



Bambú y barro

Seguro que más de uno ya estaba pensando en venir hasta la redacción a clavarnos astillas debajo de las uñas. Pues tendrá que esperar, porque con este módulo creemos que se aplacará algo la furia de los "runequesters", que no son pocos.

por Pedro Arnal Puente

Una aventura para *Runequest Land of Ninja*. Pensada para 2-4 aventureros con experiencia, al menos uno de ellos samurai.

Ken, Den y Jen son tres Oni ligados por Bokaku a una pequeña parcela del pantano que raramente visita ser humano alguno. Bokaku, cansado de que la paz del pantano fuera continuamente perturbada por las atrocidades cometidas por los tres demonios, combatió contra ellos y los atrapó en el pantano, condenándoles a quedar por siempre confinados en su parte más oculta (casualmente por donde los errantes PJs han pasado). Ahora van a intentar engañar a los PJs para que les ayuden a liberarse, robándole a Bokaku unas gemas de jade, único modo de ver las runas que cierran el encantamiento, talladas de tal modo que son invisibles a simple vista.

Los alegres diablillos se presentan

Los PJs han tenido que realizar un imprevisto viaje por tierra. Por desgracia el segundo día de camino les ha cogido una tormenta y, sin refugio alguno a la vista, han tenido que continuar la marcha, perdiéndose. Después para recuperar tiempo se han tenido que adentrar, muy a su pesar, en un pantano.

Llevan ya varias horas caminando por senderos embarrados, con agua muchas veces hasta las rodillas, entre cañas de bambú y árboles raquíticos (hasta el momento han perdido 12 PF), y no han salido aún del pantano. En ese momento una voz suena a sus espaldas. Si se dan la vuelta, verán a una criatura pequeña, jorobada y con un cuerno entre los ojos, en medio de la cara, que se presentará como Ken. Una tirada de Otear permitirá ver a otras dos, medio ocultas entre los arbustos y las cañas que flanquean el camino. Son muy semejantes, pero una (Den) es más alta y tiene el cuerpo lleno de verrugas, y la otra (Jen) tiene una llamativa piel roja y tres ojos.

Mientras Den y Jen se mantienen ocultos, Ken les contará a los PJs su triste historia. Ellos son lo que queda de (sólo dirá de sus compañeros que están vagando por

el pantano, atormentados por su destino) tres guerreros que una vez se perdieron en el pantano, siendo atrapados por Bokaku. Bokaku es un maligno mago que, oculto bajo la apariencia de un gran perro, encanta a todo aquél que no escapa a tiempo. Ellos no pudieron y quedaron con el horrible aspecto que los PJs pueden ver, por lo que no se atreven a dejar el pantano. Si los nobles señores se dignaran a ayudarles, matando a Bokaku y recuperando unas gemas que les ayudarán a romper el maleficio, les quedarían por siempre en deuda. Por desgracia no saben ni donde vive el hechicero (a más preguntas, dirá que es hacia el norte), ni como son las gemas (simplemente que se trata de jade pero que ignora su aspecto o tamaño).

Si los PJs piden algún pago por su servicio, Ken les asegurará que los tres guerreros les acompañarán durante dos semanas poniendo su valor de samurais a su servicio. Si los PJs piden más, se lo pensará unos instantes, y después señalará al PJ samurai, murmurando unas palabras. El PJ samurai sentirá un gran dolor en el rostro, y cuando se lo toque (u otro PJ lo mire) notará como sus facciones han quedado horriblemente deformadas, adquiriendo proporciones grotescas (-2D6 APA y -1 PG en la cabeza). Ken se desvanecerá y lo último que oirán los PJs es un coro de carcajadas y un verso: "*si tu noble aspecto quieres recuperar, las gemas me debes dar. A este sitio tráelas, antes de que el sol se ponga otra vez más*".

A través del pantano

Cada vez que los PJs pasen una hora caminando por el pantano o lleguen hasta el final de algún camino, deberán tirar en la siguiente tabla de encuentros. El número entre paréntesis que aparece en algunas descripciones es el número máximo de veces que el encuentro puede ocurrir, si después pasa, volver a tirar en la tabla.

1-2 Ningún efecto.

3-4 Laguna cenagosa: El PJ que vaya delante debe tirar Descubrir para distinguirla entre el barro, las hierbas y el agua, caso de fallar, caerá al agua y

sorprendido, deberá tirar un nadar para no comenzar a hundirse, y luego obtener dos más para salir del agua. Si se ve antes de caer, con dos tiradas de DESx5, si se va a pie o una de Montar (con un -20) si se va a caballo se evita caer.

