

La *Legenda*
de los *Cinco*
Anillos
EL JUEGO DE ROL



ESPONSALES EN EL CASTILLO KYOTEI

AVENTURA DE DEMOSTRACIÓN DE L5A PARA LA GEN CON 2018

Tabla de contenidos

| | |
|---|------------------|
| TRASFONDO DE LA AVENTURA | PÁGINA 3 |
| DRAMATIS PERSONAE | PÁGINA 4 |
| INICIO: LA AVENTURA COMIENZA | PÁGINA 14 |
| ESCENA 1: EL PRECIO DE LA GUERRA | PÁGINA 15 |
| ESCENA 2: MALOS AUGURIOS | PÁGINA 18 |
| ESCENA 3: FESTÍN Y HAMBRUNA | PÁGINA 20 |
| ESCENA 4A: LA BODA | PÁGINA 25 |
| ESCENA 4B: EL ASEDIO | PÁGINA 27 |



Esponsales en el Castillo Kyotei: Aventura de demostración de L5A para la Gen Con 2018

Cuando unos presagios desfavorables amenazan con frustrar un importante matrimonio entre los clanes de la Grulla y el Fénix, corresponde a un grupo de jóvenes samuráis elegir entre permitir que se consume la boda o cancelarla, lo que tendría como consecuencia una gran pérdida de prestigio para los dos clanes. Además, no todos los invitados están aquí para felicitar a la honorable pareja. En *Esponsales en el Castillo Kyotei*, los PJ deberán decidir si quieren defender o no el enlace entre Tsume Takashi y Shiba Itsuyo, que serviría para sellar una alianza estratégica entre los clanes de la Grulla y el Fénix. A lo largo de cuatro escenas, los PJ serán testigos de lo que hay en juego en el valle Kintani, el Valle Dorado, así como las penurias a las que deben hacer frente los campesinos cuando los samuráis se disputan la tierra. Tan pronto como los PJ lleguen al Castillo Kyotei descubrirán que el santuario del castillo ha sido mancillado por la muerte y la ceremonia de boda deberá trasladarse a un santuario local fuera del castillo.

Al investigar si la causa del mal augurio es sobrenatural o mundana, se toparán con una trama para colocar a la heredera perdida de una familia vasalla del Clan del León como daimyō del castillo. Pero ¿intentarán los PJ colaborar con los conspiradores o impedir que cumplan sus planes? Sus decisiones los llevarán al santuario local o a las murallas del Castillo Kyotei, donde se librarán batallas por el corazón del daimyō y el propio valle.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

Para asegurar la paz en el Valle Dorado, Tsume Takashi, un joven daimyō de una familia vasalla del Clan de la Grulla, va a desposarse con la bushi Shiba Itsuyo del Clan del Fénix, hija del señor de Nikesake, una localidad Fénix colindante. Se trata de un matrimonio puramente político, y de hecho la pareja sólo se ha visto antes en una ocasión, cuando se firmó el compromiso. No hay amor entre ellos, al menos de momento, pero eso es de esperar en Rokugán. Además, hace poco a Takashi le rompió el corazón la geisha Reika de la Casa de los Pinos, que lo manipuló para entablar una relación mediante la que pudo acceder al interior del Castillo Kyotei y asesinar a

su padre, Tsume Retsu, en su propio dormitorio. De este modo Reika se vengó en nombre de su familia, ya que descubrió que era la última heredera de la familia Damasu y que, si no hubiese sido por la brutalidad de Retsu, sería la legítima dueña del castillo.

Reika huyó de la justicia de los magistrados Esmeralda con la ayuda de un rōnin local llamado Itto. La red de espías del Clan del Escorpión conoce la historia del Castillo Kyotei y descubrió el secreto de Reika, secreto que planean usar para privar al Clan de la Grulla de su castillo. Al poner a los Grulla en su sitio e impedir una alianza con el Clan del Fénix, los Escorpión aseguran su dominio en la Capital Imperial. Para lograr este objetivo, una actriz Shosuro llamada Yu se ha hecho pasar por rōnin. Ayudó a Reika a recurrir al Clan del León y a que la adoptasen en el clan con el nombre de Damasu no Akodo Maeda, la última heredera superviviente de la familia Damasu. Como los apellidos de las familias vasallas no suelen utilizarse fuera del clan, se presenta únicamente como Akodo Maeda, lo que le permitirá mantener oculta su identidad como Damasu hasta que necesite utilizarla.

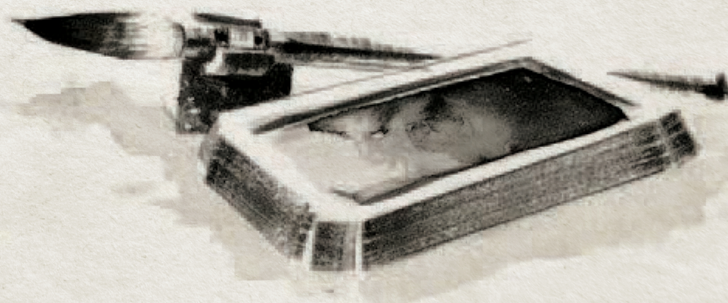
El Clan del León ignora el papel de Maeda en el asesinato de Tsume Retsu, y no es consciente de que está conspirando para secuestrar a Takashi y desposarse con él, reavivando su amor para convencerle de que se case con ella. Si tiene éxito, esto obligaría a los samuráis que hayan jurado lealtad a Takashi a tomar partido por ella o a cometer seppuku a modo de protesta. Si eso no funciona, Maeda asesinará a Takashi y a tantos de sus samuráis como sea posible, culpará de la masacre a los rōnin, y dejará el castillo vulnerable a un ataque del Clan del León. Corresponderá a los PJ decidir si deben frustrar los planes de Maeda o ayudarla. El destino del Castillo Kyotei (y de Toshi Ranbo) está en juego. Si el castillo sucumbe, las líneas de suministro terrestres del Clan de la Grulla hacia Toshi Ranbo podrían quedar totalmente cortadas, obligándolos a transportar suministros mediante peligrosas rutas fluviales.

Y ese cambio en el equilibrio de poder podría ser una magnífica oportunidad para los demás Grandes Clanes.

CÓMO DIRIGIR LA AVENTURA

Esta es una aventura introductoria para el juego de rol de *La Leyenda de los Cinco Anillos*. Para jugar, necesitarás tener una copia del manual básico de *La Leyenda de los Cinco Anillos*, y el DJ deberá estar familiarizado con el sistema de reglas y con la ambientación. También necesitarás al menos un juego de dados de L5A y las hojas de personaje pregeneradas para esta aventura, además de lápiz y papel para todos.

Esta aventura pone de manifiesto la importancia de las elecciones en *La Leyenda de los Cinco Anillos*, así como el peso de las consecuencias. La cuarta escena puede desarrollarse de varias maneras distintas dependiendo del curso de acción decidido por los PJ, por lo que el DJ deberá mostrarse flexible e improvisar de acuerdo con las acciones de los jugadores y los principios del Bushidō.



MOLESTIAS NUPCIALES

Incluso si Maeda logra convencer a Takashi para que se case con ella y les casa un shugenja en presencia de los dioses y de sus antepasados, Takashi estará actuando en contra de los deseos de su señor y, por lo tanto, será un traidor. Sin embargo, a pesar de la traición de Takashi, sus vasallos samuráis tienen el deber de acompañarlo en su unión con Maeda... o de cometer seppuku a modo de protesta contra la orden injusta de su señor. Además, el Clan de la Grulla nunca reconocería el matrimonio como legítimo, lo que les obligaría a poner a otro daimyō al mando del Castillo Kyotei.

Pero entretanto, los Akodo podrían instalarse en el Castillo Kyotei y enviar refuerzos para apoyar a Maeda. Los Grulla no tendrían más remedio que retomar el castillo por la fuerza tras nombrar a un señor sustituto. Huelga decir que los León aprobarán cualquier plan que obligue a los Grulla a ir a la guerra contra ellos.

Dramatis Personae

La importancia de una boda se mide por el calibre de sus invitados. Aunque la familia Tsume no es más que una familia vasalla, se les ha permitido organizar una boda con un miembro de una familia principal de un Gran Clan. Los Grulla y los Fénix han enviado a los invitados más prestigiosos, y la mayoría de los demás clanes han mandado a un delegado o dos para ganarse el favor de la nueva pareja. Destacará la ausencia del Clan del Cangrejo, cuya enemistad con los Grulla se remonta a la primera guerra entre clanes. Los Cangrejo han considerado que, aparte de poder mandar a un PJ, el viaje es demasiado largo y una distracción importante de su misión principal en la Muralla del Carpintero.

PERSONAJES DEL CLAN DE LA GRULLA

TSUME NO DOJI TAKASHI

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 3 6

Tsume no Doji Takashi es el novio, y un amigo de los PJ. Su *giri*, o deber, es defender el Castillo Kyotei al servicio del Clan de la Grulla como su daimyō. Su *ninjō*, o motivación personal, es averiguar qué le pasó a Reika y reavivar el amor que compartieron, aunque eso signifique hacer de ella su concubina después de casarse. Considera el puesto de daimyō como una carga que nunca quiso en realidad, pero difícilmente podría admitir este hecho ni siquiera ante sus amigos más cercanos.

Takashi es un joven de unos veinte años que lleva el pelo negro en una coleta alta. Carece de la crueldad necesaria para gobernar el valle. Es un joven sensible e introvertido, que preferiría dedicar su vida a las artes en lugar de defender un baluarte militar. Parece distante, y con frecuencia se remite a Nasu Shizuma en cuestiones importantes, aunque hablará con entusiasmo sobre cualquier cosa relacionada con la artesanía. Se entrenó en la academia de duelo Kakita, aunque desearía poder haber estudiado en su academia de artesanos.

| SOCIAL | PERSONAL |
|------------------------------|---------------|
| 60 HONOR | AGUANTE 6 |
| 50 GLORIA | COMPOSTURA 12 |
| 39 ESTATUS | CONCENTR. 6 |
| +2, -2 CONDUCTA - ARTERO | ALERTA 4 |

ACADÉMICA 2
ARTESANAL 3
MARCIAL 2
MERCANTIL 0
SOCIAL 3

| VENTAJAS | DESVENTAJAS |
|--|---|
| Amor prohibido (Reika): Mental; <i>Interpersonal</i> | Secreto oscuro (Reika asesinó a su padre): Marcial; <i>Mental</i> |

| ARMAS Y EQUIPO |
|---|
| Wakizashi: Alcance 0-1, Daño 3, Letalidad 5/7, Afilada, Ceremonial |

Equipo (equipado): Ropa extravagante (Resistencia física 1, Ceremonial), juego de caligrafía.

Equipo (otro): Juego de té, poni rokuganés.

| CAPACIDADES |
|----------------------------|
| VIENTOS SUSURRANTES |

Takashi puede hacer una **tirada de Cortesía (Aire)** como acción una vez por sesión de juego que tenga como objetivo a un personaje de la escena. El NO de la tirada será de 6 menos el rango de Gloria del personaje, hasta un mínimo de NO 1. Si tiene éxito, Takashi oye un rumor sobre el objetivo.

Takashi descubre una de sus ventajas o desventajas, a elección del objetivo.

AVIVAR LAS LLAMAS

Al hacer una **tirada de habilidad social (Fuego)** que tenga como objetivo uno o más personajes, Takashi puede gastar de la siguiente manera:

de Fuego: Un objetivo sufre el estado Atontado.

NASU NO SHIBA SHIZUMA

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 7 6

Nasu no Shiba Shizuma es el general y consejero principal del señor Takashi. Ya ha superado con creces la edad de jubilación, y sirvió también en el mismo puesto al difunto Tsume Retsu. Hace décadas, después de que Tsume Retsu acudiese en ayuda del asediado Clan del Fénix en el Castillo Nikesake, Nasu no Shiba Shizuma le juró lealtad y su señor le dio permiso para convertirse en su *yōjimbō*, con el fin de ayudar a unir a los Fénix y a los Grulla en el valle contra la familia Damasu no Akodo. Aunque aún honra al Clan del Fénix y continúa utilizando el nombre Nasu no Shiba, lleva décadas sirviendo al Clan de la Grulla y es tan Grulla como Fénix. A pesar de su belicoso historial, es un devoto seguidor de las enseñanzas de Shinsei. Se esforzó por recomendar a Retsu resoluciones de carácter más pacífico, pero ahora teme que Takashi no sea capaz de defender aquello que su padre sacrificó todo por conseguir.

Como miembro de la familia vasalla Nasu de los Shiba, fue Shizuma quien ayudó a organizar el matrimonio entre Takashi e Itsuyo. Los pecados de Retsu son una pesada carga para Shizuma, pero morirá antes de permitir que alguien destruya el trabajo de su difunto señor, ya que eso significaría admitir que el sufrimiento que infligió a la familia Damasu no fue por un propósito elevado.

LA SANGRIENTA HISTORIA DEL CASTILLO KYOTEI

Hace veinte años, la familia Damasu del Clan del León gobernaba el Valle Dorado desde su fortaleza en el Castillo Kyotei, situada a lo largo de una carretera comercial entre Otosan Uchi y Toshi Ranbo. El castillo y la cercana ciudad de Chikuzen se hallan ubicados estratégicamente entre las tierras León, Grulla y Fénix, lo que convierte al castillo en uno de los muchos lugares en los que se han producido frecuentes derramamientos de sangre durante los últimos siglos.

Tsume Retsu, un vasallo de la familia Doji del Clan de la Grulla, conquistó el Castillo Kyotei por la fuerza de las armas. El señor Damasu Kojima y toda la familia Damasu (una familia vasalla de la familia Akodo del Clan del León) sucumbió en batalla. Una vez se asentó la situación, la familia Doji permitió a Retsu conservar

el castillo y proclamarse como su nuevo señor. Pero los Doji no habían ordenado a Retsu que tomase medidas tan drásticas, por lo que la rama diplomática de la familia Doji se esforzó por frenar la indignada venganza del Clan del León y por aplacar los temores de que el señor Tsume continuase su política de expansión hacia tierras Fénix.

Siempre se ha creído que los León que sucumbieron en el castillo aún vagan por él. Quizás esté maldito, ya que después de diecisiete años de gobernar el Valle Dorado desde el Castillo Kyotei, el señor Retsu fue hallado muerto en sus aposentos, al parecer víctima de un asesinato. Se buscó al culpable y, tras semanas de investigaciones infructuosas un guardia del castillo fue acusado del crimen y ejecutado.

Sus rasgos más notables son sus numerosas arrugas y su comportamiento firme, así como su tendencia a citar el *Tao de Shinsei*. Lleva su pelo canoso recogido en un moño tradicional. En general, parece ser un hombre firme y serio cuya dedicación al deber le convierte en un modelo a seguir por otros samuráis.

| SOCIAL | | PERSONAL | |
|---|-------------|---|-------------|
| 55 HONOR | 4 | AGUANTE 16 | 2 |
| 70 GLORIA | 3 | COMPOSTURA 16 | 4 |
| 65 ESTATUS | 4 | CONCENTR. 7 | 4 |
| +2, -2 CONDUCTA - FIRME | | ALERTA 4 | |
| ACADÉMICA 3 | ARTESANAL 2 | MARCIAL 4 | MERCANTIL 1 |
| VENTAJAS | | DESVENTAJAS | |
| La sabiduría de la experiencia: Académica; Mental | | Demasiado tiempo en la corte: Marcial; Mental, Física | |
| Presencia inspiradora: Social; Interpersonal | | | |

ARMAS Y EQUIPO

Wakizashi: Alcance 0-1, Daño 3, Letalidad 5/7, Afilada, Ceremonial

Equipo (equipado): Juego de caligrafía, hanko personal.

Equipo (otro): Katana, armadura de placas (Resistencia física 5, Aparatosa, Bélica, Sólida), diversas propiedades

CAPACIDADES

LAS ÓRDENES DEL SEÑOR

Una vez por escena y como acción de apoyo, Shizuma puede indicar a un personaje que pueda oírle la forma en

la que debe completar una tarea que desea que cumpla. El personaje podrá utilizar el anillo o la habilidad de Shizuma en lugar de la suya para la siguiente tirada que haga para completar esta tarea antes del final de la sesión de juego.

TSUME KOTONOHA

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 4 2

Tsume Kotonoha es la capitana de la guardia de Takashi. Mientras que Shizuma supervisa las fuerzas de la familia Tsume cuando se aventuran más allá del castillo, Kotonoha es responsable de la seguridad dentro del castillo y del propio señor Takashi. Cualquier intrusión de espías dentro de las murallas del castillo (así como cualquier intento de asesinato de Takashi) sería una terrible mancha en su honor y gloria, y se toma esa posibilidad muy en serio. No es de extrañar que prefiera solucionar estas amenazas contra su señor mediante las armas... las suyas contra las de ellos.

