

La Leyenda
de los Cinco
Anillos
EL JUEGO DE ROL



LAS COLAS ANUDADAS

UNA HISTORIA ADICIONAL PARA LA MÁSCARA DEL ONI

Las Colas Anudadas

Esta es una historia opcional que puede jugarse junto con *La máscara del oni*, una aventura para el juego de rol *La Leyenda de los Cinco Anillos*. Los encuentros están diseñados para un grupo de cuatro PJ de rango de escuela 2, aunque se pueden adaptar a grupos de cualquier tamaño y rango de escuela usando las reglas de **Calibrar un encuentro** de la página 310 del manual básico.

Las Colas Anudadas tiene lugar antes de que los PJ lleguen a Shiro Hiruma, pero después del encuentro opcional **Los Perdidos** (en la página 15 de esa aventura). También se puede modificar para utilizarse en cualquier campaña en las Tierras Sombrías. Tanto si los PJ juegan *La máscara del oni* como no si lo hacen, estos encuentros les permitirán encontrarse con los nezumi, criaturas de tamaño humano y rasgos rápidos, conocerlos mejor y descubrir el horror que acecha a esta tribu en las Tierras Sombrías.

Se recomienda encarecidamente que el DJ lea por completo este material para familiarizarse con él antes de dirigirse a un grupo de PJ. También deberá familiarizarse con él si lo usa con *La máscara del oni*. El DJ puede consultar también *Las Tierras Sombrías*, el suplemento de ambientación de *La Leyenda de los Cinco Anillos* que trata sobre el retorcido dominio de Fu Leng, para obtener más información sobre las diferentes tribus nezumi y las tierras corrompidas más allá de la Muralla. El argumento se estructura de la siguiente manera:

- ❖ **Primera parte: Tránsito de la historia.** Información general sobre los nezumi y la manera en la que esta historia se relaciona con *La máscara del oni*.
- ❖ **Segunda parte: Vigilados.** Los PJ se encuentran con una patrulla de nezumi y deben decidir si ayudan o no a la tribu, lo que puede llevar a los PJ más cerca de su objetivo en las Tierras Sombrías.
- ❖ **Tercera parte: La aldea de los Colas Anudadas.** En la aldea, los PJ se encuentran con el líder de la tribu y aprenden acerca de la cultura nezumi, además de tener la oportunidad de investigar unas desapariciones.
- ❖ **Cuarta parte: El cementerio Nezumi.** Los PJ abordan el enfrentamiento final en el cementerio nezumi y deben decidir si ponen en peligro su misión en las Tierras Sombrías para ayudar a estas criaturas necesitadas.
- ❖ **Quinta parte: Resolución.** Los PJ se enfrentan al resultado de la escena del cementerio y se marchan de la tribu o se enfrentan a las consecuencias de matar a los exploradores o ignorar la solicitud de ayuda de los nezumi.

Primera parte: Tránsito de la historia

Si el DJ utiliza este suplemento con *La máscara del oni*, podrá emplearlo como una oportunidad de preparar a los jugadores para los peligros a los que se enfrentarán una vez que entren en el castillo. Cuando los PJ reúnan toda la información sobre el pasado desde el punto de vista de los Colas Anudadas, podrán ir descubriendo pistas sobre la historia de los Hiruma y su destino. Si se juega durante una aventura diferente en las Tierras Sombrías, los PJ tendrán la oportunidad de conseguir unos aliados útiles, siempre y cuando puedan localizar y eliminar la amenaza que acecha en busca de sangre nezumi. En cualquier caso, los PJ podrán descansar en el territorio relativamente seguro de la tribu y obtener suministros útiles, información valiosa y una promesa de ayuda futura por parte de los nezumi.

Sin embargo, si los PJ consideran a los nezumi como un enemigo más con el que combatir, sus acciones pueden agravar sus problemas actuales.

LAS COLAS ANUDADAS (SOLO PARA EL DJ A PARTIR DE ESTE PUNTO)

Las Colas Anudadas es una tribu nezumi que se enorgullece de recordar el pasado y que cree que sus antepasados fueron estrechos aliados de la familia Hiruma. Algunos de estos ancestros son ahora trascendentes (para más información, consulta **Trascendentes** en la página 15). Tanto si es real como inventada, esta historia influye en los hábitos y tradiciones de la tribu. Aunque, como muchas otras tribus, desplazan su aldea de forma periódica, su territorio, cada vez más reducido, sigue incluyendo Shiro Hiruma y continúan protegiendo las ruinas. Sin embargo, tienen demasiado miedo como para aventurarse a entrar y advierten a los viajeros de peligros como fantasmas, trasgos y otros seres malvados. Su miedo puede aumentar la creciente tensión de *La máscara del oni*.

Su miedo al castillo se basa en una parte de su historia. El recordador actual rememora la historia de la tribu de la siguiente manera:

«Nos llevábamos tan bien con los Hiruma como si fuésemos familia y construimos nuestra aldea a la sombra de su castillo. Nunca tuvimos que movernos o correr, porque juntos éramos fuertes y luchábamos contra los monstruos de la tierra. Nuestros amigos nos enseñaron sus costumbres y nosotros les mostramos cómo evitar a los monstruos errantes y sobrevivir más allá de las murallas de su castillo. Nuestros exploradores enseñaron a los suyos nuevos caminos por territorios peligrosos, y a cambio los Hiruma hicieron a nuestro líder, Orejas Plateadas, un samurái honorario. ¡Fue como una segunda época dorada! Hasta que un día su prosperidad atrajo a un demonio tan terrible que consumió todo a su paso, una vil criatura que sembró la destrucción y la muerte. Peor aún, ¡los samuráis que derrotaba



eran escupidos de vuelta y convertidos en monstruos sin alma que luchaban por el mal que los había creado! Aunque nuestros guerreros lucharon con valentía, muchos perecieron y nosotros huimos. Rogamos a los Hiruma supervivientes que escaparan por los túneles, pero los orgullosos samuráis se quedaron para enfrentarse a su destino».

Para cualquier PJ de visita, esta «historia» puede parecer escandalosa, pero para los Colas Anudadas es una historia sagrada, estrechamente ligada a su identidad como tribu. Aunque la mayoría de los samuráis Cangrejo no han oído hablar de las Colas Anudadas, la tribu ha ayudado en el pasado a exploradores perdidos y los que han estado destinados en la Muralla saben que los nezumi han contribuido a mantener la seguridad de esta.

Los nezumi saben que los samuráis desean mantener en secreto cualquier trato con ellos, pero no creen que esto sea necesario ni justo. En lo que respecta a los Colas Anudadas, fueron aliados de los Hiruma en el pasado y algún día se redimirán y establecerán de nuevo esta relación. Hasta entonces, cada integrante de la tribu se hace un nudo en la cola, bien apretado, para que al cabo del tiempo la punta muera y se caiga. Es un recordatorio tanto de su gloria como de sus errores pasados. Siguen lamentando que sus antepasados no pudieran salvar a sus aliados Hiruma y huyeran, lo que les motiva a ayudar a cualquier samurái con el que se encuentran. Por desgracia para los PJ, sus tribulaciones actuales les hacen desconfiar de los forasteros.

LO QUE ACECHA A LA TRIBU

Como habitantes de las Tierras Sombrías, los Colas Anudadas están acostumbrados a los peligros que los rodean, pero a pesar de todo hay algo que los ha asustado. Algo malvado ha estado matando a exploradores solitarios, cachorros errantes y pequeños grupos de buscadores. A veces deja un trozo de piel, una garra cortada o un trozo de cola, mientras que en otras ocasiones el nezumi simplemente no vuelve nunca. No saber quién es el culpable,

qué es lo que hace con los que se lleva y cuándo puede volver a atacar tiene a toda la tribu en vilo.

Lo que sucede en realidad es que un nezumi marginado conocido como Bigote Raído ha regresado para vengarse de la tribu que lo exilió. Siente un gran rencor hacia la líder de la tribu, Plata Afortunada, y su antiguo maestro, el soñador conocido como Tuerto. Hace muchos años, Bigote Raído fue aprendiz del soñador, y sus intentos de viajar al reino de los sueños durante su entrenamiento le provocaron visiones aterradoras que lo atormentan hasta la fecha.

Bigote Raído acabó obsesionado por conseguir el poder suficiente para luchar contra las horribles pesadillas que estaba seguro que destruirían la tribu, pero no era capaz de distinguir entre la realidad y los sueños retorcidos que lo acosaban mientras estaba despierto. Comenzó a ver enemigos allá donde mirase, incluso entre su propia tribu. Con la ayuda de Plata Afortunada, la joven líder de la tribu, el soñador trató de arreglar la mente de Bigote Raído y cortar su vínculo con el reino de los sueños. Por desgracia Bigote Raído, confuso, se enfureció y le arrancó un ojo al soñador, dándole a este su nuevo nombre. Plata Afortunada no tuvo más remedio que exiliar a Bigote Raído, condenándolo a recorrer las Tierras Sombrías en solitario.

Bigote Raído pasó muchos años aislado, practicando las técnicas que aprendió mientras era aprendiz del soñador, lo que lo volvió mucho más poderoso que la mayoría de los nezumi marginados. Al vivir en los sueños ha prolongado su vida, manteniéndose joven y fuerte a pesar del paso de los años.

Ha utilizado Paseo por los sueños para hacer que sus víctimas, tanto nezumi como otras criaturas, comiencen a soñar de pie allá donde se encuentren, retorcendo sus mentes para que cumplan sus órdenes y obligándolos a ver a sus aliados como enemigos. Está tratando de formar un ejército lo bastante grande como para eliminar por completo a los Colas Anudadas, y pronto lanzará un ataque contra todos los que se interpongan en su camino, incluyendo a los PJ.

LA ÉPOCA DORADA

Aunque muchas tribus cuentan la historia de manera diferente, lo que resulta evidente es que la tragedia golpeó a los nezumi en algún momento de su pasado.

Su otrora floreciente civilización quedó destruida, su hogar se convirtió en un peligroso erial y su pueblo se dispersó.

No existía un santuario para ellos en Rokugán, en el que sus habitantes los mataban en cuanto los veían, llamándolos monstruos. La necesidad los llevó a vivir en las Tierras Sombrías, escondiéndose de monstruos, demonios y cosas peores. Se han adaptado a la vida en las Tierras Sombrías lo mejor posible, pero el lugar les repele tanto como a cualquier humano. Por eso algunas tribus viven bajo la Muralla o se aventuran a entrar en el territorio de los Cangrejo. Preferirían establecer su hogar en cualquier otro lugar.



NOMBRES DE NEZUMI

Los nombres de los nezumi son fluidos y cambian dependiendo de los acontecimientos importantes de su vida, sus atributos físicos, sus logros y sus fracasos. Por ejemplo, Tuerto, el soñador, era conocido en otra época como Cola Temblorosa, un apodo que recibió cuando era un cachorro.

Los nezumi rara vez consideran las diferencias físicas como la pérdida de una parte del cuerpo, una cicatriz o una marca de nacimiento, como algo de lo que avergonzarse. Como la mayoría de los nezumi se basan en la historia oral, consideran muy importantes los relatos, y cualquiera que tenga esas marcas seguramente tendrá una historia que contar.

Segunda parte: Vigilados

Cuando los PJ se acerquen a Shiro Hiruma, tanto si se trata de su destino como si no, una patrulla de guerreros nezumi los seguirá por las Tierras Sombrías, observando y esperando (consulta la página 6 para ver el perfil de Guerrero de las Colas Anudadas). Si el grupo está compuesto por cuatro PJ de rango de escuela 2, habrá presentes dos exploradores. Si viaja con ellos una escolta Cangrejo, irá con ellos un explorador adicional. Para adaptar este encuentro a una composición distinta, el DJ debería sumar los rangos de escuela totales de todos los PJ y dividir este valor entre 3, redondeando hacia abajo; ese será el número de exploradores presentes. Mientras los PJ viajan, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

El aire va calmándose y apelmazándose mientras camináis. El único sonido que oís es el golpeteo hueco de vuestras pisadas, el único movimiento el del polvo que levantáis del reseco suelo. Roca gris y estéril se extiende en todas direcciones, y el cielo es como un pálido reflejo de este terreno. El paisaje está recubierto de fisuras oscuras y profundas, como cicatrices. Aunque las fisuras son lo bastante estrechas como para permitirnos atravesarlas, no podéis evitar preguntaros qué se esconde en sus negras profundidades.

Mientras reflexionáis, algo se desliza repentinamente por el suelo. Observáis algo grande y sinuoso que desaparece en una gran grieta y oís arañazos de garras.

Cuando los PJ se den cuenta de que están siendo vigilados podrán hacer una **tirada de Supervivencia (Agua) contra un NO de 2**. Si uno o más PJ tienen éxito en la tirada, verán una o más criaturas de gran tamaño, de aspecto similar a ratas, observándoles acurrucadas en una fisura cercana. Un PJ puede hacer una **tirada de Cultura (Tierra) contra un NO de 3** para identificar a las criaturas como nezumi y recordar que son habitantes inteligentes de las Tierras Sombrías libres de la influencia de Fu Leng. Un PJ Cangrejo tendrá éxito en esta tirada de forma automática y recordará que hay nezumi que viven bajo la Murala y que ayudan a defenderla de forma extraoficial.

Si los PJ ven a los nezumi pueden decidir enfrentarse a ellos, y los nezumi quedarán paralizados de miedo cuando los capturen. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Allí, acurrucadas dentro de la fisura, hay un grupo de figuras peludas de un metro de altura con rasgos parecidos a los de una rata. Al acercaros veis que están armados con lanzas oxidadas y palos afilados. Sus garras y sus largos bigotes tiemblan con un temor manifiesto, y sus brillantes ojos siguen cada uno de vuestros movimientos.

Los PJ pueden interrogar a los nezumi, que nerviosamente les dirán que son de la tribu de las Colas Anudadas

IDIOMA NEZUMI

El lenguaje nezumi es complicado y difícil de aprender para otras especies, y no muchos samuráis se plantearían estudiarlo. La dificultad se debe en gran parte a la forma en que su lenguaje hablado suele combinarse con olores, lenguaje corporal y movimientos de la cola que pueden cambiar el significado. Algunos matices son virtualmente imposibles de detectar para un humano, y mucho menos de traducir. Además, cada tribu utiliza dialectos distintos, sobre todo en lo que respecta al elemento hablado de sus conversaciones. Así que, aunque alguien aprenda a hablar con los Colas Anudadas, puede que no entienda bien a un nezumi de la Oreja Destrozada o a cualquiera de las numerosas otras tribus que se encuentran en las Tierras Sombrías.

