

A black and white photograph of a person in a dark, hooded garment, possibly a robe or cloak, holding a long, thin object, possibly a sword or staff, against a light, textured background. The person's face is partially visible, looking downwards. The overall mood is mysterious and dramatic.

Ideas y aventuras cortas para 65a

A tres bandas

Para personajes que tengan la desventaja AMOR VERDADERO o parecido.

Desafío

Los personajes llegan a una ciudad, en la cual hay una gran fiesta. Llegan justo a tiempo para ver como una preciosa geisha tendrá que dar su “primera vez” a uno de los candidatos que han apostado por ella.

Foco

Maneko la geisha tímida, era el amor de uno de los personajes pero por razones superiores el personaje la tuvo que dejar atrás. Ahora tras verla, han revivido sus sentimientos. La chica, de apariencia inocente y belleza normal, está siendo cortejada por varios hombres importantes de la ciudad, un repulsivo comerciante poderoso (**Sito**), un anciano cirujano importante (**Kameo**) y el tercer hijo del magistrado local, los cuales han intentado “establecer una relación romántica” (conseguir su virginidad) con ella y están a la espera de su decisión esa misma noche. El personaje sigue enamorado locamente de ella y hará todo lo posible por evitar su sino.

Golpe

Sito el “comerciante poderoso” es un hombre que ansía mas poder y está relacionado con un pequeño grupo de la yakuza, quiere a la geisha a toda costa y ofrecerá dinero por ella a los aliados del personaje para que lo alejen o acabará metiendo a la yakuza.

Kameo “el viejo cirujano” tiene algo de dinero como para competir con los otros, pero no los suficientes contactos para que le hagan el trabajo sucio, acabará contratando a cualquier morralla carismática con un cuchillo. Suneo “tercer hijo del magistrado” no se mezclará con la prole por una simple chica que quiere para jugar, tirará de contactos para que alejen a los personajes de la ciudad el tiempo suficiente.

Los planos del castillo

Desafío

Un samurai del clan ha robado documentos secretos de su propio clan y ha huido a territorio enemigo. Los personajes son miembros de un puesto fronterizo al que llega una paloma mensajera informando de todo y de la misión. Los jugadores serán los encargados de perseguir al traidor traspasando la frontera sin la documentación de viaje

(ya que no hay tiempo) evitando los controles enemigos, para recuperar los documentos y llevarlo preso de vuelta o ejecutarlo por traición averiguando antes los motivos.

Foco

“**NOMBRE DEL CLAN**” Kai, hijo de padres de diferentes clanes, ha robado los planos del castillo para dárselo al clan al que perteneció uno de sus padres, con el cual comparte la opinión de que las batallas por un pequeño territorio disputado está llevando el sufrimiento al territorio, al hambre y la muerte. Con esos planos y el número de unidades militares de que dispone el bastión, podrán tomar el castillo fácilmente. Todo con la condición de que él, sea nombrado miembro del clan y señor del castillo y del territorio disputado. Hay que tener en cuenta que todo lo hace por el bien de la población.

Golpe

“**NOMBRE DEL CLAN**” Kai pasó por el puesto fronterizo de los personajes algo nervioso pero enseñó documentación de magistrado importante y prioritaria para su paso. Cuando pasó al otro lado, ya le estaban esperando y lo están escoltando hacia un fuerte cercano ha un día de distancia por el cual tendrán que pasar por algún pueblo. Tras su paso, en el puesto fronterizo enemigo han dado orden de que ralenticen las gestiones, como registrar minuciosamente los cargamentos, carromatos, etc. No pueden cerrar la frontera sin llamar la atención ni que parezca una amenaza directa. También han dado la orden de que toda persona sin documentación descubierta en el territorio debe ser detenida o ejecutada, según las circunstancias (no mientras pasan la frontera como es obvio).

Cuentos que matan

AUTOR [Meltar](#)

<http://v7.templodehecate.com/index.php?c=seccion&s=15a&entrada=52>

Desafío

Los PJs llegan a la Ciudad del Fin del Mundo, último bastión unicornio entre el Imperio y las Arenas Ardientes, para prepararse para un viaje a tierras gaijin. En ella conocen a un anciano cuentacuentos Asako, que hace las delicias de los niños con narraciones sobre los viajes del unicornio por el desierto. En especial, con el relato en el que Shinjo se enfrentaba con un demonio de la oscuridad al que dañaba la luz que atravesaba el cristal...

Foco

Este antiguo y poco conocido mito de los unicornio (Ver Senda del unicornio) habla del enfrentamiento entre Shinjo y la Oscuridad Mentirosa, autentico origen del poder de los ninja. Pocos unicornios la conocen y por ello ha hecho tan popular al cuentacuentos. Sin embargo, a los ninja no les hace gracia que se cuenten una de sus poca debilidades, y los PJs presencian como los seres de las sombras atacan al cuentacuentos.

Golpe

Ahora los PJs están en un aprieto. La Sombra Mentirosa es un adversario terrible que intentará asesinar o volver loco al cuentacuentos y a todo aquel que se cruce en su camino, de forma sigilosa y despiadada. Finalmente el cuentacuentos acabará absorbido por la sombra, que le ira minando en sueños. Sin embargo, los PJs habrán aprendido una valiosa lección sobre las debilidades de su enemigo.

Explicaciones adicionales

Esta aventura serviría en una campaña en la que la sombra haya aparecido con anterioridad y quieras dar una pequeña ventaja a tus jugadores. Asegurate de que el cuentacuentos muera. Una campaña contra la sombra o los Kolat debe ser tan desmoralizante como ser Mulder en Expediente X. Y por supuesto, recuerda que el cristal es escaso en Rokugan, solo los unicornio lo hacen, y muy pocos. Aunque estaba pensada para jugarse en la ciudad del fin del mundo, puede adaptarse facilmente casi a cualquier ciudad unicornio.

