

Rezos y Acero

Aventura para Usagi Yojimbo

Introducción

Esta aventura está pensada para Pj's recién creados o como un intermedio en tu campaña o saga a modo de "soplo de aire fresco".

Los jugadores comenzarán en un camino de Japón como transeúntes normales que se dirigen a sus propios destinos. La ubicación geográfica concreta queda a discreción del Director de Juego para que conecte con sus otras aventuras y haya linealidad y congruencia para los jugadores. Si es una aventura de introducción sugiero que el camino por el que viajan esté en las cercanías de la Calzada de Tokaido. El camino en el que se encuentran debe ser descrito como un lugar agreste, arbolado y poco transitado que los conducirá hasta la calzada principal. También se puede presentar como un atajo para llegar a la vía apodada "El mundo flotante". (Pág. 30)



Los Pj's se encontrarán en este camino si no iban juntos ya y deberían decidir viajar en compañía tras presentarse ya que está oscureciendo y lo que parecía un atajo que les ahorraría tiempo, no parece conducir a ningún lugar civilizado si no que se adentra en zonas salvajes.

Y como oscurece, volver atrás no es una opción.

La habilidad de Saber (Geografía) puede ayudar aunque sólo sea para darse cuenta de

que no llegarán a ningún lugar civilizado antes de que la noche se les eche encima.

El encuentro

Los Pj's deberán tirar Mente y Atención vs. 6 para percibir unas luces u olores difusos a cierta distancia entre las sombras de los árboles (dones como Vista Aguda, Olfato Agudo y Visión nocturna bajan la dificultad a 4) Todo indica que hay un lugar habitado en el que podrían pasar la noche. Para añadir más angustia a la situación comienza a diluviar o si fuese invierno se desata una gran ventisca.

Mientras se dirigen hacia las luces que han visto en la oscuridad se encontrarán con un grupo de Pnj's de diversas razas (uno por Pj) que están cobijados debajo de un gran árbol. Este grupo parece haber sido sorprendido tanto por la tempestad como por los Pj's. La escena que sigue debe terminar en enfrentamiento ya que los sorprendidos Pnj's están vigilando el camino y no desean que nadie se acerque al lugar que han visto entre las sombras. Hay que hacer que los jugadores entablen con este grupo una cortante y fría conversación que más bien parece un interrogatorio. Las preguntas serán del estilo de a dónde se dirigen o si son agentes de la ley para acabar aconsejando que regresen por donde han venido. En todo momento estos sujetos harán gala de sus armas y mirarán recelosos a los personajes. Van vestidos con ropas de viaje pero su estilo de lucha no parece ser el que corresponde a unos salteadores de caminos. Puedes hacer que tiren diversos Saber o Carrera (si algún Pj fuese del tipo Sacerdote) para averiguar que sus enemigos parecen luchar como monjes. En concreto estos Pnj's portarán yari o konsaibo.

No hay que realizar un encuentro muy difícil por ser el primero. Toma nota de

cómo se han comportado tus jugadores para subir o bajar la dificultad del resto de aventura.

El Templo



Mojados, cansados y, tal vez, heridos llegarán a una construcción que parece ser un templo rodeado de un muro. Las puertas están cerradas y la tormenta redobla sus esfuerzos para seguir castigando a nuestros aventureros.

Si llaman para pedir cobijo la respuesta desde el interior se hará esperar más de lo debido. Hazles tirar oído agudo si lo poseen para hacerles creer que la construcción parece deshabitada y, justo cuando pierdan la paciencia, la puerta se abrirá dejando ver la figura de un monje de rasurado cráneo. El monje pondrá excusas para no dejarlos pasar pero ninguna será convincente y, al final, tendrá que acceder a que entren aunque a regañadientes. Anima a los jugadores a interpretar a sus personajes en esta situación. Si alguno pertenece a la clase Samurai no debería tolerar un comportamiento así por parte de un simple sacerdote. Deberían decidir entrar sin importarles las objeciones del portero aunque la sangre no debería llegar al río... No obstante pueden tirar si alguno lo desea Mente e Indagación contra Voluntad y Fullerías del monje (2d6) para notar que está más nervioso de lo normal o que se comporta de manera anormalmente extraña. Una vez en el interior el monje cerrará la puerta y les pedirá que le acompañen hasta el interior de lo que parece el edificio principal. Tampoco podrán ver mucho dada

la poca visibilidad que reina. En la sala les dejará unos instantes a solas disculpándose por no haber sido más hospitalario e irá en busca del superior del templo.