5 Encuentro con animales salvajes (6). A determinar por el Señor de las Runas.

6 Encuentro con Kappa (2): Aparentemente se trata de una laguna de agua pantanosa (Ver encuentro 4), pero en ella se ocultan 1D3 Kappa degenerados (caóticos, tirar en la tabla de RQ básico), víctimas de una cruel broma de Ken, Den y Jen. Si alguno de los PJs se acerca al agua o cae en ella, es atacado. En caso de que caiga con el caballo, éste será atacado en primer lugar (si hay tres Kappa, dos irán a ahogar al caballo y otro al PJ).

Cara a cara con Bokaku

Una vez los PJs lleguen hasta el claro al pie de la montaña, se encontrarán frente a la casa donde vive Bokaku. El terreno que la rodea está cubierto por hierba. La casa es de un solo piso, de madera. A ambos lados del caminito de roca que lleva hasta la puerta hay un jardín de grava, exquisitamente cuidado. Colgados a los lados de la puerta hay dos carteles con grandes caracteres pintados a pincel (Pasando una tirada puede leerse: Bienvenido Visitante). Tras cruzar la puerta los PJs se encontrarán en la sala principal de la casa. En el centro, en el suelo, hay una mesa baja, y tras ella, sentado sobre un cojín de seda azul, está Bokaku.

Su aspecto es de un anciano de pelo largo, muy largo y gris. Se levanta y saluda a los PJs, honrado por su visita. Se presenta y les invita a tomar un té en su compañía. Su voz es tranquila y conversa con gran fluidez con los PJs (si algún PJ se interesa por ello, habla como un cortesano).

Si los PJs le atacan, Bokaku huirá volando, pero sólo para adoptar su verdadera apariencia, la de un gran perro, y volver para atacar a los PJs antes de que éstos



abandonen su cabaña. Su mayor interés será capturarlos vivos, antes que matarlos. Después les interrogará. Si los PJs le cuentan todo lo referente acerca del encuentro con Ken, Den y Jen, él les explicará la verdadera historia del trío. Después prometerá perdonarles su ofensa si acaban con los tres demonios antes de la próxima puesta del sol. Si se niegan, les dejará marchar sin más dilación.

Si matan a Bokaku y registran la casa, además de una gran cantidad de pinturas y tallas en madera de boj, todos los PJs podrán (pasando una tirada de buscar) encontrar uno de los siguientes objetos (tirar 1D4 para ver cual):

- Bolsa con 2D6 esferas de jade (finalmente pulidas (80 mon. cada una). Estas son las piedras que necesitan los demonios, ya que son el único medio de ver las runas que cierran el área a la que están ligados, aunque sólo dos son necesarias para ello.

- Un estandarte, matriz del conjuro espiritual Vigor-3. Sólo puede ser utilizado por iniciados budistas adoradores del Buddha Amida.

- Un largo poema religioso delicadamente redactado en dos rollos de fino papel de arroz. Enseña Invocación hasta un máximo de 45%.

- Un abanico de plata y seda (Matriz de 4 PM y del conjuro espiritual Confusión, con su uso restringido a Buke).

Si los aventureros ayudan a Bokaku a acabar con los demonios, éste les recomendará, bien enseñándoles alguno de los hechizos que conoce, bien regalándoles uno de los objetos anteriores.

Los Oni libres

Una vez tengan los Oni las gemas, si los PJs han creído sus historias, los harán marchar jurándoles por su honor reunirse con ellos en un plazo de una semana. Después buscarán las runas y las destruirán en 4D6 minutos, quedando libres.

En caso de que alguno de los PJs hubiera sufrido los efectos de las deformaciones de Ken, Den y Jen comenzarán un simulacro de conjuro curativo, que alargarán todo lo posible (cualquier hechizo de Detectar Magia revelará que todo es una farsa) con cánticos y danzas. Mientras tanto, Ken intentará destruir las runas para romper la ligadura (tarea que le tomará 4D6 minutos). Después atacarán a los PJs.

Una vez libres, si los PJs no han dejado la zona todavía, los tres Oni los perseguirán para matarlos, en agradecimiento por su ayuda. En cualquier caso, si dos de los demonios mueren, el tercero huirá. Si ven- cen, se dirigirán entonces hacia la cabaña de Bokaku, para vengarse por los años que han pasado presos de su magia.

