

# El Abanico Rojo

## Prefacio

*"Cuenta el tiempo, que el dolor de un amor no correspondido, es más peligroso que el odio, la venganza o la ira. Y que en el alma humana, una gota de duda, puede hacer ennegrecer, hasta el mas firme de los corazones..."*

Galimay.  
Mi triste olvido.

## Una nota preliminar

Esta es una aventura para Rune Quest, Tierra de Ninjas. Creo que con facilidad podrás convertirla a la Leyenda de los 5 Anillos. Si no tienes ninguno de estos juegos y sigues queriendo jugarla, has de saber que la aventura se ambienta en el más puro Japón feudal, mezclado con todo el misticismo de las costumbres de la época.

## El comienzo

Todo comienza en la ciudad de Sukura. Sukura es una pequeña ciudad minera, bastante apartado del resto de la civilización. Se encuentra en la región de Kozuke, junto a las montañas de Shinano. En Sukura, gobierna el Magistrado Hogen Musachi. Sukura vive del comercio de sus minas y poco mas. En la ciudad, existen dos casas principales, los Hogen y los Jizuke. Estos últimos, aunque tienen una leve presencia en la ciudad, no viven en ella. Su casa se encuentra en las montañas, mas arriba de las explotaciones mineras.

Los personajes se encuentran, en la casa señorial de los Hogen. Esta casa la componen 2 grandes edificios de madera y piedra, unidos por un puente, donde conviven los miembros de dicha casa. Un tercer edificio más pequeño, pero igual de elegante, se usa para el alojo de huéspedes. Toda esta edificación esta construida en torno a un amplio jardín. Y rodeándolo todo se encuentra un muro de piedra de unos 3 metros de altura. Los PJ se encuentran allí debido a las celebraciones de la boda de uno de los hijos de Hogen Musachi, el Magistrado Local. El afortunado en cuestión es Hogen Susegaji, el hijo mayor de Musachi. La boda ha sido discreta y sencilla. Además de los PJ (que pueden haber sido invitados, o incluso pertenecer a la familia Hogen) y los miembros de las familias que componen la casa Hogen, solo han asistidos unas cuantas prestigiosas entidades.

Después de beber un rato en el salón principal, los PJ han salido al jardín a pasear un poco antes de acostarse. La noche es fría, y un fuerte viento esta empezando a levantarse. Mientras pasean, haz una tirada de escuchar para tus PJs. Quien lo consiga escuchara un leve rozar en unos arbustos. No se encuentran lejos del muro. Quizás alguien haya querido entrar. Hagan lo que hagan los PJs, cuando vayan a investigar lo que sucede, la voz de alarma sonara en la casa. Los PJs podrán ver como todo el mundo empieza a arremolinarse para entrar. Alguna mala noticia esta perturbando la paz de esta fría y tranquila noche. A todos los asistentes se le pide que se mantengan en la sala principal y no salga de allí. Unos de los hermanos se ocupara de cerrar las puertas. Echando un rápido vistazo, se puede observar que faltan en la sala, la novia y el novio, Musachi y varios de los samurais más cercanos al Magistrado. También falta Mo-Shimen, este es el consejero de Musachi, y aunque no pertenece a la casa Hogen, vive con el Magistrado desde hace mucho tiempo. Mo-Shimem es ya un hombre mayor, que debe de rondar los 90 años.

Todos saben, que Mo-Shimem fue un gran mago en su época. Aparte de ellos, todo los demás asistentes se encuentran allí. En total, contando a los PJ, hay unas 60 personas, entre hombres y mujeres. La mayoría permanece sentado a la mesa, esperando tranquilo las noticias de Musachi. Algunos otros, los mas jóvenes dan vueltas, preocupados por estos acontecimientos. El desconcierto general se hace notar en la sala. Nadie sabe porque están recluidos aquí, ni que es lo que ha pasado. Después de una media hora, las puertas principales se abren, haciendo pasar a Musachi y sus hombres de confianza. Con un rostro serio se dirige hacia el asiento principal y se sienta allí. Sus hombre se quedan de pie. El silencio ocupa la sala. Después de que el Magistrado eche un vistazo a los presentes, como queriendo buscar a alguien, unas palabras salen de su boca