A continuación vendrá el sumo sacerdote y les acogerá conduciéndoles personalmente hasta unos aposentos para que pasen la noche. Una vez instalados y realizadas las presentaciones, les ofrecerá algo de comida y té así como kimonos sencillos de monje secos. También les interrogará de manera cortés y si le relatan el encuentro sufrido en el camino les explicará que ese es el motivo por el que tienen tanto celo en proteger el templo. Que hay malhechores por los alrededores.

En todo momento los Pj's podrán tirar desea Mente e Indagación contra Voluntad y Fullerías del jefe de los sacerdotes (2d8) para notar que oculta algo y, también, podrán tirar Mente y Atención contra 2d6 para ver algo que no cuadre en el templo o en el atuendo o actitud de sus moradores.

Antes de desearles una buena noche les propondrá guardar sus armas. Hay que tener en cuenta que las reglas de etiqueta establecen que los Pj's dejen su armamento en manos de su anfitrión siempre y cuando confíen en él. No hacerlo supone una falta de cortesía y de desconfianza. De todas formas esto sería aplicable a la clase samurai ya que puede optar por llevar armas en todo momento como símbolo de su estatus o si encuentra indicios que indiquen la necesidad de portar sus preciadas pertenencias. Al final harán lo que les plazca pero hazles sufrir con la creencia de que tienen que desprenderse de sus aceros.



Hora de dormir y todo esta tranquilo...

Y la noche sigue avanzando con una terrible tormenta que se desata en el exterior del monasterio mientras nuestros sufridos Pj's duermen placidamente... o puede que no.

Los jugadores pueden decidir investigar que es lo que pasa en este lugar ya que los indicios que han podido ver son, al menos, curiosos. Lo que si observarán es que hay algún monje por los alrededores de sus aposentos disimulando como si rezase o hiciese alguna otra tarea pero que lo que realmente sucede es que los están vigilando. Lo que ocurre y que los jugadores pueden averiguar si investigan (saliendo a escondidas de sus aposentos y husmeando por ahí) es que este monasterio es una base de ikko-ikki, los monjes-guerreros luchadores que se oponen al shogun. La ubicación del lugar es lo que los Pj's han averiguado por casualidad en esta desapacible noche. La reacción de los monjes ha sido el alojarlos para poder librarse de ellos mientras duermen y seguir manteniendo la farsa de que son una apacible y, sobre todo, pacífica comunidad religiosa (de ahí que vistan y se comporten como simples bonzos). Los malhechores que se encontraron en el camino eran monjes disfrazados que vigilaban y fueron sorprendidos, también, por la tempestad.

En definitiva, todo debe acabar esa misma noche en un combate o huida por todo el templo. Habría que dejar para el final un duelo con el jefe y sus mejores hombres para poner la guinda a la aventura. Sería

mejor no dejar a nadie con vida ya que los Pnj's que sobrevivan dedicarán el resto de sus días a buscar y ajusticiar a los asesinos de sus compañeros.

Pero antes de esto un hecho hará que los acontecimientos se precipiten. Un monje tratará de advertirlos colándose en plena noche en sus aposentos. Es un espía del gobierno del shogun que lleva tiempo infiltrado y no quiere que los Pj's mueran ya que desea utilizarlos para vencer a los ikko-ikki y así destruir este grupo de rebeldes. Les dirá que corren peligro y que esa misma noche van a ser asesinados. Si dejaron las armas al cuidado del jefe del monasterio el espía se ofrecerá para ir a recogerlas pero no volverá con ellas ya que será descubierto y lo ejecutarán sin que los pj's sepan nada (luego podrán encontrar su cadáver) Este espía debe perder la vida para que los jugadores reaccionen. Utiliza alguna excusa para que muera antes de que comience el combate final. Este recurso del espía lo puedes utilizar o no, dependiendo de lo activos que sean los jugadores.



