

KUNOICHI



Señorita Orxata

Una aventura para Blacksad

Por Diego López "Darokin"



Esta aventura está diseñada para jugarse en una única sesión de juego de unas 3-4 horas. La intervención de los personajes en la primera escena es fundamental para que puedan estar presentes en las escenas finales por lo que a la hora de crearlos o utilizar personajes que hayan participado en anteriores aventuras habrá que tenerlo en cuenta y justificar debidamente su presencia.

Página 1. La gala benéfica.

Los personajes se encuentran en el salón de fiestas de uno de los principales hoteles de la ciudad. Artistas, políticos, estrellas del deporte y empresarios de diferentes ámbitos comparten mesas, copas y conversaciones mientras la noche avanza. El motivo de la celebración es la recaudación de fondos para la construcción de un nuevo centro para veteranos de la II G.M.

¿Y qué hacen los personajes en un lugar como éste? Los más afortunados podrían estar como invitados o acompañantes de alguno de los adinerados participantes. El resto estarán trabajando en la fiesta, ya sea como camareros, músicos, personal de seguridad, guardaespaldas de alguno de los asistentes o en algún otro puesto similar.

Acaparando buena parte de la atención durante la fiesta se encuentra el principal candidato a ocupar el puesto de gobernador del estado en las próximas elecciones, cuya campaña se encuentra en pleno apogeo. Se trata de Henry Thompson, un lobo de extraordinario carisma y héroe de la guerra en el Pacífico, elevado a los altares de la política merced al impulso económico de un importante consorcio empresarial (el cual sin duda saldrá beneficiado tras las elecciones, siempre que gane su candidato). Thompson va a todas partes acompañado de su guardaespaldas personal, un fiel dobermann que ya sirvió bajo sus órdenes durante la guerra.

Entre los numerosos invitados también destacará el exotismo oriental de dos hermosas damas ataviadas con los kimonos típicos de su país de origen. Estas dos mujeres japonesas han sido muy generosas en su aportación para el centro de veteranos y eso les ha permitido vencer, a duras penas, la resistencia a admitir su presencia en la fiesta. Aun así son objeto de numerosas miradas de rencor, cuando no directamente de odio, y tienen que soportar muestras de desprecio y malos modos por parte de muchos de los presentes. La guerra aún está muy presente en la mente de todos y los japoneses tardarán mucho tiempo en dejar de ser el enemigo.



Henry Thompson

(Lobo político carismático)

FORTALEZA		En buena forma +2; Resistir la bebida +2;
REFLEJOS		Disparar +2; Saltar a cubierto +1;
VOLUNTAD		Liderazgo +2; Sonreír para la foto +1;
INTELECTO		Estudiar el terreno +1; Contactos políticos +1;

HITOS

- Estuvo al mando de una unidad de marines durante la Batalla de Okinawa.
- A su regreso recibió la Estrella de Plata por su valentía en combate.
- Cuenta con el respaldo de un importante consorcio empresarial.

COMPLICACIÓN

- Se cree por encima de la ley.

Categoría	Valor
INICIATIVA	5
DEFENSA	2
PROTECCIÓN	0
AGUANTE	7
RESISTENCIA	4

SUPERACIÓN: 3/5
 INSTINTO: 3/5

Página 2. Pécadillos.

La fiesta está en su mejor momento. Los invitados han comido copiosamente y se encuentran entregados al baile, la conversación y la bebida. Aquí y allá se suceden pequeños momentos intrascendentes para el devenir de nuestra historia pero en los que los personajes podrían intervenir. Veamos un par de ejemplos.

Viñeta 1. Lio de faldas.

























En una de las mesas principales la esposa del vicealcalde, visiblemente afectada por el alcohol, ha arremetido verbal y físicamente contra la secretaria

de su esposo – y amante del mismo si hay que hacer caso a los rumores –. Ambas mujeres derribarán varias copas de la mesa y rodarán por el suelo, entre gritos, arañazos y golpes antes de que alguien acuda a separarlas (¿Quizás alguno de los personajes?).

La situación será objeto después de todo tipo de comentarios y cotilleos. Según la actuación de los personajes, podrían ser abordados por la prensa, recibir el agradecimiento del vicealcalde, ser el nuevo objeto de la ira de alguna de las mujeres o incluso todo ello al mismo tiempo.

