

# As memorias dos obxectos.

Unha aventura de fantasía para unha sesión de rol.

Por Xogón, adicado a Villol.

21/07/2023



# RESUMO DA AVENTURA



PEQUENA VILA ANANA DE PEDRALTA LEVA SEMANAS ATURANDO PEQUENOS FURTOS.

Os seus habitantes nunca sospeitarían que todos son obra do mesmo autor, que non é outro que o tan pouco áxil coma intelixente Rocanegra Basalto, un goliat inicialmente adoptado pola comunidade pero que, a medida que crecía ata dupliocar o tamaño dos ananos máis altos, foi perdendo ese cariño inicial dos pedralteiros.

Aproveitando a tranquilidade da noite e unha capa de invisibilidade, Rocanegra rouba obxectos que lle lembran ao seu amigo Theros Tanaka, un anano clérigo que coñeceu nese mesmo lugar e co que viaxou un par de anos ata o seu triste pasamento. Os roubos non son máis ca un intento desesperado de recrear as memorias do seu amigo, e non se consideraron importantes en Pedralta ata que Rocanegra entrou no templo local e levou o artefacto máis poderoso de Theros: un martelo anano que permiten ao seu posuidor aumentar de tamaño considerablemente.

O día seguinte, cando é evidente a participación de Rocanegra no roubo, a vila decide declarar a guerra contra o goliat, preparándose para asasinalo e devolver o martelo ao templo antes de que o xigante teña oportunidade de empregar o seu poder contra eles. O grupo das xogadoras terá unhas horas para atopar a Rocanegra pola súa conta e procurar unha solución ao problema.

## ACTO 1. A INVESTIGACIÓN

Cando as protagonistas chegan a Pedralta, atopan unha gran assemblea matinal na praza central cunha afluencia masiva. A ninguén lle importa que escoiten, pero non aceptarán a súa voz a non ser que sexan membras ben coñecidas da comunidade. Están a discutir sobre a recuperación do martelo máxico de Theros, subtraído do templo a noite anterior. As diferentes figuras da comunidade toman quendas no estrado e manifestan as súas opinións sobre o asunto, que pronto converxen en responsabilizar indudablemente a Rocanegra Basalto dos roubos e en planear unha ofensiva contra el antes de que pasen as 24 horas precisas para que o posuidor do martelo de Theros poida empregar o seu poder para aumentar de tamaño. O plan aséntase nunha excursión dende Pedralta ata a cova de Rocanegra dentro de 7 horas, coa idea de provocar unha explosión que sele a caverna. O artefacto recuperaríase dentro dun lustro, cando xa sexa imposible que Rocanegra non finara de fame.

As xogadoras poden ter interese en adiantarse ao séquito oficial por varios motivos, entre outros:

- Por buscar unha solución amistosa ao conflito.
- Por quedar coma heroes por retornar o martelo.
- Por querer o martelo para os seus propios fins.
- Por satisfacer a algunha das personaxes que se expanden a continuación.

Sexa como sexa, unha vez rematada a assemblea, pode que queiran averiguar máis sobre Pedralta, Rocanegra e Theros. Velaquí unha listaxe non exhaustiva de personaxes cos que poderán interactuar:

- **Casilo, mestre de idiomas.** Deulle clase a Rocanegra todos os anos que pasou na vila. Destacará o rápido que aprendía cando era un cativo, destacando a súa boa caligrafía e como inicialmente progresaba máis rápido cós seus compañeiros, tomando meses en aprender o que os pequenos ananos tardaban anos. Mais chegou un punto no que a súa aprendizaxe estancou e comezou a recibir mofas xerais do resto de estudantes, tanto polo seu corpo coma pola súa mente. O propio Casilo viuse frustrado pola imposibilidade de aprenderlle poesía.
- **Celia, taberneira.** Boa parte dos seus ingresos viñan das festas organizadas por Theros logo das súas aventuras. Non terá malas palabras sobre o clérigo, salientará a súa gran tolerancia a todas as bebidas que ela servía e pode mencionar que gardaba un libro con frases graciosas que el dicía, pero que non sabe onde está agora mesmo. Sobre Rocanegra non sabe moito: non lle gustaba nin beber nin falar, así que poucas veces pisaba a taberna e Celia sempre sospeitaba que estaba aforrando cartos con algún escuro fin, xa que só bebía zumes cando Theros pagaba.
- **Nurme, paladín do templo.** Creceu con Theros, sempre foron amigos e, algunha vez, compañeiros de aventuras. Apuntáronse xuntos como aprendices no templo e levaron carreiras paralelas inda que con diferentes especializacións. Nurme tamén foi o que atopou a Rocanegra cometendo un gran sacrilexio dentro do templo, un acto que prefire non narrar. Por máis que o seu amigo Theros intercedeu polo goliat, o seu rigoroso sentido do ben levouno a facer unha denuncia formal que culminou nun exilio forzado. Theros anoxouse con Nurme cando a noticia chegou aos seus oídos, pero máis tarde comprendeu que o paladín obrou de acordo as súas crenzas e fixeron as paces.