Conclusión

Como ves la aventura deja bastante libertad de acción a tus jugadores a la hora de la parte en la que reparten golpes e intentan salir con vida. Para que sufran más cierra las puertas de salida al exterior y haz que las llaves estén por ahí escondidas.

Describe con sumo cuidado el interior al estilo japonés con decoración sobria, tarimas de madera y paredes de papel. Cuando acaben con los monjes o consigan escapar podrán ir a informar a las autoridades que puede que les crean o no. Una investigación del lugar descubrirá que los monjes no eran muy pacíficos y los documentos que se pueden encontrar demuestran que formaban parte de una conspiración.

Se puede reclamar algún tipo de favor o recompensa a convenir pero la mayor ganancia la obtendrán si saquean algo de entre los muertos (esto no es correcto y para un oriental es algo sucio y nauseabundo pero, ¡son ellos los que interpretan!).

Experiencia

Por salir con vida del Templo obtendrán 3 puntos y si su interpretación es buena 1 punto más. Si no se han reído o hecho alguna gracia por ser animalitos con katanas yo les daría 2 puntos en concepto de gran premio...



Sacerdote Ryuken

Pnj's

Monje Ikko-Ikki

Disfrazados o no son luchadores expertos y fervientes creyentes de su causa. Lucharán hasta que no quede ninguno vivo ya que el fanatismo guía su existencia. Entregarán gustosamente sus vidas para proteger a su jefe, el sacerdote Ryuken. De diversas procedencias no poseen dones raciales. Van armados con yari (cuando están en el exterior), konsaibo u ono dependiendo de lo feroces que quieras que sean.

- Cuerpo d6, Mente d6, Velocidad d6, Voluntad d6
- Carrera Yamabushi d6 (pág. 67)
- Raza: Diversas (sin dones raciales)
- Habilidades:
 - Saber (Religión) d8
 - Lectura y Escritura d6
 - Estrategia d6
 - Combate sin armas d6
 - Armas (contundentes, de asta, hachas) d6
- Dones:
 - Investidura sacerdotal
 - Maestría sin armas
 - Resolución (X; d6 vs 5)
- Zancada 1, Avance5, Sprint 5+d8, Carrera 18
- Iniciativa: d6 (añadir el d10 que posee Ryuken)
- Ataque: A escoger entre Konsaibo, Yari, Ono o Maestría sin armas (ver tabla pág. 149)
- Aguante 6

Ryuken el sacerdote

(Yamabushi oso varón)

En apariencia un pacífico bonzo de un templo escondido cerca de la calzada de Tokaido. En realidad es un conspirador contra el gobierno y comanda un grupo de monjes guerreros que están comenzando a ganar poder en la región. De momento es cauteloso y no desea que sus planes fracasen en una fase tan temprana. De férreas convicciones políticas y religiosas no dudará en hacer uso del asesinato aunque intentará que sea de manera sutil.

