

EL SÉQUITO FÚNEBRE DEL TENGU

MÓDULO LEYENDA 5 ANILLOS

El séquito es un módulo ambientado en el periodo de guerras civiles del Japón feudal (S.XII-XV) pero de una forma lo suficientemente genérica para permitir su adaptación al mundo más fantástico de «Legend of the Five Rings», y probablemente a otras ambientaciones de fantasía heroica (Pendragón, Runequest, AD&D, etc...). Dentro de la historia principal se incluyen cuatro escenarios cortos opcionales (El deber de un prisionero, El valor de una vida, Kirisute Gomen y Cinco Caballos al alba) que permiten ampliar la historia principal y acomodarla a tu propio gusto.

■ Raúl Tardón Rodríguez

Un joven gran señor con el mandato del cielo tenía como consejero y fiel general a su tío, en la mutua confianza y amistad de sobrino y tío el clan creció en tamaño, en la plenitud de la dicha general la tierra que los vio crecer no podía dar mejores frutos, y el mejor de éstos fue la noble dama Hisako...

Triste es saber que por una única mujer tuvieron que morir tantos hombres pero señor y vasallo, sobrino y tío, la codiciaron hasta el punto de alzarse en armas con sus tropas el uno contra el otro, sin atender a razón de honor, familia y piedad, llegando a devastar su territorio hasta la extenuación.

Los santos sacerdotes guerreros de las montañas no pudieron quedarse impasibles contemplando la ruina de la tierra, la sangre derramada, por lo que gracias a su prestigio y piedad consiguieron de ambas partes un encuentro de paz en el bosque sagrado de Henro...

Pero no hay paz en el corazón de un joven lujurioso, sólo fuego.

Y las llamas encendidas por el ejército del joven gran señor Kotaro rodearon al viejo general Toma y a los monjes Yamabushi cuando esperaban en el lugar que habían convenido, los supervivientes que consiguieron salvar el fuego fueron masacrados por los soldados, y la tierra de aquel lugar quedó negra para siempre.

Pero la noche de bodas del asesino fue interrumpida por un ejército de fantasmas y sombras del ejército Yamabushi.

Los difuntos gritaban su horrible crimen y extendían la locura entre los moradores de la fortaleza, éstos al intentar defenderse presos del pánico sólo alcanzaban a matarse entre ellos y de la masacre sólo escapó un joven soldado ronin que emprendió el camino hacia el oeste hasta llegar a nuestras tierras...

-De los anales de Tengu-

Sobre los personajes jugadores

A pesar de que en las ambientaciones de corte japonés medieval el personaje más común sea el samurai esta partida al centrarse en el séquito fúnebre que acompaña a un noble puede jugarse también con sacerdotes, funcionarios de la corte, campesinos que han sido elegidos por su pueblo para presentar los honores al difunto señor, y en general una gran variedad de personajes de diversas ocupaciones...

Introducción

Los jugadores de manera directa (soldado, funcionario) o indirecta (campesino, mercenario, sacerdote) trabajan para el clan de la zona, liderado por un patriarca a quien todo el mundo ha llamado siempre «Ten-gu» (demonio) por petición del mismo.

Después de 30 años como autori-



dad máxima el Demonio sigue siendo un gran desconocido ya que él siempre se ha mostrado secreto respecto a sus orígenes, pero lo que todo el mundo sabe sin duda es que cuando llegó a la región no era más que un «Musa Shugyosha», un guerrero errante, que con su enorme habilidad en la guerra (y según algunos también debido a sus conocimientos esotéricos) logró liderar a un entonces débil clan hasta la liberación del yugo de la familia Aizu, siendo recompensado por ello con la primacía del clan tras la muerte del patriarca Sokaku. A lo largo de los años ha sido legendaria su fiereza y valor manteniendo las fronteras, pero también su gran frialdad para con toda la gente que le rodeaba y que a pesar de adorarle hasta el extremo no ha conseguido de él ninguna señal de aprobación o afecto. Ahora los años han marcado su cuerpo dejando sólo una triste sombra de lo que fue y ya llega el momento de traspasar el poder a sus ansiosos hijos...