Físicamente, Kotonoha es fornida como un buey, y su personalidad tampoco es demasiado diferente. No le gustan las tonterías, es honesta y directa, y su dedicación a su puesto no le deja tiempo para dedicarse a sus propias pasiones, lo que también hace que hablar con ella resulte dolorosamente tedioso.

| SOCIAL | | PERSONAL | |
|----------------------------|-------------|--------------|-------------|
| 55 HONOR | 3 | AGUANTE 12 | 2 |
| 50 GLORIA | 3 | COMPOSTURA 9 | 3 |
| 39 ESTATUS | 2 | CONCENTR. 5 | 3 |
| +2, -2 CONDUCTA - FIRME | | ALERTA 3 | |
| ACADÉMICA 2 | ARTESANAL 1 | MARCIAL 3 | MERCANTIL 0 |
| VENTAJAS | | DESVENTAJAS | |
| | | | |

| VENTAJAS | DESVENTAJAS |
|--|---|
| Probada en batalla: Marcial; <i>Mental, Física</i> | Iracunda: Social; <i>Mental</i> |
| Seguidora del Bushidō: Social; <i>Mental</i> | |

ARMAS Y EQUIPO

Katana: Alcance 1, Daño 4, Letalidad 5/7, Afilada, Ceremonial

Yumi (arco): Alcance 2-5, Daño 5, Letalidad 3

Equipo (equipado): Armadura lacada (Resistencia física 4, Aparatos, Bélica, Ceremonial), wakizashi, aljaba.

Equipo (otro): Ropa sencilla (Resistencia física 1, Mundana), yari (lanza), cuchillo, un puñado de koku y bu.

CAPACIDADES

ESTILO DE LA MEDIA LUNA

Kotonoha puede gastar de la siguiente manera al efectuar una acción de Proteger (consulta la página 264):

: Después de que otro personaje efectúe una acción de ataque que tenga como objetivo Kotonoha u otro personaje al que esté protegiendo, Kotonoha podrá efectuar una acción de Golpear que le tenga como objetivo. Este efecto se mantiene hasta el inicio del siguiente turno de Kotonoha o hasta que efectúe una acción de Golpear.

PROTECTOR JURAMENTADO

Una vez por escena, cuando una acción de ataque que tenga como objetivo a otro personaje a alcance 0-1 tenga éxito, Kotonoha puede intervenir y convertirse en el objetivo de la acción de ataque en lugar del objetivo original.

TSUME YEMON

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 4 3

Tsume Yemon es el sacerdote principal del templo del Castillo Kyotei, un hombre de cuarenta y tantos años que llegó al castillo después de servir como consejero espiritual de Tsume Retsu. Por desgracia, su puesto le hizo descubrir rápidamente la magnitud de la epidemia de fantasmas Damasu, y su constante deambular por el recinto ha erosionado lentamente su cordura. Como resultado, cuando le ocurre algo malo a la familia Tsume o al castillo, inmediatamente echa la culpa a los fantasmas vengativos de los Damasu. Hasta ahora, todos sus intentos de mediar con los fantasmas o exorcizarlos han fracasado. Su desesperación por deshacerse de ellos es cada vez mayor, casi obsesiva. Aunque se le presenten pruebas de lo contrario, Yemon seguirá creyendo que las grullas muertas (consulta la página 19) son una señal de los espíritus, y suplica a los PJ que le ayuden a desterrarlos.

Yemon es fácilmente reconocible por su gorro formal de sacerdote y sus túnicas blancas, además de su largo bigote. Se siente más a gusto en la naturaleza que

conversando, situación en la que se siente incómodo, habla de forma entrecortada e incluso se muestra tímido. Cada poco tiempo hace signos para ahuyentar el mal y reza en nombre de otros personajes a sus antepasados para protegerlos de los fantasmas del Castillo Kyotei.

| SOCIAL | | PERSONAL | |
|----------------------|-------------|---------------|-------------|
| 60 HONOR | 3 | AGUANTE 10 | 3 |
| 45 GLORIA | 3 | COMPOSTURA 12 | 3 |
| 39 ESTATUS | 3 | CONCENTR. 6 | 3 |
| +2, -2 | 3 | ALERTA 3 | |
| CONDUCTA - AMBICIOSO | | | |
| ACADÉMICA 2 | ARTESANAL 3 | MARCIAL 0 | MERCANTIL 0 |
| SOCIAL 3 | | | |

VENTAJAS

| VENTAJAS | DESVENTAJAS |
|---|---|
| Saber místico: Académica; <i>Mental</i> | Físico de erudito: Marcial; <i>Física</i> |
| Santo varón: Social; <i>Interpersonal</i> | |

ARMAS Y EQUIPO

Wakizashi: Alcance 0-1, Daño 3, Letalidad 5/7, Afilada, Ceremonial

Equipo (equipado): Ropa consagrada (Resistencia física 1, sobrenatural 3, Ceremonial), bolsa de pergaminos, ofrendas.

CAPACIDADES

COMUNIÓN CON LOS ESPÍRITUS

Yemon puede hacer una **tirada de Teología contra un NO de 1** utilizando Agua, Aire, Tierra, Fuego o Vacío como actividad de interludio o acción de apoyo para apelar a los espíritus cercanos de ese elemento (o para apelar a los espíritus de los difuntos, como por ejemplo los antepasados, y a otras presencias sobrenaturales no elementales si se utiliza el Vacío) en busca de ayuda. Si tiene éxito, elige y recibe uno de los siguientes favores del espíritu o espíritus con los que se haya puesto en contacto:

- Sentir a los kami:** Detectas todos los espíritus y usos de su magia por parte de shugenja dentro de un número de intervalos de alcance igual al anillo usado más los Éxitos adicionales.
- Conocimiento espiritual:** Descubres un hecho acerca de la zona que conozcan los espíritus.
- Regalo elemental:** Los kami le entregan una pequeña cantidad del elemento en cuestión. Por ejemplo, una oración a un kami de Agua puede hacer que empiece a llover ligeramente durante un corto periodo de tiempo.

BARRERA DEL UMBRAL

Yemon puede hacer una **tirada de Teología contra un NO de 2** utilizando Agua, Aire, Fuego, Tierra o Vacío como una actividad de interludio que tenga como objetivo un umbral, puerta o entrada de otro tipo a alcance 0-1. Si tiene éxito, el umbral queda bloqueado contra un tipo concreto de entidad, en función del anillo elegido, durante una hora más los Éxitos adicionales. Cuando una entidad de este tipo trate de entrar, deberá resistir con una **tirada de Meditación (Vacío) contra un NO de 3** o será repelido por la barrera espiritual. Tanto si tiene éxito como si falla, Yemon se dará cuenta de inmediato del intento de entrada. El tipo específico de ser dependerá del anillo que elijas:

- ⊗ **Agua:** Animales salvajes.
- ⊗ **Aire:** Seres etéreos Ultramundanos como espíritus y fantasmas.
- ⊗ **Fuego:** Seres no muertos con forma corpórea.
- ⊗ **Tierra:** Seres vivos Manchados.
- ⊗ **Vacío:** Humanos.

Nuevas Oportunidades

- ☼ En lugar de proteger un umbral, Yemon puede proteger la totalidad de un área sellada que comprenda un número de intervalos de alcance a su alrededor igual o inferior a los Éxitos adicionales.
- ☼ Si algún ser del tipo contra el que estás intentando sellar el umbral lo ha atravesado durante las últimas veinticuatro horas, Yemon se dará cuenta de este hecho.

Doji KUZUNOBU

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 🐉 4 ☁ 3

Siendo el esposo de la Campeona del Clan de la Grulla, Doji Hotaru, Doji Kuzunobu es probablemente el invitado de mayor rango en el Castillo Kyotei. Pero su presencia es un tanto insustancial, ya que su mera presencia permite a Hotaru expresar su aprobación a su vasallo sin desviar su atención de la guerra que se avecina. En los últimos años, Kuzunobu ha sido el punto de apoyo de Hotaru en innumerables cortes y ceremonias, y el constante flujo de espectáculos ha dejado de resultar entretenido.

Aunque siempre mantiene un aire agradecido y alegre, su corazón anhela volver al Bosque Kitsune, donde creció entre los miembros del Clan del Zorro. Esa vena salvaje se hace notar especialmente en su don (que algunos considerarían maldición) de ser un cambiaformas. Si se le pide consejo sobre el enamoramiento de Takashi con Maeda, Kuzunobu dirá que siempre se debe cumplir con el deber... pero que el amor no tiene nada que ver con el deber.

Es fácil reconocer a Doji Kuzunobu por su largo y oscuro pelo castaño, que lleva suelto, así como por la traviesa sonrisa que siempre parece estar a punto de aparecer en sus labios. Es uno de los cortesanos más elegantes y poéticos, y adora hacer cumplidos a cualquiera que escuche sus poesías. Sólo por la noche, cuando se apagan las linternas y el mundo de los sueños parece más cercano, se puede ver un deje de tristeza o nostalgia en la mirada que dirige más allá de las murallas del castillo.

| | | | | |
|---|--|--|---------------|-----------|
| SOCIAL | | PERSONAL | | |
| 60 HONOR | | AGUANTE 10 | COMPOSTURA 12 | |
| 45 GLORIA | | CONCENTR. 6 | ALERTA 3 | |
| 39 ESTATUS | | ACADÉMICA 2 | ARTESANAL 3 | MARCIAL 0 |
| ⚔️ +2, 🌀 -2 CONDUCTA - AMBICIOSO | | MERCANTIL 0 | SOCIAL 3 | |
| VENTAJAS | | DESVENTAJAS | | |
| Don del bosque: 🌀 Académica; Mental | | Corazón travieso: 🌀 Social; Mental, Interpersonals | | |
| Sangre del zorro: 🌀 Marcial; Física | | | | |

ARMAS Y EQUIPO

Wakizashi: Alcance 0-1, Daño 3, Letalidad 5/7, Afilada, Ceremonial

Equipo (equipado): Armadura disimulada (Resistencia física 2, Ocultable), libro de poemas personales, dulces.

CAPACIDADES

EN TÉRMINOS AMISTOSOS

Doji Kuzunobu puede hablar con los animales y entender su lenguaje, aunque normalmente oculta esta capacidad.

HUIDA MISTERIOSA

Si Doji Kuzunobu es declarado objetivo de un ataque, se desvanecerá en un remolino de hojas y risas condescendientes.



PERSONAJES DEL CLAN DEL LEÓN

DAMASU NO AKODO MAEDA

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 6 3

Hace veintitrés años, Damasu no Akodo Maeda nació en el seno de la familia de Damasu Kojima, el señor del Castillo Kyotei. La fatídica noche del ataque de Tsume Retsu, fue sacada a escondidas del castillo por el hombre que acabaría siendo conocido como Itto, uno de los samuráis de su padre. Con el fin de protegerla y mantenerla cerca de su hogar, Itto la vendió a la Casa de los Pinos, una de las casas de geisha en Chikuzen, donde se entrenó para convertirse en la geisha llamada Reika. Tras cumplir la mayoría de edad, Itto le reveló la verdad acerca de sus orígenes. A partir de aquel momento, Reika comenzó a planear su venganza, que se presentó en la forma de Tsume Takashi, un visitante frecuente de la Casa de los Pinos. Reika engatusó a Takashi para convertirse en su amante, hasta que el joven acabó invitándola a sus aposentos en el interior del Castillo Kyotei, para lo que ordenó a los guardias que la dejaran pasar. La joven usó el ático que se encontraba situado sobre las dependencias de Takashi y Retsu para llegar hasta la habitación del daimyō Tsume y asesinarlo mientras dormía. A la mañana siguiente, para cuando los habitantes del castillo se despertaron y descubrieron el destino de Retsu, Reika había desaparecido con Itto. Los dos vivieron en la carretera durante algunos años, reuniendo aliados para su causa con la promesa de que algún día los convertiría en samuráis Damasu. Entre ellos se encontraba una guerrera llamada Kuu (que era en realidad Shosuro Yu, una agente Escorpión disfrazada, consulta la página 13). Al final acabó siendo descubierta por un magistrado del Clan del León (gracias a Kuu y a sus aliados Escorpión) y llevada ante el propio Akodo Toturi. Itto testificó la veracidad de su linaje, y Reiko fue reintegrada formalmente al clan en una ceremonia de juramento.

Conocida ahora como Akodo Maeda, declaró que se casaría con Tsume Takashi a pesar de que todo el mundo sabía que los Grulla nunca la aceptarían. Sin embargo, el Clan del León no se lo prohibió, y le dio su bendición tácita. Cuando se enteró de la boda de Takashi, se dio cuenta de que sería su última oportunidad, y partió a aceptar la invitación de boda en nombre de Ikoma Ujiaki junto con su grupo de hermanos de armas y un contingente de soldados León para brindarle apoyo en caso de que sufriese un ataque Grulla. Aunque los Grulla habían enviado una invitación a sus enemigos por cortesía, nunca esperaron que los León aceptasen.

Durante su estancia en el castillo, Maeda pretende reavivar el amor que Takashi siente por ella. No había planeado la muerte de las grullas que ha obligado a trasladar la ceremonia (esto ha sido obra de Shosuro Yu, que envenenó a una de las doncellas de los santuarios del castillo y

se hizo pasar por ella para matar a las aves), pero el resultado es que se le ha presentado la oportunidad perfecta para celebrar el matrimonio. Maeda planea irrumpir en la boda y hacerse con el control de esta, sustituyendo a Itsuyo como la novia. Además, tiene la intención de que Takashi adopte su nombre y se una a su familia (los dos tienen la misma posición social, por lo que cualquiera de las dos decisiones en ese sentido sería igualmente aceptable). Maeda lleva su largo cabello negro azabache recogido en un moño bajo. A pesar de su transformación en guerrera, aún conserva la elegancia y las habilidades adquiridas durante su entrenamiento como geisha.

| | | | |
|-----------------------------|--|-----------------|--|
| SOCIAL | | PERSONAL | |
| 55 HONOR | | AGUANTE 14 | |
| 50 GLORIA | | COMPOSTURA 9 | |
| 39 ESTATUS | | CONCENTR. 5 | |
| +2, -2 CONDUCTA - FIRME | | ALERTA 3 | |

ACADÉMICA 2 ARTESANAL 1 MARCIAL 5 MERCANTIL 0 SOCIAL 3

| VENTAJAS | DESVENTAJAS |
|--|--|
| Entrenamiento como geisha: Social; <i>Mental, Física</i> | Secreto oscuro (es la geisha Reika): Social; <i>Mental</i> |

ARMAS Y EQUIPO

Katana: Alcance 1, Daño 4, Letalidad 5/7, Afilada, Ceremonial

Yumi (arco): Alcance 2-5, Daño 5, Letalidad 3

Equipo (equipado): Armadura lacada (Resistencia física 4, Aparatosa, Bélica, Ceremonial), aljaba, yari (lanza), cuchillo.

Equipo (otro): Ropa sencilla (Resistencia física 1, Mundana), un puñado de koku y bu

CAPACIDADES

ESTILO DE LA MEDIA LUNA

Maeda puede gastar de la siguiente manera al efectuar una acción de Proteger (consulta la página 264):

: Después de que otro personaje efectúe una acción de ataque que tenga como objetivo Maeda u otro personaje al que esté protegiendo, Maeda podrá efectuar una acción de Golpear que le tenga como objetivo. Este efecto se mantiene hasta el inicio del siguiente turno de Maeda o hasta que efectúe una acción de Golpear.

PROTECTOR JURAMENTADO

Una vez por escena, cuando una acción de ataque que tenga como objetivo a otro personaje a alcance 0-1 tenga éxito, Maeda puede intervenir y convertirse en el objetivo de la acción de ataque en lugar del objetivo original.

ITTO

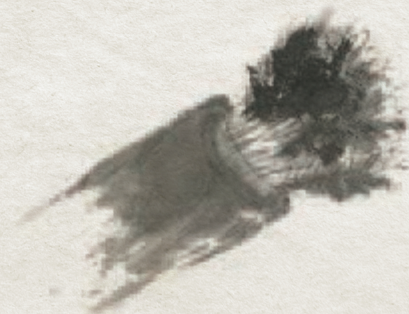
ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 4 2

Itto, rōnin y guardaespaldas de Maeda, no dudará en sacrificarse por ella. Hace mucho tiempo era leal a su padre, Kojima, y su última orden fue sacar a escondidas a Reika del castillo cuando ella aún era una niña. A partir de ese momento se mantuvo en las inmediaciones de Chikuzen, defendiendo a los campesinos de la zona, pero también protegiendo y cuidando a Reika hasta que alcanzase la mayoría de edad en la Casa de los Pinos.

Después de que Reika asesinara a Tsume Retsu, Itto la ayudó a huir de la ciudad para labrarse una nueva vida. Consideró que este asesinato era un acto de justicia, por lo que no contradecía los principios del Bushidō, que siempre ha considerado de gran importancia. Desde entonces ha entrenado a Reika lo mejor que ha podido en la senda del guerrero, siempre a la busca de la oportunidad para que recuperase su lugar como señora del Castillo Kyotei de manos de la familia Damasu. Y el destino quiso que esta oportunidad llegase. Después de que Reika fuese adoptada como Akodo Maeda, Itto siguió siendo rōnin y originariamente provenía de la familia Goseki: es el tío desaparecido del médium Kitsu, algo que los ancestros confirmarán si el Kitsu entra en comunión con ellos.

