino hacia el pantano se inicia en la ciudad. Su destino lleva 2 días de viaje por el pantano, por lo que se perderán las festividades si toman esta opción.</p>		
<p>● Días de viaje: 2</p>		
<p>● Encuentro más difícil:</p> <p>Si la sesión se está volviendo demasiado aburrida, los PJs podrían encontrar una anaconda o un grupo de gobrarachas que están celebrando su propia celebración del Día Oscuro.</p>		

Hoja de Escena

Aventura: El Neko Goblin que robó el Año Nuevo

Ryuujin:

No. 1 Nombre de la escena: ¡Bienvenidos a la ciudad!

Hora	Mediodía	Clima	Frío	Terreno / Ubicación	Praderas
● Propósito: Introducir a los PJs a la ciudad y sus costumbres				Topografía	7 (6+1)
● Cinco sentidos: Una multitud de viajeros ruidosos que salen de la ciudad. Grandes ramilletes de bambú verdes de hoja perenne decoran cada esquina de la ciudad. Los tenderetes callejeros venden sopa de alubias rojas y humeantes tazones de arroz, pero el olor no es particularmente atractivo. El aire es fresco y parece estar refrescando aún más. Un manto de depresión parece cubrir la ciudad.					
● Descripción: Los PJs son empujados fuera del camino por los viajeros descontentos y decepcionados. Los PJs pueden comprar comida en los puestos, pero los tenderos parecen tristes y rápidamente explican que sus dulces habituales no están disponibles este año, lo que ha conducido a una comida aburrida e insípida para el Año Nuevo. En este momento no hay nada especial para comprar y nadie estará interesado en comprar nada, ya que los habitantes de la ciudad se encuentran agobiados por sus problemas. Quedan 3 días antes de las fiestas de Año Nuevo.					

No. 2 Nombre de la escena: Exposición de Invierno

Hora	Mediodía	Clima	Frío	Terreno / Ubicación	Praderas
● Propósito: Introducir el conflicto de la aventura				Topografía	7 (6+1)
● Cinco sentidos: Gritos en voz alta de clientes enfadados. El olor de la comida poco apetecible que se vende en los puestos en unas calles muy transitadas. El aire es más frío por minutos y la gente está empezando a usar sus abrigo más pesados conforme la noche empieza a caer.					
● Descripción: Los jugadores escuchan la transacción de un cliente insatisfecho en un puesto de comida. Él dice que esperaba un delicioso dulce de arroz glutinoso, pero le han dado un tazón plano e insípido de arroz vulgar en su lugar. El cliente lanza la comida en el suelo y sale de la ciudad de inmediato, su grupo marcha con él. La persona que atiende la parada parece abatida y hablará con los PJs sobre los problemas de la ciudad si hablan con él. De lo contrario el gerente de la posada pondrá al día a los PJs y les comentará que ha tenido que rebajar los precios a la mitad para que los viajeros se queden. La ciudad es famosa por sus celebraciones de Año Nuevo y sus dulces de arroz glutinoso. Se dice que la cosecha de arroz glutinoso es un signo de buena fortuna para el año entrante. Los lugareños mantienen muy vivas sus tradiciones y su devoción a la tradición constituye también una importante fuente de ingresos gracias a los viajeros que vienen a participar en las ceremonias. Este año la totalidad de la cosecha de arroz glutinoso, se ha convertido de repente en arroz insípido normal y ha arruinado por completo las fiestas. Los viajeros están abandonando la ciudad a favor de una ciudad imperial cercana para pasar las fiestas.					

Hoja de Escena

Aventura: El Neko Goblin que robó el Año Nuevo

Ryuujin:

No. 3 Nombre de la escena: Lo Solución está en la Mano

Hora	Tarde	Clima	Frío	Terreno / Ubicación	Ciudad
● Propósito: Introducir a las posibles soluciones				Topografía	-
<p>● Cinco sentidos:</p> <p>Las calles están vacías y llenas de cajas de alimentos no consumidos y lugareños abatidos. Los PJs se encuentran con un hombre mayor elegantemente vestido que sostiene un escudo de oro que parece un sello imperial. ¡El aire parece más frío ahora!</p>					
<p>● Descripción:</p> <p>Los jugadores perciben el final de una conversación entre el embajador imperial y el alcalde de la ciudad. El alcalde parece nervioso y el embajador en tono bastante petulante, dice: "Esto no hubiese ocurrido de aprobar la conversión de la ciudad a nuestra religión. ¡las festividades imperiales son mucho más sencillas!". Parece que está tratando de difundir la cultura imperial en esta ciudad. Después de un acalorado intercambio de opiniones entre el alcalde y el embajador, se separan. Dirigiéndose a los PJs, el alcalde se lamentará diciendo que los Neko Goblins se han excedido esta vez si esto es una de sus travesuras. El alcalde caerá de rodillas abatido y sollozando admitirá ante los PJs que no sabe qué hacer y en su desesperación, les rogará que hablen con los Neko Goblins. El embajador se reirá de ese comportamiento comportándose de forma grosera y altiva, pero sugerirá a los PJs que un famoso sabio de los Pantanos Leitan podría ayudar a romper el hechizo que ha sido lanzado sobre la ciudad. Si los PJ no se acercan a ninguno de ellos, el alcalde atraerá su atención.</p>					

