

Lo que debe ser hecho

ΟΟΟΤ ΔΑΛΟΠΙΔΝΟΜΟΟΤΛΧΜΖΠΥ

M Ó D U L O

Lo que Debe Ser Hecho es una aventura pensada para un grupo de tres a seis samurai, ya sean bushi o shugenja. Se trata de una historia en la que el combate tiene muy poca importancia y el honor predomina por encima de todo. Está pensada para ser jugada a continuación de *La Ceremonia del Samurai*, la aventura incluida en el manual básico. De todas maneras, es fácilmente adaptable a cualquier otra situación.

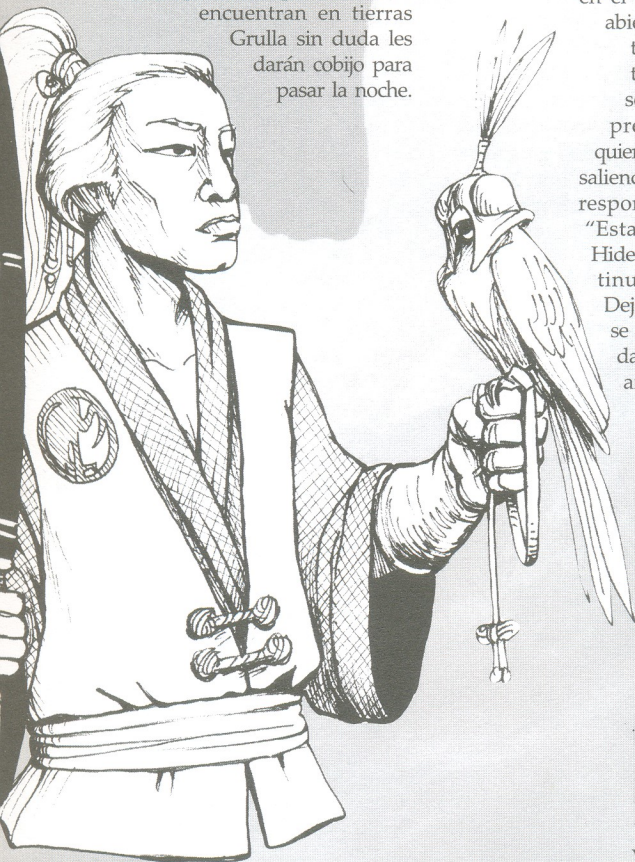
Este módulo quiere ser un pequeño homenaje a Kurosawa Akira, el emperador del cine japonés. Estéis donde estéis, domo arigato, Kurosawa-sama.

Desafío

Los jugadores regresan del Campeonato de Topacio a sus tierras natales. Acercándose ya la noche, ven a lo lejos las luces de un pequeño castillo.

Sugíereles que no es seguro, ni digno, para un samurai recién nombrado pasar la noche al aire libre, y que dado que todavía se encuentran en tierras

Grulla sin duda les darán cobijo para pasar la noche.



Si los jugadores se resisten, describe el cielo. Está nublado, y una tormenta parece a punto de estallar. Si eso no los convence, que empiece a caer una fuerte lluvia. Si ni así desean acercarse al castillo... bien, quizás debas improvisar otra aventura.

Al llegar al castillo les sorprenderá observar que los residentes en él tienen las puertas abiertas y, lentamente, salen de la fortaleza para cobijarse en las casas. Si preguntan a cualquiera de los que están saliendo del castillo, les responderá algo así: "Esta es la noche de Hidetora-sama", y continuará su camino. Deja que vean como se va vaciando rápidamente el patio de armas.

Cuando ya no parezca quedar nadie, podrán ver a una persona sentada en las escaleras que suben a la puerta de entrada. Viste de color blanco y luce en su obi el Daisho, lo que lo identifica como samurai (y probablemente bushi, pues pocos shugenja llevan katana). No se ve ningún mon en

Leyenda de los 5 Anillos

sus ropas. Cuando se acerquen a él y le pregunten una sonrisa cínica aparecerá en su cara. Es un hombre joven, de unos 20 años, bien parecido y con una pequeña cicatriz que marca su mejilla derecha. Ante todo insistirá en que los PJs se presenten. Una tirada de Consciencia de dificultad 15 revelará que sus ojos reflejan una tristeza como no hayan visto nunca los personajes. Una vez los PJs se hayan presentado, él hará lo propio, con las siguientes palabras:

"Konichi-wa, samurai. Mi nombre es Ookami y he venido a refugiarme de la lluvia inminente. Al parecer hay una leyenda que pesa sobre este lugar y que asusta a sus habitantes. Y nosotros hemos venido justo la noche de la que habla la leyenda..."

