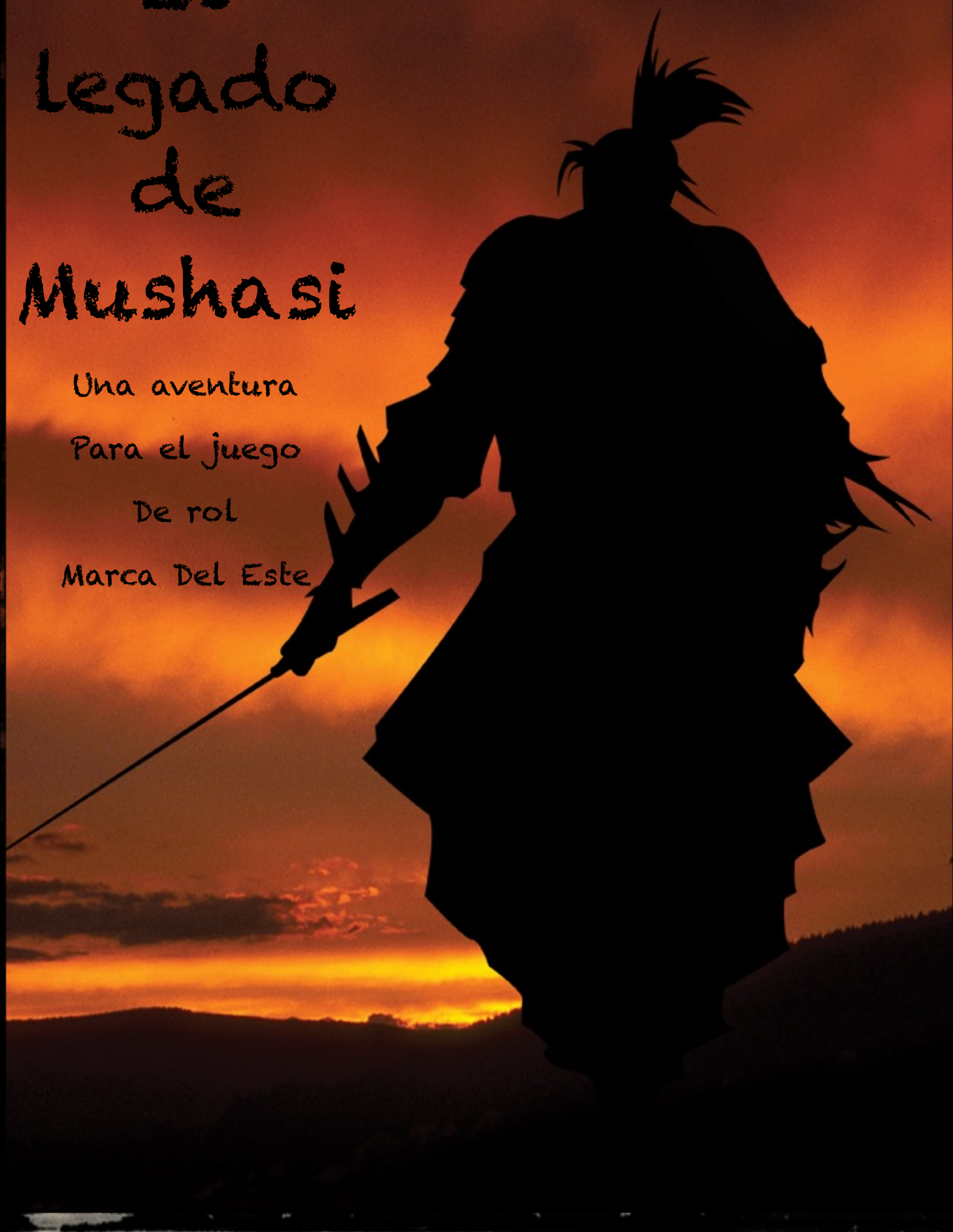


EL legado de Mushasi

Una aventura
Para el juego
De rol
Marca Del Este



El legado de Mushasi

Esta aventura está nivelada para 4 jugadores de nivel 5. Hay escenarios, no obstante, que tienen un nivel épico, si se enfrentan de manera directa.

Introducción.

Esta aventura está dedicada a Miyamoto Mushasi. Probablemente nació en 1584, en la población de Miyamoto, provincia de Mimasaka, en Japón. Cuando Musashi tenía 16 años, abandonó su casa para comenzar un peregrinaje en el cual perfeccionó sus habilidades a través de numerosos combates, tanto en luchas individuales como en batallas. Finalmente se asentó cuando tenía 50 años, ya que consideró haber aprendido todo lo que podía aprender a base de vagabundear. En ese periodo de la Historia de Japón hubo muchos guerreros embarcados en peregrinajes similares, algunos en solitario, como Musashi; otros bajo el patrocinio de alguna escuela de lucha o algún señor feudal.

Durante todo este periodo de su vida, Musashi se mantuvo relativamente aparte de la sociedad, dedicándose exclusivamente a la búsqueda de iluminación a través del Camino de la Espada. Dedicado solamente a perfeccionar sus habilidades, vivió de una forma bastante precaria, vagabundeando por

el país y durmiendo al raso en lo más frío del invierno, sin preocuparse de su aspecto físico, ni tomar esposa, ni dedicarse a ninguna profesión, aparte de su propio estudio.

