



El Elixir de Ratafía

Pociones a sol y serena

Por «Neophenix»

Créditos

Esta obra a sido creada para la II Edición de la *Folclore Rol Jam* 2021 «Ratones aventureros».

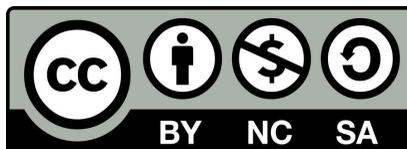
Texto y maquetación :
«Neophenix»

Ilustraciones:
Pixabay y «Neophenix».

«El Elixir de Ratafia» es una obra independiente creada por «Neophenix» y no está afiliada ni a Losing Games ni a El Refugio de Ryhope.

Se publica bajo la «Licencia a Terceros de Mausritter».

Los derechos de *Mausritter* son propiedad de Losing Games y de El Refugio de Ryhope (para la edición en castellano).



ÍNDICE

La historia de la Ratafia	4
El Elixir de Ratafia	5
Aventura	5
Escena 1 - Llegando a Coloma.....	5
Escena 2.a - Consiguiendo aguardiente.....	6
Escena 2.b - A por la hierba de San Juan.....	7
Escena 3 - El nogal de nueces verdes.....	7
Escena final - Vuelta a la aldea.....	8
Creación de pociones	9
Recetas de pociones.....	10
Tabla de especias.....	10
Tablas de hierbas.....	11
Tarjetas de objetos y material fotocopiable	12

La historia de la Ratafía

La tradición de macerar nos viene de la época de los griegos o incluso antes. En la zona de Cataluña encontramos una tradición que se remonta al siglo XVIII basada en crear un licor dulce. A partir de la maceración de aguardiente y una mezcla de hierbas y especias se consiguió elaborar una bebida muy típica de la zona, la *Ratafia*.

La receta varía en cada zona y es transmitida de padres a hijos durante generaciones. De esta manera podemos encontrar grandes diferencias entre unas y otras pero todas parten de un mismo principio básico. Como base se utiliza un aguardiente anisado para la mezcla y añadimos nueces verdes, o comúnmente llamado nogalina, que es la cascara de la nuez recogida en San Juan, por lo que aun esta verde.

El siguiente paso es añadir hierbas y especias de manera equilibrada. Al elegir las se tiene que tener en cuenta las diferentes propiedades que dotaran a la mezcla final de diferentes sabores, colores y olores. Las hierbas normalmente se eligen mentoladas o cítricas, ya que es una bebida que se suele tomar después de las comidas. En cuanto a las especias, lo más común para las recetas más básicas es usar nuez moscada, clavo, anís estrellado, comino y canela.

Una vez introducida la selección de hierbas y especias con el aguardiente en un recipiente de vidrio se deja la mezcla a sol y serena por 40 días. Una vez pasado ese tiempo separaremos la mezcla de hierbas, especias y nueces del líquido mediante filtrado. Para quitar los restos de los productos utilizados y dejar solamente el licor limpio y sin impurezas. El siguiente paso será dejar el licor envejecer durante otros 3 meses dejándolo en reposo en la misma garrafa de vidrio o mejor en una bota de roble.

Al finalizar este tiempo ya tendremos el licor listo para un último filtrado y su embotellamiento. Esta tradición da lugar a diversas ferias por toda la geografía de la comunidad durante todo el año. Entre las ferias encontramos algunas donde se enseñan la elaboración del producto o la recolección hasta las más sencillas donde se realizan concursos al finalizar el proceso y se degustan Ratafías verdaderamente exclusivas.

El Elixir de Ratafía

Partiendo de la inspiración por el licor de la Ratafía encontramos esta aventura donde nuestro entrañable grupo de ratones conocerán un nuevo lugar y una larga tradición que podría perderse. En sus manos estará el formar parte de la solución.

