



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 Iajutsu. (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

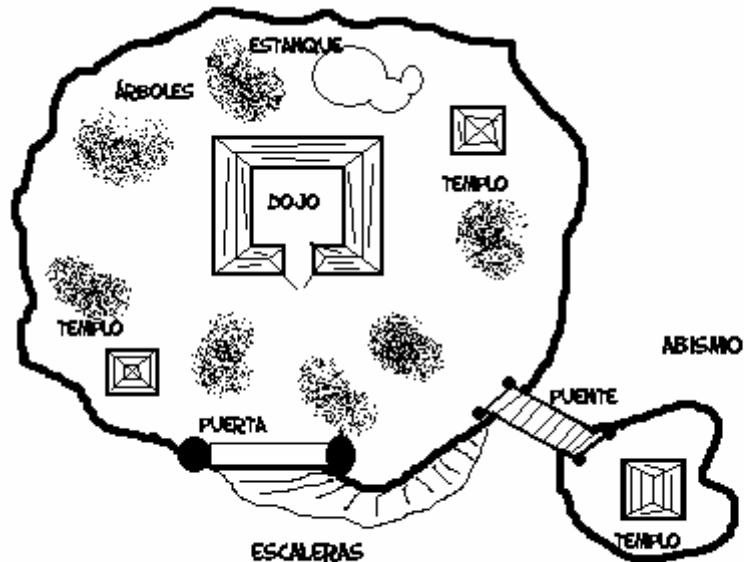
Vacío 2 Tetsubojutsu 2; Otras 2; Dificultad para ser golpeado 15

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