El Dojo Maldito

Autor [Meltar](#)

<http://v7.templodehecate.com/index.php?c=seccion&s=l5a&entrada=53>

Desafío

Un joven Hiruma llega a la ciudad, asegurando conocer la perdida escuela de los Hiruma. El joven pretende formar un pequeño dojo con "solo aquellos que lo merezcan." Tras montar un pequeño campeonato de diversas pruebas, solo uno de los Pjs es elegido...

Foco

Tras su victoria, comienza el duro entrenamiento del Hiruma, que transmite los conocimientos que tiene a sus alumnos (Desarrollando la técnica de rango 1 de la escuela Hiruma) cada mes, todos los alumnos deben reunirse para beber vino de la misma copa, en lo que el hiruma llama "la cena de hermanos". Mientras que el resto de personajes empiezan a escuchar extraños rumores sobre el joven y el elegido se da cuenta de que algunos compañeros comienzan a comportarse de un modo raro...

Golpe

El hiruma es en realidad un samurai corrupto (Uno de los perdidos o un Akutenshi si jugais en las guerras de clanes) que durante "la cena de hermanos" pone su sangre en el vino, para infectar de la mancha a los samurai escogidos. Estos samurai son los que el consideró más ambiciosos, y planea tener agentes encubiertos por todo el imperio con este método. Los Pjs se darán cuenta de ello e intentarán desbaratar sus planes. Pero

también se daran cuenta de que su compañero está ahora manchado...

Explicaciones adicionales

Esta idea funciona mejor si los PJs tienen un archienemigo de las Tierras Sombrías (yo pensaba que fuese un colaborador de Chuda Kazo, antiguo Grulla enemigo de mis jugadores) y se le pueden aplicar algún poder interesante (como polimorfismo) para darle más vidilla a la cosa.

No apto para leones

Autor [Andrés](#)

<http://v7.templodehecate.com/index.php?c=seccion&s=l5a&entrada=51>

Desafío

Un samurai grulla joven muy rico y poderoso se acerca a los jugadores con un oferta de kokus desmesurada por un simple acto: matarle.

Foco

A no ser que los jugadores sean tan estúpidos como para rajarle antes de recibir la recompensa, se explicará. Ha deshonrado a su familia al dejar embarazada a una noble estando casado y es demasiado cobarde como para hacer seppuku. Por lo que quiere simular su "asesinato" con la ayuda de un heimin de extraordinario parecido pero necesita la colaboración de los pjs. Una vez "muerto", puede empezar una nueva vida sin las ataduras actuales.

Golpe

los personajes se verán en la decisión de perder honor y ganar kokus... o de lo contrario. Sea como fuere, el grulla es lo suficientemente poderoso como para hacérselo pasar mal a los pjs si estos le delatan y tampoco quiere que queden con vida quienes conocen su secreto si quiere empezar su nueva vida sin preocupaciones.

Explicaciones adicionales

Como pongo en el titulo, no vale para personajes demasiado honorables

EL MISTERIO DE TSURU NO-KACHI UMI

AUTOR Jorge Mir Bel. Marzo del 2001.

Aventura para un grupo de magistrados (mayoritariamente del clan grulla) de bajo rango.

Desafío

Los PJ son reclamados por **Kakita Naketora** (importante damyo de la familia Kakita) atendiendo a su calidad de magistrados. Tras la rigurosa etiqueta (alguna tirada fallida a dif 10 puede hacer perder algo de honor a algún PJ con honor 3 o más) les contará su problema. Las fértiles tierras adyacentes al lago de la grulla de la victoria (Tsuru no-kachi umi) administradas por **Kakita Foruku** están siendo afectadas por una plaga extraña: cada noche alguno de los campesinos es presa de pesadillas indescritibles e incluso han llegado a desaparecer alguno de los recolectores; además parte de los campos parecen recolectados. Los campesinos tienen tal miedo que la abundante cosecha que se esperaba este año pelagra seriamente. Naketora pide a los PJ que investigen el origen de la plaga puesto que sospecha de la presencia de maho-tsukai en la zona. No obstante dicho lago se llama así en conmemoración de la victoria sobre un grupo de portavoces de sangre que hace años asoló la zona.

Foco

Los PJ al llegar son recibidos por la amable Foruku con patente preocupación. Todas las pruebas indican que, efectivamente, en la zona hay indicios de magia negra.

Golpe

Foruku es un duplicado kolat colocado por Naketora (un agente kolat,; los DJ ya tendrían que saber donde se habla de esas cosas). Ha inventado lo de la magia negra para tener una excusa y dar menos koku a su señor. Como el tema ha trascendido a tierras cercanas fuera de su control, ha pensado en los PJ (a sus ojos inexpertos y fáciles de engañar) para que verifiquen su coartada.

DESARROLLO

Hay varios hechos que podrían ser buenas pistas para los PJ. Mientras estén ellos seguirán sucediendo cosas extrañas:

- 1D5 (1D10/2) campesinos tienen pesadillas cada noche. Con algo de suerte en sus interrogatorios se podrían dar cuenta de que son campesinos que han visto a Foruku el día anterior (ella les suministra dosis muy bajas de veneno con la comida) y que suelen ser viejos, mujeres y niños (el veneno sólo afecta a personas con resistencia 1 o
- Cada noche hay un 20 % (1-2 en 1D10) de posibilidades de que desaparezca un campesino (Foruku tiene a los que secuestra escondidos en cuevas cercanas recolectando en privado para ella; sólo secuestra a presas fáciles (que vive un poco más apartada, con poca familia, alguno borracho...) más aún cuando estén los PJ).
- Si buscan por los alrededores, un guía (totalmente leal a por Foruku) les llevará hasta un claro de bosque con inminentes indicios de maho (Inteligencia + con. Maho 10 para darse cuenta de que es puro atrezzo) (Percepción + cazar dif 15 para darse cuenta de que evita llevarlos por ciertas zonas y que sabía por donde buscar).
- Una cosa curiosa, los campesinos siguen trabajando expoliados por Foruku (saben de lo duro que puede ser un amo enfadado y le tienen más miedo a ella que a cualquier espíritu; no aceptar sus órdenes supone la muerte directa, al menos con los espíritus

puedes tener suerte y que no te toque a tí). Aquí es donde pueden pillar las mentiras de Foruku.