Por suerte, los Colas Anudadas suelen hablar y entender el rokuganés, de forma general. Sin embargo, su conocimiento del idioma se ha transmitido de generación en generación, y la tribu tiene pocas oportunidades de practicar. Sus conversaciones con los PJ pueden ser forzadas e incómodas, pues usan frases extrañas y malinterpretan completamente algunas palabras. El DJ puede hacer hincapié en este hecho si lo desea, ya sea para crear algo de humor o si no desea que los PJ descubran la respuesta a una pregunta específica. Los Cangrejo han tenido tratos intermitentes y discretos con varias tribus nezumi a lo largo de la historia de Rokugán, lo que evidencia que la barrera del lenguaje es superable. Los nezumi son bastante inteligentes; sin lugar a dudas lo bastante como para compensar las limitaciones humanas y hacerse entender cuando es necesario.

y que están de patrulla, ya que algo ha estado atacando a su pueblo. Una de las exploradoras, Nueve Garras, se endereza y pide a los PJ que vayan a su aldea y hablen con su líder. Si los PJ se muestran reacios, los nezumi les rogarán su ayuda, afirmando que su soñador había vaticinado que un grupo de samuráis ayudaría a su tribu. Si se le presiona, Nueve Garras explicará que su soñador puede ayudar a los samuráis en su viaje, pero no sabe nada más. Consulta **La patrulla**, en la página 5, para continuar la conversación.

Alternativamente, si los PJ no detectan a los nezumi, la patrulla esperará un poco más antes de acercarse cautelosamente. Los nezumi los rodearán, pero no atacarán a menos que los PJ reaccionen de forma violenta; en lugar de ello, los llamarán y les pedirán que los acompañen a su aldea. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:



Delante de vosotros, la propia tierra parece haberse partido en dos y el único camino posible es una grieta en forma de valle. Las escarpadas rocas a ambos lados parecen tan cortantes como una hoja bien afilada. Al entrar en la grieta os encontraréis con figuras de apariencia similar a la de una rata. Erguidas, de alrededor de un metro veinte de altura y vestidas con ropas andrajosas y armaduras improvisadas, las criaturas se alzan orgullosas ante vosotros con lanzas rotas plantadas en el suelo a su lado mientras sus morros peludos se mueven y fijan sus ojos brillantes sobre vosotros. A vuestra espalda podéis ver más de estas criaturas; estáis rodeados.

—Extranjeros —chirría uno—, ¡debéis pedir permiso a nuestro líder para pasar por nuestro territorio! ¡Venid!

Si los PJ deciden cooperar con los nezumi en cualquiera de los dos casos, deberán apostar una cantidad de Gloria igual a su rango de Gloria actual, ya que pondrán en peligro su reputación si son descubiertos. Si se juega al mismo tiempo que *La máscara del oni*, la escolta Cangrejo admitirá que a veces los exploradores atrapados en las profundidades de las Tierras Sombrias aceptan la ayuda de los nezumi (para más información consulta el cuadro de texto **Una escolta Cangrejo**, en esta página). Por tanto, están dispuestos a escuchar a los nezumi y no criticarán a los PJ por aceptar su ayuda, aunque en la Muralla negarán estas interacciones.

De igual modo, si los escoltas Cangrejo de *La máscara del oni* están presentes advertirán a los PJ de que los nezumi no son enemigos, de forma que deberán perder 4 puntos de Gloria para atacarlos.

Si los PJ siguen decididos a matar a los nezumi, sus muertes atraerán a un grupo más grande de guerreros en busca de venganza. Aunque el objetivo del encuentro es persuadir a los PJ para que entren en la aldea nezumi, la elección de los PJ los habrá convertido en enemigos de las Colas Anudadas. Si esto sucede, pasa a la página 22 y comienza a leer la sección **¿Qué pasa si los PJ matan o ignoran a los nezumi?**

LA PATRULLA

Los PJ tienen la oportunidad de descubrir varias cosas de los nezumi si deciden cooperar con ellos. Algunos de los comentarios de los exploradores durante una conversación podrían ser:

- ❁ —Somos los Colas Anudadas, ¿ves? Somos como samuráis, y actuamos como samuráis... somos amigos.
- ❁ —¡Solo mirábamos por si erais pintores de sangre que venían a llevarse a los cachorros!
- ❁ —Una cosa viene en la noche. Hemos perdido exploradores, ha robado cachorros y también os llevará a vosotros, si seguís solos.
- ❁ —Hablad con nuestra líder, ella adora a los samuráis. No dejará que os cojan.

El temor de los guerreros nezumi a algo desconocido debería resultar evidente. Se proclaman aliados de la mayoría de los samuráis, pero en este momento se sienten inusualmente tensos. Los nezumi insisten en decir: «Conocemos a los Cangrejo. Somos aliados. Nuestras familias lucharon juntas». Es posible que a los escoltas Cangrejo de *La máscara del oni* no les haga gracia esta versión del pasado, y únicamente dirán que «no hay ningún registro de tal alianza en nuestras crónicas». Por supuesto, los Cangrejo saben que cualquier alianza con los nezumi es extraoficial y se mantiene deliberadamente fuera de estas crónicas. Puede que no les gusten las afirmaciones de la patrulla, pero no se rebajarán a discutir con ellos.

Los PJ pueden intentar efectuar una **tirada de Cultura contra un NO de 3 (Aire 2, Fuego 2)** para determinar si los nezumi están mintiendo. Si tienen éxito, deciden que todo lo que dicen los exploradores es cierto desde su punto de vista. Es posible que su conocimiento de la historia sea parcial, incompleto e incluso incorrecto, pero dicen

UNA ESCOLTA CANGREJO

Si estáis utilizando la escolta Cangrejo de **La máscara del oni** (que puedes encontrar en la página 8 de la aventura), tendrás que adaptar los encuentros en consecuencia. Puedes encontrar recomendaciones para ello en cada encuentro, pero estas sugerencias se hacen con la idea de que se esté utilizando a la escolta Cangrejo como elemento narrativo más que como miembros adicionales del grupo.

Si el DJ decide usar perfiles de personaje para cada integrante de la escolta Cangrejo, será necesario alterar de forma sustancial el número de enemigos en cada encuentro, y el DJ debería consultar la página 310 del manual básico para ver consejos sobre la forma de estructurar una escaramuza o intriga.

HONOR Y GLORIA DE LAS COLAS ANUDADAS

Los líderes de la tribu de las Colas Anudadas siguen la senda del samurái, al menos en la medida en que saben hacerlo, e intentan inculcar en su pueblo las creencias fundamentales de los samuráis. Aunque un samurái auténtico podría sentirse ofendido o incluso disgustado por lo que parece ser una burla hacia el Bushidō, los Colas Anudadas se consideran honorables y tienen una puntuación de Honor que refleja este sentimiento de lealtad hacia el código samurái.

En cuanto a la Gloria, esta tribu en concreto suele ayudar a los exploradores Cangrejo perdidos que deambulan por las aparentemente interminables Tierras Sombrias. Aunque los Cangrejo rara vez lo admiten, esto ha proporcionado a los Colas Anudadas cierto reconocimiento entre los defensores de la Muralla, lo que se refleja en un valor de Gloria superior a lo habitual para los nezumi.

lo que creen. Si no tienen éxito en la tirada no podrán determinar si los nezumi son sinceros.

Aparte de las consecuencias para su Gloria, si los PJ no aceptan reunirse con la líder nezumi, la amenaza desconocida para la tribu crecerá, destruirá a la tribu y perseguirá a los PJ. Si esto sucede, consulta **¿Qué pasa si los PJ matan o ignoran a los nezumi?** en la página 22.

La aldea donde les aguarda la líder no está lejos, quizás a unos veinte minutos a pie, así que, si los PJ pretenden atacar a los nezumi o escabullirse de ellos de alguna manera, tendrán poco tiempo para hacerlo.

Si preguntan a cualquier nezumi por el castillo, les advertirán entre susurros de lo siguiente:

- ❁ —No entréis al castillo. Una vez que entras, no puedes salir. —La idea de quedar atrapado aterroriza a los nezumi.
- ❁ —Siempre luchas allí, luchas y muerte, eso es todo lo que el castillo conoce. Pero a veces son trucos, sombras de historias pasadas.
- ❁ —Plata Afortunada es tan valiente como cualquier samurái, pero el soñador nos habla de las cosas malvadas del castillo. Nuestra líder no quiso entrar ahí. Nadie debería entrar ahí.
- ❁ —La muerte ahí dentro no es como en todas partes. En ese castillo no hay descanso para los muertos.
- ❁ —La cosa quiere historias, eso es lo que dice Tres Dientes. Quiere comérselas, y tal vez a los cachorros también. Ten cuidado con la cosa que parece entrañas sacadas y es más grande que una tienda de campaña. —Tres Dientes es un infiltrador nezumi que puede ayudar a los PJ si ellos consiguen ayudar a la tribu contra Bigote Raído. Para ver el perfil de Tres Dientes, consulta la página 21.



GUERRERO DE LAS COLAS ANUDADAS

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 3 1

Estos guerreros son un grupo heterogéneo armados con cualquier arma o herramienta que puedan encontrar, pero se enorgullecen de su papel y pueden sorprender a los PJ mostrando un gran coraje cuando su tribu se ve amenazada o si el combate se hace inevitable. Después de todo, para sobrevivir en las Tierras Sombrias es necesario enfrentarse a muchas amenazas aterradoras. La sociedad nezumi es tan diferente a la de Rokugán que es poco probable que se ganen el respeto de la mayoría de los samuráis. Sin embargo, los PJ deberían quedarse con la impresión de que son guerreros con su propio sentido del honor y del deber.

| | | | |
|------------------------------|---|----------|--------------|
| SOCIAL | | PERSONAL | |
| 30 HONOR | 3 | 2 | AGUANTE 9 |
| 15 GLORIA | 3 | 2 | COMPOSTURA 7 |
| 00 ESTATUS | 2 | 2 | CONCENTR. 5 |
| -2, +2 CONDUCTA - ARTERO | | | ALERTA 4 |

ACADÉMICA 0 | ARTESANAL 0 | MARCIAL 3 | MERCANTIL 1 | SOCIAL 2

| VENTAJAS | DESVENTAJAS |
|---|-------------------------------------|
| La fuerza del número: Marcial; Física, Mental | Deferente: Social; Mental |

ARMAS Y EQUIPO

Lanza improvisada: Alcance 2, Daño 3, Letalidad 3, Mundana

Equipo (equipado): Armadura recuperada (Resistencia física 2), nutritivos hongos brillantes

CAPACIDADES

POR LA TRIBU

Un guerrero de las Colas Anudadas es un ser de silueta 2 que nunca puede sufrir el estado Afligido ni la desventaja Mancha de las Tierras Sombrias. Mientras tenga a la vista a uno o más camaradas vivos o su aldea, se considera que el valor de Aguante de un guerrero de las Colas Anudadas es 12.

GUERREROS OCASIONALES

Algunas tribus nezumi disponen de guerreros dedicados, entrenados para luchar y morir por la tribu desde su nacimiento, pero este no es el caso de las Colas Anudadas. Al ser una tribu relativamente pequeña, la mayoría de sus integrantes adoptan distintos papeles según sea necesario, y ningún papel se considera degradante.

Los guerreros de las Colas Anudadas que forman la patrulla también son recolectores, vigilantes, curanderos y cuidadores de cachorros. Por lo tanto, varían considerablemente y no muestran indicios de ningún entrenamiento o disciplina militar que un León o un Cangrejo pueda reconocer. Algunos llevan armaduras fabricadas con retazos de metal y madera, mientras que otros llevan ropas remendadas o simplemente tiras de tela. Muchos muestran señales de peleas anteriores: orejas desgarradas, feas cicatrices o la ausencia de garras, patas o colas. Estas áreas están a menudo decoradas con aretes o cintas, y ciertamente no se ocultan de forma deliberada.

Entre las Colas Anudadas se cuida bien a los heridos y las cicatrices se llevan con honor. Todos los que pueden llevar nudos en las colas. Si les preguntan por estos nudos, los nezumi solo dicen: «para que no lo olvidemos». Esto se debe a que la tribu todavía siente vergüenza colectiva de que sus ancestros dejaran a los Hiruma solos a su destino. Esto es algo que buscan enmendar.

REPUTACIÓN NEZUMI

Es posible que los PJ se muestren reacios a relacionarse con criaturas que la mayoría de los rokuganeses consideran alimañas en el mejor de los casos y que confunden con monstruos de las Tierras Sombrías en el peor. La presencia de la patrulla nezumi obliga a los PJ a enfrentarse a ellos, pero dependerá de los jugadores decidir si los personajes están dispuestos a hablar, viajar con ellos, y en última instancia incluso ayudarles. La tribu puede proporcionarles cierta ayuda para convencerlos de que los ayuden:

- ⊗ Si los PJ están cansados o heridos, los nezumi les dicen que la líder de la tribu les dará refugio o ayuda.
- ⊗ Los nezumi dejan caer pistas sobre la amenaza desconocida para atraer la curiosidad de los jugadores.
- ⊗ Si los nezumi mencionan «pintores de sangre» y esta aventura está relacionada con *La máscara del oni*, es posible que los PJ creen que Sokori ha ido en esta dirección, suponiendo que la estén siguiendo. No es así, pero los nezumi no lo saben.
- ⊗ Si los PJ disponen de una escolta Cangrejo, es posible que estos sugieran que en una situación desesperada se deben obtener aliados donde se pueda para asegurar el éxito de su misión.
- ⊗ Si se juega como parte de *La máscara del oni*, si los jugadores salvaron al explorador Kurumi mientras viajaban hacia Shiro Hiruma los nezumi se ofrecerán a curarlo. Ellos saben cómo expulsar parásitos, para «sacar lo malo». Para más información consulta **El parásito**, en la página 9. Los PJ pueden dejar a Kurumi al cuidado de los nezumi mientras se adentran en el castillo, con la intención de recogerlo y devolverlo a la Muralla después de su aventura.

HONOR NEZUMI

Contrariamente a la creencia popular rokuganesa, los nezumi no son simplemente cobardes que se preocupan solo por su propia supervivencia. Vivir en las Tierras Sombrías requiere una disposición a correr o pelear según sea necesario, pero los nezumi suelen preocuparse más por el bienestar de su tribu que por el individuo. Aunque el concepto de honor varía dependiendo de la tribu, para la mayoría es necesario defender a los amigos, familia y aliados sea cual sea el coste personal. Esta versión del honor es en la que se basa la actual cultura nómada de los nezumi y lo que les permite sobrevivir.

