

# Juegos de Aldea

## Una aventura para Usagi Yojimbo

### Introducción

En esta aventura los personajes comenzarán, otra vez el mismo recurso narrativo, en un camino viajando sin rumbo y buscando sustento. La calzada por la que deambulan puede ser la Calzada de Tokaido, llena de oportunidades para aventureros dispuestos a aprovecharlas. (Hay una breve descripción del “Mundo flotante” en la pág. 30 del manual) Una vez situados y en marcha, los personajes deberían presentarse si no se conocen y describirse un poco a si mismos para que el resto se haga una idea de cómo son y que actitud tienen ante los demás.

La transitada vía ofrece vistas de lo más pintorescas pero un grupo de gente congregada en torno a un anuncio llamará la atención de los Pj's. Es un cartel anunciador de las fiestas del siguiente pueblo. En el escrito reta a los más valientes a participar en las competiciones que se celebrarán en la aldea de Kana. Una tirada del Saber apropiado les hará recordar que se trata de un torneo de bastante reputación en la zona. La única pega es que no es apropiado que personas de casta samurai se apunten para competir con gente que no pertenece a su categoría. La costumbre es que un samurai que desee participar lo haga bajo un nombre falso y disimule su apariencia un poco con lo que podrá codearse con cualquiera sin resultar inapropiado. De todas formas los “bien remunerados premios” que ofrece el cartel deberían ser un buen anzuelo para atraer a nuestros siempre pobretones héroes.

### La Aldea

El pueblo es una próspera comunidad dedicada a la agricultura que cuenta con las infraestructuras comunes para la época. Tiene una posada (que estará bastante concurrida), tiendas de todo tipo, casa de geishas, de apuestas, cuartel... Hay que describir el lugar como un sitio muy

concurrido en el que es difícil abrirse camino entre el gentío. Hay atracciones callejeras y vendedores ambulantes que han venido a ganarse el sustento aprovechando la fiesta. Hay miles de posibilidades para que los jugadores hagan lo que quieran en tan abarrotado lugar pero nos centraremos en que participen en las pruebas y en una trama paralela para que no sólo sea una aventura de competición.

### La competición

Una vez inscritos (es gratis inscribirse pero si deseas torturar a tus jugadores hazles pagar algo de dinero por participar) deben seleccionar las pruebas en las que van a participar. El concursante que más puntos tenga al final de las fiestas será el ganador y el que reciba el premio. ¡100 ryo no vendrán nada mal al Pj's! El 2º recibe 50 y el 3º 25 ryo.



Las pruebas se celebrarán en varios días y serán las siguientes:

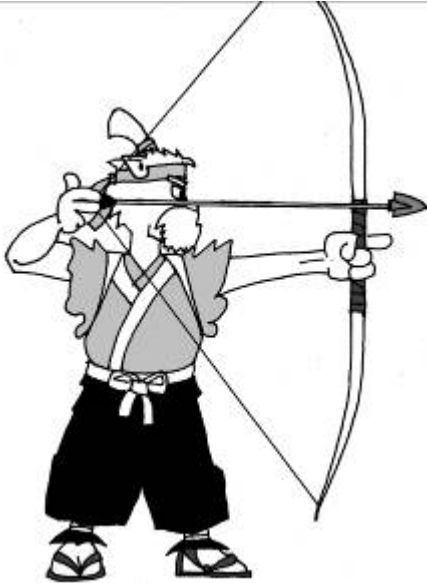
- Tiro con arco
- Carrera
- Combate con armas
- Sumo (lucha sin armas)
- Prueba de comer arroz

Puedes poner más pruebas si lo deseas pero hay que tener en cuenta que son las fiestas de un pueblo agrícola y no las organizadas por un señor feudal. Todo participante debe

inscribirse en, al menos, tres pruebas. Quedar primero da 5 puntos, segundo 3 y tercero 1 puntito por prueba. Un consejo, describe como los espectadores reaccionan con gestos de asombro y exclamaciones ante muestras de gran habilidad o fallos espectaculares. Anota quienes son los que hacen los fallos y las gestas más sorprendentes para premiarlos de alguna manera al final de la aventura.

### Las pruebas

#### Tiro con arco (Día 1)



En esta prueba pueden apuntarse la cantidad de participantes que deseen. Si ninguno de los Pj's se apuntase la ganaría un concursante mejorado (inventar nombre).

La prueba consiste en disparar flechas a unas dianas que cada vez se van poniendo más lejos. Todos los participantes tienen 2 oportunidades para acertar en cada diana. Si fallan los dos disparos quedan eliminados hasta que no quede más que uno disparando.

