

# Una Alianza por conocer



## La Leyenda de los Cinco Anillos

Texto: Alex Vila



Esta aventura está creada para presentaros los elementos más característicos del Imperio Esmeralda. Su estructura social, sus tradiciones, etc.

Es necesario un grupo mínimo de cuatro jugadores, preferentemente ronins que no se encuentren ligados con ninguno de los clanes que estén establecidos en Rokugan. De esta forma conseguiremos que los jugadores tengan una visión exterior de los clanes antes de decidirse por alguno.

Una de las tradiciones más antiguas de Rokugan, la encontramos en la disputa de los Juegos Esmeralda. Un acontecimiento deportivo, que se celebra cada tres años. En ellos, los clanes intentan dejar a un lado sus diferencias y disputar lo más deportivamente posible las diferentes pruebas a celebrar.

Normalmente con esta celebración, se consigue acercar a los clanes, olvidar los problemas durante los cinco días de duración y sobretodo conseguir que el pueblo se divierta.

Pero este año, hay algo diferente. El Clan Cangrejo, encargado de contener los continuos ataques de la horda oscura de Fu Leng, está tocado anímicamente. En un breve espacio de tiempo han perdido la posesión de varios puestos fronterizos clave, en beneficio de Fu Leng. Este motivo les ha puesto muy nerviosos al igual que al resto de los clanes, que ahora ven la futura invasión como algo más cercano.

A parte, el Clan Escorpión, en vez de buscar soluciones o al menos mantenerse al margen, se ha dedicado a sembrar la discordia entre clanes, cebándose especialmente en los clanes León y Fénix, describiéndolos como pasivos ante el avance de Fu Leng y en determinados círculos llegados a acusar de estar aliados con el mal. Estas acusaciones, no son ciertas lógicamente y carecen de todo fundamento. Pero ante el creciente nerviosismo en todo Rokugan ya nadie sabe en quien se puede confiar.

Pues bien, bajo este enrarecido ambiente se van a disputar los Juegos Esmeralda, en honor al Emperador. Todo el mundo confía en el espíritu conciliador de la competición y que la presencia del Emperador de solución a los problemas que últimamente han surgido.

A parte de estos problemas, han circulado rumores sobre un más que probable sabotaje en los juegos, para acabar de minar la moral del Imperio, que por supuesto, no está en su mejor momento. Para evitar este problema la organización

a desarrollado un plan de seguridad casi perfecto. La multitudinaria presencia de samurais león velando por la seguridad del evento no será la única medida a emplear.

Los problemas más graves surgirán con la avalancha de gente que venga a presenciar las pruebas. Gentes que provienen de todas las partes de Rokugan, dispuestas a ver la victoria de sus ídolos. Sin duda la ocasión perfecta para camuflarse entre el gentío y perpetrar algún maléfico plan.

Se habilitarán centenares de tinglados improvisados para dar cobijo a los visitantes al igual que se instalarán varios lugares para saciar su sed y el apetito.

Los PJs, han sido contratados por la organización, en su condición de "agentes libres" o ronins. Lógicamente, jamás se admitirá dicha contratación. Su misión es sencilla, camuflarse entre el populacho asistente y estar alerta sobre posibles actos saboteadores. No se debería tratar de una misión que les hiciera mucha gracia, pero por ella cobrarán una importante suma de dinero (la cantidad la dejamos en manos de la generosidad del master). Su contacto ha sido un samurai león del que desconocen el nombre, pero ha juzgar por sus vestiduras y su carácter negociador se trata, sin duda, de un alto cargo de la organización. Cada noche antes de retirarse, les ha pedido que se citen en una de las cantinas y le den la información, que ellos crean sospechosa, al cantinero.

Durante los cinco días, se disputarán un total de siete pruebas, una en honor de cada uno de los siete clanes.

### Primer día:

En el transcurso de la mañana se celebra el campeonato de pulsos. En él los brazos más potentes de cada clan se medirán en lo que se consideran auténticos duelos titánicos. Los participantes en esta prueba son prácticamente considerados deidades. Esta prueba se celebra en honor del Clan León. La nota extraña de la competición está en que el representante escorpión se niega a medir su fuerza con su segundo adversario perteneciente al Clan Fénix. Argumentando que no quiere tocar a su adversario.

Sin duda es una situación un tanto violenta, pero tratándose de escorpión la gente tampoco le da demasiada importancia.

Lo mejor que pueden hacer los PJs es intentar entablar conversación con el resto de los asistentes. Han de ser cautelosos y no desvelar que son ronins, ya que la gente dejaría de confiar en ellos. Tendrán un 05%\*, de dar con un muchacho vestido con ropas comunes, que les dará su particular opinión de los juegos: *"Intentan hacernos creer que no pasa nada celebrando con toda normalidad esta farsa. Pero yo he visto como la horda oscura avanza y eso ningún juego de niños con-*

*seguirá que lo olvide"*, en sus ojos podrán observar el fuego del odio y la juventud. Si se muestran solidarios con las ideas del muchacho este les citará para esa misma noche, con intención de presentarles a sus acompañantes.

