

La Leyenda  
de los Cinco  
Anillos  
EL JUEGO DE ROL



CAJA DE INICIO

En el palacio del Campeón Esmeralda



## Créditos

<b>DISEÑO Y DESARROLLO DEL JUEGO</b>	Tim Huckelbery
<b>TEXTOS Y DESARROLLO ADICIONAL</b>	Daniel Lovat Clark y Mari Murdock
<b>EDICIÓN</b>	Christine Crabb
<b>REVISIÓN</b>	Janie Franz y Jeremiah J. Shaw
<b>TRADUCCIÓN</b>	Alberto Carmargo
<b>REVISIÓN ESPAÑOL</b>	Tatiana Alejandra de Castro Pérez
<b>DIRECTOR DE PRODUCCIÓN DEL JDR</b>	Sam Gregor-Stewart
<b>COORDINACIÓN NARRATIVA DE LSA</b>	Tyler Parrott
<b>DISEÑO GRÁFICO DEL SUPLEMENTO</b>	Evan Simonet
<b>DIRECTOR DE DISEÑO GRÁFICO</b>	Christopher Hosch
<b>ILUSTRACIÓN DE PORTADA</b>	Nele Diel

### ILUSTRACIONES INTERIORES

Stefano Baldo, Francesca Baraldi, JR Barker, Calvin Chua, Caravan Studio, Derek D. Edgell, Lin Hsiang, Aaron Miller, Niten, Polar Engine, Yudong Shen y Shawn Ignatius Tan.

<b>DIRECCIÓN ARTÍSTICA</b>	Andy Christensen
<b>DIRECCIÓN ARTÍSTICA ADMINISTRATIVA</b>	Melissa Shetler
<b>COORDINADOR DE CONTROL DE CALIDAD</b>	Zach Tewalthomas
<b>DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN</b>	Jason Glawe y Dylan Tierney
<b>DIRECTOR VISUAL CREATIVO</b>	Brian Schomburg
<b>GESTOR DE PROYECTO</b>	John Franz-Wichlacz
<b>DIRECTOR GENERAL DE DESARROLLO DE PROYECTOS</b>	Chris Gerber
<b>DISEÑADOR EJECUTIVO</b>	Corey Konieczka
<b>EDITOR</b>	Andrew Navaro

*Agradecimientos especiales a Naoko Weiskotten y Brendan Weiskotten por su inestimable ayuda.*

### PRUEBAS DE JUEGO

Max Brooke, Daniel Lovat Clark, Tim Cox, Alexis Dykema, Evangelen Lee, Katrina Ostrander, Tyler Parrott y Sam Stewart

© 2019 Fantasy Flight Games. Legend of the Five Rings es TM de Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son ® de Fantasy Flight Games. App Store es una marca de servicio de Apple Inc. Google Play es una marca comercial de Google Inc. Todos los derechos reservados.



**FANTASY  
FLIGHT  
GAMES**

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

**FantasyFlightGames.es**

## ¡Bienvenidos al palacio del Campeón Esmeralda!

### La historia hasta ahora

En el palacio del Campeón Esmeralda es una aventura gratuita adicional para la Caja de Inicio de La Leyenda de los Cinco Anillos. Está diseñada para continuar los acontecimientos de El Campeonato Topacio, la aventura incluida en la Caja de Inicio.

Durante El Campeonato Topacio, los personajes jugadores (PJ) superaron su *genpuku*, o ceremonia de mayoría de edad, consistente en una serie de competiciones en las debían demostrar sus habilidades atléticas, su destreza marcial y su conocimiento de la historia y cultura de Rokugán. Durante el campeonato se encontraron con un misterioso fantasma y descubrieron un complot para desacreditar al torneo.

Sus heroicas acciones atrajeron la atención de la Campeona Rubí, que les recomendó para convertirse en magistrados Esmeralda. Ahora ha llegado el momento de que los PJ, convertidos ya en samuráis de pleno derecho, vayan al palacio del Campeón Esmeralda para empezar su entrenamiento y asumir sus nuevas obligaciones con el Emperador. Pero el castillo está lleno de intrigas y peligros, y puede que su entrenamiento sea la menor de sus preocupaciones.

Si tienes la intención de actuar como director de juego, sigue leyendo. Deberás leer toda la aventura antes de comenzar tu primera sesión de juego. Sin embargo, si tienes la intención de ser uno de los jugadores héroes de la aventura, deja de leer ahora para no estropear las sorpresas.

## ¡SÓLO PARA EL DIRECTOR DE JUEGO!

### ¡SI ERES UN JUGADOR HÉROE, DEJA DE LEER AQUÍ!

Sólo el DJ debe leer el resto de este documento antes de jugar.

Contiene secretos y sorpresas que se desvelarán durante el transcurso de la aventura, y leerla puede arruinar la diversión.



## La verdadera historia hasta ahora

Durante la última aventura los PJ participaron en el *Campeonato Topacio* y, con un poco de suerte, desbarataron el plan de venganza de Bayushi Sugai. Estas hazañas demostraron su valía ante Agasha Sumiko, la Campeona Rubí; impresionada por su heroísmo y compromiso con la justicia, les recomendó para convertirse en magistrados Esmeralda. Se les indica que se presenten en el palacio del Campeón Esmeralda, también conocido como Shiro Yogasha, para entrenarse. Pero sigue habiendo cuestiones sin respuesta en relación con Doji Satsume, su fantasmagórico visitante. Satsume, el anterior Campeón Esmeralda, murió en ese palacio, por lo que este viaje promete revelar nuevos secretos en torno a su oscuro pasado y a su misteriosa muerte.

Ten en cuenta que si los PJ no resolvieron los acontecimientos anteriores (por ejemplo, si no se aseguraron de que Hitoshi completara su genpuku o si no detuvieron el plan de Sugai), el DJ deberá adaptar en consecuencia los encuentros y las reacciones de los personajes.

### ESTRUCTURA DE LA AVENTURA

Esta aventura está dividida en tres actos, lo que permitirá a los PJ profundizar en sus capacidades. Comienza con varios sucesos que desarrollan el final de *El Campeonato Topacio*, como por ejemplo permitir que los PJ elijan sus nuevos nombres de adultos y reciban regalos de sus familias.

**El acto 1: El viaje** (página 10) tiene lugar en el camino desde Tsuma hasta el castillo del Campeón Esmeralda. El viaje dura varios días y debería estar plagado de conflictos, ya que los PJ recorrerán varios cientos de kilómetros por terrenos peligrosos, lo que les permitirá poner a prueba sus nuevas capacidades en la carretera. Se encontrarán una vez más con el fantasma del antiguo Campeón Esmeralda y empezarán a desentrañar qué es lo que desea de ellos.

**El acto 2: El castillo** (página 18) sumerge a los PJ en su entrenamiento como magistrados Esmeralda. Sin embargo, además de sus estudios, Agasha Sumiko ordenará también a los personajes que investiguen la muerte de Doji Satsume. Deberán entrevistar a testigos y a posibles sospechosos al tiempo que reúnen pistas para determinar la verdad. Esto se hará durante cuatro días, el día de su llegada y tres días posteriores de entrenamiento.

**El acto 3: Las conclusiones** (página 35) es el momento en el que los PJ presentan sus pruebas a Sumiko, después de haber determinado qué versión de la verdad deben contar. Deberán descubrir que la verdad pública y la privada son en ocasiones muy diferentes, especialmente porque su revelación podría tener consecuencias de gran envergadura sobre el destino de muchos de los habitantes de Rokugán. Esta parte de la aventura dura un día, durante el que los PJ se convierten en magistrados Esmeralda y presentan sus conclusiones.

### CÓMO USAR EL MAPA DEL CASTILLO

La Caja de Inicio incluye un mapa del castillo del Campeón Esmeralda, que el DJ debería permitir examinar a los jugadores. El mapa será una herramienta de gran utilidad para que planifiquen los lugares que desean investigar en busca de pistas, o para organizar reuniones. Es probable que los jugadores se percaten de la existencia de una habitación secreta en la parte inferior derecha. Sin embargo, si preguntan al DJ al respecto, éste debería recordar a los jugadores que sería deshonesto actuar a partir de información que han obtenido ellos (como jugadores) en lugar de sus personajes. Los personajes jugadores tendrán que encontrar por sí mismos las pistas que revelan la ubicación.

### INICIO DE UNA NUEVA SESIÓN DE JUEGO

Por regla general, una aventura de un juego de rol la juega un grupo de personas que se reúnen varias veces a lo largo de varios días o incluso semanas. A cada una de las veces que el grupo se reúne para jugar se le denomina una "sesión de juego". Probablemente para completar la aventura de *El Campeonato Topacio* hicieron falta una o dos sesiones de juego. En el palacio del Campeón Esmeralda podría necesitar tres o más sesiones de juego para completarse.

Imagínate una sesión de juego como un episodio de un programa de televisión. Al principio de cada sesión, puede ser útil recapitular lo que sucedió en la sesión anterior igual que se hace en muchos programas de televisión. A veces, una nueva sesión retoma los acontecimientos de la aventura en el mismo momento en que se terminó la sesión anterior, especialmente si terminó en una situación apurada, mientras que otras veces se dará por supuesto que han pasado horas, días o incluso más tiempo. A continuación, se detallan algunos de los pasos que debes seguir al comienzo de cada sesión de juego:

- ⊗ Asegúrate de que todos hayan tenido la oportunidad de gastar los puntos de experiencia (PE) recibidos al final de la sesión anterior.
- ⊗ Permite que todos reduzcan los puntos de Conflicto acumulados si no lo hicieron al final de la sesión anterior (siempre y cuando la sesión de juego anterior terminara al final de una escena).
- ⊗ Si ha pasado una cantidad considerable de tiempo de juego, permite que los personajes eliminen puntos de Fatiga y traten de curarse heridas críticas.
- ⊗ Haz un resumen de los puntos importantes de la historia, para que todos recuerden qué está pasando y cuáles son los objetivos del grupo.
- ⊗ Si ha pasado suficiente tiempo de juego, preguntar a los jugadores qué es lo que han estado haciendo sus personajes puede resultar divertido y ayuda a desarrollar la historia.

### NUEVAS REGLAS

Esta aventura incluye nuevas reglas para expandir las de la Caja de Inicio. Estas se irán presentando a medida que vayan apareciendo, igual que se hizo en *El Campeonato Topacio*.

### COMPLICACIONES

Las complicaciones se presentan en la página 12 del *Libro de Reglas*, y en esta aventura se incluyen complicaciones para cada PJ. Cada uno de los personajes tendrá una complicación (y los acontecimientos que pueden introducirla) descrita de la forma que se detalla a continuación, pero el DJ también puede crear otras y presentarlas. El uso de complicaciones no es necesario para la aventura, pero se recomienda encarecidamente, ya que permitirá a los jugadores añadir emoción y estilo a su interpretación.

Recuerda que, independientemente de quién presente una nueva complicación, cada personaje sólo puede tener una complicación por sesión de juego, aunque sus Dilemas pueden presentarse siempre que el DJ y el jugador lo consideren oportuno.

- ✳ **Akodo Masako:** ¡Su hermano Akodo Kiruhage está en el castillo! ¡Y le cae bien a todo el mundo! Esta complicación puede ocurrir cuando Masako se entera de la presencia de Kiruhage en el castillo, probablemente en el desayuno del día siguiente a su llegada (consulta la página 25).
- ✳ **Bayushi Kyo:** Kyo sabe que su *sensei* le ha enviado una misiva secreta, pero un compañero PJ (o un PNJ) la ha interceptado sin saberlo. Esta complicación puede surgir cuando los PJ visiten el gallinero (consulta la página 26) o la cueva (también en la página 26) en busca de pistas. La misiva no es importante, pero Kyo no lo sabrá hasta que la recupere.
- ✳ **Doji Ren:** Oyó por casualidad a los samuráis Mantis jactarse de lo fácil que resulta “obtener” bienes comerciales Grulla. Esta complicación puede ocurrir durante el Festival del Mijo (consulta la página 27), al que también asisten varios comerciantes Mantis.
- ✳ **Hida Sugi:** Todo el mundo evita hablar con ella, temiendo que intente reclutarlos para la Muralla. Esta complicación puede ocurrir durante cualquiera de las sesiones de entrenamiento, cuando el instructor y los demás alumnos eviten hablar con ella.
- ✳ **Isawa Akí:** Se acerca el triste aniversario de la muerte de Isawa Juriko, por lo que se precisa algún tipo de conmemoración. Esta complicación puede ocurrir cuando se hable seriamente de la muerte, por ejemplo, cuando los PJ hablen con Doji Hotaru acerca de Doji Satsume, su difunto padre.

## JUGADORES VETERANOS

Si el DJ y los jugadores son ya jugadores veteranos de *La Leyenda de los Cinco Anillos*, tal vez quieras llevar a cabo esta aventura de un modo más abierto. Como DJ, esto significa permitir que los jugadores tengan más control sobre la investigación y sus resultados. Esto puede incluir que se identifique a otros sospechosos como el asesino, y que el DJ permita a la Campeona Rubí tomar otras decisiones basándose en la solidez de los hallazgos de los PJ y en los planes que tenga para continuar la campaña.

También puedes incluir la propiedad **Afilada** para las katanas que se usen durante la partida, tal y como se describe en la página 25 del *Libro de Reglas*. Siempre que un personaje inflija un impacto crítico con un arma Afilada, el objetivo sufre el estado Hemorragia además de cualquier otro efecto (consulta la página 39 del *Libro de Reglas*).

- ✳ **Shinjo Takuya:** Doji Chikaze ha extendido rumores sobre él, y estos rumores han llegado a oídos de todos los visitantes del castillo. Esta complicación puede ocurrir cuando algún PNJ, como por ejemplo los magistrados Esmeralda celosos (consulta la página 30), se encuentren con Takuya.
- ✳ **Togashi Yoshi:** Cree ver a Kaie en la biblioteca del castillo. Esta complicación puede presentarse cuando Yoshi acuda a la biblioteca para estudiar, preferiblemente cuando esté solo. Yoshi también puede estar ansioso por descubrir más información acerca de la secta de la Tierra Perfecta hablando con los plebeyos en el castillo; si el DJ decide explorar esta opción, entonces Oji (consulta la página 26) puede ser en secreto creyente de la secta.

El DJ o los jugadores también pueden desarrollar otras complicaciones como, por ejemplo:

- ✳ Recibir una carta de un ser querido al que el personaje no ha visto en mucho tiempo
- ✳ Darse cuenta de que un enemigo enmascarado es en realidad el hermano desaparecido del personaje.
- ✳ Encontrarse con el embriagador aroma de un perfume que llevaba a menudo el amigo fallecido del personaje.
- ✳ Encontrarse con el amante secreto de un personaje en algún lugar donde no puedan darse por enterados de la presencia del otro.
- ✳ Encontrarse con un recuerdo obvio del juramento no cumplido de llevar a un enemigo del clan ante la justicia.
- ✳ Percatarse de la oportunidad de cumplir el deseo o el deber de un personaje, a costa de la meta actual del grupo.





## ¿QUÉ ES UN CAMPEÓN ESMERALDA?

El Campeón Esmeralda es el administrador principal del Emperador. El samurái que ostenta este título hace cumplir la ley Imperial, nombra a los magistrados Esmeralda, supervisa los ministerios de la burocracia Imperial y protege la Ciudad Imperial y al propio Emperador al mando de las Legiones Imperiales.

El Campeón Esmeralda más reciente fue Doji Satsume, cuyo afligido fantasma intentó corregir con la ayuda de los PJ los errores que cometió en vida durante los acontecimientos de *El Campeonato Topacio*. Por desgracia, su reputación es contradictoria. A pesar de su destreza como experto duelista y de sus muchos años de servicio eficaz al Emperador, Satsume era un personaje muy impopular tanto entre sus subordinados como entre su propia familia. Su dureza rozaba a menudo la crueldad, su justicia siempre fue implacable, y muchos creen que fue su crueldad la que llevó a su esposa, Doji Teinko, a un desgraciado final. La muerte de

Satsume fue repentina e inesperada, pero como no se detectaron indicios de crimen, las autoridades determinaron que se debió a causas naturales. Pero en Rokugán, esto podría simplemente sugerir el uso de un veneno no detectado.

Agasha Sumiko, a la que los PJ conocieron durante el Campeonato Topacio, ocupa el puesto de Campeona Esmeralda en funciones. Ha servido como Campeona Rubí durante varios años, y parece lamentarse de haber tenido que ocupar el puesto de Satsume, aunque sea de forma temporal, ya que le respetaba a él y a su dedicación al Imperio. Aunque no es tan severa como su predecesor, Sumiko continúa con el legado de Satsume y actúa de forma estricta y objetiva.

Aún no se ha decidido quién será el nuevo Campeón Esmeralda, y en estos momentos se está preparando el torneo del Campeonato Esmeralda en Otosan Uchi.

## LLEGADA OFICIAL A LA EDAD ADULTA

Después de haber superado su genpuku, los PJ son ahora reconocidos oficialmente como samuráis adultos. Por eso, cada uno adopta un nombre de adulto y recibe valiosos regalos de su familia.

### NOMBRES DE ADULTO

Cada jugador puede elegir un nombre de adulto de entre los seis que se proporcionan a continuación para su personaje, o inventarse otro a su elección. Alternativamente, si lo desea, el DJ puede saltarse esta sección, y cada jugador puede mantener el nombre que aparece en su libreto de personaje.

- ✦ **Akodo Masako:** Chise, Chiyo, Runa, Setsuko, Tomoka, Yumako.
- ✦ **Bayushi Kyo:** Ietsuna, Inoue, Kimiko, Shōzō, Shusui, Yūgao
- ✦ **Doji Ren:** Kenza, Nobuhito, Seiku, Shuzaku, Sukeyasu, Tadamasa.
- ✦ **Hida Sugi:** Isami, Kogimi, Mikka, Mushanokōji, Sawako, Terao
- ✦ **Isawa Aki:** Kurumi, Madoka, Nokiba, Tarō, Taya, Yaeko
- ✦ **Shinjo Takuya:** Ichizō, Lyonosuke, Kazashi, Oyuun, Shun'ichi, Tameyoshi
- ✦ **Togashi Yoshi:** Akashi, Jūrōbei, Keishi, Kofuyu, Nakamaru, Toyoharu

### REGALOS

Como parte de su genpuku, los PJ reciben su *daishō* y otras armas nuevas. Un *daishō* consiste en un *wakizashi*, o espada corta, y otra arma, generalmente una katana. Consulta el **Capítulo 3: Equipo** en la página 22 del *Libro de Reglas* para ver los perfiles de estas armas y pide a los jugadores que anoten esta información en sus libretos de personaje.

Si el jugador lo desea, algunos PJ pueden elegir otra arma en lugar de una katana; estas armas también están en el *Libro de Reglas*. Ten en cuenta que, pase lo que pase, cada PJ tiene siempre un *wakizashi*, ya que esto indica de manera oficial que es un samurái.

- ✦ Hida Sugi puede elegir un *tetsubō*, una maza grande a dos manos (Daño 7, Alcance 1).
- ✦ Shinjo Takuya puede elegir una cimitarra Unicornio (Daño 4, Alcance 1) y un *yumi* (arco) (Daño 5, Alcance 2-5) con una aljaba de flechas.

Si el DJ lo permite, los jugadores pueden elegir cualquier arma que cueste 20 *koku* o menos en lugar de su katana. Dile en privado al jugador de Bayushi Kyo que la fuerte tela de lino que envuelve su katana contiene dos frascos ocultos de veneno; si elige otra arma, entonces el veneno se incluye con dicha arma.

Cada PJ recibe también una armadura con la propiedad Resistencia (2). Esto reduce en 2 el daño que sufre un personaje a consecuencia de ataques y otros efectos (consulta la página 25 del *Libro de Reglas*).

Además, cada clan entrega al PJ de dicho clan un regalo ceremonial para celebrar su llegada a la edad adulta. Lee en voz alta a cada jugador la información sobre su regalo.

- ✦ Akodo Masako (León): Un estandarte con el *mon* (emblema) León.

*La furia de la batalla puede desanimar incluso al luchador más valiente. Este estandarte os servirá de recordatorio no sólo del clan por el que lucháis, sino también de aquellos que lo hicieron antes que vos. Mientras esté respaldado por sus ancestros, un samurái nunca se encuentra solo.*

- ✦ Bayushi Kyo (Escorpión): Un pequeño paquete de semillas de crisantemo.

*Siendo como son semillas, no tienen propósito alguno, sólo potencial. Es el deber el que impulsa a plantarlos de manera adecuada para que crezcan y florezcan. Que os sirvan de recordatorio de que debéis tener siempre en vuestro corazón el deber hacia el Trono.*

- ✦ Doji Ren (Grulla): Un pequeño espejo dorado.

*Los espejos son necesarios para asegurarse de que la imagen que presentamos ante los demás es tan perfecta como nuestros modales y acciones. Al fin y al cabo, un Grulla debe encarnar siempre la perfección.*

## ACEPTAR REGALOS

Dar y recibir regalos es una parte esencial de la cultura rokuganesa, ya que los regalos generan relaciones especiales de responsabilidad. A menudo, aceptar un regalo crea una sensación de obligación incumplida.

Inicialmente los regalos se rechazan dos veces por cortesía hacia el que los hace. Si se insiste, el receptor aceptará el regalo, reconociendo su nueva obligación con su generoso benefactor. Cuando resulte apropiado, esta obligación se puede compensar con regalos recíprocos. En el caso de un regalo de genpuku, esta obligación debería crear un sentido más profundo de responsabilidad y lealtad hacia la familia y el clan del nuevo samurái.

- ☼ Hida Sugi (Cangrejo): Un pequeño talismán de jade.

*Esta piedra, que ha sido tallada hasta sacarle punta, sirve de protección tanto espiritual como física. La punta afilada puede utilizarse en un aprieto para acabar con la vida de alguna horrible criatura de las Tierras Sombrias; sin embargo, cuando se lleva alrededor del cuello, el talismán sirve como un recordatorio constante de que el peligro y el deber están siempre cerca.*

- ☼ Isawa Aki (Fénix): Seis peras nashi pequeñas.

*Seis frutas sirven para recordar a un samurái que los elementos son responsables de toda la vida. No importa cuán hermosa o deliciosa sea, toda vida es pasajera. Las peras son sabrosas, pero efímeras.*

- ☼ Shinjo Takuya (Unicornio): Una bolsa de carne seca y un odre de piel de cabra para agua (jo sake!)

*La característica de un Unicornio es la libertad, pero hay dos cadenas de las que nunca podrán librarse: la comida y el agua. Son todo lo que se necesita para elegir su camino, y si se tiene suficiente, todo el mundo es nuestro pastizal.*

- ☼ Togashi Yoshi (Dragón): Varitas de incienso de madera de agar.

*El humo y la meditación son dos de las claves para encontrar la sabiduría. El genpuku es el instante en el que el cuerpo cobra vida por primera vez y el incienso despierta el alma. De la misma forma que un dragón respira humo y alcanza la iluminación, también sucede con todo en el Clan del Dragón.*

Cada familia proporciona también a su PJ un pequeño regalo para entregar a la Campeona Rubí cuando lleguen al castillo. Estos regalos están sellados y se advierte a los PJ que no los abran hasta que sean presentados.

En algún momento antes de su viaje al castillo, todos los PJ añaden a sus equipos de viaje una pequeña tienda de campaña, una manta, un cuenco, yesca y pedernal para encender el fuego, palillos y bastantes raciones de viaje.

## TENSIONES ESMERALDA

La muerte de Doji Satsume ha dejado un gran vacío de poder, y todos los Grandes Clanes aguardan el próximo Torneo del Campeón Esmeralda para decidir a su sucesor. Esto ha aumentado las tensiones entre clanes en todo el Imperio Esmeralda, ya que los samuráis tratan de vencer o humillar a sus rivales con la esperanza de obtener algo de ventaja sobre sus potenciales contrincantes.