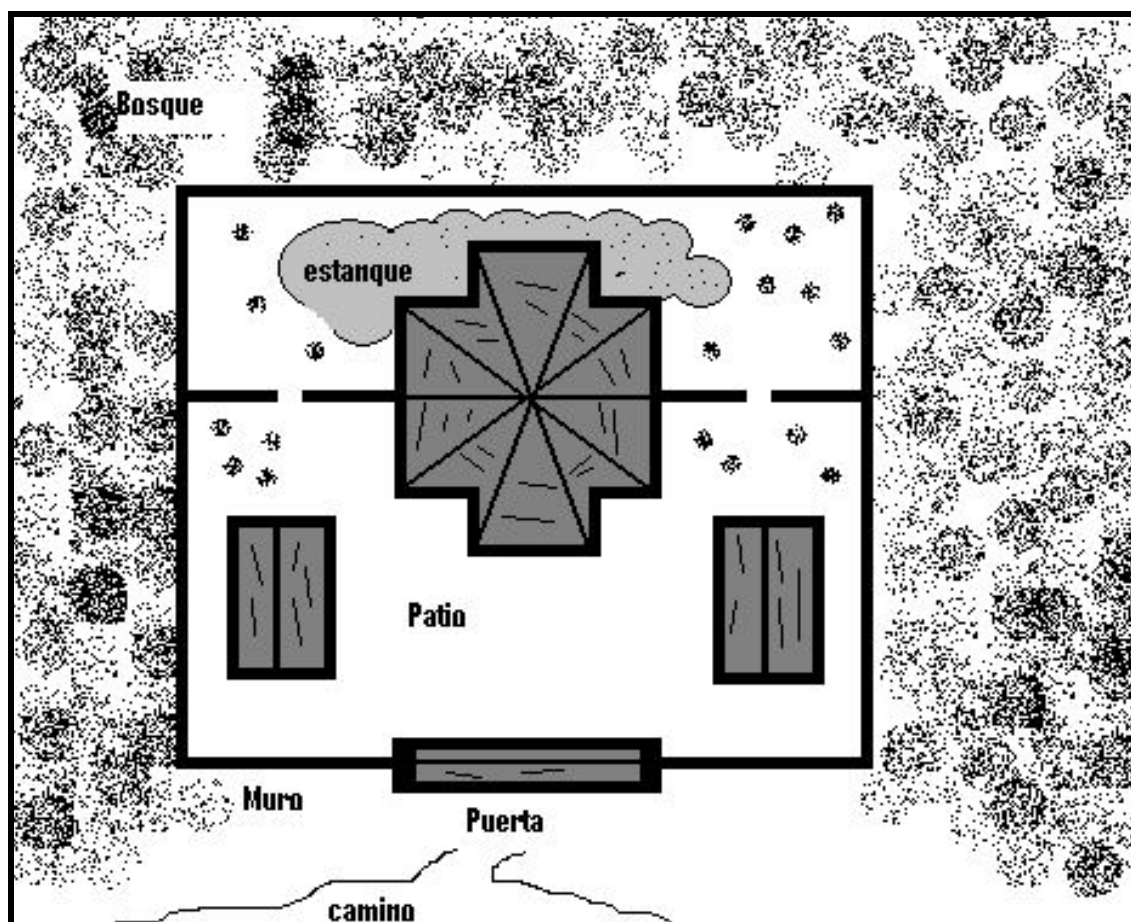
- Cuerpo d8, Mente d8, Velocidad d8, Voluntad d10
- Carrera Yamabushi d12 (pág. 67)
- Raza: Oso (sin dones raciales)
- Habilidades:
 - Saber (Religión) d12
 - Lectura y Escritura d12
 - Estrategia d12
 - Combate sin armas d12
 - Armas (contundentes, de asta, hachas) d12
- Dones:
 - Investidura sacerdotal
 - Maestría sin armas
 - Resolución (X; d10 vs 5)
 - Ánimo
 - Fuerza (X; d8 vs 5)
 - Dureza (X; automático)
- Zancada 1, Avance6, Sprint 6+d8, Carrera 24
- Iniciativa: d10
- Ataque: A escoger entre Konsaibo, Yari, Ono o Maestría sin armas (ver tabla pág. 149)
- Aguante 8