Los héroes nezumi suelen ser los que se sacrificaron para proteger a su tribu. Como premio, estos héroes viven en el recuerdo de la tribu, y sus historias se cuentan y se transmiten a los nuevos cachorros para que nunca se olviden. Los nezumi verdaderamente excepcionales pueden también convertirse en trascendentes, como se explica más adelante en la página 15. El honor desinteresado de los Colas Anudadas es evidente en el cuidado con el que tratan a sus visitantes, la forma en que animan a los cachorros a compartir su comida por igual, su honestidad y su franqueza.

Esto último puede parecer grosero a los PJ, pero desde el punto de vista de los nezumi la falta de honestidad debilita la confianza en la que se sustenta su tribu. Por otro lado, para una tribu que sobrevive hurgando en la basura y compartiéndolo todo el robo es un concepto desconocido. Solo los artículos «especiales» se consideran prohibidos, y se trata de objetos con historia, como el wakizashi de la líder o la colección del recordador.

Muchos nezumi se consideran honorables, y que un samurái se cuestione este hecho es un insulto. Sin embargo, la mayoría de los nezumi no reaccionarían a un insulto con la misma indignación que un samurái de Rokugán.

Las excepciones son aquellos nezumi que han aprendido todo lo posible sobre el honor de Rokugán y tratan de replicar sus prácticas, como Plata Afortunada, la líder de los Colas Anudadas.

Aunque los PJ decidan seguir a los nezumi, una vez en la aldea se encontrarán con muchos hábitos y tradiciones de la tribu que podrían provocarles conflictos. Dependiendo del carácter de los PJ, la tendencia de esta tribu a emular de forma imperfecta la etiqueta y la cultura de los samuráis podría intrigarles, repelerles o simplemente molestarles.

NEZUMI MARGINADOS

Aunque los nezumi suelen ser robustos e incluso resistentes a la Mancha, vivir en las Tierras Sombrías les brinda numerosas oportunidades de presenciar horrores inimaginables.

Encontrarse con las criaturas deformadas de las Tierras Sombrías pasa factura incluso a los nezumi que sobreviven físicamente sin contaminación. Cuando un miembro de la tribu se obsesiona con obtener poder sobre los monstruos, o lo consume tanto el miedo que pone en peligro o incluso ataca a la tribu, le corresponde al líder juzgar si se le puede ayudar.

Si los señadores y curanderos de la tribu no pueden enmendar sus mentes, son exiliados de la seguridad de su tribu. Sin la protección de su pueblo, la mayoría sucumben a los peligros de las Tierras Sombrías. Los que sobreviven solos se convierten en nezumi marginados, y a menudo se vuelven amargados y peligrosos con el tiempo.

Tercera parte: La aldea de las Colas Anudadas

Cuando los PJ comiencen el viaje con los exploradores nezumi, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Los nezumi se detienen al llegar a la cima de una colina mientras os dirigen una mirada expectante. De pie en la cima veis por vez primera la aldea de los nezumi, un conjunto de tiendas de campaña desparejadas y ocultas entre las rocas. Figuras peludas emergen de numerosas madrigueras y se ponen de pie para observar cómo os acercáis. Los más pequeños, nezumi del tamaño de bebés humanos, comienzan a subir la colina a cuatro patas mientras chirrían con entusiasmo.

Si los PJ preguntan, los guerreros les asegurarán que las criaturas que se les acercan son simplemente un montón de cachorros, que comienzan a corretear excitados entre los pies de los PJ y los acompañan a la aldea. Si los PJ actúan de forma amenazadora, como sacando un arma, los cachorros salen corriendo. Obviamente, si por un malentendido o por malicia los PJ acaban causando daño a los cachorros, todos los nezumi se volverán en su contra a la vez (consulta el perfil de los cachorros nezumi en esta página). En caso de que suceda esto, pasa a la página 22 y comienza a leer la sección **¿Qué pasa si los PJ matan o ignoran a los nezumi?** Si los PJ ignoran estoicamente a los cachorros, los más valerosos tratarán de subírseles a los hombros. Los cachorros entienden algo de rokuganés, pero no hablan más que algunas palabras sueltas y todavía están aprendiendo.

Cuando los PJ lleguen a la aldea, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Cuando os acercáis a la aldea os dais cuenta de que gran parte de ella debe ser subterránea; las pocas tiendas que hay no son suficientes para alojar a todos los habitantes. Algunos nezumi se han reunido para ver lo que han traído los exploradores, mientras que otros os miran desde madrigueras oscuras. Todas las miradas están fijas en vosotros, y es como si toda la aldea estuviera conteniendo la respiración.

Las madrigueras para dormir están bajo tierra, donde los Colas Anudadas se sienten más seguros. Las tiendas de arriba son armazones de madera y metal con trozos de tela y vegetación seca colocados sobre los puntales para proporcionar sombra y cobijo. Un fuego pequeño calienta una olla en el interior de una de las tiendas, y dentro de otra los PJ pueden vislumbrar a un nezumi martilleando con una roca metal recuperado para darle formas utilizables, el sordo golpeo amortiguado por la tela de la tienda. Si un PJ entra en una de las madrigueras, acumulará un punto de Conflicto a causa de las condiciones de suciedad y hacinamiento.

Cualquier samurái que haya tratado con nezumi antes se dará cuenta de que es una tribu bastante pequeña. Los Colas Anudadas se las arreglan para sobrevivir, viviendo de las hierbas e insectos de las Tierras Sombrías. Su territorio se ha reducido a medida que las tribus más agresivas se lo han ido arrebatando, pero son duros y decididos.

CACHORRO NEZUMI



ESBIRRO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO:  1  1

Los cachorros nezumi comienzan su vida indefensos, ciegos y con la piel lampiña. Se desarrollan rápidamente, y después de dos semanas emergen de la madriguera para unirse a los cachorros mayores para entrenar, buscar alimento y escuchar historias. Son inquisitivos y juguetones, pero los marcadores de olor dejados por la tribu les permiten saber dónde pueden explorar con seguridad. Los cachorros solo se alejan en circunstancias extremas. Normalmente el miedo los lleva de vuelta a sus padres u otro adulto, pero si su hogar sufre un desastre o es atacado obedecerá el instinto de huir. A menos que lo encuentre su propia tribu o una tribu aliada, estos cachorros perecen o se convierten en nezumi marginados.

| SOCIAL | | PERSONAL | |
|---|---|------------|---|
| 00 HONOR | 1 | AGUANTE | 4 |
| 05 GLORIA | 1 | COMPOSTURA | 4 |
| 00 ESTATUS | 2 | CONCENTR. | 3 |
|  +1,  -2 | 1 | ALERTA | 1 |
| CONDUCTA - CURIOSO | | | |

ACADÉMICA 0 ARTESANAL 0 MARCIAL 1 MERCANTIL 1 SOCIAL 1

VENTAJAS DESVENTAJAS

Pasar desapercibido:  Marcial; Física
Indefenso:  Marcial; Física

ARMAS Y EQUIPO

Garras y dientes: Alcance 0, Daño 1, Letalidad 2

Equipo (equipado): Piel (Resistencia física 1)

CAPACIDADES

INQUISITIVO

Un cachorro nezumi es un ser de silueta 0 que nunca puede sufrir el estado Afligido ni la desventaja Mancha de las Tierras Sombrías. Su curiosidad hace que se les pueda encontrar casi en cualquier lugar de las Tierras Sombrías, como acurrucados en una bolsa de viaje o detrás de la solapa de una tienda de campaña. Como actividad de interludio, un personaje puede observar las juguetonas travesuras de un cachorro nezumi y descartar 3 puntos de Conflicto. Un personaje que efectúe una acción de ataque contra un cachorro nezumi acumula 5 puntos de Conflicto.

El parásito

Si el Cangrejo herido Hida Kurumi de *La máscara del oni* (consulta la página 15 de esa aventura) está con los PJ cuando entren en la aldea, algunos de los guerreros nezumi intentarán llevarlo a una madriguera cerca del límite de la aldea para curarlo. Kurumi grita de dolor mientras los nezumi tratan de conducirlo a la oscuridad de la madriguera.

Si los PJ se oponen a su tratamiento, los nezumi les explicarán que el proceso es desagradable, y que tienen la intención de trasladarlo después y enterrar al parásito en la madriguera. Sin embargo, es posible convencerlos de que lo traten en una de las tiendas con una **tirada de Mando (Tierra) o Cortesía (Agua) contra un NO de 1**. En cualquier caso, uno de los guerreros nezumi corre a buscar una bebida especial del soñador que luego da a beber a Kurumi para expulsar el parásito. Es un proceso desagradable y doloroso, y si se encuentran en la superficie, el parásito intenta huir a un cuerpo cercano. En este caso, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Los nezumi rodean a Kurumi, tapándolos la visión, pero sus continuos chirridos no pueden ocultar los gemidos y gritos de este mientras actúa el potente brebaje. Los nezumi se dispersan rápidamente cuando Kurumi comienza a tener arcadas y un gusano oscuro cae de su boca. La masa viscosa comienza a retorcerse y deslizarse por el suelo hacia el huésped viable más cercano.

Si los PJ están cerca deberán hacer una **tirada competitiva de Supervivencia (Agua) contra un NO de 2** para determinar en qué cuerpo trata de entrar el parásito (consulta la página 26 del manual básico para más información sobre tiradas competitivas). Intentará entrar en el cuerpo del individuo que obtenga el resultado más bajo, y el PJ deberá hacer una **tirada de Aptitud física contra un NO de 2** para defenderse del vil gusano. Si el parásito no logra entrar en el primer cuerpo que encuentre, tratará de huir de la aldea. Si logra entrar en un cuerpo, el PJ afectado sufre el estado Afligido. Si el PJ pide a los nezumi que lo traten, descubrirá que le han dado lo que le quedaba al soñador de la amarga medicina a Kurumi. Pueden pedirle que haga más, pero los nezumi informarán a los PJ de que en este momento el soñador está habitando en los sueños y no se le puede molestar (para más información consulta el cuadro de texto **El brebaje del soñador**, en la página 16).

La tienda de la líder

Cuando los PJ lleguen a la tienda de la líder, situada en el centro de la aldea, los cachorros que aún les sigan se alejan. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Esta tienda es más grande que las demás, y está hecha de pieles y cuero extendidos sobre un armazón de madera. A un lado de la solapa de la tienda se encuentra una bandera descolorida y desgarrada con el mon Cangrejo, mientras que al otro lado cuelga una burda representación de una cola anudada pintada en una tira de tela. Los exploradores os conducen al interior, que está a oscuras y huele débilmente a incienso de templo o algo muy parecido. Una única vela arde en

LA ESPADA DE PLATA AFORTUNADA

El wakizashi de Plata Afortunada, que exhibe tras ella, es una espada Kaiu. Los PJ podrían preguntarse por qué posee un arma tan valiosa, en cuyo caso les explicará que fue un regalo de los Cangrejo a un antepasado suyo. Esta reliquia es su posesión más preciada y no se desprenderá fácilmente de ella. Los PJ podrían enterarse más tarde de que su ancestro, el líder de la tribu Orejas Plateadas, prefería en realidad un arma diferente (consulta **Consejos trascendentes**, en la página 22). Si deciden llevársela, o convencerla de que le iría mejor con otra arma con una **tirada de Cortesía contra un NO de 4 (Tierra 6, Aire 3)**, es posible que puedan llevarse la espada Kaiu. El NO de esta tirada se reduce en 2 si los PJ descubren y derrotan a lo que sea que está atacando la aldea y Plata Afortunada sobrevive.

una lámpara rota colocada en el suelo. Al lado de la luz se sienta una gran nezumi de pelaje gris y bigotes largos y caídos que inclina la cabeza a modo de saludo. Está ataviada con una armadura Cangrejo mal ajustada y abollada pero pulida hasta hacerla brillar. Un casco con cuernos y un wakizashi descansan en un soporte improvisado detrás de ella entre las tinieblas. Sus guerreros se acurrucan en la entrada, dejando espacio para que sus visitantes se arrodillen delante de ellos.

—Saludos, honorables samuráis, mi nombre es Plata Afortunada —dice la líder—. Nuestro soñador me informó de vuestra llegada. Creo que podemos ayudarnos mutuamente.

La líder es de edad avanzada para un nezumi, y su interés por Rokugán y los samuráis no ha hecho sino acrecentarse con el paso de los años. Cree firmemente que los ancestros de su tribu fueron aliados cercanos de la familia Hiruma, y se considera una samurái honoraria, posición que cree haber heredado de sus predecesores. Se sienta muy recta y mantiene un intenso contacto visual, comportamiento que cree que es típico de los samuráis. Estos gestos pueden parecerles una burla de mal gusto a los PJ o a los escoltas Cangrejo si se encuentran presentes.

Como su líder, Plata Afortunada es el corazón y el alma de su tribu, y en combate mantiene unidos a los demás. Si cae en la liza, el resto de la tribu se sumirá en el caos, ya que algunos de los nezumi huirán mientras otros se quedan a luchar y morir. Es vieja para un nezumi, y es probable que tras su muerte el nuevo líder altere el carácter de la tribu. Ha declarado que tras su fallecimiento los candidatos deberán enfrentarse en un duelo a primera sangre por el puesto, así que ni siquiera ella sabe quién determinará el futuro de la tribu.

Plata Afortunada está dispuesta a ayudar a los PJ siempre y cuando le muestren algo de respeto y siente curiosidad por observar de cerca el comportamiento de los auténticos samuráis de Rokugán. Ha visto a algún Cangrejo

UNA CUESTIÓN DE HONOR



Plata Afortunada se muestra cortés con los PJ, pero se toma su honor muy en serio y desafiará a cualquier PJ a un duelo a primera sangre si se siente lo bastante agraviada.

Es una guerrera feroz y tiene un fuerte sentido del honor, aunque el concepto nezumi de honor es distinto al de la mayoría de los rokuganeses (consulta el cuadro de texto **Honor nezumi** en la página 7). Ha inculcado a su gente la idea de que obedecerla es primordial, aunque no crean en el Orden Celestial.