Al atardecer comenzarán las carreras de caballos, divididas en dos partes: Obstáculos y velocidad, esta prueba se realiza en honor del Clan Unicornio, que son los grandes dominadores y edición tras edición se alzan con la victoria.

Si no han hablado con el muchacho por la mañana, por la tarde sería conveniente que lo hicieran (20% de las posibilidades\*).

*\* Si han conseguido hablar con el muchacho:* Al llegar la noche, los PJs deberían dirigirse al lugar de encuentro con el joven muchacho. Al llegar, el joven les estará esperando y de forma apresurada les dirá que olviden su conversación anterior, que por favor le dejen en paz, o le meterán en líos. En su voz notarán un tono de nerviosismo que no puede disimular. Después de decir esto desaparecerá a paso rápido. ¿Le seguís?: Si se deciden a seguir al muchacho, preferentemente con algo de discreción, verán que tras cruzar prácticamente toda la zona de tinglados, se introducirá en una de las tiendas más alejadas.

Al llegar a este punto, si superan una tirada de percepción, observarán como un samurai y un hombre con lujosas ropas, pertenecientes al Clan León se dirigen al bosque.

Si decidieran seguirles, recuérdales que tienen que ir a hablar con el posadero para cumplir con su pacto, aunque sería conveniente que al menos uno siguiera a la pequeña comitiva que se introduce en el bosque.

De hacerlo así, los que se dirijan a la cantina que den el informe que crean oportuno, mientras que los que se introduzcan en el bosque podrán ver como los miembros del Clan León se reúnen con un samurai y un noble fénix. Si consiguen acercarse lo suficiente, hay que tener en cuenta que hay dos samurais bastante poderosos, logran escuchar parte de la conversación. El noble león dirá algo así: *"...si no fuera necesario no os lo pediríamos, nunca hemos necesitado de vosotros pero la situación es muy comprometida..."*

De repente se oirá un ruido en el lado contrario de donde estén los PJs y se verá una silueta salir corriendo en dirección opuesta al campamento. Los samurais dispararán con sus arcos, pero será en vano. Después la reunión se dará por concluida.

Si tu grupo de ronins, monta bien un control en los accesos al campamento podrán ver poco antes de que amanezca como se acerca un hombre con distintivos del Clan Escorpión. Pueden llegar a deducir que se trata del intruso de la reunión nocturna.



# Una Alianza por conocer

## Segundo día:

La fiesta continua. A lo largo de todo el día se llevará a cabo la disputa de los combates de espadachines, en honor al Clan Grulla. Los miembros de este clan, junto a los Dragón son los favoritos. Grulla envía a lo mejor de la escuela Kakita de Kenjutsu y Dragón exhibe su habilidad en el combate a dos armas. Durante la mañana verán al joven con el que hablaron el día anterior acompañado por tres hombre más y un anciano que es custodiado por todos. Preguntando a la persona adecuada sobre quien es el anciano les dirá que en otra época fue un valiente Samurai perteneciente al Clan Cangrejo que cayó en deshonra por la muerte de su señor en un combate contra un señor feudal león.

Si deciden hacer una visita a los aposentos de este grupo, verán que en la tienda no hay demasiadas cosas a excepción de unos cuantos sacos con ropas comunes, y un baúl cerrado con llave. En uno de los sacos encontrarán unas ropas demasiado negras, para la moda de la época. No se equivocarán de mucho si piensan que son ninjas.

A lo largo del día y en el momento que menos lo esperen el cantinero vendrá a buscar al grupo y les dirigirá a la posada, cerrará la puerta y de una pequeña habitación saldrá el samurai león que los contrató. Los jugadores cuando le expliquen las averiguaciones que han hecho, este les dirá que ese problema a quedado en un segundo plano y una mueca más seria que de costumbre cubrirá su rostro. Comenzará a explicarles: *"Imagino que conocéis la situación por la que pasa nuestro querido Imperio, la orda oscura de Fu Leng parece cada vez más cercana a su objetivo, la invasión. Cangrejo cada vez está más debilitado y la gente más temerosa. Mi clan, el Clan León está estudiando aliarse con el Clan Fénix, para construir una de las máquinas de guerra más letales que jamás se haya podido ver. Con sus poderes mágicos y nuestros samurais, podríamos parar los pies a Fu Leng. Pero las diferencias entre león y fénix vienen de muy atrás y la desconfianza es mutua. Ayer sé tenía prevista una reunión entre dos representantes de cada clan, para solventar estas diferencias, y llevar a cabo esta alianza que tanto y a tantos beneficiará, pero la conversación fue espiada por alguien y hoy ya han surgido voces de escorpiones que alertan al resto de esta alianza. Pero dicen que no es para otra cosa que para que entre ambos clanes dominemos Rokugan. El resto de los clanes nos están pidiendo explicaciones y sin duda no beneficien en las negociaciones con su acusadora conducta. Sospechamos que el espía ha sido algún escorpión, pero no podemos asegurarlo".* Si los jugadores explican su excursión nocturna del día anterior, las sospechas quedarán confirmadas. Para solucionar esta situación el