*"Hogen Susegaji... ha muerto."*

Estas palabras hacen exclamar a los presentes. Un revuelo se expande por la habitación, mostrando a sus ocupantes con caras de sorpresa y espanto. Musachi levanta la mano, y sigue hablando:

*"Ha sido asesinado cuando iba camino de su habitación. El ataque se produjo por sorpresa, Susegaji, no tuvo tiempo de defenderse. Pero esto no es todo. Su esposa Yasuko, ha desaparecido. La hemos buscado intensamente por toda la casa pero no la hemos encontrado. Lo que sí hemos encontrado ha sido esto;¡"*

Al decir esto, uno de los hombres de Musachi saca un trozo de tela y la enseña a los presentes. Se trata de un trozo rasgado de seda, de color púrpura con una parte blanca. A la mente de todos los presentes llega el significado. Ese trozo de tela pertenece a la vestimenta de uno de los hombres de los Jizuke, exactamente de la hakama (la falda partida).

Este hecho debe de ser investigado. Se mandara un grupo de hombres a la casa de los Jizuke para aclarar el asunto. Pero por si acaso, un segundo grupo investigara la por su cuenta, por si este trozo de tela solo es alguna artimaña para alejar las investigaciones. Para esta ultima tarea, se piden voluntarios. Que tus PJs se ganen el acceso a formar parte del grupo de investigación. Si logran tener éxito con este trabajo, puede suponer un gran salto para ellos.

## **La Investigación**

Si tus PJs son listos, recorran el incidente del arbusto cerca del vallado. Un posible comienzo podría ser ese camino. Si no es así, haz que tus PJs salgan del recinto para investigar, o déjales unas cuantas pista para que se dirijan a la calle. Hace tiempo que la noche entro, los farolillos rojos de la casa provocan un ambiente algo singular. Una tirada de rastrear bastante fácil, (+25), pone sobre la pista a los personajes. Varias pisadas en la arena que rodea el recinto, esta junto al muro. Se dirigen hacia una de las calles principales de la ciudad. En total parecen ser unas 3 personas. Siguiendo el rastro, este se pierde cuando los hombres entran en el terreno asfaltado del camino. En este punto se plantea un problema para los PJs. El camino se divide en dos direcciones, cada una lleva a sitios distintos de la ciudad, y si preguntan ninguno de los caminos esta mas cerca de la casa de los Jizuke que el otro. En la parte central del camino ven a un hombre sentado junto a un portal. Este observa detenidamente nueve monedas que ha depositado en el suelo. Si los pj se acercan a preguntarle si ha visto pasar a unos hombre por este camino, el hombre no prestara atención a sus palabras. Se mantiene absorto en su contemplación. Después de que parezca que el hombre no pueda decir nada, este soltara estas palabras:

*"por un camino, dos padres y dos hijos van caminando,  
en la calle, se encuentra 9 monedas, y deciden repartirlas a partes iguales  
¿Cómo se las reparten sin dividir ninguna moneda?"*

Si consiguen resolver el enigma, quizás hagan que el hombre le eche un poco de cuenta. Plánteles a tus personajes que deben de resolver el enigma para continuar. No siempre las cosas son dar hostias por ahí ?. Solo dilo una vez, nada de que los personajes te asedien con preguntas. Que se enteren a la primera ya que el hombre no lo va a decir otra vez. La resolución de enigma es bastante curiosa, según dice:

*"dos padres y dos hijos..."*

Esto, no ha de ser necesariamente 4 personas. Siendo estas personas, abuelo, padre e hijo, solo serian 3, por lo que equivalen a 3 monedas cada uno.