Si Plata Afortunada se bate en duelo con los PJ por algún motivo, podrían sorprenderse al ver que blande el wakizashi como si fuese una katana, y con cierta habilidad. No es consciente de las diferencias simbólicas o prácticas entre estos dos tipos de armas, y cree que el wakizashi es simplemente un arma creada para alguien de su tamaño.

ocasional, pero nunca se quedan mucho tiempo. Les proporcionará información de buena gana, y si los PJ le exigen más de lo que está dispuesta a darles bastará una **tirada de Cortesía (Tierra) contra un NO de 2** para persuadirla. Sin embargo, les brindará ayuda en forma de seguridad, ayudará a Hida Kurumi si se encuentra presente y a cualquier PJ en el que se haya introducido el parásito, convenciendo al soñador de que fabrique más brebaje. Les advertirá una vez más sobre la amenaza desconocida, sugiriéndoles que se queden en la relativa seguridad de la aldea hasta que hayan descubierto al culpable y acabado con él. Si los PJ están dispuestos a ayudar a la tribu, Plata Afortunada les ofrecerá un guía para llegar hasta Shiro Hiruma o durante una parte del viaje hasta su destino si es distinto.

PLATA AFORTUNADA, LÍDER DE LOS COLAS ANUDADAS



ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO:  4  2

La líder de pelaje plateado de los Colas Anudadas es respetada e incluso temida dentro de su tribu, aunque está emparentada con muchos de ellos. Es mayor que la mayoría de los nezumi, pero su habilidad con la espada compensa cualquier flaqueza de la edad. No solo le interesan los samuráis, sino que se considera uno, y trata de estar a la altura del título. Su tribu la admira y es inquebrantablemente leal; ella, por su parte, considera su papel de líder como un deber sagrado, por lo que la tribu siempre es lo primero.

| SOCIAL | | PERSONAL | |
|---|---|---------------|--|
| 65 HONOR |  | AGUANTE 12 | |
| 25 GLORIA | | COMPOSTURA 10 | |
| 05 ESTATUS | | CONCENTR. 6 | |
|  +2,  -1 CONDUCTA - DEDICADO | | ALERTA 7 | |

ACADÉMICA 0 ARTESANAL 1 MARCIAL 3 MERCANTIL 2 SOCIAL 2

VENTAJAS DESVENTAJAS

La fortaleza del veterano:  Marcial; *Mental, Física* **Fuerte temperamento:**  Social; *Mental*

ARMAS Y EQUIPO

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

Equipo (equipado): Armadura Cangrejo modificada (Resistencia física 3)

CAPACIDADES

AFORTUNADA

Plata Afortunada es un ser de silueta 1 que nunca puede sufrir el estado Afligido ni la desventaja Mancha de las Tierras Sombrias. Una vez por escena, al hacer una tirada, Plata Afortunada puede repetir la tirada de cualquier dado.

LA AMENAZA DESCONOCIDA

Plata Afortunada cuenta todo lo que lo que no dijo la patrulla y les explicará que cualquiera que se aleja demasiado de la aldea en solitario desaparece. No está segura de cuál es exactamente la amenaza: la tribu no ha captado el olor de ningún trasgo y su soñador no cree que haya ningún demonio involucrado, pero sea lo que sea se ha vuelto más audaz. Han comenzado a desaparecer víctimas de los alrededores de la aldea, como vigías y los que pasean por la madriguera comunal de noche. De hecho, ha habido varios casos de nezumi durmientes que se han levantado y desaparecido en mitad de la noche para no volver a ser vistos.

En su opinión, estos son los posibles culpables:

- Un «pintor de sangre», con lo que hace referencia a un mahō-tsukai. Esta sugerencia podría hacer que los PJ se impliquen en la historia si están persiguiendo a Kitsu Sokori de *La máscara del oni*. Si se le pregunta sobre los pintores de sangre, Plata Afortunada explicará:

—Son humanos con túnicas que derraman sangre para obligar a las cosas a cambiar. Aunque nuestro soñador busca respuestas más allá de nuestro mundo, los pintores de sangre buscan en nuestro mundo formas de controlarlo. Hacen que los muertos se levanten, propagan enfermedades y convocan monstruos. Si un pintor de sangre ha capturado nezumi, solo puede ser para algún terrible propósito.

- Un shugenja Kuni en busca de sujetos de estudio. Se referirá a ellos como «samuráis pintados», un término que los PJ Cangrejo podrían considerar desagradable dicho después de «pintores de sangre». Si los PJ deducen correctamente que se refiere a los shugenja Kuni, podrían ofenderse.

—Nuestro recordador cuenta historias de samuráis con las caras pintadas para asustar a los cachorros y evitar que salgan solos de la aldea. En estas historias los samuráis pintados se llevan a los cachorros y los cortan en pedazos, tratando de convertirlos en monstruos. Es un cuento para cachorros, pero algunos dicen que tiene un poso de verdad, y que algún día estos monstruos regresarán a la aldea para devorarnos a todos —les explica (ver el texto lateral **Los nezumi y la Mancha** en la página 13 para más información).

- Una tribu rival agresiva, pero si es así, sus tácticas son muy inusuales. Dice «tácticas» con mucho orgullo, deseando sonar como un general. Puede explicar que, aunque algunos nezumi, como los Colas Anudadas, deambulan por el mismo territorio una y otra vez y establecen su aldea en sitios conocidos, otros no tienen miedo de viajar más lejos. Las tribus guerreras son el tipo de nezumi que cogen lo que quieren de quien quieren, así que el sigilo no suele ser una prioridad para ellos. Además, no han encontrado señales olfativas en la zona que rivalicen con los Colas Anudadas.

⊗ Alternativamente, si no estáis jugando esta aventura como parte de *La máscara del oni*, el DJ puede añadir cualquier referencia sutil a lo que sea que estén buscando o persiguiendo los PJ en las Tierras Sombrías para conseguir que se involucren. La líder ha tomado medidas para mantener a su tribu a salvo, como trasladar la aldea, apostar vigías en grupos y encomendar a las patrullas que vigilen a los visitantes inusuales como ellos. Nada ha funcionado; siguen desapareciendo nezumi. Si los PJ preguntan a Plata Afortunada cuántos nezumi han desaparecido les dirá que nueve, incluyendo a dos cachorros. Si los PJ preguntan por el soñador, les dirá que busquen la madriguera de Tuerto en el extremo más alejado de la aldea, pero que no lo molesten hasta la mañana siguiente, cuando finalmente saldrá de su sueño, un profundo estado de meditación que sería peligroso interrumpir (para más información sobre Tuerto consulta la sección **El reino de los sueños** en la página 16).

LOS NEZUMI COMO ANFITRIONES

Tanto si los PJ deciden ayudar a los nezumi como si no, Plata Afortunada los invitará a quedarse con la tribu, descansar y recuperarse antes de continuar su aventura. Les recordará rápidamente que se está más seguro en grupo y que como mínimo deberían descansar una noche y partir por la mañana para poder llegar al castillo antes de que llegue la noche siguiente. Si los PJ se han ofrecido a ayudar, los nezumi los tratarán como huéspedes de honor.

Los PJ tienen total libertad para explorar la aldea, para lo que se proporcionan localizaciones y ejemplos en las siguientes páginas.

ENCUENTRO CON EL RECORDADOR

Sentados en el suelo desnudo cerca de la tienda de la líder, los cachorros escuchan una historia contada por el recordador de la tribu. Si los PJ se acercan para escuchar, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Cuando os acercáis al recordador, el nezumi deja de hablar en chirridos y empieza a utilizar rokuganes. Los cachorros os miran y vuelven a prestar atención a la historia:

—Cuando los muertos comenzaron a caminar de nuevo, nuestros guerreros supieron que la causa estaba perdida. No podían salvar el castillo, pero pensaban que podrían salvar a sus amigos. «¡Venid, samuráis!», los llamó Orejas Plateadas, «¡os mostraremos la salida! Conocemos los túneles...». Pero los samuráis no le siguieron, sino que se detuvieron y se enfrentaron a los monstruos que una vez fueron sus camaradas. Nuestros guerreros, temiendo por sus vidas, huyeron por los túneles y se alejaron. Así que el castillo cayó y nuestros amigos perecieron mientras que nosotros sobrevivimos. Los guerreros se retorcieron las patas sumidos en la pena y la culpa, hasta que el líder Orejas Plateadas se hizo un nudo en el extremo de la cola.

PASATIEMPOS NEZUMI

Si los PJ deambulan por la aldea, un grupo de nezumi los invitará a unirse a un juego llamado Trampas. El juego consiste en que los jugadores, que pueden ser tantos como se desee, van colocando por turnos palos como muros y piedras como recompensas. Los círculos hechos con cuerdas o tallos de hierba representan a los jugadores, que tienen que recoger todas las recompensas que puedan antes de que los atrapen. El juego siempre acaba descontrolándose a medida que los jugadores tratan de atrapar a unos a otros y liberarse. Cualquier PJ que participe deberá hacer una **tirada de Pasatiempos (Agua) contra un NO de 1** para discernir el funcionamiento. Cada personaje que falle acumula un punto de Conflicto.

Si un PJ tiene éxito en la tirada, entenderá lo bastante el juego como para ganar (si juega más de un PJ se resolverá como una tirada competitiva; consulta la página 26 del manual básico para más información sobre tiradas competitivas), ganándose así una mayor admiración por parte de los nezumi participantes. Si uno de ellos gana la partida, se le recompensará con un pequeño colgante roto en forma de polilla. Parece ser de fabricación rokuganesa, pero los nezumi no saben mucho de sus orígenes. Si los PJ insisten, uno de los nezumi sugerirá hablar con el recordador porque: «¡El recordador lo sabe casi todo!».

«Para que nunca olvide el dolor de este día», dijo, haciendo el nudo tan fuerte que la punta de su cola se desprendió y se le quedó en la zarpa. Cada uno de sus guerreros hizo lo mismo, y cuando seáis lo bastante mayores podréis decidir hacer lo mismo.

El recordador de los Colas Anudadas es un nezumi frágil y envejecido de largos bigotes grises y patas temblorosas. Los demás nezumi hablan de él como si fuera un anciano, pero en realidad solo tiene siete u ocho años... no sabe realmente cuántos. La vida en las Tierras Sombrías no ha sido amable con su cuerpo, pero su mente es muy aguda. Durante el día, normalmente se le puede encontrar contando cuentos a los cachorros o durmiendo a la sombra de una tienda de campaña. Por la noche duerme en la seguridad de la madriguera comunitaria. Es demasiado frágil para luchar, pero es una gran fuente de información y está encantado de hablar con cualquiera que esté dispuesto a escuchar, aunque no esté muy dispuesto a hablar demasiado de sí mismo. Si se le pregunta su nombre, emite una serie de chillidos estridentes y explica que su nombre es demasiado difícil de traducir. Los demás nezumi se refieren a él como «el recordador».

Si se le pregunta, el recordador cuenta diferentes historias dependiendo de lo que se le pregunte. Las historias a continuación aportan un toque interesante, aunque el DJ debería asegurarse de incluir la última, ya que insinúa quién es el responsable de la desaparición de los nezumi. El recordador comienza diciendo:

—Dejadme contaros una historia...

EL CICLO DE VIDA DE LOS NEZUMI

Los nezumi suelen vivir solamente unos pocos años, aunque los recordadores, los soñadores y los líderes de las tribus pueden llegar a vivir una década o más. Para más información sobre los nezumi, consulta Las Tierras Sombrías, el suplemento definitivo acerca de las corruptas tierras de Fu Leng.

- ❖ **—...de las Tierras Sombrías.** Había una vez un gran buscador en nuestra tribu llamado Dientes de Hierro. No le temía a nada, y los demás buscadores se sentían más valientes simplemente por estar con él. Dientes de Hierro buscó recursos por todas partes, y otros le siguieron. Cuando se encontró con la guarida de un monstruo de muchas piernas, una criatura bulbosa y oscura que trepaba sigilosamente por las Tierras Sombrías en busca de carne fresca, Dientes de Hierro no huyó. Esperó a que el monstruo desapareciera en el horizonte y se metió en su guarida. Sus compañeros esperaron en la entrada, aguardando el regreso del monstruo. Dientes de Hierro los llamó desde el interior de la cueva, contándoles las cosas maravillosas que había encontrado: armas, ropa y una extraña especie de saco. Convencido de que contenía todavía más tesoros, lo abrió, y sus gritos hicieron que los demás regresaran corriendo a la aldea. Nunca más vieron a Dientes de Hierro, y nadie ha vuelto para averiguar qué había en ese saco.
- ❖ **—...de nuestra herencia samurái.** Una vez, una manada de trasgos atacó la aldea y mató a la mitad de la tribu. El resto huyó a un lugar seguro. Pese al dolor que sentía, el líder Garras Plateadas exigió a los guardias que diesen un paso al frente. Solo una nezumi se aproximó, ya que los demás tenían demasiado miedo de admitir que habían dejado que los trasgos se acercasen sin detectarlos. Se llamaba Colmillo Afortunado, y se estremecía y

temblaba mientras la tribu pedía a gritos su castigo. El líder Garras de Plata exigió silencio. Agradeció a Colmillo Afortunado su valentía y su honestidad y la nombró su heredera. Luego Garras Plateadas desenvainó la espada que le habían entregado sus ancestros y le dijo a su tribu que se responsabilizaría de la culpa. Puso fin a su propia vida como un valiente samurái, y así fue como Colmillo Afortunado se convirtió en nuestra líder, Plata Afortunada.

- ❖ **—...de mi aprendiz.** Se ganó su nombre, Sombra Rápida, cuando era una cría. Nadie podía encontrarla a menos que ella quisiera. Una vez, nuestro soñador nos avisó de que había llegado el momento de continuar nuestro camino. Habíamos recogido la aldea y todo el mundo había comenzado a avanzar por las Tierras Sombrías con fardos en la mano y cachorros a la espalda, y nos olvidamos de ella. Cuando llegó el aviso estaba jugando y nadie la había visto. Volvió a casa a buscar comida y se encontró con que la aldea había desaparecido, a excepción de un nezumi. Ahí estaba yo, sentado solo, esperándola. No la olvidé, porque no olvido a nadie. Ese fue el día en que me pidió ser mi aprendiz y me llevó el fardo, y desde entonces he estado trabajando en su recuerdo.
- ❖ **—...de los peligros del sueño.** Hace mucho tiempo, un joven cachorro llamado Bigote Raído rogó a nuestro soñador que le tomase como aprendiz, y aunque el ansioso cachorro era listo y rápido

OBJETOS EN EL SANTUARIO DE LA MEMORIA

Si el DJ así lo decide, el santuario puede contener otros objetos que resulten especialmente tentadores para los PJ. Esta es una oportunidad para proporcionar incentivos, o simplemente darles acceso a aquello que necesiten. Los Colas Anudadas llevan tanto tiempo rebuscando en las Tierras Sombrías que han tenido tiempo de sobra para encontrar todo tipo de cosas. Es posible que el recordador las haya guardado, tanto si comprende su naturaleza como si no. La única necesidad es que sean portátiles, ya que el recordador las lleva en una bolsa cuando la aldea se muda, estableciendo cada vez el santuario en un nuevo lugar.