Capítulo 1: En el que se elige el séquito

La tensión se respira en el ambiente ya que las fuerzas de Tengu le han abandonado totalmente en cuestión de semanas, algo que es de conocimiento público -al menos entre la gente de palacio- debido a que sus concubinas han abandonado la zona de aposentos del patriarca, además el Demonio ha sido incapaz de pronunciar una palabra desde hace un mes con lo que muchos le atribuyen demencia senil, sin duda ahora sería el mejor momento para que atacaran los vecinos... Ante esta situación se ha convocado de forma no-oficial una reunión de los hombres de confianza de la familia (alcaldes de pueblos, aliados, funcionarios, soldados...) para mostrar oficialmente su apoyo en las presentes circunstancias y es aquí donde sería más fácil introducir a los jugadores.

Durante esta reunión cada representante de las facciones aliadas más importantes hace un pequeño discurso sobre su eterna fidelidad y entrega un obsequio (lo que podría ser interpretado por los jugadores), la escena está presidida por un Tengu inmutable y sus tres hijos (Kenji, Morihei y

1er Capítulo Opcional: El deber de un prisionero

Hace días fue capturado un espía (Takeda) y a pesar de la tortura no ha dejado ir a que clan pertenece y en un momento de tanta tensión política se ha convertido en una molestia aparcada, el problema ha surgido cuando Takeda consiguió escapar del calabozo hasta la sala de reunión reclamando una oportunidad para preservar su honor, lo que equivale a una declaración de duelo abierto para ganarse no la libertad, sino poder cometer seppuku en vez de ser ejecutado por el verdugo.

Una modalidad de duelo común en la época, y que si quieres puedes usar para dar ventaja a uno de los personajes porque tiene mejor iniciativa, consistía en que los participantes estaban sentados frente a frente, a un par de palmos de distancia, con la espada enfundada a un lado. El reto se basaba en desenfundar antes que el otro y apuntar al cuello, pero con la dificultad añadida de que al ser tan escasa la distancia el desenfunde tenía que hacerse apuntando la vaina hacia arriba porque no había espacio para hacerlo en horizontal lo que retrasaba mucho el movimiento y requería maestría en el iai-do/jiai-jitsu (el arte de desenfundar la espada y matar de un solo golpe).

Cualquiera puede responder al duelo para preservar el honor de la familia -lo que sería una buena manera de ser reclutados para el séquito-, varias personas se presentarían voluntarios, él irá derrotando a todos en un combate cuerpo a cuerpo (no se pueden dar armas a un enemigo) hasta que se enfrente que se enfrente a algún jugador, si ningún jugador se presenta conseguirá el derecho al seppuku...

Pero durante el seppuku, con el cuchillo destinado al suicidio, mata rápidamente al encargado de decapitarle para ahorrarle sufrimientos, roba el arma y emprende la fuga -el primer deber de un prisionero- por todo el edificio matando a todo el que se le pueda impedir y mostrando una gran habilidad con la espada, la captura del prófugo es de nuevo otra oportunidad para conseguir méritos...

Otra opción muy interesante para este capítulo es darle el personaje de Takeda a un jugador, y que o bien al ir a cometer seppuku o que al mostrar una gran voluntad para vivir después de ser capturado de nuevo es liberado por el mismísimo Tengu impresionado por su coraje, a condición de que le prometa formar parte de su séquito.



EL SÉQUITO FÚNE

20. Capítulo Opcional: «El valor de una vida»

Un diplomático de otro clan se acerca al grupo del séquito para comunicarle que él sabe por qué el mapa está en blanco, algo que sabe gracias a unas fuentes indeterminadas, y está dispuesto a ayudarles con él a cambio de que prometan por su honor hacerle un pequeño favor a su familia... Les contará que hace un año, durante un sitio enemigo a la fortaleza donde guardaba el clan gran número de sus impuestos, Munemitsu, el general de la misma, mató a su lugarteniente -sobrino del diplomático y hermano del general- y posteriormente rindió la fortificación a cambio de conseguir paso franco para él y sus hombres, quienes a pesar de querer luchar contra el enemigo no pudieron incumplir las ordenes de un superior. Cuando intentaron vengarse del traidor éste huyó hasta un pequeño santuario sintoísta y se hizo monje, con lo que a pesar de merecer un castigo sería altamente deshonroso para la familia matar a uno de los suyos y que además es monje, por lo que quieren que el grupo haga el trabajo sucio, considerando además que al formar parte del séquito de Tengu serán uno verdugos del nivel social suficiente como para ajusticiar a un miembro de su clan...