Itto está bien entrado en la mediana edad y lleva con orgullo un moño tradicional para recordar su condición a la gente. Siempre se encuentra cerca de Maeda, a la caza de posibles peligros, aunque el hombre parece inofensivo y accesible. No delatará el plan de Maeda, pero si descubre que los PJ simpatizan con su causa es posible que les remita a Maeda.

| | | | |
|---------------------------|-------------|---------------|----------------------|
| SOCIAL | | PERSONAL | |
| 30 HONOR | | AGUANTE 12 | |
| 40 GLORIA | | COMPOSTURA 11 | |
| 20 ESTATUS | | CONCENTR. 5 | |
| CONDUCTA - DESAPEGADO | | ALERTA 3 | |
| ACADÉMICA 1 | ARTESANAL 0 | MARCIAL 3 | MERCANTIL 2 SOCIAL 0 |



ESPÍRITUS INQUIETOS

Los fantasmas de los Damasu merodean por el castillo hasta el día de hoy, clamando venganza. Están vinculados a este castillo hasta que la familia Damasu sea restaurada, hasta que la última heredera de la familia Damasu ocupe el lugar que le corresponde como señora del castillo. Esa heredera fue sacada del castillo para ponerla a salvo y vendida a una casa de geishas local para mantener su identidad oculta, donde se la conocía con el nombre de Reika.

Cuando Reika regresa al castillo bajo la identidad de Akodo Maeda, los espíritus la reconocen inmediatamente y manifiestan un gran interés por ella. Su “embrujo” se manifiesta por el hecho de que Maeda disfruta de muy buena fortuna mientras se encuentra en el castillo. Los PJ que sean sensibles a los espíritus, como el médium Kitsu y el guardián de santuario Kaito, pueden sentir el interés de los espíritus por Maeda durante la Escena 3.

VENTAJAS

Instinto asesino:
 Marcial; *Mental*

Vagabundo cosmopolita:
 Académica, Mercantil;
Mental

DESVENTAJAS

Innecesariamente brusco:
 Social; *Interpersonal*

ARMAS Y EQUIPO

Katana: Alcance 1, Daño 4, Letalidad 5/7, Afilada, Ceremonial

Yumi (arco): Alcance 2-5, Daño 5, Letalidad 3

Equipo (equipado): Wakizashi, ropa de viaje desgastada (Resistencia física 2, Mundana), aljaba, jarra de sake vacía, gorro de paja, puñado de bu y zeni

CAPACIDADES

LA ESCUELA DEL LOBO

Una vez por asalto, cuando una acción de ataque que tenga a Itto como objetivo tenga éxito, puede sufrir tres puntos de Fatiga para cambiar el objetivo a otro personaje (que no sea el atacante) situado a alcance 0-1.



GOLPE DE FUEGO

Cuando Itto haga una tirada para una acción de ataque (Fuego), puede gastar + de la siguiente manera:

+ de Fuego: Incrementa la gravedad de cualquier impacto crítico causado como parte de este ataque en 2 por cada gastado de esta manera.

PERSONAJES DEL CLAN DEL FÉNIX

SHIBA ITSUYO

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO:  4  4

Shiba Itsuyo es la futura esposa y la hija del señor de Nikesake, una localidad cercana del Clan del Fénix que en su día se vio amenazada por el padre de Takashi. Afronta este matrimonio con trepidación para hacer feliz a su familia y cumplir con su deber para con el Clan del Fénix, pero el hecho de ver a Takashi derretirse ante Maeda en la fiesta hace que se lo piense dos veces: ¿tendrá que soportar a una concubina en el castillo tan pronto? Sin embargo, en el fondo es una combatiente, y considera este matrimonio como su campo de batalla actual, por lo que librará sus batallas con honor. Después de la boda, tiene la intención de asumir plenamente las obligaciones del señor del castillo en todo salvo en el nombre, ya que ha oído que su futuro marido se mostraba más interesado en los privilegios del poder que en sus responsabilidades. De este modo, la seguridad futura del Clan del Fénix estará realmente garantizada.


Shiba Itsuyo es una bushi entrenada y se comporta como tal, aunque a primera vista parece más bien una cortesana. Durante su estancia en el Castillo Kyotei lleva suelto su largo pelo negro amarronado, con un ornamento de plumas doradas sobre la oreja izquierda. Sus vestiduras están ricamente bordadas y tienen un aspecto fresco y nuevo, ya que han sido un regalo de bodas anticipado del daimyō de la provincia de Anshin. Durante la boda, y de camino al santuario, viste el blanco tradicional de novia con un elaborado tocado que recuerda a un ave fénix en vuelo.

| SOCIAL | PERSONAL |
|--|--------------|
| 55 HONOR | AGUANTE 12 |
| 50 GLORIA | COMPOSTURA 9 |
| 39 ESTATUS | CONCENTR. 5 |
|  +2,  -2 CONDUCTA - FIRME | ALERTA 3 |


ACADÉMICA 2 ARTESANAL 1 MARCIAL 3 MERCANTIL 2 SOCIAL 3

VENTAJAS DESVENTAJAS


Probada en combate:

 Marcial; *Mental, Física*

Seguidora del Bushidō:

 Social; *Mental*

Maldición de Ebisu:

 Social; *Física, Espiritual*

ARMAS Y EQUIPO

Katana: Alcance 1, Daño 4, Letalidad 5/7, Afilada, Ceremonial


Yumi (arco): Alcance 2-5, Daño 5, Letalidad 3


Equipo (equipado): Armadura lacada (Resistencia física 4, Aparatosa, Bélica, Ceremonial), wakizashi, aljaba, cuchillo

Equipo (otro): Ropa sencilla (Resistencia física 1, Mundana), un puñado de koku y bu

CAPACIDADES

ESTILO DE LA MEDIA LUNA

Itsuyo puede gastar  de la siguiente manera al efectuar una acción de Proteger (consulta la página 264):

: Después de que otro personaje efectúe una acción de ataque que tenga como objetivo a Itsuyo u otro personaje al que esté protegiendo, Itsuyo podrá efectuar una acción de Golpear que le tenga como objetivo. Este efecto se mantiene hasta el inicio del siguiente turno de Itsuyo o hasta que efectúe una acción de Golpear.

PROTECTOR JURAMENTADO

Una vez por escena, cuando una acción de ataque que tenga como objetivo a otro personaje a alcance 0-1 tenga éxito, Itsuyo puede intervenir y convertirse en el objetivo de la acción de ataque en lugar del objetivo original.

SHIBA KATSUDA

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO:  7  6

Shiba Katsuda y Chisei, los señores de Nikesake, están orgullosos del partido que han encontrado para su hija y agradecidos a Nasu Shizuma por su ayuda por coordinarse con la casamentera para llevarlo a fin. La mano de su hija hará más por mantener la paz en el Valle Dorado que décadas de esfuerzos. Su hija menor, Kanoka, asumirá la gestión de Nikesake después de ellos cuando la Campeona del Clan del Fénix la designe, garantizando así su legado. Juntos, están decididos a asegurarse de que este matrimonio se lleve a buen término. Katsuda parece un samurái estereotípico, con una impresionante barba y una expresión severa.

| SOCIAL | PERSONAL |
|---|---------------|
| 55 HONOR | AGUANTE 14 |
| 70 GLORIA | COMPOSTURA 16 |
| 65 ESTATUS | CONCENTR. 7 |
|  +2,  -2 CONDUCTA - FIRME | ALERTA 4 |

ACADÉMICA 3 ARTESANAL 2 MARCIAL 4 MERCANTIL 1 SOCIAL 3

| VENTAJAS | DESVENTAJAS |
|---|---|
| La sabiduría de la experiencia: Académica; Mental | Demasiado tiempo en la corte: Marcial; Mental, Física |
| Presencia inspiradora: Social; Interpersonal | |

ARMAS Y EQUIPO

Wakizashi: Alcance 0-1, Daño 3, Letalidad 5/7, Afilada, Ceremonial

Equipo (equipado): Juego de caligrafía, hanko personal

Equipo (otro): Daishō, armadura de placas (Resistencia Física 5, Aparatosa, Bélica, Sólida), diversas propiedades

CAPACIDADES

LAS ÓRDENES DEL SEÑOR

Una vez por escena y como acción de apoyo, Katsuda puede indicar a un personaje que pueda oírle la forma en la que debe completar una tarea que desea que cumpla. El personaje podrá utilizar el anillo o la habilidad de Katsuda en lugar de la suya para la siguiente tirada que haga para completar esta tarea antes del final de la sesión de juego.

DAMA CHISEI

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 1 5

La dama Chisei se comporta de forma distante, ya que se crio entre los bibliotecarios de la familia Asako y fue entrenada como erudita. Es un recurso valioso para cualquier PJ que necesite información sobre historia o teología, y no necesita hacer tiradas para recordar información académica.

| SOCIAL | PERSONAL |
|-------------------------------|---------------|
| 60 HONOR | AGUANTE 6 |
| 50 GLORIA | COMPOSTURA 12 |
| 39 ESTATUS | CONCENTR. 6 |
| +2, -2 CONDUCTA - ARTERIO | ALERTA 4 |

ACADÉMICA 2 ARTESANAL 3 MARCIAL 0 MERCANTIL 0 SOCIAL 3

| VENTAJAS | DESVENTAJAS |
|--|---|
| Educación exquisita: Social; Interpersonal | Alejada de la guerra: Marcial; Mental |
| Riqueza y recursos: Mercantil; Material | |

ARMAS Y EQUIPO

Wakizashi: Alcance 0-1, Daño 3, Letalidad 5/7, Afilada, Ceremonial

Equipo (equipado): Ropa extravagante (Resistencia física 1, Ceremonial), juego de caligrafía.

Equipo (otro): Juego de té, poni rokuganés

CAPACIDADES

VIENTOS SUSURRANTES

Chisei puede hacer una **tirada de Cortesía (Aire)** como acción una vez por sesión de juego que tenga como objetivo a un personaje de la escena. El NO de la tirada será de 6 menos el rango de Gloria del personaje, hasta un mínimo de NO 1. Si tiene éxito, Chisei oye un rumor sobre el objetivo.

: Chisei descubre una de sus ventajas o desventajas, a elección del objetivo.

AVIVAR LAS LLAMAS

Al hacer una **tirada de habilidad social (Fuego)** que tenga como objetivo uno o más personajes, Chisei puede gastar de la siguiente manera:

de Fuego: Un objetivo sufre el estado Atontado.

ASAKO MAEZAWA

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 5 5

Asako Maezawa es el nuevo consejero personal de Shiba Tsukune, la reciente Campeona del Clan del Fénix. Después de unos comienzos complicados, Maezawa ha jurado servir a Tsukune y su lealtad hacia ella está por encima de todas las demás.

Mientras los Maestros Elementales están investigando los posibles orígenes del desequilibrio elemental, Tsukune ha enviado a Maezawa para asegurarse de que las defensas militares del clan se mantengan sólidas, para que ninguno de los demás clanes descubra sus dificultades a la hora de comunicarse con los kami elementales. Cuando se enteró de la existencia de las grullas muertas, Maezawa investigó en busca de indicios de mahō-tsukai, pero no encontró ninguna prueba de brujería malvada.

Como curandero, erudito, filósofo e investigador, Maezawa recurre hábilmente a la conversación para inducir a los personajes a admitir sus propias imperfecciones y deseos. Es de edad avanzada, y de escasa estatura, pero estas cualidades disimulan su mirada penetrante y su rápido ingenio. Ha venido a la boda en nombre de Shiba Tsukune, y puede ayudar a los PJ a determinar que las grullas no murieron como parte de un acto de brujería malvada, si es que tratan de seguir esa vía de investigación.

| | | | |
|--------------------------------|---|----------|---------------|
| SOCIAL | | PERSONAL | |
| 60 HONOR | 3 | 4 | AGUANTE 10 |
| 45 GLORIA | 3 | 3 | COMPOSTURA 12 |
| 39 ESTATUS | 3 | 3 | CONCENTR. 6 |
| +2, -2 CONDUCTA - AMBICIOSO | | ALERTA 3 | |

ACADÉMICA 3 ARTESANAL 3 MARCIAL 0 MERCANTIL 0 SOCIAL 4

| VENTAJAS | DESVENTAJAS |
|--|--|
| Mentiroso excelente: Social; Interpersonal Paciencia: Académica; Mental | Motivaciones ocultas: Social; Interpersonal Hastiado del mundo: Social; Interpersonal |

ARMAS Y EQUIPO

Wakizashi: Alcance 0-1, Daño 3, Letalidad 5/7, Afilada, Ceremonial

Equipo (equipado): Ropa consagrada (Resistencia física 1, sobrenatural 3, Ceremonial), bolsa de pergaminos, ofrendas.

CAPACIDADES

VIENTOS SUSURRANTES

Maezawa puede hacer una **tirada de Cortesía (Aire)** como acción una vez por sesión de juego que tenga como objetivo a un personaje de la escena. El NO de la tirada será de 6 menos el rango de Gloria del personaje, hasta un mínimo de NO 1. Si tiene éxito, Maezawa oye un rumor sobre el objetivo.

🔥🔥: Maezawa descubre una de sus ventajas o desventajas, a elección del objetivo.

AVIVAR LAS LLAMAS

Al hacer una **tirada de habilidad social (Fuego)** que tenga como objetivo uno o más personajes, Maezawa puede gastar 🔥 de la siguiente manera:

🔥 de Fuego: Un objetivo sufre el estado Atontado.

PERSONAJES DEL CLAN DEL ESCORPIÓN

SOSHI OZURU

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 🔥 2 🌪 7

La Corte Imperial está repleta de cortesanos del Clan del Escorpión, tantos que la dama Kachiko puede prescindir de ellos para hacer recados como el que se le ha asignado a Soshi Ozuru. Aunque Shosuro Yu (consulta **Ide Torao**, en la página 13) y Ozuru se encuentran separados

por numerosas capas de manipuladores, maestros espías y contactos tenebrosos, están trabajando de forma coordinada sin ser conscientes de ello. Ozuru ha sido enviado para apartar a cualquier investigador intrépido de la pista del agente del Clan del Escorpión. Su misión consiste en calibrar el nivel adecuado de "sospecha" y actuar exactamente de esa manera.

La barba puntiaguda y el bigote de Ozuru le confieren un aire un tanto siniestro, mientras que su máscara en forma de alas de cuervos está hecha de madera pintada, y cada una de sus plumas está intrincadamente tallada y lacada para que resplandezca a la luz de las velas. Tiene una voz suave y es por encima de todo un adulator, y estará encantado de conversar con cualquier PJ que de otro modo estaría investigando las maquinaciones del Clan del Escorpión.

| | | | |
|-----------------------------|---|----------|---------------|
| SOCIAL | | PERSONAL | |
| 60 HONOR | 2 | 5 | AGUANTE 6 |
| 50 GLORIA | 3 | 2 | COMPOSTURA 12 |
| 39 ESTATUS | 2 | 2 | CONCENTR. 6 |
| +2, -2 CONDUCTA - ARTERO | | ALERTA 4 | |

ACADÉMICA 3 ARTESANAL 3 MARCIAL 0 MERCANTIL 0 SOCIAL 4

| VENTAJAS | DESVENTAJAS |
|--|---|
| Mentiroso excelente: Social; Interpersonal | Miedo al fracaso: Marcial; Mental |

ARMAS Y EQUIPO

Wakizashi: Alcance 0-1, Daño 3, Letalidad 5/7, Afilada, Ceremonial

Equipo (equipado): Ropa extravagante (Resistencia física 1, Ceremonial), juego de caligrafía.

Equipo (otro): Juego de té, poni rokuganés

CAPACIDADES

VIENTOS SUSURRANTES

Ozuru puede hacer una **tirada de Cortesía (Aire)** como acción una vez por sesión de juego que tenga como objetivo a un personaje de la escena. El NO de la tirada será de 6 menos el rango de Gloria del personaje, hasta un mínimo de NO 1. Si tiene éxito, Ozuru oye un rumor sobre el objetivo.

🔥🔥: Ozuru descubre una de sus ventajas o desventajas, a elección del objetivo.

AVIVAR LAS LLAMAS

Al hacer una **tirada de habilidad social (Fuego)** que tenga como objetivo uno o más personajes, Ozuru puede gastar 🔥 de la siguiente manera:

🔥 de Fuego: Un objetivo sufre el estado Atontado.

SOSHI OZURU

Para algunos jugadores veteranos, un samurái del Clan del Escorpión que no haga nada en toda la noche resultará más sospechoso que uno que haga excursiones al jardín. Siéntete libre de aprovechar el metajuego y haz que Ozuru reaccione a las conversaciones de los jugadores de una forma que haga que los jugadores y los PJ se sientan muy incómodos. Al fin y al cabo, es un cortesano astuto.