Si el DJ desea poner a prueba la moralidad de los PJ, se puede incluir un artículo valioso y preciado que uno o más PJ deseen, algo de lo que el recordador no quiera desprenderse. Esto podría hacer que los PJ se cuestionen si está mal robar algo que ya fue «robado». El recordador es demasiado viejo y frágil para evitar que los PJ se lleven lo que quieren, pero para robar al amable recordador un PJ deberá perder Honor por violar el precepto de la Cortesía. Dependiendo de las necesidades de los PJ, podrían encontrar lo siguiente en el santuario:

- ❖ Un artículo relevante para la motivación del PJ. Si este suplemento se utiliza en conjunción con *La máscara del oni*, consulta la página 6 de esa aventura para ver posibles motivaciones de los PJ. Ten en cuenta que el wakizashi ancestral no debería encontrarse aquí.
- ❖ Un arma ancestral de la familia o el clan de uno de los PJ.
- ❖ Objetos de jade particularmente útiles en las Tierras Sombrías, infestadas de monstruos.
- ❖ Un mapa hecho por los nezumi del territorio de los Colas Anudadas, de hace unas pocas generaciones humanas.
- ❖ Un pergamino que contiene un secreto que los nezumi no tienen el derecho a tener, como una carta personal o el libro de almohada del ancestro de un samurái.
- ❖ Un artículo sagrado del que el recordador no entiende el significado, como cuentas de oración, una bolsa de conchas de adivinación o un nemuranai (consulta la página 307 del manual básico) con una invocación de rango 1.

con las garras, no tenía la mente tranquila necesaria para bregar con los sueños. Preguntó y preguntó, hasta que el soñador cedió y le enseñó lo mejor que pudo, pero la primera vez que el joven aprendiz entró en el reino de los sueños vio algo que lo cambió para siempre. Una advertencia de los ancestros, tal vez. Nunca lo sabremos. Fuera lo que fuese, Bigote Raído se despertó de inmediato y a partir de ese momento lo asediaron visiones horribles día y noche. Acabó asustado, luego airado, y cuando el soñador trató de ayudarlo se revolvió contra él y le arrancó un ojo. Plata Afortunada se sintió muy dolida por ello, pero era consciente de que Bigote Raído era demasiado peligroso como para quedarse con la tribu, así que lo exilió de la seguridad de nuestro pueblo hace mucho, mucho tiempo. Por eso se conoce a nuestro soñador como Tuerto. Un recuerdo amargo, pero importante.

Si se le muestra el colgante de la polilla (consulta **Pasatiempos nezumi**, en la página 11), dirá que es un objeto dejado por visitantes antes de que él naciera. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

—Un samurái que vino a hablar con el soñador lo perdió —dice—. Es una pena que se haya roto; el poder que tenía ha desaparecido, a menos que alguien pueda arreglarlo.

El recordador no sabe cuál era su poder, ya que era algo que solo un soñador podría entender. Si se le pregunta sobre el pasado o sobre sí mismo, el recordador hablará de su papel y de cómo recordar el pasado de los nezumi es un deber sagrado. Sus historias mantienen la identidad de la tribu y transmiten a los cachorros las lecciones que han aprendido.

Recuerda los nombres de cientos de nezumi y enseña a su aprendiz a hacer lo mismo. Si los PJ ya han hablado con el soñador, el recordador se retuerce las manos y menciona que Sombra Rápida, su aprendiz, regresará del cementerio en cualquier momento, y que la escoltaron dos guardias nezumi por seguridad. Tiene que aprender a contar las historias de los nezumi a partir de sus cráneos, como parte de su entrenamiento. Si el DJ está listo para que los PJ vayan al cementerio, el recordador puede empezar a preocuparse y sugerir a los PJ que vayan a comprobar cómo está en su lugar. De lo contrario, puede ofrecerse a enseñarles el Santuario de la Memoria.

El Santuario de la Memoria

Si están dispuestos, el recordador conducirá a los PJ por una madriguera y a través de un túnel que lleva a una pequeña cueva oculta con un agujero en el techo. Este espacio reducido, iluminado por un débil rayo de luz solar, contiene reliquias de la historia de los nezumi. Entre estas se pueden ver cosas sencillas como un botón de latón, una cajita decorativa grabada, una moneda de cobre con símbolos irreconocibles y otros objetos que guarda y lleva consigo para recordar a su tribu su antigua historia.

LOS NEZUMI Y LA MANCHA

Los nezumi pueden sobrevivir de alguna forma en las Tierras Sombrías sin contraer la Mancha... en general. Muchas tribus consideran esto como una prueba de su superioridad biológica y moral. Según ellos, los humanos contraen la Mancha con facilidad porque son criaturas imperfectas con un lado siniestro que está siempre a la espera de ser liberado. Sin embargo, los Colas Anudadas no se adscriben a este punto de vista, ya que consideran la Mancha como una enfermedad y se compadecen de las víctimas que se encuentran. En las raras ocasiones en que esta tribu se ha encontrado con un samurái Afligido, le han ofrecido toda la ayuda que han podido, aunque no tienen ningún tratamiento para la enfermedad.

Los Kuni sienten un gran interés por la resistencia de los nezumi a la Mancha, pero nunca han sido capaces de establecer una causa. Se rumorea que en los días anteriores a que los Cangrejo supieran que los nezumi eran criaturas inteligentes, los shugenja Kuni diseccionaron cadáveres de nezumi, pero también viviseccionaron a sujetos vivos, en un intento de comprender de dónde provenía la resistencia. Si hay algo de verdad en estos rumores, eso podría explicar el origen de las historias de los nezumi sobre samuráis malvados con el rostro pintado.

Estos objetos están dispuestos con cuidado en estanterías excavadas en las paredes de la cueva, creando una especie de burdo santuario. El recordador cree que estos objetos demostrarán la veracidad de su historia a los PJ. Entre estos artículos pueden estar artefactos Cangrejo «rescatados» de Shiro Hiruma que los PJ podrían considerar robados: un paquete de palitos de incienso desmenuzados, un maltrecho casco de explorador Hiruma y un viejo decreto Imperial que concede el perdón a un rōnin cuyo nombre se ha desdibujado hasta ser irreconocible. El DJ puede adaptar la naturaleza de este decreto para que se ajuste a una campaña en curso o utilizarlo para iniciar una nueva aventura dejando un nombre legible, de modo que los PJ puedan buscar más tarde al propietario. En el centro destaca una daga de jade, o algún otro elemento importante que los PJ identificarán fácilmente como procedente de otro clan, tal vez uno de los suyos (consulta el cuadro **Objetos en el Santuario de la Memoria**, en la página 12). Si se lo echan en cara, el recordador se empeñará en afirmar que es un artefacto Hiruma y que debe protegerlo porque es el encargado de recordar a sus aliados samuráis caídos. Los PJ pueden hacer una **tirada de Cortesía contra un NO de 3 (Tierra 4, Fuego 4, Vacío 1)** para tratar de convencerlo. Si tienen éxito, el recordador les ofrecerá uno de los artículos como recompensa por ayudar a la tribu.

HECHOS RECORDADOS

Si los PJ preguntan por los símbolos de rayas anaranjadas en las paredes de las madrigueras (consulta la página 14), el recordador les indicará tristemente que son miembros de la tribu que han sido expulsados por uno u otro motivo. Nombrará a los tres últimos nezumi que han sido expulsados: Cola Blanca, por abandonar a un cachorro para salvarse; Nariz Torcida, por robar comida en época de penurias; y Bigote Raído, por atacar a miembros de la aldea y arrancarle el ojo al soñador.

Si el recordador aún no ha contado la historia de Bigote Raído, consulta ...de los peligros del sueño en la página 12.

Comer con la tribu

Cuando los PJ pasan cerca de la tienda que contiene la olla, aparecen varios nezumi y los conducen hacia ella. Les plantarán un surtido de tazones y tazas en las manos al tiempo que los invitan a meterlos en el líquido burbujeante (consulta **Cocina nezumi** en la página 14). El aire está inundado de un olor acre y poco apetitoso. Los nezumi se agolpan expectantes alrededor de los PJ mientras les aseguran que el estofado está bien cocido. Si se les pregunta, los nezumi enumeran los ingredientes por sus nombres: hierba tres veces masticada, bichos salta-salta y alas chispeantes. Una **tirada con éxito de Medicina contra un NO de 1** les permitirá deducir que esta comida no es comestible para ellos, y que si consumen aunque sea un bocado sufrirán el estado Afligido (consulta la página 271 del manual básico).

Si los PJ rechazan la comida, deberán hacerlo con tacto para no ofender a la pareja de nezumi que la cocinó (Olor Lejano y Pincho, cuyo pelaje se le eriza en la cabeza como si fuesen pinchos). Recordar a los nezumi la vulnerabilidad humana a la Mancha sería una excusa efectiva, aunque un PJ también puede hacer una **tirada de Cultura (Fuego) contra un NO de 2** para inventarse una excusa creativa, o una **tirada de Actividad criminal (Aire) contra un NO de 2** para hacer como que come el estofado. Si los cocineros se ofenden, durante el resto del tiempo que los PJ estén en la aldea buscarán formas mezquinas de vengarse. Como el par de cocineros nezumi son también vigías, exploradores y cualquier otra cosa que la tribu necesite, esto significará que pueden aparecer cuando el DJ lo desee. Por ejemplo, si los PJ aceptan pasar la noche en la aldea, los dos nezumi podrían estar apostados como guardias fuera de la tienda de los PJ. Una vez allí, ignorarán su deber y permitirán entrar a los cachorros a robarles. Los cachorros están acostumbrados a rebuscar y no entienden que el robo es un crimen.

Las madrigueras

Los nezumi asumen que los PJ estarán más cómodos en la superficie, pero si los personajes desean explorar las madrigueras, son libres de hacerlo. Para encontrar al soñador deberán atravesar las madrigueras sean o no lo bastante curiosos como para explorarlas. Pasar por los túneles puede ser incómodo, pero no imposible excepto para los samuráis más grandes, aunque las armaduras y armas voluminosas pueden hacer incómodo el viaje. Entrar en las madrigueras hace que cualquier rokuganés acumule un punto de Conflicto debido a la suciedad de su entorno. Los escoltas Cangrejo, si están presentes, se negarán a entrar en un sitio semejante. Las paredes de los túneles están salpicadas de hongos brillantes, lo que permite a los PJ disfrutar de una tenue luz. Podrán ver lo siguiente:

- ⊗ Una gran madriguera comunal llena de mantas andrajosas, aparentemente vacía. Sin embargo, un viejo nezumi duerme bajo un montón de estas mantas y se despertará con un chillido si se le molesta.

COCINA NEZUMI

Los recordadores nezumi hablan de los días míticos en los que sus antepasados comían platos tan nutritivos que su pueblo crecía el doble del tamaño de los nezumi modernos, y licores embriagadores que ponían eufóricos a los que los bebían a la vez que potenciaban sus capacidades mentales. Sin embargo, en las Tierras Sombrias los nezumi no tienen más remedio que consumir lo que puedan encontrar para sobrevivir. Sus robustos sistemas digestivos les permiten comer las hierbas de las Tierras Sombrias que serían altamente venenosas para los humanos, la carne contaminada de las criaturas de estas tierras y los líquidos indeterminados que se acumulan en charcos estancados. Los Kuni también han afirmado ver a los nezumi comer carne humana y de miembros de su propia especie.

A los Colas Anudadas les repugna esta idea, y se empeñan en que nadie de su propia tribu puede siquiera concebir algo así. Los alimentos favoritos de los Colas Anudadas incluyen insectos que se abren para revelar entrañas suaves y carnosas, gusanos y larvas de tamaño asombroso que sacan de la tierra y un hongo luminoso que la tribu cultiva en una madriguera. Los nezumi combinarán estas delicias en un guiso aromático para los PJ. Los antepasados de los Colas Anudadas vieron la cocina samurái en Shiro Hiruma y ahora tratan de imitarla en ocasiones especiales, en la creencia de que estas prácticas harán que la comida sea segura y digna de los samuráis.

- ⊗ Una madriguera de cachorros muy jóvenes, lampiños y ciegos, a los que cuida una pareja de hembras nezumi que ignorará a los cachorros para dar la bienvenida y examinar a sus inesperados huéspedes.
- ⊗ Un almacén con una abigarrada mezcla de armas y armaduras rotas, utensilios de cocina y otros artefactos. Si los PJ examinan detenidamente su contenido podrían rozarse con un amuleto de obsidiana Manchado con la forma de una media luna con la propiedad Impía. También encontrarán un bastón roto con lo que parecen ser manchas de sangre descoloridas en un extremo. Este bastón perteneció antaño al líder de la tribu, Orejas Plateadas, pero han olvidado su importancia.
- ⊗ Una madriguera maloliente donde se almacena una pequeña y dudosa selección de alimentos envueltos en hojas y tiras de tela.
- ⊗ Un largo túnel que conduce a un callejón sin salida con un pequeño túnel a la izquierda (para más información consulta **El reino de los sueños** en

la página 16). Alguien ha tallado minuciosamente líneas y hendiduras en la escarpada pared de roca. Este conjunto de símbolos constituye el lenguaje escrito de los recordadores. Muchos recordadores, con independencia de la tribu a la que pertenezcan, utilizan los mismos símbolos para registrar nombres, apuntar advertencias y registrar acontecimientos importantes en una zona determinada para que los futuros recordadores aprendan de ellos. Esta lista es una colección de los nombres de los miembros de la tribu, aunque incompleta, ya que hay apuntados otros nombres en listas situadas en otros lugares a los que viaja la aldea, incluidos algunos sitios que ya no se utilizan. No obstante, cabe destacar varios nombres que han sido marcados con una sustancia naranja extraña. Si los PJ preguntan al recordador sobre esto, consulta el cuadro de texto **Hechos recordados**, en la página anterior.

- ⊗ Una madriguera hecha no por los nezumi, sino por una criatura enorme, viscosa y con forma de gusano que ha horadado un túnel en el territorio de la tribu. Parece feroz, pero si los PJ se acercan a la criatura, esta se alejará sorprendentemente rápido. Si alertan a los nezumi de su presencia, se reirán.