Una vez se asentó escribió el libro de los cinco anillos, durante un retiro en una cueva, un manual completo sobre estrategia y esgrima.

La vida de Miyamoto Mushasi ha sido tomada como inspiración de esta aventura y el diario que se menciona sería el libro el que más tarde se convertiría en el libro de los cinco anillos. Allí donde vayan los jugadores encontrarán a PNJ que conocen historias de Mushasi y sus legendarios viajes.





Los Claros en el Bosque de Norbumgrim

Los jugadores pueden haberse conocido perfectamente en el camino, movidos por el afán de aventuras, ganas de acumular riquezas o la motivación que ellos elijan.

Después de vuestra última aventura, os paráis a descansar en el primer claro del bosque que encontráis a las afueras del pueblo de Norbumgrim. La tarde ha dado paso rápidamente al ocaso y anochece antes de que os halláis dado cuenta.

Una vez que el grupo ha acampado, el fantasma de Mushasi aparecerá y conducirá a unos de los aventureros a su tumba. Estas palabras resuenan en la cabeza del aventurero: *Ayúdame, entrega mi diario al rey de Nord. A quien merezca ser el rey de Nord...*- Sabéis que la isla de Nord se encuentra al Norte de Norbumgrim - Dentro de la lápida sin señales que no había sido advertida antes, encontrarán sólo el diario de Mushasi. Una vez que el diario ha sido descubierto, nuestros héroes sufrirán el ataque de un grupo de ninjas. Se centrarán en principio en el aventurero que tenga en su poder el libro.

Ves como se acerca un hombre vestido de negro de uno de los extremos del claro. Se acerca lentamente. Ves como se lleva la mano a boca. Acabas de darte cuenta de que te ha disparado una cerbatana.

Ninja aprendiz (número de enemigos 10)

CA – 7 - DG – 2

Ataque: Katana – 1d/6 +1 daño (arma de muy buena calidad)

Cerbatana – 1d/4 daño (veneno paralizante)

Granada de humo – (Automático)

Salvación: Guerrero nivel 3

Moral: 12 (Su moral puede reducirse a 8 en el caso de que sólo queden vivos uno o dos)

Alineamiento: Caótico.

PX: 100

Tesoro: dos o tres llevan anillos de oro con un dibujo de un cuerno.

Si son atrapados tratarán de suicidarse y acabarán con el compañero que haya sido





paralizado o hecho prisionero. En este ataque amenazarán a los aventureros pidiéndoles el diario que acaban de descubrir. En cuanto hayan perdido a la mitad de sus miembros se retirarán para reorganizarse, lanzando una bomba de humo que impedirá ver en un rango de 2 metros y se llevarán a sus muertos si pueden. Se retirarán al bosque e intentarán hacer una emboscada a los aventureros en el camino que lleva a Norbumgrim.

El pueblo de Norbumgrim

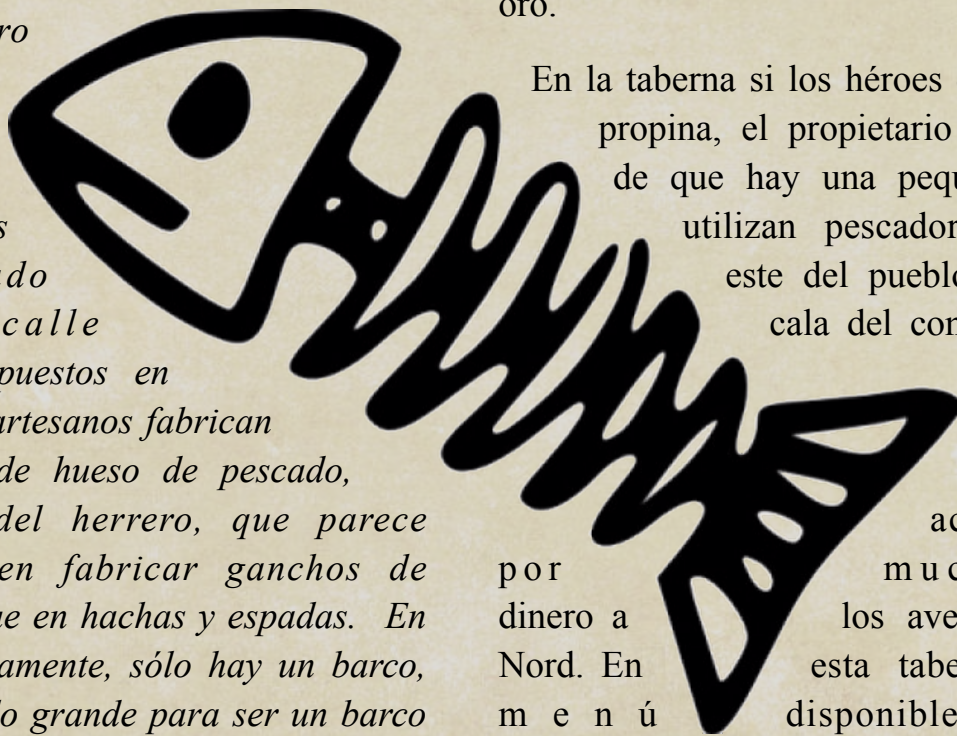
Llegáis a un bullicioso pueblo pesquero en el día de mercado. Unos puestos improvisados venden pescado frito en la calle principal, hay puestos en los que hábiles artesanos fabrican anillos hechos de hueso de pescado, pasáis cerca del herrero, que parece especializado en fabricar ganchos de pescador más que en hachas y espadas. En el muelle curiosamente, sólo hay un barco, tal vez demasiado grande para ser un barco pesquero. Al fondo del muelle, podéis oler que el menú de la posada local "El buen marinero" es seguro que contendrá.... Pescado.