Madeline Stone

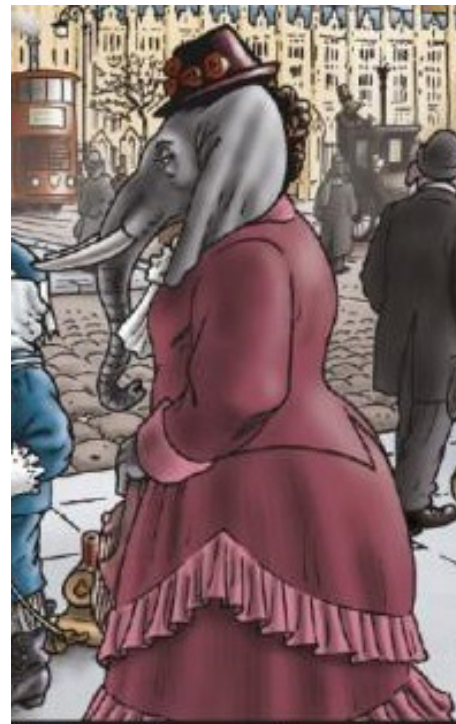
(Elefante esposa indignada)

FORTALEZA	     	Jugar al tenis +2; Trasnuchar +1;
REFLEJOS	     	Baile +1;
VOLUNTAD	     	Autoritaria +1; Fingir ante la gente +1;
INTELECTO	     	Moda +1; Música +1;

INICIATIVA DEFENSA PROTECCIÓN AGUANTE RESISTENCIA





4 1 0 5

Resistencia: 10/20 bloques sombreados.



Susan Lavigne

(Tejón secretaria complaciente)

FORTALEZA		Expresión corporal +1;
REFLEJOS		Mecanografía +2; Acudir de inmediato +1;
VOLUNTAD		Buena presencia +2;
INTELECTO		Memoria +1; Leer entre líneas +1;

[illegible]

Viñeta 2. Sisando al descuido.

Aprovechando que los clientes se encuentran relajados y entregados al ocio, uno de los camareros está aprovechando para sacarse un sobresueldo metiendo mano a bolsos, bolsillos, carteras y todo lo que queda a su alcance sin la vigilancia de alguno de sus dueños.

Cualquiera de los personajes podría descubrirlo con las manos en la masa y delatarlo (o no, ¿quién sabe?, igual deciden extorsionarlo). Si el camarero tiene la ocasión, intentará sobornar a los personajes, entregándoles el botín adquirido hasta el momento a cambio de que no le denuncien. Si alguno de los personajes tiene problemas de dinero o algún aspecto que pueda utilizarse, el soborno podría considerarse una tentación de dificultad 2 que requeriría de una tirada de voluntad para superarla.



Roy Williams

(Rata camarero ladrón)

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	Trasnochar +2; Levantar peso +1;
REFLEJOS	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	Llevar bandejas +1; Dedos ágiles +1;
VOLUNTAD	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	Charla amigable +1; Disimular +1;
INTELECTO	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	Noticias frescas +1; Objetos valiosos +1;

INICIATIVA

4

DEFENSA

1

PROTECCIÓN

0

AGUANTE

5

RESISTENCIA



Página 3. Muerto el perro...

La fiesta continuará con normalidad hasta que un evento sonado la interrumpa de forma definitiva. El guardaespaldas del señor Thompson habrá hecho una rápida visita al aseo y a su regreso se moverá erráticamente durante unos instantes, para luego desplomarse sobre una mesa con gran estrépito. Su rostro habrá perdido el color, sus ojos estarán inyectados en sangre y su frente perlada de sudor. Tras unos segundos comenzará a convulsionar violentamente y morirá ante la atónita mirada de los presentes, sin que nadie puede hacer nada por salvarle la vida.

Saliendo desde el aseo de señoras, una de las damas orientales (Ige Mutsuko) aprovechará el desconcierto para intentar acercarse inadvertidamente y apuñalar a Henry Thompson utilizando su kanzashi (el pasador de pelo con el que sujeta su elaborado peinado). Las puntas del afilado pasador están untadas de un potente veneno (Daño: 12) destinado a acabar con la vida del político.