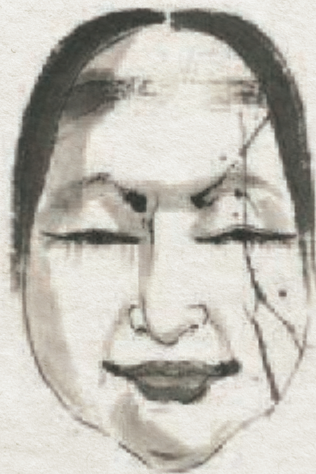
PERSONAJES DEL “CLAN DEL UNICORNIO”

IDE TORAO, REALMENTE SHOSURO YU

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 1 5

Ide Torao es un disfraz de Shosuro Yu, una soberbia actriz adiestrada por los Shosuro capaz de asumir con facilidad cualquier papel. Sus ojos color avellana parecen cambiar de color con su ropa; verde para Torao y marrón para Yu (un personaje con un valor de Alerta de 4 o superior podrá darse cuenta de que sus ojos son de color avellana, y que pueden parecer de los dos colores). Yu es la agente de uno de los maestros espías de Bayushi Shojū y ha sido enviada para impedir una alianza entre los clanes de la Grulla y el Fénix. Yu ha estado instigando a los bandidos de la región, ha matado a las grullas para obligar a que se traslade la ceremonia de boda, y ha facilitado información a Itto y a la banda de Maeda para que coordinen el secuestro y el ataque Akodo contra el castillo.

El personaje de Torao es el de un hombre bien afeitado y engreído, con su largo cabello negro recogido en un moño alto con una cinta bordada de color púrpura y dorado. Tiene tendencia a armar bullicio, y puede cantar diversas canciones tradicionales Unicornio lo bastante bien como para engañar a la mayoría de la gente. Sin embargo, los PJ pueden detectar errores en la interpretación que podrían dar a entender que está actuando con una **tirada de Cultura (Aire) contra un NO de 2**. Torao lleva guantes gruesos y forrados de piel (que, según él, están de moda en Khanbulak, pero que en realidad utiliza para ocultar los picotazos de las grullas que tiene en las manos).



ACADÉMICA 2 ARTESANAL 3 MARCIAL 3 MERCANTIL 3 SOCIAL 3

VENTAJAS

DESVENTAJAS

Maestro del disfraz:

Social; Interpersonal

Desprecio por un precepto del Bushidō (Honor):

Social; Mental

ARMAS Y EQUIPO

Wakizashi: Alcance 0-1, Daño 3, Letalidad 5/7, Afilada, Ceremonial

Equipo (equipado): Ropa extravagante (Resistencia física 1, Ceremonial), juego de caligrafía, shuriken ([Arrojado] Alcance 1-3, Daño 2, Letalidad 4, Ocultable), ninjatō (espada corta) (Alcance 0-1, Daño 3, Letalidad 5, Afilada, Ocultable).

Equipo (otro): Juego de té, poni rokuganés

CAPACIDADES

VIENTOS SUSURRANTES

Yu puede hacer una **tirada de Cortesía (Aire)** como acción una vez por sesión de juego que tenga como objetivo a un personaje de la escena. El NO de la tirada será de 6 menos el rango de Gloria del personaje, hasta un mínimo de NO 1. Si tiene éxito, Yu oye un rumor sobre el objetivo.

: Yu descubre una de sus ventajas o desventajas, a elección del objetivo.

AVIVAR LAS LLAMAS

Al hacer una **tirada de habilidad social (Fuego)** que tenga como objetivo uno o más personajes, Yu puede gastar de la siguiente manera:

de Fuego: Un objetivo sufre el estado Atontado.

Inicio: La aventura comienza

Antes de que comience la partida, da la bienvenida a todos los jugadores. Ayúdales a escoger personajes, responde las preguntas que tengan acerca del sistema de juego o la ambientación, y determina qué jugadores pueden tener una personalidad fuerte y a quiénes tendrás que echar una mano para que se impliquen y que sus personajes destaquen durante la partida. Después de que cada jugador haya elegido un personaje pregenerado, pídeles que se lean su ninjō y su giri sin decírselo a los demás. Una vez hayas tenido la oportunidad de contestar cualquier pregunta de última hora y de preparar la zona de juego, comienza la aventura leyendo en voz alta lo siguiente:

Rokugán es una tierra de decisiones y consecuencias; sois samuráis al servicio de uno de los Grandes Clanes, y vuestras vidas transcurren entre la vida y la muerte, entre el deber y el honor, entre la justicia y la compasión. Los bushi, o guerreros, siguen la senda de la violencia; los cortesanos siguen la senda de la diplomacia; los shugenja siguen la senda de los espíritus; y los monjes siguen la senda de la iluminación.

Una guerra no declarada se libra entre los clanes del León y la Grulla desde las Llanuras Osari hasta la ciudad de Toshi Ranbo, que ha provocado gran devastación en una zona del noreste de Rokugán. Este "conflicto fronterizo" ya ha llevado a la muerte del Campeón del Clan del León a manos de la Campeona del Clan de la Grulla, a la muerte de cientos de samuráis, y a la muerte, desaparición o desalojo de un sinnúmero de ashigaru y plebeyos.

Y es por esto por lo que una boda que sella una alianza militar entre una familia vasalla del Clan de la Grulla y la familia vecina del Clan del Fénix amenaza con convertirse en otro campo de batalla. La ceremonia se celebrará en el castillo del señor Grulla en Kyotei, uno de los primeros castillos León en caer en el conflicto, y los León no han olvidado esta afrenta a su orgullo. Sois unos de los escasos y estimados invitados, elegidos cuidadosamente para representar a vuestro clan a causa de vuestra historia con la novia o el novio.

Además, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Cada uno de vosotros proviene de un Gran Clan diferente, y vuestro señor tiene sus propios objetivos al enviaros al Castillo Kyotei, objetivos que pueden entrar en conflicto con los de los demás personajes jugadores. Esto significa que es posible que algunos PJ actúen en detrimento de otros al final de la aventura, pero esto no les gusta a todos los jugadores. Deberéis decidir como grupo si queréis permitir que se desarrollen este tipo de enfrentamientos dentro del mismo. Apunta tu preferencia en un papel y dámelo a mí (el DJ). Si alguien no se siente cómodo con una

partida en la que pueda haber conflicto entre jugadores, jugaremos sin conflictos.

Si todo el mundo opta por permitir conflictos entre personajes jugadores, los PJ podrán intentar actuar directamente en contra de los demás, luchar entre ellos e incluso convertirse en el antagonista de otro jugador antes de que acabe la partida. La aventura funciona de cualquier manera, así que vota lo que prefieras.

Después de que el grupo haya votado, si una única persona ha votado por que "no haya conflictos entre personajes", dirige la partida de esa forma, siguiendo las siguientes restricciones:

- ⊗ Los PJ no tienen por qué estar de acuerdo en todo, y tienen libertad para discutir con el grupo sobre la idoneidad del plan que proponen. Sin embargo, una vez que todos hayan hecho su propuesta, el grupo deberá votar para decidir su curso de acción.
- ⊗ Los PJ no pueden atacarse entre ellos ni utilizar acciones de maquinación ni otros métodos retóricos similares para perjudicarse unos a otros.
- ⊗ Los jugadores deben comunicarse abiertamente con el DJ, en lugar de hacerlo en secreto. Sin embargo, recuerda que un PJ no sabe todo lo que sabe su jugador. Si un jugador comparte un secreto de su personaje con el DJ, tu personaje no lo conocerá, aunque tú si lo hagas.
- ⊗ Si al principio una acción no parece tener sentido para un personaje, en lugar de rechazarla planteate por qué podría llegar a tener sentido en este contexto. Los ninjō y giri de los personajes se han escrito para permitirles un gran margen de manobra a la hora de determinar sus elecciones para esta aventura.

Si ningún jugador votó a favor de la opción cooperativa, hazles saber que pueden esperar que otros jugadores acaben actuando en su contra. Los jugadores pueden pasar notas al DJ, pero todas las tiradas deben hacerse abiertamente ante el grupo si hace falta una tirada, aunque el PJ esté actuando en secreto.



Escena 1: El precio de la guerra

Al levantar el telón, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

El camino de tierra que atraviesa el Valle Dorado fue famoso en otra época por sus suaves colinas, sus posadas impolutas y sus amistosos mercaderes, pero en estos tiempos turbulentos es tan probable que los viajeros se encuentren con bandidos como con otros samuráis. Ejércitos de los clanes de la Grulla y el León se enfrentan en las cercanas estribaciones de Toshi Ranbo, y andrajosos soldados mercenarios contemplan con miradas de deseo las caravanas de suministros que circulan entre los palacios Grulla y el Castillo Kyotei. La unión hace la fuerza, por lo que el destino ha querido que acabéis viajando junto con otras personas que también llevan orgullosos wakizashi y el mon de sus clanes.

Dedica un momento a dejar que los jugadores presenten a sus personajes de uno en uno. Pídeles que describan su apariencia, cualquier rasgo notable o reconocible (como ventajas o desventajas evidentes), y su comportamiento general durante el viaje a pie. La tradición dicta que los samuráis se presenten a aquellos de su misma posición con la cortesía adecuada, lo que proporciona una gran oportunidad para que los jugadores de clanes diferentes se piquen entre ellos. Anima a los jugadores que interpreten a personajes hoscos a narrar los pensamientos y el lenguaje corporal de su personaje, aunque no sean muy conversadores.

Una vez finalizadas las presentaciones, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Mientras subís la cuesta con el calor del verano, podéis ver cómo los pinos parecen cerrarse sobre ambos lados de la carretera; sus copas de color marrón verdoso os habrían protegido del sol opresivo si no estuviesen tan demacrados. Donde podríais haber esperado escuchar el canto de las tórtolas, impera el agudo graznido de los buitres. Luego comenzáis a oír el estruendo de cascos de caballo contra el zumbido de las cigarras. Gritos al otro lado de la cuesta, seguidos de un chillido desesperado. ¿Qué hacéis?

Los personajes jugadores podrían optar por esperar, e incluso ocultarse, pero hacerlo será quebrantar el precepto de Coraje del Bushidō, y tendrán que perder una cantidad de Honor igual a su rango de Honor para hacerlo (por ejemplo, 6 puntos de Honor si su Honor es 60). Esto significa que los jugadores tienen la opción de llevar a cabo la acción o de no hacerlo; si aceptan seguir a regañadientes las exigencias del Bushidō no sufrarán ninguna penalización, pero tampoco obtendrán ninguna recompensa.

GASTOS DE EN EL CAMINO

- ☼ **de Agua:** La armadura de los bandidos parece desgastada, dispareja y mal ajustada. Probablemente las hayan robado de los cadáveres de samuráis caídos en alguno de los campos de batalla cercanos.
- ☼ **de Aire:** Los plebeyos parecen estar mintiendo a los bandidos sobre algo.
- ☼ **de Fuego:** Es posible que el señor de estas tierras (Tsume Takashi) haya enviado a guerreros mercenarios a cobrar impuestos en su nombre, pero el honorable Clan de la Grulla no es muy conocido por emplear a este tipo de brutos.
- ☼ **de Tierra:** Los combates entre los ejércitos Grulla y León han sido especialmente intensos en esta zona, debido a su proximidad a Toshi Ranbo. Es probable que los plebeyos sean refugiados de este conflicto.
- ☼ **de Vacío:** La sensación de muerte es un profundo miasma en el aire, que hace difícil hasta el respirar.

Aquellos personajes que respondan sin vacilar a la llamada de auxilio son recompensados con 3 puntos de Honor para señalar el posible sacrificio que han hecho de su seguridad personal. Consulta **Opiniones de los clanes acerca del Bushidō** en la página 301 del manual básico para más modificadores.

Al llegar a la cima de la cuesta, los PJ se encontrarán con una escena muy común en una guerra: una banda de rufianes a caballo, vestidos con armaduras lacadas y armados con lanzas gritan y dan vueltas alrededor de una familia de tres plebeyos de aspecto demacrado. Mientras lo hacen, gritan “¡Vuestro señor nos ha enviado a cobrar los impuestos antes de tiempo! Pagad... ¡jo pagad con la vida por vuestra insolencia!” Los plebeyos se resisten, afirmando que no les queda nada, pero los bandidos no parecen muy convencidos, y desenvainan sus espadas “¡No nos escondáis, sabemos que no dejaríais atrás los ahorros de vuestra familia!”

Llegados a este punto, los PJ pueden intervenir y cuestionar la validez de las afirmaciones de los bandidos. Una **tirada de Sentimiento contra un NO de 3 (Aire 2, Tierra 4)** confirma que estos rufianes están mintiendo: no son más que vulgares ladrones, aunque en algún momento fuesen mercenarios legítimos. Una **tirada de Trabajo manual contra un NO de 3 (Fuego 2, Vacío 4)** revelará que los plebeyos no tienen nada que puedan ofrecer a los bandidos, aparte de sus vidas.

La forma en que respondan los bandidos dependerá de la manera en que los PJ expresen sus demandas:

«¡CESAD VUESTRAS TROPELÍAS EN NOMBRE DEL EMPERADOR, LADRONES COBARDES!»

Si los PJ ponen en entredicho el honor de los guerreros llamándolos criminales a la cara, los rufianes responderán de inmediato de forma violenta contra los PJ. El enfrentamiento se convierte en una escaramuza (consulta la página 262 del manual básico). Si el duelista Kakita es uno de los personajes participantes, puede retar a uno de los bandidos a un duelo utilizando la acción Desafiar (detallada en la página 263 del manual básico).

«ESTÁ CLARO QUE ESTOS PLEBEYOS NO TIENEN NADA MÁS QUE OFRECEROS. RECORDAD LA VIRTUD DE LA COMPASIÓN, Y DEJADLOS MARCHAR EN PAZ»

Uno o más PJ que traten de intimidar a los bandidos pueden intentar hacer una **tirada de Mando contra un NO de 4 (Agua 3, Fuego 5)**, utilizando las reglas de Asistencia del manual básico.

«PODEMOS PAGAR VUESTRO PRECIO. DEJAD ESTE LUGAR Y TOMAD EL DIEZMO DE VUESTRO SEÑOR, PERO DEJAD DE ATORMENTAR A ESTOS DESAFORTUNADOS»

Los PJ que traten de eludir un enfrentamiento accediendo a las exigencias de los bandidos pueden hacer una **tirada de Comercio o Cortesía contra un NO de 3 (Agua 2, Aire 4)** a un coste de 1 koku, y reduciendo el NO de la tirada en 1 por cada koku adicional que se ofrezcan a pagar. Los bandidos se embolsarán su botín y se marcharán, sin querer tentar más a las fortunas.

«¿QUIÉN OS HA ENVIADO Y POR QUÉ ESTÁIS AQUÍ?»

Los bandidos afirman actuar en nombre de los Grulla (del señor Tsume Takashi) o de los León (del señor Ikoma Ujiaki), dependiendo del clan al que crean que el grupo profesa lealtad (si hay más jugadores Grulla, Fénix o Unicornio, afirmarán ser leales a los Grulla, mientras que si hay más León, Cangrejo o Escorpión se decantarán por profesar lealtad a los León. En caso de que no parezca claro, afirmarán ser leales al "auténtico señor del Valle Dorado"). En realidad, forman parte del variopinto grupo de Itto, y están tratando de hacer quedar mal a Takashi al tiempo que se ganan algo de dinero en el proceso.

Llegados a este punto deberías comunicar a cualquier personaje Grulla, León o Fénix la información que se detalla en **La sangrienta historia del Castillo Kyotei**, en la página 5, ya que es información básica que sus personajes conocerán, y que también pueden compartir con los

demás PJ. Los demás personajes pueden hacer una **tirada de Gobierno contra un NO de 4 (Tierra 3, Fuego 5)** para conocer también la terrible historia de la disputa entre las familias Damasu y Tsume.

BANDIDOS

ESBIRRO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 1 1

Los bandidos son delincuentes que proliferan en las regiones más rurales y remotas de Rokugán. Por lo general forman bandas porque, a diferencia de sus contrapartidas urbanas, para cumplir sus perversos objetivos dependen más de un ataque rápido y violento que de la manipulación sutil, el sigilo o el subterfugio. Los bandidos suelen atacar a aquellos viajeros que recorren las carreteras Imperiales, y sus exploradores identifican de antemano cualquier objetivo fácil.

| SOCIAL | | PERSONAL | |
|------------|----------------------|--------------|---|
| 15 HONOR | 2 | AGUANTE 5 | 2 |
| 20 GLORIA | 2 | COMPOSTURA 6 | 2 |
| 01 ESTATUS | 1 | CONCENTR. 4 | 2 |
| +2, -2 | CONDUCTA - AMBICIOSO | ALERTA 2 | |

ACADÉMICA 0 | ARTESANAL 0 | MARCIAL 1 | MERCANTIL 1 | SOCIAL 0

VENTAJAS | DESVENTAJAS

- Nada que perder:**
 Marcial, Social; *Mental*
- Avaricia estúpida:**
 Social; *Mental*
- Pendenciero:**
 Social; *Interpersonal*

ARMAS Y EQUIPO

- Yari (lanza):** Alcance 2, Daño 5, Letalidad 3, Bélica
- Honda:** Alcance 2-3, Daño 3, Letalidad 3, Mundana, Ocultable
- Equipo (equipado):** Ropa gruesa (Resistencia física 2, Mundana), cuchillo, bolsa de piedras para honda, taza de sake

CAPACIDADES

TÁCTICA DE EMBOSCADA

Al efectuar una acción de ataque contra un objetivo que sufra los estados Atontado o Desorientado, incrementa el daño causado en 2.