Este pueblo de pescadores se ha especializado en el comercio clandestino de armas y mercancías exóticas hacia la isla de

Nord, que lleva en guerra varios años. Los dos bandos en guerra, el general Rhino y la princesa Melisa, requieren grandes cantidades de armas y alimentos y algunos en este pueblo se ganan la vida comerciando con ellos.

En el muelle se encuentra el barco de *Pete*. Algunos de los habitantes del pueblo opinan que *Pete* es un descarado pirata, pero no osan hablar demasiado alto. Si los aventureros piden pasaje a *Pete* para cruzar hasta la Isla de Nord, este les pedirá 2.000 monedas de oro.

En la taberna si los héroes dan una buena propina, el propietario les informará de que hay una pequeña cala que utilizan pescadores locales al este del pueblo, llamada "la cala del contrabandista" y de que es muy probable que acepten llevar por mucho menos dinero a los aventureros hasta Nord. En esta taberna el único disponible es pescado frito con cerveza. Si los aventureros insisten, pueden conseguir carne y vino del alijo que guardan para el contrabando, al doble del precio normal.





Cala del Contrabandista

Si los aventureros van por el camino más corto hasta la Cala, un camino que bordea un barranco junto al mar, se encontrarán con una enorme Pitón de las rocas.

Pitón de las rocas (número de enemigos 1)

CA – 6 - DG – 5

Ataque: 1 mordedura (1d4) / 1 apretón (2d4).

Salvación: Guerrero nivel 2

Moral: 8

Alineamiento: Caótico.

PX: 300

Tesoro: 1.500 mo.

Al llegar a la playa, los aventureros verán como hay un grupo de pescadores que están discutiendo y lamentándose cerca de un par de barcas de pesca.

-Buenos días, me llamo Lordham y nos estábamos lamentando hace un momento de que al parecer alguien ha robado una barca esta noche y ha roto el fondo de otras dos. Mi compadre y yo somos pocos para arreglar las barcas. Es una lástima... si al menos alguien pudiera ayudarnos le estaríamos muy agradecidos.

A cambio de ayuda para arreglar las barcas, los marineros se ofrecen para llevar al grupo hasta la Isla de Nord.

-Os podemos llevar hasta el pueblo del Delta, es el pueblo más cercano de la Isla de Nord y solemos comerciar con ellos.- Dice Lordham mientras empieza a reparar una de las barcas.

Cruzando el mar rumbo a Nord.

Si los aventureros han confiado en *Pete*, es seguro que sus hombres les atacarán para robarles todos sus bienes tan pronto hayan zarpado.

Pirata novato (número de enemigos 10)

CA – 6 - DG – 1

Ataque: Cimitarra – 1d/8.

Salvación: Guerrero nivel 3.

Moral: 8 (Su moral puede reducirse a 6 en el caso de que *Pete* sea derrotado).

Alineamiento: Caótico.

PX: 180

Pirata experimentado (número de enemigos 10)

CA – 7 - DG – 2

Ataque: Cachiporra – 1d/6

Salvación: Guerrero nivel 3.

Moral: 9 (Su moral puede reducirse a 7 en el caso de que *Pete* sea derrotado).

Alineamiento: Caótico.

PX: 200



©FFG

Pirata Pete (número de enemigos 1)

CA – 5 - DG – 3

Ataque: Cimitarra – 1d/6 +1

Salvación: Guerrero nivel 3.

Moral: 10.

Alineamiento: Caótico.

PX: 250

Pete siente debilidad por los duelos individuales, inspirado tal vez por historias de guerreros como Mushasi, y aceptará luchar en solitario con uno de los jugadores. No obstante, si *Pete* es derrotado, es probable que la mitad de sus hombres sigan luchando.

Pete guarda un pequeño tesoro en el camarote de capitán, en el caso de que los héroes lleguen a adentrarse tanto en la nave. 1 tiara de diamantes valorada en 1.500 monedas de oro, una bolsa con 200 monedas

de oro y un diamante valorado en 500 monedas de oro.

Si los aventureros han zarpado desde la playa del contrabandista, cuando lleven un par de horas de travesía verán una vela en el horizonte que parece girar y dirigirse hacia donde se encuentran. Deberán unir todas sus fuerzas para evitar que les atrapen, pero deberían ser suficiente dos tiradas de fuerza para poder evadir la nave pirata de *Pete*. La dificultad puede ser más o menos importante según valore el Narrador. Por supuesto, de alcanzarles, les pedirán todo su dinero para dejarles marchar.

El pueblo del Delta.

Ante vosotros podéis ver un pequeño pueblo pesquero, entre una pequeña montaña y la desembocadura de un río. Las últimas horas del día muestran un pacífico pueblo. El pequeño muelle está desierto. Nada más llegar y una vez que os habéis despedido de Lordham, dais unos pasos en el pueblo. Está totalmente desierto. Parece que ha sido abandonado con prisa. Hay manchas de sangre al final del muelle.