Por fortuna para el candidato a gobernador, los personajes andarán por ahí cerca y alguno de ellos podrá darse cuenta de lo que está a punto de suceder, superando una prueba a dificultad media (1) de Intelecto.

Los personajes que se den cuenta de las intenciones de la dama japonesa podrán actuar, ya sea interponiéndose entre ella y el político o lanzando un grito de advertencia. En cualquier caso la mujer intentará hacer un ataque desesperado lanzando el kanzashi como si fuera un dardo (aunque no acertará al gobernador al haberse formado cierto revuelo con la intervención de los personajes). Después emprenderá la huida, saltando por una ventana y subiendo a la azotea por una escalera de incendios para intentar escapar por los tejados, aprovechando su enorme agilidad. Si ninguno de los personajes sale tras ella, terminará escapando en la noche, deshaciéndose sin problemas de cualquier otro perseguidor.

Lady Chiyome empezó a reclutar mujeres fugadas de sus casas, prostitutas y mujeres fuera de la ley, pobres y huérfanas eran sus principales elecciones. La gente consideraba que estaba haciendo un trabajo caritativo dando a estas mujeres una nueva vida. Si embargo, estaban siendo entrenadas como asesinas. Las chicas que terminaban su entrenamiento se hacían pasar por monjas de Shrine, así que recibían también una educación religiosa apropiada como parte de su entrenamiento y, al mismo tiempo, viajaban libres de sospechas. Una parte muy importante de su entrenamiento consistía en aprender a usar armas que aparentaban ser objetos comunes, por lo que podían ser ocultadas fácilmente. Las Kunoichi dieron a Takeda una gran ventaja sobre sus enemigos.

Fueron mujeres guerreras con armas punzantes y mortíferas. Se dice que sus almas fueron seductoras y traicioneras, capaces de someter al más rudo de los enemigos, utilizarlo, robarle sus secretos y matarlo.

Sus ataques fueron físicos y psicológicos, las caracterizaban la espada Shinobi Ken, con una longitud de 70 cm que les quedaba colgada en la espalda o en un costado, las dagas, los cuchillos pequeños y los dardos, pero si había dos armas que se convirtieron en prolongaciones de su cuerpo fueron la Kanzashi, que era una varilla afilada que servía para sujetar el pelo (algunas llevaban en su interior venenos) y el Kaiken, una daga de reducidísimas dimensiones, que podía ser usada como puñal o como arma arrojadiza.

Lady Chiyome se desvaneció en la historia, pero se dice que pasó su puesto como dirigente de las Kunoichi a Kosukei Ayame, que pasó su puesto a su hija Kosukei Ayame, quien hizo una alianza con los clanes Kurokawa y Sugitani. Con el tiempo Kosukei pasó su puesto a su hija Anayama...

Esto va de igualdad, feminismo y sentido común... Todo empieza aquí: <https://plus.google.com/103417320032911801364/posts/cNvotfMfzxS>

Página 4. Acosando a la dama.

Mientras la impaciente Ige Mutsuko huye por los tejados tras el fallido intento de asesinato de Henry Thompson, su compañera (Shimizu Kae) permanecerá en la fiesta manteniendo su tapadera de dama inocente. A pesar de ello, buena parte de los asistentes se volverán en su contra, increpándola y acusándola de complicidad con su acompañante. La situación se caldeará hasta el punto de que la amenaza de una inminente agresión por parte de uno de los invitados se podrá palpar en el ambiente. El personaje en cuestión será Dexter Palmer, un empresario local perteneciente al consorcio que apoya al candidato y que, visiblemente afectado por el exceso de alcohol, se está dejando llevar por sus violentos instintos.

Algunos de los que han compartido mesa con Shimizu saldrán en su defensa sin demasiado empeño y solo la intervención de alguno de los personajes evitará que la situación degenera en un linchamiento popular antes de que llegue la policía.