Aprovechando algunas de las escenas creadas para la aventura se han creado nuevos enemigos, objetos e incluso una mecánica de creación de pociones. Todo ellos son meros ejemplos y herramientas pero ni mucho menos se pretende frenar vuestra creatividad. Sentiros libres de añadir a las diferentes listas elementos que echéis en falta, así como modificar lo que aquí se plantea para adaptarlo a vuestra mesa.

Aventura

Escena I - Llegando a Coloma

Después de varios días de exploración los personajes llegaron a la aldea Coloma. Una pequeña aldea situada en el claro de un bosque rodeada por abundante maleza que le proporciona tanto protección como intimidación. Esta curiosa localidad cuenta con varias cabañas construidas con ramas y hojas situadas en círculo alrededor de una pequeña roca con runas grabadas en su superficie.

Al llegar verán que solo sale a su encuentro una pareja de ratones con ropas que hacen pensar que son la guardia. Se les vera nerviosos pero les dejaran pasar sin mayor problema que indicarles que no den problemas. Una vez dentro se darán cuenta que algunos aldeanos van de arriba abajo algo nerviosos pero saludaran amablemente. En esta aldea no hay posada ya que no suelen tener visitas y las pocas que encuentran el lugar son invitadas amablemente a alguna de las casas de los aldeanos.

En este punto los jugadores son libres de explorar la aldea y todos los ratones que encuentren les trataran cordialmente, pero cuando haya pasado un rato se les presentara el jefe de la aldea, Boletus Serra. Les pedirá disculpas por no haberse presentado antes pero han llegado justamente unos visitantes unas horas antes y con serios problemas.

El jefe viendo a nuestro grupo les contará que los visitantes son un par de los druidas del norte, habitantes del Gran Nogal. Han sido atacados y han tenido que venir a la aldea a pedir ayuda. Si no consiguen recuperar el nogal perderán el acceso a las nueces, necesarias para elaborar su elixir. Es el último nogal de su categoría y perderlo supondría la pérdida de una tradición centenaria. Clarisa Zeun y Ricino Zeun son los dos druidas que han conseguido llegar y les llevara ante ellos mientras les da la explicación. Una vez reunidos

con ellos les explicaran a los aventureros que encontraran el nogal a tres días de viaje hacia el norte.

Si los aventureros aceptan ayudarles los druidas les explicarán algunas cosas más. En principio les gustaría recuperar el nogal, pero si no fuera posible estarían agradecidos si pudieran conseguir alguna nuez verde. Todo ello para poder buscar un lugar propicio donde volver a comenzar y no perder la tradición. Les explicaran que se han dedicado todo este tiempo a crear pociones para diversas aldeas y que estarían muy agradecidos de seguir haciéndolas.

En este punto sera el jefe que deje descansar a los druidas y les entregue a los aventureros una bolsa para hierbas. También les contará que si pudieran pasaran a recoger el resto de componentes de la poción estarían agradecidos ya que actualmente ellos disponen tanto de las hierbas y del licor pero andan escasos. Por supuesto serán recompensados en tanto que les ayuden.

<p>Bolsa de hierbas</p> <hr/>  The icon shows a leather herb bag with a leaf on it, and to its left are two empty square slots, one above the other, representing inventory slots for items.	<p>Esta bolsa es el primer objeto que integramos en la aventura. En ella podemos introducir los componentes para la creación de pociones tal y como se explica en el apartado correspondiente. Podemos introducir dos ingredientes de los que encontramos en las tablas de hierbas o especias, para indicarlo podemos usar los 2 recuadros para indicar cuales.</p>
--	---

Los aventureros ya tendrán información necesaria para continuar con la exploración. Seguidamente se presentan algunas escenas las cuales no serán obligatorias que realicen si prefieren conseguir los componentes en la aldea. Como el nogal esta a 3 días, tenéis total libertad para crear encuentros aleatorios durante el viaje.

