

Un pueblo en peligro

○○○T .xλoπiδvσuμxootλxμzny

M Ó D U L O

Esta breve aventura para *La Leyenda De Los Cinco Anillos* está pensada como una situación de transición entre dos puntos de una campaña. Es un "alto en el camino", y puede ser introducido sin demasiados problemas en cualquier ámbito. Pese a que originalmente lo situé en tierras Escorpión, puede ser ubicado en cualquier zona del Imperio sin cambiar prácticamente nada. Está diseñada para un grupo de 3 a 6 jugadores.

Si crees que hay algún parecido entre esta historia y *Los Siete Samurai* de Kurosawa Akira, no es ninguna coincidencia. Perteneció a un grupo de aventuras breves que preparé basadas en las películas del Emperador del Cine Japonés.

Desafío

Los PJs van de camino a algún sitio (tal vez Ryoko Owari), pero sin prisa. No hay ninguna urgencia para llegar. Están disfrutando del viaje. De tanto en tanto, alguna patrulla ocasional los detiene para pedirles sus papeles de viaje, pero apenas nada más interesante les sucede en el camino. Están cruzando tierras Escorpión y todo parece ser sencillo y tranquilo. En una encrucijada del camino imperial con senderos de tierra, ven a tres heimin (campesinos) que, lejos de apartarse del camino ante la proximidad de los samurai, se arrojan en medio y los saludan con las siguientes palabras:

"Konnnichi-wa Samurai-sama. Os rogamos que perdonéis nuestro atrevimiento y nos atrevemos a pedirnos muy humildemente que atendáis nuestras suplicas, pues un terrible destino pesa sobre nuestro pueblo y necesitamos la ayuda de los agraciados por Amaterasu lo más urgentemente posible."

Cualquiera de los PJs que tire por Conciencia + Sinceridad y supere una dificultad de 15 se dará cuenta de que lo que dicen es absolutamente cierto, y es patente el nerviosismo y la tensión en sus voces. Si deciden pasar a través de ellos y pisotearlos por atreverse a interponerse en su camino, bien, deja la aventura, quítales un par de puntos de honor a los Dragón, Unicornio y Escorpión del grupo (los dos primeros por su relación normalmente respetuosa con los Heimin y el ter-

cero por que son campesinos de sus tierras y puede estar negando un servicio a su clan) y sigue con la campaña que tenías prevista. La alternativa es que decidan escucharlos. Si es así, uno de los campesinos proseguirá:

"Domo arigato gozaimasu por vuestra paciencia, samurai-sama. Veréis, nuestro pueblo, que está muy cerca de aquí, se ha visto sometido al ataque de unos terribles bandidos, ronin que viven del fruto del trabajo de los demás y que nos roban hasta lo que es necesario para sobrevivir al invierno que se acerca. En su último ataque, mataron al karo de nuestro Daimyo, que se hallaba en el pueblo para in-

Leyenda de los 5 Anillos

vestigar qué había sucedido. No nos hemos atrevido a pedir la ayuda de nuestro señor porque de todos es conocida su irritabilidad, y si lo molestamos, tememos por nuestras vidas. Las daríamos gustosos a su servicio, pero perderlas sin sentido, tan solo por ser portadores de malas noticias, nos parece sembrar arroz en seco. *Onegai shimasu, samurai-sama*, ayudadnos en esta difícil situación. Poco es lo que os podemos ofrecer, aparte de nuestra gratitud y oraciones, pero todos los pueblos de los alrededores sabrán de vuestra buena acción."

Si se deciden a acompañar a los campesinos y ayudarles en este problema, Tako, que así se llama el que ha estado hablando todo el rato, los guiará por uno de los senderos de tierra. Si alguno de los PJs supera una tirada de Conciencia + Sinceridad de dificultad 25 (deben decidir ellos que quieren tirar, no se lo indiques tú), verá rápidamente que, pese a que la mayoría de la historia es cierta, hay algo que no acaba de ser verdad del todo. Si los samurai resultan ser más ruines de lo que esperabas y quieren algo a cambio de sus



servicios, Tako sugerirá que tal vez pudiera conseguir algunos koku para los samurai, reuniendo las reservas del pueblo. En cualquier caso, para continuar con la aventura es imprescindible que acompañen a Tako al pueblo.