Un poco más adelante, los héroes encuentran una ventana abierta de una casa en el primer piso, donde se ven algunos papeles sobre un escritorio. Si los aventureros entran e inspeccionan los papeles se encontrarán con últimas páginas de un diario de seguramente el alcalde del pueblo.



14 de Abril

Los preparativos de la resistencia continúan sin problemas. Nuestros guerreros ya están preparados para atacar la Ciudad – Castillo de Rhino.

16 de Abril

Hemos preparado el último grupo de armas. Ya tenemos las escalas necesarias para escalar los muros. El plan se ha llevado con el mayor sigilo, pero temo que ninjas infiltrados hayan podido conocer algunos detalles.

18 de Abril

Algunas personas del pueblo han empezado a enfermar de unas extrañas fiebres. He tapiado el pozo, temo que el agua esté envenenada.

19 de abril

Casi todo el pueblo está enfermo, ahora está claro que el ataque ha sido planeado, los emisarios que enviamos a pedir ayuda al norte, a la Aldea de la Niebla, no han vuelto. Temo que hayan sido alcanzados o no puedan ayudarnos.

20 de Abril

¡El horror se abate sobre nosotros!

Ni siquiera los muertos están seguros en sus tumbas. Estoy seguro de que nos aguarda la muerte y tal vez algo peor.

Ya es tarde para abandonar el pueblo, no queda esperanza para nadie.

Si alguien lee estas líneas, que huya y no vuelva atrás la cabeza.

Nada más encontrar estas últimas líneas del diario, los aventureros empiezan a oír ruidos que provienen de dentro de la casa, como si alguien arrastrara los pies y se chocara con las paredes.

A la escasa luz que queda en las calles del pueblo, podéis ver cómo se acerca un grupo de personas. Esperad, cuando se acercan un poco más podéis ver que hay algo que no encaja. Se mueven de una manera antinatural. Os dais cuenta de que se trata de zombis.





Zombi (número de enemigos 20)

CA – 8 - DG – 2

Ataque: Garra – 1d8 daño

Salvación: Guerrero nivel 1

Moral: 12

Alineamiento: Caótico.

PX: 20

Tesoro: Ninguno.

Hay tres o cuatro grupos de zombis que vagan por el pueblo, de unos veinte miembros cada uno.

Cerca de la Iglesia está el cementerio. Si los jugadores buscan pistas entre las lápidas pueden encontrar un rastro que les conduce saliendo del pueblo y rodeando el cerro. (Hacia El Campamento tras la montaña)

Si los jugadores se dirigen al norte pueden encontrar un camino que sale del pueblo, cruzando una empalizada de madera. (Hacia El Pueblo de la Niebla)

El campamento tras la montaña.

Después de avanzar durante dos o tres horas por un sendero que aparece y desaparece entre matorrales bajos, podéis ver cómo en una hondonada hay un pequeño campamento en donde hay un nigromante y un grupo de ninjas. Parece que habéis

encontrado a los responsables de la aparición de los zombis en el pueblo.

Ninja experimentado (número de enemigos 5)

CA – 6 - DG – 3

Ataque: Katana – 1d/6 +1 daño (arma de muy buena calidad)

Arco corto – 1d/6 + 1 daño

Salvación: Guerrero nivel 4

Moral: 10

Alineamiento: Caótico.

PX: 200

Tesoro: Colgante de plata con el dibujo de un cuerno.

***Burtar Nigromante*(Clérigo malvado)nvl. 8**

FUE 13, DES 11, CON 9,
INT 18, SAB 18, CAR 5.
CA -1 Puntos de golpe - 28

Ataque: Daga 1d/4 daño.

Salvación: Clérigo 8

Moral: 10

Alineamiento: Caótico.

PX: 500

Tesoro: Pergamino con hechizo Bola de fuego y Animar a los Muertos.



Los ninjas tienen la misión de proteger a toda costa al nigromante y es muy posible que traten de huir. Los aventureros, si buscan bien, pueden encontrar unas líneas en la arena. Parece que han estado dibujando una especie de mapa que dibuja un sendero por un terreno bastante tortuoso. Al final hay un dibujo de una casa. (La posada en el camino)

La posada en el camino.

Saliendo del camino principal que parte del pueblo del Delta y también al final de un sendero por la montaña, los jugadores se encontrarán una tranquila posada en apariencia.

Veis una puerta de madera con una rica decoración que abre el paso a una zona vallada con una vaya de madera de unos tres metros. Al lado de la puerta se puede leer un

*cártel que indica: **Posada el descanso del guerrero.** La puerta está abierta.*

Dentro pueden verse varios edificios de una planta, un pequeño jardín, un pozo y en la parte de atrás se adivina un huerto. Sale a recibiros una mujer vestida de manera sencilla:

-Bienvenidos al Descanso del Guerrero, mi nombre es Keisha. Por favor, pasad.

Los aventureros, son conducidos a una agradable estancia que da a un patio interior y Keisha les trae comida y bebida en abundancia. Hay un baño con aguas termales.

Keisha se muestra reservada, aunque conoce muchas historias acerca de Mushasi. Su preferida es la historia de la batalla contra el dragón dorado. Le encanta contar esta historia junto a una estatua de Mushasi que hay en el patio.

La batalla contra el dragón dorado.