- **Visma, mestra do físico.** Sempre foi unha tarefa complicada axeitar os exercicios a ese Rocanegra aparentemente cativo cuxa forza excedía por moito a do resto da clase. Foi precisamente ela a que lle presentou a Theros para que xogasen xuntos ao pedramán cando o clérigo andaba de descanso na vila. Uns anos máis tarde, o anano tiña que botar man do poder do seu martelo para aumentar de tamaño e ser quen de manter o nivel. A primeira vez que, inda así, foi superado, decidiu invitar o goliath a participar na súa seguinte aventura. Visma nunca o viu tan feliz como ese día. Ata hai ben pouco, Rocanegra aparecía misteriosamente no colexio á noite e sentaba preto dunha das portarías, pero desapareceron todas as pedras hai unhas semanas e non o volveu ver por aí. Nunca llo dixo a ninguén por medo a que castigasen inda máis ao seu exalumno.
- **Xonxa, ferreira.** Fíxose moi amiga de Rocanegra dende que este comezou as súas expedicións, xa que volvía con cartos e materiais raros abondo que investía en grandes armas e armaduras. Xonxa gozaba deses encargos especiais e consideraba esas pezas das máis interesantes que fixo na súa longa vida. Cando Rocanegra foi exiliado, Xonxa xogouse a súa reputación fabricando e levando persoalmente utilería variada para facer máis cómoda a súa nova vida. Ela evitará totalmente o tema, pero os rumores din que cambiou o de fundir metais para a súa armadura por fundirse con el sen armadura.

#### NON ESQUEZAS O PASO DO TEMPO!

O tempo avanza mentres as xogadoras investigan. Cada unha desas entrevistas pode levar ata unha hora e achega máis a saída da expedición contra Rocanegra.

## ACTO 2. O RASTREXO

Pedralta recibe o seu nome de atoparse no cumio máis alta do lugar. Inda que hoxe en día é doado chegar aí voando en liña regular, as travesías dentro da mesma montaña son moito máis complicadas. Para chegar ata a cova de Rocanegra, unha vez coñecida a súa ubicación, é preciso optar por unha ruta interior, a través dos pequenos túneles ananos, ou por unha predominantemente exterior, con grandes riscos xeográficos.

Velaquí algunhas complicacións posibles da ruta interior:

1. **Emboscada anana.** Un pequeno grupo de ananas adiantouse ao grupo e agardan pacientemente nunha posición privilexiada para lanzar un ataque. Están amoladas de que uns estranxeiros metan os fuciños en temas internos e intentarán, por calquera medio, que lisen por onde viñeron.
2. **Falso túnel.** Afastándose do que semella o camiño principal, xurde un estreito túnel circular do que ven un lixeiro hábito. Literalmente, xa que se trata dunha corrente de aire provocada pola boca dun gran verme que ocupa todo o camiño e que non dubidará en atacar ao grupo aproveitando que se atopa en liña e con pouca liberdade de movemento.
3. **Filosofía elemental.** Un elemental de pedra bloquea o camiño. En combate pode ser un inimigo letal, pero leva séculos meditando que será de el cando a montaña deixe de existir e estará máis que contento de escoitar as opinións do grupo antes de permitirlles continuar co seu traxecto, se levan boas intencións.
4. **Portas ocultas.** Inda que o grupo obtivese un mapa ou instrucións precisas, atopar as portas ocultas entre as pedras non é tan doado coma lles fixeron crer. É preciso un gran nivel de atención, coñecemento da arquitectura anana ou tempo para dar co camiño bo. E o tempo non sobra.