- Si le preguntan a algún campesino (lo más propio sería algún jefe de recolectores o algún anciano) les puede decir que Foruku se comporta de manera algo rara ultimamente; no parece la Furuku de antes. Ella y sus fieles seguidores venderán cara su piel, pero si cogen a alguien vivo les confesará sin reparos los planes de su ama (hasta cierto punto, a ellos se les pagaba por cubrir la coartada, no saben nada de los kolat). Si matan a la PNJ descubrirán que, en un último suspiro, ha roto una cuenta de cristal y que posee un símbolo en la nuca (Percepción 15).

En su casa encontrarán: libros de cuentas con pruebas más que suficientes para su causa (Percepción + investigar dif 15), documentos en un código raro (2 aumentos a la tirada de antes) y frasquitos de veneno (1 aumento).

Además pueden pensar en rescatar a los campesinos, custodiados por unos cuantos matones en una cueva cercana (los arrepentidos esbirros de Foruku pueden hablar sin demasiada presión). Esto es otra buena prueba del engaño pues están encerrados con sacos enteros de arroz recolectado fraudulentamente. Depende de cómo te lo montes pueden llegar a encontrar la cueva por libre y pensar que los bandidos eran los culpables de todo.

CONCLUSIÓN

Naketora les agradecerá su trabajo (Consciencia+ manipulación 20 para darse cuenta que con sorpresa e incluso enfado con un aumento; siempre que hayan descubierto todo). Agradecerá a los PJ su trabajo con un par de koku (4 si no han descubierto nada y se lo creen todo). Si los han encontrado, se mostrará muy interesado con los documentos cifrados (si no se los dan el insistirá en que a lo mejor encontraron algo en casa de Foruku que no le han dado; sus superiores le han hablado del desliz de su duplicado, por esos lo sabe). La idea es que se queden pillados con él, no que lo maten (si lo hacen espero que tengas a mano el libro del ronin porque les hará falta). Por cierto, tanto los documentos raros, como la nuca de Foruku (si la matan) tienen un símbolo raro al que se podrían acabar acostumbrando bastante los PJ (Una K en rokuganés (K) escritatatuada con tinta roja).

RECOMPENSAS

- Descubren que Foruku era la culpable.....2 PE (sólo 1 PE si unicamente lo sospechan o tienen pocas pruebas)
- Descubren que Foruku era de “algo raro”..2 PE (sólo 1 PE si unicamente lo sospechan)
- Sospechan de Naketora.....1 PE
- Se creen todo el teatro.....1 PE
- Rescatan a los campesinos.....1 PE

PNJ

Kakita Foruku: (Cortesana Doji rango 2)

Tierra (2) (Voluntad 3)

Fuego (3)

Aire (4)

Agua (2)
Vacio (3)
Honor 0.5 Gloria 3.2
Sinceridad 3, Etiqueta 4, Mizu-Do 2,
Retórica 2, Venenos 3
Ventajas: Voz, Buena suerte (1 rango).
Desventajas: Secreto oscuro (kolat)

Sirvientes de Foruku (Campesinos brabucones)

Todos los anillos a 2 menos la tierra (3)
Honor 0.5 Gloria 0.1
Armas campesinas 3, Defensa 2, Intimidación 2
Llevan nunchakus, bos y kamas aparte de armaduras de bambú (armaduras ligeras).

MUERTE

By [korlan](#)

<http://www.dragonmania.com/5anillos/index.htm>

En esta aventura para L5A, los pj's son traicionados por el daimyo menor del Clan de la Serpiente. Durante todo el tiempo deben tener la sensación de estar realizando algo heroico, algo que va a ser recordado durante siglos en Rokugan. Tan sólo al final de la aventura, tendrán una noción de que los querían muertos.

Nota 1: Esta aventura tiene como motivo la venganza de un daimyo para con los pj's, los motivos los escoges tú. En mi partida era un archienemigo que hasta ese momento no tenía cara, al finalizar la misma comprendieron la traición y aún le tuvieron más paquete.

Nota 2: El Clan de la Serpiente mantiene a una secta de asesinos conocidos como Hojas Negras, se caracterizan por matar samurais con un aiguchi negro impregnado de Taku-Doku (un poderoso veneno). Independientemente de cómo completen la aventura, este dato deberán desconocerlo.

Nota 3: En mis partidas tenemos unas pequeñas diferencias respecto a las armaduras comparadas con las reglas del libro básico. Cambiar al sistema del libro es sencillo porque te doy todos los datos, y si quisieras esas variaciones, ponte en contacto conmigo. 5anillos@dragonmania.com

INTRODUCCIÓN

Os encontráis en Umi No Ue Ni Yama Mura (134 Mapa del Libro), en la taberna *La Naginata de Plata*, celebrando el éxito de vuestras últimas andanzas. En la trabajada mesa de roble descansa un jarro de sake del Norte, el mejor de todos pues las aguas del norte no son tan traicioneras como las del resto y su arroz es de superior calidad.

Tras haber vaciado cada uno de vosotros unos cuantos cuencos del sabroso sake, veis entrar a una mujer, la más hermosa criatura que jamás vuestros ojos hayan visto. Posee los grandes ojos azules de un felino, y su oscuro cabello le cae con gracia sobre sus frágiles hombros. Su cuerpo es ligero y observáis con asombro que sin mediar palabra alguna se dirige a vuestra mesa.

En la mano porta un envoltorio de pelaje blanco de algún extraño animal. De repente se oye el romper de un cristal y antes de que podáis reaccionar, veis a la hermosa muchacha tumbada en el suelo con un aiguchi clavado en su espina dorsal.