*En cierta ocasión, Mushasi se hallaba en una Posada como esta, tomando un agradable baño, cuando escuchó un tremendo alboroto que procedía de un camino cercano. Salió corriendo, sin tiempo para vestirse siquiera, tapado con una sencilla toalla. Al llegar al camino vio cómo un enorme dragón dorado estaba robando un carro de pan a unos pobres campesinos. Le gritó: **Eh, ¡tú!, ¡dragón!** El dragón, al ver que Mushasi sólo llevaba una toalla le*



ignoró y siguió comiendo. Mushasi se acercó un poco más pero el dragón tenía mucha hambre y no le hizo caso. De pronto Mushasi sacó su espada, de no se sabe dónde, y atacó duramente al dragón, clavándosela en el vientre. Este, sorprendido de que alguien le hiciera frente, y atragantado con un caballo que estaba devorando entero, escapó volando muy muy lejos.

De esta historia se pueden extraer varias lecciones y Keisha invita a los aventureros a que saquen sus propias conclusiones.

Si los héroes pasan la noche en la posada serán atacados por un grupo de ninjas que tratarán de hacerse con el diario de Mushasi.

Ninja maestro (número de enemigos 5)

CA – 5 - DG – 4

Ataque: Espada a dos manos – 1d/10
(arma de muy buena calidad)

Salvación: Guerrero nivel 5

Moral: 10

Alineamiento: Caótico.

PX: 300

Tesoro: Bolsa con Rubís, perlas, zafiros o esmeraldas. Valorada en 300 mo.

Los aventureros pueden descubrir que han salido del pozo de la parte delantera de la casa. En el pozo pueden encontrar la entrada a enorme caverna subterránea.

Entrada a la caverna a través del pozo.

Entráis y tras pasar por un estrecho pasillo situado en la mitad del pozo, os encontráis con una enorme caverna subterránea. Encontráis un campamento ninja en donde al menos 10 están entrenando en este momento en luchas con una espada de madera. Otros 10 un poco más lejos practican el tiro con arco contra unas dianas. La estancia está iluminada hábilmente con grandes antorchas y placas de metal para reflejar la luz. Una serie de tiendas de campaña les sirven para dormir al fondo de la estancia.

Este es el Cuartel General de los ninjas. Este grupo es formalmente neutral y aceptan encargos de ambos grupos en guerra. No toleran que nadie descubra su escondite secreto. Al menos hay 50 ninjas pero pueden ser retrasados enormemente si los aventureros consiguen bloquear el pozo.





Ninja aprendiz (número de enemigos 10)

CA – 7 - DG – 2

Ataque: Espada de madera – 1d4 daño

Salvación: Guerrero nivel 3

Moral: 12 (Su moral puede reducirse a 8 en el caso de que sólo queden vivos uno o dos)

Alineamiento: Caótico.

PX: 100

Ninja aprendiz (número de enemigos 10)

CA – 7 - DG – 2

Ataque: Arco corto – 1d6 daño

Salvación: Guerrero nivel 3

Moral: 12 (Su moral puede reducirse a 8 en el caso de que sólo queden vivos uno o dos)

Alineamiento: Caótico.

PX: 100

Ninja maestro (número de enemigos 29)

CA – 5 - DG – 4

Ataque: Espada a dos manos – 1d/10 (arma de muy buena calidad)

Salvación: Guerrero nivel 5

Moral: 10

Alineamiento: Caótico.

PX: 300

Tesoro: Bolsa con Rubís, perlas, zafiros o esmeraldas. Valorada en 300 mo.

Jefe Ninja (número de enemigos 1)

CA – 3 - DG – 5

Ataque: Espada larga – 1d/6

Espada corta – 1d/4

Dispone de dos ataques por turno.

Salvación: Guerrero nivel 6

Moral: 10

Alineamiento: Caótico.

PX: 300

Tesoro: Bolsa con Rubís, perlas, zafiros o esmeraldas. Valorada en 300 mo

El pueblo de la Niebla.

Cuando camináis por el camino principal, oís ruido de batalla en el bosque. Si seguís el ruido de espadas, a unos cien metros os encontráis con un grupo de ninjas que ha rodeado a un guerrero. Este está atrapado, colgado boca abajo, pero se sigue defendiendo, blandiendo un hacha hacia sus atacantes.

Ninja experimentado (número de enemigos 5)

CA – 6 - DG – 3

Ataque: Katana – 1d/6 +1 daño (arma de muy buena calidad)



Arco corto – 1d/6 + 1 daño

Salvación: Guerrero nivel 4

Moral: 10

Alineamiento: Caótico.

PX: 200

Tesoro: 100 mo.

Cuando los héroes rescaten al guerrero este les puede contar su historia. *Hola, me llamo Ur. Normalmente no confiaría esto a cualquiera pero soy de la Aldea de la Niebla. Estos ninjas me sorprendieron en el bosque cuando estaba.... (duda) en una misión. Acompañadme por favor a la Aldea, esta zona es insegura y es probable que vuelvan a atacar esos malditos Ninjas.*

Ur -Guerrero nivel 5- (PNJ)

FUE 15, DES 13, CON 12,

INT 11, SAB 9, CAR 11.

CA -2 Puntos de golpe - 22

Ataque: Hacha de combate 1d/8 +1 daño.

Alineamiento: Legal.

