

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



EL PERGAMINO O LA ESPADA
UNA AVENTURA SUPLEMENTARIA PARA *EL ABRAZO DEL INVIERNO*

El pergamino o la espada

El pergamino o la espada es una aventura para el juego de rol *La Leyenda de los Cinco Anillos*. Los jugadores no deberían leer el contenido más allá de este punto. Esta historia suplementaria ocurre durante o después de los acontecimientos descritos en *El abrazo del invierno*. Resultará de utilidad para los DJ que deseen proporcionar más cosas que hacer a los jugadores durante los periodos de inactividad en la Corte de Invierno. Se recomienda encarecidamente que el director de juego lea la aventura en su totalidad para familiarizarse con el reparto de personajes y la historia antes de dirigirla.

Esta aventura suplementaria tiene lugar en el corazón de Kyūden Doji, y gira alrededor de una niña huérfana de padres Dragón y Fénix. Aunque tanto el Clan del Dragón como el del Fénix suelen estar más interesados en los asuntos espirituales que en la guerra, su tradicional relación cordial se torna tirante cuando la niña demuestra poseer una gran afinidad elemental.

Los dos clanes han sufrido penurias recientes: el Clan del Dragón se enfrenta a una grave reducción en la tasa de natalidad, mientras que el Clan del Fénix sufre problemas espirituales. Por desgracia, esta desesperación les ha hecho ver a la niña como una solución a sus problemas, o al menos algo más tangible en lo que centrar sus energías. Esto genera malestar político en la Corte de Invierno. Vínculos tortuosos y tramas complejas permiten manipular al tutor temporal de la niña, un cartógrafo imperial, para que pida ayuda a los PJ a la hora de determinar su destino.

ANTECEDENTES DE LA HISTORIA

Hace tiempo que la aldea de Chisanrū quedó olvidada, oculta entre los valles de las provincias orientales Dragón, enclavada cerca de la frontera entre los clanes del Dragón y el Fénix. Enterrado bajo la aldea yace un santuario dedicado a Yamakaze, aunque sus habitantes no son conscientes de ello.

Años después de su fundación, la aldea se convirtió en el punto secreto de encuentro de dos samuráis: Kitsuki Taiki, un guerrero Dragón, y Shiba Miku, una shugenja Fénix. Con el tiempo construyeron una pequeña casa y engendraron una hija, Masayo, que tenía afinidad hacia los elementos. Poco después del nacimiento de Masayo, una fortuna menor de los vientos de montaña conocida como Yamakaze se percató de la afinidad natural de Masayo y se prendió de ella. Al cabo de varios años, la paz relativa de su hogar quedó rota cuando una avalancha sepultó el lugar y acabó con las vidas de Taiki y Miku, aunque Masayo se salvó gracias a Yamakaze. La nieve desplazada bloqueó los senderos de las patrullas Dragón, aislando todavía más la aldea hasta que quedó olvidada por completo.

Años más tarde, Miya Bunji, heraldo imperial y cartógrafo, fue enviado a Shiro Mirumoto para anunciar que la Corte de Invierno se celebraría ese año en los Distinguidos Palacios de la Grulla. Varios meses antes de tener que presentarse en la Corte, Bunji dedicó sus esfuerzos a cartografiar la escarpada y algo traicionera región fronteriza entre los clanes del Dragón y el Fénix. Poco antes de tener que regresar a tierras imperiales acabó en mitad de una fuerte tormenta otoñal y quedó separado de su séquito. Perdido y helado, Bunji avanzó a trompicones entre los fuertes vientos hasta que se topó con un claro en calma. En el centro del pequeño claro estaba sentada Masayo, una niña de doce años a la que no parecía molestar la tormenta que los rodeaba mientras jugaba con un amigo invisible. La única explicación que se le ocurrió a Bunji fue la intervención de los kami, y decidió estudiar más detenidamente a esta extraña niña.

Masayo ofreció refugio a Bunji en la aldea y le presentó a los plebeyos que la habían criado desde que fallecieron sus padres. Los plebeyos creían que Masayo era un regalo de las fortunas, creencia respaldada por sus abundantes cosechas y sus almacenes repletos de arroz. Bunji descubrió el destino de los padres de Masayo, y cuando pudo ponerse de nuevo en contacto con su séquito de criados y guardias se dispuso a encontrar los restos de los samuráis desaparecidos, enterrados en las profundidades de la casa derruida. Lo que encontraron mientras buscaban los cadáveres le perturbó. Dentro de la casa en ruinas había docenas de pergaminos Fénix, y junto al padre de Masayo yacía una hoja destrozada de diseño Dragón.

Al descubrir que la niña era de ascendencia samurái de dos Grandes Clanes distintos, Miya Bunji se dio cuenta de que le resultaría difícil tomar una decisión sobre su destino. Debía de presentarse en la Corte de Invierno en apenas unas semanas, y al ser consciente de que si solicitaba la asistencia de un magistrado Esmeralda su estancia se prolongaría, decidió emprender viaje hacia el sur con Masayo para solicitar la ayuda de su daimyō, Miya Satoshi.

Una vez en la Corte de Invierno Bunji presentó a Masayo ante su señor, que convocó a los representantes de los clanes del Dragón y el Fénix. A su llegada, ambos reclamaron a la niña para su clan, exigiendo a Satoshi que decidiera el resultado de su disputa. Al tener que atender asuntos más urgentes, Satoshi delegó de nuevo la responsabilidad sobre un alarmado Bunji. El hombre, que no está preparado para semejante carga, recurrió a su confidente, Shika Yuki, una casamentera del Clan del Ciervo, para que le aconsejase.



RESUMEN DE LA HISTORIA

La historia comienza cuando los PJ asumen el papel de guardias durante un funeral en honor a los padres de Masayo. Sin previo aviso, una extraña tormenta invernal desciende sobre el templo y deja a los asistentes atrapados entre sus muros. Conforme a su deber, los PJ ayudan a mantener a raya los elementos mientras tranquilizan a los asistentes, especialmente a Masayo.

Cuando pasa la tormenta, Miya Bunji se acerca a los PJ y les pide ayuda para formalizar la adopción de Masayo. Subraya la necesidad de actuar de forma rápida e imparcial con la esperanza de evitar hostilidades abiertas entre los clanes del Dragón y el Fénix, que compiten por la custodia de la niña.

Para reducir tensiones entre los competidores Shika Yuki, amiga de Bunji y casamentera del Clan del Ciervo, organiza un torneo de kemari en el que pide a los PJ que participen para poder obtener más información sobre los candidatos. La competencia es feroz y los ánimos se caldean, dando lugar a un enfrentamiento en el que el candidato Dragón reta a la candidata Fénix a un duelo, situación que involucrará rápidamente a los PJ.

Más tarde esa misma noche, un grupo de shinobi mercenarios trata de secuestrar a Masayo. Bunji, herido, alerta a los PJ, que deberán encontrar a los secuestradores o se arriesgarán a que Masayo acabe en las manos equivocadas. La situación puede hacer que los PJ sospechen que uno de los grupos en conflicto podría haber contratado a los shinobi en lugar de correr el riesgo de que la decisión no le favorezca, o puede que haya alguien más tratando de sembrar discordia entre los clanes.

En las etapas finales de su investigación, los PJ pondrán a prueba las capacidades de la niña y descubrirán que Masayo desea que Bunji sea su guardián permanente. Shika Yuki apoyará esta decisión, alegando que los poderes de la niña podrían provocar un desequilibrio en manos de alguno de los dos Grandes Clanes. En última instancia, los PJ deberán ponerse de acuerdo y presentar sus hallazgos en un juicio público. Sin embargo, su decisión podría provocar aún más desavenencias entre los clanes del Dragón y el Fénix, lo que sin lugar a dudas alargará el proceso durante la Corte de Invierno y, por ende, *El abrazo del invierno*.

OBJETIVOS DE LOS PERSONAJES

Los PJ recibirán un mensaje durante la Corte de Invierno procedente de sus señores explicando los acontecimientos relacionados con el descubrimiento de Masayo. Les revelarán que los clanes del Dragón y el Fénix se disputan los derechos de adopción de la niña y que las tensiones entre los dos clanes son elevadas. Por consiguiente, sus clanes pedirán a los PJ que actúen como guardias en un funeral que se celebrará en el templo shinseísta situado en las colinas junto a Kyūden Doji.



La carta explicará además que un heraldo imperial de nombre Miya Bunji está buscando a varios samuráis para que le ayuden a elegir el clan que tiene la reivindicación más sólida. Los señores de los PJ les ordenarán congraciarse con Bunji para asegurarse de que los escoja como asistentes para su problema. Todos los clanes, incluidos los Clanes Menores, tienen sus propias preferencias en este asunto, y la carta explicará sus motivaciones. Lee en privado la carta más apropiada a cada jugador o dale una copia de la carta para que la lea en secreto:

CANGREJO

Honorable samurái, sé que sois consciente de que la familia Miya dispone de una gran cantidad de koku, y aunque esta puede ser una razón prosaica para acceder a los deseos de una familia imperial, todos sabemos que los koku ganan guerras. Los Miya activan una vez al año la Bendición del Emperador, una caravana de artesanos y trabajadores para socorrer a las regiones castigadas del Imperio. Esta es una ayuda que necesitamos con urgencia. Honrar los deseos de Miya Bunji y buscar lo mejor para esta niña podría darnos la oportunidad de entablar un diálogo que nos garantice el favor de los Miya. Si son necesarios servicios adicionales para fortalecer ese acuerdo, estaréis dispuestos a ofrecer vuestra ayuda.

DRAGÓN

Respetado samurái, la situación en nuestras tierras es difícil, pero seguimos siendo un pueblo honorable. Hacernos con la custodia de la niña Masayo restituiría al padre y samurái que nos abandonó tiempo atrás. Entendemos que otros puedan considerar nuestra participación como un conflicto de intereses, pero podemos garantizar que nuestro honor nos exige hacer lo que sea mejor para Masayo. También debéis vigilar las intromisiones de nuestros oponentes y aseguraros de que el proceso sea transparente. Esta niña es Dragón por derecho y sabemos que todos los hechos y testimonios necesarios así lo demostrarán, y le permitirán regresar a su hogar sana y salva.

CONSEJOS PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

Esta historia se extiende durante varios días y resulta especialmente apropiada para jugarse desde el final del día 9 hasta el día 11 de *El abrazo del invierno*. Las escenas se desarrollan de forma secuencial, cada encuentro incrementa las tensiones hasta que los PJ tomen su decisión final.

Los cuadros de texto laterales en rojo ofrecen consejos adicionales, enlaces y referencias a *El abrazo del invierno*. Si no jugáis esta aventura, se pueden ignorar muchos de ellos.

MIYA SATOSHI

Miya Satoshi es un personaje de *El abrazo del invierno*, pero a efectos de esta historia es simplemente el señor de Miya Bunji. Sin embargo, si se juega junto con *El abrazo del invierno*, Miya Satoshi habrá dejado de forma intencionada que sea un subordinado el que se encargue de dirimir una cuestión tan importante. Satoshi es un miembro secreto de los Kolat y desea sembrar discordia entre los clanes y crear inestabilidad en el Imperio. Para más información sobre Miya Satoshi, consulta su perfil en *El abrazo del invierno*.



LA PROFECÍA HINOKAMI

La Profecía Hinokami habla de un niño nacido de la sangre de los dragones y la fuerza de los elementos. El niño está destinado a convertirse en un poderoso shugenja y un día se enfrentará a una tremenda criatura envuelta en llamas enviada para destruir al Clan del Dragón y sus tierras. Esta profecía es muy respetada por algunos, aunque muchos otros la consideran un simple cuento de plebeyos.

ESCORPIÓN

Mi leal vasallo, como sabéis nuestro clan ha obtenido recientemente una situación privilegiada en la Corte Imperial a raíz del nombramiento de Bayushi Kachiko como Consejera Imperial. La cuestión de la niña, que normalmente resolverían los Grulla por su cuenta, nos presenta una oportunidad única para examinar la situación de los clanes del Dragón y el Fénix. Teniendo en cuenta las tribulaciones actuales del Clan del Dragón, parecería apropiado que adoptasen a un niño nacido en sus tierras. Aunque esta decisión molestase a los Fénix y a los Grulla, sería un digno sacrificio en nombre de la justicia, ¿no creéis?

FÉNIX

Estimado samurái, nuestro interés en la niña es claro, y su capacidad para hablar directamente con los kami la convierte en un recurso que necesitamos con urgencia. Aunque nuestro deseo por semejante talento natural es obvio, nuestro comportamiento en esta situación debe ser irreprochable. No obstante, vivimos momentos desesperados, y aunque esto pueda ser muy costoso para vos, confío en que haréis todo lo posible para ayudar al heraldo a tomar una decisión en nuestro favor. Si esto supone obtener la influencia y los recursos necesarios para presionarlo, tenéis mi bendición para hacerlo.

GRULLA

Como sabéis, sabio y elegante samurái, nuestro clan se encuentra atareado reforzando nuestras defensas políticas y redoblando nuestros esfuerzos como anfitriones de la Corte de Invierno. Os solicitamos que ayudéis a Miya Bunji en su cometido. Lo único honesto y prudente por nuestra parte es asegurarnos de que se trate a nuestros aliados del Clan del Fénix de la forma más justa posible. Prestar esta asistencia podría también hacer que los Miya nos favorecieran con la Bendición del Emperador, una caravana de artesanos y trabajadores que socorren a las regiones castigadas del Imperio, lo que sería de ayuda dadas nuestras tribulaciones actuales. Esperamos que tratéis este asunto con la debida preocupación.