El aiguchi posee una empuñadura negra de diente de dragón con un rubí incrustado, su filo está afiladísimo, y parece un espejo a causa de su brillo, pero también veis los restos de una sustancia lechosa (Venenos 20+, es Taku Doku un veneno mortal).

En el envoltorio de pelaje blanco está el pergamino (Doc 1) y un mango de katana de un extraño metal negro. Por cierto, si no saben Caligrafía, ya me dirás tú como leen el pergamino ¿Fale?

Si buscan algún barco que se dirija a las Islas del Dragón encontrarán un veloz buque.

El nombre del buque es *La Furia del Anciano* posee un castillo en popa imponente, en la proa esta esmaltada el cuerpo alargado de una serpiente en cristal de roca con cabeza cornuda y alas de

dragón, posee tres palos con sendas velas negras, y en la mayor de ellas está zurcido en plateado el extraño escudo de armas (**Bardo 15+ para saber que es perteneciente al Clan de la Serpiente**).

Posee una tripulación de 50 hombres, sin contar al capitán, un hombre llamado Takuro Soha, que viste de sedas rojas y blancas y que en el obi lleva colgada una katana de acero bien templado que denota su calidad (**es el asesino de la samurai-ko, pero eso no lo sabrán nunca**).

EL VIAJE A LAS ISLAS DEL DRAGÓN

El viaje durará aproximadamente cuatro días, exceptuando el primero y el último, los dos días restantes tendrán un 40% (1-4 en 1D10) de que se produzca el encuentro con una Serpiente Marina. Si el segundo día de viaje saliera, reduce las posibilidades del día siguiente a un 20%.

Serpiente Marina
TIERRA 3
FUEGO 3
AGUA 3
AIRE 3
Ataque: 5g3
Daño: 4g2
DPG: 15.
Armadura: 13.
Heridas:
-1
-2
-3
-3
RIP

Takuro Soha os avisa que la duración del viaje durará alrededor de cuatro días y que exceptuando las bodegas podéis viajar por donde más os plazca, siempre y cuando no os interpongáis en el trabajo de la tripulación.

Tras las incidencias del viaje llegáis a las Islas del Dragón, en concreto a la que alberga la capital, Shiro Kachi (Castillo de la Victoria) alrededor del mediodía y descubrís para vuestra sorpresa que la ciudad está de fiestas.

Las calles están adornadas con motivos veraniegos y puestos de comerciantes de todo tipo ocupan las intersecciones de las avenidas.

Hay distintos torneos los tres días que durará La Fiesta de la Cosecha, por supuesto todos ellos relacionados con las actividades rurales.

Si preguntan por Takuro Namu, la gente sin mediar palabra les indicará una dirección con el dedo (Consciencia 15+ para darse cuenta que no es un líder muy querido por el pueblo).

CON TAKURO NAMO

Tras cruzar la barriada de los nobles, llegáis a un camino enjardinado dentro de la mansión que os han indicado. La guardia por extrañía que parezca no os preguntan nada y señalan una dirección con la punta de su Yari.

El patio de armas es muy grande para ser un clan menor, medirá trescientos metros de ancho por el doble de largo y cientos de hombres entrenan las artes marciales y los ingenieros extrañas tácticas de asedio.

Cuando entráis en el interior del castillo veis suntuosas obras de arte que decoran aquí y allá los más insospechados rincones del Castillo, tras andar durante cerca de cinco minutos llegáis al salón principal, es una enorme estancia de por lo menos 250 metros cuadrados, todo ello decorado con un gusto exquisito de antiguas obras de arte que os transportan imaginariamente a la época del primer emperador Hantei.

Nota: El Clan de la Serpiente no es como los Siete grandes que viven sin ser presuntuosos, una de sus características es salirse de los cánones estándar, es por ello que debería chocarles a los pj's tanta opulencia y demostración de poder y fuerza.

Al fondo de la sala hay un trono de mármol negro con cojines de terciopelo azul; sentado en él hay un hombre que rondará la cuarentena, es moreno con ojos azules, despide una cantidad asombrosa de perfume y va ataviado con una armadura de placas de tonos escarlatas y blancos, a su derecha descansa en un brazo del trono el filo de una katana que refule un blanco demoníaco, cuando os aproximáis a 20 metros de él levanta su mano derecha en señal de que no avancéis más.

" Bienvenidos a mi palaciego castillo, dice con voz jocosa, soy Takuro Namō, Daimyō del Clan de la Serpiente y Señor de las Islas del dragón.

Según me ha informado mi sobrino, Takuro Soha, a vuestras manos a ido a parar la empuñadura que mis ancestros perdieron en tiempos menos gloriosos que los míos.

Estaría interesado en que me la devolvierais y como imagino que vuestro honor es incuestionable, me vais a hacer perder el tiempo con ese estúpido ritual de las dos negaciones de mi ofrenda, así que dar por rechazado mi regalo por dos veces y aceptarlo a la tercera".

Levantando nuevamente la mano derecha, veis entrar a Takuro Soha con un cofre cerrado que en su tapa tiene el cisne-carnero del barco.

" Con esto tendréis de sobra para vivir bien durante largo tiempo, pero, se mesa la barba en actitud pensativa, quizá pudierais ayudarme completando la misión que esa samurai-ko ronin había comenzado; si estáis interesados en escuchadme procederé a contaros lo que debéis hacer, y si no, podréis marchar del castillo, pero yo que vosotros contrataría a valerosos guardaespaldas, puesto que una cantidad tan importante de dinero, invita a protegerlo si se espera salir vivo del humm puerto".

Este momento es el adecuado para que el grupo debata sobre lo que deben hacer, de todas maneras si no aceptan, el próximo barco hacia cualquier lugar sale dentro de d4+3 días y cada día hasta que se vayan se toparán con emisarios de Namō para recuperar su cofre. Los sicarios serán Hojas Negras.

