

QUÉ PASA

Antes

Hace tres años, el shuguenja del castillo de la ciudad de Mori Toride murió a causa de su vejez. Éste no tenía ningún sustituto así que se hizo venir a otro, de la escuela *asahina*. Durante el tiempo que el castillo pasó sin shuguenja, sus habitaciones se vaciaron y acondicionaron para el que había de venir. Fue entonces cuando Akodo Tanari, primer general, encontró un antiguo manuscrito.

A simple vista, el manuscrito no parecía gran cosa; pero entre sus palabras ocultaba un hechizo de corrupción. Tanari no tardó en caer presa del conjuro, y empezó en secreto a seguir las instrucciones que le mandaba su antigua magia: la creación de un ejército de no-muertos.

Lo primero que hizo Tanari fue intentar deshacerse de su Daimyo mediante la geisha favorita del señor, Takiko. Amenazando de muerte la vida de su hijo le obligó a colocar un poco de veneno en las comidas del viejo Akodo Todashi. Un sistema lento, pero efectivo.

A medida que el viejo caía presa de los efectos del veneno, el general Tanari fue adquiriendo más poder real en las cuestiones del castillo y puso en marcha la segunda fase del plan. Mandó a los otros dos generales del castillo fuera de la ciudad para que no pudieran arrebatarle el título una vez el Daimyo muriera, y empezó a reclutar seguidores entre la gente del pueblo.

No tardaron en construir una red subterránea de túneles que conectaba toda la ciudad, a la que se accedía por cualquier pozo seco. La maldad se empezó a apoderar de Mori Toride: las cosechas eran cada vez más pobres, el agua escaseaba y la tristeza se extendió por todas las tierras de los alrededores.

Era en ese momento cuando entraba en juego la tercera fase del plan: crear las máscaras que harían revivir a los muertos. Tanari entró en contacto con el alfarero del pueblo y gracias a sus nuevas habilidades consiguió que éste se uniera a su empresa y empezaron la fabricación de la primera máscara.



LA MÁSCARA DE MORI TORIDE

Por Ferran Gaspar

MÓDULO PARA: LA LEYENDA DE LOS CINCO ANILLOS

Este módulo está pensado para samuráis y shugenjas no muy expertos en el mundo de Rokugan, sin ninguna restricción de clanes, siendo León y Unicornio los más indicados. Puede jugarse como prelude a la campaña La Tumba de Luchiban, de próxima aparición en castellano.

DESAFÍO

La acción se sitúa en una pequeña ciudad, Mori Toride, que se encuentra en medio de un bosque en el territorio León. En ella se encuentra un Daimyo León, Akodo Todashi, un veterano samurai que pasa más tiempo en cama que dirigiendo la ciudad. El gobierno realmente recae en las manos de su general Akodo Tanari, un samurai curtido en grandes batallas y muy capaz para asumir el liderazgo.

Por algún motivo los jugadores deberán atravesar el bosque donde se encuentra la ciudad, ya sea para entregar una carta al Daimyo o simplemente porque tienen que llegar a territorio Unicornio. De camino a la ciudad son atacados por un grupo de cinco individuos que utilizan armamento Heimin (nunchakus, bo, tonfa, etc.) y van con los rostros tapados. Parece que los lidera una mujer que lleva un extraño símbolo de un dragón y una llama.

De golpe la lucha se ve interrumpida por un ruido de cascos de caballos al galope; los hombres del bosque desaparecen como habían llegado (lógicamente, si hay algún muerto no desaparece, se queda allí): es la guardia de la ciudad. Hay dos jinetes y seis ashigarus. Uno de los jinetes ordena a los hombres de a pie que inspeccionen el bosque, y el otro se presenta delante de los jugadores. Es una joven samuraiko que se presenta como Akodo Namiko, y es hija del general de la ciudad. Los hombres vuelven sin haber encontrado nada y todos se dirigen hacia Mori Toride. Namiko les dice que están buscando a los individuos que los han atacado, ya que están acusados de más de seis asesinatos en el pueblo. No sabe qué significa el símbolo que lleva su líder, pero el Shuguenja del castillo quizá sí.