## **Camino de los secuestradores**

Los pj salen en busca de los secuestradores por la dirección que ha apuntado el hombre. Unas antorchas iluminan las calles principales de la ciudad. El fuerte viento las abate, proyectando largas sombras en la tierra. Siguen unos metros mas adelante, siguiendo el largo camino. Han recorrido ya unos 200 metros y no has visto nada raro. La calle termina en una plaza, la cual alberga una fuente en media luna. Se detienen allí un momento, como queriendo decidir que salida de las varias que tiene la plazoleta deberían de seguir. En ese momento, 6 (ajusta el numero dependiendo de tus pj pero ponlo difícil) ashigaru (plebeyos entrenados) rodean la plaza. Van armados con varas Bo y naginatas (lanzas). Aparte de eso, llevan sus rostros cubiertos con mascararas de increíbles animales.

Una pelea se desata en la plazoleta. Los ashigaru están bien entrenados y pelean con dureza, aunque no hasta la muerte. Si alguno ve que no tiene posibilidad de ganar, intentara por todo lo posible huir. Para continuar es necesario que tus pj capturen a uno de sus enemigos. Estos pertenecen a una banda organizada de delincuencia, aunque no son ninjas. Para ellos, el mantener el secreto de un trabajo es una cuestión de honor, y esto tus personajes lo deberán comprender muy bien. La única forma de que hablen es amenazándolo de alguna manera, quizás algún pj con pinta de mago amenace con enviar su alma a vagar por el yomi(infierno) por la eternidad. Esto es con una tirada opuesta de personalidad. Da un -8 a tu pj. El ashigaru tiene 12.

Si tiene éxito en la tirada de intimidación, el plebeyo contara que no sabe realmente quien es el hombre que los contrato. Pero que oigo hablar con su jefe, y decir que si tenían problemas fueran a la casa de te (así se le llaman a la casa de prostitutas), en la calle de invierno. Después de decir esto, el plebeyo cojera un tanto que tenia escondido debajo del kimono, y cometerá harakiri.

### **A la casa de Te**

Los personajes se dirigen ahora a la casa de te. Saben exactamente donde esta. Alguno puede que hasta ya la haya frecuentado. Este edificio es una pequeña y acogedora construcción de madera. Tienes dos plantas. En la de abajo bellas mujeres sirven el te a los personajes que entran. El piso de arriba son habitaciones. No seria muy buena idea entrar directamente por la puerta principal, los pj podrían darse a conocer, y deben de haber mas de los secuaces guardando el recinto. Una de las opciones podría ser escalar hasta el segundo piso, y después bajar por las escaleras interiores, para ir directamente a la zona principal de la casa. Desde allí encontrarán una entrada al sótano.

El sótano es una basta sala, repleta de cajas de madera amontonadas por ahí y por allí. Encima de una de ellas, se observa el cuerpo inerte de una joven y atractiva mujer. Es Yasuko. Antes de que los pj puedan siquiera dar un paso al frente, mas plebeyos saldrán para atacarles. Esta batalla debe de ser planteada complicada para los pj, pero que se resuelva en su favor. En el ultimo momento, cuando la victoria de los pj sean inminente, una voz fuerte resonara en el sótano:

*"Deteneos, no ha de seguir derramando sangre!!!"*

Los Pj paran la pelea. Un hombre de mediana edad, vistiendo una larga barba negra, ha aparecido de la puerta del sótano con 10 hombres mas.

*"Ahora no es el momento de revelar mi identidad. Nada conseguirás luchando contra mi. asuko, ha sido envenenada, si en 12 horas no se le aplica el antídoto morirá. Podéis llevaros la. Y decidle al magistrado, que si quiere el antídoto, nos veremos al alba, en el puente de cuerda que cruza el río Sune-O. A cambio, deberá traerme el Abanico Rojo... ahora marchaosjji"*

### **La llegada a palacio**

Los pj son escoltados por los plebeyos hasta las inmediaciones de la casa. Estos entran en la casa con Yasuko en los brazos. Todos los presente, corren rápidamente hacia ellos, preguntando donde la encontraron y preocupándose por su estado de salud. Inmediatamente, los PJ son conducidos hacia la instancia de Musachi. Este se alegra al ver entrar a Yasuko con los pj. Después de que le expliquen la situación, un rostro amargo aparece en su cara. Musachi se levanta y se va para una ventana.