A pesar de estos conflictos, casi nadie quiere ver a otro Grulla en el puesto de Campeón Esmeralda. Doji Satsume era tristemente famoso por ser estricto e incluso cruel en el puesto, y muchos grupos tenían poderosos motivos para desear que le destituyeran. Esa aversión universal aviva los rumores sobre la muerte de Satsume, insinuando que, aunque no se descubrió ningún crimen, la Grulla Sonriente (apodo que recibió por su distintiva cicatriz) seguramente tenía suficientes enemigos como para convertirse en el objetivo de algún tipo de conspiración. A los Grandes Clanes les encantaría que el legado de Satsume quedase reducido o incluso destruido, y a su vez, les encantaría culparse unos a otros por este hecho. Mientras tanto, la Campeona Rubí, Agasha Sumiko del Clan del Dragón, está actuando también como Campeona Esmeralda en funciones, y sus rivales también están deseosos de verla fracasar.

Mucha gente se contenta con afirmar públicamente que Satsume murió por causas naturales con el fin de mantener la paz, aunque crean que el motivo real fue el asesinato. Añadir escándalos, herejías, deshonoras y crímenes a la historia tras la repentina muerte de la segunda persona más poderosa de todo Rokugán podría hacer que el Imperio se sumiera en el caos. Los PJ podrían decidir seguir las rivalidades de su clan con los Grulla o los Dragón, pero en lugar de eso podrían adoptar una actitud más leal hacia el Emperador y sus sirvientes. En cualquier caso, sus opiniones seguramente causarán tensión en sus relaciones con los samuráis de otros Grandes Clanes.

## Rivalidades entre clanes

El DJ también puede incluir algunas de las rivalidades actuales entre clanes por medio de sus familias. Esto también se puede averiguar a través de los representantes de su clan cuando lleguen al castillo o en otros momentos de la aventura, si así lo desean.

- ☼ Los León y los Grulla se encuentran en conflicto debido a la disputa sobre qué clan debería controlar la ciudad de Toshi Ranbo.
- ☼ Una familia Grulla desertó al Clan del Cangrejo hace mucho tiempo, pero los Grulla aún no han perdonado este insulto.
- ☼ Los Cangrejo y los Dragón discuten sobre el nivel de apoyo que este último ofrece ante las amenazas de las Tierras Sombrias, contra las que los Cangrejo libran una guerra interminable.
- ☼ Los Unicornio y los Fénix discuten sobre sus métodos de invocar a los espíritus; los primeros utilizan métodos que aprendieron mientras estaban fuera de Rokugán, conocidos como *meishōdō*, algo que los Fénix consideran herético y peligroso.
- ☼ Los León y los Unicornio se lanzan amenazas porque Shinjo Altansarnai, del Clan del Unicornio, rompió hace poco su contrato matrimonial con Ikoma Anakazu, del Clan del León, lo que enfureció al clan.
- ☼ Y, por supuesto, nadie confía en el Clan del Escorpión.

## GASTO DE PE

Si aún no lo han hecho, los jugadores pueden gastar los 4 PE que ganaron al final de la aventura de la Caja de Inicio. Recuerda que no tienen por qué gastar estos PE de inmediato: si lo desean pueden guardarlos para poder permitirse mejoras más caras para su personaje.

## Guía: El castillo del Campeón Esmeralda

El castillo del Campeón Esmeralda, conocido oficialmente como Shiro Yogasha, es un edificio majestuoso. Destaca incluso entre los otros castillos de tierras Grulla. Esta sección describe el castillo y muchos de los lugares que lo componen, así como la zona circundante. El DJ tiene total libertad para alterar esta información si desea utilizar algunas localizaciones para otros propósitos, o si quiere añadir información a las localizaciones como parte de sus ideas para la trama.

El castillo es la sede de dos puestos de vital importancia: el Campeón Esmeralda y el Campeón Rubí.

### El puesto de Campeón Esmeralda

El Campeón Esmeralda es el administrador principal del Emperador y supervisa el cumplimiento de las leyes Imperiales en todo Rokugán por medio de sus magistrados Esmeralda. Los magistrados Esmeralda investigan crímenes relativos a la ley Imperial, pueden imponer castigos, y responden únicamente ante el Campeón Esmeralda y el Emperador. El Campeón Esmeralda también dirige las Legiones Imperiales, el ejército permanente del Emperador.

### El puesto de Campeón Rubí

El Campeón Rubí, famoso por su extenso conocimiento de la sociedad, historia y tradiciones rokuganesas, así como por su considerable habilidad marcial, supervisa el entrenamiento de los nuevos magistrados Esmeralda y se ocupa del mantenimiento de los pergaminos que codifican la ley Imperial. Actúa como el segundo al mando del Campeón Esmeralda, normalmente es elegido de entre los magistrados Esmeralda por medio de un torneo y cuenta con una hacienda propia en Shiro Yogasha.

## EL CASTILLO

Shiro Yogasha, el castillo del Campeón Esmeralda, ha sido el hogar principal del Campeón Esmeralda durante siglos. La fortaleza está situada en una colina bordeada por extensas llanuras desprovistas de vegetación densa, lo que permite detectar la llegada de visitantes o enemigos con mucha antelación. En su interior hay muchos patios y amplios salones y los tejados inclinados de los edificios están rematados con brillantes tejas de color esmeralda. La suntuosa grandeza de la torre principal se ajusta al prestigioso gabinete que la preside.

### Localizaciones del castillo

El mapa del castillo incluye una gran cantidad de lugares en los que desarrollar la aventura. Algunos tienen vínculos específicos con la trama y sirven como lugares para ubicar pistas o escenas, mientras que otros están ahí para que el DJ los utilice en otros sucesos de su invención.

- ✳ **Aposentos del Campeón Esmeralda:** Situadas en la torre más alta, estas habitaciones alojan al Campeón Esmeralda y a los miembros de su familia inmediata. Se espera que cada nuevo campeón deje atrás el hogar de su familia y se mude con su cónyuge, hijos menores y demás personas dependientes a estos alojamientos y a las dependencias familiares.

- ✳ **Los Archivos Esmeralda:** Estos archivos guardan los informes y referencias personales del Campeón Esmeralda. Proporcionan una historia detallada de los logros y proyectos pasados y presentes de los Campeones Esmeralda.
- ✳ **Comedor privado:** El comedor para el Campeón Esmeralda, sus familiares e invitados ocasionales.
- ✳ **Salón de audiencias:** Una pequeña sala para las reuniones privadas del Campeón Esmeralda y otras actividades.
- ✳ **Habitaciones familiares:** Un lugar más grande para los miembros de la familia del Campeón Esmeralda, que a menudo aloja a los hijos del campeón y a otros dependientes.
- ✳ **Habitaciones de la servidumbre:** Para mayor comodidad, se encuentran en la misma planta que la cocina y justo debajo de las habitaciones familiares.
- ✳ **Celdas:** Equipadas con docenas de gruesas jaulas de madera, las celdas están preparadas tanto para criminales como para prisioneros de guerra. Como Shiro Yogasha es la sede de la ley Imperial, estas celdas han albergado a algunos de los prisioneros más infames de Rokugán antes de sus juicios en el tribunal de sentencias.
- ✳ **Granero y almacén:** Hay dos de estas salas, una situada debajo del comedor y la otra debajo de las celdas. Ambas tienen varias entradas y contienen enormes cantidades de alimentos y víveres para el uso diario y en caso de asedio. Sus oscuros y frescos recovecos contienen miles de barriles de madera y paja, ollas y frascos de barro, botellas de cerámica y sacos llenos de arroz, trigo, verduras encurtidas y fermentadas, pescado y calamares salados y secos, aceite para cocinar, vinos, alimentos para animales, etc.
- ✳ **Habitación secreta:** El granero y almacén situado bajo las celdas está conectado a una habitación secreta por medio de una trampilla escondida bajo un pesado barril, cerca de un saco de cereales para pienso. Este lugar se utiliza para reuniones clandestinas y para almacenar objetos ilícitos. Doji Satsume (y sus predecesores Campeones Esmeralda) lo sabían, pero nunca se lo dijeron a Agasha Sumiko, por lo que ella sigue sin conocer su existencia.
- ✳ **Gallinero:** El gallinero es un cobertizo pequeño e inocuo donde se crían gallinas y pollos. Un campesino arrugado llamado Oji lo visita dos veces al día para dar de comer a las aves y recoger los huevos. Nadie pensaría nunca que también se utiliza como punto de entrega de mensajes secretos.
- ✳ **Cocina:** Esta gran sala está totalmente abastecida para satisfacer las necesidades culinarias del Campeón Esmeralda, tanto diplomáticas como diarias, y para alimentar a los soldados del castillo.
- ✳ **Salones de conferencias:** Los salones de conferencias son espacios para reuniones privadas de mayor tamaño que no requieren audiencias públicas, como por ejemplo cuando el Campeón Esmeralda se reúne con magistrados Esmeralda o con los comandantes de la Legión Imperial.
- ✳ **Dōjō de entrenamiento:** Llamado a menudo Dōjō Esmeralda, este es un espacio de práctica reservado para el Campeón Esmeralda, sus *yōjimbō* (guardaespalda) y los miembros de alto rango de la Legión Imperial destinados en Shiro Yogasha.



- ❖ **Cueva:** Esta cueva pequeña y discreta, que parece terminar después de algunas decenas de metros, es un lugar popular para los alumnos que buscan un lugar tranquilo y aislado. Los personajes pueden apartar una piedra de gran tamaño situada en la parte trasera para descubrir un túnel estrecho que conduce al otro lado del complejo del castillo. Esto permite a la gente entrar y salir sin ser vista.
- ❖ **Establos (al otro lado de la puerta principal):** Un cobertizo de gran tamaño para caballos y bueyes.
- ❖ **Biblioteca:** Esta sala alberga la mayor colección de documentos históricos y de referencia de Rokugán relacionados con la ley Imperial. Sus miles de libros y pergaminos, algunos de más de mil años de antigüedad, son cuidados con esmero por bibliotecarios bajo el mando de la Campeona Rubí.
- ❖ **Comedor:** El comedor principal para la mayoría de los habitantes del castillo.
- ❖ **Tribunal de sentencias:** El tribunal de sentencias es una sala al aire libre situada en un patio de piedra austera, de paredes gruesas, en la que se imparte justicia. En ese lugar, el Campeón Esmeralda preside únicamente los juicios más importantes: los que implican los abusos más flagrantes y vergonzosos de la ley Imperial, lo que convierte a esta sala en la fuente principal de los chismes más escandalosos de Rokugán.
- ❖ **Armería:** El arsenal es una sala larga y estrecha que bordea el tribunal de sentencias, y es donde se fabrican, almacenan, mantienen y reparan las armas del castillo. Está provista de una gran variedad de armas, que en su mayoría son para exhibición y entrenamiento, ya que el castillo no ha sido atacado nunca a lo largo de toda su historia. De hecho, el castillo tiene pocas defensas, ya que cualquier asalto por parte de un clan provocaría un ataque de represalia de los demás clanes.
- ❖ **Aposentos del Campeón Rubí:** Estas habitaciones son similares a los aposentos del Campeón Esmeralda, aunque son más pequeñas y tienen menos espacio para familiares y criados.
- ❖ **Salón de audiencias:** Esta es la sala principal reservada para audiencias públicas. Es lo suficientemente lujosa como para celebrar una corte, en caso de que el Emperador visite el castillo.



- ❖ **Sala de la ley:** La Sala de la ley, el espacio de oficinas privado de los Campeones Esmeralda y Rubí, es donde se escribe, actualiza y revisa la ley Imperial.
- ❖ **Barracones:** Dormitorios para los soldados de la Legión Imperial destinados en el castillo.
- ❖ **Jardines de frondosa serenidad:** Estos jardines ocupan el patio decorativo principal, y cuentan con un estanque de carpas *koi* y un arroyo que fluye desde un manantial en las profundidades de la colina. Los jardines tienen árboles, arbustos, y flores representativas de las diversas regiones de Rokugán.
- ❖ **Patio del castigo:** Este patio es un espacio privado reservado para ejecuciones y suicidios ceremoniales. El castillo cuenta con un verdugo de la casta inferior *hinin* para este tipo de ocasiones.
- ❖ **Habitaciones para magistrados visitantes:** Estas son las habitaciones destinadas a los magistrados Esmeralda que visitan el castillo. Los nuevos magistrados Esmeralda se alojan aquí durante su entrenamiento.
- ❖ **Dōjō Rubí:** El dōjō principal para los magistrados Esmeralda. Este es el lugar en el que se imparte el entrenamiento en armas especiales y técnicas de duelo ideadas por los antiguos Campeones Esmeralda mediante numerosos sensei.
- ❖ **Habitaciones para dignatarios:** Estas salas están reservadas para los visitantes de las castas superiores, incluidos los mensajeros y vasallos.
- ❖ **Patio de entrenamiento:** Un patio inmaculadamente cuidado que se utiliza para las prácticas marciales al aire libre.
- ❖ **Salón de entrada:** El vestíbulo principal y el lugar designado para recibir a los visitantes previstos. Los funcionarios suelen dar la bienvenida a los huéspedes antes de llevarlos al lugar apropiado de la torre principal.
- ❖ **Puerta principal:** La puerta principal es un enorme portón que da acceso al complejo del palacio, y en los pisos superiores cuenta con dependencias para los guardias. La puerta de entrada lleva con orgullo el Crisantemo Imperial, que representa la dedicación del castillo al Imperio, una asociación que trasciende cualquier afiliación a un clan.
- ❖ **Sala de interrogatorio:** La Sala de interrogatorio es el lugar donde se identifica debidamente a los desconocidos y a los visitantes inesperados y se les interroga al llegar. En ocasiones se niega la entrada a este tipo de visitantes, a veces de forma violenta.

### Fuera del castillo

No muy lejos de Shiro Yogasha se encuentra la aldea de Takahara. Sus habitantes disfrutan de la protección del Campeón Esmeralda y, a cambio, cuidan de las fértiles tierras de labranza que lo abastecen. Más allá del pueblo se encuentran las Llanuras del Campeón Esmeralda, las extensas llanuras de hierba que proporcionan una vista despejada a las torres de vigilancia del castillo. Cualquier ejército capaz de amenazar al castillo puede ser visto fácilmente mucho antes de que llegue, otra razón más por la que el castillo nunca ha sufrido un ataque.

## Acto 1: El viaje

La aventura comienza cuando los PJ se preparan para su viaje a Shiro Yogasha. El castillo se encuentra a unos seiscientos *li* (algo más de trescientos kilómetros) al norte de Tsuma (el lugar en el que se celebró el Campeonato Topacio), o sea, a unos ocho días de viaje a pie. La carretera principal que conduce al castillo se está arreglando, por lo que los PJ se ven obligados a utilizar un camino más accidentado. Este trayecto es más corto, por lo que seguirán pudiendo llegar a tiempo a su destino. Lo accidentado del terreno impide que se pueda recorrer más rápidamente a caballo, aunque es posible cabalgar al paso si tienen monturas. Sin embargo, es poco probable que los PJ, a excepción del Unicornio, tengan un caballo o un poni. Hay que tener en cuenta que, si algún PJ resultó herido en Tsuma, se dará por supuesto que ha pasado suficiente tiempo para que se recupere por completo.

Es posible que los PJ deseen detenerse en Otosan Uchi o en el Castillo de la Lealtad durante el camino, ya que el mapa muestra esos lugares como posibles lugares donde descansar. Sin embargo, el DJ debería dejar claro que se espera que lleguen lo más rápidamente posible a Shiro Yogasha, y estos desvíos les harán llegar tarde.

### ESCENAS DURANTE EL VIAJE

El viaje debería incluir varios encuentros, a menos que los jugadores deseen terminar la aventura rápidamente (si, por ejemplo, desean terminarla en una única sesión de juego). Lo ideal sería que el DJ presentase al menos una escena, para que quede demostrado no solo que viajar por Rokugán puede ser peligroso, sino también que ahora los PJ son samuráis capaces y pueden lidiar con esos peligros. Algunas de estas escenas pueden llevar a los personajes a sospechar que alguien ha preparado estas amenazas contra ellos, ya sea para eliminarlos o para retrasarlos. Las secciones a continuación detallan los encuentros que el DJ debería incluir durante el viaje de los personajes hasta Shiro Yogasha, así como otros encuentros opcionales en caso de que los jugadores deseen jugar escenas adicionales o que el DJ puede usar en otras aventuras.

Tanto estos encuentros como todos los demás que se incluyen en esta aventura, utilizan las reglas de la página 28 del *Libro de Reglas* para determinar la iniciativa. Cada uno de ellos indicará al DJ las tiradas que se deben efectuar, así como si los personajes añaden su Concentración o Alerta al resultado.

### UN ROSTRO FAMILIAR

Al cabo de unas horas de marcha, los PJ se encuentran con Ryu, el mismo plebeyo que conocieron al principio de la aventura anterior. Se encuentra también de camino hacia el castillo para retomar sus funciones. Transporta los bienes que recogió en Tsuma. Ryu sigue teniendo su carro, pero no está tan lleno como la última vez que lo vieron. Si los PJ lo trataron bien en la ocasión anterior, se ofrecerá a que dejen sus fardos en el carro y les proporcionará información útil sobre el camino (fue el camino que utilizó para ir desde el castillo hasta Tsuma). Si no le trataron bien, los personajes jugadores podrán de todas formas ordenarle que transporte sus fardos e interrogarlo para obtener la misma información, pero no la proporcionará voluntariamente.

**Complicación del encuentro:** Puede que los PJ adviertan que el carro de Ryu todavía contiene algunas de las pertenencias de Doji Satsume, que reconocen por sus interacciones previas con su espíritu. Ryu también puede ser una complicación durante los combates, ya que los PJ pueden sentirse obligados a protegerlo como parte del precepto de Cortesía del *Bushidō*.

### RYU, SIRVIENTE PLEBEYO

Ryu ha crecido en Tsuma, pero ha vivido la mayor parte de su vida adulta en Shiro Yogasha al servicio del Campeón Esmeralda. Últimamente ha pasado la mayor parte de su tiempo transportando objetos pertenecientes a su difunto señor desde el castillo, a menudo hasta Tsuma, donde se encontró con los PJ en las afueras de la ciudad. Los recuerda bien, ya sea con cariño o con recelo, dependiendo de cómo se desarrollaran los acontecimientos.

SOCIAL		PERSONAL	
20	HONOR	AGUANTE	4
25	GLORIA	COMPOSTURA	4
15	ESTATUS	CONCENTR.	3
 CONDUCTA +2, ARTERO -2		ALERTA	2
ARTESANAL 0		MERCANTIL 2	
MARCIAL 0		SOCIAL 1	
ACADÉMICA 0		ARMAS Y EQUIPO	

**Bastón de caminar:** Alcance 1-2; Daño 2.

**Equipo:** Ropas de plebeyo, carro y poni, un pequeño puñado de *zeni*.

### CAPACIDAD DE PNJ: CONOCE EL CAMINO

Ryu ha hecho el viaje entre el castillo del Campeón Esmeralda y Tsuma muchas veces a lo largo de su vida. Si los PJ le tratan bien, puede enseñarles las mejores zonas para descansar durante el trayecto. Esto permite a cada PJ eliminar un punto de Conflicto adicional al eliminar Conflicto al final de cada escena.



## TERRENO

El viaje al castillo proporciona una excelente oportunidad para incorporar los rasgos de terreno a vuestras partidas. Esto puede ayudar a representar Rokugán como una tierra repleta de maravillas y peligros. El DJ puede añadir rasgos de terreno a cualquier encuentro, o incluso hacer que viajar a través de este tipo de terreno sea un encuentro en sí mismo.

Cada rasgo de terreno se extiende por un número de intervalos de alcance alrededor de una posición concreta determinada por el DJ. Es posible que la zona de terreno sea muy pequeña y que sólo se extienda hasta alcance 0 (a distancia de toque) en todas direcciones desde un punto, o que sea mucho más grande; incluso puede extenderse de manera desigual en diferentes direcciones.

Mientras que los personajes se encuentren dentro de los límites de un rasgo de terreno, se verán sujetos a los efectos de la propiedad o propiedades a las que esté sujeto. Las propiedades que puede tener un rasgo de terreno son las siguientes:

### DESEQUILIBRADO (UNO O MÁS ELEMENTOS)

El terreno Desequilibrado se caracteriza por una clara ausencia de *kami* (espíritus), o porque estos se encuentren inquietos, y por lo tanto que ciertas capacidades resulten más difíciles de usar en la zona. Se trata de un terreno sobrenatural (terreno que es el resultado de capacidades sobrenaturales o de acontecimientos no naturales) y se encuentra en regiones afectadas por un desequilibrio elemental.

**Efectos:** Mientras un personaje se encuentre dentro de un terreno Desequilibrado, aumenta en 1 el NO de las tiradas de Meditación y Teología que haga con el anillo especificado por el terreno. La ausencia de *kami* implica también que los seres Ultramundanos incrementan en 1 el NO de sus tiradas para resistirse a capacidades sobrenaturales que les tengan como objetivo, o en 2 puntos si utilizan el anillo especificado.

**Ejemplos:** Un bosque que misteriosamente pierde sus hojas, un campo de cultivo estéril, un río descontrolado.

### ENMARAÑADO

El terreno Enmarañado es un terreno que dificulta seriamente la movilidad de cualquier persona que se adentra en su interior.

**Efectos:** Mientras un personaje se encuentre dentro de un terreno Enmarañado, aumenta en 2 el NO de todas las tiradas para moverse y de todas las acciones de movimiento.

**Ejemplos:** Barro denso, zarzas, nieve profunda, suelo helado, agua en movimiento.

### PELIGROSO

El terreno Peligroso resulta físicamente arriesgado a la hora de entrar o incluso de permanecer en él.

**Efectos:** Siempre que un personaje haga una tirada mientras se encuentre en terreno Peligroso, el personaje sufrirá una cantidad de daño igual a los resultados de  $\odot$  de la tirada.

**Ejemplos:** Fuego, frío intenso, hielo que se está descongelando, pendientes empinadas, rocas afiladas, cimientos descubiertos, escombros.

### VISIBILIDAD REDUCIDA

Esta propiedad reduce la visibilidad desde y hacia cualquier persona que se encuentre en su interior, lo que hace que resulte muy difícil acertar con ataques.

**Efectos:** Un personaje que se encuentre en terreno con Visibilidad reducida no puede ver más allá de alcance 2 desde su posición actual hacia el interior del terreno (aunque pueden ver hacia el exterior, si están dentro de alcance 2 de un borde). Un personaje fuera del terreno con Visibilidad reducida no puede ver más allá de alcance 2 del borde. Aumenta en 1 el NO de todas las tiradas de ataque que tengan como objetivo a personajes dentro de este tipo de terreno.

**Ejemplos:** Follaje denso, oscuridad, espacios interiores estrechos, lluvia fuerte o nieve, humo asfixiante.

## ¡BANDIDOS!

En este encuentro, un grupo de bandidos embosca a los PJ poco después de salir de Tsuma, quizás durante el segundo día de su viaje. Esto ofrece a los personajes su primera oportunidad real de poner a prueba sus habilidades marciales contra una banda de enemigos mortales, así como su aptitud para cumplir con el Bushidō, aunque se enfrenten a individuos que no lo hagan.

Cuando los PJ se acerquen al lugar de la emboscada, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Varios granjeros con ropas remendadas se encuentran agachados a la sombra de un árbol al lado de la carretera. Pocos de ellos os miran a los ojos, pero los que lo hacen muestran un profundo resentimiento. Los murmullos y susurros de su conversación os preocupan, ya que no parecen mostraros el respeto que exige vuestra posición. De acuerdo con las reglas sociales de dicha posición, tenéis derecho a enseñarles a mostraros un poco de respeto. Pero hacerlo podría ofender a su señor, lo que retrasaría vuestro viaje.

Si los PJ se paran a discutir si disciplinar o no a los campesinos, los "plebeyos" se pondrán en pie y los atacarán, revelando que en realidad son bandidos. Varios más suben desde una acequia cercana para unirse a la refriega. Debería haber uno para cada PJ, además de su líder, Goro. Si los PJ están muy orientados al combate, añade un bandido adicional al grupo.