Foco

Si alguno de los personajes se fija en Ookami, se dará cuenta que no lleva ningún mon familiar ni de clan. Y que de hecho no ha dicho su apellido (cosa que en Rokugan siempre se hace). Rápidamente cualquier samurai se percatará que están hablando con un ronin. Si no lo hacen, una tirada de Inteligencia + Heráldica de Dificultad 10, les revelará este hecho. Si le preguntan por la leyenda se encogerá de hombros y dirá desconocerla, pero también afirmará que le importa menos que un zení, pues lleva demasiados días durmiendo al raso y nadie se ha opuesto a que pase la noche aquí.

Ookami ofrecerá compartir sus provisiones con los personajes y les sugerirá que quizá el lugar más seguro para dormir sea la torre. Decidan lo que decidan los personajes, el se dispondrá a dormir allí.

Durante la noche, el fragor de una batalla despertará a todos los samurai. Si duermen en la torre, observarán desde el punto más alto del castillo, como se abren las puertas y dos ejércitos, uno con los estandartes amarillos y el otro rojos, entran en la fortaleza, matando a todos sus habitantes sin piedad. Los bushi del interior (es curioso, antes no había nadie, ¿verdad?) visten una armadura con tres colores: amarillo, rojo y azul.

Los gritos de los moribundos hacen que los personajes se estremezcan. Pronto ven como una figura destaca de entre la confusión, en las escaleras que conducen a la torre. Se trata de un samurai anciano. Lleva su katana cubierta de sangre y se enfrenta a varios

oponentes. Lucha contra ellos con extrema destreza y consigue derrotar a varios antes de ver cómo su arma se parte en dos al dar muerte a uno de sus enemigos. Arroja la inútil empuñadura, desenvaina el wakizashi y lo clava en otro enemigo, que cae arrastrando al espada corta con él.

Tras esto, cruza la puerta y la cierra, impidiendo el paso a las tropas que lo atacan. Los que estén en la torre, pueden observar cómo entra en ésta el samurai. Aquí pueden ver con mas claridad el mon del anciano: se trata del estandarte tricolor que ondea en los muros del castillo. El viejo bushi no parece ver a nadie, y se dirige a la ventana. Desde allí observa el patio. Si alguien se dirige a él y le hace

alguna pregunta no responderá. Si se le toca, la mano atravesará al hombre. Es un Yorei, un fantasma.

Pronto, un fuerte olor a humo sacudirá el olfato de los personajes. Si miran por la ventana (como continuamente hace el anciano), verán que las tropas enemigas le han prendido fuego a la torre. El samurai, tras ver esto, parecerá calmarse. Respirará hondo, se sentará en el suelo y cerrará los ojos. Tras unos segundos, se abrirá el kimono y echará mano a su saya. Solo entonces se dará cuenta que sus hijos han desaparecido, perdidas en el combate. La desesperación aparecerá en su rostro, y empezará a rebuscar por toda la torre, sin encontrar nada.

Para entonces, las llamas ya se están asomando por la ventana. Los personajes serán testigos impotentes de como el fuego alcanza y empieza a consumir al honorable anciano, que consigue mantener la firmeza y no gritar bajo el asalto de las llamas. Los PJs, sin embargo, deberán hacer una tirada de Voluntad de Dificultad 20 para mantenerse fríos (nunca mejor dicho), pues aunque es un fuego fantasmal que no les va a dañar, todos sus instintos gritan por salir de allí. Si alguno falla la tirada, deberá salir de la torre como sea. En el último instante, cuando el anciano está a punto de caer, finalmente escapa un grito de su garganta:

“¡Saburo!”

El grito hace que se detenga el combate. Todos los personajes deben superar una tirada de Voluntad de 25 o pierden 2 dados de Heridas mientras sienten como una mano helada oprime su corazón. Tras esto, todo se desvanece y el castillo vuelve a la normalidad. Empieza a amanecer.