Foco

Cuando llegan al pueblo, el paisaje que se abre ante sus ojos es el de un grupo de casitas de campesinos, situadas a ambos lados de un camino de tierra, detrás de las cuales se pueden ver extensos arrozales, probablemente el medio de vida de la localidad. Las casas son modestas para lo que es-



tán acostumbrados los samurai, pero presentan un aspecto bastante decente, lo que hace pensar en una relativa prosperidad. Cuando Tako llega al pueblo acompañado de los samurai, anuncia a voz en grito: "¡Han venido los samurai!". La escena que se sucede a continuación es más propia de un día de fiesta que de la vida cotidiana de un humilde pueblo heimin. La gente sale de sus casas, vitoreando a los recién llegados. Hay quien incluso se atreve a tocarlos, inclinándose repetidas veces mientras repite una y otra vez: "*Domo arigato gozaimasu, domo arigato gozaimasu*".

Tako los guía hasta un edificio un poco más grande que el resto, la casa del jefe del pueblo, y allí los presenta a éste, un hombre ya anciano. Se llama Senko y él les explicará la situación al tiempo que los aloja en la mejor casa del pueblo, la suya. Senko, poco más o menos, repetirá las palabras que ya han oído los samurai. Los bandidos ya han atacado en tres ocasiones el pueblo, llevándose las cosechas y a algunas de las mujeres. En su último ataque, hace ya dos semanas, mataron al *karo* enviado por el Daimyo de estas tierras para supervisar qué se podía hacer con este problema. Uno de los hombres del pueblo, arriesgando su propia vida, ha conseguido descubrir la localización de la guarida de los bandidos, y ha averiguado su número: son unos quince. Planean atacar el pueblo en una semana, y aca-

bar de llevarse lo poco que ya les puede quedar. Los habitantes del pueblo están dispuestos a luchar si los samurai les indican qué deben hacer. Nuevamente, una tirada de Conciencia + Sinceridad de dificultad 30 revelará que hay algo oculto en lo que dice Senko.

Si superan una tirada de Percepción de dificultad 10, los PJs se darán cuenta de que no hay ninguna mujer joven en el pueblo. En realidad, los campesinos las han escondido, temiendo que los samurai se encapricharan de alguna de ellas. Se hallan en un viejo molino, que dista unos 200 metros del pueblo. El molino, aparentemente, está abandonado, pues el río que pasa por su lado lleva muy poca agua. Si alguno de los samurai pregunta por las mujeres, le responderán que todas las jóvenes fueron secuestradas por los bandidos, a excepción de unas pocas que han sido enviadas con familiares que viven en otros pueblos.

A partir de aquí, lo que se espera de los samurai es que preparen la defensa del pueblo contra el inminente ataque de los bandidos. Tal vez alguno de ellos sugiera atacar a los ronin en su base, pero los campesinos se negarán a ello. No quieren abandonar sus casas, temiendo perderlas, y se negarán a revelar el emplazamiento del escondrijo de los bandidos, según ellos por temor a que los samurai vayan a atacarlos al campamento, muieran en el intento y las represalias sean terribles. Lo mejor es que cuando lleguen los bandidos se encuentren con una defensa fuerte e inesperada.

Deja los preparativos de la defensa completamente en manos de los jugadores. Si es necesario, dibuja un plano del pueblo (diez o doce casas situadas a ambos lados de un camino, con arrozales detrás de ellas y un molino situado a unos doscientos metros al este del pueblo, al lado de un río casi completamente seco) y que ellos sitúen a sus "tropas", que les enseñen cuanto necesitan saber. Unas cuantas tiradas de Inteligencia + Batalla o de Percepción + Batalla les ayudarán a colocar a sus efectivos de la mejor forma posible. Una vez está todo dispuesto, solo queda esperar.