Determina el orden de iniciativa haciendo que los PJ hagan una tirada de Estrategia contra un NO de 1, y que luego añadan su Alerta al número de éxitos adicionales que hayan obtenido en la tirada. Haz que Goro efectúe la misma tirada, pero añade su Concentración en lugar de su Alerta, ya que estaba listo para el ataque. La mitad de los bandidos tendrán un valor de iniciativa de 2, y la otra mitad de 3. La zona está despejada, pero el área situada fuera de la carretera está llena de rocas y zanjas inestables, por lo que se considera terreno Peligroso (consulta el cuadro de Terreno). El camino en esta zona es bastante ancho, algo menos de 5 metros (alcance 3).

El encuentro no debería durar mucho, ya que los bandidos no se esperaban a samuráis capaces de luchar. A medida que los PJ vayan obteniendo ventaja (por ejemplo, si dejan fuera de combate a más de la mitad de los bandidos), Goro (u otro bandido si Goro ya ha caído) les dirá que se retiren, y los bandidos saldrán corriendo en distintas direcciones. Si se captura a algún bandido, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Los bandidos, todos ellos evidentemente cobardes, afirman que fueron contratados para atacaros. No conocen la identidad de su empleador, ya que sólo hablaron con un mensajero envuelto en una capa y con la cara cubierta. El mensajero no dio ninguna razón para la emboscada, sino que simplemente les ofreció plata a cambio.

Los PJ pueden entregar a cualquier bandido al que hayan capturado a una patrulla de samuráis de un pueblo cercano, que aparecerá poco después. La patrulla había estado siguiendo el rastro a los bandidos y habían descubierto que hoy planeaban atacar a alguien. Se llevarán encantados a los bandidos, y agradecerán su ayuda a los PJ (en este caso, otorga 4 puntos de Gloria a cada uno). Alternativamente, como samuráis de pleno derecho, los PJ están completamente justificados para limitarse a ejecutar a los bandidos.

**Complicación del encuentro:** Los PJ pueden verse tentados a sacarle la verdad a golpes a los bandidos. Sin embargo, hacerlo iría estrictamente en contra de los preceptos de Compasión y Cortesía. Sin embargo, incluso bajo coacción los bandidos no revelarán nada, ya que simplemente no saben quién los contrató.

### GORO, LÍDER BANDIDO

Goro se convirtió en el líder de este grupo de bandidos por su astucia e ingenio. Se ha especializado en atacar a viajeros en carreteras aisladas, y sus exploradores identifican de antemano objetivos fáciles. Sin embargo, a veces acepta encargos más difíciles si le pagan suficientes koku.

SOCIAL		PERSONAL		
10 HONOR		AGUANTE 9		
15 GLORIA		COMPOSTURA 8		
3 ESTATUS		CONCENTR. 6		
CONDUCTA +2, AMBICIOSO -2		ALERTA 3		
ARTESANAL 0		MARCIAL 2		ACADÉMICA 0
ARMAS Y EQUIPO				

**Katana oxidada:** Alcance 1; Daño 4.

**Equipo:** Ropas de viaje gruesas, jarra de sake llena, cuchillo, puñado de bu.

#### CAPACIDAD DE PNJ: ¡...COGEDLOS, IDIOTAS!

Como una acción, Goro puede hacer que hasta dos de sus bandidos que aún no hayan actuado este asalto se muevan inmediatamente un intervalo de alcance y lleven a cabo una acción de Golpear.



## ¿QUIÉN CONTRATÓ A LOS BANDIDOS?

Es posible que los PJ deseen investigar inmediatamente quién contrató a los bandidos que los atacaron en la carretera. Si denuncian el ataque a Kāgi o a Sumiko, les dirán que van a enviar a otros magistrados a investigarlo. Sumiko les informará más tarde de que no descubrieron pistas, pero que los PJ podrán encargarse de la investigación una vez que hayan completado su entrenamiento (esto podría convertirse en una aventura de pleno derecho, tal y como se indica en la página 38).

Sin embargo, durante su entrenamiento, los PJ pueden descubrir que se esperaba su llegada y que para alguien que lo supiera hubiera resultado bastante fácil organizar el ataque. Aún peor, Bayushi Sugai (u otro Escorpión de su familia, si Sugai no sobrevivió a los acontecimientos de *El Campeonato Topacio*) pasó por la zona sólo un día antes.

### BANDIDOS

Los bandidos como estos son forajidos que proliferan en las regiones rurales y remotas de Rokugán. Goro fue una vez uno de ellos antes de eliminar a la anterior líder y ocupar su lugar.

SOCIAL		PERSONAL		
15 HONOR		AGUANTE 5		
20 GLORIA		COMPOSTURA 6		
1 ESTATUS		CONCENTR. 4		
CONDUCTA +1, INTIMIDANTE -1		ALERTA 2		
ARTESANAL 0		MARCIAL 1		ACADÉMICA 0
ARMAS Y EQUIPO				

**Yari (lanza):** Alcance 2; Daño 5.

**Equipo:** Ropas de viaje mugrientas, jarra de sake vacía.

#### CAPACIDAD DE PNJ: GOLPÉALES MIENTRAS ESTÁN DESCUIDADOS

Cuando uno de los bandidos de Goro realiza una acción de ataque contra un objetivo que haya sufrido uno o más impactos críticos, aumenta el daño infligido en 2.

## LA MISTERIOSA DESCONOCIDA

Si durante el viaje los PJ se despiertan algún día justo al amanecer, verán a una mujer mayor practicando con una katana bajo el sol naciente en una pequeña loma cerca de la carretera. Si los jugadores se acercan, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

La mujer tiene el pelo blanco y fino, y una nariz larga y curvada que casi le toca los labios. A pesar de su edad hace girar hábilmente su katana con una gracia y velocidad excepcionales, ejecutando un complejo y fascinante conjunto de katas, o maniobras de esgrima, que no reconocéis. Y para colmo está vestida únicamente con ropas grises y sencillas, por lo que no podéis determinar su clan. ¡Sin duda, con semejantes habilidades es imposible que sea una rōnin sin clan!

La mujer esboza una sonrisa caprichosa cuando os acercáis y hace una pausa en sus movimientos. —El sol matutino sale todos los días y revela espadas genuinas o a los tontos que simplemente las empuñan —dice con voz jovial y risueña—. ¿Acaso sois esos tontos?

Si se acerca algún PJ, la mujer le pedirá que le muestre su postura (una **tirada de Artes marciales [cualquiera]** o **Teología contra un NO de 5**) o le reta a batirse en un duelo al primer golpe (consulta el cuadro lateral **Duelos**, en la página 23). Esto será una demostración de destreza, no una pelea: quiere que el PJ le demuestre de qué es capaz. Deberías animar a los jugadores a que describan su acción de forma narrativa, y también pueden gastar  $\text{☁☁}$  de su tirada para hacer que su demostración resulte especialmente vistosa. No se espera que ningún PJ sea capaz de tener éxito en la tirada o de vencerla, pero cualquiera que demuestre una buena formación y la apropiada cortesía captará la atención de la misteriosa mujer.

Después de estas pruebas de habilidad, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

—¡Pareces prometedor! —la anciana se ríe, mientras su voz se hace más grave hasta convertirse en un fuerte graznido—. Estoy segura de que volveré a verte cuando estés listo para aprovechar mi sabiduría y habilidad —sus ojos se agrandan, su rostro se oscurece y se alarga hasta convertirse en un pico puntiagudo, plumas negras y grises comienzan a aparecer en su piel y ropa, y unas enormes alas iridiscentes le brotan de los hombros, revelando su auténtica forma: ¡un tengu! Os guiña el ojo y asiente con la cabeza antes de lanzarse al aire y volar hacia las nubes mientras su sonora risa resuena tras ella.

Una **tirada de Teología (Agua) contra un NO de 1** para identificar a la criatura o de **Cultura (Tierra) contra un NO de 2** para recordar historias populares les permitirá recordar información acerca de estos seres místicos y ancestrales (consulta el *Libro de Reglas*, página 46). Este encuentro puede producirse mientras los PJ se encuentran de camino a Shiro Yogasha, mientras se encuentran en el castillo si es que pasan alguna noche fuera o durante alguna aventura posterior cuando estén en la carretera o en la naturaleza.

**Complicación del encuentro:** Los personajes pueden sentirse tentados de atacar a la misteriosa desconocida, pero su edad y habilidad demandan respeto, aunque sus burlas un tanto groseras no lo merezcan.

## AIRI LA TENGU

Al igual que todos los demás *tengu*, Airi es un ave humanoide con grandes alas, parte de una antigua raza anterior al Imperio. Su inmortalidad le ha permitido dedicar siglos al arte de la espada y a aprender muchos de los secretos ocultos de Rokugán. Durante los últimos siglos, Airi ha vagado por las zonas rurales del Imperio en busca de aquellos a los que considera dignos de su sabiduría y entrenamiento.

SOCIAL		PERSONAL	
80	HONOR	AGUANTE	8
64	GLORIA	COMPOSTURA	16
30	ESTATUS	CONCENTR.	3
 CONDUCTA +1, DESAPEGADO -1		ALERTA	2
ARTESANAL 0		MARCIAL 3	ACADÉMICA 2
		SOCIAL 2	MERCANTIL 1
ARMAS Y EQUIPO			

**Katana antigua:** Alcance 1; Daño 5.

**Equipo:** Ropas impresionantes (Resistencia [2]).

### CAPACIDAD DE PNJ: MAESTRO DE LA ILUSIÓN

Airi puede usar sus poderes de ilusión una vez por escena como acción de apoyo para parecer humana o volverse invisible hasta el final de la escena. Un personaje deberá hacer una **tirada de Teología (Vacío)** o de **Supervivencia (Vacío) contra un NO de 4** para detectarla mientras sea invisible.

### CAPACIDAD DE PNJ: VUELO

Mientras se encuentre en su forma alada, Airi puede moverse volando e ignorar los efectos negativos del terreno.

### CAPACIDAD DE PNJ: PUNTOS DE VACÍO

Airi tiene 2 puntos de Vacío que puede utilizar siguiendo las reglas normales de gasto de puntos de Vacío.



## COMERCIANTES Y MONSTRUOS

En este encuentro, los PJ se encuentran con una banda de trasgos que han emboscado a un grupo de mercaderes plebeyos que viajaban hacia Ootosan Uchi, la capital del Imperio Esmeralda. Si el grupo incluye jugadores veteranos (y al menos tres PJ), puede que el DJ desee añadir al encuentro un ogro herido entre los trasgos para ofrecer un reto mayor. El ogro resultó herido al combatir contra los guardaespaldas de los mercaderes, que murieron durante el ataque. Si se incluye un ogro, modifica el siguiente texto de la forma apropiada.

Si los PJ se acercan a los trasgos, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Al girar un recodo de la carretera os encontráis con una carnicería. Varios comerciantes yacen sangrando y llorando en el suelo, y sus dos grandes carros han quedado volcados. Los cadáveres de lo que parecen ser sus guardaespaldas están cubiertos de sangre. En medio de esta macabra escena, un grupo de viles trasgos está devorando salvajemente a uno de los caballos, riéndose y arrojando huesos a los acobardados plebeyos.

Tan concentrados están en llenarse la barriga con carne de caballo que los trasgos no son conscientes de que os encontráis cerca. Contáis con el elemento sorpresa, pero hasta ahora nunca os habíais encontrado con estas despreciables criaturas y no podéis estar seguros de lo que son capaces de hacer. Arriesgarse a atacarlos puede ser poco prudente; la opción más sabia podría ser simplemente continuar el viaje. Varios mercaderes os ven y os suplican ayuda en silencio.

Si los PJ deciden rescatar a los mercaderes se verán obligados a retrasar ligeramente su viaje, pero también prestarán un valioso servicio al Imperio. Si deciden seguir adelante, podrán informar del incidente a Agasha Sumiko en Shiro Yogasha.

Es probable que los PJ quieran atacar a los trasgos. Si lo hacen, habrá un grupo de tres trasgos por cada PJ (además del ogro herido, si se desea). Al igual que antes, cada PJ hará una **tirada de Estrategia contra un NO de 1**, pero ahora añadirá su Concentración a la tirada, ya que habrán cogido a los trasgos desprevenidos. Haz una tirada por cada grupo de trasgos; como no estaban preparados, sumarán su Alerta a sus éxitos adicionales. Cada grupo de trasgos atacará a un PJ en grupo (consulta las reglas de Asistencia, en la página 6 del *Libro de Reglas*). Si el ogro se encuentra presente, hará también la misma tirada y sumará su Alerta.

La zona alrededor de la carretera tiene arbustos altos a la derecha y se considera terreno de Visibilidad reducida. A la izquierda hay hierba densa, que se considera terreno Enmarañado. La carretera propiamente dicha tiene un ancho de alcance 2, alrededor de tres metros. Si se desea, toda la zona hasta alcance 4 puede tener la propiedad Desequilibrado (Vacío) para representar los viles rituales que se han utilizado para atraer hasta la zona a estas criaturas.

Los trasgos y el ogro probablemente peleen hasta la muerte, aunque si el ogro muere y quedan tres o menos trasgos, los supervivientes tratarán de huir. Los PJ pueden acabar con ellos fácilmente: utiliza las reglas de persecución de la página 30 de la aventura *El Campeonato Topacio* si lo deseas, o el DJ puede determinarlo de forma narrativa.



Si los PJ logran salvar a alguno de los mercaderes, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Los mercaderes supervivientes os dan las gracias efusivamente, aún conmocionados por el ataque. Ninguno había visto nunca a un trasgo antes del día de hoy, y siempre habían creído que eran simplemente historias con las que asustar a los niños. Hasta que llegaron a este lugar, el camino había estado completamente despejado. Sin embargo, al doblar un recodo las criaturas parecieron salir del suelo, apareciendo súbitamente y sin previo aviso.

Los mercaderes intentan recompensaros por vuestros esfuerzos. Llevan una gran variedad de artículos; ninguno es muy práctico, pero algunos son de alta calidad. Pueden ser buenos regalos para cuando lleguéis al castillo, pero uno de los mercaderes admite que muchos de sus artículos pueden haber sido dañados por las actividades de los trasgos.

Los PJ pueden ayudar a enderezar los dos carros (una **tirada de Aptitud física contra un NO de 4**). Si utilizan un planteamiento de Agua el NO bajará a 3, mientras que si usan un planteamiento de Fuego el NO será de 5. Por tanto, se puede apuntar la tirada como "**tirada de Aptitud física contra un NO de 4 (Agua 3, Fuego 5)**", formato que se verá en otras tiradas según corresponda.

Los demás PJ pueden ayudar al personaje que haga la tirada utilizando las reglas de Asistencia de la página 6 del *Libro de Reglas*. También pueden enganchar a los caballos supervivientes a los carros (para lo que no es necesaria ninguna tirada). Si el PJ Shinjo Takuya se encuentra presente puede ayudar a calmar a los caballos y a tratar las heridas que puedan tener.

Los PJ deberían sentirse desconcertados y preocupados por la aparición de trasgos en este lugar, tan al norte de la Muralla y ni siquiera en una región montañosa (una **tirada de Cultura (Fuego) contra un NO de 1** les permitirá darse cuenta de que esto es inusual). Si tiene éxito en una **tirada de Teología (Vacío) contra un NO de 1**, un personaje *shugenja* o monje puede detectar que los kami están perturbados, lo que indica que en esta zona se ha llevado a cabo algún tipo de magia siniestra para atraer a las criaturas.

**Complicación del encuentro:** Es posible que los PJ quieran hacer una pausa en su viaje para investigar la aparición de trasgos tan lejos de la Muralla. Esto retrasaría en gran medida su viaje, y haría que la Campeona Rubí se enfureciese con ellos.

### TRASGOS

Los trasgos infestan gran parte de las montañas y zonas silvestres de Rokugán. Pero son mucho más comunes en las Tierras Sombrías, y verlos en un camino de uso frecuente puede ser motivo de alarma.

SOCIAL	PERSONAL
0 HONOR	AGUANTE 5
9 GLORIA	COMPOSTURA 6
0 ESTATUS	CONCENTR. 4
+2, -2 CONDUCTA · ARTERO	ALERTA 2

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

### ARMAS Y EQUIPO

**Yari tamaño trasgo (lanza):** Alcance 1; Daño 4.

**Yumi tamaño trasgo (arco):** Alcance 1-4; Daño 4.

**Equipo:** Armadura recuperada (Resistencia [1]).

### CAPACIDAD DE PNJ: PEQUEÑO

Los trasgos tienen silueta (1).

### CAPACIDAD DE PNJ: PISADA FIRME

Los trasgos ignoran los efectos negativos del terreno.

### TERU EL OGR

Los ogros son criaturas enormes y violentas, y Teru no es una excepción. Recuerda vagamente su hogar en las Tierras Sombrías, pero ahora se encuentra en estas regiones más verdes sin recordar cómo llegó hasta aquí. Acompañado de una pequeña horda de trasgos, Teru ha prosperado en puertos de montaña y senderos remotos, donde puede acechar a los viandantes, pero también asaltar pequeñas aldeas cuando su hambre se acrecienta en exceso.

SOCIAL	PERSONAL
0 HONOR	AGUANTE 16
5 GLORIA	COMPOSTURA 8
0 ESTATUS	CONCENTR. 4
+2, -2 CONDUCTA · HOSCO	ALERTA 2

ARTESANAL 0	MARCIAL 3	ACADÉMICA 0	SOCIAL 0	MERCANTIL 1
-------------	-----------	-------------	----------	-------------

### ARMAS Y EQUIPO

**Garrote o rama de árbol gigantesca:** Alcance 2; Daño 7.

**Equipo:** Ropa de piel hecha jirones (Resistencia [1]).

### CAPACIDAD DE PNJ: GOLPE APLASTANTE

Siempre que Teru cause un impacto crítico, el objetivo sufre el estado **Tumbado** además de cualquier otro efecto del impacto crítico. Mientras sufra este estado, un personaje no puede mover más de un intervalo de alcance durante su turno (probablemente gateando). El personaje puede decidir poner fin a este estado si al llegar al final de su turno no realizó una acción de movimiento, poniéndose de pie en ese momento.

### CAPACIDAD DE PNJ: LA IRA DE LA BESTIA

Una vez por escena, después de que Teru sufra un impacto crítico se sumirá en el estado **Enfurecido** hasta que se elimine el impacto crítico.

### CAPACIDAD DE PNJ: ENORME

Los ogros tienen silueta (4).

### CONDICIÓN DEL PNJ: HERIDO

En este momento Teru tiene 8 puntos de Fatiga acumulados.

## LAS TIERRAS SOMBRÍAS

Las Tierras Sombrías son las tierras de pesadilla situadas al sur del Imperio. Creadas por Fu Leng, el malvado Kami Oscuro, están pobladas por todo tipo de criaturas viles, como trasgos, ogros, *oni* (demonios monstruosos) y espíritus malignos. Estos habitantes de las Tierras Sombrías, que proliferan entre la muerte y la descomposición, tratan continuamente de destruir al Imperio y a sus habitantes. El Clan del Cangrejo construyó la gran Muralla Kaiu en la frontera meridional del Imperio, y durante siglos han defendido este bastión de nueve metros de grosor y más de treinta metros de altura para mantener la siniestra influencia de Fu Leng (normalmente conocida como Mancha) a raya más allá de la Muralla. A pesar de su perpetua vigilancia, en ocasiones algunos saboteadores influenciados por la Mancha experimentan con el poder de Fu Leng. Los humanos que se atreven a conjurar y dirigir a las criaturas de las Tierras Sombrías lo hacen mediante el uso del *mahō*, magia de sangre prohibida que les liga para siempre a Fu Leng y con el reino del inframundo de Jigoku.

## MERCADERES ATERRADOS


Aunque siendo plebeyos se encuentran en el extremo inferior del Orden Celestial, estos mercaderes son individuos relativamente ricos y por lo general viajan con comodidad (y bien protegidos) entre aldeas con sus mercancías. Sin embargo, sus guardaespaldas no estaban preparados para la ferocidad de este ataque, y ahora los mercaderes se enfrentan a un destino horrible.

SOCIAL		PERSONAL	
20	HONOR	AGUANTE	5
28	GLORIA	COMPOSTURA	6
16	ESTATUS	CONCENTR.	2
+2	-2	ALERTA	2
CONDUCTA - ARTERO			
ARTESANAL 0	MARCIAL 0	ACADÉMICA 1	SOCIAL 2
MERCANTIL 2			
ARMAS Y EQUIPO			

**Arma improvisada:** Alcance 1; Daño 2.

**Equipo:** Kimonos y ropas de viaje de buena factura, bolsas de zeni y koku, bienes comerciales diversos.

**CAPACIDAD DE PNJ:** CONTACTOS TURBIOS

Estos mercaderes operan en toda la zona, y no todos ellos son legítimos. Pueden hacer una **tirada de Actividad criminal (Agua) contra un NO de 2** como actividad de interludio para enviar a un número de bandidos igual a sus éxitos adicionales contra sus competidores o incluso contra magistrados suspicaces, y pueden hacer esta tirada una vez por cada personaje objetivo. Utiliza el perfil de Bandido de la página 42 del *Libro de Reglas* para representar a estos individuos. Los mercaderes pueden utilizar  para convertir a un Bandido por tirada en un Bandido experimentado (página 42).



## EL FANTASMA REGRESA

Una noche, durante el viaje, el fantasma de Doji Satsume les visita mientras comen. Los PJ deberán apaciguar una vez más al fantasma si desean continuar su camino sin problemas. La noche anterior a que los PJ lleguen al castillo puede ser un buen momento para narrar este encuentro. Como ya se indicó anteriormente, el DJ debería adaptar el encuentro si los PJ no lograron cumplir los deseos del fantasma en Tsuma.

Cuando los PJ se sienten a cenar, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Cuando os sentáis para disfrutar de la cena, os vais dando cuenta poco a poco de que vuestro número ha aumentado en uno. Entre vosotros se encuentra el semblante fantasmal de Doji Satsume, mirando al fuego con la misma tranquilidad que vuestros compañeros antes de que se percataran de su presencia. Una vez más, su rostro severo sugiere que tiene la intención de encomendaros una tarea. Su semblante se encuentra más definido que en Tsuma, como si estuviese poco a poco completando su misión en el Reino de los Mortales.

Satsume os agradece que protegiereis a Hitoshi en Tsuma y que os aseguraseis de que completara el torneo. Después os hace su última petición: —Aseguraos de que la cuestión de mi fallecimiento se resuelva de una forma que no suponga vergüenza ni atraiga una venganza hacia mi familia —ordena, con toda la dignidad y serenidad de un Campeón Esmeralda.

Si los PJ preguntan a Satsume qué es lo que le pasó, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

El Campeón Esmeralda fallecido no es consciente de las circunstancias relacionadas con su muerte, y le importa poco si fue asesinado o quién es responsable de su fallecimiento, si es que alguien lo es. Únicamente insiste en que su familia no sufra vergüenza por su muerte, y en menor medida que tampoco la sufra el puesto de Campeón Esmeralda. Insiste en que siempre ha cumplido sus obligaciones mientras actuaba como Campeón Esmeralda, y que todo lo que ha hecho siempre ha sido por la supervivencia de Rokugán y su pueblo.

Satsume se gira hacia cada uno de vosotros mientras su severo rostro parpadea a la luz del fuego y asiente con la cabeza, confiándoos su misión. La luz del fuego ilumina la grotesca cicatriz que recorre el costado de su cara, hasta llegar a su boca, dejando en evidencia el motivo por el que la gente le llamaba la Grulla Sonriente. Lentamente, se desvanece en la oscuridad.

**Complicación del encuentro:** Hacer lo que pide Satsume puede exigir que los PJ se deshonren más tarde mintiendo acerca de los acontecimientos reales relacionados con el asesinato de un Campeón Esmeralda. Se trata de una decisión importante, que no debe tomarse a la ligera.



## TIRADAS Y PLANTEAMIENTOS

Algunas tiradas tienen un planteamiento asociado, lo que significa que la tirada debe realizarse utilizando el planteamiento (y el valor del anillo) entre paréntesis. Por ejemplo, una "tirada de Teología (Vacío) contra un NO de 2" significaría hacer una tirada de Teología usando el planteamiento del anillo de Vacío.