LEÓN

Honorable samurái, como depositarios de la historia oficial del Imperio Esmeralda es nuestro deber estar presentes y registrar la decisión de la familia Miya respecto de la custodia de Masayo, la niña huérfana. Si durante el proceso ocurriese algo que dejase a los anfitriones Grulla en evidencia, nuestro deber como León sería no dejar constancia de tal desaire al Emperador en los registros oficiales. Un incidente así, sin importar como se produjese, podría situarnos en una posición favorable con las familias imperiales y recordar a los Grulla que los grandes historiadores del Imperio siempre están vigilando.

MANTIS

[nombre del PJ], aunque normalmente tratamos principalmente con los Cangrejo y los Grulla en asuntos de comercio, los Fénix disponen de una costa extensa y amplios recursos naturales que prometen un gran potencial mercantil. Como nuestra relación con la Grulla sigue siendo complicada, ganarnos el favor del Fénix podría proporcionarnos una muy necesaria oportunidad comercial. Te pedimos que brindes toda la ayuda posible a los Fénix en esta difícil situación para fomentar los intereses de nuestro clan.

UNICORNIO

Querido primo, nuestros hermanos Dragón necesitan ayuda, por lo que recurrimos a vos para que se la prestéis en su momento más desesperado. Nuestros vecinos Dragón nos han demostrado un gran respeto desde que regresamos, ciertamente más que los demás clanes. Ganarnos su favor resultaría muy beneficioso para nuestro objetivo de situarnos en el lugar que nos corresponde en el Imperio y a ojos de todo su pueblo. Por lo tanto, es imperativo que ayudemos a nuestros aliados y nos aseguremos de que la niña retorne a su herencia Dragón.

FAMILIAS IMPERIALES

Apreciado socio, nuestro primo y amigo Miya Bunji ha solicitado vuestra ayuda en esta grave cuestión. Es una responsabilidad que no se toma a la ligera, y que puede acabar en una guerra. Vuestras órdenes son claras: decidir el destino de la niña con rapidez y de la forma más amistosa posible para asegurarse de que Miya Bunji pueda retomar lo antes posible sus tareas habituales.

CLANES MENORES

Honorable samurái, la ocasión de codearse con miembros de los Grandes Clanes merece nuestra atención. Es una forma de aumentar nuestro prestigio en incluso de ganarnos el favor del Emperador, además de servir para permitir a aquellos que suelen ignorarnos ser testigos de nuestra auténtica valía. Brindad los servicios que podáis y recopilad los secretos que descubráis para ayudar al Miya al tiempo que honráis a vuestro clan actuando al servicio de la familia imperial.

LA RETORCIDA RED DE RYOKU

Shika Yuki se entrevistó hace poco con Kakita Ryoku, una influyente cortesana Grulla que juega un papel importante en *El abrazo del invierno*, para hablar del dilema de Miya Bunji. Llegados a este punto, Ryoku conoce bien a los personajes y tendrá mucha confianza en su capacidad de discreción. Ryoku se ofrecerá a ayudar a su amiga asegurándose de que los PJ actúen como guardias y supervisores durante el funeral. También sugerirá a sus señores que los PJ serían una elección excelente como asistentes de Bunji y que deberían indicarles que le ofrezcan su ayuda si la solicita.

GUÍA RÁPIDA DE LOS PERSONAJES PRINCIPALES

Masayo: Una niña de gran talento capaz de comunicarse con los kami. Es hija de dos samuráis fallecidos de herencia Dragón y Fénix. Es un peón en una trama de mayor envergadura (página 18).

Miya Bunji: Cartógrafo y heraldo imperial de la familia Miya. Le preocupa el bienestar de Masayo, pero entiende que cualquier situación que afecte a los samuráis tendrá consecuencias políticas. Encargado de determinar el destino de Masayo a instancias de su señor, teme tomar la decisión equivocada, no solo para la niña sino también para Rokugán (página 18).

Shika Yuki: Maestra de origami y una de las famosas casamenteras del Clan del Ciervo. Posee un conocimiento excepcional de los linajes samuráis. Ha sentido la tensión entre los clanes desde la llegada de Masayo y espera ayudar a Miya Bunji a tomar la decisión correcta, aunque eso signifique sacrificarlo a él o a los PJ en el proceso (página 20).

Asako Haruki: Líder de la delegación Fénix y primo del daimyō Asako. Está sometido a una enorme presión como consecuencia de las recientes dificultades espirituales en tierras del Fénix. Hará todo lo que esté en su mano para garantizar que el futuro de Masayo reside en su clan, aunque esto signifique sacrificar en el proceso sus sentimientos románticos por Mirumoto Kazuya y su honor (página 19).

Isawa Yoshiko: Shugenja del Clan del Fénix reservada pero inteligente. También se ha ofrecido a adoptar a Masayo. Oculta el hecho de que es la hermana ilegítima de la madre de Masayo (página 22).

Kitsuki Tomoyo: Líder de la delegación Dragón e hija menor del daimyō Kitsuki. Tomoyo es una mujer joven y enérgica, dedicada a su clan y dispuesta a respaldar sus palabras con su acero. Hará todo cuanto esté en su mano sin salirse de los límites del honor para asegurarse de que su clan ostente la custodia de la niña, aunque su propio pasado podría influir en su decisión (página 20).

Mirumoto Kazuya: Temerario oficial veterano del Clan del Dragón que se ha ofrecido a adoptar a Masayo. Cree en la Profecía Hinokami y es seguidor de la secta de la Tierra Perfecta. Kazuya considera que Masayo es el niño del que habla la profecía y que criar a alguien tan importante le permitiría mejorar su posición. También es el amante secreto de Asako Haruki y la situación actual está sometiendo su relación a una gran cantidad de presión (página 21).

Daidoji Aki: Yōjimbō y experto jugador de kemari. Es famoso por su habilidad en este deporte, además de por ser temperamental y mujeriego. Ansía ser un héroe como lo fue su padre (página 21).

EL TEMPLO DE
KYÜDEN DOJI

Los Distinguidos Palacios de la Grulla, conocidos también como Kyüden Doji, se alzan sobre los blancos acantilados de la costa oriental de Rokugán. Pero en las colinas situadas tras el gran castillo, más allá de la ciudad circundante y al final de una escalera de caracol, se oculta un complejo de templos shinseístas.

Está compuesto por varios edificios blancos y dorados con tejados de tejas rojas diseñados para albergar cada uno de ellos hasta un centenar de invitados, mientras que el edificio principal es lo bastante grande como para acoger a doscientos cincuenta. Las pesadas puertas de madera grabada de más de tres metros y medio de altura, cada una de ellas tallada a partir de un único roble, reciben a los huéspedes en su cómodo interior. El espacioso y sobrio templo cuenta con suelos de madera pulida y filas de esteras para arrodillarse situadas ante una plataforma elevada que los monjes utilizan para dar sus sermones.

Acto 1: La niña perdida

En el primer acto los PJ reciben la tarea de actuar como guardianes durante el funeral conmemorativo de dos samuráis. Conforme avanza la noche una fuerte tormenta de nieve sacude el templo y los PJ deberán actuar para mantener el orden y la seguridad de los asistentes. Al haber demostrado ser rápidos de pensamiento, Bunji solicitará a los PJ que le ayuden a decidir sobre la adopción de Masayo.

ENCUENTRO CON MASAYO


Con la ayuda de Kakita Ryoku, Shika Yuki ha solicitado a los señores de los PJ que ayuden a supervisar el funeral que se celebrará en un pequeño templo situado en las colinas que dan a los Distinguidos Palacios de la Grulla. Como este funeral debe celebrarse rápidamente y con poca antelación, para el Clan de la Grulla resulta más sencillo delegar una tarea de tan poca importancia a samuráis de menor entidad en lugar de tener que dedicar más recursos. Bunji sigue sin estar convencido de la capacidad de los PJ para ayudarlo, pero aceptará el plan de Yuki. Bunji no quiere dejar nada al azar y desea obtener más información sobre los PJ, por lo que se acercará a ellos antes del funeral y les preguntará por sus logros previos. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Mientras observáis a la multitud compuesta por delegados Dragón y Fénix reunidos en el templo os percatáis de la presencia de un hombre bajito de rostro redondo y mejillas sonrosadas vestido con ropas elegantes adornadas con el mon de la familia imperial Miya. Cuando le veis sonríe y se acerca.

Junto a él se encuentra una joven de no más de doce años. La niña se toquetea el kimono con una mano, como si se sintiese incómoda con el material, mientras que con la otra aferra con firmeza una muñeca andrajosa llena de paja cuyo ojo derecho cuelga de un hilo. El hombre se inclina y dice:

—Soy Miya Bunji, heraldo de la familia Miya y cartógrafo imperial. Esta es Masayo, se encuentra bajo mi custodia.

Después de presentarse y presentar a Masayo, Bunji hablará un poco con cada PJ y le preguntará sutilmente por sus habilidades. Cada PJ deberá hacer una **tirada contra un NO de 2** utilizando una habilidad apropiada en la que destaque con un enfoque social para representar que el PJ está hablando sobre el tema en el que es un experto.

Si tiene éxito, Bunji quedará impresionado y se ofrecerá a hablar con ellos más tarde. Si fallan, Bunji dudará de su capacidad para resolver su dilema, lo que incrementará en 1 el NO de su siguiente interacción social con él. Al hablar con Bunji, el PJ puede gastar  para percatarse de su inquietud y preocupación. Si hacen referencia a este hecho se pondrá nervioso, les sugerirá hablar más tarde y se excusará.

MEDIDAS DESESPERADAS

La situación está deteriorándose y todas las partes comienzan a desesperarse. Nadie quiere provocar un derramamiento de sangre, especialmente Bunji, pero la seguridad de la niña es primordial para todos los implicados. Por este motivo es posible que cualquiera de los clanes involucrados, ya sea Ciervo, Dragón, Fénix o puede que incluso la familia imperial, se sienta lo bastante desesperado como para tratar de secuestrarla.

El DJ deberá vigilar la situación en su partida para decidir por cuál de las opciones parecen decantarse los PJ. Así podrá utilizar esa elección para que sea el clan que contrate a los shinobi mercenarios y complicar así aún más la situación.

Cuando Bunji y Masayo se vayan, los PJ verán que Masayo tiene una marca de nacimiento en el cuello compuesta por varias líneas onduladas justo debajo de la oreja derecha. Una **tirada de Teología (Tierra) contra un NO de 3** permitirá a los PJ darse cuenta de su parecido con el símbolo de Yamakaze, la fortuna de los vientos de montaña.

SIRVIERON CON HONOR

Un único tañido de campana anunciará el comienzo de la ceremonia. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Observáis a los reunidos mientras los últimos rayos de sol desaparecen en el lejano horizonte. Las paredes están decoradas con estandartes que exhiben los mon de los clanes del Dragón y el Fénix, mientras que en la parte delantera dos sacerdotes y sus ayudantes se dirigen a la congregación. Sentados en primera fila están Miya Bunji, Masayo y una mujer de mediana edad vestida con los colores del Clan del Ciervo: el marrón y el blanco de su vestimenta contrastan con el mar de túnicas rojas y verdes. Entre los cánticos de los monjes podéis oír a Masayo llorando débilmente, mientras un viento frío sopla entre las grietas del edificio.

Los sacerdotes entonan oraciones para agradecer a los kami el haber permitido que Masayo volviera sana y salva y para subrayar los logros de sus padres. Sin embargo, como los sacerdotes no conocen demasiado bien a los samuráis fallecidos, muchas de sus plegarias pueden haber sido un tanto exageradas. A medida que transcurre la ceremonia, Masayo se va emocionando poco a poco, lo que obliga a Bunji y Yuki a consolarla.

A la izquierda se encuentra la delegación Dragón, incluyendo a Kitsuki Tomoyo y a Mirumoto Kazuya, mientras que a la derecha se sienta la delegación Fénix, incluyendo a Asako Haruki y a Isawa Yoshiko. Hay alrededor de sesenta asistentes a la ceremonia. Aparte de los PJ y de los asistentes Grulla, Bunji y Yuki son los únicos que no pertenecen a los clanes del Dragón o el Fénix.

El deber de los PJ durante la ceremonia consistirá en supervisar a los reunidos y mantener en calma a los dos bandos. La tensión se va haciendo cada vez más palpable, y los PJ deberán mantenerse en guardia ante cualquier indicio de hostilidad manifiesta.

UNA TORMENTA DE PORTENTOS

A medida que avanza la ceremonia el viento en el exterior comienza a hacerse más fuerte. Cerca del final Masayo pierde la compostura y sus llantos resuenan en toda la estancia. Bunji intenta consolarla sin éxito. Los PJ pueden hacer una **tirada de Teología, Navegación o Sentimiento contra un NO de 4 (Vacío 2, Tierra 5)** para darse cuenta de que el empeoramiento del clima se corresponde con los arrebatos de la niña.