Con el alba, vendrá el retorno de los habitantes del castillo. Probablemente los PJs tengan un montón de preguntas que hacerles. La mayoría de ellos se negarán a contestarles al respecto. Si llegan a preguntarle al señor del castillo (Hatsuma Jiro), éste los echará de allí

con cajas destempladas, aduciendo que no son quienes para intervenir en sus asuntos de familia. Si los personajes insisten, llegará a hacer que sus bushi los saquen por la fuerza.

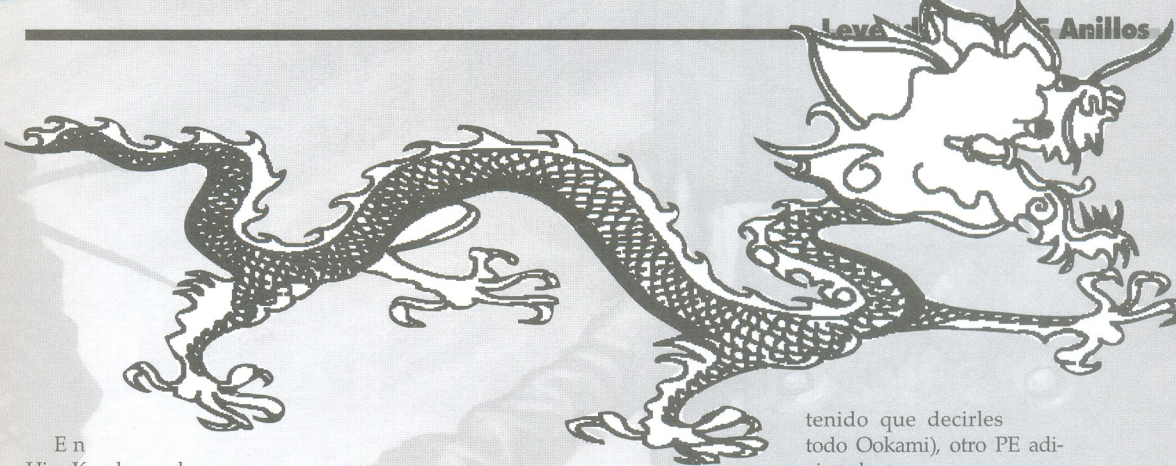
Si no se le ocurre a ninguno, Ookami sugerirá que sería una buena idea hablar con algún anciano monje, pues suelen ser los que mejor conocen este tipo de sucesos. Tras un rato de búsqueda, encontrarán a Sotei, un monje que habita en un pequeño templo anexo al castillo. Él los recibirá cordialmente y les explicará lo siguiente:

“Hace ya cinco años, el señor Hatsuma Hidetora gobernaba estas tierras. Sintiéndose ya anciano y cansado, tomó la decisión de repartir sus tierras entre sus tres hijos, Taro, Jiro y Saburo, y conservar para sí tan solo el título de Daimyo. Saburo, el menor de sus hijos, se opuso a ello y se enfrentó a su padre, diciéndole que se equivocaba y que ello solo traería la guerra a las tierras de los Hatsuma. Hidetora, ofendido por las palabras de su hijo, lo expulsó, declarándolo ronin, y repartió las tierras entre los dos mayores. A Taro le entregó Ichi-shiro, el primer castillo y a Jiro Ni-shiro, el segundo. Se reservó para él San-shiro, el tercer castillo, y con él trajo el estandarte familiar del clan, así como la armadura y el daisho de sus ancestros.

¡Ah! Pero la envidia es malvada y ennegrece el corazón de los hombres. Pronto las tropas de Taro y Jiro asaltaron el castillo de su padre, bajo el pretexto de venirle a hacer una visita por su cumpleaños y rendirle honores. El resto lo habéis visto aquí. Taro murió durante el combate (hay quien se atreve a sugerir que por orden de Jiro) y Jiro desde entonces gobierna todo el territorio, desde este castillo maldito. No puede cambiar de castillo sin que su Gloria se vea menoscabada, pues este, San-shiro, ha sido siempre el castillo del Daimyo de la familia Hatsuma, del Clan de la Grulla.”