## OTROS ENCUENTROS

El DJ puede añadir encuentros adicionales durante este acto para alargar el viaje de los PJ tanto como desee. Probablemente baste con uno o dos de estos encuentros adicionales, pero si el DJ desea que este acto tenga una duración mayor puede añadir otros, o incluso preparar un encuentro diario. Sin embargo, hay que recordar a los PJ que retrasar su llegada podría tener consecuencias que afecten a su entrenamiento y a su reputación como magistrados Esmeralda. Lo ideal sería que el DJ incluyese en cada encuentro una complicación que los PJ deban resolver.

A continuación, se enumeran algunas sugerencias para más encuentros a lo largo del camino hacia el castillo:

- ⊗ Un puente sobre un profundo abismo ha sufrido daños, aparentemente a propósito. Los PJ pueden hacer una **tirada de Trabajo manual (Agua) contra un NO de 2** para encontrar los materiales adecuados para reparar el puente, o una **tirada de Supervivencia (Tierra) contra un NO de 2** o de **Gobierno (Tierra) contra un NO de 1** para recordar otra ruta (más larga).
- ⊗ Un día, los PJ se cruzan con una joven cortesana vestida con ropas elegantes y viajando sola a caballo. Al día siguiente, se encuentran con los *yōjimbō* (guardaespaldas samuráis) de la hacienda de un magistrado cercano, que les preguntan si han visto a una joven ladrona. Los PJ podrían unirse a los samuráis o al menos ofrecer información, incluyendo una descripción de la vestimenta de la cortesana, haciendo una **tirada de Diseño (Aire) o de Cultura (Aire) contra un NO de 2**. Si hablaron con ella, también pueden hacer una **tirada de Sentimiento (Fuego) contra un NO de 2** para proporcionar a los *yōjimbō* posibles motivaciones para los actos de la ladrona, o información sobre el lugar donde podría atacar de nuevo.
- ⊗ Un santuario al borde de la carretera dedicado a Ebisu, la Fortuna del Trabajo Honesto, se ha incendiado y sus sacerdotes piden ayuda para combatir el fuego y evitar que se extienda hasta una aldea cercana. Un éxito en una **tirada de Aptitud física contra un NO de 2 (Agua 1, Aire 4)** significará que un PJ ha apagado parte del fuego: el grupo necesitará un total de 6 éxitos para apagar las llamas por completo. Los PJ pueden incluso desear ayudar a reparar el santuario, u ofrecer oraciones cuando hayan terminado su trabajo. El DJ debería otorgar a los PJ 1 punto de Honor y 1 punto de Gloria a cada uno si lo hacen, y hacerles saber que la Fortuna seguramente les sonría.
- ⊗ Mientras los PJ recogen leña una noche, su campamento es arrasado por una manada de jabalíes, que esparcen su equipo por el bosque. Los PJ deberán explorar una zona boscosa densa para encontrar su equipo con una **tirada de Supervivencia contra un NO de 3 (Fuego 2, Tierra 5)**. Puede incluso que se encuentren de nuevo con los jabalíes durante la noche, ¡y que se vean obligados a repelerlos!

## JABALÍ FURIOSO

Los jabalíes son cerdos salvajes agresivos y territoriales. Incluso un *bushi* con armadura puede morir ante sus colmillos puntiagudos y dentados.

SOCIAL		PERSONAL	
0 HONOR	3	AGUANTE	9
0 GLORIA	3	COMPOSTURA	4
0 ESTATUS	4	CONCENTR.	6
 +2,  -2 CONDUCTA - TERRITORIAL		ALERTA	2
		ARTESANAL 0    MARCIAL 1    ACADÉMICA 0    SOCIAL 0    MERCANTIL 0	
ARMAS Y EQUIPO			

**Colmillos:** Alcance 0; Daño 4.

**Equipo:** Pellojo grueso (Resistencia [2]).

### CAPACIDAD DE PNJ: ATAQUE A LA CARGA

Un jabalí furioso que se mueva al menos 2 incrementos de alcance antes de realizar una acción de ataque añade 2 al daño que inflige.

## EL FINAL DEL VIAJE

Este acto termina cuando los PJ divisen finalmente las torres y los tejados de tejas verdes del lejano palacio del Campeón Esmeralda en una colina en mitad de una extensa llanura.

## RECOMPENSAS EN PUNTOS DE EXPERIENCIA

Esto pone fin al primer acto de la aventura, y el DJ debería premiar a los PJ por haber llegado al castillo y superado las amenazas a lo largo del camino:

- ⊗ Llegar al palacio del Campeón Esmeralda: 1 PE
- ⊗ Derrotar a los bandidos: 1 PE
- ⊗ Rescatar a los comerciantes: 1 PE
- ⊗ Impresionar a Airi la tengu: 1 PE
- ⊗ Aceptar la petición del fantasma: 1 PE

El DJ también puede otorgar PE adicionales en caso de que los PJ completen cualquiera de los encuentros opcionales, así como por una interpretación excepcional durante el viaje.



## Acto 2: El castillo

Durante este acto los PJ llegan a Shiro Yogasha, el castillo del Campeón Esmeralda, para iniciar su entrenamiento como magistrados Esmeralda. También se les encomienda la investigación de la muerte de Satsume, que deben llevar a cabo en secreto mientras reciben su formación.

Después de llegar y que les asignen la investigación de la muerte de Satsume, los días de los PJ consistirán en entrenamientos matutinos, tras lo que tendrán tiempo libre para estudiar por la tarde. Los PJ deberían utilizar este tiempo para llevar a cabo sus investigaciones (si no están seguros de que esto sea lo correcto, Sumiko podría sugerírselo cuando les asigne la tarea). Su entrenamiento durará tres días.

En las páginas siguientes se describen de forma más detallada las zonas más relevantes para la investigación, junto con el momento en el que es más probable que las visiten. En caso de que vayan a otras, se puede utilizar la información de la sección de la guía del castillo, a partir de la página 8.

Cada día que pasen en el castillo incluye una serie de acontecimientos predefinidos, pero los PJ podrían decidir hacer las cosas de un orden diferente. Si es así, el DJ debería adaptar los encuentros descritos de otros días y utilizarlos según le convenga, tomando nota de qué zonas han investigado los PJ y qué pistas han descubierto.

### DÍA 1: LLEGADA

Han pasado varias semanas desde la muerte de Satsume, y cuando llegan los PJ el castillo sigue sumido en un estado un tanto caótico y ajetreado. Ryu se marcha antes de que los PJ lleguen al camino que lleva hasta la puerta principal, y se dirige a la parte trasera del castillo para depositar su carro mientras otros plebeyos se llevan la mercancía. Muchos plebeyos le saludan: parece que es muy apreciado. Otros magistrados Esmeralda, algunos con carros de equipaje llenos de pergaminos sobre leyes, entran y salen del castillo, ansiosos por cumplir con sus obligaciones.

Una vez que los PJ hayan pasado la puerta principal y se encuentren en el salón de entrada del castillo, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

El castillo está sumido en el bullicio provocado por siervos, soldados, burócratas y magistrados que desfilan en todas direcciones para tratar asuntos urgentes. Oís a un cortesano murmurar: —He oído que Doji Satsume dejó el castillo bastante desorganizado...

Resulta evidente que tras la muerte de Satsume, Agasha Sumiko, la Campeona Esmeralda en funciones, está intentando cumplir con sus nuevas obligaciones a la vez que continúa con sus deberes como Campeona Rubí, lo que hace que tanto ella como el resto de los habitantes del castillo se mantengan muy ocupados.

Sumiko está tan ocupada que no tiene tiempo para los PJ en ese momento. En su lugar, ha delegado la tarea de inscribir a los nuevos magistrados en su asistente, Kitsuki Kāgi, que les buscará acomodo.

Si el grupo llega más tarde de lo esperado a consecuencia de cualquier retraso durante el viaje, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente a los jugadores:

Después de que hayáis esperado durante lo que parecen horas, finalmente se acerca un bushi Dragón hasta el salón de entrada y se fija en vosotros. Os dice que se llama Kitsuki Kāgi, el asistente personal de Sumiko, y os pregunta si sois los nuevos aprendices que la Campeona estaba esperando. Por desgracia, vuestra falta de puntualidad hace que vuestra relación inicial con él sea muy tensa. Kāgi os culpa de que vuestra falta de previsión y responsabilidad han hecho que la carga de Sumiko, por no hablar de la suya, sea aún más pesada. Os lleva a regañadientes a vuestros aposentos en las habitaciones de los magistrados visitantes, y resulta evidente que os ha asignado las habitaciones menos cómodas. Kāgi os enseña rápidamente las distintas salas mientras os explica de forma seca y vaga vuestro programa de entrenamiento. No menciona cuándo y dónde se llevará a cabo el entrenamiento antes de desaparecer.



## ACONTECIMIENTOS DIARIOS

Los siguientes tres días siguen una estructura básica de acontecimientos:

**Desayuno:** Una comida temprana en el comedor, consistente en arroz, té (se sirve con cada comida, así como en otras reuniones), sopa de miso y pescado seco. Habrá numerosos samuráis en el comedor y los PJ podrían descubrir pistas importantes al oír chismorreos.

**Entrenamiento:** Los PJ asisten cada día a una sesión de entrenamiento matutina, cada una sobre un tema diferente y en un lugar distinto. Si se olvidan de adónde ir, Kāgi puede ayudarles.

**Almuerzo:** Se toma al mediodía, la Hora del Caballo. Es una comida ligera a base de arroz o fideos con verduras y algo de pescado o tofu y té. Debido a su brevedad, no ocurrirá nada significativo durante los almuerzos a menos que el DJ desee incluir algún suceso.

**Actividades de la tarde:** Los PJ tendrán las tardes básicamente libres, lo que las convierte en el momento ideal para realizar investigaciones y entrevistas.

**Cena:** La cena, que es la comida más abundante del día, suele tener lugar en el comedor, a menos que haya un acontecimiento especial. A menudo puede incluir ingredientes raros y especias importadas por los comerciantes Unicornio o Mantis.

Si los PJ no se retrasaron durante el trayecto, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Un bushi Dragón de aspecto formal se acerca al poco y se presenta como Kitsuki Kāgi, el asistente personal de Sumiko. al tiempo que os da las gracias por vuestra puntualidad. También se disculpa por el alboroto del castillo, señalando que Sumiko se encuentra bastante ocupada al haber asumido tras la muerte de Satsume todas las obligaciones tanto del Campeón Esmeralda como del Campeón Rubí. Kāgi explica que la muerte fue tan repentina que el castillo entero aún se está recuperando. Varios magistrados Esmeralda nuevos y obviamente responsables serán un complemento muy bienvenido a sus esfuerzos, dice. Os lleva hasta las habitaciones de los magistrados visitantes y os muestra vuestros alojamientos, que parecen bastante cómodos.

—Por favor, hacedme saber si tenéis alguna pregunta —agrega Kāgi antes de partir para unirse a un pequeño grupo de diez samuráis—. Vuestro entrenamiento comenzará mañana por la mañana en el tribunal de sentencias. Volveré en una hora, después de que hayáis tenido tiempo de asentaros, para escoltaros hasta la Campeona Rubí —luego ladra órdenes a los samuráis; parece que, en este palacio, hasta los asistentes tienen asistentes.

Si los PJ lo desean, Kāgi puede hablarles de su programa de formación (consulta el apartado **¡Entrenamiento!** en la página 20). De lo contrario, descubrirán más al respecto cuando hablen con Sumiko esa noche, o durante el desayuno a la mañana siguiente.

## KITSUKI KĀGI, YORIKI PRINCIPAL DEL CAMPEÓN ESMERALDA

Kāgi tiene el honor de ser el *yoriki*, o asistente, de mayor rango del Campeón Esmeralda. Originalmente de la familia León Matsu, se casó con un miembro del Clan del Dragón y adoptó el nombre de su nueva familia, Kitsuki. Kāgi lleva varios años destinado en el castillo y parece que podría ser un buen modelo para los PJ. Parece satisfecho con dedicar su tiempo a ayudar a los funcionarios y administrar el castillo, aunque se da por supuesto que algún día se convertirá en un magistrado Esmeralda. A menudo es demasiado curioso, como si estuviese reuniendo información, puede que para el Clan del León. Respetaba a regañadientes a Satsume a pesar de los antecedentes de sus respectivos clanes (los clanes de la Grulla y el León siempre han estado en conflicto), pero nunca se ha llevado bien con Sumiko, especialmente ahora que es la Campeona Esmeralda en funciones. No cree en las capacidades de liderazgo de Sumiko, aunque se siente responsable de ayudarla a evitar el fracaso.

SOCIAL		PERSONAL	
60	HONOR	AGUANTE	12
58	GLORIA	COMPOSTURA	8
38	ESTATUS	CONCENTR.	5
+2, -2	CONDUCTA · INQUISITIVO	ALERTA	3
ARMAS Y EQUIPO			

**Katana:** Alcance 1; Daño 4.

**Equipo:** Wakizashi, armadura familiar (Resistencia [3]), un puñado de pergaminos.

### CAPACIDAD DE PNJ: CONOCE A TODO EL MUNDO

Mientras Kāgi se encuentre presente en la escena, cualquier personaje que haga una tirada de habilidad académica (como por ejemplo Cultura, Gobierno o Teología) para averiguar o recordar un detalle sobre alguien en el castillo podrá gastar de su tirada. Si falla la tirada, Kāgi se acerca y le proporciona la información.

## REPRESENTANTES DE LOS CLANES

Cada clan tiene un representante en el castillo que actúa en su nombre e interactúa con los Campeones Esmeralda y Rubí. Como han pasado mucho tiempo aquí, pueden ofrecer información de referencia sobre Satsume y los acontecimientos recientes en el castillo. La tabla incluida en esta página contiene una lista de los representantes de los clanes, junto con el lugar en el que cada PJ puede reunirse con su representante y la información que cada uno puede proporcionar (en caso necesario estas reuniones se pueden hacer también en los salones de conferencias). No es necesaria ninguna tirada para que un PJ del clan correspondiente obtenga la información de su representante. Para obtener información del representante de otro clan será necesaria una **tirada de Cortesía** o **Sentimiento contra un NO de 2**, modificada por el anillo utilizado de acuerdo con el valor de conducta del representante. Si es necesario, Kāgi o Sumiko pueden preguntar si los PJ han hablado ya con sus representantes, y estas conversaciones pueden tener lugar cuando los PJ lo deseen durante su estancia en el castillo. Sin embargo, cuanto antes descubran esta información de mayor utilidad les será.

El DJ puede modificar esta información o crear nuevas pistas si lo desea. Si no hay ningún PJ presente del clan de un representante que tenga información importante, el DJ puede hacer que otro de los representantes les proporcione la información. Por ejemplo, si no hay ningún PJ León en una partida, la información de Kitsu Tsuguri podría venir de Hida Mikoro, además de la información original de Mikoro.

Todos los representantes de los clanes se muestran de acuerdo en que Satsume no era muy querido y que se había ido volviendo cada vez más cruel y violento con los demás. Aunque en general era un Campeón Esmeralda efectivo, sus frecuentes desapariciones y su desprecio hacia algunas de las órdenes del Emperador le impedían cumplir con su deber a la perfección.

## RUMORES E INFORMACIÓN DE LOS REPRESENTANTES DE LOS CLANES

CLAN Y NOMBRE	LUGAR DE ENCUENTRO	INFORMACIÓN PROPORCIONADA
Cangrejo: Hida Mikoro	Armería	Satsume era un padre estricto. Desde la muerte de su esposa apenas habla con su hija mayor, Hotaru. Aunque tampoco es que hablasen mucho antes.
Dragón: Mirumoto Tanetsu	Sala de la ley	Sumiko a menudo se quejaba de los secretos de Satsume, frustrada porque no parecía sentirse obligado a mantenerla informada de sus iniciativas o paradero. No confiaba en él en absoluto.
Escorpión: Bayushi Negi	Patio del castigo	Satsume desaparecía a menudo, pero nadie sabía cómo salía del castillo o por qué entrada volvía. Esto sugiere la existencia de algún secreto en la arquitectura del castillo.
Fénix: Shiba Sono	Jardines de frondosa serenidad	Durante los últimos meses, Satsume pasó cada vez más tiempo en la biblioteca, donde solía dedicar horas a consultar los libros de derecho rokuganés. Parece que se había interesado en los precedentes y formas de justificar nuevas interpretaciones de la ley Imperial.
Grulla: Asahina Tadane	Comedor privado	Satsume no ha sido muy apreciado desde la muerte de su esposa, ni siquiera entre su propio clan. Todo el mundo le culpaba en secreto de su fallecimiento prematuro, sobre todo su hija Hotaru.
León: Kitsu Tsuguri	Dōjō de entrenamiento	Satsume era un luchador agresivo en sus entrenamientos, y a veces provocaba heridas innecesarias a sus soldados durante las prácticas marciales en el patio de entrenamiento. A menudo era muy duro en sus críticas y siempre exigía más de todos los que lo rodeaban.
Unicornio: Shinjo Akiba	Establos	Satsume era un gran negociador. Siempre se aseguraba de que nadie se sintiera feliz con sus decisiones, pero también de que nadie se enfadara demasiado. Sin embargo, no se llevaba bien con la mayoría de los habitantes del castillo. Una vez, dice Akiba, oyó por casualidad a Sumiko y a Satsume discutir sobre sus obligaciones para con el Emperador, pero el desacuerdo quedó sin resolver.

## ¡ENTRENAMIENTO!

El entrenamiento es la razón principal por la que los PJ se encuentran en el castillo y durante los siguientes tres días asistirán a diversas sesiones de entrenamiento de magistrados Esmeralda que durarán la primera mitad del día. Los PJ tendrán la mayoría de las tardes y noches libres para otros estudios, aunque pronto descubrirán que otros acontecimientos no les van a dejar tanto tiempo libre!

El entrenamiento de cada día se desarrolla en un lugar diferente: la sesión del primer día (Investigación) se realiza en el tribunal de sentencias, la del día siguiente (Armas) en el Dōjō Rubí y la del último día (Derecho) en la Sala de la ley.

## COMIENZA LA INVESTIGACIÓN

A pesar de las muestras públicas de respeto y duelo por el difunto Campeón Esmeralda, la muerte de Satsume sigue siendo un tema candente de discusión (discreta). Se rumorea que en realidad fue un asesinato, dada la cantidad de gente que tenía motivos para desear su muerte. Muy poca gente le quería de forma genuina, nadie está sinceramente de luto por él, y nadie lamenta demasiado que haya fallecido, al parecer ni siquiera su hija mayor, la Campeona Grulla Doji Hotaru. Sin embargo, nadie admitirá abiertamente que alberga estos sentimientos y todo el mundo se comportará "de forma correcta" cuando se le presiona para que formule opiniones honestas.

Ya se ha hecho una investigación interna sobre la muerte, durante la que se concluyó que murió por causas naturales. Sin embargo, no todo el mundo cree en estos hallazgos y no han servido para sofocar los rumores.

## COMUNICACIONES PRIVADAS

Se supone que los PJ comparten su información entre sí, pero si algún PJ desea descubrir algo a escondidas y luego decidir qué decir a sus compañeros, no hay problema. Si un jugador quiere que su PJ hable en privado con el representante de un clan, el DJ deberá simplemente decírselo a ese jugador en privado (o usar notas). Alternativamente, el DJ podría apuntar la información y pasársela como una nota al jugador. Estos métodos son bastante habituales en juegos de rol cuando el DJ o los jugadores necesitan comunicarse en privado y pueden añadir tensión a una partida.

## (SEGUNDO) ENCUENTRO CON LA CAMPEONA RUBÍ

Kitsuki Kāgi regresa una hora después de enseñar los aposentos a los PJ y los conduce a la oficina de Agasha Sumiko en la residencia del Campeón Rubí, ya que sigue trabajando desde allí.

Por el camino, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Curiosamente, Agasha Sumiko no quiere reunirse oficialmente con vosotros en el Salón de audiencias siguiendo el protocolo habitual cuando nuevos magistrados comienzan su orientación y formación. En lugar de ello, Kāgi simplemente os guía más allá del Salón de audiencias, señalando lo extraño del cambio. Aunque no la cuestiona ni critica abiertamente, Kāgi parece desconcertado con que Sumiko celebre esta reunión en sus aposentos privados.

Cuando entran, Sumiko les da la bienvenida e indica a Kāgi que se retire, lo que no parece gustarle demasiado. La Campeona recuerda a los PJ lo que sucedió en Tsuma en caso de que los PJ no lo hagan, y les pregunta sobre su viaje. Los PJ deberían presentar en ese momento los regalos de su familia, que aceptará después de rechazarlos en dos ocasiones. Todos los regalos son impresionantes e incluyen especias raras de tierras extranjeras, papel de origami de colores (Sumiko es muy hábil en ese arte), un cinturón *obi* de color carmesí e incluso un pequeño dragón esculpido en jade.

Si los PJ comentan algo acerca de los bandidos o los trasgos, Sumiko recaba su información y dice que asignará magistrados para que investiguen la cuestión. Sin embargo, tiene algo más urgente para ellos.

## Vuestra misión (...y debéis aceptarla)

Una vez resueltas estas cuestiones iniciales, Sumiko les indicará el segundo motivo por el que les invitó a venir al palacio. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

La Campeona Rubí echa un vistazo a la estancia como si comprobase por última vez que no hay nadie más. —Creo que vuestras demostraciones de valor y coraje durante el Campeonato Topacio confirman que os convertiréis en buenos magistrados Esmeralda. Y requiero de vuestras capacidades para otro asunto, uno de vital importancia tanto para mí como para el Imperio. Se trata de la muerte de Doji Satsume, el Campeón Esmeralda. Ya ha habido una investigación, durante la que se concluyó que murió por causas naturales. Sin embargo, esto no ha zanjado la cuestión, por lo que os encargo llevar a cabo una investigación secreta para resolver este asunto a mi satisfacción.

Sumiko explica que se encontró a Satsume muerto al pie de las escaleras que conducen a sus aposentos privados en la cima de la torre principal del palacio. Llamaron a los sanadores para que se ocuparan de él, pero su cuerpo ya estaba frío. No pudieron detectar ninguna herida o veneno y, por lo tanto, determinaron que la muerte se debió a causas naturales. Los PJ podrían plantearse que, si se utilizó veneno, éste era indetectable y, por lo tanto, poco común, lo que sugiere que alguien de alto rango estuvo involucrado. También es posible que Satsume simplemente falleciera de un inoportuno infarto. En cualquier caso, el cadáver de Satsume fue incinerado ceremonialmente poco después de su muerte, por lo que los PJ no podrán examinarlo. Si los PJ mencionan haberse encontrado con el fantasma de Satsume Sumiko les dedicará una mirada curiosa, pero se negará a decir nada más.

Puede que los PJ se pregunten el motivo por el que ha elegido a unos jóvenes novicios para una tarea de semejante importancia. Agasha Sumiko afirma que los eligió para esta misión porque no tienen vínculos con nadie en el castillo y por lo tanto pueden abordar la tarea sin prejuicios. En secreto, piensa que su inexperiencia le resulta beneficiosa: si descubren algo que no quiere que encuentren, sea lo que sea lo que ponga en el informe de los PJ puede ser descartado por completo o aceptado dependiendo de lo apropiado que sea para sus propósitos.



## ¿QUÉ PASA SI LOS PJ DECIDEN SEPARARSE?

Es posible que los PJ deseen dividirse y explorar varios lugares al mismo tiempo. En este caso, permite que cada uno de los grupos realice una pequeña serie de acciones, luego haz una pausa y pregunta qué es lo que está haciendo el otro grupo. No permitas que ninguno de los grupos domine la partida mientras el otro espera sin hacer nada: el objetivo es mantener la acción en movimiento entre grupos, para que todos se sientan involucrados. Algunas tareas pueden ser mucho más difíciles o incluso imposibles sin la presencia de todos los PJ, como por ejemplo mover la roca del interior de la cueva (consulta la página 26) y es posible que los PJ tengan que reunirse para resolverlas.