El viento se va haciendo cada vez más potente hasta que, de pronto, las puertas del templo se abren de golpe y la sala se llena de nieve y escombros. Pronto resulta evidente que una fuerte tormenta invernal sacude el templo. Los asistentes Grulla se apresuran a asegurar el edificio apuntalando puertas y ventanas con barricadas. Asako Haruki y Kitsuki Tomoyo intentan calmar a sus delegaciones, pero a medida que el pánico se va extendiendo entre los asistentes, muchos dirigen su mirada a los PJ en busca de consejo.

El DJ debería tratar esta escena como una única intriga. En su papel de guardias y supervisores, los PJ deberán elegir cualquiera de los objetivos de la **Tabla 1-1: Objetivos en el templo**. Pueden tratar de cumplir tantos objetivos como deseen durante la tormenta, que en términos de juego se representará como una intriga de 4 asaltos, o 2 horas de tiempo narrativo.

Consolar a Masayo

Masayo se aferrará a Bunji, negándose a soltar a su tutor. Si los PJ se dan cuenta del vínculo existente entre Masayo y la tormenta, podrían tener una oportunidad de actuar. Podrían acercarse a Bunji y a Masayo e intentar tranquilizarla. Esto tendrá un gran impacto en la escena y representará una gran oportunidad interpretativa. Si algún PJ consuela a Masayo (obteniendo los puntos de impulso necesarios para cumplir ese objetivo), los puntos de

TABLA 1-1: OBJETIVOS EN EL TEMPLO


OBJETIVO	DIFICULTAD	IMPULSO NECESARIO
Calmar a los asistentes	Tirada de Cortesía contra NO 3 (Tierra 2, Fuego 4) o tirada de Mando contra NO 3 (Tierra 2, Fuego 4)	4
Consolar a Masayo	Tirada de Sentimiento contra NO 3 (Agua 2, Aire 4) o tirada de Teología contra NO 4 (Vacío 3, Aire 3, Tierra 5)	4
Reforzar el templo	Tirada de Trabajo manual contra NO 3 (Fuego 2, Aire 4) o tirada de Aptitud física contra NO 2 (Tierra 2, Vacío 4)	4

LAS IMPRESIONES DE SHIKA YUKI

Yuki percibe un gran peligro en torno a Masayo y quiere hacerse una idea de los lazos existentes entre ella y los PJ. Tiene la intención de invitarlos a desayunar y aprovechar la oportunidad para estudiarlos y determinar sus motivaciones. Si no descubre ninguna mala intención hacia la niña, les ofrecerá consejo, al darse cuenta de que tenerlos como aliados es mejor que arriesgarse a que actúen en su contra, sobre todo porque desea que Bunji adopte a Masayo en lugar de que acabe en cualquiera de los dos clanes.

impulso necesarios para los objetivos Calmar a los asistentes y Reforzar el templo se reducirán cada uno en 2 a medida que la tormenta se disipa. Por este motivo, es posible que una vez calmen a Masayo descubran que ya han acumulado los puntos de impulso necesarios para cumplir uno o los dos objetivos, en cuyo caso se completarán de inmediato.

Interacciones sociales

Un PJ más sociable podría querer conversar con algunos de los asistentes, especialmente si son PNJ importantes, al tiempo que mantiene la situación en calma. Esta es una buena oportunidad para analizar las motivaciones, fortalezas y debilidades de los PNJ. Los PNJ describirán abiertamente sus posturas si algún PJ habla con ellos, y revelarán cualquiera de los hechos descritos en la **Tabla 1-2: Afirmaciones de los clanes**. Los PJ pueden gastar  para descubrir una más de las afirmaciones de cada clan respecto de Masayo.

Lo que quedará claro durante cualquiera de estas interacciones es que tanto el clan del Dragón como el del Fénix se muestran inflexibles en cuanto a la legitimidad de su herencia, aunque existen pocas pruebas que respalden sus afirmaciones.

NIÑA AFLIGIDA

A pesar de que los padres de Masayo murieron cuando era muy pequeña, tiene recuerdos muy claros de ellos. Masayo es muy madura para una niña de su edad, pero la presión y la tensión de las circunstancias que rodearon su rescate le están pasando factura. Los acontecimientos recientes, desde el modo en que fue separada de su familia plebeya por motivos que no comprende por completo hasta la comprensión de lo importantes que eran sus padres, la han dejado confusa y afligida.

Aunque Miya Bunji fue el hombre que la separó de su aldea, Masayo confía en él. Bunji le habla con un cariño genuino, y Yamakaze parece tranquilizarse en su presencia. Masayo puede sentir que Bunji está sufriendo, aunque no sabe por qué y desea ayudarlo. Su naturaleza amable y su mirada bondadosa le recuerdan a su padre, lo que la atrae a su lado. Lo cierto es que Masayo desea que Bunji la adopte en lugar de que lo haga un extraño, pero lo mantendrá en secreto hasta el final del Acto 2.

EL CLAN DEL CIERVO

Los Ciervo buscan el equilibrio de la sociedad.

Cuando el poder de los Grandes Clanes es similar se esfuerzan por superarse unos a otros, pero no se atreven a ir a la guerra.

La competencia es la esencia del progreso. La unidad y la armonía son ideales imposibles en un mundo donde la diversidad y el conflicto son inevitables.

Por lo tanto, cuando los Ciervo se percatan de que un clan es fuerte y otro es débil, recurren al subterfugio para equipararlos. Son ingenieros sociales y optimizan el Imperio para ponerlo rumbo a la prosperidad.

Los casamenteros se relacionan con la alta sociedad con el objetivo de recopilar información y manipular la corte, mientras que sus shinobi realizan misiones secretas desde las sombras. Destruyen y salvan a la gente, todo en aras del equilibrio.

Efectos de la tormenta

La fuerte tormenta hará que todos los presentes se encuentren algo nerviosos y no estén preparados para las interacciones sociales. Todas las tiradas sociales a excepción de las indicadas en la **Tabla 1-1: Objetivos en el templo**, en la página 7, verán su NO incrementado en 1.

PASIONES A FLOR DE PIEL

Al final del segundo asalto, Mirumoto Kazuya e Isawa Yoshiko (los candidatos a adoptar a Masayo) comienzan a discutir sobre sus intenciones, lo que hace llorar aún más a la niña y que la tormenta se recrudezca todavía más. Los PJ necesitarán separarlos o arriesgarse a que se produzca un incidente en medio de la confusión.

Para calmarlos será necesaria cierta discreción, lo que requerirá tener éxito en una **tirada de Cortesía o Mando contra un NO de 3 (Fuego 4, Aire 2)**. Si algún PJ tiene éxito podrá separar a la pareja sin mayores consecuencias. Un PJ deberá perder una cantidad de Honor igual a su rango de Honor para no intervenir en la discusión.

Un fracaso incrementará en 1 el NO de todas las tiradas, incluidas las hechas para consolar a Masayo. Si los PJ tienen éxito, ganarán un punto de Honor por ilustrar el precepto de Rei (Compasión) del Bushidō al ayudar a Kazuya y a Yoshiko a guardar las apariencias. Un éxito en esta tirada no generará puntos de impulso para completar la intriga.

UNA SOLICITUD DE ASISTENCIA

Aunque los PJ fallen sus tiradas, Masayo acabará llorando hasta caer agotada y se sumirá en un profundo sueño. La tormenta amainará, permitiendo a los reunidos volver a sus alojamientos. Antes de partir Bunji hablará con los PJ, juntos si es posible, para darles las gracias por sus servicios, aunque no hayan tenido éxito. Los PJ se darán cuenta de que Bunji está solo, aunque Masayo no se encontrará lejos: en ese momento está al cuidado de Shika Yuki. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

—Estoy seguro de que ya conocéis mi actual dilema, como también estoy seguro de que mañana por la mañana estará enterada toda la corte. Como habéis visto, las tensiones entre los clanes del Dragón y el Fénix son elevadas. Se me ha indicado que estaríais a la altura de la situación a la que me enfrento, y tenía la esperanza de pedirlos otro favor. Me gustaría reunirme con vosotros en un lugar más privado, un desayuno a la orilla del lago con mi asociada Shika Yuki. ¿Estáis de acuerdo?

Es posible que los PJ tengan dudas sobre la situación en su conjunto, pero Bunji se encontrará agotado y prometerá hablar de todo lo que deseen al día siguiente con los PJ.

TABLA 1-2: AFIRMACIONES DE LOS CLANES

CLAN	AFIRMACIÓN
Fénix	Antes de su desaparición, Shiba Miku era una shugenja Fénix. Existen registros de su marca de nacimiento, que consistía en tres líneas onduladas. Esta marca coincide con la marca de nacimiento que Masayo tiene en el cuello.
Fénix	Existen precedentes en los que un shugenja de talento se unió al Clan del Fénix, aunque existan vínculos de herencia con otros clanes.
Fénix	Los mapas existentes muestran que la aldea de Chisanrū fue en el pasado parte de las tierras de su clan, y se hallaron pergaminos Fénix en la casa derruida en la que se encontró a Masayo.
Dragón	La katana que recuperó Bunji es de un antiguo diseño Dragón: su hoja lleva grabadas escenas de una batalla épica en las montañas, y su empuñadura está decorada con los símbolos del mon de la familia Kitsuki.
Dragón	Existen documentos históricos que muestran la fundación de la aldea de Chisanrū y su ubicación dentro de las fronteras del Clan del Dragón.
Dragón	Las enseñanzas de la Profecía Hinokami hablan de un niño de dos familias que se unirá al Clan del Dragón, y que su destino es derrotar a una criatura gigantesca que pondrá en peligro las tierras Dragón. El clan cree que Masayo es este niño.

DESAYUNO A LA ORILLA DEL LAGO

Cuando los PJ lleguen a la orilla septentrional del lago a la mañana siguiente, lee en voz alta o parafrasea el texto a continuación:

El lago está tranquilo y cristalino, y una fuerte nevada ha cubierto la zona con un manto blanco. Justo delante, un mirador de elegante factura domina la costa. En su interior se encuentran Bunji, Yuki y Masayo sentados ante un apetitoso surtido de platos, y Bunji os saluda cuando os acercáis, haciéndoos un gesto para que os unáis a ellos. Al entrar, Yuki os brinda una amable sonrisa, pero luego continúa doblando meticulosamente una criatura de origami. Masayo se sienta a su lado, demasiado ensimismada por los pliegues que está haciendo Yuki como para fijarse en vosotros.

Yuki es del Clan del Ciervo, y una **tirada de Gobierno (Tierra) contra un NO de 2** permitirá a los PJ recordar que es un Clan Menor que busca mantener el equilibrio uniendo a individuos de ideas afines y garantizando la protección de esas relaciones (consulta el cuadro de texto **El Clan del Ciervo** en la página 8). Una vez que los PJ se hayan sentado, Yuki completará rápidamente su figura de origami, que será el animal representativo del clan del PJ que más haya impresionado a Bunji (consulta la página 6). Luego se lo ofrecerá como regalo a los PJ y sonreirá. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Miya Bunji parece estar tenso mientras os ponéis cómodos. Yuki dice en voz baja:

—Por favor, disfrutad de este generoso desayuno preparado para nosotros por nuestros amables anfitriones Grulla —cuando empezáis a comer, la mujer vuelve a

hablar—. He tenido visiones de este instante desde hace ya varias semanas y me alegro de que hayáis elegido uniros a nosotros. No voy a haceros perder el tiempo. Mi visión me indica que Bunji puede beneficiarse de vuestra experiencia para elegir el lugar adecuado para la niña. ¿Estaríais dispuestos a ayudarle?

Es posible que los PJ deseen hacer algunas preguntas a Bunji, a Yuki y puede que incluso a Masayo. Masayo es muy tímida y no estará dispuesta a responder a demasiadas preguntas, sobre todo en lo que respecta a sus deseos. Bunji y Yuki les darán la información que conocen sobre los dos candidatos a adoptar a Masayo, y puedes utilizar los ejemplos de la **Tabla 1-2: Afirmaciones de los clanes** para saber qué podrían decir.

UNA INVITACIÓN A JUGAR

Durante el desayuno Yuki menciona que tanto Mirumoto Kazuya como Isawa Yoshiko han aceptado participar en un torneo de kemari que se ha organizado para esa misma mañana un poco más tarde. Yuki espera que esto pueda aliviar las tensiones y hacer que se calmen los ánimos. Pedirá a los PJ que se unan al torneo, sobre todo si ya han establecido una relación con los delegados. Bunji también expresará su entusiasmo ante la oportunidad de que todas las partes interesadas se conozcan y rompan el hielo.

Acto 2: Los que toman

En el Acto 2, los personajes participarán en un torneo de kemari organizado por Shika Yuki en nombre de Miya Bunji para ayudar a los candidatos a la adopción a descargar sus frustraciones. Por desgracia ocurrirá justo lo contrario: el candidato Dragón retará a la candidata Fénix a un duelo.

KEMARI

El kemari es un juego al que juegan tanto niños como samuráis de todo Rokugán. Comienza con un grupo de ocho personas que se pasan una pelota o saco de cuero usando los pies, las rodillas, los hombros y la cabeza. Los participantes deben mantener los brazos cruzados a la espalda y formar un círculo. Un árbitro lanza la pelota al centro del círculo y el primer participante que se adelante pasa la pelota a otro. A partir de ese momento se tratará de mantener la pelota en el aire el mayor tiempo posible.