Cuando *Ur* conozca un poco más a los aventureros puede decidir contarles algo de su vida. Trabaja guardando una de las puertas secretas de acceso a la Aldea de la Niebla, aunque muchos opinan que tal vez su importante puesto tenga más que ver con el hecho de que es el sobrino de uno de los generales más importante de la Aldea, *Burur*. Está enamorado locamente de *Melisa*, la

princesa que dirige la Aldea desde que jugaban juntos cuando eran niños. Hace pocos días, la princesa desapareció y empezó a correr el rumor por la Aldea que se había fugado con un amante y por miedo a dirigir las tropas contra *Rhino*. Sin embargo, *Ur* ya se había enfrentado a su tío, que ahora dirige la Aldea en ausencia de la princesa, para que organice un grupo de búsqueda para encontrarla. El está seguro de que ha sido secuestrada y desea rescatarla, tal vez con ayuda de un grupo de aventureros...

Si los aventureros deciden acompañarle les llevará por un sendero durante un rato. Pronto les empezará a cubrir una niebla densa, que impide ver más allá del compañero que tienes delante. Otro rato después, *Ur* les conduce a una piedra plana de un considerable tamaño que se encuentra en una elevación del terreno. Tras pulsar en un pulsador disimulado hábilmente les conduce a un pasadizo estrecho que continúa durante un centenar de metros. Al final del



©FFG



pasillo, tras pasar una puerta, llegan a la Aldea de la Niebla. *Ur* les lleva a una casa sencilla y les pide que esperen allí un momento. Ven que hay comida y bebida en abundancia y pueden esperar un rato y descansar.

Cuando *Ur* vuelve les conduce hasta *Burur*, que tiene interés en conocer su historia. Recorren todo el poblado hasta una ciudadela en la parte más alta de la ciudad. Es difícil ver las dimensiones de la ciudad, porque más allá de algunos centenares de metros una niebla baja cubre los alrededores de la Aldea. Dentro de la ciudadela, *Burur* les está esperando en un pequeño jardín. De edad bastante avanzada, *Burur* muestra en su cara las señales de haber combatido toda su vida. Viste un sencillo kimono y habla a los aventureros mientras da un pequeño paseo alrededor de un estanque.

-Bienvenidos, guerreros, ¿qué os trae a esta Aldea perdida en las montañas? *Burur* recibirá con mucho interés las noticias acerca de la Aldea del Delta o de ninjas que hayan podido encontrar los aventureros en su viaje. Si le preguntan

sobre el tema, *Burur* opina que la princesa *Melisa* ha huido con algún amante y que no vale la pena buscarla. Les despide con una invitación a que descansen y a que se unan a uno de los cuerpos de ejército que están presentes en la Aldea de la Niebla, preparándose para atacar la Ciudad – Castillo de Rhino.

Cuando salís de la Ciudadela, Ur os dice que esta misma noche piensa ir a rescatar a la princesa, en secreto, pasará a buscaros por la noche y los héroes pueden elegir acompañarle. Ahora sois libres de recorrer el poblado. La Aldea está llena de actividad. Allí donde miréis podéis ver guerreros de todas las clases y tamaños se afanan en preparar sus armas y los herreros trabajan sin descanso en prepararles con las mejores espadas, hachas y escudos disponibles. Los colores de los guerreros muestran a que facción del ejército





pertenecen, la caballería (verde), la infantería (rojo y amarillo), un grupo que prepara cometas (de azul). En la taberna de la Aldea o en el Mercado pueden ver cómo hay un campeonato de tiro con Arco, una competición de lanzamiento de Hacha y una prueba de esgrima con espadas de madera. La cuota de inscripción es de 200 monedas de oro y el ganador se llevará 2.000 mo. El Narrador puede poder la dificultad que elija para resolver estos pequeños retos, si los héroes deciden participar.

Por toda la Aldea los habitantes gustan de apostar y pelear y no sería raro que el grupo se viera envuelto en alguna pelea en la taberna o en la calle y se puede narrar como un encuentro aleatorio.

Ghor (Guerrero borracho) -Guerrero nivel 7- (PNJ)

18 - FUE, 16 - DES, 18 – CON, 14 - INT, 5 - SAB, 4 – CAR

CA -2 Puntos de golpe – 30 (Con recibir 10 puntos de daño se retirará del combate)

Ataque: Puños /daño 1 +5 daño.

Alineamiento: Legal.

Shor (Guerrero borracho) -Guerrero nivel 7- (PNJ)

18 - FUE, 16 - DES, 18 – CON, 14 - INT, 5 - SAB, 4 – CAR

CA -3 Puntos de golpe – 25 (Con recibir 10 puntos de daño se retirará del combate)

Ataque: Puños /daño 1 +5 daño.

Alineamiento: Legal.

En un pequeño teatro cerca de la calle principal, los aventureros pueden disfrutar de una sesión de teatro de marionetas (a cambio de 2 mo por persona).

Las marionetas cuentan la historia de Mushasi contra el dragón. Después de haber luchado durante varios días, el dragón acorraló a Mushasi en una cueva muy, muy profunda. Pero cuando todo parecía perdido, el dragón provocó un terremoto y quedó atrapado dentro de la cueva, aunque vivo, y Mushasi pudo escapar. Según la leyenda, el dragón sigue vivo, debajo de la montaña, esperando volver a encontrar a Mushasi.