Sumiko les ordenará que mantengan su investigación en secreto mientras llevan a cabo su entrenamiento programado, ya que la versión oficial es que el caso está cerrado y no se ha cometido ningún acto criminal (aunque aún no ha hecho ninguna declaración al respecto). En este momento, Sumiko se niega a compartir sus ideas para no influir en los PJ. Esta afirmación podría ser cierta, o podría implicar que está ocultando información incriminatoria. Afirma que anunciará sus conclusiones dentro de cuatro días, que es el día siguiente a la finalización de su formación. *Normalmente, el entrenamiento para convertirse en magistrado Esmeralda dura bastante más tiempo, dice. Pero deseo que se complete, junto con vuestra investigación, mucho antes.* Menciona que todo lo que descubran los PJ ayudará a zanjar la cuestión y a poner fin al asunto de la muerte de Satsume. También le permitirá descubrir el verdadero potencial de los PJ de cara a misiones futuras.

Es posible que los PJ crean que están siendo manipulados como parte de algo más importante que la investigación de un posible asesinato (o que acaben creyendo que éste es el caso en los próximos días), y están en lo cierto. Pero deberían descubrir que sus acciones son necesarias por razones de peso para el Imperio.

### Inicio de la investigación

Sumiko sugiere que los PJ comiencen su investigación interrogando a la persona que descubrió el cadáver, un plebeyo de mediana edad llamado Sō. Sumiko indica que pueden encontrarlo en las dependencias privadas de Satsume, que sugiere que visiten junto con las oficinas de Satsume (al lado de su salón de audiencias) y los Archivos de Esmeralda para ver si hay algo que se haya pasado por alto con anterioridad.

### Cómo mantener en secreto la investigación

Los PJ necesitarán excusas para interrogar a los testigos y a los posibles sospechosos. Ten presente que esto no se aplica a la hora de hablar con plebeyos: al ser samuráis, los PJ no necesitan explicar sus acciones a ningún plebeyo al que interroguen. A continuación, se dan varios ejemplos de posibles excusas: en caso de necesidad Sumiko puede indicárselas:

- Los PJ han seguido la carrera de Satsume durante mucho tiempo, y tratan de averiguar algo más de cómo terminó.

- Los PJ quieren aprender más sobre la forma en que operan los Campeones Esmeralda, ya que aspiran a poder llegar al puesto más adelante.
- Los PJ están llevando a cabo interrogatorios como parte de su entrenamiento para convertirse en magistrados Esmeralda.
- Los PJ están haciendo preguntas por simple curiosidad.
- Un Grulla de la familia de Satsume les pidió que reunieran información para beneficio de la familia.

Los jugadores y el DJ pueden inventarse otras excusas, y el DJ debería otorgarles 1 PE por ideas especialmente astutas o que enlacen con el trasfondo o las complicaciones de los personajes. Los PJ pueden revelar que están investigando por orden de la Campeona Rubí, pero advierte a los PJ que de hacerlo perderán 10 puntos de Honor. Si lo hacen, Sumiko descubrirá que han hecho caso omiso de sus instrucciones (Y se lo dirá después de que presenten sus conclusiones en el Acto 3).

## AGASHA SUMIKO, CAMPEONA RUBÍ Y CAMPEONA ESMERALDA EN FUNCIONES

Agasha Sumiko es una bushi Dragón pálida y fuerte que lleva varios años siendo Campeona Rubí y que ahora actúa también como Campeona Esmeralda hasta que se pueda elegir a uno nuevo. Está muy ocupada, y para cumplir con sus obligaciones apenas duerme o come. A pesar de su concentración en sus tareas, afirma que quiere averiguar la verdad sobre la muerte de Satsume. Tal vez está siendo honesta al respecto o tal vez simplemente considera la "verdad" como "lo que sea mejor para el Imperio". Los PJ descubrirán cuál es su verdadera postura durante la aventura.

SOCIAL		PERSONAL	
70 HONOR	4	AGUANTE 12	3
66 GLORIA	4	COMPOSTURA 14	2
80 ESTATUS	3	CONCENTR. 6	3
+2, -2 CONDUCTA · ARTERO		ALERTA 4	
ARTESANAL 2	MARCIAL 4	ACADÉMICA 3	SOCIAL 3
MERCANTIL 1			
ARMAS Y EQUIPO			

**Katana del Campeón Rubí:** Alcance 1; Daño 6.

**Equipo:** Daishō, armadura del Campeón Rubí (Resistencia [4]), pergaminos.

### CAPACIDAD DE PNJ: EXPERTA EN EL DŌJŌ

Aunque ahora rara vez lo demuestra, Sumiko es experta en el uso y la enseñanza de artes marciales. Después de entrenar con ella, un personaje puede adquirir el nivel 1 de una única habilidad marcial en la que no tenga niveles por 1 PE en lugar de 2.

### CAPACIDAD DE PNJ: POR EL BIEN DEL IMPERIO

Sumiko cree firmemente en el derecho divino del Emperador para gobernar, y piensa ante todo en el bienestar del Imperio en cada decisión que toma. Aumenta en 2 el NO de las tiradas de habilidad de Mando y Cortesía para convencerla de actuar contra los deseos del Emperador, aunque sea por la mejor de las razones.

## DUELOS

Es muy posible que uno o más de los PJ desafíe o sea desafiado a un duelo (consulta la página 33 del *Libro de Reglas*). Los duelos en los que un PJ puede verse involucrado son a menudo únicamente al primer golpe, pero podrían ser a primera sangre en caso de que la disputa sea lo suficientemente grave.

Un PJ puede instigar un duelo durante la investigación, pero un duelo lanzado de forma imprudente puede tener consecuencias. La propia Sumiko podría castigar al PJ si lanza un desafío sin causa justificada. Un PJ podría sentirse obligado a hacerlo si el DJ hace que un PNJ le insulte de forma deliberada o lo trate de forma despectiva. Sin embargo, esto debe reservarse por lo general para partidas con jugadores veteranos, o si todo el mundo está de acuerdo en que exista la opción durante la partida.

Los puntos de Conflicto son una forma perfecta de determinar cuándo se le agota la paciencia a un PNJ. Si un PJ provoca que los puntos de Conflicto acumulados por un PNJ superen su valor de Compostura, el DJ podría decidir que se Quite la máscara y desafíe al PJ a que le brinde una satisfacción por medio de su acero.

Cualquiera de las siguientes ofensas puede provocar que un PNJ acumule puntos de Conflicto:

- ⊗ Un instructor elogia a uno de los PJ por un éxito importante durante un combate de entrenamiento (2 puntos de Conflicto).

- ⊗ Un PJ insulta a un Gran Clan al hablar mal de uno de sus miembros (6 puntos de Conflicto para los miembros de ese clan).

- ⊗ Un PJ hace a un PNJ demasiadas preguntas personales, llegando a insinuar que está ocultando algo (2 puntos de Conflicto, y otros 2 por cada pregunta adicional a partir de ese momento).

- ⊗ Un PJ se muestra grosero con un PNJ (3 puntos de Conflicto o más, a discreción del DJ).

- ⊗ Un PJ rompe o arruina un objeto perteneciente a un PNJ (3 puntos de Conflicto o 6 si el PJ no se disculpa).

- ⊗ Un PJ utiliza la habilidad de Mando sobre un PNJ de una posición igual o superior.

Si los PJ quieren evitar un duelo sin perder prestigio, pueden revelar que actúan por orden de Sumiko. Sin embargo, se supone que se trata de información secreta, por lo que los PJ no deberían decirlo de forma voluntaria a menos que se vean verdaderamente obligados a hacerlo. Revelar su misión implicará la pérdida de 10 puntos de Honor (deberán reducir su valor de Honor en 10 puntos para llevar a cabo esta acción deshonrosa), tal y como se indica en la página 37.

### Complicaciones en la investigación

Esta nueva tarea introduce complicaciones adicionales que los PJ pueden explorar. Si los PJ no las tienen en cuenta durante su investigación, el DJ puede presentarlas como desee para obligarles a pensar sobre el tema.

- ⊗ El principio de la Rectitud del Bushidō está siendo puesto a prueba en esta aventura. ¿Fue justo el asesinato de Doji Satsume, si es que fue un asesinato? ¿Se sirve a la Justicia con un descubrimiento acerca de este posible crimen que también debilitaría al Imperio?
- ⊗ Es probable que el fallecimiento de Satsume sea algo bueno para el Imperio, así que ¿realmente desean los PJ llevar al asesino ante la justicia? ¿O sería mejor asegurarse de que declaren inocente a la hija de Satsume y que el fantasma pueda descansar?
- ⊗ Los PJ pueden pensar que son las únicas personas realmente interesadas en resolver el asesinato en lugar de buscar un culpable, y es posible que tengan razón.
- ⊗ Los PJ pueden determinar que un personaje determinado es el culpable, pero podrían estar equivocados y no enterarse hasta después de que concluya su investigación. También es posible que nunca averigüen si su decisión es correcta. Además, podrían darse cuenta de que "correcto" no es realmente importante en este caso.

### INVESTIGACIONES E INSPECCIONES

Para recopilar información, los PJ necesitarán entrevistarse con posibles sospechosos. La mayoría de estas actividades deben realizarse en las horas de la tarde y de la noche, fuera de sus horas de entrenamiento. Algunos sirvientes son muy cautelosos y se muestran reacios a dar información, aunque no pueden rechazar una petición de un samurái, pero los individuos de la casta samurái, como burócratas, instructores y soldados de las Legiones Imperiales, estarán encantados de proporcionarles información cuando se les pida.

#### PESQUISAS INICIALES

Es posible que los PJ deseen comenzar lo antes posible su investigación, tal vez incluso esa misma noche, poco después de haber aceptado su misión. En este momento ninguno de los PNJ es necesariamente sospechoso, sólo se trata de una fuente de información. Los interrogatorios pueden realizarse en su mayor parte de forma narrativa, sin necesidad de hacer tiradas. Alternativamente, el DJ puede hacer que los PJ que realicen tiradas de habilidades sociales como Mando o Cortesía como parte del interrogatorio, normalmente contra un NO de 1. El DJ puede recompensar los éxitos adicionales con más información, o permitiéndoles establecer una buena relación con el PNJ al que hayan cuestionado.

## Sō

Este hombre de mediana edad se encargó durante muchos años de asistir a Satsume en sus abluciones matutinas y de limpiar sus aposentos. Fue él quien encontró el cadáver de Satsume en la parte inferior de los escalones que conducen a los Archivos Esmeralda; cuando lo descubrió, ya estaba frío y rígido. Sō cuenta que parecía que Satsume se había caído por las escaleras, pero no recuerda si vio alguna herida relacionada con una caída en el cuerpo. Sabe que Satsume había intentado ocultar cierto deterioro físico durante las últimas semanas de su vida, como por ejemplo sus dificultades para subir las escaleras del castillo. Sin embargo, continúa Sō, Satsume era orgulloso y nunca admitió tal debilidad. El plebeyo sigue muy triste por su muerte, sobre todo porque parecía haber sido accidental. Ayudó a su buen amigo Ryu a empaquetar las pertenencias de su señor para enviarlas a Tsuma.

## Examen de las habitaciones

Cuando los PJ examinen los aposentos del Campeón Esmeralda, encontrarán pocas de sus posesiones, ya que la mayoría de sus efectos personales fueron trasladados a Tsuma por Ryu al comienzo de la aventura anterior. Pero todavía hay algunos papeles y notas por ahí, todos con una vibrante tinta azul y un estilo de escritura elegante y grácil, junto con el mon personal de Satsume, así como el del Campeón Esmeralda. Estos documentos resultarán de utilidad cuando los PJ descubran otros documentos más adelante en la aventura para determinar quién los escribió.

El hecho de que las habitaciones estén bastante vacías servirá para que los PJ se percaten de la existencia de un panel oculto en la pared. Cualquier personaje con un valor de Alerta de 2 o más, o que supere una **tirada de Estética (Aire) contra un NO de 1** o de **Actividad criminal (Agua) contra un NO de 2**, detectará una obra de arte en una pared que no parece encajar con el resto de la decoración. Si se ejerce presión sobre ese lugar, se abrirá un pequeño armario con varios estantes repletos de pergaminos y papeles. Un lugar libre de polvo en uno de los estantes revela que faltan algunos de ellos. Todos los pergaminos son notas escritas a mano en las que se discute el preocupante estado del Imperio Esmeralda, y todos están escritos de la misma manera que los que se han encontrado antes en la habitación.

En otro estante, los PJ encuentran unas pequeñas plumas; una **tirada de Diseño (Tierra)** o de **Trabajo manual (Tierra) contra un NO de 1** les permitirá determinar que son de pollo (concretamente de los del gallinero de fuera del castillo). Si preguntan por esas plumas a cualquier habitante del castillo les indicarán la localización del gallinero, en caso de que los PJ no se percaten de su existencia en el mapa.

El examen de las oficinas de Satsume no revela mucho de interés. Sin embargo, los Archivos Esmeralda resultan mucho más sorprendentes. Un trío de escribas redacta copias de documentos legales con movimientos lentos y perfectos. Las paredes están llenas de pergaminos, pero nada que parezca interesante.

Sin embargo, al salir los PJ se encontrarán con Kāgi en el salón de audiencias. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente a los jugadores a medida que entren:

Al principio Kāgi no se da cuenta de vuestra llegada, ya que se encuentra preparando una pila de pergaminos en el suelo. Luego levanta la vista y veis que tiene una sonrisa triste en el rostro, que se desvanece a medida que su rostro asume la inexpresividad que marca el protocolo. —Aún quedan algunos documentos de magistrados que es necesario devolver a los Archivos Esmeralda. Nunca parecen querer subir las escaleras y colocarse por sí solos en las estanterías —dice—. Igual que su señor, repletos de secretos y siempre desapareciendo y reapareciendo en otro lugar. Aunque sin tantos esfuerzos dolorosos.

Si se le pregunta por lo que ha dicho, Kāgi admitirá de forma titubeante que Satsume tenía la costumbre de desaparecer durante largos periodos de tiempo sin otra explicación que la de afirmar que daba paseos nocturnos por un río cercano o por los prados. A menudo también recibía visitas secretas de extraños que no estaban inscritos en los registros de invitados y que no habían sido procesados a través de la Sala de interrogatorios, el lugar donde se recibía a los visitantes inesperados y a los desconocidos.

Kāgi puede confirmar que la salud de Satsume se había deteriorado, pero lo mantuvo en secreto. Sólo sus más allegados, como el propio Kāgi, lo sabían. Es improbable que nadie más lo advirtiera, ya que Kāgi admite que a nadie le gustaba realmente Satsume, ni siquiera a sus propias hijas. Eso tenía su lógica, añade Kāgi, ya que el Campeón Esmeralda nunca pareció preocuparse mucho por ellas, Hotaru (la Campeona Grulla, que visita el castillo de vez en cuando) y Shizue, aunque parecía mostrarse algo menos indiferente con su hijo, Kuwanan.

Una vez que los PJ hayan acabado de preguntar a Kāgi, mencionará que es hora de cenar. Esto es algo sencillo: si lo desea, Sumiko puede anunciar formalmente el comienzo de su entrenamiento mañana y mencionar a los PJ, así como su participación en el reciente Campeonato Topacio. Kāgi puede pasarse después a acompañar a los PJ a sus aposentos si así lo desean, y poco después sucumbirán al sueño.





## DÍA 2: ENTRENAMIENTO EN INVESTIGACIÓN

Los PJ se despiertan y comienzan su entrenamiento de tres días para convertirse en magistrados Esmeralda. El día anterior encontraron algunas pistas importantes sobre Satsume y sus actividades, pero habrá que esperar hasta la tarde para continuar, una vez finalizada la sesión de entrenamiento.

### DESAYUNO

El comedor está lleno de samuráis, incluyendo a Kāgi. La mayoría de las conversaciones matutinas siguen siendo sobre la muerte de Satsume. La Campeona Rubí no ha hecho una declaración oficial sobre el asunto, lo que sólo ha servido para intensificar los chismorreos. A primera vista, todo el mundo está triste, pero está claro que nadie se siente realmente trastornado. Muchos todavía hablan de los frecuentes viajes de Satsume a la cueva situada bajo el castillo y más de uno cuenta cómo le vio entrar, pero no salir. Esto debería servir de pista más que suficiente para que los PJ lo investiguen más a fondo.

Un pequeño grupo de magistrados Esmeralda observa a los PJ mientras comen y murmuran entre ellos. Todos son unos años más mayores que los PJ y parecen realmente descontentos, aunque al parecer no por la muerte del Campeón Esmeralda.

También se encuentra en la sala Akodo Kiruhage, junto con un pequeño séquito de lisonjeros samuráis León y Cangrejo. Si uno de los PJ del grupo es Akodo Masako, la hermana de Kiruhage, la situación puede volverse tensa si se enfrenta a él como parte de su complicación. Sin embargo, si parece que la situación puede escaparse de las manos, Kāgi intervendrá para calmar los ánimos e insistirá en que los PJ se vayan a entrenar. Además, dirá en voz baja a Masako que tendrá otras oportunidades para hablar de asuntos familiares con su hermano, pero que sin duda convertirse en magistrada Esmeralda debería ser su prioridad en este momento. Kiruhage se encontraba en el castillo cuando murió Satsume, y estará en el castillo hasta el día siguiente por la mañana, en caso de que los PJ deseen hablar con él más tarde.

### Akodo Kiruhage - León

Akodo Kiruhage es un bushi León, hermano mellizo de Akodo Masako (la PJ León) y heredero de las posesiones de su familia. Está aquí para discutir algunos aspectos del entrenamiento marcial de las Legiones Imperiales con la Campeona Esmeralda en funciones, igual que hizo antes con Satsume. Todos los magistrados Esmeralda del castillo lo adoran por ser duro, inteligente y gracioso, aunque él mismo no sea un magistrado. Nadie puede entender por qué Masako le odia (según ella, Kiruhage hizo trampas en un duelo contra ella y puede que tenga razón), y a menudo la critican por ser demasiado dura. Es posible que Masako decida desafiarlo a un duelo. Sin embargo, él no hará lo mismo, sin importar la forma en que se burle de él. Masako ya carece de importancia y es más probable que la insulte de forma accidental y sin malicia que a propósito.

### ENTRENAMIENTO

El primer día de formación de los PJ estará dedicado a la investigación y tendrá lugar en el tribunal de sentencias. Su instructor es Seppun Hokuto. Es miembro de la familia Imperial Seppun, no de uno de los Grandes Clanes.

### INVESTIGACIONES EN ROKUGÁN

Las investigaciones en el Imperio Esmeralda suelen tener menos que ver con las pruebas físicas y más con hablar con gente y encontrar un culpable o desenlace aceptable. Por lo general, se llevan a cabo reuniendo testimonios y confesiones como prueba de los hechos. Esto se debe a que se confía en que los samuráis, que han jurado cumplir el Bushidō, actúen con honor y lealtad en nombre de la ley Imperial.

Dicho esto, la obtención de pruebas (por medio de interrogatorios, entrevistas, pistas físicas, etc.) sigue siendo muy importante. No todos se comportan de manera honorable, por lo que las pruebas físicas son a menudo esenciales, aunque sólo sea para dirigir las investigaciones hacia personas útiles a las que interrogar. Las pruebas pueden ayudar a convencer a sus superiores de la veracidad de sus acusaciones o pueden convertirse en material útil para hacer chantaje, por lo que los investigadores siempre deberían encontrar tantas pistas como sea posible. Lo que hagan con ellas, sin embargo, es algo totalmente distinto. Una conclusión que no beneficie al Imperio no es una conclusión correcta, tal como descubrirán los PJ.

Quando los PJ entren en la sala, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Os adentráis en el tribunal de sentencias, un elegante salón al aire libre. Ya se encuentran en el lugar otros alumnos, todos ellos mucho mayores que vosotros. Seppun Hokuto, un hombre delgado y anguloso de edad avanzada marcado con el mon del Crisantemo Imperial, se encuentra sentado bajo un pequeño toldo y os hace señas para que os sentéis ante él bajo el cielo despejado. —Bueno —dice con un tono lento y uniforme—. Deseáis convertirlos en magistrados Esmeralda. Ya veremos.

Seppun Hokuto es un investigador y artista famoso de Otosan Uchi, la capital de Rokugán. Se dice que ha resuelto más de un millar de casos sin salir de su biblioteca.

Hokuto pide a los PJ que le relaten sus historias pasadas, y pregunta el motivo por el que unos samuráis tan jóvenes desean servir al Imperio de esta manera. Tras cada respuesta da un gruñido que no desvela demasiado, y cuando acaben todos los PJ se lanza a una charla sobre técnicas de interrogatorio y conversación, recopilación de pruebas y los diversos tipos de criminales y herejes con los que podrían encontrarse los magistrados Esmeralda.

Las lecciones de Hokuto no sólo hacen referencia a la importancia de recopilar testimonios y detectar pistas, sino también a la necesidad de encajarlas. Contará algunos de sus antiguos casos, en los que se encontró con testimonios en conflicto y pistas sutiles que acabaron uniéndose como partes de un rompecabezas. Se detendrá después de contar su última historia, sobre el daimyō de un Clan Menor que fue traicionado por un pariente cercano. Proporcionará a los PJ las pistas y testimonios recopilados, y permitirá que los PJ resuelvan el caso por él. *Contáis con toda la información que yo tenía en aquel momento, dice. ¿Cuál es vuestra conclusión? ¿Con qué respuesta se sirve mejor al Imperio?* Cualquier PJ que tenga éxito en una **tirada de Cortesía** o **Pasatiempos contra un NO de 3 (Agua 2, Tierra 2, Fuego 5)** culpará al individuo con menos vínculos políticos de entre los involucrados, lo cual resolverá

la situación y les ganará una sonrisa del normalmente taciturno sensei. Concluirá la clase con una severa diatriba acerca de su nuevo deber de detectar las amenazas a las que se enfrente el Imperio y así evitar que sucumba ante peligros menos evidentes que los horrores de las Tierras Sombrías. Ni siquiera este castillo ni la gente que lo habita, dice Hokuto, son inmunes a la infiltración de los que quieren destruir el Imperio. Afirmará también que ya ha deducido la verdadera razón por la que se ha reclutado a los PJ y les desea lo mejor en su misión. Luego los despacha.

## TARDE

Después del entrenamiento y del almuerzo del mediodía, los PJ dispondrán de varias horas libres. Es probable que quieran investigar el gallinero, teniendo en cuenta las plumas encontradas en el armario escondido en los aposentos de Satsume, y la cueva, basándose en las historias de las visitas de Satsume y sus misteriosas desapariciones. Sin embargo, los PJ podrían decidir ir a estos lugares y encontrar la habitación secreta algún otro día, por lo que el DJ debería adaptar la situación en consecuencia.

## EL LEÓN EN EL JARDÍN

Akodo Kiruhage se encuentra en los jardines de frondosa serenidad, contando historias a sus admiradores. Si los PJ desean hablar con él, Kiruhage dirá que no conocía muy bien a Satsume y que sabe muy poco sobre su muerte. Por desgracia, el Grulla era una de las pocas personas del lugar a la que no parecía gustarle demasiado el León.

Si Akodo Masako es uno de los PJ, probablemente le encantaría acusar de asesinato a su hermano; aunque Kiruhage no es un buen sospechoso, podría ser uno de los más convenientes si así se deseara. Si Masako no forma parte de la aventura se puede utilizar a Kiruhage como contrapunto de los PJ, de forma que acabe siempre entrometiéndose en los asuntos de los PJ, siempre más admirado (y quizás más hábil) que ellos. Si es necesario, se puede utilizar para representarle el perfil del Bushi veterano de la página 43 del *Libro de Reglas*.

## EL PLEBEYO EN EL GALLINERO

El gallinero es un pequeño edificio para la cría y cobijo de aves de corral, situado justo fuera de las murallas del castillo y conectado a través de uno de los graneros y almacenes. Lo que pocos saben es que se trata de un lugar secreto en el que espías y saboteadores suelen dejar notas ocultas.