Cuando lleguen los agentes realizarán unas cuantas detenciones, llevándose a comisaría a todos aquellos implicados, de un modo u otro, en cualquiera de los incidentes ocurridos en la fiesta. Esto incluirá, por supuesto, a algunos de los personajes jugadores (quizás todos), que pasarán buena parte del resto de la noche respondiendo preguntas ante un detective de homicidios. Tras el interrogatorio serán liberados sin cargos (salvo que alguna de sus acciones durante la fiesta justifique lo contrario).



Dexter Palmer

(Hipopótamo empresario violento)

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA	■ ■ ■ ■ ■	Puñetazo demoledor +2; Piel dura +1;
REFLEJOS	■ ■ ■ ■ ■	Pesado +1;
VOLUNTAD	■ ■ ■ ■ ■	Sobornos +1;
INTELECTO	■ ■ ■ ■ ■	Contabilidad creativa +2;

INICIATIVA

3

DEFENSA

1

PROTECCIÓN

1

AGUANTE

5

RESISTENCIA



Escena 2.

Página 1. En casa del candidato.

Si todo ha salido como esperamos, la intervención de los personajes jugadores no habrá pasado desapercibida durante la fiesta. Su participación habrá sido clave para impedir el ataque sobre el futuro gobernador y, quizás, para capturar a una de las kunoi-chi. Estas acciones habrán impresionado al candidato quien les hará llegar una invitación para que acudan a entrevistarse con él en su lujosa residencia de las afueras.

Dependiendo de la profesión de los personajes, las intenciones de Henry Thompson serán ligeramente diferentes. Si se trata de personajes que por su perfil pudieran entrar a trabajar para él (guardaespaldas, chófer...) les ofrecerá dicho trabajo. En caso contrario su intención será tan solo agradecerles su valerosa intervención (y sacar rédito político con ello, por lo que no dudará en tener en su vivienda a un fotógrafo de prensa para inmortalizar el momento).

Henry recibirá personalmente a los personajes y los acompañará al interior de su mansión. Tras las fotos de rigor y las frases de agradecimiento una llamada de teléfono le hará ausentarse durante unos minutos, momento que los personajes podrán aprovechar para curiosear un poco por las habitaciones cercanas si lo desean. Una de las cosas que destaca en la vivienda es la gran cantidad de recuerdos mili-

tares de su estancia en el pacífico: insignias, armas y numerosas fotografías, destacando la Estrella de Plata recibida por su valor en combate.

Uno de los marcos llamará la atención de los personajes porque está abierto y no tiene fotografía, como si alguien la hubiese quitado recientemente. La fotografía estará sobre una mesa cercana, junto a un álbum, tijeras, útiles de escritura y un par de ejemplares de la prensa local.

Si echan un vistazo a la fotografía verán que muestra al candidato posando con el resto de miembros de su pelotón durante la guerra. La fotografía está tomada en el interior de un pequeño pueblo japonés y es posible distinguir las siluetas de varios cuerpos tirados en el suelo entre las casas que quedan fuera del centro de la imagen. Entre los fotografiados podrán distinguir a Leroy, el dobermann asesinado durante la fiesta.

El reverso de la fotografía tiene anotados los nombres de todos los soldados presentes en la misma. Junto a cada nombre hay anotada una fecha y, teniendo en cuenta que la que hay anotada junto a Leroy es la fecha de ayer, parece indicar el fallecimiento de cada uno de los soldados. Según podrán ver, todos han muerto ya salvo el propio Henry Thompson. Las fechas son dispares, alguno de los fotografiados murió en el último tramo de la guerra y el resto a lo largo de los años siguientes, sin embargo los tres últimos



fallecimientos han ocurrido en un periodo de menos de dos meses. En una esquina de la foto pone “*Higashi, Okinawa, 1945*”.

Si echan un vistazo al periódico verán que Henry tiene marcada y a medio recortar la noticia de la muerte de Leroy en uno de los periódicos. Este recorte tiene como destino el álbum que hay sobre la mesa, en el que el candidato colecciona recortes de noticias relacionadas con la guerra y con su campaña política, lo que incluye las noticias de la muerte de alguno de sus subordinados durante la campaña del Pacífico. En concreto los dos últimos fallecimientos (sin contar el de Leroy que aún no ha sido recortado) están en las últimas páginas y, al igual que ha ocurrido con el dobermann, se trató de muertes violentas. Uno de los fallecidos fue asesinado en un callejón durante un robo y el otro se arrojó desde el balcón de su vivienda en extrañas circunstancias.