Lo primero que llama la atención al llegar es la gran sequía que asola los campos de los alrededores. Lo segundo, la gran cantidad de pozos que hay dentro de la ciudad. Si se le pregunta al respecto, la joven samurai dice que, debido a la sequía, se intentan buscar otros focos de agua.

El castillo parece estar muerto: sólo dos guardias en la entrada indican que dentro vive gente. No hay ninguna bandera ni ningún símbolo de adorno, ni siquiera del clan o la familia. Les dicen que, por respeto a la enfermedad del Daimyo, todo se intenta mantener lo más austero posible.

Les llevan delante del general Akodo Tanari. La palabra para describirlo es "fuerte". Es un hombre de complexión recia, de altura razonable y con una

gran cicatriz cruzándole el rostro. Habla rápido, claro, y solamente respeta las formalidades que son estrictamente necesarias. No se entretendrá con aquello que no le interese. Escuchará lo que tenga que escuchar y luego les hablará directamente a los jugadores. El Daimyo se está muriendo y la situación es peligrosa, pues dos de sus lugartenientes se están haciendo fuertes no muy lejos de aquí. A la mínima que se enteren que el Daimyo ha muerto vendrán para reclamar el título, pues no tiene descendientes y no ha designado heredero.

Para empeorar las cosas, desde hace un par de meses un de desconocidos está atacando a los viajeros y matando a gente honrada del pueblo. Les propone y les pide como un favor que le ayuden en esto último y que intenten



averiguar qué es lo que esta pasando. Si le comentan lo del símbolo hará llamar al Shuguenja Asahina Sembo para que dé alguna respuesta... que no dará. Sin embargo, con una buena tirada de sinceridad se puede observar que el Shuguenja está un poco nervioso, aunque no lo aceptará jamás.

FOCO

Después de una corta visita al enfermo Daimyo, los jugadores pueden recorrer la ciudad pasando por los puntos donde han ocurrido los asesinatos. No encontrarán nada relevante a menos que alguno de ellos pase una tirada de Investigación y repare en el hecho que todos los asesinatos han ocurrido extremadamente cerca de algún pozo. Las viudas y respectivos familiares avisaran de lo peligrosa que es la ciudad por las noches.

Esa misma noche, mientras los Samurais duermen apaciblemente en unas habitaciones de palacio, tienen un extraño y apabullante sueño. Se encuentran en medio de un campo húmedo por el rocío de la mañana y una densa bruma cubre hasta donde alcanza la vista. De pronto, unas luces se encienden dentro de la bruma y empiezan a rodear a los jugadores (tirada de miedo dificultad media; si la fallan siguen en el sueño, si no se despiertan). Se mueven primero lentamente pero aumentan la velocidad y danzan al son de una lejana música de tambores. Se acercan cada vez más y más...

Se despiertan de golpe. Un extraño silencio inunda todo el palacio. Ni tan solo los grillos ni las lechuzas dan señales de vida. El ambiente huele a ozono. Si hay algún Shuguenja entre los jugadores puede hacer una tirada para saber si han utilizado magia. La respuesta es sí.

Entre tanto silencio, de pronto se escucha en la lejanía algún sonido de murmullo, procedente del exterior. Al mirar por cualquier ventana observarán que toda la ciudad está cubierta por

una bruma igual a la del sueño y unas luces danzan en lo que parece el cementerio.

Salir del castillo no supone ningún peligro, pues no hay ningún guardia en su puesto. La ciudad, al igual que el casti-

Shuguenja del grupo (o si no hay, el del castillo más tarde), puede detectar que se ha realizado un rito de purificación en la zona, pero uno de dimensiones increíbles. La máscara parece no poseer ningún tipo de poder ni nada que la haga especial.



llo, esta totalmente en silencio, sólo de vez en cuando se escucha algún rumor lejano como si estuvieran arrastrando algo (otra tirada de miedo).