Escena 2.a - Consiguiendo aguardiente

Esta escena transcurre entre la aldea Coloma y el Gran Nogal, siempre que se desvíen para hacerse con el licor para la poción. En un pequeño tocón al lado de un rio encontramos a la Banda de las Ratas de Agua. Estas ratas destilan un aguardiente necesario para la creación de la poción.

Cuando lleguen los aventureros encontraran que está su líder junto a 1d6 ratas miembros de la banda. La principal diferencia de el líder es que dispone de un escudo que le otorga Armadura 1 y que el resto de características tienen 1 punto más que la rata común indicada en el manual.

La banda no sera hostil de primeras, con lo que los aventureros podrán hacerse con el aguardiente de diversas maneras las cuales incluyen tanto el dialogo y haciendo un trato con la banda o por las malas y entablado un combate. Son libres de buscar cualquier otro

camino para hacerse con él. Elijan la forma que elijan de conseguirlo se podrán llevar 1d4 botellas de aguardiente.

<p>Aguardiente</p> <p>○○○</p> 	<p>Este objeto es una pequeña botella con tres tragos de aguardiente. Cada trago provocara varias reacciones en el consumidor. El primero es la adquisición de 2 PG temporales (pudiendo superar el máximo actual) pero conseguirá desventaja en las tiradas de VOL. El efecto durará durante 2 guardias.</p>
--	---

Escena 2.b - A por la hierba de San Juan

Otro de los componentes que se necesita para la mezcla es la llamada «Hierba de San Juan», la numero 14 de la **tabla de hierbas «Flores»** que se encuentran al final del documento. Este escenario tampoco es obligatorio para completar la aventura pero si recomendable.

En este caso la localización a la que se han de dirigir es un pequeño lago. Cuando lleguen a la orilla del mismo verán que hay una pequeña isla en el centro presidido por un sauce llorón. Encontraran arbustos rodeando este sauce de donde podrán conseguir las hierbas.

Este sauce es mágico y en cuanto se acerquen a los arbustos para conseguir las flores los atara con sus ramas y se presentara a nuestros ratones aventureros. Su nombre es Guoli Lineo y les permitirá coger una flor si aciertan en acertijo. De manera mecánica en este punto aconsejamos buscar alguna adivinanza o enigma popular y proponerlo a los jugadores. En caso de quererlo hacer mediante tirada se hará una tirada de salvación de VOL enfrentada a Guoli (VOL 8). Si se gana apartara las ramas y dejara que cojan el componente. En caso de que gane Guoli, el ratón que se haya enfrentado perderá 1 punto de VOL que será sumará a la VOL de Guoli. De esta manera cada vez será más difícil conseguirlo. El efecto de la perdida de puntos se vera restaurado automáticamente transcurridas 2 guardias fuera de la isla y de la influencia de su magia.

Escena 3 - El nogal de nueces verdes

Llegar a este escena podrá hacerse antes o después de las otras ya que no hay un orden establecido ni es obligatorio pasar por todas las localizaciones. Al llegar al Gran Nogal veréis como pequeñas escaleras que lo rodean y escuchareis sonidos en lo alto. Por lo que se habrá explicado en la aldea dentro del nogal es donde habitaban los druidas y donde podrán encontrar tanto los utensilios para hacer las pociones como los componentes necesarios.

Al entrar en él se darán cuenta que ahora el nogal esta habitado por una ardilla asentada en la copa junto a una pequeña despensa de las nueces verdes que tenían los druidas recolectadas antes de escapar.

Ardilla

12 PG, FUE 12, DES 15, VOL 10, Armadura 1

Ataques: 1d8 mordisco, 1d6 lanzamiento (Nueces o frutos secos)

Crítico: El enemigo que recibe el golpe se queda aturdido 1 ronda

Quiere coleccionar frutos secos para hibernar.

