



Hiromi @Hiromi1321

Jul 14, 2020 · 50 tweets · [Hiromi1321/status/1282980774241800196](https://twitter.com/Hiromi1321/status/1282980774241800196)

🧵🧵 HILO DE ROL. L5A 🧵🧵

🏯🏯 Viajar por el Imperio Esmeralda. 🏯🏯

## Guía Michelin by Hiromi 🤔

1. ¿Por qué se viaja en el Imperio?

Más allá de los comerciantes, de los guerreros que van a la batalla o de los diplomáticos y magistrados que recorren el Imperio hay ocasiones en el año en el que cualquiera lo hace. Ir a una corte de invierno lejos de tu zona, un peregrinaje

religioso, ir a visitar a un familiar...

Hay muchos y muy variados motivos pero atendiendo a dónde vayas y por qué el curso de actuación puede cambiar mucho.

2. ¿Cómo se viaja?

Los Unicornios son el único clan que tiene caballos decentes, como los conocemos nosotros, caballos grandes, fuertes, percherones incluso tienen.

El resto del imperio se tiene que conformar con caballos que más parecen ponys. Aún así obviamente quien lo tiene

viaja con ellos claro.

Pero la mayoría del Imperio lo hace a pie o en carros.

También pueden ir en palanquines (que no son nada cómodos sobretodo para los portadores, todo sea dicho, pero si de la aristocracia, de la casta samurai)

Hay también embarcaciones que hacen rutas

fluviales en ríos grandes o por mar.

Pero en realidad los viajes suelen ser andando, largas jornadas de un lugar a otro que hace que obviamente viajar no sea del gusto de todos y más cuando vives en ciudades.

También tenemos que recordar que los shugenjas (clérigos)

tienen habilidades para poder ir mucho más rápido andando, conjuros que hace que recorras x5 o incluso x10 las distancias normales. Aunque no se suele usar ya que es trivializar el uso de los kamis para algo que no es necesario si no hay un motivo de peso. Aunque la opción está.

### 3. Caminos Imperiales. Los mejores caminos.

El Imperio tiene una red de caminos principales, los Imperiales, en los que se gasta dinero del herario público para mantenerse, como vías públicas y más seguras custodiadas por el clan por donde pasa.

Las mejores calzadas están en tierras Grulla, Escorpión Y león con diferencia, ya que son los clanes que más usan dinero en mantenerlos a punto ya sea para que pasen sus ejércitos o sus comerciantes.

Son caminos seguros con muchas posadas y fondas para los viajeros y que

a su alrededor crecen pueblos que buscan aumentar su tejido económico con los viajeros.

Además de estos caminos por supuesto tenemos los del Clan, comarcales y locales. Igual que una red de carreteras nacional.

El extra de los caminos imperiales es la seguridad, al ser caminos imperiales hay mucho tráfico de personas de todas clases y también de las legiones de los clanes para custodiar que todo va bien.

Eso también significa un tránsito de la casta samurai por estos, que puede ser

bueno o malo depende de cómo lo veas y depende de a qué castas pertenezcas. Si por ejemplo eres hinin (uno de las castas más bajas) más te vale no llamar demasiado la atención para que un iracundo y cansado samurai no la pague contigo por el mero hecho de existir.

Eso también hace que en el caso de los samurai sea normal las comitivas y el paso de personas armadas.

Mezclar camino, polvo, cansancio y katanas no suele ser buena mezcla... Just saying...

### 4. Comida.

Si vas por un camino Imperial será poco probable que no encuentres donde comer en este o en pueblos cercanos, pero es normal llevar comida para los viajes.

Agua en cañas de bambu para mantenerlo fresco. Bolas de arroz (onigiri) con algo dentro, pescado ahumado,

carne seca, quizás algunos dulces como mochis fáciles de transportar, bentos preparados para el viaje con un poco de variedad...

Todo depende del nivel económico de la persona. Si eres una persona parca y no de mucho recurso me temo que vas a estar comiendo bolas de arroz

(onigiri) todo el camino casi de por seguro.

Pero también los hay que le gusta visitar en sus viajes e ir más despacio por las rutas culinarias.

Todo el mundo sabe del sochu más fuerte de tierras Cangrejos.