Si a un jugador se le cae la pelota, quedará eliminado de inmediato de la competición. Los participantes irán siendo eliminados uno por uno hasta que solo queden dos. Estos dos últimos participantes

se disputarán el primer puesto, y el ganador y el segundo clasificado pasarán a la siguiente ronda de la competición. La competencia es feroz: los participantes recurren a menudo a comentarios despectivos para tratar de desestabilizar a sus competidores.

En la corte se suele jugar a kemari con la vestimenta completa cortesana: es un juego de habilidad y astucia, que a menudo provoca embarazosas exhibiciones de mala educación y falta de deportividad. Los participantes descubren pronto que mantener la dignidad durante una partida es tan complicado como mantener la pelota en el aire, algo que supone una sutil metáfora de la dualidad de la vida de un samurái.

Los PJ se verán obligados a intervenir, pudiendo incluso a llegar a actuar como campeones en el proceso.

Después de ultimar los preparativos para el duelo ocurre lo impensable: unos asaltantes secuestran a Masayo. En este punto los PJ descubrirán la existencia de un tercer grupo interesado, y sospecharán que uno de los dos clanes está jugando sucio. Al final, los PJ deberán poner a prueba a Masayo y su idoneidad para el genpuku, momento en el que la paciencia de los PJ les permitirá descubrir una revelación capaz de desbaratar todos sus esfuerzos.

LOS JUEGOS A LOS QUE JUGAMOS

Una competición de kemari brindará a los personajes la oportunidad de hacer algo de ejercicio y ser testigos de las crecientes tensiones entre los clanes del Dragón y el Fénix. Yuki saludará a los PJ al llegar, y presentará formalmente a cada uno de ellos a los competidores. Puede que el DJ desee incluir a uno o más de los PNJ de *El abrazo del invierno* (por ejemplo, Ikoma Rumiko o Susano-o no Izen) como participantes o como parte del público.



Bunji estará también presente junto con Masayo y se sentará en un estrado cercano mientras explica a la niña en voz baja las reglas y matices del juego. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

El patio del palacio principal parece tranquilo, pero las ramas cubiertas de nieve de los cerezos secos contrastan notablemente con la tensión que se respira en el aire. Se ha erigido un pequeño

escenario en el extremo norte del patio en el que descansan varios árbitros mientras esperan a que se reúnan los participantes.

EL PÍCARO CAMPEÓN DE KEMARI

Uno de los participantes es un joven descarado y lleno de bravuconería llamado Daidoji Aki, actual campeón de kemari de la Corte de Invierno. El joven interactuará con cada uno de los PJ, ofreciéndoles consejos sobre cómo jugar, aunque la forma en que lo hace describe más sus logros que nada útil. Aki no sabe por qué los PJ participan en el torneo, y si los PJ comparten con él alguna información fingirá desinterés. Parecerá un tanto distraído en cualquier conversación.

Los PJ que hablen con Aki podrán hacer las tiradas sociales apropiadas para saber más sobre él y sus hazañas. Si el PJ utiliza un planteamiento de Aire podrá gastar  para darse cuenta de que la atención de Aki está centrada en Isawa Yoshiko mientras se prepara para la competición. Cualquier  de Aire adicional gastado durante esta escena revelará el interés romántico de Aki hacia Yoshiko, y preguntará al PJ si puede presentarles.

Aki utiliza su capacidad Tácticas de kemari (página 21) con gran eficacia en los preliminares del torneo y en las rondas posteriores. Yoshiko, sin embargo, se comportará de la mejor manera posible y si le presentan a Aki aprovechará la oportunidad para familiarizarse con los PJ y sus intenciones, ignorando en gran medida las atenciones de Aki.

RUMORES EN EL TORNEO

Durante el torneo, los PJ pueden oír los siguientes rumores relacionados con la trama o con la Corte de Invierno:

- ☉ Un poderoso oni ha poseído a la niña Masayo, y los Grulla han solicitado a la delegación Cangrejo que envíe a uno de sus cazadores de brujos para expulsar a la criatura. (Falso)
- ☉ Shika Yuki y sus asistentes del Clan del Ciervo nunca recibieron una invitación para asistir a la Corte de Invierno de este año, sino una invitación personal de Kakita Ryoku. (Cierto)
- ☉ Durante el verano pasado Asako Haruki mantuvo reuniones secretas con Mirumoto Kazuya. (Cierto)
- ☉ Daidoji Aki está casado, y su esposa está actualmente embarazada de su tercer hijo. También ha tenido varios hijos con otras mujeres en los últimos años. (Cierto)
- ☉ Uno de los miembros de la delegación Fénix no es quien dice ser. ¿Creeríais que existen sospechas de que nació fuera del matrimonio? (Cierto)
- ☉ ¿Habéis oído que los delegados Dragón solicitaron una reunión de emergencia anoche con Miya Bunji, pero no invitaron a los Fénix? (Cierto)
- ☉ Asako Haruki es amigo íntimo del heraldo imperial Miya Satoshi. Oyeron a los dos discutir sobre la niña anoche. ¿Acaso los Miya favorecen a los Fénix? (La discusión es cierta)
- ☉ Los recursos de Miya Bunji se han ido reduciendo cada vez más desde el fallecimiento de su familia. Un soborno le podría resultar verdaderamente beneficioso y la delegación Dragón puede ofrecerle mucho jade que vender a los Cangrejo para obtener beneficio. (Falso)

QUE COMIENCEN LOS JUEGOS

En última instancia, el árbitro principal, un anciano monje llamado Shinpa, llama a todos los participantes para que se reúnan y les explica las reglas del juego. Aunque hay numerosos participantes en la competición, los únicos participantes con resultados a efectos de reglas son los que aparecen en la **Tabla 1-3: Resultados del torneo de kemari**.

Ahora que los PJ tienen un mejor entendimiento de la situación y de lo que está en juego, pueden aprovechar que participan en el torneo para observar a los PNJ e interactuar con ellos. La competencia entre los Fénix y los Dragón será feroz. Durante la primera ronda todos los participantes del torneo hacen una **tirada competitiva de Actividad física o Pasatiempos contra un NO de 2 (Fuego 1, Agua 1, Vacío 3)**. Cada ronda posterior el NO de la tirada se incrementa en 1. Los personajes que fallen la tirada y el que obtenga la menor cantidad de éxitos adicionales quedará expulsado de la competición. Si sigue habiendo algún empate después de aplicar la regla universal de desempate (los PJ antes que los PNJ), ganará el personaje con el valor de Estatus más elevado.

El DJ puede hacer las tiradas de forma individual para cada PJ utilizando las características apropiadas del Apéndice o utilizar la **Tabla 1-3: Resultados del torneo de kemari** para ahorrar tiempo. En esta tabla se indican los resultados de las tiradas de los PNJ para cada ronda. El DJ hará que cada participante efectúe su tirada y luego las comparará con los resultados de la tabla.

CÓMO DIRIGIR EL TORNEO

Aunque normalmente los torneos de kemari se celebran en grupos de ocho participantes, el DJ puede ignorar este requisito y optar por incluir a todos los PJ y PNJ en un mismo grupo, aunque sean menos de ocho. La **Tabla 1-3: Resultados del torneo de kemari** muestra las puntuaciones de cada participante PNJ, así como los 🍀 obtenidos para usar en capacidades.

Al finalizar el torneo, el DJ puede consultar la página 17 para más información acerca de las recompensas por vencer en el torneo.

Un comentario inapropiado

Durante el torneo se producirá un acalorado intercambio entre Daidoji Aki y Kitsuki Tomoyo. Si los PJ se acercan, descubrirán que Aki hizo un comentario despectivo sobre la forma en que los Dragón crían a sus hijos. Aki solo lo hizo para irritar a su competidor, pero parece que el comentario ha tenido efecto, probablemente debido a la disminución de la tasa de natalidad del clan que se ha producido en los últimos años. Los PJ que deseen intervenir pueden tratar de calmar a Tomoyo, para lo que deberán tener éxito en una **tirada de Mando o Cortesía contra un NO de 3 (Aire 1, Tierra 5)**. Si los PJ no intervienen, la situación se agravará hasta que lleguen los guardias. Esto hará que parezca que Bunji, el anfitrión principal del torneo, no puede controlar a sus invitados, y que le resulte aún más complicado mantener la calma entre los Dragón y los Fénix. Si los PJ son incapaces de calmar a Tomoyo, el exabrupto de la Dragón influirá negativamente en sus posibilidades de hacerse con la custodia de Masayo en la escena final de intriga en la corte (consulta **Acto 3: Los que reciben** en la página 16).

DESAFÍO JUSTO

Al final de la última ronda la situación llegará a su punto culminante cuando Mirumoto Kazuya acuse a Isawa Yoshiko de hacer trampas. Afirmará que la Fénix obstaculizó una de sus maniobras, lo que provocó que quedase eliminado de la competición. La discusión se agravará rápidamente. Lee o parafrasea en voz alta lo siguiente en el punto álgido del exabrupto de Kazuya:

Mirumoto Kazuya está furioso. Tiembla visiblemente de rabia. Tomoyo se acerca para reconfortarlo, pero sus palabras no parecen tener efecto. De repente Kazuya se lanza hacia delante, señala a Yoshiko y grita:

—Sé quién eres, shugenja. Llevas un wakizashi como si te perteneciera, pero no eres más que una charlatana. Crees que puedes engañarnos a todos, pero conozco tu engaño, tu vergüenza. Te reto a un duelo a primera sangre para que podamos resolver esta disputa, ¡o todos sabrán que estoy en lo cierto cuando te llamo mentirosa y tramposa!

CONFLICTO

En esta aventura no se lleva un control del Conflicto de los participantes PNJ, aunque los PJ deberán tener en cuenta los que acumulen. Al final de la segunda ronda, cuando Daidoji Aki y Kitsuki Tomoyo discutan, el DJ debería plantearse que Tomoyo se quite la máscara. Al final de la tercera ronda Mirumoto Kazuya, que será el objetivo tanto de Daidoji Aki como de Isawa Yoshiko, también se quitará la máscara y sufrirá un Exabrupto indecoroso.

En caso de que un PJ desee infligir Conflicto a cualquiera de los participantes durante el torneo, cada PNJ comenzará con una cantidad de Conflicto acumulado igual a la mitad de su valor de Compostura.

TABLA 1-3: RESULTADOS DEL TORNEO DE KEMARI

PNJ	RONDA 1 (NO 2)	RONDA 2 (NO 3)	RONDA 3 (NO 4)
Asako Haruki	Éxito con 1 🍀 adicional y 1 🍀	Éxito con 0 🍀 adicionales	Eliminada
Daidoji Aki	Éxito con 2 🍀 adicionales y 2 🍀	Éxito con 2 🍀 adicionales y 1 🍀	Éxito con 1 🍀 adicional y 1 🍀
Isawa Yoshiko	Éxito con 2 🍀 adicionales y 2 🍀	Éxito con 2 🍀 adicionales y 1 🍀	Éxito con 1 🍀 adicional
Kitsuki Tomoyo	Éxito con 1 🍀 adicional	Éxito con 0 🍀 adicionales y 1 🍀	Éxito con 0 🍀 adicionales
Mirumoto Kazuya	Éxito con 2 🍀 adicionales	Éxito con 1 🍀 adicional	Éxito con 0 🍀 adicionales y 1 🍀



El duelo es solo para salvar las apariencias, pero Kazuya se tomará la cuestión muy en serio y exigirá compensación por las supuestas acciones de Yoshiko. Yoshiko estará visiblemente sorprendida por el arrebato y dirigirá inmediatamente su mirada hacia Asako Haruki en busca de consejo. Haruki agachará la cabeza avergonzado, ya que fue él quien hizo saber a Kazuya la declaración de la shugenja, en la que afirmaba que es la hermana ilegítima de Shiba Miku, la madre de Masayo. Yoshiko alega ignorancia y parece bastante asustada por la exagerada reacción del Dragón. Sabe que, aunque es una shugenja de talento, no es rival para Kazuya en un duelo.

A Yoshiko no le quedará más remedio que aceptar el desafío o buscar un campeón que la sustituya. Es consciente de que no servirá de nada a Masayo sin su honor, pero también de que los PJ están implicados en la investigación y que ejercen influencia sobre Miya Bunji. Su intención es conseguir que simpaticen con su causa, por lo que recurrirá al PJ con el mayor nivel en Artes marciales (Armas cuerpo a cuerpo) que tenga un valor de Estatus inferior al suyo y no sea Dragón y le rogará que sea su campeón.

NEGARSE A SER CAMPEÓN

Rechazar una solicitud semejante representaría una violación importante del precepto de Honor del Bushidō, por lo que para negarse deberá perder una cantidad de Honor igual al doble de su rango de Honor. Si ninguno de los PJ acepta la solicitud de Yoshiko, Daidoji Aki se ofrecerá a combatir en su lugar. Varios Grulla de alto rango observarán con gesto de disgusto y hablarán de la negativa de los PJ durante días.