Para llegar al cementerio se tiene que salir de la protección de las murallas de la ciudad y las puertas están cerradas. La única opción que hay es subir a las murallas desde donde se puede observar a la perfección el cementerio. En medio de éste hay un gran hoyo, y dentro de él lo que parece una luz que no está quieta...

Tendrán que bajar la muralla si quieren observar de más cerca, y llegaran justo a tiempo para ver cómo una figura femenina con el rostro tapado y un conocido símbolo huye hacia el bosque. Dentro del hoyo encontrarán lo que parece ser una máscara de teatro torpemente trabajada rota por la mitad. El olor a ozono proviene de aquí. El

Poco a poco, la normalidad se va adueñando de la ciudad hasta el punto que unos guardias de la muralla llaman la atención a los jugadores que aun estén en el cementerio. Les hacen esperar hasta que llegue el general y les dicen que no toquen nada. Tanari llega tras una larga espera, acompañado de Sembo. Éste está nervioso y salta a cada pequeño ruido que se pueda oír. El general pide explicaciones a los jugadores y al Shuguenja que mire qué ha pasado. Éste confirma la declaración de los jugadores diciendo que, efectivamente, se ha realizado algún tipo de hechizo purificador en la zona. Lo que ya no le parece tan bien a Tanari es el hecho de que no había ningún guardia en su puesto. Les pide a los jugadores que lo acompañen a hablar con el jefe de la guardia.

El jefe de la guardia es un Samurai ya mayor que parece estar muy decepcionado con el deshonor que ha cometido ante su señor, hasta el

QUÉ PASA

No muy lejos de la ciudad hay un templo de seguidores de Shinshei, una comunidad de monjes que vela por la gente de la posición más baja del orden celestial. Fue una novicia, Oyumi, la que, durante uno de sus trances meditativos, detectó que algo estaba pasando en la ciudad. Al avisar a sus superiores la mandaron a descubrir qué ocurría exactamente.

Oyumi notó que el mal estaba dentro del castillo y decidió impedir que saliera o entrara nadie de la ciudad. Para evitar que el mal se expandiera, recibió ayuda de una banda de ronins que trabajaban de vez en cuando en el templo.



Actualmente

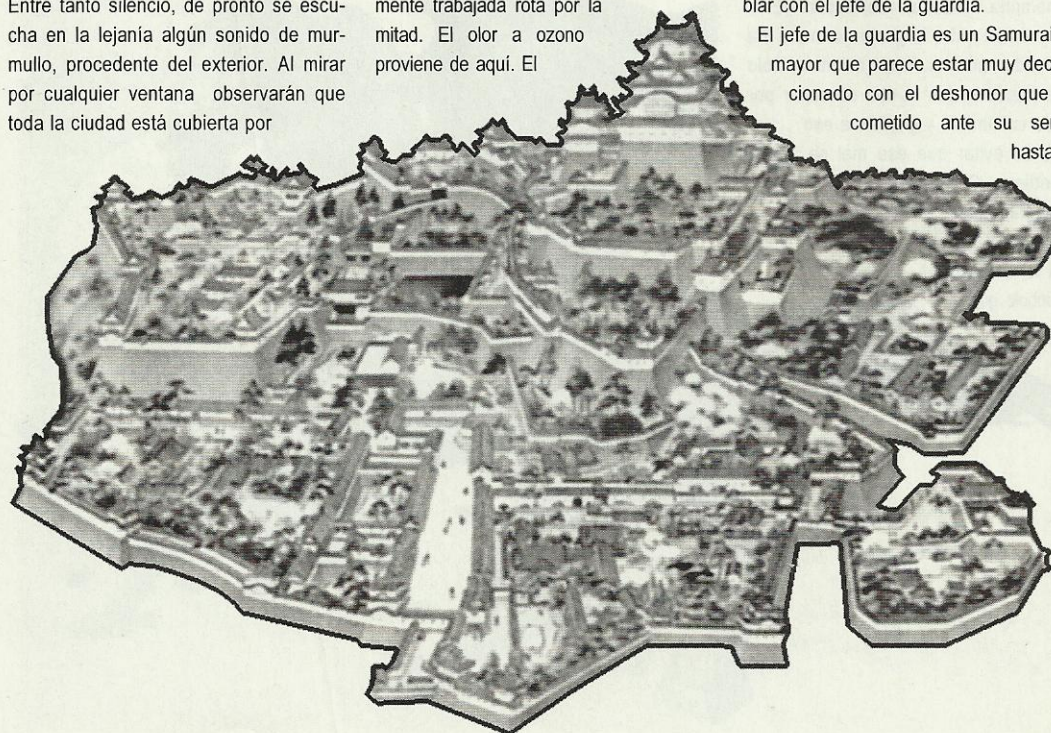
Oyumi y su banda, por un lado, se dedican a hacer incursiones a la ciudad y acabar con aquellas personas que han sido corrompidas; y por el otro, atacan también a los viajeros que intentan acercarse a la ciudad, con la intención de evitar que nadie entre y pueda ser corrompido.