Sin embargo, si deciden "ayudar" a Takuro Namō, continuará diciendo:

" Bien, parece ser que a fin de cuentas estoy hablando con unos honorables héroes; espero que me disculpéis si he estado un poco grosero, pero necesitaba confiar plenamente en vosotros antes de explicaros la misión.

La peligrosa misión que os encargo es la siguiente, hace unos meses mientras dormía, a mi mente vino la imagen de un hombre que me hablaba; se presentó como Tayuwa Toge, Señor de la Asaguroi Mizu No Wan (154 ML), sin que sus labios se movieran, sentí que oía y me decía lo

siguiente: "Busca a los elegidos de las Siete Fortunas, ellos deberán encontrar la imperecedera Estrella Lunar en Kyuden Mizu-umi (El Palacio del Lago), cuando la obtengan podrán viajar hasta mi hogar y salvar Rokugan del poder de Fu Leng".

" Ni sé quién es ese Tayuwa Toge, ni que es la Estrella Lunar, ni cómo se puede luchar contra el poder de Fu Leng, pero sentía que si no mandaba a Nagome (la samurai-ko) para encontrar la empuñadura de esta katana, estaría perdido".

Hay una parte de verdad en todo esto, la Katana de la Muerte Blanca, que así se llama el arma rota de Namo, es la única llave que abre la Cripta donde se encuentra la Estrella Lunar. Dicho objeto permite adentrarse en Asaguroi Mizu No Wan sin ser atacado por sus habitantes, pero sólo hasta la Pirámide del Fin de la Vida. Una vez allí, Namo espera que sus enemigos más odiados (los pj's) mueran y dejen de incordiarle. Por cierto, Tayuwa Toge fue un capitán de las tropas de Fu Leng, está maldito y para sobrevivir debe alimentarse de sangre de bushis, su prisión, como la de sus malditos subordinados, es la Pirámide del Fin.

"Os diré lo que haré, os proporcionaré un barco para que os lleve a Kyuden Mizu-umi y os esperará durante una luna llena, después de ese tiempo mi cabeza y mi corazón sabrán que he hecho todo lo posible por realizar el encargo de Tayuwa".

CAMINO DEL PALACIO DEL LAGO

Aproximadamente se tardan alrededor de tres días en cruzar el océano hasta llegar a Kyuden Mizu-umi . Durante el viaje, se producirá una tormenta eléctrica y D4 rayos golpearán a los pj's (como caídos del cielo) causando D6+2 Heridas cada uno.

Tras poco más de una semana, llegáis a Kyuden Mizu-umi, desde el barco podéis observar que por toda la isla crece una espesa jungla exceptuando el mismo centro de esta, en la que se puede dislumbrar una antigua construcción parecida a una torre de un material oscuro; sin lugar a dudas, de haber algo importante se hallará en la torre.

Llegar a la torre es un arduo trabajo, como dificultad añadida hay que ir cortando las lianas y maleza que entorpece el camino.

Cada día hay que realizar una tirada con éxito de Cazar (20), cuando hayan conseguido tres tiradas, llegarán a la torre (si algún Pj usa Vacío para superar la tirada, dale 2 px al final de la aventura), además para amenizar el viaje, hay un 50% cada día de que se produzca un encuentro inesperado, si van sigilosos, resta 1 de la tirada del D10:

TABLA DE ENCUENTROS

01 - 05	Ningún encuentro
06	Tigre
07	Kumo
08	Kumo Enorme (+1g1)
09	Gaki
10	Pennaggolan

Desde que desembarcasteis han transcurrido (X) días, cuando empezáis a vislumbrar una especie de sendero artificial que nace de la nada y que se dirige hacia el mismo centro.

Tras caminar un par de horas llegáis a un gran claro, en el que hay construida en el centro una extraña torre de obsidiana negra de una veintena de metros de altura. Una gran puerta

semicircular de cuatro por tres metros de mármol rojo impide el acceso a la entrada de la torre.

La puerta está poseída por el espíritu corrompido de un samurai e impide el acceso al interior de la torre. Para poder acceder al interior hay que destruir el mármol a golpes.

Heridas 50 Armadura 8

Sólo sufre daños de armas golpeadoras, y a la mitad excepto si son mágicas (a la hora de anotar los daños, ten en cuenta las reglas de armadura del libro básico pag.187).

EL INTERIOR DE LA TORRE

NOTA 1: La zona que aparece en azul en el dibujo son las ventanas o la balconada de 8, lo he indicado ya que en la mayoría de módulos de Internet la peña debe de respirar con tanques de oxígeno porque no se ve una triste saetera en ningún plano.

NOTA 2: En alguna de las habitaciones, aparece "TT", esto quiere decir que debes realizar una tirada para trampas aleatorias (se supone que son trampas naturales, si desentona con la habitación cámbiala, sé de un Dj que pondría caída del techo en una balconada al aire libre).

NOTA 3: En ningún momento menciono a que casa, clan o familia pertenecía el daimyo de la torre. Lo he hecho así por si en algún momento quisieras recompensar a tus pj's con un clan y los quisieras ubicar aquí. De todos modos, escoge si lo prefieres un animal y ya está, esa información no afecta en nada a la aventura.

PLANTA PRINCIPAL

- 1. Puerta.** Tres peldaños agrietados permiten acceder a la entrada principal.
- 2. Pasillo.** Da acceso a las distintas habitaciones, el aire está enrarecido después de las decenas de años que lleva sellado (Resistencia (10) o penalización de -1g0).
- 3. Habitación del Portaestandarte.** Antaño, esta habitación era donde vivía el portaestandarte del Señor. No queda más que ropa hecha jirones y un pequeño cofre enmohecido (2D10 bu's).
- 4. Armería.** Todo tipo de armas oxidadas y rotas (-1g1).
- 5. Sala de espera.** Aquí esperaban todos aquellos que venían a visitar al Señor. Hay una mirilla para ser observado desde 6.
- 6. Sala de la Guardia.** Parece ser que antes que en esta habitación hubo una terrible lucha, hay esqueletos de cuatro cadáveres que llevan una máscara y se levantan para saludar a los pj's (estadísticas al final).
- 7. Acceso a las Estancias del Daimyo.** Para acceder a esta sala había que cruzar la sala de la guardia y los 6 cadáveres que hay en el suelo, aseguran que alguien (o algo) la cruzo sin el menor problema. Hay unas escaleras de caracol que suben a la planta superior.
- 8. Biblioteca.** Casi todos los volúmenes están esparcidos por el suelo y carcomidos. Sólo se salva un pergamino encima de una mesa (La Senda de la Paz Interior). 8 a son escaleras que conducen al balcón de la planta superior.

