



El viaje al pueblo de los cultivos dorados

Una aventura para alimentar al dragón verde

1)

Hora: Mañana

Clima: Despejado

Terreno/ubicación: Pradera

Topografía: 6

Propósito: Realizar al tirada de Salud y Marcha.

Cinco sentidos: El nacimiento de un nuevo día ilumina la pradera donde se encuentra el camino que les llevará a Himawari.

Descripción: Al ser primera hora de la mañana, los Pjs deben realizar la tirada de salud y para conocer si sufren algún percance en el camino deben realizar una tirada de de marcha de dificultad 6

2)

Hora: Tarde

Clima: Despejado

Terreno/ubicación: Pradera

Topografía: 6

Propósito: Decidir entre los dos caminos que se ofrecen a Himawari

Cinco sentidos: Tras un largo paseo por la pradera adornada de vez en cuando por algún árbol solitario y por las hierbas que crecen altas (a lo lejos pueden ver a un dragón de las praderas en su infatigable tarea de convertir a estás en bosque), poco a poco la zona se va volviendo más arbolada, hasta que llegan a un cruce de caminos.

Descripción: Llegan a una región algo más boscosa, donde hay una señal que informa que hay dos vías para llegar a Himawari. Una de ellas lleva a internarse en el bosque, mientras que la otra parece rodearlo (quizás tardando algo más). Si hacen una prueba de Int+Int

frente a dificultad 6 (4 en caso de ser cazador) se darán cuenta de que hacía el bosque hay más pisadas que por el camino que lo rodea, lo cual resulta curioso cuanto menos. Si eligen ir al bosque pasa a la sección 3, si quieren rodearlo pasa a la sección 9.

3)

Hora: Ocaso

Clima: Despejado

Terreno/ubicación: Bosque

Topografía: 8

Propósito: Acampar en medio del bosque para pasar la noche.

Cinco sentidos: El poco sol del atardecer provoca que el hermoso bosque tome un ligero toque siniestro, con evocadoras sombras y ruidos entre los matorrales, pero aún se escuchan los cantos de los pájaros y algunos animales pequeños muestran su actividad antes de ir a sus madrigueras a dormir

Descripción: Al ser última hora del día, los Pjs deben realizar la tirada de acampada para saber si van a tener una buena noche y salir recuperados a la mañana siguiente.

4)

Hora: Mañana

Clima: Despejado

Terreno/ubicación: Bosque

Topografía: 8

Propósito: Realizar al tirada de Salud

Cinco sentidos: El bosque vuelve a renacer bajo los rayos del sol y las criaturas diurnas vuelven a realizar su actividad, un ligero rocío ilumina las hojas provocando que en los árboles haya destellos por el sol naciente.

Descripción: Al ser primera hora de la mañana, los Pjs deben realizar la tirada de salud.

5)

Hora: Mañana

Clima: Despejado

Terreno/ubicación: Bosque

Topografía: 8

Propósito: Descubrir que ha habido algunos pequeños ladronzuelos que se ha llevado parte de las provisiones y objetos brillantes que llevaban consigo.

Cinco sentidos: El suelo está marcado por las marcas de zarpas humanoides y se pueden ver algunos de los trozos más grandes que han caído en el suelo, vuestras pertenencias han sido revueltas.

Descripción: Al buscar entre las pertenencias solo parece que han sido recogidas algunos de los objetos más brillantes, metálicos (no tienen ni siquiera que tener un valor muy alto, quizás un espejo, una olla etc...) y parte de las provisiones (en total 4 de ellas). Los personajes pueden seguir su camino sino quieren problemas (ir a 6) o seguir el rastro de sus objetos perdidos (ir a 8)

6)

Hora: Mañana

Clima: Despejado

Terreno/ubicación: Bosque

Topografía: 8

Propósito: Realizar al tirada Marcha.