OTRO MOMENTO, OTRO LUGAR

Dirigir el duelo es sencillo, y Mirumoto Kazuya exigirá utilizar una katana. Tal y como mencionó en su exabrupto, el duelo será a primera sangre. Kazuya es un tipo honorable y permitirá rendirse a su oponente si desea retirarse. Agobiado y con la esperanza de que un duelo regulado provoque menos revuelo, Bunji declarará válido el desafío e indicará que tendrá lugar justo después del mediodía en el pabellón principal.

El DJ debería emplear las reglas de Resolución de duelos en una sola tirada de la página 261 del manual básico en caso de que Kazuya combata contra Aki, pero también puede usar esta regla si desea resolver de forma más rápida un duelo entre un PJ y un PNJ.

EL DUELO

El duelo tiene lugar unas horas después del mediodía. Si algún PJ aceptó ser el campeón de Yoshiko la mujer le saludará antes del duelo y rezará una breve oración por sus servicios. Después le contará lo que ha descubierto de la aventura entre Kazuya y Haruki, una confesión que espera que el PJ pueda utilizar para poner fin al duelo.

Numerosos espectadores asistirán al duelo y se mostrarán ansiosos por ver el resultado. Si Kazuya sale victorioso exigirá una disculpa y que Yoshiko admita su linaje tal y como se acordó (consulta el secreto de Yoshiko en la página 22). Si Kazuya pierde, se disculpará por su arrebato. Yoshiko no exigirá a Kazuya que admita su romance con Asako Haruki, ya que es consciente de que admitirlo supondría una carga política adicional para su señor. Si un PJ participa en el duelo y sale derrotado, ganará una cantidad de Honor igual a su rango de Honor. Si sale victorioso, ganará además una cantidad de Gloria igual a su rango de Gloria.

¡SECUESTRO!

En esta escena varios shinobi armados irrumpen en la casa de huéspedes imperial y atacan a Miya Bunji, hiriéndolo y secuestrando a Masayo. Los mercenarios drogan a la niña para mantenerla aletargada y escapan por los sinuosos senderos del recinto amurallado. Esto desembocará en una persecución, y es probable que tanto Bunji como los PJ se enfrenten a graves consecuencias si no logran capturar a los asaltantes y rescatar a Masayo.

LA CASA DE HUÉSPEDES IMPERIAL

Después del torneo y el duelo posterior, Bunji invitará a los PJ y a Yuki a cenar en la casa de huéspedes imperial para hablar sobre sus planes para el día siguiente. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Llegáis a los aposentos de Bunji al mismo tiempo que Shika Yuki. Mientras os saluda, oís un fuerte grito y el sonido de algo chocando contra el suelo. La puerta que tenéis delante se abre de golpe con una fuerte ráfaga de viento: Bunji sale tambaleándose de la habitación y se desploma contra una pared, manchando la madera con sangre fresca procedente de un corte en el brazo. Aprieta los dientes en una evidente mueca de dolor mientras grita:

—¡Masayo! ¡Se la han llevado! ¡Hacia la muralla occidental!

Si los PJ desean perseguir a los atacantes tendrán que hacer varias tiradas para tratar de capturarlos. La escena de la persecución se desarrolla en el transcurso de tres asaltos.

Durante el primer asalto los PJ deberán hacer una **tirada de Aptitud física contra un NO de 2 (Agua 1, Fuego 1, Tierra 3)** para determinar su iniciativa y poder divisar a los asaltantes. Si tienen éxito, comenzarán la persecución a alcance 4 de los shinobi. Reduce en 1 el alcance por cada 2 Éxitos adicionales obtenidos en la tirada. Si algún PJ falla la tirada, comenzará la persecución a alcance 5.

Cualquier PJ que se detenga para ocuparse de las heridas de Bunji, deberá hacer una **tirada de Medicina (Tierra) contra un NO de 2** para detener la hemorragia. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Mientras vendas las heridas de Bunji, le oyes maldecir por primera vez. Sacude la cabeza e intenta enderezarse antes de decir:

—Eran demasiados, todos vestidos de negro y con la cara tapada. Se acercaron por la espalda mientras estaba escribiendo una carta, ¡pero no esperaban que este viejo cartógrafo luchara tan bien! Logré acabar con uno, pero los demás me sometieron y huyeron con Masayo. ¡Rápido! ¡No os preocupéis por mis heridas, salvad a la niña, por favor!

Si algunos o todos los PJ se quedan atrás para tratar las heridas de Bunji y luego tratan de perseguir a los shinobi comenzarán la persecución a alcance 6 de los shinobi.

Cada asalto durante su turno los shinobi se moverán 3 intervalos de alcance alejándose de los PJ. Si ningún PJ ha logrado alcanzar a los shinobi al final del tercer asalto, los atacantes desaparecerán con Masayo.

Si los PJ logran alcanzar a los shinobi se producirá un enfrentamiento. Si hay 4 PJ de rango 2 se enfrentarán a 3 Shinobi mercenarios (consulta la página 14). En caso de que el grupo sea distinto, consulta la sección **Calibrar un encuentro** en la página 310 del manual básico. Si los PJ capturan o someten a los shinobi, estos se resistirán a cualquier interrogatorio. Tratarán de quitarse la vida o escapar de cualquier manera posible. Si los shinobi incapacitan a los PJ, seguirán huyendo, ya que no tienen razones para matarlos si todavía pueden cumplir su misión.


UNA ESTRATAGEMA PRÁCTICA

Si los shinobi llegan hasta las murallas de la casa de huéspedes imperial, o si los PJ deciden no perseguirlos, huirán por las calles de la ciudad hasta llegar al punto de reunión con sus empleadores. Dependiendo del grupo que el DJ escoja como culpable (consulta **Medidas desesperadas** en la página 6), será ese grupo el que, milagrosamente, regresará con Masayo a la mañana siguiente afirmando que descubrieron a varios shinobi tratando de salir de Kyūden Doji. Los mercenarios huyeron, pero pudieron llevar a Masayo a un curandero y se encuentra a salvo. Sea cual sea el grupo que regrese con Masayo, recibirá un bonificador en la intriga de la corte que determinará el futuro de la niña (consulta el **Acto 3: Los que reciben**, en la página 16).

Si el DJ desea ampliar esta aventura, puede querer proporcionar a los PJ la oportunidad de investigar y descubrir el piso franco al que llevan a Masayo después de la persecución, pudiendo descubrir pruebas sobre quién contrató a los shinobi, lo que añadiría aún más tensión a la partida.



SHINOBI MERCENARIO



ESBIRRO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO:  3  3

Aunque el Emperador ha prohibido el empleo de shinobi, la mayoría de los clanes sigue utilizando en secreto a estos espías y asesinos especializados. Pero si esto se volviese de dominio público provocaría un gran deshonor y graves consecuencias para aquellos que se hayan atrevido a desobedecer tan flagrantemente al Hijo del Cielo.


SOCIAL	PERSONAL
35 HONOR	AGUANTE 11
20 GLORIA	COMPOSTURA 10
04 ESTATUS	CONCENTR. 6
 +2,  -2 CONDUCTA - ARTERO	ALERTA 3

ACADÉMICA 1 ARTESANAL 0 MARCIAL 3 MERCANTIL 1 SOCIAL 1

VENTAJAS

Instinto asesino:
 Marcial; *Mental*
Letal y silencioso:
 Marcial; *Física, Mental*

DESVENTAJAS

Firmeza:
 Social; *Física, Espiritual*

ARMAS Y EQUIPO

Kyoketsu shoge: Alcance 0-2, Daño 2, Letalidad 3, Aprestadora, Ocultable, Prohibida

Shinobigatana: Alcance 0-1, Daño 4, Letalidad 5/6, Afilada, Ceremonial, Ocultable

Equipo (equipado): Ropa de viaje desgastada (Resistencia física 2, Mundana), sombrero de paja, varios cuchillos, abrojos, viales, un puñado de zeni.

CAPACIDADES

LOS COLMILLOS DEL LOBO

Una vez por asalto, cuando una acción de ataque que tenga al shinobi como objetivo tenga éxito, puede sufrir 3 puntos de Fatiga para cambiar el objetivo del ataque a otro personaje que no sea el atacante situado a alcance 0-1 del objetivo original.

GOLPE DEL AGUA CORRIENTE

Activación: El shinobi mercenario puede hacer una **tirada de Artes marciales (Agua) contra un NO de 3** usando la habilidad apropiada para el arma preparada como acción de ataque y movimiento usando un arma preparada que tenga como objetivo a un personaje situado a alcance 0-2.

Efectos: Si tiene éxito, el objetivo sufre 3 puntos de daño físico y sufre el estado Hemorragia. El objetivo debe resistir con una **tirada de Aptitud física contra un NO de 4 (Tierra 2, Fuego 5)**. Si falla, incrementa el daño físico sufrido en una cantidad igual al daño básico de la shinobigatana.

LA CONFESIÓN DE BUNJI

En esta escena los PJ tratarán de determinar en qué clan encajaría mejor Masayo, así como cualquier otra información que pueda influir en su elección de familia. Dependiendo de sus acciones, los PJ podrían obtener alguna ventaja para la escena final y hacer que el señor de Bunji, Miya Satoshi, se decida por su preferencia.

PREPARATIVOS PARA LA CORTE

Bunji, dolorido y cansado después de lo ocurrido el día anterior, solicitará a los PJ que se reúnan con él en su oficina a mediodía. Cuando lleguen, se encontrarán a Yuki tratando de reconfortar a un frustrado y molesto Bunji. Al entrar, Yuki se excusará para proporcionar algo de intimidad a los PJ. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Después de que Yuki se marche y cierre la puerta, Bunji se frota la cara y se vuelve hacia vosotros. Lleva el brazo envuelto en vendajes y tiene un moretón oscuro en la sien. Os mira y respira profundamente. Sus ojos se llenan de cansancio y parece envejecer años en un instante. Veis montones de pergaminos esparcidos por su escritorio y observáis manchas en el suelo de madera pulida donde los sirvientes trataron de limpiar la sangre derramada por Bunji y el mercenario al que mató.

—Samuráis, bienvenidos —dice con una media sonrisa cansada—, parece que esta vez podremos hablar sin ser interrumpidos.

Bunji explicará a los PJ que esa noche deberá presentar su decisión a los representantes Dragón y Fénix además de a su señor, Miya Satoshi. Solicitará a los PJ que le ayuden a asegurarse de que Masayo está preparada para su genpuku e intenten determinar si puede encajar mejor en un clan que en otro mediante una serie de pruebas, mientras Bunji repasa los documentos relativos a la tierra en la que reside la aldea de Masayo.

Si los PJ aceptan, Bunji explicará que este método de probar a Masayo antes de su genpuku es bastante irregular teniendo en cuenta su edad, pero que tanto el Clan del Dragón como el del Fénix lo han solicitado, con la esperanza de que un juez imparcial pueda inclinar la balanza a su favor. La situación se complica aún más por el hecho de que Masayo no ha sido educada con propiedad, sino que ha recibido la educación de un plebeyo. Además, Bunji desea conocer cuál de los dos clanes prefiere Masayo, pero no puede preguntarle por miedo a contrariarla. Cuando los PJ hablen con él, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

—La probaría yo mismo, pero temo que me he encontrado demasiado próximo a la situación —Bunji se frota el puente de la nariz y lanza un suspiro hondo y doloroso—. Masayo... me recuerda a mi hija, que desapareció durante un tsunami que golpeó la costa

septentrional el año pasado. Ella... Nanako... viajaba con mi esposa Hanae... —la voz de Bunji se apaga y aparta la vista mientras trata de recomponerse. Ende-reza los hombros, se aclara la garganta y continúa—. Masayo es un niña dulce e inteligente, y será una samurái atenta y compasiva. Solo espero que la críe alguien que realmente se preocupe por la persona única y especial que es.

Los PJ puede hacer una **tirada de Sentimiento contra un NO de 1 (Tierra 2)** para darse cuenta de que probablemente Bunji preferiría criar él mismo a Masayo. Si un PJ trata de comprobarlo, Bunji se removerá incómodo y evitará la pregunta. Si un PJ pregunta a Bunji directamente dónde cree que debería ir Masayo, responderá de forma sencilla y con un deje de tristeza que todavía está recopilando información y las pruebas de los PJ le ayudarán a tomar una decisión. Al poco, Bunji preguntará si los PJ están listos para ver a Masayo y los llevará a un pequeño dōjō por un largo pasillo desde su despacho.

PRUEBAS AL VIENTO

Cuando los PJ entren en dōjō, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

El pequeño dōjō es una sala privada que utilizan exclusivamente las familias imperiales durante su estancia en Kyūden Doji. Esteras de entrenamiento se encuentran situadas a lo largo de las paredes junto a armas de madera de elegante factura y diverso material de entrenamiento. A un lado de la sala hay una mesa con papeles e instrumentos de escritura. Masayo está sentada en el centro de la habitación con las piernas cruzadas y la mirada fija en un pequeño remolino que gira ante ella. De repente se percata de vuestra llegada y el remolino se desvanece.

Bunji presentará a los PJ a Masayo y le explicará el motivo de su presencia. Luego se excusará para que los PJ puedan llevar a cabo sus pruebas. Los PJ podrán hablar formalmente con Masayo y estudiar sus talentos en diferentes áreas, específicamente conocimiento, habilidad y sabiduría. Los PJ, especialmente los shugenja, también podrán evaluar las capacidades de Masayo en invocaciones.