Si aceptan el encargo el diplomático revelará que el mapa está escrito con un extracto de un musgo, que se haría visible si mojaran el mapa con agua salada, y que éste es un truco viejo que solían practicar varios clanes del este cuando creían tener espías infiltrados.

Podrán intentar matar a Munemitsu a lo largo del recorrido como séquito, haciendo una pequeña escala en el templo, que está situado en la gruta de una playa. El antiguo general sabe que sus días están contados, pero si los jugadores no le sorprenden (disfrazándose de peregrinos, mientras duerme, etc...) intentará razonar con ellos diciendo que rindió la fortaleza porque consideraba que el centenar de vidas de sus hombres era «mucho más importante para el futuro de la familia que los impuestos de un año», aunque si no le queda más remedio será capaz de defenderse con gran maestría haciendo uso de un simple bastón de madera, intentando incapacitar -no matar- a los jugadores para obligarles tras la derrota a mentir al clan de Munemitsu diciéndoles que le han ajusticiado.



Takuma), quienes intentan cada uno hacer los mayores cumplidos a los oradores. Todo es muy pomposa y artificial hasta que el patriarca sorprende a todos diciendo:

«Mañana marcharé a morir a la tierra de mis antepasados, quiero ir acompañado por un séquito pequeño pero digno de mí, ordeno que mis hijos se queden aquí eligiendo el más capaz para sea el nuevo patriarca, a todos gracias por vuestra fidelidad, adios»

El silencio es generalizado, de no ser por la estricta etiqueta habría seguramente una explosión de comentarios cruzados y de hecho todo el mundo esperará a marchar para poder hacerlo, apartir de aquí los jugadores deberán conseguir formar parte del séquito ya que éste representa el mayor honor posible y puede producirse de la siguiente manera:

- son considerados los mejores «Yojinbo»s (guardaes-paldas) de entre la tropa
- son sacerdotes y pueden oficiar un sepelio
- tenían mucho trato con Tengu
- tienen un cargo honorífico (embajador de otro clan, alcalde, juez, maestro de la espada)
- tal vez son jóvenes inexpertos pero hace dos meses Tengu se fijó en algo que hacían y Tengu mantuvo públicamente una breve conversación con ellos, lo que es visto por los demás como muestra de simpatía...

Capítulo 2: «La carta»

El grupo seleccionado para hacer de escolta es llevado ante la presencia del Demonio en sus aposentos, allí un criado les hace entrega del mapa con el itinerario del viaje, que el propio Tengu ha realizado. En caso de que juegues el segundo capítulo opcional lo sorprendente será que el documento que les entregan está aparentemente en blanco a excepción de una esquina en la que consta el sello del clan (si no quieres alargar de esta manera la partida el mapa es completamente normal). El criado será incapaz de contestar ninguna duda ya que sólo obedece las indicaciones escritas por el Tengu.

Posteriormente cada uno de los hijos se acercará a alguno de los jugadores para agasajarlos y convencerlos para que colaboren de su parte. De hecho todos van detrás de la posesión de un amuleto de Tengu, un extraño saquito que ha colgado siempre de su cuello y que nadie sabe que contiene, pero que según los ru-

mores sería la fuente de su gran capacidad como líder en sus primeros tiempos como ronin.

Kenji- le pide al jugador que se las ingenie para informarle constantemente del paradero de su padre para poder asistir a su entierro a pesar de que tenga ordenado quedarse en el castillo

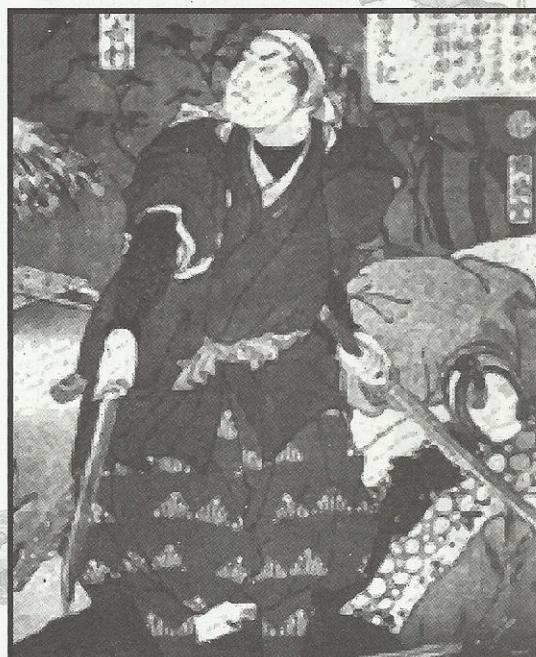
Morihei-pretende que alguien convenza a su padre para que le legue su objeto de poder