Los de Oyumi saben que el auténtico mal se esconde en la fortaleza, pero no pueden acceder a ella. Además, durante el día el mal se esconde y no puede ser detectado. Oyumi ha conseguido infiltrarse en el castillo adoptando la identidad de Takiko (la auténtica fue eliminada, ya que empezaba a mostrar síntomas de corrupción).

Por otra parte, el general y su banda han acabado ya la primera máscara y están empezando a construir más. También han corrompido a uno de los forjadores para que empiece a armar a los muertos que Tanari tiene intención de levantar.

Con la llegada de los jugadores, el general ve una oportunidad única para acabar con aquellos que le están fastidiando el plan.

Por otra parte, Oyumi ve a los jugadores, en un principio, como parte de la amenaza de la oscuridad, pero su opinión puede cambiar.



Despegando con... La Leyenda de los Cinco Anillos

PERSONAJES NO JUGADORES

General:

León (rango 3)

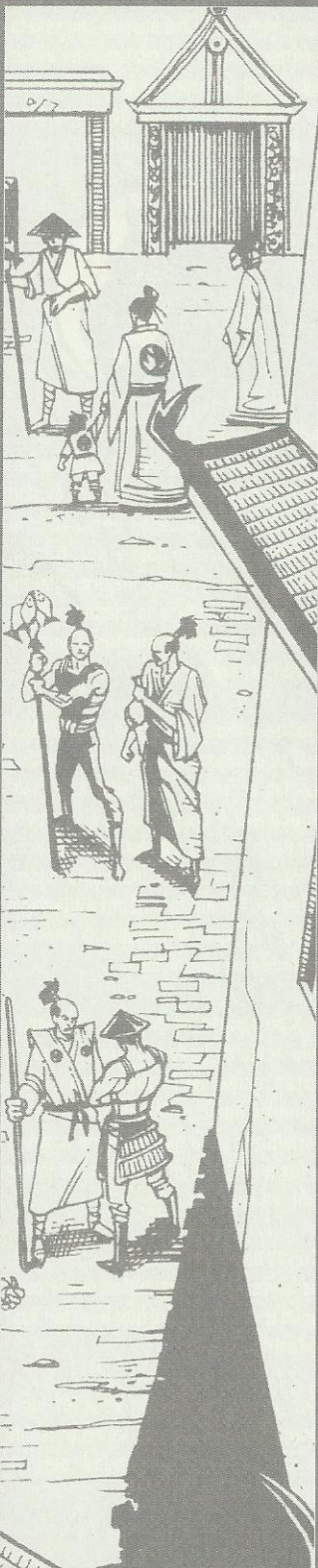
Además, dispone de los tres hechizos del pergamino.