LÍDER BANDIDO

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 3 2

Los bandidos que logran sobrevivir a su peligrosa profesión suelen ser astutos y peligrosos. A menudo acaban al mando de una banda de bandidos menos experimentados, o unen sus fuerzas a las de otros individuos verdaderamente letales, como rōnin.

| | | | | |
|------------------------------|--|--|------------|---|
| SOCIAL | | | PERSONAL | |
| 10 HONOR | | | AGUANTE | 9 |
| 15 GLORIA | | | COMPOSTURA | 8 |
| 03 ESTATUS | | | CONCENTR. | 6 |
| +2, -2 CONDUCTA · ARTERO | | | ALERTA | 3 |

| | | | | |
|-------------|-------------|-----------|-------------|----------|
| ACADÉMICA 0 | ARTESANAL 0 | MARCIAL 2 | MERCANTIL 1 | SOCIAL 1 |
|-------------|-------------|-----------|-------------|----------|

| VENTAJAS | DESVENTAJAS |
|---|---|
| Edad y astucia: Marcial, Social; Interpersonal, Física | Avaricia estúpida: Social; Mental |

ARMAS Y EQUIPO

Katana oxidada: Alcance 1, Daño 4, Letalidad 5/7, Afilada, Ceremonial, Dañada

Kusari-gama: Alcance 0/2-3, Daño 3, Letalidad 3, Apresadora, Bética, Ocultable

Equipo (equipado): Armadura de ashigaru (Resistencia física 3, Bética), cuchillos variados, jarra de sake, puñado de bu

CAPACIDADES

TRUCOS SUCIOS

Al efectuar una acción de ataque, un líder bandido puede gastar de la siguiente manera:

: Un personaje a alcance 0-2 sufra el estado Desorientado. Luego el líder bandido puede moverse un intervalo de alcance.

¡COGEDLOS, IDIOTAS!

Como una acción, un líder bandido puede hacer que hasta dos bandidos que aún no hayan actuado este asalto muevan inmediatamente un intervalo de alcance y lleven a cabo una acción de Golpear con asistencia entrenada (consulta la página 26).

DESPUÉS DEL COMBATE

Si los PJ son capaces de expulsar a los bandidos, podrán descubrir la siguiente información por boca de los plebeyos, Chitsuzen, Ayame y Kira (su hija):

ELEMENTOS BÁSICOS DEL ENCUENTRO

El grupo está compuesto por un **Líder bandido** y un **número de Bandidos igual al número de jugadores**. Aunque estén a caballo, trátalos como si a efectos prácticos estuvieran a pie, excepto porque podrán moverse un intervalo de alcance adicional por asalto como parte de su movimiento, y si están a alcance 1-2 de un objetivo podrán gastar en cualquier tirada para dejar Tumbado al objetivo. Los bandidos tratarán de huir si su líder resulta derrotado o si lo hacen más de la mitad de ellos.

Los plebeyos no están en condiciones de ayudar en el combate, aunque los bandidos les atacarán si da comienzo una escaramuza y los PJ no se encuentran dentro de su alcance durante el turno de los bandidos.

- ⊗ Cada vez hay más bandidos en la zona, ya que los mercenarios contratados por los clanes del León y la Grulla acosan a los habitantes de la zona para complementar sus salarios.
- ⊗ Si los PJ aún no se han enterado de **La sangrienta historia del Castillo Kyotei** (página 5), los plebeyos se la pueden contar. Aunque no hablarán mal abiertamente de él, se estremecerán al oír el nombre del difunto señor Tsume Retsu.
- ⊗ El señor Tsume Takashi no es capaz de proteger las aldeas más allá de la ciudad y el castillo, y cuando no son bandidos los que les acosan, lo hacen los ejércitos de los clanes rivales. Estos plebeyos se dirigen a Otosan Uchi después de que su aldea de Tres Árboles haya sido atacada por el Clan del León.

Además de esta información, Kira ofrecerá un **omamori** (un amuleto de protección) al PJ que haya ido en su ayuda en primer lugar como señal de agradecimiento. Indica al jugador que apunte el amuleto en su hoja de personaje (ese PJ se beneficiará de la regla de Protección divina, a continuación, pero no se lo digas).

Protección divina: Si en el transcurso de la aventura el PJ que lleva el omamori sufre un impacto crítico, cáncélalo, ya que golpeará milagrosamente en este amuleto, rompiéndolo, pero dejando al PJ ileso. Este efecto sólo puede producirse una vez.

Si todos los PJ decidieron esperar y dejar desarrollarse la escena, los bandidos descubrirán que habían tirado su bolsa de monedas y se vengarán de ellos, matando a dos plebeyos y dejando a la tercera desangrándose en la cuneta. Los PJ tendrán la oportunidad de estabilizar sus heridas con una **tirada de Medicina contra un NO de 4 (Vacío 3, Tierra 5)**, pero ella sólo les agradecerá débilmente su ayuda antes de pedirles que la dejen recobrar el aliento. Podrá responder a sus preguntas y transmitir la información arriba mencionada, pero no les ofrecerá ayuda tangible.

EL BOTÍN DE HACHIMAN

Los personajes jugadores con un valor de Alerta de 3 o superior, además de aquellos que gasten 5\$ de Agua en alguna tirada, vislumbrarán una voluminosa bolsa de monedas medio oculta entre las agujas de pino del suelo del bosque. Parece que los plebeyos ocultaron sus últimos ahorros antes de que los bandidos los alcanzaran. Dependerá de los PJ decidir si les devuelven el dinero (otorga un punto de Honor a cada uno por un sacrificio mínimo de Compasión), si se guardan parte antes de devolverles el resto (para lo que deberán perder 3 puntos de Honor, pero ganarán 2 bu cada uno) o si confiscan la bolsa como "pago" kármico por su protección (para lo que deberán perder 6 puntos de Honor, pero ganarán 1 koku cada uno).

Los PJ pueden pasar más tiempo hablando con los plebeyos, pero si la escena empieza a quedarse atascada o se alarga, recuérdales que su auténtica misión es llegar al Castillo Kyotei para prepararse para la boda.

Los PJ atravesarán la pequeña ciudad que rodea el castillo, que se encuentra muy animada gracias a las delegaciones de los samuráis visitantes, sus sirvientes y sus caravanas de equipajes. Aunque es posible que los PJ se sientan interesados en explorar la ciudad, la costumbre dicta que antes de nada se presenten ante el señor local, para que no se les considere intrusos en su territorio. Una vez que hayan sido debidamente recibidos como huéspedes, el señor puede darles o no permiso para explorar la ciudad del castillo. Negarse a seguir esta costumbre exige que los PJ pierdan 2 puntos de Honor al quebrantar el precepto de Cortesía.

Escena 2: Malos augurios

Al comienzo de esta escena, si aún no lo has hecho asegúrate de entregar las hojas de notas de los invitados a la boda. Asegúrate de darle a cada jugador la hoja específica de su personaje, ¡ya que cada uno de ellos tiene acceso a información única!

Una vez que los jugadores lleguen al castillo, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Una docena de guardias armados con lanzas os miran desde las murallas mientras se abre el gran portón, y dos soldados más se acercan a vosotros haciendo una respetuosa reverencia. Os solicitan amablemente examinar vuestros documentos de viaje, al tiempo que os dirigen una mirada calculadora. Apenas un minuto después aparece una anciana, que se inclina profundamente ante vosotros. Se presenta como Ojuno, sirvienta personal del señor Tsume, y os conduce a través de la puerta hasta el patio y luego a un salón interior de

recepciones. Mientras encontráis vuestros asientos oís el sonido de montones de pisadas arriba y abajo por los pasillos, interrumpidos por gritos y voces temerosas. Ojuno se mantiene completamente tranquila a pesar del alboroto que le rodea, y os sirve té en una bandeja traída por un sirviente más joven.

—Os pedimos humildemente perdón, honorables samuráis, pero me temo que vuestra llegada se produce en un mal momento. El señor Takashi habría venido a recibirnos si no hubiera sido porque la más desafortunada de las calamidades se ha cernido sobre nuestro santuario sagrado.

En este momento los PJ pueden preguntar cortésmente sobre la naturaleza de esta calamidad. En honor a sus antecedentes personales con Takashi (aunque se acabarían enterando de alguna otra forma), Ojuno les resumirá los acontecimientos recientes:

- ⊗ Esta mañana, una bandada de grullas fue encontrada muerta y desparramada por los terrenos del santuario del castillo.
- ⊗ La bandada muerta es un augurio extremadamente funesto, que proyecta una oscura nube de dudas sobre la ceremonia de boda. ¿Están los kami o los ancestros disgustados con la unión?
- ⊗ Si la alianza no tuviera tanta importancia militar, la boda se habría pospuesto hasta que se hubieran podido completar las debidas adivinaciones. Pero con el ejército del Clan del León aún a las puertas de Toshi Ranbo, la unión debe sellarse tan pronto como sea posible.
- ⊗ Como el santuario entero se ha visto contaminado por la muerte, el sumo sacerdote Tsume Yemon no ha tenido más remedio que enviar un mensaje al cercano santuario del Valle Dorado para pedirles que trasladen la ceremonia allí.

Los PJ pueden ofrecerse a ayudar. Si no lo hacen, la proia Ojuno les solicitará su ayuda como amigos de los novios para preservar la paz. Los PJ pueden descansar y bañarse, cambiarse la ropa de viaje por algo más acorde con su estatus y comer una comida ligera. (No olvidéis que entre escenas se descartan todos los puntos de Conflicto que superen la mitad del valor de Compostura de los personajes). Si los PJ se niegan a ayudar a Ojuno, pasa directamente a la **Escena 3: Festín y hambruna** en la página 20.

LA SEÑORA OJUNO

La señora Ojuno, una mujer de aspecto débil y de edad avanzada, tiene una voz y un comportamiento como el acero templado. Lleva toda la vida al servicio de la familia Tsume, habiendo servido tanto al padre de Retsu, como al propio Retsu, y ahora a Takashi. Si le preguntan, les puede contar la historia de la familia, del castillo y de la región circundante.



SANTUARIO KYOTEI

El santuario del castillo es pequeño, lo suficientemente grande como para albergar las placas funerarias de una sola familia y servir de refugio para un único kami. Tsume Yemon, el sumo sacerdote, se ha adentrado en el bosque circundante para purificarse y rogar el perdón de los espíritus locales. Así pues, corresponde a los tres guardianes del santuario limpiar el desastre y comenzar los preparativos para la reconsagración del santuario. Cuando lleguen los PJ, divisarán a dos de los guardianes del santuario vertiendo agua sobre la tierra para limpiar la sangre del suelo, mientras que una tercera se encuentra a un lado, de rodillas y frotando un peldaño de la escalera. Al pasar bajo el umbral del arco torii hacia el santuario, cada personaje sentirá un escalofrío en la columna vertebral y notará cómo se le pone el vello de la nuca de punta. Algo muy malo ha sucedido aquí en el plano espiritual.

Corresponderá a los PJ decidir cómo quieren investigar, pero lo más probable es que deseen interrogar a los guardianes del santuario, inspeccionar a las grullas para determinar la causa de la muerte y puede que rezar a los espíritus del santuario si uno de ellos tiene el ritual de Comunión con los espíritus. Alternativamente, los guardianes del santuario pueden ejecutar el ritual por indicación de los PJ, aunque tengan miedo de trastornar a los ya perturbados kami del lugar.

LOS GUARDIANES DEL SANTUARIO KYOTEI

Los dos guardianes de santuario que limpian la gravilla son Eimi y Masa, dos adolescentes que llevan alrededor de dos años sirviendo bajo la dirección de Yemon. Masa habla en nombre de los dos, y responde lo mejor que puede a las preguntas de los PJ:

Las grullas estaban tiradas por el suelo cuando él y Eimi regresaron al santuario después del desayuno (fueron los primeros en descubrir la escena). Ambos se encuentran visiblemente conmocionados, y expresan una profunda preocupación por los kami del lugar.

Yemon, el sacerdote y su maestro, parece especialmente asustado y teme que pueda ser la "obra de los espíritus airados que atormentan este castillo". (consulta **Tsume Yemon** en la página 6 para una explicación de sus miedos).

La otra guardiana de santuario, Satsuki, que se encuentra apartada, parece visiblemente preocupada y lleva varios minutos limpiando el mismo lugar. Es un año más joven que Eimi y Masa. Si los PJ tiene éxito en una tirada de Cortesía o Mando contra un NO de 2 (Fuego 1, Aire 3) para conminarla a hablar (el PJ Kaito tendrá éxito de forma automática sin necesidad de una tirada, ya que ambos son guardianes de santuarios), ¡admitirá que se sentía terriblemente enferma y que no fue a cumplir con sus tareas matutinas! Se siente aterrorizada ante la posibilidad de que la gente piense que ella fue la responsable de esta atrocidad porque se encontraba sospechosamente ausente.

Sin embargo, Eimi y Masa jurarán que vieron a Satsuki aquella misma mañana, barriendo los escalones como se

GASTO DE EN EL SANTUARIO

✧ **de Agua:** Oculta en un pequeño rincón del santuario hay una ofrenda para la familia Damasu: un pequeño plato de incienso con una nota bajo él. La nota reza: "Respetaré la hospitalidad de los Grulla de la misma manera que ellos respetaron la nuestra". Está firmado "Reika de los Pinos".

✧ **de Aire:** Satsuki tiene los ojos inyectados de sangre y parece enferma, como si hubiera estado vomitando.

✧ **de Fuego:** En este altar se rindió homenaje a los antepasados de la familia Damasu, y si ya no se les presentan ofrendas, es posible que sus espíritus en Yomi hayan maldecido este lugar.

✧ **de Tierra:** Uno o más de los PJ ha traído incienso sagrado, lo que ayudará a reconstruir el santuario más rápidamente y a purificarse si es necesario.

✧ **de Vacío:** Cuando el viento se levanta, casi creéis poder oír sonidos de combate emanando del castillo.

suponía que debía hacer. Pero si Satsuki estaba realmente indispuesta, ¿quién era la tercera guardiana del santuario? Los PJ podrán deducir que la indisposición de Satsuki resultó terriblemente conveniente, al haberse producido al mismo tiempo que la masacre. Quizás los fantasmas del castillo la poseyeron, o tal vez alguien envenenó su comida el día antes.

EL BAILE DE LAS GRULLAS MUERTAS

Las grullas ya han sido apartadas de la grava del santuario, pero aún no han sido retiradas e incineradas. Eimi o Masa pueden conducir a los PJ hasta el carro donde se encuentran los cadáveres, que aguarda a los *burakumin* que lo llevarán hasta el crematorio local. Los PJ pueden inspeccionar las grullas muertas a distancia, para lo que será necesaria una **tirada de Medicina o Supervivencia contra un NO de 3 (Agua 2, Fuego 4)** para comprobar que las plumas de las grullas muestran signos de haber sido agarradas, tienen los cuellos rotos y muestran señales de haber sido apuñaladas. Cualquier PJ que decida manipular los cadáveres tendrá éxito de forma automática en esta tirada, pero para hacerlo deberá perder 6 puntos de Honor y someterse posteriormente a un ritual purificador antes de poder regresar a los terrenos de un santuario (incluido el santuario del Valle Dorado).

Estas pistas apuntan a la posibilidad de que las grullas hayan sido sacrificadas por medios mundanos. Si esto hubiera sido realmente un acontecimiento sobrenatural, probablemente no hubieran podido determinar la causa de la muerte, sino que se simplemente se habrían desplomado del cielo. Pero este hecho revela una verdad más inquietante: alguien dedicó el esfuerzo a capturar y matar a más de una docena de grullas para enviar un mensaje extremadamente amenazador y obsceno al Clan de la Grulla.

ROGAR A LOS ESPÍRITUS

Si los PJ o uno de los guardianes del santuario tiene éxito al ejecutar un ritual de Comunión con los espíritus (una **tirada de Teología (Vacío) contra un NO de 1**), ese personaje será capaz de sentir la existencia de espíritus extremadamente angustiados en el lugar, y tendrá la siguiente visión. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Tus ojos vislumbran el patio, sumidos en el velo de una visión. Las grullas muertas merodean por todas partes, picoteando los cadáveres de leones muertos, no de samuráis, sino de animales. De repente, un rugido corta el aire, y las grullas giran la cabeza para ver a un nuevo león que se adentra en el patio. Los leones muertos se sacuden y cobran vida, al tiempo que su rugido se une al primero. Las grullas alzan el vuelo, se elevan hacia el cielo y dan vueltas por encima de ellos, pero una de las aves se queda en el suelo frente a los leones.

El color se va apagando poco a poco hasta que regresas al mundo, empapado en un sudor frío. ¿Qué podría significar esta visión?

INVESTIGACIONES FÍSICAS

Si los PJ han investigado a fondo el santuario, deberían sospechar que las grullas murieron a manos de hombres, que alguien se hizo pasar por Satsuki para dejarlas en el santuario, y que los fantasmas del castillo no tuvieron nada que ver con esta atrocidad, pero que no por ello están contentos. Su próxima acción debería ser averiguar cuál de los invitados a la boda se hizo pasar por Satsuki, y su mejor oportunidad para hacerlo será en la

GASTO DE EN LA CORTE

✧ **de Agua:** Las espadas ancestrales de la familia Damasu, que ahora son una preciada posesión de la familia Tsume, están expuestas en una alcoba. Captas la mirada apesadumbrada de Itto cuando se detiene un instante sobre las espadas.