Takuma-pagará y hará lo que sea para que alguien le obtenga por cualquier manera (robo, asesinato, etc...) el saquito

Capítulo 3: «El viaje»

Durante este viaje a la región del Tengu, montarán unos lujosos caballos con insignias del clan pero al cabo de pocos kms el demonio exigirá que cambien de montura y eviten todo lujo excesivo. En las paradas que hagan en el trayecto el patriarca se negará a comer, estando cada vez más consumido, el paisaje a su vez una vez se vayan acercando a su destino también irá tornándose en moribundo. Si intentan arrancarle una conversación al difunto será muy difícil que lo consigan porque aunque el tema de la conversación le interese en cuanto lleve un par de frases empezará a temblar y a alucinar, aunque podrá recuperarse. Si encontrarán en el camino algún peligro sorprendentemente el anciano recuperará durante esos instantes gran parte de su energía y luchará como un maestro de la espada y la lanza.

Esta parte de la historia es la que queda más libre, te ofre-



BRE DEL TENGU

ce mos algunos encuentros opcionales, desarrollando uno en concreto, Kirisute Gomen.

-Encuentran a un grupo de refugiados de guerra, cuyo poblado ha sido pasado por el fuego por las tropas del Tengu en una de sus últimas decisiones. Sin reconocerlos una viuda intenta que le compren a su hija pequeña ya que le supone una carga ya que quiere ir a la capital a trabajar como prostituta.

-Un viejo soldado del ejército del Tengu viaja hacia la capital dispuesto a suicidarse delante del palacio de su señor para protestar ya que falta comida en su pueblo

-Después de una jornada de fuertes nieves llegan a un manantial de aguas termales donde pueden bañarse como hacen varios monos, si descansan allí varios monos les robarán algunas posesiones, incluido el saquito del Tengu, aunque él no se ha percatado debido a que con los vapores se ha quedado dormido. Si persiguen a los monos éstos les llevarán hasta «el rey mono», un gigantesco simio ciego al que capaz de hablar y que puede contarles que ya conoció al Tengu cuando era un joven soldado prometedor que huía de la muerte de su tierra, también les podrá desvelar algunas pistas de lo que sucederá en el último capítulo (por ejemplo haciendo una referencia velada al veneno que le ha estado matando y dándole fuerzas desde que era joven) además de devolverles las cosas sustraídas (y regalarles otras cosas perdidas por otros incautos)

Capítulo 4: «La vuelta a casa»

Llegarán a una región en que la tierra se ha vuelto negra como el carbón, posteriormente se encontrarán con una fortaleza derruida, llena de viejos cadáveres de soldados, si investigan comprobarán que la batalla se produjo dentro de un mismo bando. El Tengu se mostrará muy emocionado cuando comunique a los jugadores que ya han llegado a su destino y por primera vez en much tiempo será capaz de matener una conversación amistosa al mismo tiempo que se toca frecuentemente la bolsita que pende de su cuello. Esa misma noche harán una cena copiosa mientras que el anciano les comienza a explicar la historia de la fortaleza (los anales del Tengu) y convida a los jugadores a beber de una bota de calabaza que llevaba guardada. Con la fiesta, la historia y la bebida los jugadores duermen...

Al despertarse se darán cuenta que desde lo alto de las derruidas murallas les rodean unas fantasmagóricas figuras de los monjes Yamabushi entonando un ensordador mantra:

«El Traidor era joven / El Traidor es viejo / ¡Kotaro! ¡Kotaro! / ¿qué cambia / si la culpa es eterna?...»