E outras posibles complicacións da ruta exterior:

1. **Harpías adolescentes.** Un grupo de harpías mozas ten que demostrar a súa valía roubando obxectos doutros seres intelixentes. O grupo atópase nun paso moi estreito e semellan un obxectivo doado para as inexpertas monstrosidades.
2. **Niño de grifón.** Ao dobrar unha esquina, pódese ver un niño con tres grifóns pequeniños. A súa nai anda preto e non atura que ninguén se aproxime ás súas crías.
3. **Ponte rota.** Tras un pequeno pero duro ascenso, o camiño remata nun par de postes dos que colgan as cordas que suxeitaban unha ponte que partiu pola metade. No extremo oposto tamén é visible o mesmo enxeño, cos travesiros batendo constantemente contra a roca por mor do vento.
4. **Tempestade.** Unha baixada repentina das temperaturas, acompañadas de fortes ventos e chuveira que ameaza con se converter en neve. Hai un refuxio preto que garante a seguridade, pero semella complicado estimar canto tempo durará o temporal.

#### É SE PODEN VOAR?

Se o grupo protagonista ten a capacidade de voar, seguramente prefiran a ruta exterior. No caso de que iso trivialice os encontros, podes incluír algúns da ruta interior como paso previo á chegada á morada de Rocanegra.



## ACTO 3. O ENCONTRO

A vivenda de Rocanegra nin está agochada nin semella unha residencia. É un buraco na montaña que, tras un xiro, permite ver unha luz ó fondo que sae dunha gran concavidade. Alí atópase o goliat, moi centrado na lectura dun vello diario de Theros, pronunciando cada runa en alto lentamente. A non ser que se faga unha gran escandaleira, é probable que non se decate dos grupos invasores ata que estean moi preto del. No caso de sentir o perigo, equipará a súa capa de invisibilidade e tentará fuxir con todos os recordos de Theros que poida, algo con poucas opcións de éxito xa que o fume da pipa que se detalla a continuación non se tornará invisible.

Eses obxectos están normalmente expostos nun altar feito con pouco arte ao redor dun simple debuxo do clérigo na parede, rodeados de runas ananas de gran beleza. Entre os obxectos destacan:

- **O martelo de crecemento**, que desencadeou a aventura.
- **Apócema feita por Theros**, un líquido verde-marrón dentro dun frasco cunha etiqueta ilexible.
- **Doas de rezo**, cada unha entallada a man cunha runa diferente.
- **Pipa botafume**, unha pipa máxica que nunca deixa de arder, cuxa fragancia empapa todo o aire da cámara.

No caso de non poder escapar, Rocanegra adoptará posición de loita co obxectivo de que ninguén roube os seus tesouros, loitando feramente ata que vexa clara a súa derrota. Nese intre, deixarase caer de xeonllos e chorará amargadamente. Activarase de novo se alguén mete man no seu tesouro, obviando o gran risco para a súa vida. Se fica vivo e sen tesouros, brincará polo precipio máis próximo de pura desesperación.

Alternativamente, aceptará de boa gana calquera charla que pense que ten que ver con Theros, inda que sexan mentiras obvias, e esixirá saber todo o posible sobre o seu desaparecido amigo, enchéndose tanto de emoción coma de calma con cada historia. Tamén el contará as súas aventuras co menor dos Tanaka e explicará, ao seu xeito, como cre que pode falar con el a través dos obxectos do seu altar, contando a historia de cada un. No entanto, no seu interior, sabe que iso non é certo, e que nunca máis poderá falar co seu amigo. Poderá chegar a comprender que, polo menos o martelo, ten que volver a Pedralta. Despois de todo, Theros segue máis vivo nos corazóns dos seus amigos do que nunca estará nunha pipa ou nun martelo.

## ACTO 4. A CONCLUSIÓN

Dependendo do acontecido nos anteriores actos, e do tempo dispoñible na sesión, o regreso a Pedralta ou a fuxida co martelo poden traer consigo novos problemas. O encontro coa partida de ananos que saíron da capital parece dos máis obvios, se non chegaron durante o encontro con Rocanegra, pero calquera do segundo acto pode volver aparecer ou facer un retorno.

Se tanto o martelo coma a historia de Rocanegra chegan a Pedralta, convocarase unha nova asemblea para a semana seguinte. Os temas a tratar serán se Rocanegra merece volver do exilio, se a memoria de Theros Tanaka está ben conservada na vila e se é preciso adicarlle unha estatua na praza central na súa honra, quizais esculpida por Rocanegra.