Cinco sentidos: El bosque parece apaciguar los ánimos encendidos por el robo de esta mañana y refresca lo justo para no tener que llevar ropa pesada de abrigo

Descripción: Al ser primera hora de la mañana, los Pjs para conocer si sufren algún percance en el camino deben realizar una tirada de de marcha de dificultad 8 (ir a 13)

7)

Hora: Mañana

Clima: Despejado

Terreno/ubicación: Bosque

Topografía: 8

Propósito: Realizar una tirada de rastreo que les llevará a una pequeña cueva Konekogoblin

Cinco sentidos: El rastro de migas y ramas rotas no parece complicado de seguir, los animales parecen algo silenciosos, quizás por el jaleo inusitado en su bosque.

Descripción: Si se es Cazador se lanzará Fue+Int para superar una prueba de 5, de lo contrario hay que superar una prueba de Des+Int de 6 para seguir el rastro hasta una pequeña cueva escondida entre los arbustos. De fallarla pasarán unas horas irán a la sección 6, sino van a la sección 8

8)

Hora: Mañana

Clima: Despejado

Terreno/ubicación: Bosque

Topografía: 8

Propósito: Descubrirán al ladrón, un jovencito Konekogoblin que pretendía alimentar a su padre enfermo dentro de la cueva.

Cinco sentidos: Iluminada parcialmente por los rayos de sol que entran de la entrada y los reflejos que proporcionan los centenares de objetos metálicos atados al techo y a los rincones que se menean parcialmente al ser descubierto el ladrón.

Descripción: El Konekogoblin llamado Haru se arrodilla ante los personajes, pidiéndoles perdón al ver sus semblantes enfadados y explica que lo que les ha robado era para su padre, que ya no puede comer la comida silvestre y él no sabe como cocinarla. Si perdonan al Konekogoblin, pero se llevan sus pertenencias obtendrán su gratitud y quizás aparezca en nuevas partidas. Si se las dejan quedar, les dará un objeto que guarda como un tesoro, un espejo antiguo y mono, pero algo anticuado. Si se les roba al par de Konekogoblins o se les amenaza para que les den sus tesoros, este hecho no pasará por alto para la tribu que está cerca y buscarán a los personajes para darles su merecido. Si ayudan al padre con medicinas y/o le enseñan a cocinar, este además de su tesoro, les dirá al resto de la tribu lo que han hecho por ellos y otro día recibirán una concha con extrañas motivos inscritos en ella, si se sopla en

ella, aparecerá el chaman de la tribu y oirá lo que quieran decirle, si es una proposición válida, los konekogoblins les ayudarán. Ir a la sección 6

9)

Hora: Atardecer

Clima: Despejado

Terreno/ubicación: Pradera

Topografía: 6

Propósito: Ya es tarde y es hora de buscar un buen sitio para acampar y pasar la noche.

Cinco sentidos: Rodeando el bosque pueden escuchar como la algarabía de pájaros empieza a cesar sus cantos según se acerca el ocaso, al lado del camino hay una casona que ha sido abandonada hace tiempo, invitando a pasar la noche en ella en vez del descampado.

Descripción: Al lado del camino se encuentra una casa de campo de dos plantas, su puerta está abierta en par en para y sus ventanas ofrecen una ligera vista de su interior, en otro tiempo tuvo que albergar mucha vida, pero ahora parece abandonada. Si se dedican a registrar la casa, no se dejarán de dar cuenta de que parece que ha albergado a alguien recientemente. Si se hospedan en ella pasa a la sección 10, si deciden seguir camino y acampar más adelante a la sección 12

10)

Hora: Ocaso/noche

Clima: Despejado

Terreno/ubicación: Pradera

Topografía: 6

Propósito: Realizan una prueba de acampada

Cinco sentidos: El interior de la casona huele a moho y a humedad, pero al menos es algo menos frío que estar al raso. Algunos murciélagos van y vienen en la oscuridad.