Forjador:

León (rango 2)

Guardias:

León (rango 1)



punto que se ofrece a hacer *Seppuku* para solucionarlo. Si los jugadores se lo preguntan les indicará el nombre de los soldados que estaban de guardia esa noche y dónde se encuentran ahora.

Las conversaciones con los soldados no aportan ninguna luz sobre el asunto, salvo que no se acuerdan de nada y que, según ellos, estaban en sus puestos y bien despiertos. Sólo hay dos posibles lugares de donde puede haber salido la máscara. Uno es la tienda de rarezas Unicornio, y la otra que la hubiera construido el alfarero del pueblo. La tienda unicornio es una gran casa de estructura circular donde se puede encontrar lo más extraño de Rokugan. El vendedor es un agradable anciano que no sabe nada de nada sobre una máscara. Dice que alguna vez ha tenido alguna pero eran



la chica. Cuando acaba de contarles la historia se oye un grito por todo el palacio. Los sirvientes empiezan a correr y buscan al Shuguenja: el *Daimyo* ha muerto. Son conducidos a la alcoba del muerto y allí yace sobre la cama con el rostro feliz, y espuma por la boca. La

son selladas de golpe por carromatos y montones de basura. Y entonces, de los pozos empiezan a escalar zombis con máscaras parecidas a la del cementerio; aparecen unos 20. Después del combate, la chica se les presenta: dice llamarse Oyumi y pertenecer a una orden religiosa. Evita que los no-muertos salgan de la ciudad ni entre nadie nuevo que pueda ser corrompido. Por eso los atacaron al entrar al pueblo. Luego se mete por uno de los pozos, que resultan ser salidas de una compleja red de túneles. Siguen los pasillos y con un poco de suerte y habilidad podrán evitar un par de encuentros con guardias. Finalmente llegan a una gran sala donde, discutiendo sobre la muerte del *Daimyo*, están el General, el Alfarero y uno de los forjadores del castillo, aparte de dos guardias que vigilan el recinto. El general exige al alfarero más máscaras para levantar a los muertos, porque con la muerte del *Daimyo* los otros generales vendrán a reclamar el puesto. Finalmente, los oyen y... hay un gran combate. ■

Discutiendo sobre la muerte del *Daimyo*, están el General, el Alfarero y uno de los forjadores del castillo, aparte de dos guardias que vigilan el recinto.

de factura más fina y hechas con barro rojo del río imperial.

El alfarero vive en una gran casa en comparación con la del resto del pueblo. Un gran taller bloquea la entrada trasera de la estructura y esta llena de pots y jarrones. Al preguntarle sobre la máscara dice que no sabe hacer y que es un trabajo demasiado fino para unas burdas manos como las suyas.

GOLPE

Al regresar al castillo, el Shuguenja los está esperando para contarles una interesante historia. Hace muchos años en un lugar y un tiempo que se pierden en la memoria, nació un mal oscuro. Éste se escondía entre la gente normal e iba creciendo milenio tras milenio. Solo unos pocos tenían el don de saber por dónde caminaba, y gracias a eso pudieron evitar que ese mal se extendiera. Creía que eso era un cuento hasta que vio el símbolo de los que tenían la visión. Es el símbolo que llevaba

revisión de uno de los Eta confirma que ha estado envenenado. Al indagar un poco los sirvientes explican que estaba con la Geisha, la vieron salir corriendo, entraron y lo encontraron muerto. Les indican dónde vive la Geisha; al llegar encuentran a la chica del símbolo que está escapando. La siguen (es de suponer) y van a parar a una plaza donde hay tres pozos, de los que empieza a surgir una bruma muy parecida -por no decir igual- que la del cementerio.

Las entradas de la plaza