✧ **de Aire:** Akodo Maeda sirve sake y charla con la habilidad de una geisha.

✧ **de Fuego:** Los PJ pueden advertir el momento en el que Soshi Ozuru, Akodo Maeda o Tsume Takashi entran o salen de la sala.

✧ **de Tierra:** Tsume Kotonoha es la pariente más cercana de Tsume Takashi, y podría heredar el castillo si el daimyō muriese antes de tener herederos.

✧ **de Vacío:** Durante un instante, el PJ vislumbra a un daimyō de mediana edad vestido con una armadura con el mon Damasu sentado al lado de Akodo Maeda, aparentemente asesorándola, aunque el PJ no pueda oír ninguna palabra.

cena programada para esa noche, momento en el que se reunirán todos los invitados del castillo.

Los PJ pueden elegir comunicar lo que han descubierto a Ojuno, que les estará eternamente agradecida y les recomendará que compartan sus hallazgos con Yemon durante la cena de esa noche. Cuando el DJ considere que los PJ han logrado todo lo que tenían que hacer, que ha pasado el tiempo suficiente o que ya están listos para terminar la escena, indica a los jugadores que sus personajes deben ir a prepararse para la cena.

ANTES DEL BANQUETE

Cuando los PJ abandonen el santuario, ofrece a cada uno de los PJ la siguiente opción: pueden regresar a sus aposentos y dedicarse a su Pasión, en cuyo caso descartarán todos los puntos de Conflicto acumulados, o pueden dedicarse a hacer cualquier otra cosa durante ese periodo de inactividad, como por ejemplo reunir información acerca de un tema, ganarse el apoyo de un PNJ o acopiar provisiones. Cada PJ que decida llevar a cabo una tarea de interludio podrá hacer una tirada para llevar a cabo la actividad, lo que llevará varias horas, antes de encaminarse al banquete.

Escena 3: Festín y hambruna

Esa noche, un banquete en la sala principal de la corte de Tsume con todos los invitados a la boda proporcionará a los PJ la oportunidad de hablar con los demás invitados y, por lo tanto, de conocer las coartadas, así como los posibles motivos de los asistentes. La cena también representa una oportunidad para obtener más información sobre la pareja, y también sobre quiénes van a salir beneficiados o perjudicados si se rompe el compromiso matrimonial. Esto obligará a los jugadores a decidir por su cuenta si quieren que se celebre o no este matrimonio, y con él si se afianza o no la alianza entre los Grulla y los Fénix. Si todos los jugadores han decidido trabajar en conjunto, estarán tratando de que se celebre el matrimonio. Sin embargo, si se ha decidido permitir conflictos entre los jugadores, también es una oportunidad para que los jugadores consigan aliados y hagan avanzar sus planes en secreto.

Si los PJ lograron información en el santuario, deberían estar buscando a alguien capaz de envenenar a Satsuki y hacerse pasar por ella. Podrían sospechar del Escorpión, Soshi Ozuru (y no sin razón), pero si se enteran de que Doji Kuzunobu es un antiguo miembro de la familia Kitsune (que algunas historias populares afirman que cuenta con espíritus cambiaformas entre sus miembros), podrían sospechar también de él.

Sin embargo, una investigación cuidadosa debería llevarlos hasta Ide Torao, que no encaja del todo en el papel que supuestamente desempeña. Aunque no tienen el derecho legal de arrestarle ellos mismos, pueden convencer a Tsume Takashi de que ejerza su autoridad. Dada la naturaleza del sistema de justicia rokuganés, los PJ pueden simplemente acusar a Ide Torao de un crimen y que

LOS INVITADOS A LA FIESTA Y SUS COARTADAS

Aunque esta reunión no tiene el mismo peso que el banquete de la boda, esta cena es de vital importancia para la familia Tsume a la hora de mostrar su hospitalidad hacia sus invitados. Se han reunido individuos poderosos para celebrar la unión de la futura pareja, pero en realidad se trata de una oportunidad más para las intrigas políticas. Por suerte para los PJ, también representa su mejor oportunidad para investigar a los invitados y determinar cuál de ellos puede albergar animadversión hacia la pareja.

Utiliza esta guía rápida para identificar quién es quién, la coartada que presentan si se les pregunta dónde estaban por la mañana cuando se profanó el santuario, y dónde se pueden encontrar más detalles sobre ellos. Estos detalles adicionales son fundamentales para interpretar cualquier conversación con ellos, incluyendo su reacción ante los PJ y los temas de los que están dispuestos a hablar. Ten en cuenta que muchos de ellos se sentirán ofendidos si se les pregunta abiertamente sobre su paradero durante la mañana, lo que obligará a los PJ a perder un punto de Gloria cada vez que hagan una pregunta directa sobre la coartada de su personaje.

GRUPOS DE INVITADOS

CLAN DEL FÉNIX

- ⊗ **Shiba Itsuyo**, la futura esposa, hija del señor de Nikesake, página 10. Itsuyo pasó la mañana con sus padres, preparándose para el gran día de mañana.
- ⊗ **Shiba Katsuda y Chisei**, señor y señora de Nikesake y padres de la novia, página 10. Katsuda y Chisei pasaron la mañana con su hija, preparándose para el gran día de mañana. Están muy orgullosos de su hija, y si los PJ tratan de mantener una conversación prolongada con ellos, acabarán mandándoles a ella.
- ⊗ **Asako Maezawa**, el anciano consejero enviado en nombre de Shiba Tsukune (Campeona del Clan del Fénix), página 11. Maezawa estaba paseando con Doji Kuzunobu cuando ocurrió el acontecimiento, y vio a alguien vestido como una doncella de santuario corriendo por el bosque mientras volvían al castillo. Luego estudió las grullas muertas a primera hora de la mañana, y se dio cuenta de que la muerte no se había producido por brujería malvada.

CLAN DE LA GRULLA

- ⊗ **Tsume no Doji Takashi**, novio y daimyō de la familia Tsume, página 4. Takashi pasó la mañana con Shizuma y Kotonoha. (Confesará a cualquiera de los PJ que estaban hablando sobre los rumores de bandidos en las carreteras).
- ⊗ **Doji Kuzunobu**, esposo de Doji Hotaru, kitsune, página 7. Kuzunobu estaba dando un paseo con Asako Maezawa en el bosque cercano por la mañana, admirando la belleza local. Los dos vieron a alguien vestido con la ropa de una doncella de santuario corriendo por el bosque alejándose del castillo.
- ⊗ **Tsume Kotonoha**, capitana de la guardia del Castillo Kyotei, página 5. Kotonoha estaba reunida con Tsume no Doji Takashi. Si los PJ intentan mantener una conversación prolongada con Kotonoha, ella los desviará hacia Shizuma, citando su experiencia y sabiduría.
- ⊗ **Nasu Shizuma**, general y consejero de la familia Tsume, página 4. Shizuma, Takashi, y Kotonoha estaban en la reunión de la mañana (que reconocerá abiertamente que trató sobre qué hacer con el problema de los bandidos).

OTROS CLANES

- ⊗ **Ide Torao**, "emisario" del Clan del Unicornio, página 13. Torao no llegó al castillo hasta después de que lo hicieran los PJ, esa misma tarde. (En realidad es **Shosuro Yu** del Clan del Escorpión. Mató a las grullas y luego se reunió con sus criados en el bosque para su "llegada formal").
- ⊗ **Soshi Ozuru**, delegado del Clan del Escorpión, página 12. Ozuru pasó la mañana en Chikuzen, la población del castillo, disfrutando de las vistas locales. Allí, se encontró brevemente con Akodo Maeda y con Itto a la hora aproximada en que se produjo el acontecimiento.

se les crea en virtud de su Honor, lo que haría que se le detuviese. Esto proporcionaría a cada uno de los personajes 6 puntos de Gloria.

Si los PJ también consiguen descubrir los planes de Akodo Maeda, podrían incluso enfrentarse a ella en la cena (en cuyo caso, la escena final cambiará de la **Escena 4a: La boda**, en la página 25, a la **Escena 4b: El asedio**, en la página 27).

VIDAS PASADAS

Para definir la escena y su atmósfera, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

La profanación del altar ha ensombrecido todo el castillo, y mientras os sentáis, hasta las llamas de las parpadeantes velas parecen más apagadas de lo normal. El estado de ánimo de la noche es de conversación tranquila, más que de celebración bulliciosa.

La novia, Shiba Itsuyo, conversa con sus padres y con el venerable Asako Maezawa, y los tres parecen estar compartiendo su sabiduría sobre la vida conyugal. El comerciante Unicornio Ide Torao y Doji Kuzunobu, esposo de Doji Hotaru, están conversando jovialmente sobre las modas de la temporada en los diseños de telas, mientras que la capitana Tsume Kotonoha escucha atentamente, lamentando visiblemente su asignación de asientos. El general Nasu Shizuma conversa con un visitante de la familia Soshi del Clan del Escorpión, cuyo nombre oís que es "Ozuru", y responde bruscamente a las preguntas del Escorpión sobre la casa de geishas de la zona, la Casa de los Pinos.

Por su parte, el señor Tsume Takashi bebe en silencio, sonriendo educadamente de forma ocasional a uno u otro huésped. Al ser los últimos invitados en llegar, tenéis la ventaja de poder acercaros a quien os interese.

Da a los PJ alrededor de treinta minutos para que se relacionen con los invitados y traten de averiguar qué información pueden obtener.

Después de ese tiempo, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente cuando aparezcan en la fiesta los últimos en llegar:

La habitación entera parece quedarse boquiabierta cuando una mujer León elegante pero resuelta toma su asiento al otro lado de la habitación, acompañada por un guardaespaldas curtido que no lleva ni colores ni mon propios. El señor Takashi hace una pausa y baja lentamente los palillos para observar a la mujer, el asombro reflejado en el rostro. Pero el hecho de reconocer esa ruptura del decoro sería a su vez otra infracción, por lo que los invitados la ignoran.

Los sirvientes sacan multitud de bandejas de entrantes de temporada y delicadas comidas propias de un banquete del Clan de la Grulla, pero ninguno de los platos es capaz de

LOS ÚLTIMOS EN LLEGAR

- ⊗ **Akodo Maeda**, líder de la delegación del **Clan del León** a la boda, en secreto la desposeída heredera de la familia Damasu y del Castillo Kyotei, página 8. Maeda visitó la casa de geishas de la Casa de los Pinos en Chikuzen durante la mañana, junto con Itto. Se encontró brevemente con Soshi Ozuru a la hora del suceso.
- ⊗ **Itto**, un rōnin y el **guardaespaldas de Maeda**, página 9. Acompañó a Maeda en su visita a la casa de geishas de la Casa de los Pinos en la ciudad de Chikuzen durante la mañana. Si los PJ intentan entablar una conversación prolongada con Soshi Ozuru, los redirigirá hacia Akodo Maeda.

desviar la atención de Takashi de la mujer León. Su mon la identifica como miembro de la familia Akodo, la feroz familia de guerreros. La pobre novia Itsuyo padece a lo largo de la cena, consiguiendo mantener una conversación con el general Shizuma, pero sus manos tiemblan levemente mientras finge que no pasa nada malo. Finalmente llegan los postres, que indican el momento en que los invitados pueden conversar antes de que empiece el espectáculo.

La mujer en cuestión es Akodo Maeda, a la que Takashi reconoce como su antigua amante, y la mujer que desapareció después de que su padre fuera asesinado. Que no haya regresado como geisha, sino como samurái de pleno derecho al servicio del Clan del León, ha sorprendido a Takashi hasta el punto de hacerle olvidar sus modales... y todo lo relacionado con Shiba Itsuyo. Maeda lo ha encandilado tanto como podría haberlo hecho un ser sobrenatural.

A MEDIDA QUE TRANSCURRE LA NOCHE...

Después de la llegada de Akodo Maeda, el DJ debería permitir una vez más que los PJ tomen el relevo como principales impulsores de la acción, permitiéndoles decidir cómo quieren abordar la escena y con quién quieren conversar. Sin embargo, si se produce una pausa o los jugadores parecen estar perdidos, puedes introducir cualquiera de los siguientes elementos en la escena:

- ⊗ **Doji Kuzunobu** es un bromista de corazón y, después de todo, sólo quiere divertirse: ¡las bodas en el Bosque Kitsune son alegres! Desafiará a uno o más PJ a una competición de poesía desenfadada, en la que además dará la casualidad de que estarán implicadas varias garras de sake. ¿Está tratando de incapacitar a los PJ antes del gran día de mañana, o simplemente trata de relajarse?

- ✳ **Ide Torao** intentará aligerar la solemne cena ofreciéndose a actuar para la pareja, a los que no queda más remedio que aceptar o arriesgarse a ofender a su invitado Unicornio. Torao cantará varias estrofas de la Canción del Viajero, que parecen especialmente diseñadas para halagar a la pareja, pero también para insultar sutilmente a la delegación del Clan del León, que aguanta honradamente sus bromas sin siquiera fruncir el ceño.
- ✳ **Soshi Ozuru** está aquí para proporcionar asistencia al Escorpión infiltrado, y por eso hará todo lo que pueda para parecer sospechoso durante toda la noche. Se retirará de la fiesta en varias ocasiones para intentar atraer a los PJ a una cacería inútil (y para evitar que hablen con el espía Escorpión, aunque no sepa su identidad, siguiendo el

procedimiento operativo estándar de los Escorpión). La primera vez que se retire, dará un paseo por el jardín. La segunda vez regresará al jardín, pero se quedará junto a la piscina iluminada por la luna, observando cómo nadan las carpas koi. En su tercera y última salida, se adentrará en el patio para visitar el santuario profanado. Si los PJ se le encaran, fingirá que ha estado admirando a uno de los PJ durante toda la noche (sin importar su sexo), y esperaba que se unieran a él para disfrutar juntos de la hermosa noche.

- ✳ **Tsume Kotonoha** no puede disfrutar de la cena mientras aquellos a los que debe proteger están en peligro, y se marcha abruptamente a mitad de la cena. ¿Está realmente haciendo preparativos para mañana, o trama algo más siniestro?

ELEMENTOS ESENCIALES DE LA ESCENA

Esta escena se puede llevar a cabo como una investigación libre en la que los PJ sigan cualquier pista que hayan acumulado hasta ahora, como la búsqueda de un posible envenenador o suplantador, o incluso el heredero de la propia familia Damasu. Como el heredero Damasu se presenta como Akodo Maeda, su verdadera identidad no debería resultar evidente de inmediato ni para los PJ ni para los invitados, aunque algunos podrían adivinar su identidad. Resulta evidente que tiene algún tipo de relación con Takashi, también que hace que Itsuyo se sienta incómoda. Si Maeda llega a confiar en alguno de los PJ, tratará de reclutarlo para llevar a cabo su plan en la Escena 4.

Las acciones de los invitados durante la cena también pueden suscitar o disipar las sospechas de los PJ. Para que los PJ puedan juntar todas las piezas y enfrentarse a Ide Torao por su crimen, pueden obtener las siguientes pistas:

- ✳ Los personajes que estudien o analicen a Ide Torao con la habilidad de Interpretación advertirán que tiene una habilidad excepcional como cantante y bailarín, muy por encima de lo que se suele enseñar a los comerciantes y emisarios de la familia Ide.
- ✳ Un personaje que utilice un shūji apropiado que tenga como objetivo a Ide Torao puede descubrir que posee la desventaja Secreto oscuro, aunque no podrá averiguar con certeza cuál es ese secreto.
- ✳ Un personaje que haga una tirada o acción narrativa apropiada podría determinar el ninjō o giri de Torao: sembrar el caos y servir al Clan del Escorpión, respectivamente.
- ✳ Un personaje que gaste ☹ de Vacío en una tirada de habilidad social que tenga como objetivo a

Ide Torao puede descubrir que su objetivo en la escena es parecer inofensivo.

- ✳ Los PJ Unicornio advertirán que Torao no canta la Canción del Viajero con el acento y el énfasis habituales en ciertas frases.

Alternativamente, después de que los PJ hayan empezado a centrarse en Torao, la escena se puede continuar como una intriga. Los PJ estarán tratando de determinar las cualidades de Torao, y deberán acumular puntos de impulso en sus tiradas de habilidades sociales para descubrir cosas sobre él. Los PJ acumularán un punto de impulso por cada tirada de habilidad social superada con éxito, más otro por cada Éxito adicional obtenido en la tirada. Una vez que hayan acumulado un total de 6 puntos de impulso, descubrirán lo siguiente acerca de Torao:

- ✳ Torao está colaborando con Soshi Ozuru.
- ✳ Torao es un infiltrador muy hábil, y se mueve con la precisión y habilidad que caracteriza a un asesino entrenado.
- ✳ Torao es miembro del Clan del Escorpión. Si los PJ ya lo han descubierto mediante una tirada apropiada o de una acción narrativa, también pueden concluir que su objetivo era perturbar la boda, pero no hasta el punto de que se cancele realmente. Con sus habilidades, podría haber eliminado fácilmente a la novia, al novio o a ambos y hacer que pareciera un accidente, pero en vez de eso, simplemente hizo que la boda se reubicara. Pero ¿por qué?