Al llegar aquí los PJ se encuentran con Oji, un anciano encargado de alimentar a los pollos. Cuando lleguen los PJ, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

El gallinero es una pequeña estructura de madera con techo inclinado y paja esparcida por el suelo. Alrededor del edificio se pueden ver plumas revoloteando al viento, y se percibe un fuerte olor a grano. Al aproximarse, se oye una cacofonía de gallinas cacareando en su interior. La puerta se abre, y un plebeyo anciano sale, inclinándose, pero al parecer muy contento de veros. —¡Ah, honorables samuráis! ¡Me alegro de que haya venido alguien a investigar esta terrible tragedia!

Es posible que los PJ se sientan sorprendidos, al suponer que el plebeyo se refiere a su investigación de asesinato. Sin embargo, este no es el caso. El plebeyo se llama Oji, y les contará la terrible tragedia ya sea por su cuenta o como respuesta a sus preguntas: varios de sus pollos murieron de forma misteriosa el mismo día hace unas semanas, sin que se sepa a ciencia cierta cuál fue la causa. Lleva tiempo pidiendo que alguien lo investigue y asume que los PJ han venido a hacerlo.

Se sentirá encantado de tener visitantes de cualquier tipo, aunque el propio Campeón Esmeralda visitaba el gallinero con bastante frecuencia y hablaba con Oji del tiempo, de la salud de las aves y de la calidad de los huevos recientes. Pero nadie más viene aquí.

Si los PJ lo preguntan, les dirá que los pollos murieron el día antes de que encontraran muerto a Satsume. Oji cree que sus muertes auguraron la de Satsume, como un mal presagio. Si los PJ no sacan el tema, Oji debería mencionarlo antes de partir. Esta es una pista contundente de que lo que mató a los pollos está relacionado con la muerte del Campeón Esmeralda.

Probablemente se les ocurra que las muertes de los pollos podrían apuntar a un envenenamiento (si no se les ocurre, cualquier PJ que tenga éxito en una **tirada de Actividad criminal contra un NO de 2** o de **Medicina contra un NO de 1** será capaz de establecer una relación). Si alguien preparó u obtuvo veneno en el gallinero (o cerca de una bolsa de alimento dentro del granero cercano), una parte podría haberse derramado, matando a los pollos el día antes de que Satsume fuera envenenado. Es posible que los PJ no puedan determinar quién lo hizo, pero será indicativo de que se pudo tratar de un envenenamiento.

Si los PJ visitan el lugar por la noche y lo exploran, descubrirán fácilmente una nota entre dos tablones con lo que parece ser un galimatías, lo que sugiere que es posible que este lugar se utilice como una especie de escondite de mensajes secretos entre el castillo y el exterior. La nota utiliza un código que se basa en que el lector posea una frase de decodificación, por lo que los PJ no serán capaces de descifrarlo. Sin embargo, lo pueden agregar a su informe a Sumiko más tarde, como una señal de actividades deshonorosas en el castillo. Si lo decodifican (Sumiko podría compartir el contenido con los PJ más adelante), el mensaje es sencillo: *Gran alegría por tu primer éxito. Ahora que el verde está muerto, asegúrate de que el rojo sea el siguiente.*

## LA TRAICIÓN EN LA CUEVA

La cueva parece pequeña a primera vista, pero en su interior hay muchas huellas de pisadas. Es un lugar bastante popular para relajarse sin ser observado; los PJ podrían incluso encontrarse aquí a Kāgi, fumando en pipa.

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

La cueva tiene una entrada ancha, pero llega a su fin después de unos nueve metros. En el suelo se pueden ver algunos trozos de papel y ceniza de pipa, pero estos parecen ser simplemente restos dejados por los alumnos que vienen aquí para disfrutar de unos momentos de soledad. A los lados se ven varias rocas redondeadas y una de gran tamaño al final.

Cualquier PJ que tenga éxito en una **tirada de Actividad criminal contra un NO de 3** o de **Supervivencia contra un NO de 2** se dará cuenta de que la roca de la parte posterior de la cueva parece estar colocada artificialmente (cualquier personaje con un valor de Alerta de 2 o más también se percatará de ello). Con un poco de esfuerzo (una **tirada de Aptitud física contra un NO de 3 [Agua 2, Fuego 5]**), se puede mover la roca para revelar una pequeña salida hacia un túnel que conduce al otro lado del castillo. Hasta dos PJ pueden ayudar al personaje que haga la tirada, siguiendo las reglas de **Asistencia** de la página 6 del *Libro de Reglas*. Esta podría ser la forma en la que Satsume abandonaba el castillo sin que nadie se diera cuenta.

Los PJ descubrirán una pequeña vela y un pedernal en el interior de la abertura, junto con una pequeña barra de metal para ayudar a mover la roca con mayor facilidad. A medida que se adentren en el camino subterráneo encontrarán también algunos papeles esparcidos en el suelo, que probablemente dejaron caer por accidente al pasar por este túnel. Los PJ se darán cuenta con facilidad de que ninguno de los papeles tiene huellas ni otras marcas.

## LOS KOLAT

Al igual que el Imperio, los Kolat se originaron cuando los Kami cayeron en Rokugán. Pero mientras los demás se doblegaron ante el poder de los Cielos, los grupos de descontentos que han acabado por denominarse Kolat sienten resentimiento por verse sometidos al gobierno de los descendientes de los dioses. El objetivo final de estos grupos no es otro que el de derrocar a la dinastía Hantei y permitir que la humanidad se gobierne a sí misma. Para ello, han establecido una red de espías, saboteadores y mortíferos asesinos por todo el Imperio Esmeralda (y quizás incluso más allá). Entre las armas más terribles de los Kolat están sus agentes durmientes, capaces de operar bajo una identidad ficticia durante años, incluso décadas, recogiendo información y esperando que se les ordene llevar a cabo acciones más drásticas. Si se revelasen sus logros, especialmente los asesinatos y la corrupción de destacados funcionarios Imperiales, sin duda el Imperio quedaría debilitado y causaría un gran daño a Rokugán.

Varios de estos papeles tienen algo escrito a mano con una elegante tinta azul; una **tirada de Composición contra un NO de 1** confirmará que la letra coincide con la de Satsume (si los PJ llevan consigo alguno de los papeles de sus aposentos o de su armario secreto, no se necesitará ningún tipo de tirada para darse cuenta de esto). El texto hace referencia a sus obligaciones y reuniones como Campeón Esmeralda, así como a otros asuntos oficiales. Estos podrían ser los papeles que faltan en el armario secreto de Satsume.

Pero otros documentos no son tan triviales: en ellos se habla largo y tendido de la injusta naturaleza de la forma en que se gobierna Rokugán, específicamente en lo que se refiere a la familia Imperial y a su capacidad para gobernar. La letra en ellos no coincide con ninguna de las que los PJ hayan visto antes, pero parece estar dirigida a Satsume.

Los PJ podrían hacer una **tirada de Gobierno** o de **Actividad criminal contra un NO de 1** en la Biblioteca (consulta las páginas 9 y 28) o en un lugar similar para estudiar los textos y percatarse de que el contenido de los documentos describe las enseñanzas de un grupo herético conocido como los Kolat. Sus integrantes se niegan a reconocer el derecho del Emperador a gobernar y su objetivo consiste en poner fin a la influencia de los Grandes Clanes fundados por los Kami. Los PJ que obtengan uno o más éxitos adicionales descubrirán además toda la información adicional incluida en el cuadro de texto **Los Kolat**.

Teniendo en cuenta los comentarios acerca del uso que hacía Satsume de la cueva y sus desapariciones, es probable que los PJ concluyan que todos estos eran papeles que se encontraban en su posesión, pero que se le cayeron una de las últimas veces que pasó por debajo del castillo. Podrían preguntarse, con razón, por qué tendría en su poder documentos denunciando al Imperio.

En caso de que los PJ continúen por el túnel, descubrirán que la salida se encuentra al otro lado del castillo.

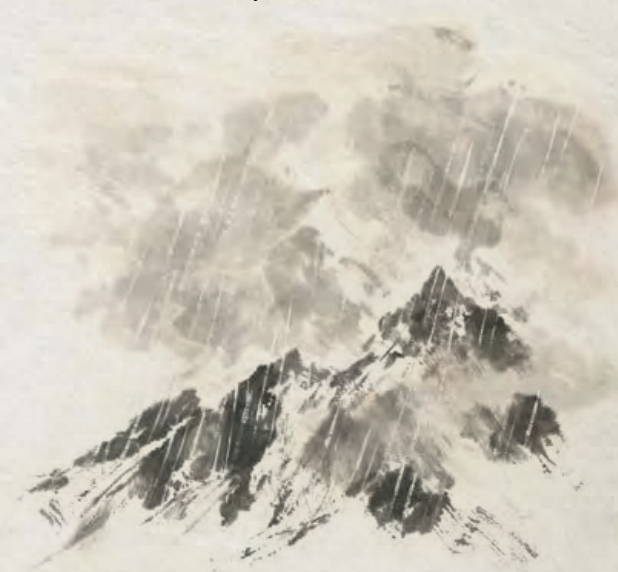
## CENA

Esta noche, Shiro Yogasha organiza una cena especial para celebrar el Festival del Mijo, una fiesta que honra a los granjeros propia de las Llanuras del Campeón Esmeralda. Estarán allí todos los habitantes del castillo, incluida Agasha Sumiko. También estarán presentes algunos de los plebeyos más importantes de la aldea de Takahara, que se encuentran debidamente sentados en una sección separada, alejados de los samuráis. El comedor está lleno y como parte de la celebración se comenzó a servir sake a una hora muy temprana.

Esta es una gran oportunidad para la interpretación social. Todo el mundo sabe que se ha completado una investigación sobre el fallecimiento de Doji Satsume y hay gente que no está satisfecha con sus conclusiones. Algunos magistrados Esmeralda aceptan la explicación de las "causas naturales"; otros no lo hacen y aprovecharán la cena como la oportunidad perfecta para dirigir la atención hacia alguien a quien quieran culpar. Si las conversaciones se vuelven demasiado acusadoras, podrían acabarse declarando duelos (consulta la página 23). Los PJ podrían verse involucrados si alguna acusación se dirige contra su clan y consideran que deben defender su honor. En la mayoría de los casos, estos duelos deberían ser al primer golpe.

Entre los temas de conversación podrían incluirse los siguientes:

- ⊗ *Satsume era demasiado estricto con todos. Que Jigoku se lo lleve.*
- ⊗ *¿Quiénes son estos nuevos samuráis que vienen a entrenar? No pueden ser los del último Campeonato Topacio. Esos eran héroes, estos son sólo niños. ¡Y les han programado un entrenamiento de sólo unos días! ¿Por qué motivo les favorece de tal forma Sumiko?*
- ⊗ *Todo el mundo sabe lo que le pasó a la Grulla Sonriente. ¡Mira qué poco llora su hija por él!*
- ⊗ *La muerte fue lo mejor que podía pasarnos a todos (y al Imperio también). ¿A quién le importa cómo ocurrió?*
- ⊗ *Kāgi está obsesionado con los Kolat. ¡Los ve por todas partes!*
- ⊗ *Satsume pasaba demasiado tiempo con los plebeyos. Está claro que ese es el motivo por el que le llegó la muerte.*
- ⊗ *He oído que la secta de la Tierra Perfecta está ganando conversos en las aldeas cercanas. ¡Hay que hacer algo al respecto!*
- ⊗ *Hay demasiada gente que apunta a su familia como responsables de la muerte del padre. Todo parece demasiado obvio... apuesto a que los Escorpión están intentando incriminarles, especialmente a Hotaru.*
- ⊗ *Los Grulla ya tenían problemas suficientes con que sus tierras de labranza quedasen destruidas por el tsunami y ahora pierden Satsume. Otro fracaso, especialmente uno que humille a la familia Doji, sería devastador.*



## DÍA 3: ENTRENAMIENTO CON ARMAS

Con las pistas que reunieron ayer, ¿es posible que ahora los PJ crean que hay kolat en el castillo! Ahora pueden verse envueltos en las intrigas entre los Clanes de la Grulla y el Escorpión.

### DESAYUNO

Hiruma Shigeki, un magistrado Esmeralda del Clan del Cangrejo, está desayunando hoy en el comedor. Este antiguo explorador fornido habla enérgicamente a todos los que le rodean sobre la importancia de defender el Imperio contra la Mancha de las Tierras Sombrias. Resulta evidente que algunos de los demás samuráis no se sienten impresionados. Hablarán en voz baja de los frecuentes enfrentamientos que Shigeki tuvo con Satsume sobre la falta de un apoyo adecuado en la guerra contra las malvadas criaturas situadas más allá de la Muralla, pero que este palacio está muy lejos del norte y, por tanto, muy lejos de tales peligros. O eso es lo que todos quieren creer.

Ahora que los PJ son conscientes de los Kolat, podrán oír algunas conversaciones en las que se habla del grupo y de lo mucho que la Campeona Rubí ha luchado contra ellos. Sumiko fue muy clara y directa al decir que lo único peor que los Kolat sería que el peligro que representan fuese conocido ampliamente.

### ENTRENAMIENTO

El segundo día de entrenamiento de los PJ estará centrado en las armas y tendrá lugar en el Dōjō Rubí. Su instructora es Shosuro Koharu, del Clan del Escorpión. Cuando los PJ entren en la sala, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

El Dōjō Rubí está lleno de todo tipo de armas, desde pequeñas dagas hasta enormes tetsubō. Recostada contra la pared lejana se encuentra una pequeña mujer vestida de rojo y negro, con una sencilla máscara que oculta sus ojos con estampados carmesíes. Sostiene un objeto que reconocéis como un jitte, el arma en forma de horquilla que muchos magistrados llevan como símbolo de su autoridad. —En un mundo perfecto —dice—, los que desobedecen la Ley del Emperador admitirían calladamente su culpabilidad y aceptarían su castigo —hace girar elegantemente su jitte en la mano—. Que tan pocos lo hagan implica que necesitaréis métodos de persuasión para llevarlos ante la justicia.

Shosuro Koharu es una veterana de Ryokō Owari Toshi, la Ciudad de las Mentiras controlada por el Clan del Escorpión, donde trabajó como investigadora durante más de veinte años. Ha dominado el jitte y puede usarlo en cualquier situación y contra casi cualquier arma.

Shosuro Koharu les enseñará las armas del dōjō y explicará a sus alumnos la historia y la naturaleza de las armas que usan habitualmente los samuráis, mientras da vueltas a su jitte. Luego les pedirá que elijan un arma y la ataquen con ella. Después de desarmar con facilidad a cada uno de los alumnos pasará a actuar como atacante y se lanzará contra ellos con algunas de las armas más utilizadas en los bajos fondos. Poco usuales entre los samuráis, pero comunes entre los plebeyos, entre estas armas se encuentran garrotes, bastones largos y martillos de madera. Si un alumno logra defenderse contra la sensei con una **tirada de Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo] contra un NO de 2**, Koharu le permitirá quedarse con el arma plebeya que utilizó como recuerdo del entrenamiento.

Después la sensei hablará de armas deshonrosas, como por ejemplo los venenos. Se espera que los magistrados Esmeralda sepan de venenos, incluyendo la forma en que se usan y las maneras de ocultarlos, pero por supuesto nunca los emplearían, ¡eso sería una violación del Bushidō! Contará cómo algunas de sus investigaciones más difíciles en la Ciudad de las Mentiras estuvieron relacionadas con venenos, por lo que se acabó convirtiendo en una experta en el tema.

Si los PJ han descubierto la habitación secreta cerca del granero y los objetos que contenía, Koharu podrá identificarlos como ingredientes para un veneno mortal e indetectable que mata horas después de su aplicación. También puede que quiera saber dónde los encontraron, pero se retractará si los PJ hacen referencia a Sumiko.

Pondrá fin a su entrenamiento con la advertencia de que, como magistrados Esmeralda, su arma más poderosa es su inquebrantable deber hacia el Emperador. *Nada, ni siquiera el honor o la verdad, es tan importante como el Emperador y el Imperio*, dice.

### TARDE

Puede que los PJ deseen volver a explorar la cueva, pero tendrán algo más importante que hacer. Cuando lleguen al almuerzo se encontrarán con un mensaje: Miya Kotsumi, su instructora para el entrenamiento de mañana, les ha asignado algunas lecturas sobre famosos casos criminales del pasado para antes de su clase. Les indica que la biblioteca contiene todo lo que pueden necesitar.

### UN ESCORPIÓN EN LA BIBLIOTECA

Es posible que los PJ hayan visitado ya este lugar para obtener más información acerca de los Kolat (consulta la página 27). Está ubicada encima del comedor y repleta de más libros de los que los PJ probablemente supieran que existían, por no hablar de los que hayan visto nunca. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente cuando los PJ entren en la sala:

La biblioteca es un testamento a los siglos de la civilización rokuganesa. La sala está abarrotada de un sinnúmero de libros, pergaminos, e incluso papeles sueltos, y podéis sentir la historia del Imperio como si fuera un peso firme en el aire. Un individuo encorvado, con pelo negro largo y una pequeña máscara negra se gira cuando entráis en la sección dedicada a los crímenes famosos y deja un grueso libro que estaba leyendo. —Ah, colegas que aprecian la historia más sórdida —dice el samurái del Clan Escorpión en voz alta con una sonrisa—. Estamos solos, ¡así que hoy no hay necesidad de susurrar!

Este es Bayushi Ago, un magistrado Esmeralda que está hojeando con gesto serio los antiguos registros para un caso que debe ganar. O por lo menos así se presenta: en realidad es Shosuro Hametsu, daimyō de la familia Shosuro, con un disfraz muy bueno (consulta la página 29). Los PJ no han visto nunca a Hametsu, por lo que no lo reconocerían, aunque descubriesen su disfraz (haría falta tener éxito en una **tirada de Actividad criminal contra un NO de 5** sólo para darse cuenta de la existencia del maquillaje y demás ornamentos de su disfraz).

Hametsu (actuando como Ago) se encuentra en este lugar para proporcionar pistas que sugieran que Doji Hotaru es responsable de la muerte de su propio padre; es evidente, afirma, que no está manteniendo el luto debido a su padre, como haría una hija leal. También insinúa que Hotaru odiaba a su padre y que tiene el mejor motivo para asesinarlo: vengarse de la muerte de su madre. También señala que Hotaru no ha buscado abiertamente venganza ni justicia, lo que algunos podrían considerar como una señal de culpabilidad.

Todo esto forma parte de su plan para levantar sospechas sobre ella. Odia a Hotaru, cuya relación clandestina con su hermana Kachiko compromete la lealtad de su hermana con el Clan del Escorpión, y lo que es peor desde su punto de vista, amenaza con hacer feliz a su hermana. Es posible que haya asesinado a Satsume y que ahora esté intentando incriminar a Hotaru; Hametsu es un envenenador experto y podría haber matado fácilmente al Campeón Esmeralda sin dejar rastro alguno.

En general, su objetivo consiste en humillar a la familia de Hotaru o provocar un escándalo con el Clan de la Grulla. Cuanta más gente esté convencida de que Hotaru está relacionada con la muerte de su padre, más vergüenza sufrirá ella y más feliz será él. Que Satsume acabase descubierto como miembro de los Kolat sería una guinda fantástica para el pastel.

Es probable que en estos momentos los PJ no tengan la menor idea de la verdadera identidad de Ago, pero es algo que podrían deducir o descubrir en aventuras posteriores, ya sea a medida que obtengan más información sobre las rivalidades entre los clanes de la Grulla y el Escorpión o que se conviertan ellos mismos en expertos en técnicas de camuflaje. Incluso es posible que un día vean a Hametsu en una recepción de la corte y se den cuenta de con quién hablaron en la biblioteca.

Es muy posible que los PJ sospechen que "Ago" asesinó a Satsume, especialmente si descubren su verdadera identidad. El DJ podría incorporar este hecho a la trama, al tiempo que hace que otro asesino ataque a Sumiko más tarde durante la aventura.

Como una posible trama secundaria, el DJ puede hacer que Hametsu intente obtener material para chantajear activamente a los PJ. Ocultar un vial de veneno (pero no del tipo que los PJ descubren más tarde) en las ropas de uno de los personajes, especialmente si es un Grulla, podría ser perfectamente apropiado.

Idealmente, los PJ deberían recordar leer lo que se les encargó antes de irse de la biblioteca, pero si no es así, "Ago" puede recordárselo antes de que se vayan preguntando por qué vinieron.

## SHOSURO HAMETSU, DAIMYŌ FAMILIAR

Shosuro Hametsu es el daimyō de la familia Shosuro y el hermano de Bayushi Kachiko. Actualmente se hace pasar por un magistrado Esmeralda llamado Bayushi Ago. Su tapadera es que ha venido a estudiar sentencias históricas para ayudarle a dirimir un caso penal importante en su propia jurisdicción.

SOCIAL		PERSONAL	
60 HONOR	3	AGUANTE 10	4
58 GLORIA	4	COMPOSTURA 14	3
70 ESTATUS	2	CONCENTR. 6	3
+2, -1 CONDUCTA - INTRIGANTE	2	ALERTA 6	3
ARTESANAL 2	MARCIAL 3	ACADÉMICA 4	SOCIAL 3
MERCANTIL 4			
ARMAS Y EQUIPO			

**Katana:** Alcance 1; Daño 5.

**Equipo:** Wakizashi, armadura oculta bajo su ropa (Resistencia [3]), varios viales ocultos con venenos.

### CAPACIDAD DE PNJ: EXPERTO EN VENENOS

Como acción de apoyo, Hametsu puede hacer una **tirada de Actividad criminal (Aire)** contra un **NO de 2** en lugar de una **tirada de Medicina** para aplicar una dosis de veneno a un arma u objeto (consulta la página 26 del *Libro de Reglas*). Si tiene éxito, nadie se da cuenta.

### CAPACIDAD DE PNJ: MAESTRO DEL DISFRAZ

Hametsu puede hacer una **tirada de Actividad criminal (Agua)** contra un **NO de 1** para adoptar un disfraz. El **NO** de las tiradas para descubrir este disfraz es 2, más el número de éxitos adicionales obtenidos en dicha tirada. Sin embargo, un personaje debe conocer a Hametsu o haberle visto en persona para determinar que es él quien está disfrazado.

## UN CANGREJO LEJOS DE LA MURALLA

Puede que los PJ deseen hablar con Hiruma Shigeki, al ser alguien que tuvo discusiones con Satsume y que, por lo tanto, tenía un posible motivo para eliminarlo. Si no lo hacen, el DJ puede hacer que Shigeki se encuentre con ellos antes de la cena o incluso en un almuerzo.

Shigeki es un magistrado Esmeralda de las tierras Cangrejo y un feroz oponente de todas las criaturas de las Tierras Sombrías. Lleva varias semanas en Shiro Yogasha, dando charlas sobre los peligros de las Tierras Sombrías y sus demonios mientras intenta conseguir más apoyo financiero y militar para la Muralla Kaiu y sus defensores. Raya en la paranoia y ve evidencias de la Mancha de las Tierras Sombrías por todas partes.

El Cangrejo ha admitido muy claramente que se siente molesto por las repetidas negativas de Doji Satsume a enviar a las Legiones Imperiales para reforzar las fuerzas Cangrejo en la Muralla. Se rumorea que se alegró de la muerte de Satsume, pero si fue una victoria fue efímera, ya que Sumiko ha seguido el ejemplo de Satsume y sigue negándose a prestarle más apoyo. Shigeki se ha quedado en el castillo con la esperanza de que el próximo Campeón Esmeralda se tome más en serio la situación en la Muralla.



Shigeki no cree que Satsume haya fallecido por causas naturales y sospecha que las Tierras Sombrias son responsables. Pero no queda claro el motivo por el que una criatura de las Tierras Sombrias mataría a alguien que restringía el apoyo a los Cangrejo. Sin embargo, Shigeki sigue estando convencido de que tiene razón.

En todo caso, en otra época fue uno de los mejores exploradores de todo Rokugán y, si los PJ le escuchan atentamente, Shigeki les dará consejos para moverse sigilosamente y esconderse, así como para contrarrestar a los enemigos mediante el sigilo. Esto les proporcionará una pequeña ventaja en su posterior batalla nocturna de la página 33.