*" El Abanico Rojo ha sido la pieza sagrada de la familia Hogen durante generaciones. Muchos dices que alberga un gran poder en su interior para quien sepa utilizarlo. Durante generaciones hemos escondido este valioso objeto. Nose como esta noticia ha llegado a oídos de ese hombre. Desde luego si esas son sus condiciones, es una gran perdida para esta familia...."*

Si los Pjs quieren ahondar mas en los poderes de este artefacto, puede preguntarle a Mo-Shimen.

*" El antiguo Abanico Rojo. Se dice, que este abanico fue creado como regalo al emperador por un gran dragón rojo. En el imbuyó parte de su ser. Se le atribuyen poderes de dominación, y control de fuerzas terrenales. También se le atribuyen poderes para manejar las emociones humanas.."*

Después de esto, el magistrado preparara un grupo de hombres que acuda al encuentro ya anteriormente citado.

### **El cambio**

Esta amaneciendo, queda poco tiempo para que el plazo dado se cumpla. Los pj ya han salido con Musachi. Todos van a caballo, quien no sepa montar, va detrás de alguno de los hombres de su guardia. Al llegar al paso de la montaña, dejan atrás el camino de rocas que va hacia las minas, y siguen montaña arriba, en dirección opuesta al río. Pronto llegan al lugar indicado. Los pj están en una punta, en la otra parte del río, esperando, están los secuaces del hombre la barba negra, el cual también esta presente. Musachi saca una caja bonita caja de madera, adornada con un dragón rojo en la tapa. Se la entrega a unos de sus hombres y este se dirige hacia el puente. A la misma vez, uno de los otros, con un saco en la mano, empieza a caminar para encontrarse en el centro. Decirte que este puente, une las dos partes de río por medios de unos peñones que sobresalen en la ladera de la montaña. Una caída desde el puente seria de una distancia de unos 25 metros contra la roca.

Tus personajes pueden decidir intentar hacer algún truco en el ultimo momento, quizás quieran ser ellos mismo quien lleven la caja. Adviérteles que sus enemigos no son tontos. Están preparados para cortar la cuerda que sujetan el puente si creen que algo va mal.

Este encuentro no debe de tener mayores problemas. Los secuaces al final se llevan el abanico, y los Hogen cogen el antídoto. Este esta en un frasco de cristal y es incoloro. Después de esto los pj deben de darse la mayor prisa posible para llegar hasta Yasuko. El tiempo se acaba, y el mejor jinete entre tus pj será elegido para hacer llegar el antídoto. La velocidad es crucial. El Pj deberá de conseguir en 6 tiradas de equitación 4 exitosas. Por cada una de mas de 6 que haga, Yasuko perderá 1d6 de vida. Si todo sale bien, Yasuko se recupera pasado unos idas. Los personajes son recompensados con una subida en la jerarkia del clan. Además también pueden ser obsequiados la posibilidad de entrenar alguna habilidad, o aprender algún hechizo. Eso lo dejo a tu elección

### **Notas Finales**

Esta es otra de mis aventuras cortas. Hechas para que puedan ser jugadas en una tarde. Esta aventura deja muchas cosas a resolver ¿Quien era el hombre de la larga barba? ¿Para que quería el Abanico? ¿Qué poderes en realidad posee este antiguo objeto?

Bueno, espero seguir estas aventuras y completar la saga. Con la esperanza de que te halla gustado me despido de ti. Si quieres consultarme algo sobre la aventura, que te ha parecido bien o mal mándame un mail a [galimay@usa.net](mailto:galimay@usa.net)

Un saludo a todos!!