No será complicado para los personajes imaginar que hay alguien detrás de estas muertes, alguien que quiere acabar con todos los que aparecen en la fotografía.

Página 2. Ataque kunoichi.

Justo en el momento en el que los personajes estén llegando a la conclusión anterior, llegará hasta sus oídos el sonido de cristales rotos, seguido de sonidos de lucha y, por último, un disparo. Todo estará en silencio para cuando los personajes entren en escena y descubran a Henry Thompson de pie ante una de las kunoichi. El candidato está apuntando un arma a la cabeza de la mujer quien se sujeta con ambas manos el abdomen, donde sus ropas (un sobrio kimono de combate) están manchadas de sangre por el disparo recibido. El político también está herido, sus ropas están rotas y presenta un feo corte en un costado, realizado por un corto puñal de factura oriental que mancha de sangre la alfombra de la habitación. Aunque seria, la herida no parece entrañar peligro para su vida.

Con la entrada de los personajes el candidato acusará a la kunoichi de ser la culpable de la muerte de varios de sus compañeros de armas, contando a los personajes lo que quizás ya hayan podido ver en los recortes de prensa. A continuación se dispondrá a ejecutar a la mujer, “Debimos exterminaros a todos. Arrasar aquellas malditas islas y hundirlas en el fondo del océano.”

Si las dos kunoichi todavía están libres, en este momento entrará en escena Shimizu, apareciendo tras los personajes, ataviada con los mismos ropajes que su compañera y empuñando el mismo tipo de puñal. Se mantendrá de momento fuera de la vista de Thompson, tras una esquina o al otro lado de una pared. La kunoichi dirigirá sus palabras tanto al político como a los personajes:

“Debes pagar por tu pecado, Henry Thomas. Al igual que los demás ya han pagado. El pueblo de Higashi reclama su venganza por tus actos durante la guerra. Llevasteis el horror y la muerte. Horror y muerte recibiréis a cambio.”

Si los personajes intervienen en la escena podrán conseguir que la kunoichi se extienda en su acusación, describiendo los asesinatos y violaciones que Henry y sus hombres cometieron en el pueblo de Higashi durante la batalla de Okinawa. Casi toda la población fue masacrada; hombres, mujeres y niños, todos civiles. Granjeros en su mayoría. Una carnicería que fue celebrada con una fotografía de grupo y premiada posteriormente con una medalla al valor.

Página 3. Decisiones complicadas.

La conversación será breve y tensa, ni el candidato ni las kunoichi tienen intención de prolongar el momento. Sean una o dos las mujeres que estén en la escena arremeterán contra el político en un intento de acabar con su vida y este se defenderá con su arma, disparando a matar. Si los personajes no intervienen o lo hacen a favor de su anfitrión, Henry Thompson

NOTA PARA EL DIRECTOR

Si Ige Mutsuko no fue capturada la noche anterior, será ella la que esté arrodillada ante el futuro gobernador, entrando su compañera en escena poco después. En caso contrario, será Shimizu Kae la que esté herida junto al gobernador y lance su acusación desde esta posición de desventaja.

saldrá victorioso y sus crímenes de guerra permanecerán sin castigo. Si apoyan a las kunoichi, todos ellos perderán la oportunidad de dar un importante giro favorable a sus vidas.

Todos los personajes deberán hacer frente a esta encrucijada moral, recibiendo dados de tensión si toman el camino fácil:

Quedarse al margen de la escena representará un conflicto moral serio con 1 dado de tensión.

Actuar en favor de Henry elevará el nivel del conflicto moral hasta grave, y les proporcionará dos dados de tensión.

Si las kunoichi mueren, el candidato pedirá a los personajes que se marchen, tras asegurarles que no olvidará que les debe un favor. Después llamará por teléfono a alguien que se encargará de hacer desaparecer los cuerpos con discreción.

Si es el candidato quien muere, más les vale a los personajes salir de allí con rapidez pues el cuerpo no tardará en ser descubierto y verse implicados en el asunto podría tener fatales consecuencias para ellos.

FIN