### ENCUENTRO OPCIONAL: ¡ALGUIEN NOS SIGUE!

Este encuentro puede utilizarse en cualquier momento durante el entrenamiento de los PJ, especialmente justo después de que hayan descubierto una pista importante. ¿Deberían mantener en secreto lo que han averiguado o arriesgarse a incluir a otra persona en el secreto?

Mientras los PJ investigan por todo el castillo, aquellos con un valor de Alerta de 3 o más, o que tengan éxito en una **tirada de Aptitud física (Aire) contra un NO de 2**, se darán cuenta de que alguien los está siguiendo a escondidas; ¡un éxito revelará que no es otro sino Kitsuki Kāgi! Siempre curioso sobre los sucesos en el castillo, se interesó por ellos desde que se presentaron ante Sumiko. La extraña reunión en el salón privado de sus aposentos despertó su interés, y los ha estado observando desde entonces.

Si los PJ le dicen lo que están haciendo, podría ser un gran aliado, pero esto significaría violar las instrucciones de Sumiko de mantener su investigación en secreto. Además, podría ser un sospechoso, por lo que deberán decidir si es lo suficientemente valioso como aliado para aceptarlo. Los PJ deberán decidir en quién quieren confiar más, y si la ayuda de Kāgi justifica el descontento de Sumiko.

### CENA

La cena de esta noche es más bulliciosa, ya que hoy y mañana Sumiko cena sola en sus aposentos para ponerse al día con el trabajo. El sake parece correr como el agua y el estruendo seguramente llega hasta la lejana Otosan Uchi.

Varios magistrados Esmeralda, los mismos que parecían descontentos con los PJ la primera mañana, expresan su envidia por los PJ. Consideran a los PJ unos advenedizos indignos a los que Sumiko ha mostrado un favoritismo injusto al elegirlos para convertirse en magistrados Esmeralda justo después de su genpuku, y con tan sólo unos días de entrenamiento. Estos veteranos podrían tratarlos mal durante la comida, quizás derramando "por accidente" sopa de miso sobre ellos o tirándolos al suelo. Sin embargo, todos los demás parecen tratarlo como un ritual de iniciación para los alumnos jóvenes.

Al terminar la cena, los veteranos convocan a los PJ para recibir "lecciones especiales" en el patio de entrenamiento. Otro samurái aparece con un montón de *bokken*, las espadas de madera que los PJ utilizaron hace poco en Tsuma. ¡Es todo parte de vuestro entrenamiento! insiste riendo un veterano.

Los veteranos hacen una **tirada de Estrategia contra un NO de 1** y añaden su Concentración. Habrá un veterano por cada PJ y lucharán con movimientos extravagantes diseñados para impresionar. Los PJ pueden hacer lo mismo y gastar  $\text{☘}$  de sus tiradas para impresionar a los veteranos y espectadores usando la capacidad de los veteranos **Así es como se hace**, más abajo. Sin embargo, los intentos

de causar heridas graves suscitarán los gritos y los insultos de sus adversarios, ya que su objetivo es más lucirse ante estos jóvenes que herirlos. Los PJ shugenja y monjes pueden usar sus capacidades únicas en lugar de utilizar las espadas para impresionar a la multitud.

Los personajes que se fueran a Quitar la máscara después de que sus puntos de Conflicto acumulados superen su valor de Composura se retirarán en su lugar de la pelea simulada. El DJ debería hacer que sea uno de los veteranos el que haga esto en primer lugar, para enseñar a los PJ cuál es la acción esperada y aceptada. Hacerlo de una forma que muestre respeto por su oponente atraerá las ovaciones de la multitud, y el personaje eliminará todos sus puntos de Conflicto igual que si se hubiese Quitado la máscara.

El combate puede continuar durante tanto tiempo como resulte entretenido para los jugadores, pero por regla general será suficiente con unos tres asaltos. Si los PJ pelean bien, o al menos de forma honorable, los veteranos los considerarán dignos de convertirse en magistrados Esmeralda después de todo. Luego se llevarán a los PJ a que les ayuden a terminarse unas cuantas botellas de sake del bueno que escamotearon del comedor.

### MAGISTRADOS ESMERALDA CELOSOS

Estos magistrados Esmeralda, más mayores y con bastante experiencia, son lo suficientemente hábiles como para matar a sus enemigos incluso cuando usan armas de práctica. Sin embargo; en esta "batalla", sólo buscan demostrar a estos nuevos alumnos que aún les queda mucho por aprender.

SOCIAL		PERSONAL	
55 HONOR	2	AGUANTE 12	1
50 GLORIA	2	COMPOSTURA 8	2
40 ESTATUS	1	CONCENTR. 5	2
+2, -2 CONDUCTA - FIRME	1	ALERTA 3	0
ARTESANAL 0	MARCIAL 3	ACADÉMICA 2	SOCIAL 2
MERCANTIL 0			
ARMAS Y EQUIPO			

**Bokken (espada de madera):** Alcance 1; Daño 2.

**Equipo:** Daishō, kimono de cena, jarra de sake vacía (para rellenar pronto).

### CAPACIDAD DE PNJ: ¡SIÉNTATE, NIÑO!

Un magistrado puede gastar los resultados de  $\text{☘}$  obtenidos en un ataque con éxito para derribar a su objetivo. El objetivo acumulará 1 punto de Conflicto y adquirirá el estado Tumbado.

### CAPACIDAD DE PNJ: ASÍ ES COMO SE HACE

Al hacer una tirada de acción de Ataque, el magistrado puede gastar  $\text{☘}$  para emplear una técnica especialmente impresionante. Si lo hacen y la tirada tiene éxito, su objetivo sufre puntos de Conflicto en vez de daño. Si esto hace que el oponente se Quite la máscara, el atacante gana 4 puntos de Gloria.

## DÍA 4: ENTRENAMIENTO EN DERECHO

El último día de entrenamiento trata sobre las leyes del Imperio Esmeralda y de qué forma los PJ, como magistrados Esmeralda, deben hacerlas cumplir. Y lo que es tal vez más importante, los PJ pueden descubrir los métodos mediante los que Doji Satsume fue asesinado... y por qué.

### DESAYUNO

Tal vez los PJ sientan las secuelas de lo que pasó la noche anterior, y que se muevan lenta y silenciosamente. Los demás estarán hablando de la inesperada visita de Doji Hotaru, la Campeona Grulla y la hija mayor del difunto Doji Satsume. Muchos aún sospechan de ella por su muerte, especialmente porque "todo el mundo sabe" que tiene vínculos estrechos con el Clan del Escorpión y que en realidad parece confiar en ellos. *¿Puede incluso estar conspirando con ellos!* oirán los PJ de una mesa cercana llena de personajes Grulla.

Los PJ que busquen a Bayushi Ago no lo encontrarán. Parece que desapareció al amanecer por razones desconocidas.

### ENTRENAMIENTO

La formación legal del último día se imparte en la Sala de la ley, como cabría esperar. La instructora es Miya Kotsumi. Al igual que Hokuto, también pertenece a una familia Imperial (en este caso, la familia Miya). Cuando los PJ entren, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

La Sala de la ley está muy tranquila y silenciosa. Es aquí donde se redactan muchas de las leyes del Imperio y también donde se encuentran almacenadas para que los Campeones Esmeralda y Rubí puedan velar por su correcta aplicación. —Mi nombre es Miya Kotsumi —dice la samurái elegantemente vestida—. Hoy estudiaremos las leyes del Emperador —saca un libro y empieza la clase.

Miya Kotsumi, la sensei de derecho, se especializa en las complejidades del *Ritsuryō*, la ley tradicional rokuganesa, que se ha transmitido durante siglos. Lleva once años analizando y juzgando las disputas de los clanes en Shiro Yogasha. La charla de Kotsumi abarca desde los orígenes de la ley Imperial hasta los últimos casos en los que se presentan complejos tecnicismos entre clanes rivales. Es probable que los PJ no supieran exactamente cuántas leyes existen en el Imperio Esmeralda, ni lo interrelacionadas que están. Luego pasa a casos jurídicos hipotéticos. Prepara un escenario completo con las partes en disputa, como si fueran grandes rompecabezas para resolver, y pide a los alumnos sus veredictos.

Su último caso hace referencia a lo que les ordenó leer. *De esta forma, lo que parecía a simple vista una decisión difícil de tomar, no lo es. Ya que un Emperador previo proporcionó la guía para la solución. ¿Cómo permitieron sus divinas palabras que ambos clanes reclamasen la victoria y conservasen su honor?* Para responder a esto será necesario tener éxito en una **tirada de Gobierno contra un NO de 3**: para los PJ que visitasen la biblioteca el día anterior el NO será 2. Los PJ que tengan éxito en la tirada recibirán un librito en blanco, en el que Kotsumi les encarga que anoten sus propios casos para que algún día se utilicen en el adiestramiento de sus propios alumnos.

Sin embargo, Kotsumi enfatiza que resolver casos basados en hechos o en la historia es solo una parte de sus deberes, ya que los magistrados Esmeralda deben considerar también el bienestar del Imperio. *La ley, dice severamente, sirve al Emperador y únicamente existe para preservar el Imperio.* El DJ puede utilizar esto para proporcionar a los PJ parte de la información del cuadro de texto **Investigaciones en Rokugán**, en la página 25, relacionadas con la obtención de conclusiones que resulten aceptables para el Imperio, ya que a menudo esto es más importante que lo que indiquen las pruebas aportadas.



### TARDE

Después del almuerzo, los planes de los PJ se verán interrumpidos por una reunión importante.

### INTERROGAR A UNA GRULLA

Al salir del comedor, Kāgi les hace un gesto. Parece que Doji Hotaru, la hija de Doji Satsume, desea hablar con ellos. Los lleva a una pequeña habitación adyacente a la Sala de interrogatorios, donde encuentran a la Campeona Grulla. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

La habitación es pequeña y sencilla comparada con la Sala de interrogatorios, difícilmente apropiada para la Campeona de un Clan. En su interior se encuentra Doji Hotaru, vestida con los colores azul y blanco de los Grulla. Está sentada elegantemente en una estera de tatami y os indica que hagáis lo mismo. —Por favor, sentaos —dice ella—. Es un honor conocer a los samuráis que preservaron la vida y el honor de Kakita Riku.

Hotaru pide a los PJ que le cuenten la historia de cómo salvaron a Riku de la deshonra y de un posible *seppuku* en el Campeonato Topacio. Está claro que ya lo ha oído antes, pero está encantada de oírlo de boca de los PJ. Pero cualquier mención a Bayushi Sugai hará que su perfecta compostura se vea sacudida por pequeños gestos de incomodidad.

Hotaru parece indiferente a la muerte de su padre (los PJ que tengan éxito en una **tirada de Sentimiento contra un NO de 1** se darán cuenta de ello). Puede que no le interese realmente vengar su muerte, aunque fuera un asesinato, o que crea que su padre merecía morir, por lo que no hay nada que vengar. En cualquier caso, se podría pensar que es una reacción extraña ante la muerte de un miembro de la familia, incluso de alguien que no le gustaba.

Su tiempo es limitado, pero una vez terminen de contar la historia, los PJ pueden hacerle algunas preguntas. A continuación, se presentan algunos ejemplos de posibles preguntas y respuestas, y el DJ puede adaptarlas para extender las respuestas. Cada pregunta después de la primera requerirá que el PJ que la haga tenga éxito en una **tirada de Cortesía contra un NO de 2**. Un éxito significará que Hotaru responde plenamente, mientras que un fallo dará como resultado una respuesta rápida que no ofrece información.

- ❖ **¿Por qué habéis venido al castillo?** *Hoy me encuentro aquí para asegurarme de que las posesiones de mi padre sean mandadas de forma segura a mi tío en Tsuma.* Esto incluye el traslado final de todas las últimas posesiones de su familia fuera del castillo para dar paso al nuevo Campeón Esmeralda y a su familia.
- ❖ **¿Cuál era vuestra relación con vuestro padre?** Hotaru reconoce que su relación con su padre era tensa, incluso conflictiva. También culpa en secreto del fallecimiento de su madre a la crueldad e indiferencia de Satsume (aunque es un secreto que todo el mundo sabe).
- ❖ **¿Conocéis a alguien que deseara algún mal al Campeón Esmeralda?** Hotaru duda. *Mi padre se ganó muchos enemigos. Siempre supuse que iba con el puesto.*
- ❖ **¿Creéis que el Clan del Escorpión podría tener algo que ver con su muerte?** *¡Sin duda que no!* Parece casi molesta por la pregunta, pero se recupera rápidamente. *Después de todo, los Escorpión encarnan el precepto del Deber.*

Hotaru se ha mostrado satisfecha con la determinación de la muerte por causas naturales. Su principal preocupación (en privado) es evitar que se culpe al Clan del Escorpión en su conjunto por su amor hacia Bayushi Kachiko, Consejera Imperial y hermana de Hametsu. Parece que Hotaru no sabe que Hametsu está conspirando en su contra, aunque no se opondría a que el daimyō Shosuro se viera envuelto en este u otro asunto. Sin embargo, es posible que lo sepa y lo oculte tan bien que nadie, ni siquiera Hametsu, lo sepa.

### CONTAR POLLOS, TRAMAR PLANES

Cuando los PJ salgan de la Sala de interrogatorio, o cuando se trasladen a otro lugar del castillo, Oji aparecerá ante ellos. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

*Al doblar una esquina, veis aparecer al plebeyo Oji acercándose a toda prisa. —¡Ah, la fortuna me sonríe! —dice, jadeando ligeramente—. Esperaba encontraros. Han muerto más pollos, y me temo que es una señal de que otro samurái va a morir pronto.*

Oji pide (respetuosamente) a los PJ que lo sigan hasta el gallinero, siempre y cuando los PJ no estén yendo ya al lugar. Señala dos aves muertas que ha colocado cerca de la puerta que lleva al granero.

Oji explica que estaban bien cuando los alimentó esta mañana, pero cuando regresó después del almuerzo se encontró con dos muertos. Al igual que la otra vez, no hay indicios de una causa.

Probablemente los PJ deseen ver con qué los alimenta; si no lo hacen, Oji les ruega que inspeccionen el alimento para eliminar cualquier responsabilidad que se le pueda atribuir. *Yo sólo uso lo que se me entrega, ¡y nunca lo altero ni le añado nada!* insiste (respetuosamente).

## ¿Y SI LOS PJ NO HAN DESCUBIERTO LAS PISTAS?

Si al final de la tarde de este día los PJ no han descubierto el gallinero, ni la habitación secreta, ni el pasadizo oculto en la cueva, su investigación se encuentra en serios problemas. Aquí es donde el DJ deberá intervenir y ofrecer pistas y orientaciones más sólidas para permitir que los PJ descubran pruebas.

Para ayudar a vincular el armario oculto de la habitación de Satsume con el gallinero, Doji Hotaru o Kitsuki Kāgi pueden mencionar que Satsume debía tener algún otro lugar para guardar documentos en su habitación, ya que saben que muchos de ellos habían desaparecido cuando los cogieron para ser transportados a Tsuma. Oji podría encontrar a los PJ e informarles que encontró unos documentos que parecían pertenecer a los magistrados Esmeralda basándose en el mon, y que posiblemente dejase allí Satsume en una de sus visitas al gallinero. Estos documentos pueden mencionar otros ocultos en su habitación. El DJ debería presentarlo durante el tercer día de los personajes en el castillo para asegurarse de que siguen por el buen camino.

También es posible descubrir la habitación secreta (y el pasadizo secreto de la cueva) gracias a Doji Hotaru, que podría mencionar su existencia como algo que descubrió cuando espiaba a su padre hacía mucho tiempo. Ambos lugares deben ser descubiertos antes de la cena del último día de entrenamiento de los PJ, para que tengan pruebas de las actividades y el veneno de los Kolat.

El almacén y el granero están llenos de sacos de grano y barriles de pescado seco, entre otros alimentos. Oji señala una bolsa de alimento abierta que descansa junto a un gran barril, pero los sonidos de las gallinas cacareando llaman su atención; hace una reverencia y pide permiso para atender al resto de los animales.

Un examen de la bolsa de alimento y de su contenido resulta infructuoso, a excepción de algunas manchas de color verde oscuro que encuentran sobre ella. Los PJ que tengan un valor de Alerta de 3 o más, o que tengan éxito en una **tirada de Actividad criminal (Agua) contra un NO de 3** o de **Trabajo manual (Aire) contra un NO de 1**, se percatarán de que el suelo debajo del barril tiene marcas de arañazos, como si se moviera con frecuencia. Si los PJ apartan el barril, descubren una trampilla que pueden levantar para revelar una escalera que lleva a una pequeña cámara en la parte inferior.

### La habitación secreta

Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente a los jugadores si bajan las escaleras:

*No hay más que oscuridad bajo vuestros pies, pero al final de las escaleras veis varias lámparas de aceite que podéis usar para iluminaros. Al encenderlas os encontráis con una pequeña habitación llena de provisiones y fardos de ropa, una mesa cubierta de papeles y material de escritura, otra cubierta de objetos exóticos y una caja con armas de pequeño tamaño.*

La ropa es uniformemente oscura, pero también hay fardos de kimonos con los colores de casi todos los Grandes Clanes.



Los papeles contienen la misma escritura desconocida que había en los que se encontraron antes en el túnel de la cueva, pero están dirigidos a alguien llamado "Serpiente Oculta". Las palabras denuncian airadamente a "el verde" por traicionar a los humanos ante los Kami. Esto hace claramente referencia a Satsume, el Campeón Esmeralda.

La otra mesa contiene un surtido de botellas, viales y frascos llenos de extrañas partes de plantas y animales, como por ejemplo flores de andromeda trituradas y avispas plateadas encurtidas. Una tirada de **Medicina, Actividad criminal o Cultura contra un NO de 2 (Fuego 1, Aire 3)** les permitirá descubrir que estos ingredientes se utilizan tanto en venenos como en medicamentos. Shosuro Koharu también podría identificarlos, tal y como se indica en la página 28.

En esta mesa hay pequeñas manchas de color verde oscuro, iguales que las que encontraron en la bolsa de comida. Aquí es donde se mezcló el veneno y ese mismo veneno se derramó en la bolsa de comida al trasladarlo entre el granero y esta habitación, probablemente al apartar el barril de la trampa. Un PJ también podría hacer una **tirada de Medicina contra un NO de 1** para determinar este hecho.

Llegados a este punto, los PJ cuentan con pruebas sólidas de cómo y por qué Satsume fue asesinado, así como que fue realmente un asesinato. Habrá que esperar un poco para ver qué harán los personajes con este conocimiento, ya que es hora de cenar... y de combatir después de la cena.

## CENA

La última cena de los PJ en el palacio es relativamente tranquila en comparación con la noche anterior, a pesar de que Sumiko vuelve a cenar sola en sus aposentos. Los veteranos están en una misión y Doji Hotaru también se ha marchado. Sin embargo, resulta evidente que Hiruma Shigeki sigue aquí, aunque pocos desean hablar de los numerosos horrores de las Tierras Sombrías contra los que ha combatido en la Muralla. Después de una comida bastante aburrida, los PJ se retiran a dormir, y puede que también a ensayar lo que le dirán a Sumiko al día siguiente antes de que se les nombre oficialmente magistrados Esmeralda.

## DAGAS EN LA OSCURIDAD

Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente a los jugadores cuando salgan del comedor:

Al aproximarnos a los puentes que llevan hasta vuestros aposentos, cerca del Dōjō Rubí, veis una figura caminando hacia la torre donde se encuentran los aposentos del Campeón Rubí. Incluso a esta hora sigue habiendo algunos samuráis caminando por el recinto, pero hay algo en este que os resulta sospechoso...

En este momento el DJ debería elegir a un PJ que no haya tenido un papel importante en la investigación para que tenga la oportunidad de lucirse. Este PJ podrá hacer una **tirada de Herrería (Agua)** o de **Cultura (Tierra) contra un NO de 1** para detectar que un elemento de las armas o vestimenta del individuo (al que el DJ deberá describir como perteneciente al clan del personaje que haga la tirada) no es el correcto. Tal vez el color no sea exactamente el correcto, o que el corte de la ropa no se corresponda con el de los kimonos de su clan, o tal vez que la empuñadura de su katana muestre un patrón que nadie de su clan estaría dispuesto a utilizar. Si el PJ no tiene éxito en la tirada, los demás PJ podrán detectar también algún elemento incorrecto con una **tirada de Cultura (Agua) contra un NO de 2**.



En el momento en que el individuo llega hasta las murallas de la torre, se quita el kimono para revelar unos ropajes negros y se pone una máscara de tela oscura. La figura es en realidad un asesino Kolat, ¡que se dirige a asesinar a la Campeona Rubí!

## El combate

Si los PJ no hacen frente al asesino, éste se percatará de su presencia y les atacará primero para no dejar testigos. Los personajes pueden intentar capturar a su enemigo para interrogarlo, pero pronto descubrirán que eso no será posible.

Cada personaje deberá hacer una **tirada de Estrategia contra un NO de 1** de la forma habitual para determinar su valor de iniciativa. Si el asesino ataca primero, añadirá su valor de Concentración a la tirada y los PJ el de Alerta. Si los PJ atacaron primero, ambos bandos añaden su Concentración. Este combate se producirá en su mayor parte en la oscuridad, aunque no estará lo bastante oscuro como para que impacte en el combate a menos que el DJ desee que cuente como terreno con Visibilidad reducida (consulta la página 11) para añadir un impacto adicional a la escena. Sin embargo, el terreno situado a ambos lados del lugar donde combatirán presenta una caída abrupta y se considera Peligroso. Los PJ pueden llamar a gritos a los guardias, pero no llegarán a tiempo para ayudarlos.

Si los PJ recibieron consejos de combate de parte de Hiruma Shigeki (consulta la página 30), pueden ignorar el primer resultado de  $\heartsuit$  que sufran durante el enfrentamiento.

El combate debería ser sangriento, pero un tanto parcial, ya que lo más probable es que haya cuatro PJ contra un único asesino. Este asesino es muy hábil tanto con armas cuerpo a cuerpo como con *shuriken* (discos arrojados), pero no se esperaba un combate, y mucho menos contra un grupo. Sin embargo, como pronto descubrirán los PJ, el asesino está totalmente dedicado a su causa. Si el grupo está formado por jugadores veteranos, el DJ podría desear incluir un segundo asesino entre las sombras, que aparezca una vez haya dado comienzo la contienda.

Al terminar el combate aparecerá Sumiko, que vio la refriega por casualidad desde sus habitaciones. El DJ también puede utilizarla para poner fin a la contienda en caso de que sea necesario. Si los PJ aún no lo han hecho, le quitará la máscara al asesino. Resultará



evidente que reconoce el rostro, pero no dirá quién es a los PJ. Los personajes que tengan éxito en una **tirada de Cultura (Tierra) contra un NO de 3** le reconocerán: el asesino es uno de los asistentes de Kāgi, y le vieron unos días atrás al llegar al castillo.

En caso de que los PJ cacheen al asesino, encontrarán varios viales de un líquido verde (si no lo hacen, Sumiko puede instarles a que lo hagan). No hace falta decir que no sería saludable beber este líquido. También encontrarán propaganda Kolat cuya caligrafía coincide con la letra desconocida en los documentos que encontraron en la cueva y en la habitación secreta, pero lo que resulta aún más inquietante es que también encuentran otros documentos escritos con una caligrafía elegante y una tinta color azul que os resultan muy familiares.

Si los PJ encontraron los documentos de Satsume o tienen alguno en ese momento, se darán cuenta de que el estilo de escritura es idéntico. De lo contrario, una **tirada de Composición (Aire) contra un NO de 1** confirmará que la letra es igual que la de Satsume. Se trata de correspondencia con alguien a quien llama “su amigo y compañero” en Otosan Uchi, la capital Imperial. En estas cartas, Satsume dice que está convencido de que ninguno de los dos herederos Imperiales es apto para gobernar: uno es demasiado cruel y el otro demasiado débil. Estos pensamientos, aunque no sean literalmente propaganda Kolat, siguen siendo una blasfemia contra el gobierno de la divina familia Hantei.