—Oh, es Blandito —dicen—, no os hará daño. —Aunque su baba es ligeramente venenosa, los nezumi tienen la intención de comérselo si escasean los alimentos.

- ⊗ La granja de hongos: una madriguera llena de hojas podridas en la que crecen hongos bioluminiscentes de gran tamaño. Como todo en la aldea, esta granja en miniatura puede ser transportada cuando la aldea se traslada. La tribu está orgullosa de producir un alimento en relativa abundancia, y un único

nezumi hace guardia aquí. Si los PJ desean entrar se lo permitirá, pero no les quitará ojo, por temor a que pisen la cosecha con sus «grandes pies de samurái». Los hongos se utilizan como alimento, pero también como medicina, incluyendo el purgante utilizado para curar a Kurumi, si es que logró llegar a la aldea. Si los PJ desean saber más sobre los hongos o el tratamiento de Kurumi, pueden intentar hacer una **tirada de Cortesía o Sentimiento contra un NO de 2 (Aire 4, Fuego 1)** para persuadir a los nezumi de que expliquen su uso medicinal, recreativo y nutricional, o incluso que les faciliten un pequeño frasco de remedio para llevarse (ya sea para utilizarlo o estudiarlo). Únicamente el soñador puede enseñar a alguien cómo cosechar los hongos y prepararlos adecuadamente, y la única forma de persuadirlo para que lo haga será con una **tirada de Cortesía contra un NO de 3 (Tierra 4, Fuego 4, Vacío 1)**.

**EL IMPERIO
ESMERALDA**

El DJ puede encontrar más información acerca de Yume-dō, el reino de los sueños, en la página 136 de *El Imperio Esmeralda: La guía esencial de Rokugán*, un suplemento que desarrolla el mundo de juego y DJ profundizar en la ambientación.

Dormir en la aldea de las Colas Anudadas

Los nezumi desean que los PJ se sientan lo más cómodos posible y los proveerán de mantas para hacer más confortable el suelo en la segunda tienda de mayor tamaño después de la de Plata Afortunada, tanto si los PJ han aceptado dormir en el pueblo como si no. Cuando se acerque el anochecer animarán a los PJ a dormir en la tienda de campaña, protegidos por guardias y grupos de vigilantes situados en los límites de la aldea. Los PJ podrán descansar con relativa comodidad, protegidos de cualquier monstruo errante de las Tierras Sombrías. Si los PJ aceptan esta hospitalidad, no sufrirán pesadillas y podrán descartar todos los puntos de Conflicto. Un shugenja entendido también podría deducir con una **tirada de Teología (Vacío) contra un NO de 2** que lo que protege sus sueños es la presencia de un soñador en la aldea.

TRASCENDENTES

Los nezumi creen en dos formas de vida después de la muerte: piensan que ser recordados les otorga una especie de inmortalidad, ya que sus nombres viven en el recuerdo de su tribu, y que los héroes, líderes y soñadores importantes ascienden a Yume-dō, el reino de los sueños, desde donde pueden dar consejos a sus descendientes. Los que ascienden son conocidos como trascendentes, ya que en lugar de morir simplemente trascienden los confines del mundo físico. Los soñadores los buscan en el reino de los sueños para que los guíen, pero los trascendentes también pueden introducirse en los sueños de los vivos cuando desean advertir o animar a alguien.

Aunque ofrecen consejos sabios, a menudo resultan difíciles de interpretar. Al existir en la realidad cambiante del reino de los sueños, los trascendentes pierden gradualmente su conocimiento de conceptos importantes como el tiempo y el espacio. El trabajo

de un soñador es traducir su sabiduría para los nezumi comunes, concediendo a la tribu conocimientos sin provocar confusión. Sin embargo, cuanto más tiempo pase un soñador en el reino de los sueños más desconectado estará, hasta que finalmente se parezca más a los propios trascendentes que al resto de su raza.

Cuando un trascendente visita a alguien que no está entrenado, el encuentro puede interpretarse como un sueño confuso. Es más factible transmitir mensajes sencillos, como una advertencia general de peligro, que consejos complicados. Un trascendente particularmente celoso o antiguo puede abrumar a la persona que está tratando de ayudar, lo cual es parte del problema de Bigote Raído. En lo que se refiere a los PJ, si se ganan la aprobación de Tuerto, este animará a un trascendente a ofrecerles ayuda en el futuro y a aparecer en sus sueños para ofrecerles orientación cuando la necesiten.

EL BREBAJE
DEL SOÑADOR

El soñador de los Colas Anudadas es capaz de elaborar un brebaje especial que puede expulsar ciertas clases de parásitos de las Tierras Sombrias.

Esto no es una cura o tratamiento para la Mancha, pero puede eliminar el estado Afligido provocado por dichas criaturas.

Si los PJ convencen al soñador para que les permita ayudar a elaborar el brebaje, descubren que requiere un tipo especial de hongo amarillo que crece en las escarpadas rocas del cementerio de los nezumi. Esta puede ser una manera de que el DJ conduzca a los PJ al cementerio para el enfrentamiento final.

Si los PJ regresan con el hongo, el soñador ya habrá preparado el resto de la mezcla y simplemente lo añadirá a la preparación burbujeante. El soñador no estará dispuesto a decirle a los PJ qué más hay en el brebaje.

EL REINO DE LOS SUEÑOS

La cámara del soñador está situada al final de la madriguera principal, lejos de los demás nezumi. Ningún nezumi desciende tanto por el túnel, tanto por respeto como por miedo: saben que no deben molestarlo. Si los PJ buscan el camino les indicarán la dirección correcta, pero les advertirán de nuevo que no lo despierten si aún está soñando. Para encontrarlo los PJ deberán penetrar en la madriguera, que es lo bastante grande como para que puedan entrar, pero es estrecha y oscura. Los PJ deberán adentrarse en una zona de oscuridad total antes de que el pequeño túnel dé paso a un espacio más grande, iluminado por un racimo de hongos brillantes. Es aquí donde el soñador se sienta con las piernas cruzadas, envuelto en una manta andrajosa, al parecer meditando, con una venda relativamente limpia sobre uno de sus ojos.

Si los PJ intentan despertar deliberadamente al soñador, este saldrá bruscamente de su trance, pero lo hará enfadado y poco dispuesto a hablar con ellos, echándolos de su casa con un bombardeo de insultos nezumi intraducibles y pinchándolos con las zarpas si no quieren irse. Si esto sucede, la única forma de conseguir que acceda a reunirse con ellos será si uno de los nezumi accede a interceder por ellos.

Si los PJ esperan en silencio acabará por salir lentamente de Yume-dō y hablará con ellos, pero esto requerirá paciencia. La forma más rápida de hablar con él sería que los PJ meditaran en silencio con él. Así, no solo se da cuenta más rápido de su presencia, sino que también quedará impresionado por sus acciones.

Cuando el soñador hable con los PJ, si es que lo hace, puede proporcionarles toda la información que el DJ desee. Sin embargo, sus largas estancias en Yume-dō le han vuelto casi tan distante como los trascendentes o los antepasados, con los que comulga, así que toda la información que da se presentará de forma críptica, y no siempre responderá a la pregunta planteada, sino que ofrecerá información diferente (consulta el cuadro de texto **Trascendentes**, en la página 15).

- ⊗ —Ah, polillas alrededor de una vela. Mi antepasado, Oreja Rota la Segunda, tuvo visitas una vez. Les enseñó los caminos secretos del reino de los sueños. No todos tenemos tales mentes. —Esto hace referencia a un grupo de samuráis que visitaron a los Colas Anudadas hace generaciones. Hasta el recordador sabe poco de ellos, ya que trataron con el soñador.
- ⊗ —Los sueños se han vuelto más oscuros, más sangrientos; hablan de un violento retorno. —El soñador se ha adentrado en los sueños de Bigote Raído, pero no lo ha reconocido.
- ⊗ —Tanta ira, tanta traición. ¿Qué hizo nuestro líder, antes de que su piel se volviera plateada?
- ⊗ —Alguien ahí fuera sueña con un hogar. Sueña con nosotros. Ninguno de nosotros ha sido olvidado.

MUERTOS NEZUMI

Mientras que en Rokugán se incineran los cadáveres para que no haya riesgo de que se alcen como no muertos, las prácticas de los Colas Anudadas son muy diferentes. Los cráneos y huesos se dejan deliberadamente visibles para que no se olvide a los muertos, y ellos, al igual que otras tribus, pasan regularmente por el cementerio elegido.

Esto no significa que a los nezumi les guste visitarlos y enfrentarse a su mortalidad. Los recordadores son los únicos nezumi que se quedan tiempo para cumplir con sus deberes. Los marcadores que dejan en el terreno cercano comunican advertencias y mensajes a los recordadores de otras tribus. Estos bastones están decorados con piedras brillantes o fragmentos de metal y roídos de formas peculiares, y algunos tienen símbolos nezumi grabados.

A diferencia de los restos humanos, los cadáveres de los nezumi son resistentes al mahō, una propiedad que puede estar relacionada con su capacidad de resistir la Mancha. Los Colas Anudadas creen que su cementerio está a salvo de los pintores de sangre, por lo que no está vigilado ni ocultado.

Los Colas Anudadas creen que los cadáveres nezumi solo vuelven a levantarse cuando un hechicero malvado obliga a un trascendente a habitarlo. Este es un acontecimiento excepcional y aterrador que crea un no muerto airado, desesperado por derramar la sangre de aquellos que se atrevieron a arrastrarlo de vuelta del reino de los sueños.

- ⊗ —Alguien con una larga memoria, eso es lo que necesitamos. Solo sueña con el pasado.
- ⊗ —No todos vivimos tanto tiempo. Yo solo vivo tanto como vivo tan poco. Sueño más de lo que vivo, ¡y qué sueños! Pero es tan difícil enseñar...
- ⊗ —Es muy importante recordar. —De nuevo, esto puede usarse como una pista para animar a los PJ a hablar con el recordador.
- ⊗ —El castillo es una realidad retorcida, animado por una energía maligna. Los vivos no pueden ir allí, no pueden despertar. Nunca despiertan.
- ⊗ —Los trascendentes advierten de las cosas malvadas, las cosas malvadas que están por venir. Ven vuestro camino y no lo envidian.
- ⊗ —Sueños de cangrejos, armaduras como conchas, y una mujer, pero... ¿cómo se llama? Otra polilla, otra con secretos, y cuánto poder... —Esto hace referencia a Hiruma Masami, pero el soñador no conoce su identidad y los PJ no podrán descubrirlo a menos que lo hagan durante *La máscara del oni*.

Sean cuales sean las profecías y divagaciones elegidas, el PJ debe asegurarse de incluir las dos siguientes si quiere guiar a los jugadores de vuelta hasta el recordador o el cementerio.

- ⊗ —Recuerdos, recuerdos... ¡ni siquiera puede recordar su propio nombre! Pero los trascendentes lo recuerdan, sí, lo hacen. Hum... hum... algo le preocupa, algo pesa en su mente. —Esta pista debería utilizarse si los PJ no han hablado mucho con el recordador hasta este momento, y el recordador dirigirá a los PJ al cementerio donde se suponía que debía ir su aprendiz (consulta **Encuentro con el recordador** en la página 11).
- ⊗ —¡Rodeada de muerte! ¡La respira! ¡Rodeada de huesos, una pequeña sombra lucha por su vida, vamos, vamos! ¡Salvad a la sombra! —Una vez que el soñador diga esto, será lo único que repita, instando a los PJ a salvar a «la sombra» (o Sombra Rápida, la aprendiz del recordador) de algún horror en el cementerio. Solo debería utilizarse esta parte si el DJ está listo para que los PJ se marchen de la aldea.

Lo que debería quedar claro es que hay un nezumi en algún lado que está furioso con los Colas Anudadas, especialmente con Plata Afortunada. Alguien que recuerda la aldea, alguien que conoce a la tribu. El soñador está demasiado distraído para darse cuenta de la importancia de lo que él mismo está diciendo, así que dependerá de los PJ transmitir esta información a Plata Afortunada o actuar en base a ella.

El soñador es una buena fuente de información sobre el reino de los sueños, si es que los PJ desean consultar sobre ello. Para más información sobre los métodos de los soñadores, consulta el cuadro de texto **Trascendentes** en la página 15. También se ha encontrado con las almas de los Cangrejo atrapados en Yume-dō, aunque los considera trascendentes honorables, y a pesar de hablar con ellos no comprende por qué preferirían estar en otro lugar. Puede que mencione a una trascendente shugenja cuyo nombre no conoce, ya que esto será significativo durante *La máscara del oni* (para más información consulta **Sueños útiles**, en la página 23 de *La máscara del oni*).

Si un PJ está infectado con el parásito, pueden pedirle que haga más del brebaje curativo para tratarlo. Una **tirada con éxito de Cortesía (Tierra) contra un NO de 1** le vencerá para hacerlo, pero insiste en que le llevará tiempo y pedirá a los PJ que ayuden a la tribu mientras reúne los ingredientes (consulta el cuadro de texto **El brebaje del soñador**).

Si le preguntan por el colgante en forma de polilla (consulta **Pasatiempos nezumi** en la página 11) el soñador dirá:

—Viejos visitantes, algo muy antiguo. No está completo. Podría usarlo, entero.

Si los PJ logran arreglar el colgante con una **tirada de Diseño (Tierra) contra un NO de 3** o de cualquier otra forma en el futuro, el colgante se convierte en un objeto con la propiedad Sagrada que reduce el NO de las tiradas de Meditación o Paseo por los sueños en 1.

El soñador desea un objeto de este tipo, por lo que se podría ofrecer a cambio de algo o como regalo para ganarse su favor.