Samurai les propondrá un plan. Consiste en celebrar durante la noche del tercer día de Juegos una supuesta reunión a la que acudirán dos leones, dos fénix y el grupo de ronins. Seguramente el espía aparecerá, y aunque León como clan no podrá hacer nada, los ronin podrán atrapar al espía y obligarle a dar explicaciones públicas y así desenmascarar los extraños planes de escorpión.

*Nota:* En realidad escorpión no sabe lo que pasa, pero como últimamente han atacado verbalmente demasiado a león y fénix, temen que estos emprendan represalias contra ellos y para evitarlo, lo mejor que se les ha ocurrido, es divulgar falsos rumores sobre que ambos clanes se han aliado para controlar al 100% Rokugan.

Entre una cosa y otra, el segundo día concluye. Destacando la victoria de Grulla en la competición que se celebra en su honor.

## Tercer día:

Este día, comienza con la detención del grupo de ninjas, que tenían previsto el asesinato del Emperador y que los PJs tendrían, si no lo han hecho, haber descubierto. El ambiente entre los clanes está ciertamente enrarecido, el rumor de la alianza para dominar Rokugan va de boca en boca y provoca un malestar generalizado.

Por la mañana se celebra la prueba del Clan Cangrejo, que consiste en una lucha desigual. Un solo samurai se enfrenta a tres adversarios de menor prestigio en forma simultánea.

Por la tarde se celebrará el campeonato de Shogi, el ajedrez japonés, en honor del Clan Escorpión. En esta prueba, dragón, fénix y escorpión demuestran estar muy por encima del resto de los clanes y en caso de haber una final entre escorpión y fénix, el lio parece estar asegurado.

En algún momento del día, preferentemente por la tarde, los PJs tendrían que ir a reconocer el terreno donde se celebrará la reunión de la noche y buscar posiciones ventajosas.

Antes de caiga la noche deberán haber tomado posiciones y mantenerse a la espera. En un momento de la noche se acercará un grupo de seis escorpiones que se ocultarán cerca del lugar de la reunión. Poco después llegarán de dos en dos los parlamentarios. En el momento que comience la reunión, proyectiles y demás armas arrojadas cruzarán el aire con muy malas intenciones. Si los PJs han sido rápidos, tendrán la situación más o menos controlada. Y más teniendo en cuenta que la reunión no esta formada por dos samurais y dos aristócratas, si no por cuatro samurais. No les a de ser muy difícil reducir a los asaltantes y detenerlos.

## Cuarto día:

Este, es el día elegido para celebrar el campeonato de artes marciales, en honor al Clan Dragón. Pero antes de comenzar se les hará comparecer ante el Emperador, que es el juez de honor en el campeonato, a los escorpiones supervivientes del combate de la noche anterior para explicar los motivos que les llevaron a realizar tan cobarde acto.

El Emperador decidirá expulsar al Clan Escorpión de los Juegos Esmeralda y fijará una charla con el líder del clan para que le dé su versión de lo ocurrido y así poder dictar un castigo justo.

Parece ser que la misión de los PJs ya está cumplida así que puede ser un buen momento para que se diviertan un poco y disfruten de la satisfacción del trabajo bien hecho. Durante la tarde León y Fénix se vuelven a reunir.

## Quinto día:

La mañana comienza con muy buenas noticias, parece ser que la alianza se ha producido. Esta noticia la da el Emperador en persona e invita a todo valiente que quiera, ha unirse con la expedición común que partirá hacia la frontera de la Tierra Oscura, en el momento que finalicen los Juegos Esmeralda.

Al atardecer se celebra la última prueba, en honor de la casa Fénix. Se trata de una prueba para Shujenga, en ella han de construir un espectáculo ilusorio de luces y color. A su vez se aprovecha esta prueba como acto de clausura. Durante el transcurso de esta, el samurai león que contrató a los PJs les invita personalmente a que le acompañen hasta la frontera para luchar con Fu Leng...

...pero eso será otra aventura.

## Otras opciones:

Si lo prefieres los jugadores:

-Pueden formar parte de algún clan y tomar parte en las pruebas de los Juegos Esmeralda.

-También podrían ser los escorpiones que intentan sembrar la discordia con la intención de que su clan suba en la escala de poder de Rokugan.

-Pueden ser el grupo de ninjas ex-miembros del Clan Cangrejo que quieren boicotear los juegos como represalia por la pasividad del Imperio ante el avance de Fu Leng.

En fin, como de costumbre, el límite lo pones tu.