Los PJ resolverán la entrevista como una intriga de 3 asaltos usando el objetivo social **Descubrir las cualidades de alguien** (consulta la página 255 del manual básico). Sin embargo, el NO de cada tirada se mantendrá en secreto, lo que hará que los PJ ganen un punto de Vacío en cada tirada. Para completar la prueba los PJ necesitarán acumular 5 puntos de impulso. Cada asalto, los PJ deberán decidir cuál de los anillos de Masayo desean comprobar. El NO de la tirada será el valor de ese anillo. Sin embargo, cada tirada incrementará el NO de la tirada en 1, ya que Masayo se irá sintiendo cada vez más cansada y frustrada. Los shugenja que prueben a Masayo por su anillo de Vacío reducirán el NO en 1, hasta un mínimo de 1.

Masayo es consciente de lo que pasa, se siente frustrada y no quiere cooperar. Los PJ que utilicen un planteamiento de Tierra o Fuego incrementan en 1 el NO de cualquier tirada, mientras que los que utilicen un planteamiento de Vacío reducirán el NO de las tiradas en 1 hasta un mínimo de 1.

Masayo es indisciplinada y se enfada con facilidad, por lo que los PJ deberán proceder con cautela o se arriesgarán a que invoque a Yamakaze igual que hizo en el templo. Fallar una tirada provocará que Masayo utilice su capacidad **Liberación accidental**, lo que afectará a cualquier PJ que se encuentre en la sala.


Si uno o más de los PJ completa el objetivo social **Descubrir las cualidades de alguien**, obtendrá ventaja para la intriga de la corte posterior (consulta el **Acto 3: Los que reciben**). Cualquier PJ que falle la tirada será incapaz de determinar alguna información útil a partir de las pruebas, y no obtendrá ningún beneficio de reglas durante la escena final.

Descubrir a Yamakaze

Si algún PJ es capaz de descubrir que Yamakaze, la fortuna de los vientos de montaña, está vinculada con Masayo, obtendrán ventaja para la intriga de la corte posterior, ya que la presencia de la fortuna se considerará un mensaje divino (consulta el **Acto 3: Los que reciben** en la página 16). Esto se aplicará también si descubren con anterioridad la existencia de Yamakaze.

CÓMO RESOLVER EL PROBLEMA DE MASAYO

Durante la prueba, los PJ podrán preguntar a Masayo acerca de su vida antes de llegar a Kyūden Doji. Sus recuerdos del accidente con sus padres son confusos, al igual que los de su secuestro, pero lo que está claro es que sus padres la querían mucho, igual que ella a ellos. Aunque tiene mucho talento para comunicarse con los kami, no está familiarizada con la política de los clanes y carece de entrenamiento formal.

Los PJ pueden gastar  de cualquier tirada en la que tengan éxito para descubrir qué es lo que realmente desea la niña. Si algún PJ hace esto, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

—Ese hombre, Bunji-san. Se ha portado bien conmigo desde que me encontró, y aunque me separó de mi familia en la aldea, se preocupa por mí. No sé cuál es el problema, pero está muy preocupado desde que llegamos al castillo. Creo que me gustaría quedarme con él, cuidarlo como él cuida de mí. Pero no me dejarán hacerlo, ¿verdad?

Dependiendo de la respuesta de los PJ, es posible que Masayo tenga una reacción violenta. Aunque es curiosamente perspicaz para su edad, sigue siendo una niña. Si los PJ le dicen que no puede quedarse con Bunji, de

repente el viento abrirá una ventana y Masayo activará su capacidad **Liberación accidental** (consulta la página 18). Para calmarla, los PJ deberán tener éxito en una **tirada de Sentimiento contra un NO de 4 (Vacío 3, Fuego 5, Tierra 5)**. Cada vez que un PJ sea incapaz de tranquilizarla, todos los PJ sufrirán un punto de daño sobrenatural adicional mientras el viento hace volar objetos en todas direcciones y Yamakaze da rienda suelta a su furia.

Si los PJ consultan a Yuki después de la prueba y le revelan la confesión de Masayo, Yuki admitirá que cree que Miya Bunji sería un padre excelente para la niña y que es posible que sea la mejor opción para evitar que se incrementen las tensiones entre los clanes del Dragón y el Fénix.

DECISIONES, DECISIONES

Los PJ tienen varias elecciones posibles, entre ellas el Clan del Dragón, el Clan del Fénix y Bunji, aunque existen muchas otras opciones. Los argumentos del Clan del Dragón son de peso, ya que la aldea de la niña se encuentra en sus tierras, pero la elección que ha hecho el clan a la hora de elegir a su padre adoptivo indica que podría acabar explotándola por sus poderes.

La posición del Clan del Fénix también es sólida, ya que podría criarla Isawa Yoshiko, que es pariente de su madre, aunque su escándalo familiar podría hacer perder prestigio a su clan. Elegir a cualquiera de estos dos formidables clanes podría provocar que el otro se sintiese despreciado y se enemistase con ellos.

La situación se complica aún más cuando Masayo expresa su deseo de que la adopte Miya Bunji, una idea que apoya tanto Shika Yuki como el Clan del Ciervo. Si los PJ se deciden por esta opción, tanto el Clan del Dragón como el Clan del Fénix considerarán que se han visto despreciados. Por fortuna, la familia imperial Miya cuenta con el respaldo del Emperador, y si deciden vengarse de alguna forma, lo más probable es que sea sutil en el mejor de los casos. La consecuencia más probable es que los PJ tendrán más dificultades a la hora de relacionarse con cualquiera de los clanes durante lo que resta de la Corte de Invierno.

Otras posibles opciones serían llegar a un término medio, como permitir que Masayo sea adoptada por la familia Miya aceptando al mismo tiempo que se case con un miembro de otro clan en el futuro. Es probable que los jugadores propongan soluciones interesantes o extrañas, y dependerá del DJ decidir si tienen éxito o no.

Acto 3: Los que reciben

En este último acto los PJ deberán asistir a la corte en compañía de Bunji y Masayo para hablar ante el heraldo imperial Miya Satoshi, la representante Dragón, Kitsuki Tomoyo, y el representante Fénix, Asako Haruki. Dada la relevancia del caso, la corte estará repleta de asistentes a la Corte de Invierno. Algunos acudirán para apoyar a su clan, mientras que otros simplemente estarán presentes para ver el espectáculo. Es posible que el DJ desee que estén presentes algunos de los PNJ de *El abrazo del invierno*, como por ejemplo Doji Hatsuhina, Asahina Takako, Kakita Ryoku o Otomo Koryusai.

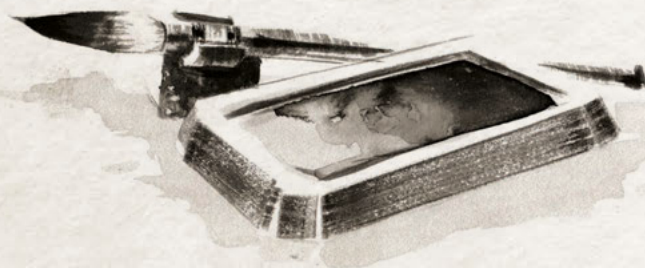
Miya Satoshi llamará a la sesión especial al orden e indicará a los PJ que presenten sus conclusiones junto con su resolución final sobre el destino de Masayo. Se aceptará cualquier decisión siempre que se den explicaciones suficientes, aunque los PJ deberán sopesar las consecuencias que puede tener revelar cualquier información que hayan obtenido. Los PJ tienen libertad para elegir el clan al que desean apoyar basándose en sus preferencias personales, sus impresiones durante la aventura o lo que crean que es mejor. Por desgracia, su posición social representa un problema, por lo que cualquier personaje con un valor de Estatus inferior a 75 deberá arriesgar una cantidad de Gloria igual a su rango de Gloria para formar parte de la intriga subsiguiente.

APARIENCIA DE ORDEN

La presentación del caso es una intriga en la que los PJ deberán cumplir el objetivo social **Apelar a una persona o grupo** (página 255 del manual básico) para convencer a la corte de la rectitud, imparcialidad e integridad de su investigación. El número de puntos de impulso que deberán acumular para ello es igual al valor de Concentración de Satoshi: 6.

Tomoyo o Haruki (o ambos) participarán también en la intriga con el objetivo social **Desacreditar a alguien** (página 255 del manual básico) si creen que los PJ no se van a poner de su lado. De igual forma, si los PJ han tomado parte por un clan o por Bunji, el representante de ese clan (o Bunji) podrá proporcionar asistencia experta para una de las tiradas de los PJ por asalto (consulta **Asistencia** en la página 26 del manual básico).

Durante esta presentación los PJ pueden decidir oponerse unos a otros, si es que uno o más de los PJ decide adoptar una posición distinta al resto del grupo. En este caso cada grupo actuará de forma separada para cumplir su objetivo social, y tanto Tomoyo como Haruki participarán en la intriga.



UN PEQUEÑO CONTRATIEMPO

Durante esta aventura, los PJ han tenido diversas oportunidades de obtener ventajas para esta escena final o de evitar que otros las ganasen. Los resultados de esas interacciones se indican aquí.

- ⊗ Si el campeón de Isawa Yoshiko perdió durante el duelo contra Mirumoto Kazuya (consulta la página 12), se incrementará en 1 el NO de todas las tiradas de Haruki efectuadas en esta escena.
- ⊗ Si los PJ no fueron capaces de tranquilizar a Kitsuki Tomoyo durante el torneo de kemari, o si simplemente decidieron no hacerlo, se incrementará en 1 el NO de todas las tiradas que haga durante esta escena.
- ⊗ Si los shinobi lograron escapar durante la escena de la persecución, el que haya contratado a los mercenarios reducirá en 1 el NO de todas las tiradas que haga durante esta escena hasta un mínimo de 1 por traer de vuelta a la niña y haber tenido éxito en su argucia.
- ⊗ Si los shinobi lograron huir, pero uno o más PJ encontraron a Masayo antes de que el clan responsable pudiese devolverla milagrosamente ilesa a la mañana siguiente, esos PJ reducirán en 1 el NO de todas las tiradas que hagan durante esta escena, hasta un mínimo de 1, y el grupo que contratase a los shinobi no obtendrá ningún beneficio.
- ⊗ Si uno o más de los PJ cumplieron el objetivo social **Descubrir las cualidades de alguien** al hacerle las pruebas a Masayo, esos PJ tirarán un ■ adicional en todas las tiradas que hagan durante esta escena.
- ⊗ Si uno o más de los PJ descubrieron que la fortuna Yamakaze está vinculada con Masayo, esos PJ ganarán de forma inmediata un punto de impulso para su objetivo.

LA CONCLUSIÓN DE SATOSHI

Si uno o más de los PJ tienen éxito en su objetivo, Miya Satoshi los elogiará por la minuciosidad e imparcialidad de su evaluación. Si uno o más de los PJ compitieron entre ellos por objetivos diferentes, el PJ con el valor de Estatus más elevado será el que convenga a Satoshi de su postura. Si uno o más PJ tienen el mismo valor de Estatus, desempatará el personaje que tenga el valor de Honor más elevado. Los reunidos se llevarán una muy buena impresión de Bunji por tener la previsión de emplear los servicios de los PJ y Miya Satoshi le ascenderá por sus esfuerzos.

Si los PJ no cumplen sus objetivos, deshonrarán a Bunji y perderán toda la Gloria arriesgada. Además, Miya Satoshi retrasará su decisión final, lo que incrementará las tensiones entre los clanes del Dragón y el Fénix. Por último, Satoshi se encargará de que quiten a Bunji la custodia de Masayo, lo que le hará cometer seppuku en lugar de enfrentarse al enfado de su señor y la pérdida de Masayo.

LAS NECESIDADES DE UNOS POCOS

Cuando entreguen a Masayo al padre adoptivo elegido por los PJ, los personajes que hayan defendido esa elección adquirirán la ventaja apropiada, **Apoyo de (Clan del Dragón)**, **Apoyo de (Clan del Fénix)** o **Apoyo de (La familia Miya)** (consulta la página 102 del manual básico). Los PJ contarán también con el apoyo de cualquier individuo al que beneficiasen en su investigación, lo cual podría serles de utilidad en futuras aventuras.

Si Bunji quedó debidamente impresionado con los personajes, aunque no tuviese la oportunidad de adoptar a Masayo, les ayudará a concertar una audiencia con el maestro de ceremonias Miya Satoshi durante los acontecimientos de *El abrazo del invierno* en caso de que no logren una audiencia con él ayudando a Asahina Takako durante la aventura. Si los personajes logran resolver la situación de forma discreta, se ganarán el agradecimiento del Clan de la Grulla y recibirán un regalo durante su estancia en la Corte de Invierno. Este regalo puede tomar la forma de un asistente, un elemento de equipo vital para sus necesidades actuales o algún otro pequeño favor.

Recompensas para los jugadores

Una vez terminada la historia, el DJ deberá recompensar a los jugadores por las acciones y los logros de sus personajes:

- ⊗ 1 PE: Lograr mantener el templo seguro y/o tranquilizar a los asistentes al funeral.
- ⊗ 1 PE: Ganar al menos una ronda del torneo de kemari.
- ⊗ 1 PE y 5 puntos de Gloria: Ser el vencedor del torneo de kemari.
- ⊗ 1 PE: Derrotar a los mercenarios shinobi.
- ⊗ 1 PE y una cantidad de Honor igual a su rango de Honor: Convencer a la corte de que Miya Bunji es la mejor opción para Masayo.
- ⊗ 1 PE: Tomar una decisión con la que los Dragón o los Fénix queden satisfechos.
- ⊗ 2 PE y una cantidad de Gloria igual al doble de su rango de Gloria: Tomar una decisión con la que tanto los Dragón como los Fénix queden satisfechos.