Bokaku, Hengeyokai perro

Animal	Localizaciones
FUE 17	Cuerpo 3/13
CON 16	Mov.: 7
TAM 9	PG: 13
INT 14	PF: 33
PER 15	PM: (15+10)=25
DES 19	MR DES: 2

Arma	MR	A%	Daño	D% PA
Mordisco	9	65	1D8+2D4	— —
Esquivar: 60%				

Armadura: 3 puntos de pelo y piel

Humano				
FUE 13	Piernas	3/6		
CON 24	Brazo	3/5		
TAM 9	Abdomen	3/6		
INT 10	Pecho	3/8		
PER 10	Cabeza	3/6		
DES 11	Mov. 4	PG 17		
APA 12	PF 37	PM 10		
MR	DES 3			

Arma	MR	A%	Daño	D% PA
Masakari	8	40	1D8+2	25 8

Esquivar: 60%

Armadura: 3 puntos de protección mágica, bajo la forma de ropa ligera de campesino.

Conjuros: (Magia espiritual 75%/50%), Curación -2, Detectar enemigos, Protección



-3. (Magia divina) Relámpago, Ilusión visual -3, Ilusión móvil -1.

Poderes mágicos: Transformación (75% de lograr una transformación perfecta de forma animal a humana), Despejar el cielo (mientras se oye un lejano toque de campanas), Curar locura.

Ken, ONI

FUE	15	Pierna D	3/6
CON	17	Pierna I	3/6
TAM	19	Abdomen	3/6
INT	13	Pecho	3/8
PER	8	Brazo D	3/5
DES	12	Brazo I	3/5
APA	2	Cabeza	3/6
Mov:	4		
PG:	18		
PF:	32		
PM:	8		
MR DES:	2		

Arma MR A% Daño D% PA
Espada 5 60 1D8+1+1D6 35 10
(Ken usa dos Espadas, una en cada mano).
Esquivar: 30%

Armadura: 3 puntos.
Habilidades: Oler humanos 80%.
Magia: (espiritual) Curación -4, Pared oscura, Rielar -2.
Poderes mágicos: Volverse Invisible, Causar Deformaciones.

Den, ONI

FUE	13	Pierna D	3/4
CON	19	Pierna I	3/4
TAM	8	Abdomen	3/4
INT	5	Pecho	3/5
PER	12	Brazo D	3/3
DES	15	Brazo I	3/3
APA	1	Cabeza	3/3
Mov:	4/14 volando		
PG:	11		
PF:	21		
PM:	12		
MR DES:	3		

Arma MR A% Daño D% PA
Yari 7 50 1D8+1 45 10
Esquivar: 30%
Armadura: 3 puntos.
Habilidades: Oler humanos 75%.

Magia: (espiritual %) mano de hierro -2, Protección -3, Curación -2, Enlentecer -2.
Poderes mágicos: Provocar miedo (como el conjuro divino), volar (Mov: 14).

Jen, ONI

FUE	18	Pierna D	20/6
CON	19	Pierna I	20/6
TAM	13	Abdomen	20/6
INT	9	Pecho	20/8
PER	5	Brazo D	20/5
DES	9	Brazo I	20/5
APA	3	Cabeza	20/6
Mov:	4		
PG:	16		
PF:	37		
PM:	5		
MR DES:	4		

Arma MR A% Daño D% PA
Wakizashi 9 60 1D6+1+1D4 35 12
Esquivar: 30%
Armadura: 20 puntos.
Habilidades: Oler humanos 70%, Rastrear 75%.
Magia: (espiritual %) Curación -2, Movilidad -3, Detectar magia, Detectar oro, Fanatismo, Fuerza -1.

Poderes mágicos: Piel Dura, Desaparecer a voluntad, Causar parálisis (Tratar como una enfermedad que ataca la DES).

Kappa

FUE	18/12/20	Pierna D	4/5
CON	18/21/20	Pierna I	4/5
TAM	7/4/8	Abdomen	4/5
INT	8/9/11	Pecho	4/6
PER	13/6/6	Brazo D	4/4
DES	15/15/16	Brazo I	4/4
APA	9/4/11	Cabeza	4/5
Mov.:	3/6 nadando		
PG:	13/13/14		
PF:	36/33/40		
PM:	13/6/6		
MR DES:	3/3/2		

Arma MR A% Daño D% PA
Puño 6 60 1D6+1D4 55 -
Lucha 6 80 1D6+1D4 - -

(Es recomendable usar algún tipo de reglas especiales sobre daño con armas naturales).

Esquivar: 60%
Armadura: 5 puntos de escamas.
Habilidades: Artes Marciales 40%.
Magia Espiritual: Curación -4, Coordinación -2.

Poderes mágicos: Calmar agua, causar inundación, Crear remolino, Curar hueso roto.

Nota: Tirar rasgo caótico para cada uno en la tabla de RQ básico. ●