PLATA SUPERIOR

- 9. Vestíbulo.** Este es el vestíbulo de la planta superior. Aparte de las escaleras que descienden y el aire enrarecido de la estancia, no hay nada de interés. Bueno, sí, hay una estatua viviente (golem en AD&D) con muy mala leche que se "activará" cuando los pj's lleguen a mitad de la

sala.

- 10. Aposentos.** Estos eran los aposentos de los hijos pequeños del Daimyo. No hay nada salvo juguetes viejos; rotos y con manchas negras (sangre).
- 11. Habitaciones de invitados.** Aquí alcanzaron su fin los dos invitados que tenía el antiguo Señor cuando fueron atacados. Los dos cuerpos se alzarán cuando entren los pj's. Dado que eran importantes en vida, también lo son en la No-Vida (señores esqueletos). Además, en un pequeño compartimento secreto (Investigación con percepción (15)), hay un amuleto de jade en honor a Jurogin (1v/d permite repetir una tirada eligiendo la que más convenga).
- 12. Estudio.** En esta sala pasaba gran parte el Daimyo. Todas las funciones políticas se desarrollaban aquí. Así lo atestigua el cofre de la sala (9 koku's, 38 bu's).
- 13. Habitación privada.** La esposa del daimyo dormía aquí. Hay varios vestidos así como perfumes evaporados y los suaves ungüentos ahora están endurecidos.
- 14. Estancias del Señor.** Aquí tuvo su fin el Daimyo de la casa. Todavía permanece su esqueleto clavado a la pared con multitud de púas. Parece ser que la habitación fue incendiada con escaso éxito. Hay una puerta secreta (Investigación con percepción (15)), que comunica con el gran balcón.
- 15. Balconada.** Este enorme balcón era el lugar preferido de los samurais de la casa ya que se podía observar toda la isla. Actualmente se puede ver poco ya que la maleza se ha adueñado del lugar. En un rincón hay dos viales (curan D6+2 Heridas cada uno).
- 16. La Tumba.** Cuando el Daimyo era fuerte y poderoso, utilizaba esta sala para su entrenamiento personal y la meditación, ahora es la tumba del ser que lo mató. El Daimyo fue atacado por un poderoso demonio que había se escapado de Asaguroi Mizu No Wan con una docena de subordinados. En la actualidad tan sólo queda él en un sarcófago de cristal rojo. El sarcófago está cerrado, pero en su centro hay una ranura rectangular de unos 3 cm de ancho por 10 de largo. Esta es la cerradura del sarcófago, para abrirlo, hay que introducir la Katana de la Muerte Blanca en él, esta a su vez, se introduce en la piedra lunar, que a su vez atraviesa el pecho del demonio de fuego. El resto te lo puedes imaginar: La katana resucita al demonio y este al volver a la vida destroza la tapa y si puede a los pj's.

NOTA: Namo confía en que esta sea una de las oportunidades de matar algún pj, como ves acabar esta primera parte no es nada fácil, más que nada por el sistema de recuperación de heridas. Si matan al demonio de fuego, la katana desaparecerá, sólo quedará olor a azufre y la Estrella Lunar.

CRIATURAS

Esqueletos

Te recuerdo algunas reglas:

Se mueven lentamente, pero tienen una fuerza sobrenatural en sus extremidades, y pueden partir en dos a un hombre si se les da tiempo.

Los esqueletos no se ven afectados por las heridas normales y deben ser desmembrados casi totalmente para dejar de funcionar. Descabezarlos se ha convertido en la forma usual de acabar con ellos. Los rokuganeses consideran los cadáveres animados abominaciones contra sus ancestros, e intentan destruirlos a toda costa.

TIERRA O

Resistencia 3

FUEGO 1

AGUA 1

AIRE 0

Tirada de Ataque: 3g1.

Tirada de daño: 5g2 (armas improvisadas, muchas hacen 4g1).

Dificultad para ser golpeado: 15.

Armadura: 7 (10).

Heridas: 60: RIP.

CAPACIDADES ESPECIALES

Inmune al Dolor: Los esqueletos sufren sólo la mitad del daño de las armas contundentes (redondeado hacia abajo) y sólo un cuarto de las armas cortantes.

Vulnerable: Cada vez que un zombi pierde un Nivel de Heridas pierde una extremidad al azar:

- 1-2 Brazo izquierdo
- 3-4 Brazo derecho
- 5-6 Pierna izquierda
- 7-8 Pierna derecha
- 9 Cortado por la mitad
- 10 Decapitado

Si pierde un brazo o una pierna, éste se desliza junto al zombi, aguantando lo mejor que puede. El zombi no puede volver a pegar la extremidad. Si se trata de un brazo, la mano intentará atacar a cualquiera al que pueda alcanzar.

Si el zombi resulta partido por la mitad, la parte superior continuará luchando contra los personajes.

Si el zombi es decapitado caerá, y a la mañana siguiente se disolverá en un limo negro.

Si se le quita en algún momento la máscara de porcelana, caerá y se disolverá. Este ataque tiene una Dificultad de 25.

Son algo superiores a los del Libro Básico.

En los Señores Esqueleto añade lo siguiente:

- +1g1 ataque y daño.
- +2 ptos de Armadura (si utilizas mis reglas).
- +10 Dificultad para golpear.
- +10 Heridas.