Cuando cae la noche, *Ur* acude a buscar a los aventureros a la casa que tienen cedida para conducirles por el poblado hasta una puerta secreta, que accediendo a un pequeño pasadizo, les sacará de la ciudad.



Las cuevas olvidadas (El rescate de Melisa).

Siguiendo a *Ur* caminan por una senda de cazadores hacia el norte. Cuando fue atacado por los ninjas, *Ur* seguía esta misma pista. Conduce a un conjunto de cuevas que han sido refugio de animales salvajes desde tiempo inmemorial. Inspeccionando la entrada a una de ellas nuestros héroes pueden encontrarse con los secuestradores de *Melisa*. *En una zona amplia de la caverna, unos Kobold montan guardia alrededor de un fuego. Al fondo, una tosca jaula hecha con palos tiene prisionera a la princesa.*

Kobold élite (número de enemigos 7)

CA – 7 - DG – 2

Ataque: Espada – 1d/6 +1 daño)

Salvación: Guerrero nivel 2

Moral: 8

Alineamiento: Caótico.

PX: 10

Tesoro: 100 mo.

Rey Kobold (número de enemigos 1)

CA – 6 - DG – 3

Ataque: Espada – 1d/6 +1
daño)

Salvación: Guerrero nivel 3

Moral: 10

Alineamiento: Caótico.

PX: 10

Tesoro: 200 mo.

Una vez rescatada, Melisa os pide que la acompañéis por la cueva, tiene la impresión de que esta conduce a la Ciudad – Castillo y que Rhino está detrás de su secuestro.



Melisa -Guerrero nivel 6- (PNJ)

FUE 15, DES 18, CON 12,
INT 11, SAB 9, CAR 11.
CA -2 Puntos de golpe - 30

Ataque: Arco corto 1d/6 +1 daño. Habilidad especial – Entrenada desde la más tierna infancia en el uso del arco Melisa repetirá todas las tiradas fallidas de ataque con este arma.

Alineamiento: Legal.

Siguiendo con la caverna llegáis a una escalera escavada en la roca que sube hasta un punto de luz lejano. Al final de la escalera, unas fuertes rejas bloquean el acceso a la superficie. Podéis ver lo que

parece un gran patio de una ciudad. Percibís las primeras luces de la mañana.

La Ciudad – Castillo (Escenas de una batalla).

Os encontráis de repente en medio de una batalla. Hombres armados, samuráis, corren en todas direcciones. Por la muralla interior y exterior todos se preparan para entrar en batalla.

El patio al que habéis salido es inmenso. Hombres montados en cometas están lanzando bombas sobre la Ciudad. Oís algunas explosiones y brigadas de trabajadores que corren a apagar los incendios.

Podéis ver cómo una pesada reja de hierro ha cerrado el acceso a la torre interior. Los ataques de los hombres – cometa parece que se dirigen a donde estáis ahora.



©FFG



©FFG

Samurai de la guardia de la Ciudad

CA – 5 - DG –3

Ataque: Katana – 1d/6

Espada wakizhasi – 1d/4

Salvación: Guerrero nivel 3

Moral: 10

Alineamiento: Caótico.

PX: 500

Tesoro: 100 mo.

General Samurai

CA – 1 - DG –5

Ataque: Katana – 1d/6 +2

Espada wakizhasi – 1d/4 +2

Salvación: Guerrero nivel 5

Moral: 10

Alineamiento: Caótico.

PX: 1.000

Tesoro: 300 mo.

General Rhino

CA – 0 - DG –6

Ataque: Katana – 1d/6

Espada wakizhasi – 1d/6


Salvación: Guerrero nivel 6

Moral: 11

Alineamiento: Caótico.

PX: 3.000

Tesoro: 500 mo.



Escenas de una batalla.



Un samurái os da el alto.

Un samurái a caballo grita a un grupo de trabajadores, que transportan cubos, para que trabajen más deprisa apagando el incendio. Para meterles miedo, se dispone a desenfundar su espada y matar a uno de ellos.

Uno de los guerreros de las cometas ha caído al suelo, alcanzado por alguna flecha. Es un niño. Cuatro samuráis se dirigen a atacarlo.

Defensa de una de las puertas de acceso de la Ciudad. Cinco samuráis están asegurando esta puerta de acceso al exterior.

Una mujer, que llevaba un carro, ha roto una rueda en mitad de una de las puertas interiores, bloqueando el paso. Oís claramente la orden de un capitán samurái a caballo: ¡Matadla y despejad ese camino de una vez! Cuatro samuráis se dirigen a cumplir sus órdenes.

Dos samuráis reconocen a la princesa Melisa y tratan de atraparla.

Incendio en una casa. De una casa ardiendo escucháis los gritos de una mujer procedente del piso superior. Tal vez haya tiempo de rescatarla.

Un grupo de guerreros de la Niebla ha entrado en la Ciudad. Se han encontrado con un grupo de samuráis y luchan sin cuartel. Os encontráis en mitad de la refriega.

Dos combatientes de la Niebla son rodeados por cuatro samuráis.





Tras una o varias escenas de batalla, a discreción del narrador se oye una explosión que resuena por el patio de armas y la Ciudad. Alguien ha volado la puerta de la torre central, donde se esconde el General Rhino. Un grupo de samuráis salen dispuestos a defender a su señor.