No. 4a Nombre de la escena: El Carnaval Neko Goblin

Hora	Mañana	Clima	Frío	Terreno / Ubicación	Praderas
● Propósito: Mostrar el festival Neko Goblin y poner a los PJs sobre la dirección correcta				Topografía	7 (6+1)
<p>● Cinco sentidos:</p> <p>Estridentes maullidos, gritos y risas. Comidas dulces y saladas como Pescado Azucarado y Rocapollos Tostados con Miel.</p> <p>Los Neko Goblins se roban golosinas entre sí para regalarlas a otros, un juego rudo que se juega por todo el campamento. Rugen alrededor de las hogueras por diseminadas por todas partes, cuando el día se convierte en noche, todo el campamento une a cantar lentas canciones de amor. Todo el campamento está a cielo abierto, pero los Neko Goblins no parece importarles...</p>					
<p>● Descripción:</p> <p>Si los PJs deciden ayudar al alcalde, les indicará la dirección del campamento Neko Goblin.</p> <p>El campamento Neko Goblin está a un día de distancia a través de praderas simples. El Carnaval Neko Goblin se puede escuchar a tres kilómetros de distancia. Los Neko Goblins no parecen tener nada que ver con el hechizo de la ciudad y, de hecho, ni siquiera parece que se preocupan por las festividades humanas en absoluto. Se invita a los PJs a unirse a la fiesta Neko Goblin y a los juegos.</p> <p>Sin embargo, cuando todo el campamento está cantando junto en la noche, las llamas (que para los Neko Goblin son sagradas) de repente se vuelven azules y emiten frío en lugar de calor. Los Neko Goblins apagan rápidamente todas las hogueras y la celebración queda arruinada. Ya no pueden encenderse más llamas. Los Neko Goblins culpan a un hechicero Neko Goblin que vive en una montaña cercana.</p> <p>Él parece odiar los juegos de Año Nuevo y ha arruinado el Carnaval Neko Goblin cada año durante los últimos 10 años. Si los PJs lo buscan, tienen que ir a la Oscura Malvadacorazón Miautaña. Si son de nivel bajo, un Koneko Goblin llamado Nori Nori les acompañará para darles un +1 a todas las Tiradas de Marcha en la montaña..</p>					

Aventura: El Neko Goblin que robó el Año Nuevo

Ryuujin:

No. 4b **Nombre de la escena:** En Camino

Hora	Mañana	Clima	Frío	Terreno / Ubicación	Pantano
● Propósito: Encontrar al Sabio				Topografía	11
<p>● Cinco sentidos:</p> <p>Árboles podridos y raíces nudosas ensucian el paisaje embarrado. Un horrible hedor impregna el aire. La luz del sol lucha para abrirse camino a través de un enmarañado follaje y el imposible de frío no parece afectar a la suciedad y al barro. El camino a través del pantano es traicionero y lento.</p>					
<p>● Descripción:</p> <p>Si los PJ van a buscar al sabio, se les indicará la dirección del pantano Lentain.</p> <p>Se tarda 2 días para recorrer el pantano, lo que significa que los PJs no estarán de regreso a tiempo para el Año Nuevo.</p> <p>Es difícil debido al hedor constante que aplica una penalización de -1 a todas las tiradas y que implica que cualquier tirada fallida hará caer al PJ al rancio barro. Sus objetos equipados se convierten en "apestosos" hasta ser limpiados o reparados. Un sanador que busque hierbas puede encontrar nenúfares, que otorgan durante un día inmunidad contra los malos olores.</p> <p>Los PJs pueden encontrar una anaconda o un grupo de gobrarachas al segundo día dependiendo de su nivel.</p> <p>A la tarde del segundo día encuentran la cabaña del sabio. Si los PJs han matado a alguna criatura durante el camino, el estará molesto. Los PJs tendrán que convencer al sabio para que deshaga el hechizo en la ciudad.</p> <p>Cuando los PJs regresen, las celebraciones habrán acabado y las calles estarán abarrotadas de gente entusiasmada. A menos que los PJs hagan algún tipo de anuncio, nadie sabrá lo que hicieron (y puede que no les crean si lo hacen).</p>					