Si piden consejo al monje, les dirá que solo Saburo podría traer la paz al alma de su padre. No sabe donde está. Sin embargo, Ookami recuerda a un Doji Saburo, un hombre joven y muy honorable, en una corte Grulla a un par de idas de camino. El monje les comentará entonces que quizá deberían ir a buscarlo, y que la noche de Hidetora se repite cada siete días, empezando cuando acaba la hora de Hida (21:00) y terminando cuando empieza la hora de Bayushi (5:00).





En Hiru Kyuden no les será demasiado difícil dar con Saburo. Es el Daimyo de ese palacio. Su primera reacción a cualquier mención de la familia Hatsuma será hostil, pero si le explican lo que sucede y como su padre lo llama desde la tumba unas lágrimas aparecerán en sus ojos. En ese momento el karo (ayudante principal) de Saburo les rogará que salgan y les mostrará sus habitaciones. Por la mañana, Saburo les convocará. Parece no haber dormido en toda la noche, pero les dirá que ha decidido ir a hacer una visita a su "querido hermano" Jiro, y que les ruega que lo acompañen. Según sus propias palabras, llevará una pequeña escolta y, si hubiera problemas, le gustaría contar con la ayuda de samurai tan honorables como ellos.

Golpe

La pequeña escolta de Saburo resultará ser de unos doscientos hombres armados y listos para una batalla. Partirán al día siguiente y llegarán a San-shiro tras un par o tres de días de marcha, al anochecer. Entre el viaje de ida, la entrevista con Saburo y el retorno han pasado los siete días. Llegan al castillo, cuando éste ya está vacío. Nuevamente contemplarán los sucesos relatados al inicio de la aventura. Esta vez, sin embargo, Saburo sube a la torre. Deja que los personajes lo acompañen, pero nadie más. Cuando Hidetora empieza a desesperarse, uno de los personajes debería sugerirle a Saburo que entregue su wakizashi a su padre, pues su intención es cometer seppuku y tener una muerte digna. Si nadie lo hace, bien, para eso está Oookami. Así como Hidetora ignora a cualquier otro personaje, cuando Saburo tienda su wakizashi a Hidetora, éste se girará a él y, con lágrimas en los ojos, le dirá:

"Perdón, mi hijo más querido. Tu tenías razón y yo me equivocaba. Por

favor, auxiliame en este momento final."

Saburo se colocará a la izquierda de su padre, con la katana desenvainada, y tras el tercer corte del seppuku, su padre musitará: "Ahora". Saburo usará su katana y justo cuando la cabeza de Hidetora empieza a caer, todo vuelve a la normalidad.

Será entonces cuando Saburo se girará a los PJs y les dirá: "Giri es Giri. Es lo que debe ser hecho. Sin embargo mi trabajo aquí aún no ha acabado. Me dispongo a salir y enfrentarme a Jiro, mi hermano, el asesino de mi sangre, y tomar sus tierras. No es digno de ellas. ¿Me ayudaréis?" Si los personajes no desean hacerlo, la aventura acaba aquí. Pasa al apartado de recompensas y reparte puntos de experiencia, Gloria, Honor y demás.

Si colaboran en la batalla, utiliza la tabla de batalla del manual. Serán 3 tiradas, en situación de su ejército como vencedor. Aunque Saburo tiene menos tropas, las de Jiro se han vuelto indolentes y vagas.

En cualquier caso, los PJs han ganado la amistad de un pequeño Daimyo (Aliado Mayor) y las recompensas que se detallan a continuación.

Recompensas

Todos los personajes reciben, al menos 1 PE

Si han realizado una buena interpretación de sus personajes, concédeles 1 PE adicional.

Si alguno colaboró con ideas importantes para la trama (es decir, que no ha

tenido que decirles todo Oookami), otro PE adicional

Todos ganan tres puntos de Gloria por su ayuda a Saburo (aparte de la que puedan ganar en la batalla). Si alguno llega a subir de Rango de Gloria, Saburo con mucho gusto les reconocerá esa Gloria como Daimyo de las tierras, ahora unificadas, de Hatsuma.

Todos ganan (a no ser que hicieran algo deshonroso) 2 puntos de Honor, por su Giri, su aceptación del deber, de Lo que debe ser hecho.

Aquí se acaba pues la presentación del módulo y empieza la labor de imaginación del director de juego.

Mirumoto Jinto