Las delicias especiales de los Escorpiones expertos en innovar en

la cocina usando recetas que escandalizarían a un severo león, la cocina de alta calidad de materiales de la Grulla donde puedes tener carne de una vaca que ha pastado en la llanura Wadashi y a vivido mejor que el 99.99% de la población heimin (campesina)

Los sabores especiados de los Unicornios, tan extraños y quizás su demasiado uso de la carne.

El pescado tan fresco y especial de las islas de la seda Mantis.

Los raros platos de la cocina Dragón con sus sopas densas para los duros inviernos.

El sabor de ciertos alimentos que

crecen de manera especial en las inmediaciones del bosque de los Isawa, como las setas, para sus platos.

O la cocina local de ciudades cosmopolitas como Ryoko Owari Toshi u Otosan Uchi.

Sin olvidarnos claro de las grandes recetas clásicas de los León.

5. Visados.

EL TEMA.

Esto parece una tontería PERO NO.

Si los jugadores son magistrados o yorikis o relacionados con la diplomatura es sencillo. Su visado es para todo el Imperio como si son de familia Imperial.

De otra forma si eres de un Clan debes tener visado que ponga de donde a donde vas. No vale ser Cangrejo e ir a tierras Grullas y que te pillen por terreno dragón con ese visado.

Te pueden enmarronar y puede producir un problema y ya no sólo contigo, sino con tu señor.

Recordemos que están los samurais para servir no para liársela a sus señores.

Los visados son un documento donde se pone no sólo nombre, sino familia, antecedentes, viaje, motivo, señor... De manera que trata de tener mucha información para que los puestos fronterizos los

guardias puedan revisarlo bien e incluso si se quieren poner puntillosos te hagan preguntas.

Además, en los puestos fronterizos entre clanes hay enormes tochos de documentos con información certera de los samurais, familias, señores... de manera que si creen que mienten

pueden comprobarlo y si estiman sospecha encarcelar al que sea hasta que se aclare por seguridad.

Más vale pasar bien un control y ser simpático, vamos.

Los campesinos muchas veces lo tiene mejor o peor depende de si pasan siempre por allí y ya son conocidos y tienen visado por

ejemplo de comerciante entre zonas.

Los controles suelen ser así:

Un primer patio donde se puede descansar, abrevar al caballo, dejar las cosas... mientras se espera.

Hay un pasillo que pasa entre dos edificios. En el primero están los magistrados de la zona en la que se está

Muchas veces son de tu clan y sólo es un revisar el papel decirte "a dónde vas" y poco más. El siguiente edificio es del clan al que entras y ahí suelen ponerse pejugeros.

Con los magistrados locales de los puestos de visados hay que llevarse lo mejor posible que sino al

calabozo que hay en el mismo puesto.

Por supuesto antes de pasar a los samurai se le piden las armas que serán entregadas a la salida del peaje. Para que no haya problemas.

Y por supuesto en los peajes hay una cuadrilla de guerreros para asegurar que todo va bien y tu seguridad

claro. Se supone que ellos cuidan que todo vaya bien y eres tú el que ni debes dar problemas y debes estar agradecido.

Esta misma guardia es la que muchas veces vigila los alrededores de los caminos y del puesto. Muchas veces estos puestos están en zonas que son embudos naturales

Como cerca del paso Beiden.

Por línea general si el máster no quiere problemas y los jugadores van con la magistratura no tendrán problema alguno pero si quieres jugar con los problemas que da esto como podréis imaginar las tensiones en los peajes de clanes que están

en conflictos en ese momento puede ser tenso a más no poder e interesante.

O cuando son grupos de un solo clan que llama la atención sobretodo si son bushis ya que es una pequeña escuadra de personas letales que viajan juntas a saber para qué porque una cosa es lo que diga el

visado y otra la realidad... (que eso es lo que puede pensar un magistrado del peaje).

## 6. ¿Dónde dormimos?

Parece una pregunta sencilla ¿verdad? Pues tiene su truco.

Obviamente si hay posadas pues en ellas pero muchas veces llegarás a un pueblo donde no haya. ¿Y ahora qué?

Pues os voy a contar estas cosas de la vida del samurai...

Un ronin que es un perro sin dueño se aguanta y duerme en la calle pero al ser samurais, seáis del clan en el que estáis pasando o no podéis con más cara que espalda entrar en una casa de un heimin (campesino) y decirles (que no pedir) que vais a dormir allí y dando las gracias

ellos por ese honor y porque te comas su comida XD

Es lo que tiene tener alma y que ellos sean animales con forma humana. Tu a un perro no le pides permiso para sentarte en el sofá. Es TU sofá.