Al llegar a la ardilla podrán hablar con ella pero teniendo en cuenta que su reacción no amistosa. En este conflicto volvemos a tener la opción de combatir por la recompensa o dialogar para poder acabar consiguiendo las nueces verdes o algún otro trato. En caso de conseguir las encontrarán 1d3 nueces verdes.

Si han conseguido las nueces pero la ardilla se queda en el nogal tendrán que tener en cuenta que los druidas no podrán volver ya que la ardilla no se fía de ellos. Todo esto teniendo en cuenta que se podrá haber llegado a un trato que se salte esta indicación.

Escena final - Vuelta a la aldea

Una vez explorado el bosque para conseguir los diferentes componentes del elixir solo quedará volver a la aldea para entregar todo lo conseguido a los druidas y al jefe. Según como se haya solucionado el problema en el Gran Nogal los druidas harán su ritual en la aldea o volverán al árbol.

Nuestros aventureros podrán quedarse y si hablan con los aldeanos descubrirán que hay un secreto que los une con los druidas Zeun pero que aún no sera desvelado. También si han pasado por alguno de los escenarios 2 podrás saber más información de esos lugares y de quien habita en ellos.

Para dar por finalizada la aventura el jefe de la aldea les dará la recompensa acordada por realizar la búsqueda. En cualquier caso si se quedan o vuelven más tarde recibirán tantas pociones de «Elixir de Ratafia» que hayan podido crear los druidas con los componentes facilitados por ellos (ver en el siguiente apartado como se crean las pociones). Aquí termina esta aventura donde nuestros ratones habrán conseguido (o no) grandes aliados y nuevos conocimientos centenarios.

Poción



Este objeto sera el utilizado para indicarlo en el inventario una vez creado mediante la mecánica de creación de pociones. Tendrá un único uso. El efecto variará tal y como se indica en las tablas a razón de la receta de creación.

Creación de pociones

En este apartado se detallará una nueva mecánica. Esta mecánica hace referencia a la creación de pociones mediante la maceración de diferentes compuestos. Como hemos visto en la aventura, a partir de una base alcohólica y mezclando diferentes hierbas hemos conseguido una poción.

Hay que tener en cuenta que las recetas pueden variar e incluso podéis crear nuevas, aquí se expondrá que factores tener en cuenta a la hora de definir sus propiedades.

La formula básica será 3 usos de aguardiente, 1 componente principal, como mínimo una hierba y una especia. Una vez los componentes mezclados se dejan macerando un mínimo de 40 días y un máximo de 70. La fase final siempre durara 3 meses. Hay que tener en cuenta que pese a utilizar múltiples componentes, solo se creara 1 uso de poción, en caso de querer crear más unicamente habrá que multiplicar los ingredientes de la receta por la cantidad de usos que queramos.

Cada hierba y especia tiene propiedades diferentes, en este caso nos basaremos que a mayor cantidad de estas mejores propiedades tendrá la poción resultante. Así como a más tiempo de maceración, tendrá el mismo efecto pero con mayor intensidad. Por ejemplo creamos una poción con el efecto de curar 1d4 que a sido macerada en 40 días. La misma receta, macerada en 70 días, tendría el mismo efecto de curar pero la cantidad seria 2d4.

Las pociones más poderosas, normalmente las que modifican los atributos del personaje, solo se pueden tomar una vez, la segunda vez que se tomen no producirán ningún efecto. Eso aplica también a la ingesta de pociones más poderosos, no se acumularan los efectos sino que se quedara el más poderoso. En el caso de tomarse una poción que aumenta la Fuerza en 1 punto y posteriormente tomarse una que lo aumente en 2, la modificación final seria de 2 puntos y no de 3.

Como referencia indicamos una tabla con varias recetas y sus efectos pero se puede ampliar libremente. Indicamos un dado en caso de querer utilizarlas y conseguir alguna de manera aleatoria. Para esta mecánica hemos simplificado los componentes de manera que la base alcohólica siempre sera el aguardiente.