UN FINAL MÁS FELIZ

Si tanto el DJ como los jugadores se sienten incómodos con la cuestión de los suicidios rituales, Bunji podría dejar su puesto para unirse a un monasterio. Convertirse en monje es considerado un acto honorable, por lo que se cree que convertirse en uno después de haber sido deshonrado equilibra la balanza kármica, siempre y cuando se haga con buenas intenciones.



EL ESTATUS DE MASAYO

Como Masayo es una niña y aún no ha superado su genpuku, su valor efectivo de Estatus es 0. Esto tiene implicaciones diferentes a las que podría tener para un personaje hinin o un gajjin; Masayo forma parte del Orden Celestial, pero no tiene una posición real en él hasta que complete su genpuku y ocupe el puesto que le corresponde como samurái.

Apéndice: Personajes no jugadores

La enrevesada situación relativa a la adopción de Masayo implica a muchos personajes con objetivos diferentes, algunos contrapuestos y otros complementarios. A continuación, se incluye un listado de los PNJ que juegan un papel importante en esta aventura.

MASAYO, NIÑA HUÉRFANA

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 1 2

Masayo es una niña de doce años que posee un fuerte vínculo con los kami. Sus talentos carecen de disciplina y le falta concentración. Se crió entre los plebeyos de su aldea desde una edad muy temprana, por lo que no conoce las costumbres de los samuráis. Está asustada, lejos del hogar que conoce y la gente a la que ama, y se ha traído con ella a Yamakaze, la fortuna de los vientos de montaña. La fortuna se ha ligado a Masayo y este vínculo es tan fuerte que es posible que la niña ni siquiera sea consciente de que invoca a Yamakaze. Además, Masayo se encuentra tan en sintonía con los elementos que la rodean que el simple hecho de que sienta miedo y ansiedad agita a los kami cercanos, haciendo que se muevan los muebles, que el agua fluya de forma extraña o que se produzcan otros fenómenos similares.

SOCIAL	PERSONAL
38 HONOR	AGUANTE 7
40 GLORIA	COMPOSTURA 5
* ESTATUS	CONCENTR. 4
+1, +1, -1 CONDUCTA - DESAPEGADO	ALERTA 3

ACADÉMICA 2 ARTESANAL 0 MARCIAL 0 MERCANTIL 1 SOCIAL 1

VENTAJAS

Linaje bendecido:
 Social; Espiritual

DESVENTAJAS

Asustadiza:
 Marcial; Mental
Protector misterioso:
 Social; Mental

ARMAS Y EQUIPO

Equipo (equipado): Ropa de viaje (Resistencia física 2, Discreta, Mundana, Sólida), sombrero de paja.

CAPACIDADES

LIBERACIÓN ACCIDENTAL

Si Masayo pierde los estribos, se asusta o queda Comprometida de alguna forma, deberá efectuar una **tirada de Teología (Aire) contra un NO de 2** que tenga como

objetivo a todos los personajes situados a alcance 0-2. Si tiene éxito, una ráfaga de viento recorre la zona.

Todos los objetivos dentro del alcance sufren un punto de daño sobrenatural más otro punto de daño sobrenatural por cada Éxito adicional hasta un máximo de 3 puntos de daño. Hasta que no se la calme con una **tirada de Sentimiento contra un NO de 2 (Vacío 1, Tierra 3, Fuego 3)** o se la deje inconsciente, los objetivos dentro de la zona seguirán sufriendo un punto de daño sobrenatural por asalto.

MIYA BUNJI, CARTÓGRAFO IMPERIAL

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 5 7

Miya Bunji es un prestigioso heraldo de la familia Miya y un cartógrafo experto. A menudo pasa muchos meses fuera de su hogar, definiendo áreas del Imperio de difícil acceso. Ha sido el descubridor de varias zonas de tierras fértiles escondidas en lugares remotos, lo que le ha labrado una relación favorable con su señor, Miya Satoshi, y ha aportado gloria a su familia. Por desgracia para Bunji, mientras se encontraba fuera de su hogar el año pasado, su esposa Hanae y su hija Nanako fallecieron a consecuencia de un tsunami que arrasó la costa septentrional de las Tierras Grulla.

Bunji se dedicó por completo a su trabajo para tratar de sobrellevar su tremenda pérdida. Empezó a elegir terrenos cada vez más peligrosos para cartografiar y sus viajes comenzaron a volverse temerarios. Mientras cartografiaba la escarpada frontera entre las tierras de los clanes del Dragón y el Fénix, Bunji quedó atrapado en una fuerte tormenta otoñal, aunque le habían advertido de los peligros de la montaña. Perdido y sin su caballo, Bunji tuvo la certeza de que fallecería y aceptó de buen grado la oportunidad de volver a ver a su esposa e hija en la otra vida. En ese momento el viento se calmó y acabó en un claro con una niña a la que en un primer momento confundió con su desaparecida hija Nanako.

Bunji descubrió que el nombre de la niña era Masayo, y una serie de circunstancias le han llevado a acabar en la Corte de Invierno después de que su señor le encargase determinar el lugar más apropiado para ella. Bunji se encariñó con la niña durante sus largas semanas de viaje y la considera una jovencita amable e inteligente. Aunque el corazón de Bunji ansía rescatarla de la política de los clanes, también debe hacer lo mejor para Rokugán.

SOCIAL	PERSONAL
65 HONOR	AGUANTE 14
55 GLORIA	COMPOSTURA 16
45 ESTATUS	CONCENTR. 5
+2, -2 CONDUCTA - ARTERO	ALERTA 4

ACADÉMICA 3 ARTESANAL 2 MARCIAL 1 MERCANTIL 3 SOCIAL 2

VENTAJAS	DESVENTAJAS
Famoso por su honestidad: Social; <i>Interpersonal</i> , Mental Razonamiento espacial: Académica; <i>Material</i> , Mental	Pérdida traumática: Social; <i>Interpersonal</i> , Mental

ARMAS Y EQUIPO

Wakizashi: Alcance 0-1, Daño 4, Letalidad 5/7, Afilada, Ceremonial, Ocultable

Equipo (equipado): Ropa extravagante (Resistencia física 1, Ceremonial, Resplandeciente), juego de caligrafía, cajas de pergaminos repletas de mapas imperiales, hanko personal.

CAPACIDADES

EL CAMINO DE MENOR RESISTENCIA

Bunji puede hacer una **tirada de Gobierno (Agua) contra un NO de 3** como acción de apoyo para determinar el mejor curso de acción. Si tiene éxito elige un objetivo que puede ser él mismo u otro personaje. El personaje podrá añadir un ■ guardado y colocado en un resultado de 〇〇 en su próxima tirada. Si tiene éxito, Bunji puede gastar 2+ de esta tirada para otorgar el beneficio a un objetivo adicional por cada 2 gastados.

ASAKO HARUKI,
RESERVADO DIPLOMÁTICO FÉNIX

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 4 8

Haruki, que ha vivido una vida de privilegios y abundancia, es el líder de la delegación Fénix en la Corte de Invierno y primo del daimyō Asako. Es optimista hasta la arrogancia, y cree que Masayo representa una esperanza para su clan después de sus recientes dificultades para comunicarse con los kami. Normalmente no se detendría ante nada para asegurarse de que acabase en su clan, pero el hombre escogido como posible padre adoptivo de la niña es su amante de toda la vida, Mirumoto Kazuya. La relación entre Kazuya y Haruki se ha deteriorado como consecuencia de las crecientes tensiones en torno a Masayo. Los dos tienen el deber de hacerse con la niña para su clan, y Haruki no sabe de qué forma podría evitar un enfrentamiento entre los dos clanes. A consecuencia de esta escalada de tensión, Haruki y Kazuya se ven cada vez menos, y el futuro de su relación se va volviendo menos prometedor. Al no querer enfrentarse a la cólera y a la naturaleza competitiva de Kazuya, Haruki ha elegido a Isawa Yoshiko para que actúe como candidata de su clan, y planea culpársela si no consiguen la custodia de Masayo.

SOCIAL	PERSONAL
60 HONOR	AGUANTE 9
50 GLORIA	COMPOSTURA 15
62 ESTATUS	CONCENTR. 7
+2, -2 CONDUCTA - ARTERO	ALERTA 4

ACADÉMICA 3 ARTESANAL 3 MARCIAL 0 MERCANTIL 0 SOCIAL 4

VENTAJAS DESVENTAJAS

Gran mentiroso: Social; <i>Interpersonal</i> Paciencia: Académica; <i>Mental</i>	Temor al fracaso: Marcial; <i>Mental</i> Secreto oscuro: Social; <i>Interpersonal</i>
---	--

ARMAS Y EQUIPO

Wakizashi: Alcance 0-1, Daño 4, Letalidad 5/7, Afilada, Ceremonial, Ocultable

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

CAPACIDADES

VIENTOS SUSURRANTES

Haruki puede hacer una **tirada de Cortesía (Aire)** una vez por sesión de juego como acción de maquinación que tenga como objetivo a un personaje que se encuentre en la escena. El NO de la tirada será igual a 6 menos el rango de Gloria del objetivo, hasta un NO mínimo de 1. Si tiene éxito, Haruki se enterará de un rumor acerca del objetivo. Haruki puede gastar 2+ para descubrir una de sus ventajas o desventajas, a elección del objetivo.

AVIVAR LAS LLAMAS

Al hacer una **tirada de habilidades sociales (Fuego)**, Haruki puede gastar 2+ de la siguiente manera:

2+ de Fuego +: Un objetivo sufre el estado Atontado.



KITSUKI TOMOYO, ESTRICTA GUERRERA DRAGÓN

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 7 5

Tomoyo es la líder de la delegación Dragón y la hija menor del daimyō Kitsuki. Es una mujer joven y activa dedicada a su clan, y está dispuesta a reafirmar sus palabras con su acero. Tomoyo ha venido a la Corte de Invierno para luchar, tanto física como políticamente. Si sus obligaciones se lo permiten estará deseosa de exhibir su habilidad como duelista ante cualquiera que demuestre interés. Es impulsiva y cree firmemente que Masayo puede ser el niño descrito en la Profecía Hinokami, cuento por el que siente un gran apego y que se crio escuchando. Tiene la intención de poner punto final rápidamente a este estancamiento y no se plantea otra solución que no sea devolver a la niña a su hogar en tierras Dragón. Lo que la mayoría de la gente desconoce es que Tomoyo es huérfana y al nacer fue adoptada por el daimyō Kitsuki, un hecho que la sitúa en una posición única para identificarse con Masayo.



ACADÉMICA 2 ARTESANAL 1 MARCIAL 4 MERCANTIL 1 SOCIAL 2

VENTAJAS

DESVENTAJAS

Probada en combate:

Marcial; *Física, Mental*

Dedicada al Bushidō:

Social; *Mental*

Fuerte temperamento:

Social; *Mental*

ARMAS Y EQUIPO

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

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

CAPACIDADES

ACABEMOS DE UNA VEZ

Cuando Tomoyo haga una tirada de iniciativa durante una escena de intriga, puede gastar para elegir un objetivo social que sepa que un personaje aliado vaya a intentar cumplir y reducir en uno los puntos de impulso necesarios para completarlo.

GOLPE DE FUEGO

Cuando Tomoyo haga una tirada de acción de ataque (Fuego), puede gastar para aumentar en 2 la gravedad de cualquier impacto crítico por cada gastado de esta manera.

SHIKA YUKI, CASAMENTERA DEL CLAN DEL CIERVO

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 3 7

Yuki es una maestra de origami y casamentera del Clan del Ciervo, y tiene un conocimiento sin igual de los linajes samuráis. Hace muchos meses se dio cuenta de la existencia de un gran desequilibrio en el futuro: la única pista era que se produciría en la Corte de Invierno. Lo que la sorprendió fue que Bunji, su amigo de toda la vida, se presentó ante ella con su actual dilema. Yuki garantizó a Bunji que le ayudaría, pero no le reveló el fuerte vínculo que sintió entre el hombre y Masayo.

Yuki es amable pero comedida, y habla con cautela para revelar tan pocos de sus secretos como sea posible. Es plenamente consciente de las ramificaciones que tendría el hecho de que el Clan del Dragón o el del Fénix se hagan con la custodia de Masayo, y si la situación empeorase podría solicitar la ayuda de sus lanceros bailarines. Sin embargo, como no desea intervenir, se ha limitado a observar la situación hasta que considere que ha llegado el momento oportuno para revelar su visión. Es una aliada y amiga íntima de Kakita Ryoku, con la que tiene una deuda de gratitud, ya que fue decisiva para mejorar su posición en la Corte Imperial.

Yuki aceptará cualquier decisión que tomen los PJ, pero expresará sus preocupaciones a pesar de ello. Si la decisión final es entregar a la niña a alguien que no sea Bunji, podría contactar con los lanceros bailarines de su clan para vigilar discretamente los movimientos de Masayo. Esto podría presentar más oportunidades narrativas relacionadas con el Clan del Ciervo cuanto estos traten de rectificar la situación creada por los PJ.