Sea quien sea este destinatario de alto rango, este individuo parece haber animado estas peligrosas ideas, pero se enfadó cuando Satsume indicó que había encontrado una posible solución que permitiría mantener la estabilidad del Imperio. Las palabras de Satsume le garantizan que todo irá bien y que el Imperio perdurará, pero siguen siendo sumamente heréticas y traicioneras. Es posible que el asesino planea depositar estas notas en sus víctimas para mancillar a los líderes de todo el castillo y tacharlos de corruptos y desleales.

Pero justo cuando Sumiko empieza a interrogar al asesino, éste hace una mueca y le sale de la boca un líquido verdoso. Los PJ se darán cuenta de que es del mismo color que vieron en la habitación secreta. El asesino muere en cuestión de segundos. Sumiko hará que los guardias (que finalmente han llegado) se deshagan del cuerpo, y ordenará a todo el mundo, incluidos los PJ, que no hablen a nadie del incidente.

Después de que se lleven el cadáver (un proceso notablemente rápido), Sumiko se gira hacia los PJ y les dice simplemente: — Espero con impaciencia vuestro informe de mañana —una vez dicho esto, regresa a sus aposentos.

## KITSUKI TOMO, ASESINO KOLAT

Tomo lleva años siendo un miembro fanático de los Kolat, desde que fue testigo de cómo uno de los herederos del Emperador mataba enfurecido a un plebeyo que se había caído delante de él. Esto convenció a Tomo de que eran los humanos los que debían gobernar Rokugán, no los descendientes de los Kami. Tomo es uno de los asistentes de Kāgi, lo que le ha permitido descubrir los numerosos secretos del castillo. Sus superiores Kolat en Otosan Uchi decidieron que Satsume debía ser eliminado, ya que quería mantener seguro al Imperio, aunque no deseaba que ninguno de los dos herederos Imperiales ocupase el trono, algo a lo que ellos se oponen. Tomo aceptó con entusiasmo la misión, y ahora se propone desestabilizar aún más el Imperio asesinando también a la Campeona Rubí.

SOCIAL		PERSONAL	
55 HONOR	3	AGUANTE 10	4
47 GLORIA	2	COMPOSTURA 10	3
35 ESTATUS	1	CONCENTR. 6	1
+2, -1 CONDUCTA - FANÁTICO		ALERTA 4	
ARTESANAL 0		MERCANTIL 3	
MARCIAL 3		ACADÉMICA 2	
		SOCIAL 2	
ARMAS Y EQUIPO			

**Katana:** Alcance 1; Daño 5.

**Shuriken:** Alcance 1-3; Daño 2.

**Equipo:** Daishō, ropas gruesas con armadura oculta (Resistencia [3]), viales de veneno, rollo de cuerda delgada, herramientas de escalada.

### CAPACIDAD DE PNJ: ASESINO EXPERTO

Al hacer una tirada de ataque, Tomo puede gastar para moverse 1 incremento de alcance y lanzar un shuriken a un personaje situado a alcance 1-2 que no sea su objetivo. Ese personaje deberá resistirse con una **tirada de Aptitud física (Tierra) contra un NO de 3** o sufrirá 5 puntos de daño.

### CAPACIDAD DE PNJ: DEDICADO

Durante las escenas de combate, Tomo no acumula puntos de Conflicto a consecuencia de los resultados de en sus tiradas.

## RECOMPENSAS EN PUNTOS DE EXPERIENCIA

Esto pone fin al segundo acto de la aventura y el DJ debería otorgar puntos de experiencia de la forma apropiada:

- Completar las tres fases de entrenamiento: 1 PE
- Descubrir las creencias blasfemas de Satsume: 1 PE
- Determinar que se utilizó veneno en su asesinato: 1 PE
- Derrotar al asesino: 2 PE

El DJ también puede otorgar PE adicionales en caso de que alguno de los PJ complete encuentros opcionales, además de por una interpretación excepcional durante los últimos cuatro días.

## Acto 3: Las conclusiones

Durante este acto, los PJ analizarán las pistas que han recopilado y determinarán quién o qué mató a Satsume, o al menos, a quién creen que deben culpar. Deberán tener en cuenta su obligación original y la posterior manipulación por parte de Sumiko, así como la petición del fantasma de Satsume de evitar un escándalo familiar. También deberían tener en cuenta las posibles consecuencias para la estabilidad de Rokugán en caso de que alguna parte de la administración del Campeón Esmeralda se vea implicada de forma significativa. En última instancia, sea cual sea la verdad, puede que lo mejor para todo el mundo sea determinar que la muerte de Satsume se debió a causas naturales.

El DJ deberá recordar que los PJ tienen la potestad de utilizar las pruebas y testimonios que han reunido para reflejar algo que no sea lo que sucedió en realidad. Podrían acusar y castigar a las personas equivocadas, provocar de forma accidental desavenencias y disputas injustas o cometer otros errores con consecuencias graves. Este tipo de resultados reflejan con exactitud la dificultad del deber de los magistrados Esmeralda no sólo de buscar la verdad con atención en un mundo complejo, sino también de ejercer su poder de manera responsable.

### DESAYUNO

El desayuno de hoy parece extrañamente normal después de todo lo que pasó ayer. Los PJ que hayan sido heridos la noche anterior habrán recibido atención médica y como mínimo serán capaces de moverse y de participar en las actividades del día: convertirse en magistrados Esmeralda y presentar el informe con sus hallazgos a la Campeona Rubí.

### DECISIONES SOBRE EL INFORME

Llegado este momento, el DJ debería proporcionar a los PJ tiempo suficiente para decidir qué es lo que quieren poner en su informe. Tienen varias opciones y muchas maneras de justificarlas. Podrían presentar las pruebas que han reunido que demuestran que Satsume tenía creencias contrarias al Imperio y que le mató un asesino Kolat. Podrían dejar fuera del informe los pensamientos heréticos de Satsume e informar únicamente del asesinato. Podrían echar la culpa de todo al Clan del Escorpión, ya que se trataba de un veneno. También podrían limitarse a decir que la muerte se debió a causas naturales y ocultar cualquier mención a los Kolat para evitar dañar la imagen de fortaleza del Imperio.

Revelar que Satsume estaba convencido de que ninguno de los herederos del Emperador era digno del trono podría ser terrible. Nadie debería sospechar que un Campeón Esmeralda puede albergar pensamientos tan blasfemos, ya que eso provocaría el pánico en las cortes y una pérdida de confianza en los encargados de la seguridad del Imperio y en la administración que supervisa el cargo. Vincular a los Kolat con la muerte de Satsume también sería un duro golpe para el Imperio, y provocaría que Rokugán se sumiese en un caos que debilitaría a la burocracia Imperial y permitiría infiltrarse en sus filas a más miembros Kolat.

Es posible que los PJ hayan recopilado un buen número de pruebas físicas: objetos encontrados en la habitación secreta que indican que envenenaron a Satsume y documentos en manos del asesino que vinculaban a Satsume con los Kolat y con las creencias blasfemas que cuestionaban el derecho divino de la familia Imperial a gobernar. Incluso podrían tener la nota en clave encontrada en el gallinero. Lo que los PJ decidan hacer con estas pruebas y qué decisión consideren que es la mejor para el Imperio Esmeralda determinará qué es lo que han aprendido realmente durante su estancia en el castillo.

Sin embargo, primero toca la graduación.

## CEREMONIA DE GRADUACIÓN

Se da tiempo suficiente a los PJ para que se bañen y se vistan con sus mejores galas, y luego los llevan a los jardines de frondosa sereñidad para una breve ceremonia. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente a los jugadores cuando entren en los jardines:

Una pequeña multitud se ha congregado en los jardines bajo un cielo luminoso. ¡Parece como si la propia Dama Amaterasu, la Diosa Sol, estuviera mirando! Agasha Sumiko, ataviada ahora con su impresionante armadura ceremonial, se encuentra ante vosotros y otros alumnos que se preparan para obtener el título de magistrado Esmeralda.

La Campeona Rubí entrega a cada uno de los PJ un pequeño objeto con su mon personal y el mon del Campeón Esmeralda. Esto les servirá como insignia de su cargo y podrán utilizarla en otras aventuras para demostrar su autoridad. También están presentes sus instructores, que felicitan a cada uno de los alumnos.

Los PJ son ahora magistrados Esmeralda. Haber llegado a un cargo tan elevado a una edad tan temprana es una gran fuente de honor y prestigio. La Campeona Rubí felicitará en voz alta a sus nuevos magistrados, y luego mirará directamente a los PJ antes de dirigirse a sus aposentos. Es hora de que ellos también se vayan y de presentar su informe privado.

### Nuevo título: Magistrado Esmeralda

Todos los PJ obtienen el título de magistrado Esmeralda. Como resultado de su entrenamiento, cada uno puede adquirir +1 nivel en cualquier habilidad académica o social o +1 nivel en una habilidad de Artes marciales cualquiera. Todos ellos ganan también 10 puntos de Estatus.

El título también confiere las siguientes capacidades nuevas:

**La voz de la autoridad:** Una vez por sesión de juego al hacer una tirada de acción de apoyo o de maquinación usando una habilidad social (Cortesía, Interpretación, Mando o Pasatiempos), puedes elegir un número de objetivos adicionales igual a tu rango de Gloria. No se puede elegir ningún objetivo adicional con un valor de Alerta superior al más elevado entre tus objetivos iniciales.

**Inspección rigurosa:** Una vez por sesión de juego, al llevar a cabo una investigación, puedes acumular 2 puntos de Conflicto para que se considere que tu valor de Alerta es 1 punto superior.



## VUESTRO INFORME A LA CAMPEONA RUBÍ

Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente a los jugadores cuando entren en los aposentos privados de la Campeona Rubí:

Nuevamente os encontráis en las habitaciones privadas de la Campeona Rubí, aunque ahora os sentís mucho más experimentados que cuando llegasteis al palacio. Sumiko se ha quitado la armadura y lleva un kimono más cómodo. Os hace un gesto para que comencéis, y se sienta a la espera de vuestras pruebas y conclusiones.

### OPCIONES DE INFORME

A continuación, se presentan algunos de los posibles informes que los PJ podrían presentar, junto con las respuestas de Sumiko.

#### Causas naturales

Satsume falleció realmente por causas naturales, ya que no pudieron encontrar pruebas que demostraran lo contrario. Los PJ podrían presentar o no todas las pruebas reunidas, o incluso añadir un informe escrito con sus conclusiones relativas a “cuestiones no relacionadas” para su uso por parte de Sumiko. Tanto los PJ como Sumiko saben qué pasó realmente, pero esta es la mejor conclusión para el Imperio y Sumiko la acepta de buen grado.

Si los PJ presentan este informe, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Sumiko os mira atentamente a cada uno, y saca un pequeño disco, uno de los shuriken recuperados del combate de anoche. —Estoy de acuerdo con vuestros hallazgos —dice de forma desapasionada mientras pasa los dedos contra el liso metal.

Si los PJ presentaron alguna de las pruebas de “cuestiones no relacionadas” que también recopilaron, lee en voz alta o parafrasea esto también:

—Os agradezco vuestro excelente trabajo en la recopilación de esta información tan interesante —continúa diciendo—. Estoy convencida de que será de gran beneficio para el próximo Campeón Esmeralda y para la estabilidad del Imperio.

Los PJ pueden hacer una **tirada de Sentimiento (Agua) o Gobierno (Agua) contra un NO de 2** para determinar que Sumiko parece bastante contenta con esta decisión.

Si los PJ determinan que la muerte de Satsume se debió a causas naturales, pero no incluyen las pruebas que recopilaron, es posible que Sumiko se pregunte si se lo están ocultando para poder quedarse material para chantajes. Si el DJ lo desea, podría incluso respetarlos más por esa jugada, aunque sus esfuerzos por utilizarlos para esta misión durante su entrenamiento no hayan obtenido frutos. Aunque puede que sospeche de una falta de lealtad por parte de los PJ.

También es posible que los personajes deseen ocultar pruebas porque no confían en Sumiko y crean que forma parte de los Kolat. Incluso podrían desear presentar estas pruebas a otras personas o utilizarlas para atacar a los Kolat en aventuras posteriores (o hasta unirse a ellos). Pueden incluso decidir perder 10 puntos de Honor para hacer públicos sus hallazgos y avergonzar a la Campeona Rubí por sus acciones para ocultarlos (también deberían perder 20 puntos de Gloria si se les relaciona con esta filtración).


#### Asesinato Kolat

Satsume sentía una afinidad hacia los Kolat o era miembro del grupo, y fue asesinado por miembros de los Kolat o por una célula rival. Los PJ deberían tener suficientes pruebas como para respaldar esta afirmación y Sumiko revisará cuidadosamente todo lo que le presenten.

Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente una vez que terminen de presentar su informe:

Sumiko os mira atentamente a cada uno de vosotros y da un pequeño suspiro. —¿Estáis convencidos de vuestros hallazgos? —pregunta—. Veo mucho aquí, pero estoy... fuertemente convencida... de que deberíais reconsiderar vuestra determinación sobre este asunto.

Sumiko os dedica una mirada insistente. Parece esperar algo más. ¿Qué es lo que queréis hacer?

Está claro que Sumiko esperaba que los personajes sostuvieran que la muerte se debió a causas naturales. Los PJ pueden hacer una **tirada de Sentimiento (Tierra) o Gobierno (Tierra) contra un NO de 2** para confirmarlo. Incluso si fallan la tirada, pueden gastar  de su tirada para determinar que Sumiko preferiría unas conclusiones que fuesen las mejores para el Imperio, no necesariamente las que se ajusten mejor a los hechos.

Si los PJ cambian de opinión y alteran sus conclusiones para adaptarlas a las preferencias de Sumiko, utiliza el texto de la opción **Causas naturales** para ofrecer la respuesta de Sumiko a sus conclusiones revisadas. Si los PJ mantienen su informe original, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

—Ya veo —dice con una expresión algo decepcionada en el rostro—. Gracias por vuestro trabajo y una vez más felicidades por completar vuestra formación —continúa—. Es de esperar que los casos que os aguardan resulten más instructivos.

#### Algo distinto...

Satsume murió por otra causa: fue envenenado por personas desconocidas, o un plebeyo lo empujó por las escaleras o quizás se suicidó. Incluso podrían decidir que un asesino estaba a punto de matarlo, pero que murió primero por causas naturales. Cualquiera que sea su informe, los PJ deberían tener pruebas suficientes para demostrarlo. Podrían tergiversar las pruebas que encontraron para ajustarse a sus conclusiones o incluir sus propias versiones de encuentros que se ajusten a ellas. Estas opciones son seguramente menos probables, pero los PJ podrían tener sus razones para decidirse por ellas.

Si los PJ no hacen mención de las actividades Kolat o si no culpan a ningún Gran Clan en su informe (o a nadie que sea miembro de uno), Sumiko aceptará sus conclusiones. Apartará todas las pruebas que le presenten sin miradas y, tanto ella como los personajes, serán conscientes de que sus conclusiones tienen poco que ver con los hechos.

Sin embargo, si los PJ hacen mención a los Kolat, el DJ debería utilizar la opción de **Asesinato** para sus respuestas. Resulta evidente que Sumiko no desea que se haga mención alguna de esta vil organización, al menos no de manera oficial.

Como ya se mencionó anteriormente, es posible que los PJ deseen compartir sus hallazgos con otras personas o hacerlos públicos. Presentar a Sumiko las conclusiones que desea, simplemente para que parezca que están cumpliendo con el resultado deseado podría ser parte del plan. Puede ser una tarea complicada plantearse un camino distinto, pero es posible que los PJ consideren que estas adversidades son la mejor forma de servir al Imperio Esmeralda.

## PERO, ENTONCES, ¿TODO ESTO HA SIDO PARA NADA?

Si Sumiko hizo caso omiso de los hallazgos de los PJ, los jugadores no deberían acabar la aventura pensando que han perdido el tiempo. Es posible que su arduo trabajo no se utilice oficialmente, pero Sumiko lo considerará inestimable no solo para obtener información sobre individuos que podrían amenazar al Imperio, sino también como parte de su formación como magistrados Esmeralda, para los que las investigaciones son mucho más que una mera búsqueda de pistas. Las investigaciones pueden tener serias repercusiones políticas, y los hallazgos a menudo deben ceder ante ellas por el bien común. Por ejemplo, acusar a un poderoso daimyō de asesinato puede ser totalmente inviable a menos que alguien de rango superior pueda ser convencido de ello. Incluso entonces, podría ser mejor guardárselo para un posible chantaje y culpar a una persona a la que todos preferirían ver castigada por otras razones.

Buena parte de las enseñanzas de sus instructores hicieron hincapié en este punto. Sin embargo, si lo desea, Sumiko podría explicar que el veredicto de "muerte por causas naturales" es para ayudar a mantener la estabilidad del Imperio. Sumiko podría decirles que el motivo por el que les hizo investigar fue más bien para poner a prueba su temple y reunir información, y que el éxito de sus acciones demuestra que son capaces de actuar como magistrados Esmeralda, que es por lo que, después de todo, vinieron al castillo. Los PJ consiguieron información valiosa sobre algunos de los principales grupos de poder de Rokugán mientras lo hacían, lo que les ayudará en futuras aventuras.

Los PJ también pueden decidir utilizar sus pruebas y conclusiones para actuar por su cuenta. Podrían hacerlo como parte de una búsqueda de justicia o para obligar a los altos cargos como Sumiko (y el nuevo Campeón Esmeralda) a admitir la corrupción que hay en el castillo. En cualquier caso, pueden dejar su propia marca en el Imperio Esmeralda de la forma que decidan.

## LAS CONCLUSIONES OFICIALES

Sumiko despedirá a los PJ en cuanto le presenten su informe. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente (especialmente si hubo varios asesinos):

Cuando llegáis a la parte inferior de la torre, veis a Kāgi gritando órdenes a sus ayudantes igual que cuando llegasteis. Os percatáis de que falta uno de sus asistentes: ahora sólo hay nueve. También mira hacia arriba una y otra vez con gesto preocupado. Os dais cuenta de que Sumiko le observa como un gato que ha atrapado un ratón.

## LA DECLARACIÓN DE LA CAMPEONA RUBÍ

Algo más adelante ese mismo día, el castillo se llena de discusiones. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Durante el día oís muchas conversaciones. Cuando preguntáis, os dicen que la Campeona Rubí ha hecho públicas sus largamente esperadas conclusiones oficiales sobre la reciente muerte del Campeón Esmeralda. Después de muchas reflexiones y análisis, ha confirmado que la muerte se debió a causas naturales.

Probablemente esto no sorprenda a los PJ, especialmente si fue lo que pusieron en su informe. Después de enterarse de esto, y teniendo en cuenta cómo se desarrollase la presentación de su informe, cualquier personaje que lo desee puede hacer una **tirada de Gobierno (Vacío) contra un NO de 2** para darse cuenta de que su investigación era más una misión de recogida de información que una indagación en busca de la verdad. Al informar de lo que encontraron, los PJ han informado a Sumiko tanto de lo que probablemente sucedió a Satsume como del nivel de infiltración de los Kolat en el castillo (y posiblemente en otros lugares). Todos aquellos relacionados con el asesinato han muerto o son personas sobre las que Sumiko tiene influencia y a las que puede chantajear para mantener la estabilidad del Imperio (y su posición, en caso de que necesite apoyo). Como la investigación de los PJ se hizo en secreto, también puede negarlo todo en caso de que alguien se queje de su comportamiento durante su estancia en Shiro Yogasha.

## RECOMPENSAS EN PUNTOS DE EXPERIENCIA

Con esto finaliza el último acto de la aventura, y el DJ debería otorgarles los puntos de experiencia apropiados:

- ✪ Presentar el informe que Sumiko desea: 2 PE
- ✪ Presentar otro informe, pero actuar de forma honorable si Sumiko hace caso omiso de sus conclusiones: 2 PE.

Recuerda que, si los PJ revelan a alguien su investigación secreta, el Honor de cada uno de los personajes se reducirá en 10.



## Epílogo

Ahora los PJ son magistrados Esmeralda y pronto serán enviados fuera del castillo para investigar y hacer cumplir la ley del Emperador.

Dependiendo de cómo se resolvió la muerte de Satsume, es posible que los PJ se hayan ganado también algunos enemigos o aliados poderosos entre los habitantes de Shiro Yogasha. Esto podría tener repercusiones de mayor alcance en sus interacciones personales futuras, o incluso a nivel de Gran Clan. Hacer enfadar a un humilde magistrado podría impedirles acceso al Emperador más adelante. Por otro lado, la bondad demostrada hacia un plebeyo podría salvarles la vida en el futuro.

Pero antes tienen una visita de alguien que ya debería resultarles familiar.

### UNA ÚLTIMA CEREMONIA DEL TÉ

A la noche siguiente, ya sea en el castillo o de camino a su próxima aventura, los PJ se encuentran de nuevo con el fantasma de Doji Satsume. Si declararon que la muerte fue por causas naturales, descubrieron al asesino o culparon a alguien que no era de su familia, habrá quedado satisfecho. En todo caso, sabe que su tiempo ha terminado.

Si los PJ limpiaron de culpa a Hotaru y a su familia, el fantasma de Satsume estará contento con los resultados de su investigación y les dará las gracias por su servicio; lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

A pesar de su rostro normalmente severo o indiferente, Doji Satsume parece feliz, y de hecho una sonrisa suaviza la cara de la Grulla Sonriente. Os da las gracias por vuestro servicio a su familia y a su clan (además de al Imperio) y se inclina ante vosotros antes de desaparecer en la oscuridad. Esperáis que esta sea la última vez que veáis al difunto Campeón Esmeralda, pero como habéis descubierto durante el poco tiempo que lleváis siendo samuráis, Rokugán está lleno de cosas inesperadas.

### IDEAS PARA FUTURAS AVENTURAS

Ahora que ha visto de lo que son capaces, la Campeona Rubí probablemente tenga muchos casos nuevos para los PJ. A continuación, se incluyen algunas ideas para misiones a las que se pueden enviar a los personajes en otras aventuras en el castillo y en otras zonas:

- ⊗ Es necesario erradicar las conspiraciones Kolat en el castillo (y quizás incluso en Otosan Uchi), tal vez en secreto si los PJ desean evitar que se revelen las creencias blasfemas de Satsume concernientes a los herederos Imperiales.

### USO DE LOS MAPAS EN OTRAS AVENTURAS

Los mapas de Tsuma y del castillo se pueden reutilizar para otras aventuras, ya que el diseño básico de las pequeñas aldeas rurales y los grandes castillos es muy similar. El DJ puede adaptarlos para añadir lugares específicos o necesarios en futuras aventuras.

- ⊗ Alguien contrató a los bandidos que atacaron a los PJ de camino al castillo, y es muy probable que los personajes estén deseosos de averiguar quién fue.
- ⊗ Un mensajero con secretos Imperiales ha desaparecido en el camino entre el castillo y Otosan Uchi, y los PJ deberán localizar a los bandidos (y trabajar con los magistrados locales) para recuperar esos pergaminos.
- ⊗ Es imperativo investigar la aparición de trasgos (y posiblemente de un ogro) con los que los PJ se encontraron de camino a Shiro Yogasha.
- ⊗ Una tengu aparece ante los PJ mientras viajan y se ofrece a entrenar a uno o más de los personajes que la impresionaron anteriormente. Pueden adquirir un +1 a cualquier anillo a mitad del coste en PE. La tengu les dirá que tengan cuidado con las mareas que se desplazan de forma lenta y siniestra y se irá volando. Esta es una sugerencia muy sutil concerniente a la aventura **Mareas oscuras**.

### MAREAS OSCURAS

Si el DJ lo desea, al final de la aventura puede hacer que los PJ reciban su primera misión: la aventura **Mareas oscuras**, que se presenta en la *Pantalla del DJ de La Leyenda de los Cinco Anillos*. En esa aventura se les enviará a Otosan Uchi, la capital de Rokugán, para investigar un informe sobre la desaparición de samuráis de varios Grandes Clanes. Su investigación los llevará a la tranquila aldea del Muelle de la Marea Lenta, donde descubrirán una conspiración de secuestros y de uso de mahō que podría poner en peligro al Imperio Esmeralda.