Recetas de pociones

Id6	Componente	Hierbas y especias	Efecto
1	Nuez verde	Canela, nuez moscada, anís	Cura +1d4 PG
2	Avellana	Cacao, salvia	Aumenta +1 atributo fuerza
3	Limón	Tomillo, Vanilla	Invisible 24h
4	Pepita	Azafrán, Viola	Aumenta +1 atributo voluntad
5	Obsidiana	Semilla de hinojo, Marialuisa	Recarga todas las tabillas del inventario del tomador
6	Hongos secos	Jengibre, Orégano	Aumenta +1 atributo destreza

Seguidamente tenemos una tabla con un listado de especias para tus aventuras. Puedes tirar un dado de 20 o seleccionar cualquiera de ellas para crear tu propia poción. Algunas tienen propiedades especiales en la vida real pero debido a su extensa explicación se ha optado por indicar aquí los nombres y dejar la parte de investigación a un lado. Asimismo invitamos a ampliar esta tabla con vuestras propias especias.

Tabla de especias

Id20	Especia	Id20	Especia
1	Anís - verde, estrellado, picante -	11	Canela
2	Ajonjolí (Sésamo)	12	Azafrán
3	Jengibre	13	Achiote
4	Vanilla	14	Cassia
5	Pimienta negra	15	Pimentón
6	Cacao	16	Nuez moscada
7	Mostaza	17	Comino
8	Cúrcuma	18	Clavos de olor
9	Cardamomo	19	Regaliz
10	Semilla de hinojo	20	Cilantro

Otro contenido que añadimos a este documento son dos tablas sobre hierbas. Debido a la cantidad de hierbas que podemos encontrar las hemos separado en dos. La primera nos muestra plantas las cuales son su flor el componente para las creaciones. En la segunda tabla encontramos un listado de diferentes partes de la planta para las recetas. En ambas tablas veréis que los resultados altos han sido reservados para que, en caso de darse, se repitan las tiradas para crear una receta con más componentes.

Los componentes de ambas tablas hacen referencia a 1 uso del mismo, que equivaldría al espacio que ocupa en el inventario al usar una bolsa de hierbas.

Tablas de hierbas

Flores

id66	Planta	id66	Planta
11	Albahaca	32	Mirto
12	Saúco negro	33	Lavanda
13	Calaminta	34	Salvia
14	Hierba de San Juan	35	Tomillo
15	Retama	36	Viola
16	Prunella vulgaris	41	Manzanilla
21	Malva	42	Rosa
22	Lonicera	43	Poniol
23	Tila	44	Hierbaluna
24	Hisopo	45	Saturejas
25	Tomillo	46	Oreja de oso
26	Clavel	51	Milenrama
31	Nepeta	52-66	Tirar dos veces en esta tabla

Otras partes de la planta

id66	Planta	id66	Planta
11	Magnolia (Pétalos)	32	Menta (Hoja)
12	Naranja (Fruto)	33	Ruta (Hoja)
13	Cerezo (Fruto)	34	Romero (Hoja)
14	Enebro (Fruto)	35	Menta de río (Hoja)
15	Limonero (Fruto)	36	Laurel (Hoja)
16	Pomelo (Fruto)	41	Lentisco (Hoja)
21	Cola de caballo (Tronco)	42	Llantén mayor (Hoja)
22	Malvavisco (Raíz)	43	Llantén menor (hoja)
23	Olivera (Hoja)	44	Escabiosa (Hoja)
24	Ajenjo (Hoja)	45	Verbena (Hoja)
25	Orégano (Hoja)	46	Estragón (Hoja)
26	Marialuisa (Hoja)	51	Eucaliptus (Hoja)
31	Melisa (Hoja)	52-66	Tirar dos veces en esta tabla

Tarjetas de objetos y material fotocopiable

Bolsa de hierbas



Bolsa de hierbas



Aguardiente



Poción