No. 5 **Nombre de la escena:** Oscura Malvadacorazón Miautaña

Hora	Mañana	Clima	Frío/Nieve	Terreno / Ubicación	Montañas
● Propósito: Viajar a la guarida del hechicero Neko Goblin				Topografía	11 (10+1)
<p>● Cinco sentidos:</p> <p>El cielo blanco comienza a desplazarse hacia abajo, lentamente al principio y luego más rápido y más pesado (vamos, que empieza a nevar cada vez más fuerte). Los acantilados afilados parecen un tanto más peligrosos que el frío que corta las manos de los PJs. El aire está en silencio excepto por las piedras desprendidas y crujir de botas por el empinado sendero.</p> <p>Los infrecuentes puntos de descanso otorgan un breve respiro y un lugar para resguardarse antes de volver a la pista de nieve.</p>					
<p>● Descripción:</p> <p>Los PJs tendrán que hacer 3 Tiradas de Marcha por separado para escalar la montaña en 1 día y regresar a tiempo para el Año Nuevo.</p> <p>Hay un cartel en la parte inferior de la montaña, claramente hecha por un Neko Goblin, que dice: "LEJAOS - OSCURA MALVADACORAZÓN MIAUTAÑA". La subida es dura, pero una cuerda hará esta ruta particular más fácil (+1) y Nori Nori ayudará con el ascenso si se unió al grupo. Después de cada Tirada de Marcha, una pequeña zona de descanso estará disponible para los PJs. En la tercera zona de descanso los PJs se encontrarán con una Araña de las Rocas (estadísticas de Animal nivel 3). La Araña de las Rocas está regresando a su nido agotada y no ve a los PJs hasta que está frente a ellos. Los PJs pueden ahuyentarla, evadirla con argucias o pueden pensar otra forma de evitar la lucha. Es mejor que no combatan si no pueden ganar o huir. Si los PJs pierden serán envueltos en tela para la cena de Año Nuevo de la araña.</p> <p>Encontrarán el camino a la cueva del hechicero tras derrotar a la araña. Si los PJs se encuentran en un capullo de tela de araña, el hechicero puede liberarlos... pero no por bondad.</p>					

Aventura: El Neko Goblin que robó el Año Nuevo

Ryuujin:

No. 6 Nombre de la escena: Confrontación

Hora	Anocheecer	Clima	Frío	Terreno / Ubicación	Montaña
● Propósito: ¡Climax!				Topografía	11
<p>● Cinco sentidos:</p> <p>Pilas de cajas, alimentos y decoraciones robadas cubren la húmeda cueva. Las paredes están mojadas por la condensación y una pila de sucias raspas de pescado se entremezcla con el montón de heno que rellena el catre del hechicero. El olor a azufre, residuo de poderosos hechizos, flota a través del aire.</p> <p>Un viejo Neko Goblin con el pelo enmarañado mira a través la abertura principal de la cueva hacia la decadente ciudad.</p>					
<p>● Descripción:</p> <p>El hechicero (hasta ahora sin nombre) está de muy mal humor. Sin embargo, no luchará a menos que se lo provoque. Si se le habla, aunque algo reacio, acabará contando que hace 10 años atrás alguien en la ciudad le pisó la cola en el festival de Año Nuevo. También se rieron de él cuando pidió su plato favorito, Pasta de Pescado Podrido sobre Arroz Glutinoso. Entonces juró vengarse de la gente de la ciudad y de cualquier persona que tratase de disfrutar el Año Nuevo. Él ha estado practicando su magia durante 10 años y ha estado practicando en el campamento Neko Goblin. Los jugadores deben ser capaces de convencerle de lo inadecuado de sus acciones y, si tienen éxito, la cola le aumentará a triple de su longitud, marcando su renacimiento repentino como Nekomata Goblin, un ser lleno de magia de gran poder, pero ahora dispuesto a compartir su buena fortuna con la ciudad. Le pide a los PJs que lo acompañen en un trineo Neko Goblin de regreso a la ciudad.</p>					

No. 7 Nombre de la escena: Promesa de gato

Hora	Anocheecer	Clima	Frío/Nieve	Terreno / Ubicación	Ciudad
● Propósito: Fin de la aventura				Topografía	-
<p>● Cinco sentidos:</p> <p>Celebraciones ruidosas llenan las calles, que se encuentran repentinamente llenas de montones de deliciosos dulces.</p> <p>El olor de la sopa de arroz glutinoso combinado con marisco fresco traído por los Neko Goblins llena el aire. La ciudad está bulliciosa con el movimiento de los desfiles y fiestas repentinos.</p>					
<p>● Descripción:</p> <p>Si los PJ regresan a la ciudad con el hechicero Nekomata, o si es derrotado, el hechicero invierte inmediatamente el hechizo, por lo que la comida abandonada se transforma en los maravillosos dulces por los que es famosa la ciudad. La gente de la ciudad y los viajeros que se han quedado, tienen ahora una gran abundancia de alimentos para comer mientras celebran el regreso de su buena fortuna. El Hechicero Nekomata (si es convencido, no derrotado) se convierte desde ese momento en el guardián de las tradiciones de la ciudad y, con el tiempo, va a tratar de forjar un vínculo entre el campamento Neko Goblin y la ciudad.</p> <p>El embajador imperial se desanimará y en el futuro tratará de sabotear la relación de la ciudad con el hechicero y los Neko Goblins.</p> <p>Los PJs serán invitados a una noche de alojamiento gratis en una bonita suite y tendrán sueños de águilas, berenjena y una misteriosa y hermosa montaña. Cada jugador tirará (ESP + ESP, dificultad 7), un resultado exitoso otorgará +3 a las Tiradas de Marcha durante una semana, de lo contrario sólo será un +1.</p>					