Monje Ikko-Ikki de élite

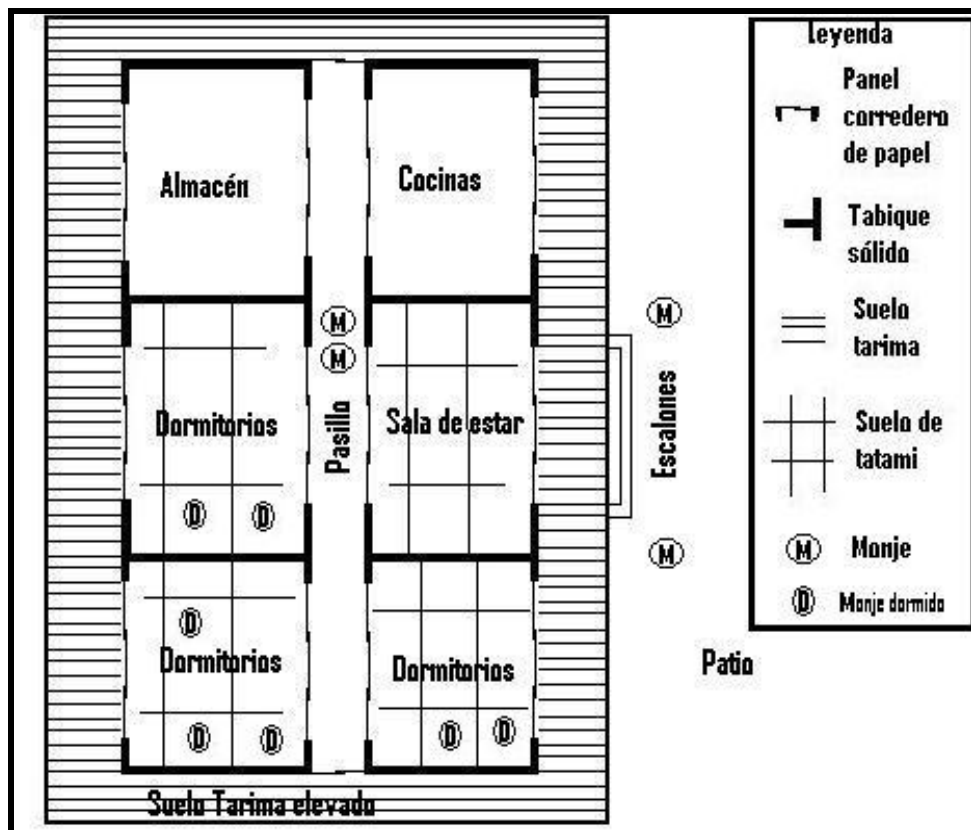
(guardaespaldas o segundos de Ryuken)

Al igual que los monjes son fanáticos y lucharán hasta el final por su líder. Estos son más duros y deberías guardarlos par el combate final o no hacerlos aparecer en ningún momento dependiendo de si necesitas ponerlo más difícil en la aventura

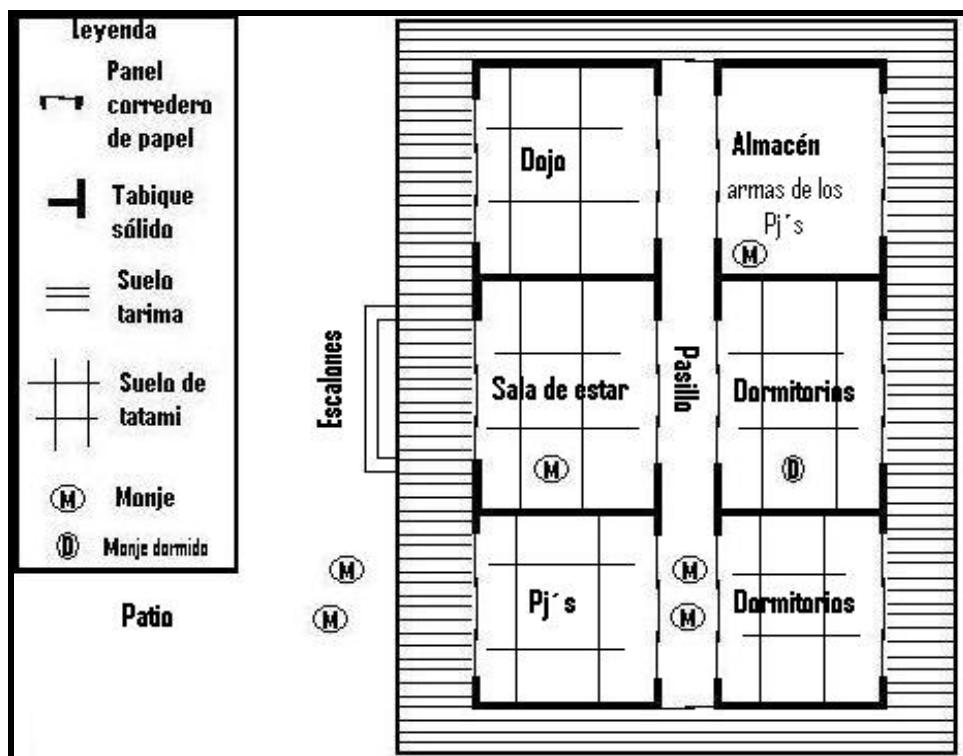
- Cuerpo d8, Mente d8, Velocidad d8, Voluntad d8
- Carrera Yamabushi d8 (pág. 67)
- Raza: Diversas (sin dones raciales)
- Habilidades:
 - Saber (Religión) d8
 - Lectura y Escritura d8
 - Estrategia d8
 - Combate sin armas d8
 - Armas (contundentes, de asta, hachas) d8
- Dones:
 - Investidura sacerdotal
 - Maestría sin armas
 - Resolución (X; d8 vs 5)
 - Fuerza (X; d8 vs 5)
 - Dureza (X; automático)
- Zancada 1, Avance5, Sprint 5+d8, Carrera 18
- Iniciativa: d8 (añadir el d10 que posee Ryuken)
- Ataque: A escoger entre Konsaibo, Yari, Ono o Maestría sin armas (ver tabla pág. 149)
- Aguante 6