TUERTO, SOÑADOR DE LOS COLAS ANUDADAS

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 2 2

Tuerto tiene el pelaje blanco, y tan brillante que refleja hasta la tenue luz de los hongos de su casa y parece brillar. Es el único miembro de su tribu que no lleva ropa ni armadura y se limita a cubrirse los hombros con una manta andrajosa, poniéndosela en la cabeza como una capucha y escondiendo su ojo único de la luz del sol cuando sale de su madriguera. Su tribu lo respeta más aún que a su líder o al recordador, y algunos parecen tenerle un poco de miedo. Susurran que estuvo allí en la caída de Shiro Hiruma y que ha vivido mucho tiempo. Pasa mucho tiempo soñando y en comunión con los trascendentes o reflexionando sobre sus crípticas advertencias y consejos. Su soledad autoimpuesta y el tiempo que ha pasado en el reino de los sueños lo han dejado aislado del resto de su tribu. Se distrae y frustra con facilidad.

| SOCIAL | | PERSONAL | |
|--------------------------------|---|---------------|---|
| 35 HONOR | 2 | AGUANTE 7 | 2 |
| 25 GLORIA | 3 | COMPOSTURA 11 | 2 |
| 00 ESTATUS | 4 | CONCENTR. 4 | 2 |
| +2, -2 CONDUCTA - DEDICADO | | ALERTA 2 | |

ACADÉMICA 4 | ARTESANAL 1 | MARCIAL 0 | MERCANTIL 0 | SOCIAL 1

VENTAJAS | DESVENTAJAS

Trascendentes amistosos: Académica; Mental
Distante: Social; Mental

ARMAS Y EQUIPO

Garras y dientes: Alcance 0, Daño 2, Letalidad 3

Equipo (equipado): Vendajes, manta raída

CAPACIDADES

LECTOR DE SUEÑOS

Tuerto es un ser de silueta 1 que nunca puede sufrir el estado Afligido ni la desventaja Mancha de las Tierras Sombrías. Como acción de maquinación, Tuerto puede entrar en un estado de trance. En este estado se le considera Inconsciente, pero puede llevar a cabo las acciones que se indican a continuación:

Liberar al soñador (Apoyo): Tuerto purifica un objetivo a alcance 0-2, eliminando el estado Inconsciente y cualquier efecto que nuble su mente.

Susurros de la mente (Maquinación): Tuerto escruta la mente de un objetivo dormido o inconsciente a alcance 0-4.

Cuarta parte: El cementerio de los nezumi

Aunque los Colas Anudadas son nómadas regresan a menudo a los mismos lugares y durante su ruta visitan con regularidad el cementerio. Una vez que los PJ se enteren de la existencia de un cementerio, cualquier nezumi puede indicar a los PJ la dirección correcta, aunque ninguno se ofrecerá a acompañarlos. El cementerio, que utilizan varias tribus, es un espectáculo espeluznante: una fosa natural que los nezumi han ocupado con los cadáveres de sus muertos durante siglos, dejando sus huesos y cráneos al descubierto. Aunque esta es una idea horrible para cualquier samurái, para los nezumi es una señal de respeto. Sus muertos no están ocultos y olvidados, y los recordadores pueden reconocer sus cráneos y contar sus historias.

PLATA AFORTUNADA EN EL CEMENTERIO

Antes de que los PJ se dirijan al cementerio, ya sea a petición del recordador o a través de información obtenida durante su estancia en la aldea, los PJ podrían tratar de explicar a Plata Afortunada sus teorías sobre las desapariciones. Si lo hacen, la nezumi estará decidida a acompañarlos para combatir contra aquello o aquel que sea el enemigo.

Si en lugar de ello los PJ van directamente al cementerio sin hablar primero con Plata Afortunada, Bigote Raído y sus nezumi permanecerán ocultos y no atacarán hasta que esté presente la líder de la tribu.

En cualquier caso, cuando los PJ lleguen al cementerio lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Seguís las indicaciones del nezumi y los cachorros que os perseguían desde la aldea dan media vuelta rápidamente y os dejan en paz. Sabéis que no está lejos, y sin embargo os sorprende cuando el abismo aparece ante vosotros, un montículo de huesos marrones que se extiende a lo lejos. El número de cadáveres nezumi parece imposible, su carne ya

descompuesta y desaparecida. Grandes moscas zumban alrededor de los huesos, aunque el aire estancado no despiden ningún olor.

Mientras los PJ examinan el cementerio más a fondo llega Plata Afortunada, si es que no lo había hecho ya. Mientras buscan juntos señales de Sombra Rápida, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Alrededor de la sima hay grandes postes clavados en el suelo con retazos de tela y trozos de cintas. Los mechones de pelo adheridos a las rocas dentadas cerca del límite de la sima se mueven al son de un viento que no podéis sentir. Las gotas de sangre oscura que manchan el suelo indican una lucha reciente. Al seguir el rastro que se aleja de la sima encontráis los cadáveres desgarrados y ensangrentados de dos exploradores Colas Anudadas. Un poco más allá de los cadáveres se encuentra la túnica remendada de un recordador... pero no veis a la aprendiz por ningún lado.

Si en algún momento antes de llegar o mientras se encuentran en el cementerio los PJ insinúan que la causa de los secuestros es Bigote Raído, Plata Afortunada se negará a aceptarlo. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

La nezumi de piel gris sacude la cabeza y dice:

—Han pasado muchos años desde que fui una joven líder de mi tribu, y ahora soy vieja. La criatura o los monstruos que buscan la sangre de mi pueblo deben ser rápidos y fuertes, y Bigote Raído sería viejo, como lo soy yo ahora. Todavía soy fuerte, pero se necesitaría una fuerza mucho mayor para atacar a mis guerreros con tanta facilidad.

Si los PJ continúan buscando, encontrarán un poste en el que Sombra Rápida parece haber estado trabajando, arañado con grabados similares a los encontrados al extremo de la madriguera (para más información consulta **Las madrigueras** en la página 14). Aunque Plata Afortunada se esfuerza, solo será capaz de descifrar la advertencia: una manada entera de nezumi acecha a los Colas Anudadas. Estando presente el objeto de su ira, los secuestradores de Bigote Raído se lanzan al ataque; lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:



Los huesos empiezan a crujir en la sima cercana mientras buscáis a la recordadora desaparecida. Como atraída por el sonido, una figura corretea por el costado de la sima... luego otra, y otra. Pronto aparece una horda de nezumi saliendo de los huesos marrones y la carne podrida, dirigiéndose directamente hacia Plata Afortunada. Ella grita, viendo a los miembros de su tribu que creía muertos.

—¡Mi pueblo, mis amigos, mi sangre! ¿Qué estáis haciendo? ¡Os hemos encontrado!

ENFRENTAMIENTO

A continuación se produce una escaramuza tal y como se describe en la página 262 del manual básico. Entre los nezumi hay varios miembros de los Colas Anudadas, atrapados por el Paseo por los sueños de Bigote Raído, así como nezumi de diferentes tribus, secuestrados o marginados. Todos estos nezumi usan el perfil de Nezumi marginado de la página 20. Si el grupo está compuesto por cuatro PJ de rango 2 habrá cinco nezumi marginados. Si los escoltas Cangrejo están presentes, consulta el cuadro de texto **Encuentro narrativo** en esta página. Para adaptar este encuentro, el DJ puede determinar el rango total del grupo de PJ y de cualquier acompañante que tenga perfil de personaje (excepto Plata Afortunada) dividirlo entre dos y sumarle uno para determinar el número apropiado de nezumi marginados.

LOS ALREDEDORES

Todo el cementerio es terreno Profanado (consulta el cuadro de texto **Terreno Profanado** a la derecha). A la derecha de Plata Afortunada se encuentra la enorme sima del cementerio. La sima se considera terreno Profanado y Peligroso (consulta los cuadros de texto de terreno a la derecha). Si un personaje decide entrar voluntariamente en la sima, deberá perder una cantidad de Honor y Gloria igual a su rango actual de Honor y Gloria. Entrar en la sima por el motivo que sea provoca también que el personaje acumule 4 puntos de Conflicto.

Varios afloramientos rocosos dentados se alzan ante Plata Afortunada y los PJ, y sus laderas se consideran terreno Peligroso.

AYUDAR A LA TRIBU

Los nezumi marginados se lanzan al combate contra todos los presentes, pero estarán más centrados en Plata Afortunada. Los PJ deberán decidir si merece la pena arriesgar sus vidas y su misión en las Tierras Sombrías para salvar a Plata Afortunada. Si deciden ayudarla, el soñador llegará en el segundo asalto del combate y asumirá el valor de iniciativa más bajo. Cuando llegue el soñador, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

—¡Sueños airados susurran al oído de nuestros parientes perdidos! ¡Encontrar al susurrador, encontradlo! Liberaré a los que han quedado atrapados. ¡Encontrad al susurrador!

El soñador comienza utilizando su capacidad de Lector de sueños (que aparece en la página 17) y empieza a liberar a los nezumi controlados de la influencia de Bigote Raído. Sin embargo, si atacan al soñador, se despertará del trance. Plata Afortunada se niega a hacer daño a su gente y se limitará a llevar a cabo acciones de Proteger o Ayudar según resulte apropiado (consulta las páginas 163-164 del manual básico). Sin embargo, sí que tratará de atacar a Bigote Raído si puede verlo. Si parece que van a atacar al soñador, Plata Afortunada gritará:

—¡Proteged al soñador, su cuerpo está quieto pero su mente lucha para liberarlos!

En el tercer asalto del combate podrá verse movimiento en la parte superior de una de las traicioneras laderas. Bigote Raído aparece en escena, y actuará en el mismo valor de iniciativa que los nezumi marginados. Prefiere mantenerse alejado, controlando y maldiciendo a los nezumi que se encuentran abajo (para ver los perfiles de Bigote Raído y los nezumi marginados consulta la página 20). Si Bigote Raído muere o pierde el conocimiento, los nezumi afectados por su Paseo por los sueños quedarán libres de su control.

Cuando Bigote Raído aparece, lanza un grito a través del cementerio. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

—¿Me ves, Plata Afortunada? ¡Mira ahora a Bigote Raído, más poderoso que nunca! Eres débil, débil como el soñador y débil como la tribu. ¡Me abandonasteis, abandonasteis al que podía luchar contra el mal que se aproxima! ¡Morid ahora, morid! ¡Ahora vosotros sois los malos!

Plata Afortunada se sorprende mucho con la llegada de Bigote Raído. Lee o parafrasea lo siguiente en voz alta:

—Tú... ¡no has envejecido ni un solo día! Bigote Raído, por favor, no necesitas seguir haciendo esto. ¡El soñador cree que puede ayudar!

Bigote Raído se burla de esta afirmación y la batalla continúa. Durante el combate, Plata Afortunada dice que era una líder joven e imprudente y que tomó la decisión precipitada de expulsar a Bigote Raído de la tribu. Lo lamenta mucho, y ha cargado durante años con la culpa. Aunque salvar a los Colas Anudadas de Bigote Raído es su objetivo principal, a algún PJ se le puede ocurrir que sería posible salvar al propio Bigote Raído. Si lo capturan con vida, Tuerto o un shugenja poderoso podría ayudarlo, ya sea completando su entrenamiento o rompiendo su vínculo con el reino de los sueños.

ENCUENTRO NARRATIVO

Si estáis utilizando los escoltas Cangrejo de *La máscara del oni* como elemento narrativo para mostrar los horrores de las Tierras Sombrías en lugar de utilizarlos como PNJ individuales (no es recomendable utilizar un perfil para cada escolta Cangrejo, ya que sería más complicado para el DJ, haría los combates mucho más largos y podrían eclipsar a los PJ), el DJ puede añadir uno o dos nezumi marginados por cada Cangrejo para luchar contra estos PNJ y aumentar la carga dramática del encuentro.

Si estáis utilizando a Hida Nagahide con el perfil de Bushi leal, añade dos nezumi marginados para equilibrar su presencia.

TERRENO PROFANADO

Todos los personajes que se encuentren dentro de una zona de terreno Profanado como el cementerio nezumi deberán hacer una **tirada de Aptitud física o Meditación contra un NO de 2**. Cada personaje que falle esta tirada sufrirá el estado Afligido (consulta la página 271 del manual básico). Los seres Manchados reducen en 1 el NO de las tiradas para resistir efectos mientras se encuentren en terreno Profanado.

TERRENO PELIGROSO

Cuando un personaje que se encuentre en terreno Peligroso haga una tirada, sufrirá una cantidad de daño físico igual a los símbolos de ☹ que haya en sus dados guardados.

DEJAR A PLATA AFORTUNADA A SU SUERTE

Si los PJ dejan que Plata Afortunada combata en solitario deberán perder Honor por violar los preceptos del Bushidō de Jin (Compasión) y Yū (Coraje). Si se enfrenta en solitario a Bigote Raído y su horda, morirá. Luego Bigote Raído esperará hasta la noche para atacar la aldea, sigan o no los PJ en ella. Sin su líder, la aldea quedará diezmada: algunos huirán mientras otros se quedan a luchar y morir.

NEZUMI MARGINADO

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 2 1

Estos nezumi sobreviven por instinto, corriendo a cuatro patas y comiendo cualquier cosa que encuentren, incluyendo cadáveres en descomposición. Su vida solitaria en las Tierras Sombrías les vuelve incapaces de comunicarse incluso con otros nezumi. Reconocen las marcas de olor para mantenerse alejados, por lo que raramente molestan a las tribus, pero consideran a cualquier rokuganés como un enemigo o alimento potencial. No poseen las ventajas de los nezumi civilizados y normalmente solo son peligrosos para exploradores solitarios o grupos de samuráis heridos. De vez en cuando, se agrupan para cazar, pero una vez que se quedan sin presas se lanzan invariablemente unos contra otros.

| SOCIAL | PERSONAL |
|-------------------------------|--------------|
| 00 HONOR | AGUANTE 8 |
| 03 GLORIA | COMPOSTURA 6 |
| 00 ESTATUS | CONCENTR. 4 |
| +2, -2 CONDUCTA - SALVAJE | ALERTA 2 |

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

VENTAJAS

Comportamiento instintivo:
 Marcial; *Física*

DESVENTAJAS

Siempre hambriento:
 Marcial; *Mental*

ARMAS Y EQUIPO

Garras y dientes: Alcance 0, Daño 2, Letalidad 3

Equipo (equipado): Piel (Resistencia física 1), varios pedazos de carne cruda

CAPACIDADES

DEFENSOR FERAZ

Un nezumi marginado es un ser de silueta 1 que nunca puede sufrir el estado Afligido ni la desventaja Mancha de las Tierras Sombrías. Cuando sea objetivo de una tirada de acción de ataque, puede acumular un punto de Conflicto para eliminar un del resultado de la tirada del atacante.