Si detienen a Ide Torao, responderá a cualquier pregunta con una promesa críptica: que los PJ no pueden detener lo que se ha puesto en marcha esta noche... ni el auténtico deseo de un corazón.

- ✳ **Asako Maezawa** se acerca para discutir el incidente de las grullas muertas. Revela que llevó a cabo una búsqueda exhaustiva y determinó que no se había producido por hechicería maligna. En lugar de eso, especula que fue por motivos políticos, tal vez para desbaratar la boda.
- ✳ **Akodo Maeda** sorprende a todos haciendo un brindis por "Tsume Takashi y su brillante futuro". Viniendo de un samurái del Clan del León, esto parece algo poco sincero. A medida que avanza la noche, especialmente cuando la mayoría de los PJ se encuentren distraídos o dedicados a otras cosas, tratará de encontrarse con Takashi a solas para reavivar su relación: resulta evidente que le ha reconocido como Reika, y ¿cómo puede continuar con su boda con Itsuyo cuando su corazón aún le pertenece? No llegarán a ninguna conclusión, y ella se irá antes de que haya pasado una cantidad de tiempo indecorosa. Pero Itsuyo, sin embargo, se habrá percatado del encuentro con casi total seguridad. Una cosa es cumplir con su deber y contraer un matrimonio de conveniencia política. Otra muy distinta es tener que soportar el evidente deseo de su futuro esposo hacia otra mujer el día antes de su boda.
- ✳ **Tsume Takashi** se acerca a uno o más de los PJ para hablarles de un problema "que le acontece a un personaje de un poema que está escribiendo". El personaje, dice Takashi, se ve atormentado por el fantasma de su padre, que le exige que termine el trabajo que él comenzó en vida. Sin embargo, el personaje desea abandonar su ciudad natal en busca de su amor perdido, y se encuentra dividido entre su deber hacia su padre y su deseo. Si los PJ tienen éxito en una tirada para convencerle de una forma u otra (una **tirada de habilidad social contra un NO de 3 [Fuego 2, Tierra 4]**), Takashi aceptará terminar el poema como ellos sugieran. Si los PJ le preguntan si se trata de una metáfora extraordinariamente directa de su situación actual, Takashi se reirá y lo pasará como una broma de una manera extremadamente poco convincente. Si varios PJ desean aconsejarle cursos de acción distintos, suma todos los Éxitos adicionales de cada bando: el que haya obtenido más le habrá convencido.

ESCENA OPCIONAL: ENFRENTARSE A AKODO MAEDA DURANTE LA CENA

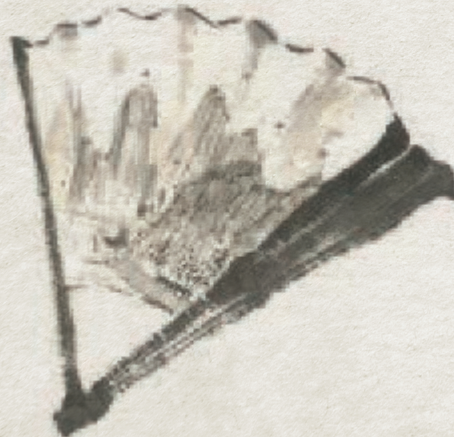
Si los PJ han expuesto el verdadero propósito o identidad de Damasu no Akodo Maeda, o si su llegada los lleva en esa dirección, esto puede llevar a una confrontación durante la cena. La escena final variará dependiendo de si los PJ se enfrentan a Maeda en la cena. El DJ no debería sacar este enfrentamiento a la palestra si los PJ deciden ignorar a la León por ahora, o si simplemente no se percatan de sus planes. Se enterarán de su historia de una u otra forma, así que no hay necesidad de que suceda durante la cena.

Si los PJ confrontan a Maeda acerca de sus orígenes o sus planes se marchará, alegando que este insulto no será olvidado por el Clan del León. Si intentan impedir que se marche de la cena Itto intervendrá, diciéndole que huya y manteniendo a raya los PJ mientras ella escapa (consulta el perfil de Itto en la página 9).

Si los PJ se inventan un plan lo bastante astuto para impedir que se vaya, el DJ debería recompensar a cada uno de los PJ con un punto de Vacío para invocar un Giro del destino: los espectrales fantasmas de los samuráis León caídos se alzan desde el suelo. No causarán ningún daño directo a nadie, pero ayudarán a Maeda a escapar y distraerán a sus perseguidores el tiempo suficiente para que se escabulla. A continuación, pasa a la **Escena 4b: El asedio**, en la página 27.

EL FINAL DE LA VELADA

Cuando concluya el banquete (independientemente de que se haya visto interrumpido por algún enfrentamiento con Maeda), ofrece a cada PJ la siguiente opción: pueden descansar, en cuyo caso descartarán todos los puntos de Fatiga acumulados y descartarán cualquier punto de Conflicto acumulado por encima de la mitad de su valor de Compostura, o bien pueden dedicarse a realizar una única actividad de interludio (como por ejemplo recabar información sobre un tema, ganarse la confianza de un PNJ o reunir suministros. Cada PC que se dedique a una actividad de interludio podrá hacer una tirada para llevarla a cabo a lo largo de varias horas, antes de retirarse para poder descansar el mínimo imprescindible.



Escena 4a: La boda

Independientemente de si los PJ lograron detener a Ide Torao por su papel en la muerte de las grullas y la profanación del santuario, al día siguiente tendrán que asistir a una boda.

Los PJ harán el corto viaje hasta el santuario del Valle Dorado a pie, vestidos de gala. Pueden llevar sus wakizashi, pero la costumbre les prohíbe llevar armas o armaduras más pesadas. Si un PJ desea encontrar una manera inteligente de llevar equipo a la boda por cualquier razón (o prepararlo para que se le entregue allí, o esconderlo en el santuario de antemano), el DJ debería permitirles hacerlo sin necesidad de tirada, siempre y cuando presenten un plan sensato, pero el PJ tendrá que perder 3 puntos de Honor para ello. Los intentos especialmente evidentes, como intentar ir con armadura completa, exigirán que el personaje pierda también 3 puntos de Gloria, y provocará que el personaje sea expulsado de la fiesta de bodas y enviado de vuelta al castillo.

Si alguno de los PJ se ofreció a colaborar con Akodo Maeda en la Escena 3, les encargará que la ayuden a interrumpir la ceremonia de la boda y a capturar el Castillo Kyotei. Les prometerá que la familia Akodo se mostrará favorable a cualquiera que le ayude, y que tampoco ella olvidará la deuda que contraerá con ellos. Para ayudarla, los PJ deberán acompañar a los invitados de la boda hasta el santuario del Valle Dorado. Deberán viajar sólo con su wakizashi, pero Maeda se ofrecerá a llevar un arma para cada personaje, y les sugerirá que podrían llevar una armadura oculta si la poseen.

ENFRENTAMIENTO EN EL SANTUARIO

Si los PJ deciden acompañar a la comitiva nupcial al santuario del Valle Dorado, seis de los aliados rōnin de Maeda (utiliza el perfil de los **Bandidos** de la página 16) emboscarán a la comitiva antes de que puedan llegar al santuario sagrado (o bien, a elección del DJ, antes de que dé comienzo la ceremonia; ten en cuenta que a las ceremonias nupciales rokuganesas solo asiste la novia, el novio y el shugenja o sacerdote que los casa). Ni Maezawa ni Kuzunobu son combatientes capaces; lo más parecido que tendrá la comitiva a verdaderos defensores será la capitana Kotonoha, Shiba Katsuda, Shiba Itsuyo y cuatro ashigaru entrenados (consulta la página 314 del manual básico). Itsuyo no está armada, ni tiene armadura, pero está dispuesta a participar en la lucha para salvar a su futuro esposo.

Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

—¡Alto ahí! —dice una voz saliendo del bosque de bambú. De entre el follaje emerge un contingente de guerreros curtidos en la batalla, desprovistos de cualquier símbolo de clan. Son rōnin... no, bandidos.

Pero la voz no provenía de los bandidos, sino de Akodo Maeda, que ha parado y se ha adelantado para agarrar a Takashi por el cuello al tiempo que desenvainaba su katana. —Takashi-san, he venido a rescataros de vuestra difícil situación. Nuestra pasión arde con fuerza, y exige ser reconocida. Itto me sacó de este castillo cuando era pequeña, cuando Tsume Retsu masacró a mi familia, ¡pero ahora vuelvo como guerrera para reclamarlo! Casaos conmigo, y corregid los errores que cometió vuestro padre hace tantos años. Que las familias Damasu y Tsume se unan en reconciliación, para que no se derrame más sangre en esta tierra.

Si los PJ hablaron con Takashi acerca de su problema (o, mejor dicho, del problema de su "personaje ficticio") y le convencieron de que cumpliera con su deber hacia su padre y su clan, se negará a aceptar las exigencias de Maeda. Si ninguno de los PJ convenció a Takashi de la importancia de su matrimonio con Itsuyo o le convencieron de que obedeciera a su corazón, se podrá por defecto de parte de Maeda, su antigua amante. Después de todo, Takashi no desea ser un auténtico gobernante. Maeda le solucionaría muchos problemas a la vez, por el reducido precio de ser un traidor a un señor al que no tenía ningún deseo de servir.

La batalla dará comienzo independientemente de la lealtad de Takashi, con las fuerzas organizadas de la siguiente manera.

LA COMITIVA NUPCIAL

- ⊗ General Shizuma
- ⊗ Shiba Itsuyo
- ⊗ 1 ashigaru entrenado por cada PJ

LOS ENTROMETIDOS

- ⊗ Akodo Maeda
- ⊗ Itto (si sobrevivió a la cena)
- ⊗ Shosuro Yu (disfrazada de Kuu)
- ⊗ 2 bandidos por cada PJ

LOS INDECISOS

Tsume Takashi se une a cualquier bando al que haya sido persuadido para apoyar.

SE DESATA LA BATALLA

Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente cuando comience el enfrentamiento:

Protegida únicamente por su vestido de novia, Shiba Itsuyo se adelanta y coge una lanza de un ashigaru cercano. —Damasu no Akodo-san, no tenéis derecho a Doji no Tsume Takashi. No deseo derramar vuestra sangre, pero no dudaré en hacerlo en nombre de mi clan. Iros de una vez —los bandidos se separan rápidamente, rodeando al grupo restante y aislando a los demás invitados. Itsuyo, Takashi, el general Shizuma y sus ashigaru se enfrentan a Maeda y a su fuerza de bandidos y ronin, entre los que se incluye una mujer que os resulta vagamente familiar. El grito estridente de un pájaro resuena a través del bosque y el acero choca con acero al escucharse el tumulto de las alas de una bandada al posarse.

Cuando comienza la batalla, el general Shizuma se enfrenta al ronin Itto, o a Ozuru si éste no está presente. Los dos enemigos están equilibrados, y si los PJ no interfieren, no tires por ellos hasta el final de la escena: haz una **tirada competitiva de Artes marciales (Armar cuerpo a cuerpo) contra un NO de 1** para estos dos combatientes (tira ■■■■◻◻ por el general Shizuma y ■■■◻◻ por Itto (o ■■■■■ por Ozuru). El personaje que saque más Éxitos adicionales será el vencedor, y el perdedor morirá (en caso de empate, ambos perecerán).

¡LUCHA POR HONOR!

Si deciden rechazar las afirmaciones de Maeda a pesar de la grave injusticia que el Clan de la Grulla hizo a su gente, cada PJ León y Cangrejo deberá perder 6 puntos de Honor. Si los PJ se ponen del lado de Itsuyo y el general Shizuma, deberán cumplir una misión sencilla: derrotar a Maeda y a sus bandidos. Una vez que Maeda sea derrotada los bandidos se dispersan: su posibilidad de alcanzar la gloria desaparecerá junto con Maeda.

Sin embargo, si Takashi se puso del lado de Maeda y en contra de los PJ, el joven interceptará el golpe letal destinado a ella. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

El ataque se cierne sobre Maeda, que tiene los ojos anegados con la agonía del fracaso. Su rostro se tiñe de carmesí... pero no es su sangre, sino la de Takashi, que se ha interpuesto para interceptar el golpe. Maeda lo coge, acunándolo en sus brazos. Takashi intenta decir algo que no podéis entender mientras su boca se llena de sangre y se derrama por el suelo sagrado. Maeda aúlla de rabia y dolor, y sus fuerzas se dispersan, llevándosela con ellos al bosque.

GASTO DE ✨ EN EL SANTUARIO

✨ **de Agua:** Una enorme y antigua campana descansa en el patio del santuario. Como una acción, cualquier personaje que se fije en la campana puede tocarla, aumentando en 2 el NO de las tiradas de ataque y maquinación de todos los demás personajes hasta el final del siguiente turno del que la haya tañido.

✨ **de Aire:** Takashi parece nervioso por alguna razón. Si bien pueden ser simplemente los nervios del día de la boda, hay algo que claramente le preocupa.

✨ **de Fuego:** Las aves están especialmente calladas en esta zona, como si algo las hubiera ahuyentado, ¡o como si hubiera bandidos dentro del bosque de bambú!

✨ **de Tierra:** Se dice que el kami aquí consagrado es el espíritu del río que esculpió el valle, aunque su nombre se ha perdido, y sólo se le conoce como el espíritu del río. Una vez, este kami del río curó milagrosamente a un héroe herido de muerte del Clan del León, y todavía otorga el don de la curación. Con un sacrificio apropiado (como un artículo de gran valor), podría ser incitado a realizar otro milagro hoy. Si un personaje con el estado Moribundo es llevado al altar y alguien hace un sacrificio adecuado, el kami salvará su vida a cambio del objeto de valor. Este efecto sólo puede resolverse una vez.

✨ **de Vacío:** Curiosamente, no sientes ninguna de las perturbaciones sobrenaturales que sentiste en el castillo. Los espíritus de aquí no están tan inquietos como los del castillo.

¡LUCHA POR VENGANZA!

Si deciden ponerse del lado de Maeda y contra los deseos de su señor, cada PJ Grulla y Fénix deberá perder 6 puntos de Gloria. Cualquier PJ que considere realmente que está haciendo lo correcto al ayudar a Maeda o al impedir que Takashi se case con una mujer a la que no ama puede verse recompensado con el hecho de saber que hizo lo que se había propuesto, pero no estará actuando con honor de acuerdo con los preceptos del Bushidō.

Si los PJ se ponen del lado de Maeda, deberán derrotar a Itsuyo y a los ashigaru. No necesitan matarlos, pero deberán provocarles el estado Incapacitado a todos ellos (haciéndoles acumular una cantidad de puntos de Fatiga superior a su valor de Aguante). Además, si no muere a manos de Itto o de Ozuru, deberán matar al general Shizuma después de vencer a los demás enemigos. Aunque Itsuyo se rendirá si queda Incapacitada y Takashi se pone en su contra, Shizuma luchará hasta la muerte, centrándose sobre todo en Maeda.

¡Zanjemyos esto con honor!

Si los PJ se niegan a dejar que Takashi desperdicie su vida casándose con Maeda (o se niegan a dejar que Maeda desperdicie su vida en esta letal empresa), tienen algunas opciones, como por ejemplo:

- ⊗ Pueden retar a Maeda o a Itto a un duelo para resolver la cuestión del derecho de los Damasú al castillo.
- ⊗ Pueden tratar de resolver la disputa con una intriga, usando Apelar a una persona o grupo como objetivo, para lo que necesitarán acumular 10 puntos de impulso para convencer a Takashi de que se ponga de su lado o para convencer a Itsuyo de que se rinda. Serán necesarios 15 puntos de impulso para persuadir al general Shizuma o a Maeda de que abandonen sus objetivos principales.
- ⊗ Los PJ pueden intentar alguna otra táctica más complicada para resolver el problema.

En términos generales, el general Shizuma y/o Damasú no Akodo Maeda deben ser eliminados de la ecuación para poder llegar a una resolución. Estos personajes no tienen por qué morir, pero teniendo en cuenta sus deseos y objetivos, perdonarles la vida puede no ser precisamente un favor. Si los PJ fracasan en sus intentos, estos dos personajes harán todo lo posible por matarse entre sí, ya que cada uno considera correctamente al otro como la amenaza más persistente y vital para sus objetivos.

OPCIÓN DE CONFLICTO EN EL GRUPO

Si el grupo estuvo de acuerdo en permitir conflictos internos al principio de la aventura ¡es posible que se enfrenten entre ellos cuando comience el combate si sus objetivos son distintos! Si el grupo decidió no utilizar esta opción, los PJ deberían votar y unirse a un único bando. Si un jugador realmente piensa que su personaje no actuaría de esta manera, puede optar por evitar la violencia y hacer una o más de las siguientes acciones a discreción del DJ:

- ⊗ Atender a los incapacitados o consolar a los moribundos de ambos bandos (en la confusión del combate, nadie atacará a un personaje que esté tratando de salvar vidas).
- ⊗ Escapar para informar de los acontecimientos a su clan (es posible que los demás PJ no interfieran, aunque puede que algún PNJ trate de evitar que huyan).
- ⊗ Perseguir un objetivo personal que no les ponga en conflicto directo con los demás personajes, como ayudar a un amigo a sobrevivir u obtener información valiosa para su clan.