Golem

TIERRA 4

FUEGO 2

AGUA 1

AIRE 1

Tirada de Ataque: 4g3.

Tirada de daño: 5g4.

Dificultad para ser golpeado: 5.

Armadura: 8 (12).

Heridas: 80: RIP.

CAPACIDADES ESPECIALES

Inmune al Dolor: Sufre la mitad del daño de las armas contundentes (redondeado hacia abajo) y sólo un cuarto de las armas contundentes o penetradoras. Las armas mágicas de cristal o jade le hacen daño normal.

Demonio de Fuego

TIERRA 3

FUEGO 4

AGUA 2

AIRE 3

Tirada de Ataque: 6g3.

Tirada de daño: 4g4.

Dificultad para ser golpeado: 20.

Armadura: 8 (15).

Heridas: 70: RIP.

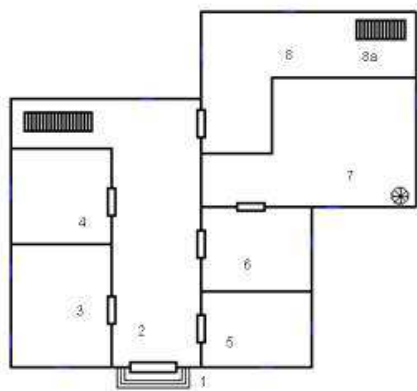
CAPACIDADES ESPECIALES

Inmune al Dolor: Sufre la mitad del daño de las armas contundentes (redondeado hacia abajo) y sólo un cuarto de las armas contundentes o penetradoras. Las armas mágicas de cristal o jade le hacen daño normal.

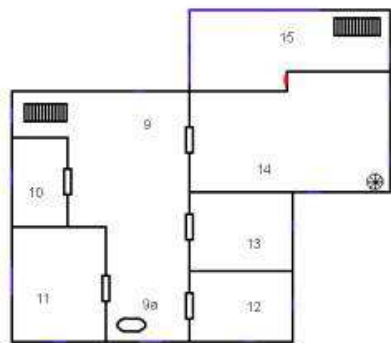
Ataques: Causa D3+1 Heridas cada asalto todos aquellos que estén a menos de 5 metros de radio.

Púas: 1v/día puede lanzar en un radio de 15 metros púas que rodean su cuerpo. Cada personaje recibe 3D4 púas, causándole cada una 1 Herida. Cada 3 púas clavadas, causan 1 Herida por asalto. Para extraer las púas hay que superar una tirada de Medicina (10) para cada una; en caso de fallar la tirada, se pierde otra herida adicional.

PLANTA PRINCIPAL



NIVEL SUPERIOR



TEJADO





LA CIUDAD DE LA MONTAÑA DEL TRUENO

Aventura para L5A. (Pj's bushi recién creados)

En invierno en Rokugan un prestigioso torneo va a dar comienzo en la ciudad de la montaña del trueno en las tierras del Dragón (aunque se puede ambientar en cualquier otro lugar). Los pj's recibirán una invitación para asistir y obtener su paso a la edad adulta. Con la invitación en mano se dirigirán al punto de reunión y la aventura podrá dar comienzo.

Cada bushi deberá ser de un clan diferente. Se conocerán al llegar a la ciudad y un emisario les llevará de la ciudad (describir la ciudad como típica) al dojo donde se celebrará el torneo. Unas escaleras talladas en la montaña ascienden sinuosas hasta el dojo. Nieva copiosamente y los cerezos no acaban de despertar de su sueño invernal.

El recinto está en la cima y en la puerta hay un séquito con el noble Togashi Nakamura, anfitrión del torneo, a la cabeza recitando un discurso de bienvenida. Después de la recepción entre la nieve se les conducirá hasta aposentos dispuestos para los competidores de tal manera que los pj's quedarán alojados, juntos, en una habitación.



Torneo

El primer y segundo día se celebrarán las pruebas de Kenjutsu y Iaijutsu. (Hacer que el resto de competidores tengan los anillos y hab's a nivel 2) y no ocurrirá nada más salvo que hay mucha nieve y la escalera está bloqueada (lo pueden oír de pasada de labios de un monje de las instalaciones). Realmente las pruebas no son importantes en la aventura ya que todo es una distracción. No obstante hay que hacer creer a los bushi que están aquí para competir así que habrá que sacarles contrincantes de otros clanes. Creo que con armas de madera estaría bien por lo que el daño no será real y con una noche de descanso bastará para recuperar tantos puntos como hayan perdido.

Al amanecer del **tercer día** despertarán sobresaltados por los gritos de uno de los competidores que vienen del patio central de competición. Lucha contra algo invisible y muere ante los ojos de los pj's. Si intentan atacar o disparar hacerles tirar consciencia dif. 20 para fijarse que el atacante deja unas levísimas huellas en la nieve que desaparecen casi al instante. Si aciertan una sangre negra manchará el filo de sus katanas. Por otro lado uno de los competidores informa que algo extraño sucede y que parecen estar aislados del mundo exterior por algún tipo de maho.

El tribunal del torneo se reúne con los participantes y se decidirá romper el cerco mágico. Para ello se pide a los bushi que escolten a los shugenja que hay en el dojo mientras realizan un contrahechizo. Todos se dirigen a la puerta y sucederá lo previsible, les atacarán unos Oni invisibles (uno o dos por pj dependiendo de lo buenos que vayan resultando hasta ahora) que matarán a todos los shugenja.

Oni Invisible: Para poder acertar a golpearlo hay que pasar una tirada de consciencia a nivel 20 y también para poder defenderse.

Si fuesen tan valientes como para intentar bajar por la escalinata que los une con el mundo exterior y que está recubierta por una monstruosa capa de nieve habría que hacer que perdiesen algún puntillo por frío. (Mis jugadores lo intentaron y yo les describí como llevaban horas bajando pero no alcanzaban la base, a pesar de que no era una distancia tan larga. Luego comencé a hacerles tirar contra el frío con su tierra y les iba quitando algún punto de daño aunque ellos no sabían qué dificultad había ya que era todo inventado y para mantener la emoción)

En este encuentro morirán también algunos bushi (el avispa p. ej.). Ante esto lo que va a hacer Nakamura es proseguir con el torneo.