Obviamente si no se pertenece a la zona más te vale ser educado y hacer como si eso

no pasara nunca y salir de allí lo antes posible porque los heimins son como perros, animales con forma de humanos pero NO son tus perros, sino de otros samurais así que no se le pega al perro del vecino.

Si eres del mismo clan, pues puede que te sientas con más derecho

pero aún así si ese pueblo no es tuyo por mucho que sea del clan no es tuyo sino de tus señores, así que los tratarás bien y te marcharás de allí tranquilamente.

Lo normal en estos casos es ir a la casa del que parezca el líder del pueblo por aquello que suele ser la más decente

En otras ocasiones el pueblo tiene un samurai al que pertenece, entonces lo adecuado es ir a presentar los respetos y saludar y lo habitual es que este, viendo que se hace de noche, os invite a quedaros si el intercambio de cortesía ha ido bien, o que disponga de la casa de uno

de los aldeanos que le pertenecen (es su pueblo) para que os alojen.

Habrà otras ocasiones que os pille en mitad de la nada y entonces todo el mundo deberá acampar.

## 7. Educación para los señores de los pueblos/ ciudades.

Cuando se viaja y se está de paso no hay que ir saludando a todo el mundo, pero lo normal es que si por un casual hay que pernoctar en un lugar que hay samurais y que hay un líder se vaya a saludar y a presentar los

respetos, aunque haya una posada donde nos quedemos. Si por ejemplo va un grupo de Pjs que son bushis y entran en un pueblo donde hay una familia de samurais y piensan quedarse un par de días descansando lo adecuado es ir a presentarse de buena fe

para mostrar educación y de paso mostrar las buenas intenciones del grupo. Y ya que estamos todo es política, uno nunca sabe cuándo va a necesitar ayuda en el futuro...

Este tema es algo complicado ya que es de educación llevar algo de regalo a los anfitriones, por educación

así que hay que comprar algo quizás en el pueblo o algo que se lleve (los cortesanos Dojis van cargados de toda clase de detalles para estos menesteres). Como supondréis uno no puede ir dejándose el sueldo del viaje en esto (salvo si eres Grulla que esto te parece una minucia)

así que a veces hay también que estimar las presentaciones y donde quedarte y donde no de manera que se puede ir a lo loco por la vida, por supuesto, pero en un Imperio tan formalista yo no lo recomendaría...

O al menos aquí tienes otra experiencia de juego distinta

donde puede parecer una tontería un feo que le has hecho a un líder local pero resulta que la mujer de su hermano está casado con alguien más poderoso que en el futuro sí que se acordará del feo...

#### 8. Limpieza.

Los rokuganíes son un pueblo pulcro que odia la suciedad, el sudor y los malos olores. No olvides que tus personajes se acicalen, vayan a baños públicos, onsen y que también cuiden de sus armas.

Es un deshonor para un señor feudal que sus siervos vayan como perros

cual ronins por la vida. Eso va en contra del precepto de cortesía del Bushido.

Así que nada de ser otacos, chicos, hay que lavarse 😊

Y con esto, samurais míos, podéis salir desde Shiro Kuni, recorrer el territorio del Halcón rodeando el Shinomen, subir río arriba hacia la misteriosa Ryoko Owari, bordear Beiden, disfrutar de las vistas en las playas de Kyuden Doji, cabalgar por las estepas Shinjos, ascender

hacia los monasterios de las cumbres dragon o ir en peregrinaje a los templos de las tierras Isawas sin miedo a no saber qué hacer por el camino.

Recordar que siempre un matrimonio con un Unicornio trae benditos y maravillosos caballos de verdad ^.- por muy rudos que sean y

que el viaje fluvial puede ser estupendo salvo que de pronto aparezcan unos piratas (EJEM Mantis... EJEM) que os puedan amargar la experiencia.

Llevar bien sellados vuestros visados y tener siempre de aliado a un Magistrado Esmeralda y sino... ¡Que Amaterasu os pille confesados!

Y como siempre, si has llegado hasta aquí...  
Muchas gracias por leer y espero tus comentarios.



...