EL DESTINO DEL VALLE (SANTUARIO)

Después de que se desarrolle la escena, el bando vencedor conseguirá ver cómo se cumplen sus objetivos. Suponiendo que después del combate haya sobrevivido una pareja elegible (Itsuyo y Takashi o Maeda y Takashi), los PJ serán testigos del matrimonio en presencia del santuario del Valle Dorado, en el que o bien Yemon celebrará la ceremonia a punta de lanza o será uno de los PJ el que la celebre (como por ejemplo el Kitsu o el Kaito).

A continuación, el DJ debería poner punto final a la aventura con una descripción básica de lo que sucede a continuación. Si la táctica de Maeda tuvo éxito, se hará con el Castillo Kyotei con Takashi a su lado y recibirá poco después refuerzos de la familia Akodo. Si Takashi muere en el enfrentamiento, Maeda y el Clan del León se retiran, pero los Grulla se verán obligados a nombrar a Tsume Kotonoha (la prima de Takashi con la que tiene una relación más estrecha) como nueva señora del castillo. Si Maeda ha muerto, pero Takashi sobrevive, se encontrará emocionalmente afectado pero finalmente aceptará su deber como esposo de Itsuyo y señor del castillo. Tal vez incluso haya adquirido fuerzas de esta terrible experiencia.

Escena 4b: El asedio

Si los PJ desafiaron abiertamente a Maeda en la fiesta, entonces cuando el sol se alce sobre el bosque (mucho antes de la hora de la boda), se despertarán al oír campanadas de alerta y ver cómo el pánico se apodera del castillo. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

El castillo está sumido en el caos, suenan toques de alarma y veis a ashigaru correr de un lado a otro mientras el general Shizuma ladra órdenes desde las almenas. Mientras os frotáis los ojos sospecháis lo peor: Damasú no Akodo Maeda ha vuelto para apoderarse de su castillo por la fuerza. La sombra de la guerra se cierne una vez más sobre el Valle Dorado.

El general Shizuma se encuentra disponible para responder a las preguntas de los PJ y para dirigirlos si es necesario. Les invita a las almenas con él, ya que son distinguidos representantes de sus aliados y formidables luchadores o investigadores por derecho propio. También proporcionará a cualquier PJ el equipo adecuado, que se describe a continuación:

ARMAS PRESTADAS

- ⊗ **Yumi (arco):** Alcance 2-5, Daño 5, Letalidad 3, a dos manos

ARMADURA PRESTADA

- ⊗ **Armadura de ashigaru:** Resistencia física 3; Bética

- ⊗ **Armadura lacada:** Resistencia física 4; Aparatos, Bélica, Ceremonial.

Una vez que los PJ se acerquen a las murallas o se posicionen de alguna otra forma, lee o parafrasea lo siguiente en voz alta:

Mientras resuenan las campanas, un pequeño grupo de jinetes emerge del bosque de bambú hacia el noroeste. A medida que se aproximan distingúis Damasú no Akodo Maeda, a su guardaespaldas Itto a varios otros bandidos y a Yu/Torao (en caso de que no fuese arrestado) acercándose al castillo. El general Shizuma da órdenes a los soldados de la muralla para que les apunten con sus arcos.

Maeda desmonta y lleva a su caballo hasta la puerta, donde los samuráis Tsume apuntan sus lanzas hacia ella. —¡Samuráis del Castillo Kyotei! Arrodiáos ante mí, ya que soy vuestra nueva señora, Damasú no Akodo Maeda, la auténtica heredera de estas tierras. He venido por mi castillo, y por el hombre que será mi esposo, Tsume Takashi. Honro vuestro fiel servicio a Takashi ¡y doy la bienvenida a todos los que se arrodiellen ante mí y ante el señor Akodo Toturi!

Takashi lanza una mirada anhelante a Maeda desde las murallas, mientras el pánico se apodera de su rostro. Su incertidumbre resulta evidente.

El general Shizuma lanza una mirada acerada a los PJ antes de dirigirse hacia Tsume Takashi para preguntar a su señor si realmente se está planteando semejante traición a la memoria de su padre. Maeda se ha excedido con sus acciones, lo que significa que habrá derramamiento de sangre, pero los PJ aún tienen varias opciones.

DEFENDER EL CASTILLO

Si los PJ están decididos a defender el castillo en nombre del Clan de los Grulla, el general Shizuma les propondrá un cruento plan: deberán dar muerte a Damasú no Akodo Maeda y luego fingir que nada de esto ha sucedido.

OBSTÁCULO 1: CONVENCER A TSUME TAKASHI PARA QUE COMBATA EN CONTRA DE SU AMANTE

Tsume Takashi se opone a este plan a voz en grito, pero no tiene una propuesta alternativa para resolver la situación, y si alguien se lo indica se irá poniendo cada vez más frenético y ferviente. Los PJ deberán acumular 5 puntos de ímpetu para convencer a Tsume Takashi, pero Takashi acumulará 2 puntos de Conflicto después de cada tirada con éxito. Si los puntos de Conflicto acumulados por Tsume Takashi superan su valor de Compostura, comenzará a moverse hacia las murallas y al final del asalto se Quitará la máscara y saltará desde las almenas para poner fin a una situación insostenible, lanzando un último lamento antes de perecer. Si esto ocurre, Maeda desenvaina sus espadas y comienza el ataque con el objetivo de masacrar a todos los que se encuentran en el castillo.

OBSTÁCULO 2: DERROTAR A DAMASU NO AKODO MAEDA

Si los PJ se encuentran defendiendo el castillo, tendrán que luchar contra Maeda. Normalmente, un asedio es un acontecimiento largo, prolongado y doloroso, pero Damasú no Akodo Maeda cuenta con aliados sobrenaturales.

Tan pronto como comience el asalto, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

El general Shizuma se dirige a vosotros: —Estos muros no sucumbirán con facilidad. Iremos acabando con ellos desde aquí y luego...

Sus palabras se ven cortadas por un eco estruendoso, al que luego se une otro, y otro más.

Desde las paredes, el suelo e incluso las murallas emergen manos fantasmales. Los soldados del portón principal se aterrorizan y atacan a las figuras espectrales, que no prestan atención a los guerreros mortales.

Instantes después, unas manos que desaparecen después como la niebla matutina abren el gran portón. Maeda grita —¡Haré honor a vuestra voluntad, mis parientes masacrados! ¡Por la venganza! ¡Hoy serán vengados los pecados de Tsume Retsu! —los fantasmas han desaparecido, pero los León han regresado ¡con Damasú no Akodo Maeda al frente!

LAS FUERZAS DE MAEDA

En el castillo hay otros guardias y miembros de las fuerzas de Maeda, pero este grupo representa la amenaza a la que tienen que enfrentarse los PJ.

- ⊗ Akodo Maeda
- ⊗ Itto (si sobrevivió a la cena)
- ⊗ 1 Bandido por cada PJ. Sustituye a uno de los Bandidos por Yu si aún sigue viva.

Los PJ podrían enfrentarse a **Maeda**, a **Itto** y sus aliados rōnin (además de a Yu si aún está viva); si los PJ permitieron huir a los bandidos después del primer encuentro, reconocerán algunos de sus rostros entre las fuerzas de Maeda. Una vez concluida la batalla, pasa a **El destino del valle (castillo)**. En el resto del campo de batalla combaten guardias contra partidarios del Clan del León, y el DJ puede describir estos combates como mejor le parezca, pero no hará falta que los tenga en cuenta para el resultado final.

Itto se enfrentará con el general Shizuma en combate personal, y los dos mantendrán un combate equilibrado a menos que alguno de los PJ interfiera. El DJ puede hacer una **tirada enfrentada de Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo]** al final del encuentro para determinar quién vive y quién muere en caso de que los PJ no interfieran. Tira ■■■■■○○○ por el general Shizuma y ■■■○○○○ por Itto. El personaje que saque más Éxitos adicionales será el vencedor, y el perdedor morirá. En caso de empate, ambos mueren.

Divide a los rōnin de la forma más equitativa posible, dando prioridad en primer lugar a los PJ de corte más marcial.

OPCIÓN DE CONFLICTO EN EL GRUPO

Si el grupo acordó permitir conflictos dentro del grupo al principio de la partida, cualquier PJ puede intentar ayudar al otro bando. En este caso, deberá tener éxito en los objetivos de Atacar el castillo. Si tienen suficiente éxito, ¡es incluso posible que los PJ deban enfrentarse a otros miembros de su grupo como sus enemigos finales al final de la aventura!

ATACAR EL CASTILLO

Si los PJ deciden ayudar a Maeda en su intento de reclamar su herencia, deberán ayudarla a superar los obstáculos para reclamar el castillo.

OBSTÁCULO 1: ELIMINAR AL GENERAL SHIZUMA

El **general Shizuma** se encuentra en las murallas con un **Ashigaru entrenado** por cada dos PJ (página 314 del manual básico) que representan a los guardias del castillo. Tan pronto como actúen en ayuda de Maeda o traten de convencer a Takashi para que se una a ella (para lo que necesitarán 5 puntos de impulso y que se resolverá tal y como se describe en el **Obstáculo 1** de la página 28), Shizuma les acusará de traición a gritos y les atacará. Si los PJ ya habían accedido a ayudar al general Shizuma durante esta escena, deberán perder una cantidad de Honor igual a su rango de Honor (el valor de decenas de su atributo) para traicionar su confianza.

Si los PJ logran convencer a Takashi para que se una a Maeda, los guardias retrocederán y esperarán a ver cómo se resuelve la situación, mientras que Shizuma sufrirá el estado Enfurecido (por lo que se incrementará en 2 el resultado de todos los impactos críticos que cause y que sufra). Shizuma morirá antes de entregar el castillo, aunque Takashi le ordene que se rinda.

LAS FUERZAS DEL GENERAL

- ⊗ General Shizuma
- ⊗ Un Ashigaru entrenado por cada PJ

Después de cuatro asaltos de combate, **Maeda** e **Itto** podrán unirse al combate y ayudar a los PJ (el resto de sus tropas estarán ocupadas luchando contra los guardias ashigaru del castillo).

OBSTÁCULO 2: DETENER AL MENSAJERO DE LA CAPITANA KOTONOHA

Si el general Shizuma cae, la capitana Kotonoha (consulta la página 5) se retirará y tratará de mandar un jinete en busca de refuerzos Grulla, lo que podría acabar sumiendo al Valle

GASTO DE EN EL CASTILLO

☯ **de Agua:** Las murallas aún están llenas de rocío, y un personaje podría intentar empujar a un enemigo como una acción con una tirada de Aptitud física contra un NO de 3 (Agua 1, Tierra 4). Si el enemigo es un esbirro, simplemente se cae, sufriendo 10 puntos de daño físico y el estado Tumbado. Si el enemigo es un adversario, deberá resistir con una tirada de Aptitud física contra un NO de 3 (Tierra 2, Fuego 5) o caerá, sufriendo 10 puntos de daño físico y el estado Tumbado.

☯ **de Aire:** Itto está vigilando a Maeda de forma concienzuda cada vez que están cerca. Como acción, un personaje que se encuentre en actitud de Aire puede fingir un ataque a Maeda, lo que impulsaría a Itto a dejar lo que esté haciendo y a centrarse en él en su próximo turno.

☯ **de Fuego:** Itto y Maeda han dedicado muchos esfuerzos a planificar este ataque, y deben saber que el general Shizuma es la amenaza principal. Lo más probable es que le ataquen.

☯ **de Tierra:** El general Shizuma suele mostrarse tranquilo y sereno, pero se ganó su fama derrotando por su cuenta a un grupo de bandidos de gran tamaño que habían herido a su señor Tsume Retsu en una batalla. Se dice que su ira resultaba aterradora, y que tardó días en sofocarla.

☯ **de Vacío:** Los fantasmas de los soldados masacrados del Clan del León están consumidos por la rabia, y podrías dejar que esa furia te tocara para canalizar su poder. Si estás combatiendo en el bando de Maeda, se considerará que estás recibiendo Asistencia competente (añade un ■ guardado) a todas tus tiradas de habilidades de Artes marciales.

Dorado en una guerra a gran escala. Los PJ deberán convencerla de que abandone este curso de acción (para lo que necesitarán obtener 6 puntos de impulso en tiradas de habilidades sociales, o 3 si el señor Takashi le ordena que se rinda) o derrotarla para evitar que mande al mensajero.

OPCIÓN DE CONFLICTO EN EL GRUPO

Si el grupo acordó permitir conflictos dentro del grupo al principio de la partida, cualquier PJ puede intentar ayudar al otro bando. En este caso, deberá tener éxito en los objetivos de Defender el castillo. Si tienen suficiente éxito, ¡es incluso posible que los PJ deban enfrentarse a otros miembros de su grupo como sus enemigos finales al final de la aventura!

Si el grupo no acordó permitir conflictos dentro del grupo, los PJ deberán votar y combatir todos luego en el mismo bando. Si un jugador realmente piensa que su personaje no actuaría de esta manera, puede optar por evitar la violencia y hacer una o más de las siguientes acciones a discreción del DJ:

- ⊗ Atender a los incapacitados o consolar a los moribundos de ambos bandos (en la confusión del combate, nadie atacará a un personaje que esté tratando de salvar vidas).
- ⊗ Escapar para informar de los acontecimientos a su clan (es posible que los demás PJ no interfieran, aunque puede que algún PNJ trate de evitar que huyan).
- ⊗ Perseguir un objetivo personal que no les ponga en conflicto directo con los demás personajes, como ayudar a un amigo a sobrevivir u obtener información valiosa para su clan.

EL DESTINO DEL VALLE (CASTILLO)

Si Maeda muere, todos los fantasmas Damasú del castillo lanzarán al unísono un grito de agonía: quedarán ligados eternamente al castillo, incapaces de pasar a la otra vida.

Los personajes espiritualmente sensibles sufrirán una sensación de náusea. Si Takashi estaba aún indeciso, caerá sobre el cadáver de Maeda, llorando inconsolablemente. El general Shizuma o la capitana Kotonoha (si es que ha sobrevivido alguno de los dos) agradecerán sus servicios a los PJ, tras lo que se dedicarán a la cruenta tarea de eliminar cualquier señal de lo que acaba de suceder.

Si un grupo de PJ evita que Maeda secuestre a Takashi y se case con él, la comitiva nupcial regresará triunfante, con Tsume Takashi montando un magnífico caballo y su nueva esposa Itsuyo cabalgando detrás de él. Tras ellos irá el resto de la comitiva, visiblemente aliviados. Si Maeda ha muerto o se encuentra en cautiverio, acompañará a la comitiva montada en un caballo junto a Kotonoha, manteniéndose a cierta distancia del grupo principal.

Si aún disponéis de tiempo, el DJ puede preguntar a los jugadores qué hacen sus personajes después de estos acontecimientos, y que reflexionen sobre lo que las elecciones que han hecho a lo largo de la aventura pueden significar para las historias de sus personajes.

Créditos

| | | | |
|--|-----------------------------------|--|--|
| DISEÑO Y DESARROLLO | Katrina Ostrander y Alexis Dykema | ILUSTRACIONES | Francesca Baerald y YuDong Shen |
| EDICIÓN | Christine Crabb | DIRECCIÓN ARTÍSTICA | Andrew Christensen |
| CORRECCIÓN | Janie Franz y David Johnson | DIRECTOR VISUAL CREATIVO | Brian Schomburg |
| COORDINADOR DEL JUEGO DE ROL | Sam Gregor-Stewart | COORDINADOR DE PROYECTO PRINCIPAL | John Franz-Wichlacz |
| COORDINACIÓN NARRATIVA DE LA LEYENDA DE LOS CINCO ANILLOS | Max Brooke y Tyler Parrot | COORDINADOR PRINCIPAL DE DESARROLLO DE PRODUCCIÓN | Chris Gerber |
| DISEÑO GRÁFICO | Joseph D. Olson | DISEÑADOR EJECUTIVO | Corey Konieczka |
| RESPONSABLE DEL DISEÑO GRÁFICO | Christopher Hosch | EDITOR | Andrew Navaro |
| ILUSTRACIÓN DE PORTADA | Noah Bradley | TRADUCCIÓN | Alberto Camargo |
| | | PRUEBAS DE JUEGO | Tim Cox, Tim Huckelbery, Casey Kipping et Ryan Lee |



FANTASY
FLIGHT
GAMES

EDGE

© 2020 Fantasy Flight Games. Legend of the Five Rings es TM de Fantasy Flight Games.

Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son ® de Fantasy Flight Games.

Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Dr. Manuel Barros Borgoño 160 oficina 306, Providencia, Santiago, Chile.

Si quieres saber más sobre el juego de rol de La Leyenda de los Cinco Anillos, descargarte material gratuito, resolver tus dudas sobre las reglas o simplemente pasarte a saludar, visita nuestra página:

FantasyFlightGames.es