Golpe

Llega el día esperado. Un explorador (si los samurai se han olvidado

de enviarlo, lo habrá hecho el jefe del pueblo) llega corriendo por la mañana anunciando que se acercan los bandidos. Refleja el caos que se organiza en el pueblo. Toda la preparación parece irse al traste al instante. Todo el mundo corre, grita, se esconde... Alguno de los samurai deberá conseguir llamar la atención de los campesinos (la ventaja *Voz* le puede ser muy útil) con una tirada de Conciencia + Batalla de Dificultad 20. Debe sobreponer su voz al griterío y a la confusión reinantes y reorganizar a las "tropas".

Una vez esté todo el mundo en su sitio (haz que les cueste bastante, al fin y al cabo, no son más que campesinos asustados), que todos los PJs tiren por percepción, dificultad 10. Verán que se acerca un grupo de hombres a caballo.

Todos a excepción de uno llevan armadura ligera y máscara, y lucen el mon del Clan Escorpión y el de la familia Bayushi. El único que no lleva armadura, cubre su rostro con un pañuelo profusamente ornamentado, y el mon de la familia Soshi se ve claramente en su kimono.

Sin duda, los samurai desearán desmontar la defensa y recibir a los samurai de forma digna. En ese momento, uno de los campesinos le dirá algo a Tako, que durante todo este tiempo habrá estado pegadito a los samurai. Tako se dirigirá a los PJs y le dirá: "Kikuchiyo dice que son los bandidos, que se han disfrazado, pero que reconoce la cicatriz que marca la cara del que va sin armadura. Es su jefe. Sin duda han sabido de alguna manera que nos preparábamos para recibirles como se merecían y pretenden engañarnos." Si hasta aquí los PJs (benditos inocentes) todavía no han hecho una sola tirada de Conciencia + Sinceridad, sugiéreles que la hagan. Si ni su Conciencia ni su Sinceridad son ninguna maravilla y no la pasan, pues nada, que siga la batalla. La Dificultad esta vez es solo de 20.

Los que se acercan por el camino, son Escorpión de verdad. Si los PJs deciden hablar con ellos, los campesinos intentarán convencerlos de lo contrario. Si no lo consiguen, discretamente empezarán a desaparecer, a escabullirse por donde puedan. Ha-

blando con los Escorpión, los PJs descubrirán que han sido vilmente engañados por los heimin (¿o se habían creído que por ser campesinos eran incapaces de cualquier intriga?).

En realidad, fueron los propios campesinos los que mataron al *karo*, para no pagar los impuestos, y el grupo de Escorpión que se acerca por el camino, viene a investigar lo sucedido. En caso de que la batalla se lleve a cabo, haz tres tiradas en la Tabla de Batalla, en la situación de "Perdiendo" (pág. 114 del manual básico). Los Escorpión ganarán la batalla, sea cual sea el resultado de las tiradas. Al fin y al cabo, son 15 samurai entrenados para el combate.

Aceptarán la explicación de los samurai supervivientes de que han sido engañados por los heimin. Sin embargo, ninguno de ellos volverá a ser bien visto en tierras Escorpión, perderán 4

puntos de Gloria y si hay algún Escorpión entre ellos se le sugerirá amablemente que quizá deba hablar con su Daimyo al respecto de lo ocurrido (lo que conducirá al pobre infeliz crédulo al seppuku o a acabar como Ronin, en el mejor de los casos).

Si tras hablar con los Escorpión piden permiso para participar en el castigo del pueblo por la ofensa recibida, éstos se mostrarán completamente de acuerdo con semejante petición, en cuyo caso los PJs ganarán un punto de Honor (al fin y al cabo la Venganza es uno de los puntos básicos del Bushido).

Por Mirumoto Jinto