Descripción: Al ser última hora del día, los Pjs deben realizar la tirada de acampada para saber si van a tener una buena noche y salir recuperados a la mañana siguiente.

11)

Hora: noche

Clima: Despejado

Terreno/ubicación: Pradera

Topografía: 6

Propósito: Encuentro con algunos de los maleantes de Lord Francis

Cinco sentidos: Una algarabía de voces soeces irrumpen en lo que fue una noche sosegada y agradable, las luces de las antorchas iluminan la noche y la casona con un brillo enfermizo.

Descripción: En la noche, un trío de bandidos vuelven de sus desmanes hacia su escondite habitual (la casona) para dormir hasta el medio día que es cuando más inocentes se mueven por los caminos. Sus estruendosos gritos han provocado el despertar repentino de los personajes, ellos decidirán si atacarles (teniendo la sorpresa en su poder) o esconderse y escapar cuando menos lo esperen.

Son tres matones, página 172, en caso de derrotarles podrán obtener unas bolsas con 500 monedas (robadas a mercaderes como impuesto de paso) y algunas armas viejas y desafiladas. Si los atan y los llevan al pueblo tendrán una recompensa (o si han acabado con ellos, una prueba de su defunción). Ir a la sección 12.

12)

Hora: Mañana

Clima: Despejado

Terreno/ubicación: Pradera

Topografía: 6

Propósito: Realizar al tirada de Salud y Marcha.

Cinco sentidos: El nacimiento de un nuevo día ilumina la pradera y se puede ver cada vez más cerca la ciudad de Himawari.

Descripción: Al ser primera hora de la mañana, los Pjs deben realizar la tirada de salud y para conocer si sufren algún percance en el camino deben realizar una tirada de de marcha de dificultad 6, llevar a los ladrones harán que la topografía alcance el 8, ya que les molestarán en su trayecto. Ir a la sección 14.

13)

Hora: Mañana

Clima: Despejado

Terreno/ubicación: Pradera

Topografía: 6

Propósito: Un encuentro desafortunado con unos bandidos

Cinco sentidos: Ya pueden ver la torre que predomina en el pueblo de Himawari, cuando en medio del camino esperan hablando de forma grosera tres personajes de pintas poco recomendables.

Descripción: Con una mugrosa ropa que cubre una armadura mal cuidada, uno de los hombres parece ser el jefe y los otros dos lo cubren, puede que los dos solo sean músculos, pero el otro parece saber que se hace. Los tres matones ofrecen un trato a los personajes, si quieren pasar deben pagar 100 monedas de oro por cabeza, "Ya que hoy es un día grande" se burla uno de ellos. Si aceptan, les dejarán pasar sin dejar de burlarse de ellos, sino tendrán que enfrentarse con ellos. (2 matones y un bandido de bajo nivel, ya que ahora el jefe está más descansado), si les derrotan, pueden o bien llevarles presos hasta el pueblo o llevar una prueba de su sometimiento en caso de estar muertos. En sus pertenencias apenas hay unas armas muy mal conservadas. Ir a la sección 14.

14)

Hora: Mañana

Clima: Despejado

Terreno/ubicación: Pradera

Topografía: 6

Propósito: Llegar al Himawari

Cinco sentidos: El pueblo está engalanado y los niños juegan felices en sus calles, hay risas y cerveza entre los transeuntes que caminan entre las calles adornadas de motivos florales.

Descripción: Al llegar al pueblo, los guardias requerirán a los matones para encarcelarlos (si es el caso) y darán una recompensa de 200 monedas al grupo. En tanto pronto escucharán la noticia de que hay una boda en marcha entre la hija del alcalde, Clarisse y un rico mercader llamado Thomas, por lo que todo el mundo lo celebra (especialmente porque este matrimonio traerá nuevas oportunidades al pueblo).

Lo que ocurra durante la boda y el destino de los personajes ya es otra historia