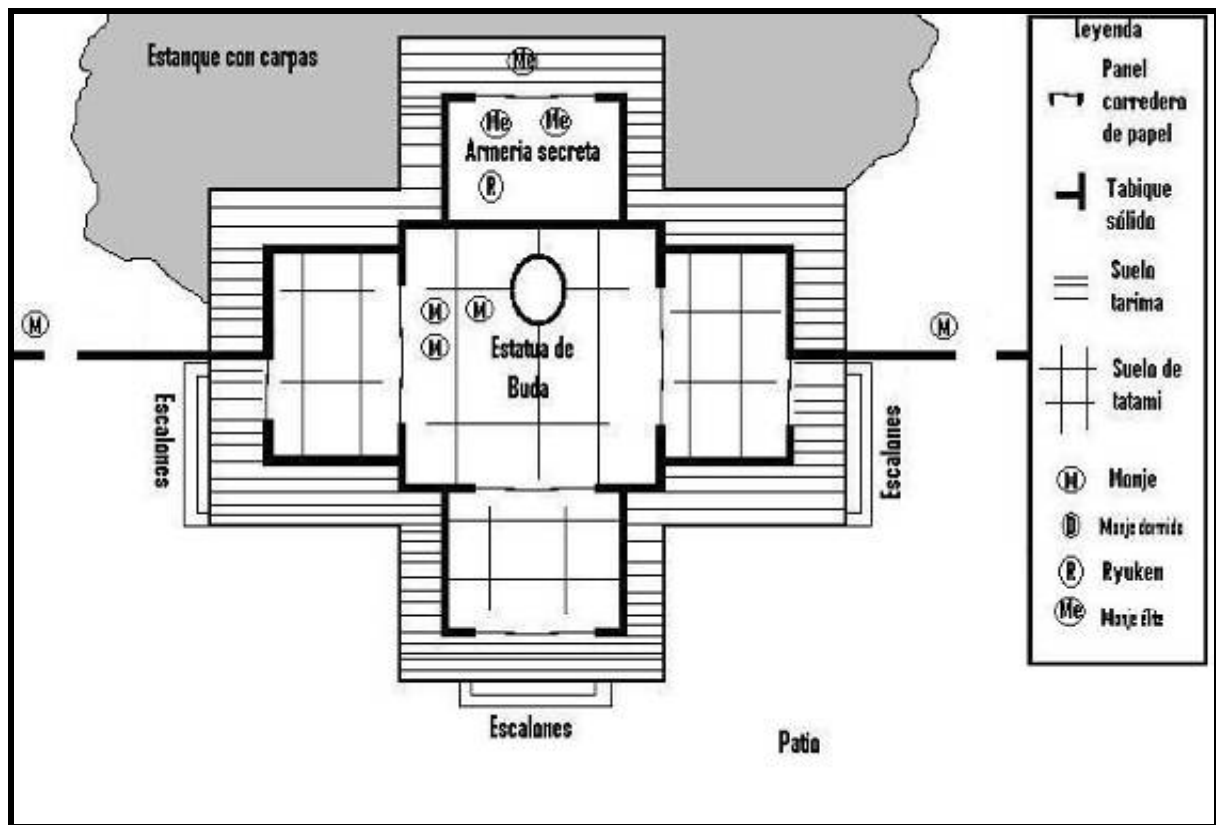
Plano General del Monasterio



Edificio de la izquierda



Edificio de la derecha



Edificio principal