BIGOTE RAÍDO

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 3 2

Bigote Raído, un nezumi de pelaje color arena, garras inusualmente largas y orejas desgarradas, es más viejo de lo que parece. Muchos de los nezumi que le siguen han sido forzados a hacerlo por fuerzas que no comprenden, y si muere o queda incapacitado dejarán de luchar a su lado. Mientras tanto, tener un grupo de seguidores lo ha vuelto arrogante y seguro de sí mismo, y se ha vuelto más audaz al seleccionar víctimas de la aldea de los Colas Anudadas. Sufrir visiones tanto despierto como dormido, lo que hace que se sienta frustrado y enfurecido ante su incapacidad para bloquear estas pesadillas de su mente.

| SOCIAL | PERSONAL |
|-------------------------------------|---------------|
| 00 HONOR | AGUANTE 12 |
| 05 GLORIA | COMPOSTURA 10 |
| 00 ESTATUS | CONCENTR. 6 |
| +2, -1, -1 CONDUCTA - FANÁTICO | ALERTA 6 |

ACADÉMICA 1 | ARTESANAL 0 | MARCIAL 3 | MERCANTIL 0 | SOCIAL 2

VENTAJAS

Taimado:
 Marcial, Mercantil; *Física*

DESVENTAJAS

Arrogancia:
 Social; *Mental*

ARMAS Y EQUIPO

Espada improvisada: Alcance 0-1, Daño 4, Letalidad 3

Equipo (equipado): Túnica reforzada raída (Resistencia física 2)

CAPACIDADES

CAMINANTE DE SUEÑOS

Bigote Raído es un ser de silueta 1 que nunca puede sufrir el estado Afligido ni la desventaja Mancha de las Tierras Sombrías. Puede llevar a cabo las acciones que se describen a continuación:

Atrapar al soñador (Maquinación): Bigote Raído ata a un enemigo Inconsciente a alcance 0-2. El objetivo puede actuar como si no estuviera Inconsciente, pero lo hará siguiendo la voluntad de Bigote Raído. Este efecto se mantiene hasta que el objetivo deja de estar Inconsciente.

Sacudir la mente (Maquinación): Bigote Raído maldice hasta a dos nezumi a alcance 0-1. Los nezumi afectados efectúa de inmediato una acción de ataque contra un objetivo elegido por Bigote Raído, tras lo que recupera el control de sí mismo.

Quinta parte: Resolución

Si Bigote Raído muere durante el enfrentamiento, los demás nezumi marginados se dispersarán y los Colas Anudadas estarán a salvo. La tribu se mostrará inmensamente agradecida y ofrecerá obsequios a los PJ, por ejemplo, un artículo del Santuario de la Memoria (consulta **El Santuario de la Memoria** en la página 12). Si Plata Afortunada sobrevive también les jurará lealtad en nombre de su tribu, lo que proporcionará a los PJ la ventaja Apoyo de los Colas Anudadas (consulta la página 110 del manual básico). También les proporcionará un guía, un infiltrador de los Colas Anudadas (consulta la página 21) para llevarlos hasta Shiro Hiruma en caso de que ese sea su destino, o puede que a otro lugar si se encuentra a una distancia razonable. Con un infiltrador nezumi como guía, los PJ podrán atravesar los túneles que llevan hasta Shiro Hiruma con relativa facilidad, pero ningún nezumi de los Colas Anudadas estará dispuesto a explorar el castillo. Una vez que los PJ estén dentro, cualquier nezumi que los acompañe regresará a la aldea a toda prisa.

Los PJ pueden descansar y recuperarse antes de partir de la aldea de los Colas Anudadas. Obtendrán las siguientes recompensas de experiencia, Honor y Gloria:

- ⊗ Si los PJ arriesgaron sus vidas para salvar a Plata Afortunada y ejemplificaron el precepto del Bushidō de Yū (Coraje), cada uno de ellos ganará 4 puntos de Honor.
- ⊗ 1 PE por completar la escaramuza, tengan éxito o no.
- ⊗ 2 PE por liberar a algunos o todos los nezumi controlados.
- ⊗ 1 PE y 3 puntos de Honor por capturar a Bigote Raído con vida.

Si los PJ ayudaron a los Colas Anudadas y el soñador sigue con vida, puede que los PJ se encuentren con un trascendente en sus sueños dentro de Shiro Hiruma en caso de que utilicéis este suplemento junto con *La máscara del oni*, o durante sus viajes por las Tierras Sombrias si no es así. El trascendente tratará de ayudar a los PJ con su misión, aunque sus advertencias serán bastante crípticas (consulta **Consejos trascendentes**, en la página 22). Si los PJ utilizan al infiltrador nezumi y logran salvar a los fantasmas Hiruma, la tribu se considerará redimida. Incluso es posible que dejen de hacerse nudos en la cola.

TRES DIENTES, INFILTRADOR DE LOS COLAS ANUDADAS

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 2 1

Aunque adaptable como todos los guerreros de los Colas Anudadas, Tres Dientes es un nezumi delgado y de pelaje marrón que está especializado en ayudar a los exploradores en sus misiones y se jacta de ser uno de los pocos de su tribu que ha entrado en Shiro Hiruma, aunque es sabido que suele exagerar. Más valiente que la mayoría de su tribu, tiene, sin embargo, un profundo instinto de supervivencia y huirá si siente que las probabilidades están en su contra. Tres Dientes aprovecha su tamaño y su velocidad para esconderse, escaparse y correr realmente rápido.

| SOCIAL | | PERSONAL | |
|--------------------------------|--|--------------|--|
| 30 HONOR | | AGUANTE 8 | |
| 20 GLORIA | | COMPOSTURA 7 | |
| 00 ESTATUS | | CONCENTR. 5 | |
| +1, -2 CONDUCTA - FANÁTICO | | ALERTA 8 | |

ACADÉMICA 1 ARTESANAL 0 MARCIAL 1 MERCANTIL 2 SOCIAL 1

| VENTAJAS | DESVENTAJAS |
|---|--|
| Pies ligeros: Marcial; Física | Oportunista: Marcial; Mental |

ARMAS Y EQUIPO

Espada nezumi: Alcance 0-1, Daño 3, Letalidad 3

Equipo (equipado): Armadura improvisada (Resistencia física 2)

CAPACIDADES

ESCAPISTA

Tres Dientes es un ser de silueta 1 que nunca puede sufrir el estado Afligido ni la desventaja Mancha de las Tierras Sombrias. Si lo arrinconan o está a punto de ser capturado, puede efectuar una **tirada de Supervivencia (Fuego) contra un NO de 2** para encontrar una vía de escape para él y cualquiera de sus compañeros.

DE VUELTA A LA MÁSCARA DEL ONI

Después de la pelea en el cementerio, los PJ pueden continuar su viaje hacia Shiro Hiruma, con o sin la ayuda de los nezumi. Llegados a este punto se recomienda dar a los PJ la oportunidad de descansar, ya sea en el campamento de los nezumi o de camino a su destino, para que estén lo más preparados posible para enfrentarse a los horrores del castillo.



¿QUÉ PASA SI LOS PJ MATAN O IGNORAN A LOS NEZUMI?

Aunque este suplemento está pensado para interactuar con los Colas Anudadas, no hay que obligar a los jugadores a actuar en contra de la naturaleza y los objetivos de estos. Si los PJ combaten y matan a la patrulla nezumi inicial, un grupo de nezumi de mayor tamaño seguirá al primero, lanzando insultos a los PJ y declarando que unos auténticos samuráis no ensuciarían el suelo con sangre inocente. Para un grupo de cuatro PJ de rango 2 habrá un total de cuatro exploradores (utiliza el perfil de Guerrero de los Colas Anudadas de la página 6). Esto proporcionará a los PJ una segunda oportunidad de decidir hablar en lugar de combatir, pero si acaban también con este grupo de nezumi se correrá la voz entre las tribus y los PJ adquirirán la desventaja Desprecio de los nezumi, que se encuentra en la página 127 del manual básico. Después de completar este encuentro, si los PJ deciden matar a los nezumi o no trabajar con ellos después de su conversación, ganarán 1 PE.

Si los PJ no ayudan a los Colas Anudadas, Bigote Raído matará a Plata Afortunada, incrementará las filas de su ejército y finalmente acabará con la tribu. Cuando los PJ viajen por las Tierras Sombrias en el futuro tendrán la oportunidad de encontrarse con Bigote Raído y su grupo de nezumi marginados. Para un grupo de cuatro PJ de rango 2 habrá cuatro nezumi marginados presentes junto con Bigote Raído. Si los escoltas Cangrejo están presentes, añade un nezumi marginado adicional. Para más información sobre cómo añadir carga narrativa a los encuentros con los escoltas Cangrejo, consulta **Encuentro narrativo** en la página 19. Para adaptar este encuentro a grupos de tamaños y rangos diferentes, consulta **Calibrar un encuentro** en la página 310 del manual básico.

Este encuentro es peligroso y si sobreviven a él ganarán 2 PE. El DJ deberá asegurarse de que esto no hará que estén agotados al llegar a Shiro Hiruma en caso de que estén utilizando este suplemento junto con *La máscara del oni*. Además, es probable que no dispongan de muchos recursos después de completar esa aventura. Será necesario utilizar con cuidado a Bigote Raído y sus secueces para potenciar la experiencia de las Tierras Sombrias, no para dificultarla.

CONSEJOS TRASCENDENTES

Si el DJ decide que resulta apropiado que un trascendente se adentre en los sueños de los PJ, ya sea en el interior de Shiro Hiruma o durante alguna otra aventura, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Parece que solo ha pasado un instante desde que empezasteis a quedaros dormidos, pero aquí estáis, caminando por una gélida niebla gris tan densa que no se separa al pasar.

El DJ deberá dejar claro a los PJ que se encuentran en un mundo de ensueño en el que tienen poco poder sobre sus formas tenuous y ligeramente luminosas. Continúa leyendo en voz alta:

Después de un momento, una hora o tal vez una eternidad, veis un resplandor como el de la luz del sol al atravesar las nubes. Comenzáis a oír susurros, primero delante y luego a vuestro alrededor, rápidos y urgentes, reclamando vuestra atención, cada uno de ellos ahogando a los demás. No podéis entenderlos, y se van haciendo cada vez más fuertes, hasta que un repentino chasquido hace el silencio.

La niebla se aleja como humo al viento, y un anciano nezumi con una armadura Cangrejo ensangrentada se alza ante vosotros con un grueso bastón en una pata cubierta de pelaje negro. El extremo teñido de oscuridad del bastón está plantado en el suelo mientras la niebla se arremolina a su alrededor y se desvanece. El anciano nezumi levanta la cabeza y fija sus brillantes ojos en vosotros. De sus orejas cuelgan grandes aros plateados que reflejan una luz cegadora.

El trascendente es Orejas Plateadas, que fue en el pasado el líder de los Colas Anudadas. Ha visto el pasado y el futuro, los sueños de su tribu, de los Hiruma, de los PJ y de muchos otros visitantes menos bienvenidos a las Tierras Sombrias. Los PJ podrían advertir que aparece con un bastón (el mismo bastón roto de **Las madrigueras**, en la página 14) y no con el wakizashi Kaiu. Puede revelar lo que el DJ desee que sepan los PJ, pero no se limitará a responder preguntas. Puede parecer que dice una cosa, pero con estratos de significados ocultos, ya sea mediante un acertijo, una anécdota o una pista muy importante cuya naturaleza dependerá del DJ.

Al despertar, los PJ podrían acumular un punto de Conflicto al ver alterado su sueño, pero también ganarán un punto de Vacío, ya que ser visitado por un trascendente supone un destino importante.

Créditos

| | | | |
|--|--|--|---|
| DISEÑO Y DESARROLLO | Alexis Dykema | DIRECCIÓN ARTÍSTICA | Andy Christensen y Preston Stone |
| TEXTOS Y DESARROLLO ADICIONAL | Lisa Farrell | DIRECCIÓN DE COORDINACIÓN ARTÍSTICA | Tony Bradt |
| EDICIÓN | Megyn Johanson | COORDINACIÓN DE CALIDAD | Andrew Janeba y Zach Tewalthomas |
| CORRECCIÓN | Dixie Cochran | DIRECTOR VISUAL CREATIVO | Brian Schomburg |
| COORDINADOR DEL JUEGO DE ROL | Sam Stewart | COORDINADOR DE PROYECTO PRINCIPAL | John Franz-Wichlacz |
| COORDINACIÓN NARRATIVA DE LA LEYENDA DE LOS CINCO ANILLOS | Tyler Parrott y Max Brooke | COORDINADOR PRINCIPAL DE DESARROLLO DE PRODUCCIÓN | Chris Gerber |
| COORDINADOR DEL DISEÑO GRÁFICO | Joseph D. Olson | DISEÑADOR EJECUTIVO | Corey Konieczka |
| RESPONSABLE DEL DISEÑO GRÁFICO | Christopher Hosch | EDITOR | Andrew Navaro |
| ILUSTRACIÓN DE PORTADA | Haibin Wu | PRUEBAS DE JUEGO | John Barden, Tucker Hammel, Evangelen Lee, Calli Oliverius, Amudha Venugopalan |
| ILUSTRACIÓN DE CONTRAPORTADA | Daria Khlebnikova | LOCALIZACIÓN | Edge Studio |
| ILUSTRACIONES | Eli Ring, Axel Sauerwald, YuDong Shen, Francesca Baerald, Ursula Murray | TRADUCCIÓN | Alberto Camargo |
| | | CORRECCIÓN | Alejandra González |



**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, Román Díaz 110, 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 — edge-studio.net





La Leyenda de los Cinco Anillos

EL JUEGO DE ROL

LAS COLAS ANUDADAS

**DESCUBRE QUÉ MALVADA
CRIATURA ESTÁ DANDO CAZA A LOS
NEZUMI EN LAS TIERRAS SOMBRÍAS**

Un grupo de samuráis que viaja por las peligrosas y retorcidas Tierras Sombrías se encuentra con unas extrañas criaturas con aspecto de rata conocidas como nezumi. Los exploradores describen a un monstruo que persigue a su tribu y ruegan ayuda a los samuráis. Ante la posibilidad de encontrar alguna pista para su propia aventura, los samuráis deben decidir si ayudan o eliminan a los exploradores de la tribu de las Colas Anudadas.

Las Colas Anudadas es una historia adicional para *La máscara del oni*, que amplía la información presentada en *Las Tierras Sombrías*, un suplemento sobre las retorcidas maquinaciones del Kami caído Fu Leng, y en la que los jugadores se encuentran con una tribu de nezumi arrepentidos. Esta trama para el juego de rol de *La Leyenda de los Cinco Anillos* presenta a los héroes un misterio que resolver y un pequeño respiro de los peligros de las Tierras Sombrías mientras viajan hacia Shiro Hiruma.

FANTASYFLIGHTGAMES.ES

EDGE-STUDIO.NET



EDGE