ACADÉMICA 3 ARTESANAL 4 MARCIAL 0 MERCANTIL 1 SOCIAL 4

VENTAJAS

DESVENTAJAS

Maestra de origami:

Artesanal; *Física*

Trazar linajes:

Académica; *Espiritual, Mental*

Obligación (Kakita Ryoku):

Social; *Mental*

Exceso de cautela:

Social; *Mental*

ARMAS Y EQUIPO

Wakizashi: Alcance 0-1, Daño 4, Letalidad 5/7, Afilada, Ceremonial, Ocultable


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

CAPACIDADES

SECRETOS EN EL VIENTO

Yuki puede hacer una **tirada de Teología (Aire)** contra un **NO de 3** como acción de maquinación que tenga como objetivo un lugar a alcance 0. Si tiene éxito, puede oír lo que se diga dentro de 4 intervalos de alcance del objetivo. Este efecto se mantiene durante 24 horas o hasta que determine un nuevo punto para escuchar a escondidas. Mientras se mantenga el efecto, Yuki puede gastar una acción para oír cualquier cosa que se diga en ese mismo momento en el lugar designado.

LOS LAZOS QUE ATAN

Yuki puede hacer una **tirada de Sentimiento (Vacío)** contra un **NO de 3** como una acción que tenga como objetivo un personaje. Si tiene éxito, descubre a otro personaje que podría ser una pareja especialmente apropiada para el objetivo, y una futura consecuencia probable de su relación. Yuki puede gastar  para descubrir una futura consecuencia probable adicional de su relación.

DAIDOJI AKI,
ÁGIL YŌJIMBŌ GRULLA

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO:  7  5


Aki es famoso tanto por su habilidad en el kemari como por su faceta de mujeriego, y a menudo se le oye hablar de sus «victorias» con cualquiera dispuesto a escuchar sus sórdidos relatos. Travieso y excesivamente amistoso, su comportamiento sofisticado es un éxito entre las altas esferas de la nobleza, un rasgo que a menudo le hace meterse en problemas, sobre todo con las parejas de sus conquistas. Ha sido el campeón de kemari de la Corte de Invierno durante los últimos cuatro años y espera continuar su racha de victorias. Estará encantado de dar su opinión sobre cualquier crisis personal o política, sobre todo si puede utilizarla para echar de la partida a sus competidores.


SOCIAL	PERSONAL
37 HONOR	AGUANTE 12
55 GLORIA	COMPOSTURA 14
40 ESTATUS	CONCENTR. 6
 +2,  -2 CONDUCTA - AMBICIOSO	ALERTA 4



ACADÉMICA 1 ARTESANAL 1 MARCIAL 4 MERCANTIL 1 SOCIAL 3

VENTAJAS DESVENTAJAS

Campeón de kemari:
 Marcial; Física

Coqueteo irrefrenable:
 Social; Interpersonal

ARMAS Y EQUIPO

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

Equipo (equipado): Ropa sencilla (Resistencia física 1, Mundana), wakizashi, cuchillo, cinta para el pelo.

CAPACIDADES

TÁCTICAS DE KEMARI

Aki puede hacer una **tirada de Sentimiento (Aire)** contra un **NO de 2** que tenga como objetivo a un único personaje antes de una ronda de kemari. Si tiene éxito, puede elegir una de las desventajas del objetivo. El objetivo aplicará esa desventaja en su siguiente tirada y acumulará 3 puntos de Conflicto si falla.

PROTECTOR JURADO

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

MIRUMOTO KAZUYA,
IMPETUOSO CAPITÁN DRAGÓN

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO:  6  4

Kazuya es un oficial veterano del Clan del Dragón que se ha ofrecido a adoptar a Masayo con la esperanza de mejorar su posición y entrar a formar parte de la historia como la figura paterna del niño de la Profecía Hinokami. También es el amante de Asako Haruki, el delegado principal del Clan del Fénix, lo que dada la situación actual ha puesto en peligro su relación.

Volátil y fácilmente influenciable, Kazuya ha desarrollado un interés por la secta de la Tierra Perfecta, un hecho del que su amante es consciente. Haruki ha intentado desesperadamente apartarlo de ese camino, y este es el único motivo por el que Kazuya no ha abrazado sus creencias por completo. Si el Dragón obtiene el derecho a adoptar a Masayo y su relación con Haruki se deteriora, no hay forma de saber qué es lo que podría llegar a hacer con el poder de la niña, ni qué estragos podría causar la secta de la Tierra Perfecta. Kazuya es arrogante y es consciente de que su clan tiene una posición más sólida en esta cuestión, por lo que se niega a escuchar lo contrario. Su amor por Asako Haruki es intenso, pero su fe en la profecía lo es más aún.

SOCIAL	PERSONAL
55 HONOR	AGUANTE 16
60 GLORIA	COMPOSTURA 10
50 ESTATUS	CONCENTR. 6
 +2,  -2 CONDUCTA - FIRME	ALERTA 3



ACADÉMICA 2 ARTESANAL 1 MARCIAL 4 MERCANTIL 1 SOCIAL 2

VENTAJAS	DESVENTAJAS
Experto en combate: ⚔️ Marcial; Física Instinto de veterano: ⚔️ Marcial; Espiritual, Mental	Secreto oscuro (Secta de la Tierra Perfecta): 🗨️ Social; Interpersonal

ARMAS Y EQUIPO

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

Equipo (equipado): Ropa ceremonial (Resistencia física 1, Ceremonial, Resplandeciente), wakizashi, cuchillo, carta de amor de Asako Haruki.

VENTAJAS	DESVENTAJAS
Saber místico: 📖 Académica; Mental Aprendizaje rápido: 📖 Académica; Marcial, Mental	Crianza vergonzosa: 🗨️ Social; Interpersonal

ARMAS Y EQUIPO

Wakizashi: Alcance 0-1, Daño 4, Letalidad 5/7, Afilada, Ceremonial, Ocultable

Equipo (equipado): Ropa consagrada (Resistencia física 1, Resistencia sobrenatural 3, Ceremonial), bolsa de pergaminos, ofrendas y baratijas diversas para los espíritus.

CAPACIDADES

EL CAMINO HACIA LA PAZ INTERIOR

Yoshiko puede hacer una **tirada de Teología (Agua) contra un NO de 2** como acción de apoyo que la tenga a ella o a otro personaje a alcance 0-2 como objetivo. Si tiene éxito, el objetivo descarta 4 puntos de Fatiga más otro punto por cada Éxito adicional. Un mismo objetivo solo puede beneficiarse de esta técnica una vez por escena.

🗨️: Yoshiko también puede descartar una cantidad de puntos de Conflicto del objetivo igual a sus Éxitos adicionales.

🗨️+: Yoshiko puede eliminar del objetivo uno de los siguientes estados: Atontado, Desorientado, Hemorragia o Herido leve.

ISAWA YOSHIKO, ASTUTA SHUGENJA FÉNIX

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 🗨️ 3 🌊 7

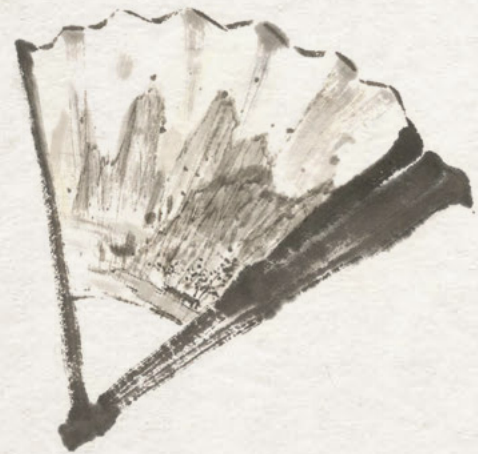
Yoshiko es una shugenja discreta pero ingeniosa que siempre intenta ir un paso por delante de sus competidores. Prefiere confiar en sus conocimientos de derecho y de la política entre los clanes para influir en las decisiones en favor de su clan, aunque se ofrecerá voluntariamente a ayudar a los PJ si tiene la oportunidad, siempre y cuando crea que podría favorecer al Fénix.

Elegida como representante delegada de su clan para adoptar a Masayo, Yoshiko se esfuerza por mantener oculto un vergonzoso secreto. La joven nació como consecuencia de una aventura extramarital, y la vergüenza de sus padres les impulsó a entregársela a los Isawa para evitar las repercusiones políticas de su relación. Yoshiko sabe quiénes fueron sus padres, ya que se lo oyó a los que la criaron cuando era muy pequeña. No había vuelto a oír el nombre de su madre hasta poco antes del funeral, cuando oyó hablar de Shiba Miku, la madre de Masayo.

Yoshiko, se dio cuenta de que Miku debía ser su media hermana y de que por consiguiente Masayo es su sobrina biológica. Este vínculo familiar podría tener un gran impacto sobre los acontecimientos, ya sea para avergonzar a Yoshiko y descartarla para la adopción por carecer de pruebas, o para reforzar las aspiraciones Fénix sobre la niña.

SOCIAL	PERSONAL
60 HONOR	AGUANTE 10
45 GLORIA	COMPOSTURA 12
34 ESTATUS	CONCENTR. 6
🗨️ +2, 🗨️ -2 CONDUCTA - COMPASIVO	ALERTA 3

ACADÉMICA 4 ARTESANAL 3 MARCIAL 0 MERCANTIL 1 SOCIAL 2



Créditos

DISEÑO Y DESARROLLO	Alexis Dykema e Ian Houlihan	COORDINACIÓN DE CALIDAD	Andrew Janeba y Zach Tewalthomas
EDICIÓN	Megan Johanson	DIRECTOR VISUAL CREATIVO	Brian Schomburg
CORRECCIÓN	Riley Miller	COORDINADOR DE PROYECTO PRINCIPAL	John Franz-Wichlacz
COORDINADOR DEL JUEGO DE ROL	Sam Gregor-Stewart	COORDINADOR PRINCIPAL DE DESARROLLO DE PRODUCCIÓN	Chris Gerber
COORDINACIÓN NARRATIVA DE LA LEYENDA DE LOS CINCO ANILLOS	Tyler Parrott y Max Brooke	DISEÑADOR EJECUTIVO	Corey Konieczka
DISEÑO GRÁFICO	Joseph D. Olson	EDITOR	Andrew Navaro
RESPONSABLE DEL DISEÑO GRÁFICO	Christopher Hosch	PRUEBAS DE JUEGO	Michael Bernabo, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Trevor Boulter, Emeric Dwyer, Julien Escalier, Corey Fox, Benjamin Fribley, Brandon Jackson, Romain Labrot, Brian Lewis, Jamie Lewis, Francois Martinez, Jeff Nepl, Kyle Pritchard, Kevin Schluter, Peter Smigelski, Josh Spots, Ryan Stevens, Matthew Tyler, AJ Whal, James White y Stefanie Wiltse
ILUSTRACIÓN DE PORTADA	Chris Ostrowski	TRADUCCIÓN	Alberto Camargo
ILUSTRACIÓN DE CONTRAPORTADA	Jukobas Uogintas	CORRECCIÓN	Alejandra González
ILUSTRACIONES	Francesca Baerald, Conceptopolis, Polar Engine, MuYoung Kim, LeVuong y YuDong Shen		
DIRECCIÓN ARTÍSTICA	Jeff Lee Johnson		
DIRECCIÓN DE COORDINACIÓN ARTÍSTICA	Tony Bradt		



**FANTASY
FLIGHT
GAMES**

EDGE
S T U D I O

© 2021 Fantasy Flight Games. Legend of the Five Rings, el logotipo de L5R y el logotipo blanco de FFG son TM 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:

edge-studio.net — fantasyflightgames.es





La Leyenda de los Cinco Anillos

EL JUEGO DE ROL

EL PERGAMINO O LA ESPADA

**RESUELVE LAS TENSIONES
ENTRE LOS CLANES DEL FÉNIX
Y EL DRAGÓN EN LA CORTE DE
INVIERNO DE ESTE AÑO**

Todas las Cortes de Invierno están llenas de intrigas, maquinaciones y juegos políticos letales, pero este año parece especialmente intensa. Mientras los Grulla sonrían y soportan la presencia del ruidoso Clan de la Mantis, algo anda mal entre los normalmente pacíficos Dragón y Fénix. El descubrimiento de Masayo, una niña huérfana hija de una Fénix y de un Dragón y que posee una enorme afinidad con los kami, está provocando tensiones entre los dos clanes, ya que ambos desean reclamarla como propia.

El pergamino o la espada es una trama suplementaria completa para *El abrazo del invierno* que extiende esta aventura y demuestra cómo hasta las decisiones más pequeñas pueden tener un impacto dramático en clanes relativamente pacíficos. Esta historia para el juego de rol *La Leyenda de los Cinco Anillos* ofrece a los jugadores y DJ que se aventuren en el campo de batalla político de la Corte de Invierno la oportunidad de hacer nuevos aliados y enemigos poderosos, lo que puede tener consecuencias a largo plazo en sus futuras aventuras.

FANTASYFLIGHTGAMES.ES

EDGE-STUDIO.NET



EDGE
S T U D I O