Sigue la prueba de tiro con arco: La dif. Comienza por 5 y sigue en aumento hasta que sólo quede un pj.

Luego la prueba de batalla simulada con kendo en la que los pj's van en el mismo bando (hacer como un combate de kenjutsu).

Durante la noche morirán más pnj's y se suspende el torneo para velar todos los cuerpos. Mientras velan los cuerpos habrá un ataque de bakemono para despistar en el exterior y poder robar los cuerpos mientras tanto. Esto les lleva a varias preguntas lógicas como ¿de dónde salen estos bichos si estamos atrapados en este pico perdido?. Si siguen las pistas (cazar a nivel 20) llegarán a la capilla en la que hay 2 hombres tatuados locos con los mismos tatuajes que Nakamura. (A lo largo de la competición tendrán varias ocasiones para verle los tatuajes entre sus ropas. Si le preguntasen algo les contestará que es una práctica habitual entre los dragón aunque, al final, ya no deseará mantener el secreto)

Visto lo visto, si interrogan a Nakamura confesará con gran orgullo ser discípulo de Luchiban y que el torneo era una farsa para conseguir sangre de bushi sin gempukku para oscuros propósitos.

Lograrán romper el hechizo y salir del dojo si muere Nakamura además de obtener un tatuaje de un dragón en la muñeca que les dará la hab. de rango uno de dragón, 5 px y 1 punto de gloria. (consultar la senda del dragón)

Personajes:



PNJ BUSHI

Fuego 2

Tierra 2

Aire 2

Agua 2

Vacío 2 Kenj. 2; Iaj. 2; Otras 2 ; Dificultad para ser golpeado 15

Heridas: 12 (-1), 18(-2), 24(-3), 30(-4), 36(RIP).

Armas katana, arco...

Daño: 3g 2

BAKEMONO

Fuego 3

Tierra 3

Aire 1

Agua 2

Vacío 0 Kenj. 2 Dificultad para ser golpeado 15

Heridas: 10 (-1), 20(RIP).

Armas katana

Daño: 5g 2

ONI INVISIBLE

Fuego 2

Tierra 2

Aire 2

Agua 2

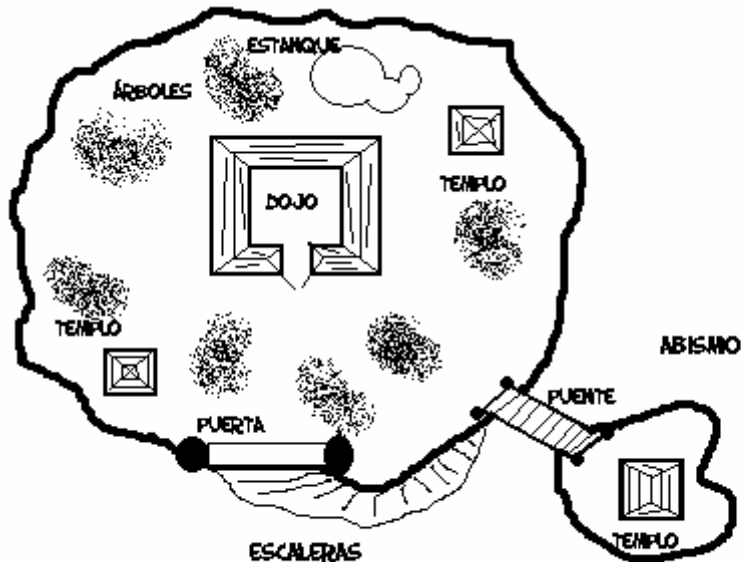
Vacío 2 Tetsubojutsu 2; Otras 2; Dificultad para ser golpeado 15

Heridas: 12 (-1), 18(-2), 24(-3), 30(-4), 36(RIP).

Armas tetsubo (ignora armaduras) (también es invisible)

Daño: 5g 3

Nakamura tendrá 1 rango de anillos más en todo que la ficha del hombre tatuado loco. (Ver pag. siguiente). Las instalaciones y el dojo serán los típicos. Como aventura de introducción no hay que sobrecargarla.



La Leyenda de los Cinco Anillos



NOMBRE:
Hombre Tatuado Loco

CLAN:
Dragón

PROFESIÓN:
Ise Zumi

FUEGO
AGILIDAD: 3
INTELIGENCIA: 3

AIRE
REFLEJOS: 2
CONSCIENCIA: 2

TIERRA
RESISTENCIA: 2
VOLUNTAD: 2

AGUA
FUERZA: 2
PERCEPCIÓN: 2

VACÍO
VACÍO GASTADO:

ARMA PRINCIPAL
Mano Og1

ARMADURA PRINCIPAL
Ninguna

DIFICULTAD PARA SER GOLPEADO
(REFLEJOS x 5 + ARMADURA)
10

HABILIDADES

<i>Nazodo</i>	3
<i>Shintao</i>	2
<i>Combate sin Armas</i>	3
<i>Artesanía: Bonsai</i>	2
<i>Meditación</i>	2
<i>Sigilo</i>	2
<i>Defensa</i>	3



TÉCNICAS/ HECHIZOS
Tatuajes: Araña
Dragón
Escorpión

RECONOCIMIENTO: 137

ESCUELA: *Togashi* **RANGO:** 1

VENTAJAS/ DESVENTAJAS
Locu Iluminada -6
Ascético -3

GLORIA 1
□□□□□□□□□□

HONOR 1
✓✓✓✓✓□□□□□

PUNTOS DE EXPERIENCIA

HERIDAS

4	-0
4	-1
4	-2
4	-3
4	-4
4	CAÍDO
4	INCONSCIENTE
4	MUERTO