La ancha torre circular que se encuentra en el corazón de la ciudad se encuentra defendida por veinte samuráis, que tratan de bloquear la entrada.

El piso superior está reservado a la Sala del trono, en donde Rhino y sus generales se refugian.

Los generales pueden ser convencidos por un aventurero que les enseñe el diario de Mushasi (Moral- 5). Rhino desafiará a Melisa a un combate singular para determinar quién merece ser el Rey de Nord en cuanto vea que las posibilidades se ponen en su contra.

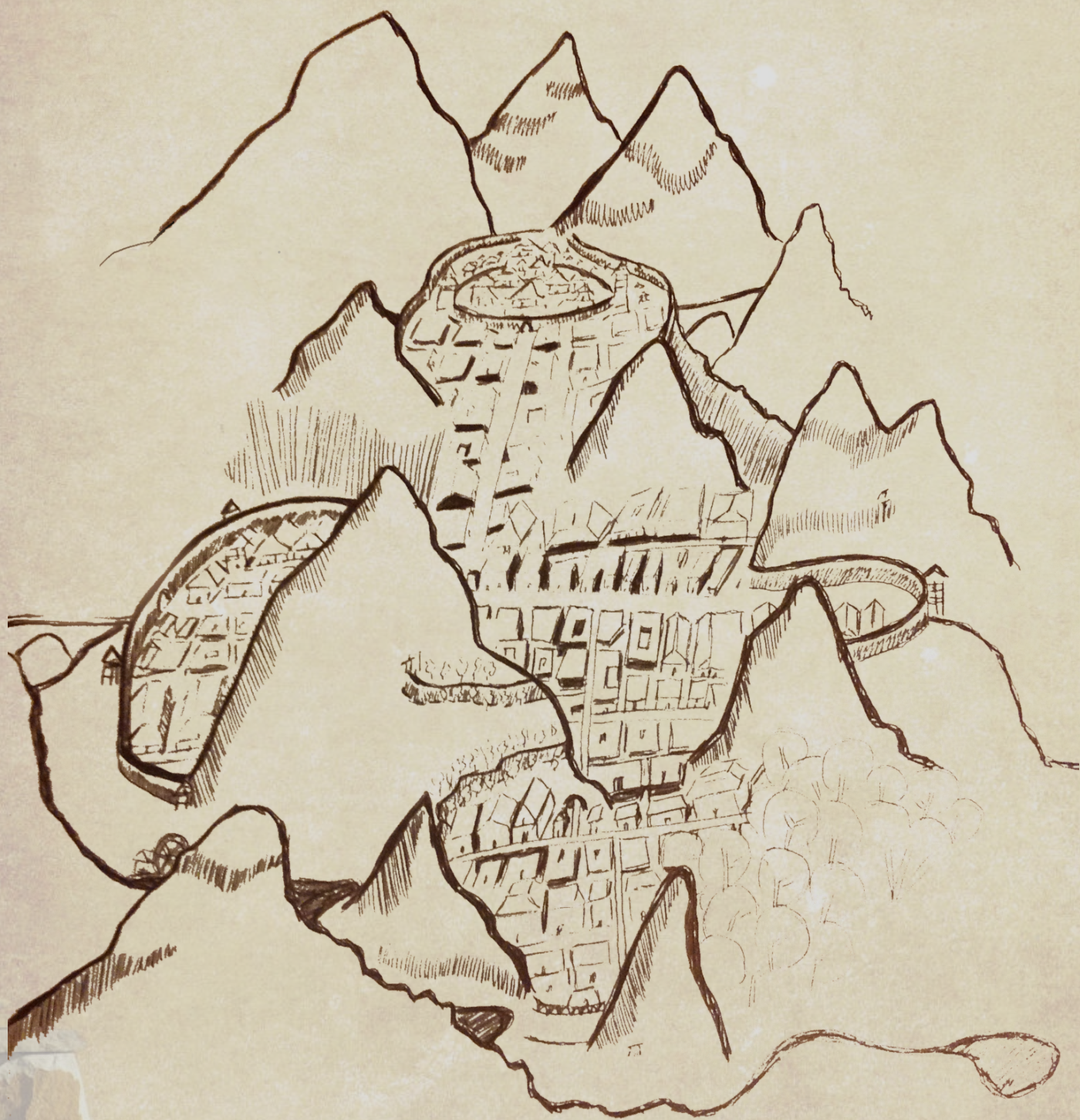
Epílogo

El pueblo sale de sus casas para celebrar el fin de la guerra. Todo el mundo parece feliz y grita el nombre del nuevo rey, que ha unificado el país y acabado con la Era del país en guerra. La gente al fin puede continuar con sus vidas y olvidar los malos tiempos. Quién sabe qué sucederá a continuación en un país tan acostumbrado a la guerra y la lucha...





El pueblo de la niebla



- Créditos y Copyright

Esta aventura es el fruto de la colaboración de varias personas y entidades que listo a continuación.

- Júpiter: Texto
- Santal: Maquetación.
- Enrad, Kirshara y Dangar: Testeo de la aventura.

Todas las imágenes usadas en esta aventura son propiedad de sus autores. Las imágenes con ©FFG son propiedad de Fantasy Flight Games



El texto de “El legado de Mushasi” por Alejandro García se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0 España. Basada en la obra Aventuras en la Marca del Este. <http://www.lamarcadeleste.com>