Un joven señor feudal, vestido acorde al ceremonial del seppuku (Kotaro/Tengu) y con los rasgos del Tengu, se encuentra moribundo mientras que de una herida en su abdomen (muy parecida a una de seppuku) sale la sombra de un anciano samurai (el espíritu del general Toma):

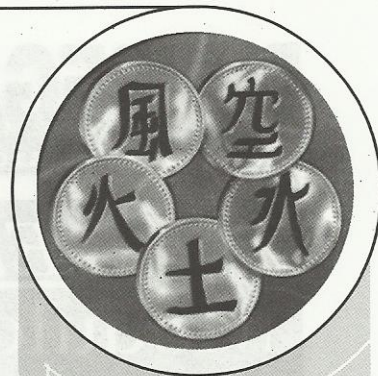
«Eras mi débil señor, cuando estabas moribundo mi deber era salvarte, ahora valiente soldado ves al cielo o al infierno, ¡me da igual!, yo quiero seguir viviendo....»

A partir de aquí el fantasma del general intentará poseer a alguien del grupo como hizo con el Tengu (la posesión quiere decir que se fundirá con la personalidad del jugador y le aportará sus conocimientos), los jugadores pueden resistirse de diversas maneras, bien porque hay algún sacerdote que lo pueda exortizar,

bien porque si luchan contra él se dan cuenta que cualquier golpe que le den (difícil pues es un espadachín formidable) repercute en el Tengu, por lo que si acaban el ritual de seppuku decapitando a su señor el fantasma será exortizado.

Si no lo consiguen exortizar uno de los jugadores pasará a mezclar sus características con las del general Toma, por lo que ya no será exactamente su mismo personaje, por lo que podrá elegir si continuar jugando a esta amalgama o crearse uno nuevo.

A la mañana siguiente al despertarse al alba verán que el anciano se ha suicidado, si un jugador ha mantenido informado a Kenji éste no tardará más que un par de horas en llegar, la pelea entre los hermanos por los restos del padre puede significar el comienzo de una guerra civil.



3er Capítulo Opcional: «Kirisute Gomen»

(Kirisute Gomen es el término para definir el derecho tradicional que tiene un samurai para matar a cualquier persona que crea que le ha faltado al respeto). Durante el viaje un campesino de la zona les cuenta que ha rematado a un soldado enemigo herido que encontró en sus campos, ahora intenta vender sus armas y armadura, los jugadores comprueban para su asombro que éstas son de un lujo extremo y tras leer un grabado en una espada (el campesino no sabe leer) descubren que pertenecían al joven príncipe primogénito del clan rival. Si piden ver el cadáver les llevará hasta su tumba recién cavada al lado de su casa. En cuanto el Tengu comprueba que es verdad decapita de un único golpe centelleante de espada al campesino delante de su familia al creer que ha faltado al honor al haber matado a un herido, que además pertenecía a una casta superior, el hijo mayor del campesino (14 años) al ver esto le roba el arma a uno de los jugadores y se dispone a matar al Tengu....

4o Capítulo Opcional: «Cinco flechas al alba»

En éste capítulo opcional el anciano ha dejado escrito en el suelo con su sangre el siguiente texto:

«Esta tierra no renacerá hasta que mi maldito cuerpo no descanse en X (el número de jugadores más dos) partes a cinco flechas de distancia de aquí, en cinco direcciones diferentes»

Cuando lean esto llegará una anciana (Hisako) acompañada de un hombre maduro, Takashi (su hijo con Kotaro/Tengu) que sin mediar palabra comenzará a despedazar el cuerpo con la espada del mismo, si alguien se opone tendrá que vérselas con su hijo aunque procurarán convencer a los jugadores sin ejercer violencia. Posteriormente cada uno de ellos en direcciones diferentes debería caminar el espacio de cinco flechas hasta encontrar un lugar donde enterrarlo. Es muy probable que los jugadores no tengan suficientes arcos, eso no es problema porque entre los restos de los soldados se encuentran cinco arcos milagrosamente conservados.

Los diversos lugares donde aterrizan las flechas pueden ser una gran fuente de encuentros y aventuras cortas. Por otra parte Takashi espera que a la muerte de su padre le sea posible recuperar la tierra que ahora empieza a renacer, por lo que puede ofrecer un puesto en su joven clan a los jugadores (especialmente si los hermanos acaban llevándose mal con ellos o entran en guerra civil). Si alguien mira dentro de la bolsita del Tengu encontrarán arena negra y algo rojiza con restos de la sangre de los soldados de su antigua fortaleza, nada más y nada menos que lo necesario para un buen líder.