La primera diana se sitúa a una distancia de 150 pasos que, en términos de juego, sería una dificultad de 3 (rutinaria). La siguiente diana tendría una dificultad de 4 (fácil). La tercera diana tendría una dificultad de 5. La

cuarta de 6... así hasta que sólo quede un participante (habrá que desempatar si alguno se queda igualado en los puestos 2º, 3º o 1º).

#### La Carrera (Día 2)



También participarán todos los que quieran. Si no se apuntase ningún Pj esta prueba la ganará otro concursante mejorado. La carrera no es de velocidad ni de resistencia, es una distancia media. Los corredores deben ir desde la salida en la calle principal del pueblo hasta un templo cercano, coger una piedra blanca que se ha dejado para tal fin y volver a la línea de salida. A efectos de juego hay que lanzar 1d6+carrera (acción) 3 veces. La suma total más alta será la del ganador.

#### Combate con armas (Día 3)

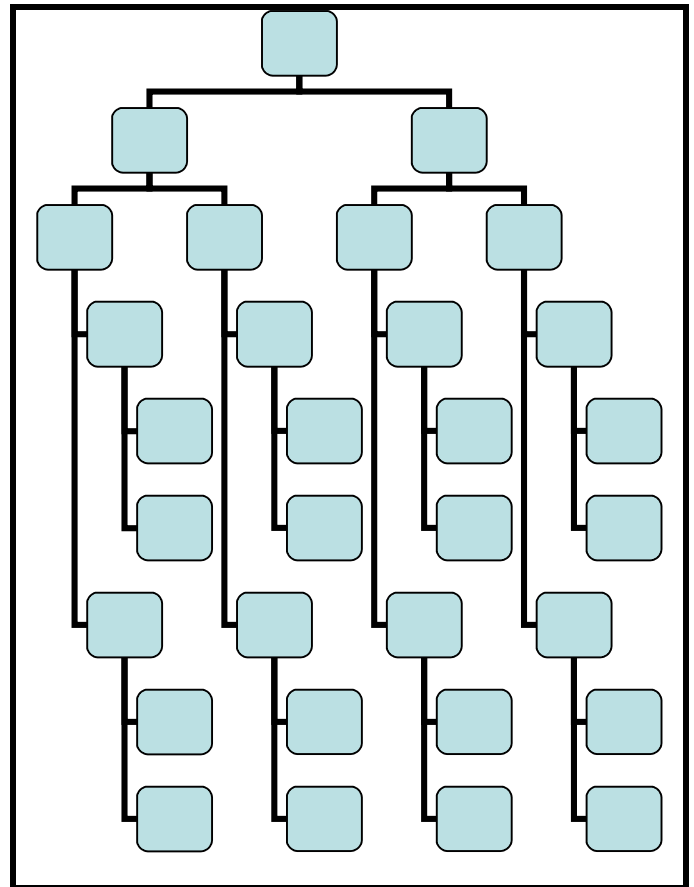


Ante todo, las armas serán las versiones de entrenamiento por lo que los daños no serán reales. Habrá 16 contendientes en total (Los Pj's y tantos Pnj's como falten hasta hacer la cifra de 16 participantes). La prueba consiste en cuatro rondas. En la 1ª los Pj's y

los Pnj's más importantes se enfrentarán a los concursantes típicos. Luego quedarán 8 contendientes que deberán pelear entre ellos. Empareja a los Pj's con Pnj's (importantes o típicos, tu decides) antes que con otros Pj's aunque si no hay más remedio deberán luchar entre ellos, los personajes. Ya en 3ª ronda quedarán 4 participantes. Son las semifinales. Si no tuvieses suficientes Pj's echa a suertes para ver quién se enfrenta con algún Pnj (de los buenos). Y por fin la final entre los dos que queden. No hay competición entre 3º y 4º. Ambos ganan 1 punto.

Puedes utilizar el cuadro de abajo para ayudarte a seguir el orden de competición escribiendo los nombres de los participantes si lo prefieres. Apunta los nombres de los Pj's y rellena el resto de casillas de la 1ª ronda con Pnj's. Luego solamente hay que seguir el esquema de la competición.

### Esquema de competición:



### Sumo (Día 4)



En este caso la prueba es la misma que la anterior pero sin armas. Sigue todas las indicaciones de la competición anterior y utiliza el esquema de ayuda. En ambas pruebas, si hubiese pocos Pj's, se puede reducir el número de participantes a 8 para acelerar la partida.

### Prueba de Comer arroz (Día 5)



Esta prueba es la más cómica de todas y debes describirla como tal. Habrá un narrador que lo relatará como si fuese una competición del más alto nivel. La gente espera a esta prueba con expectación. Si

quieres darle emoción dobla la recompensa en puntos para que no esté decidido el ganador.

Hay que tirar Voluntad y Cuerpo +1d6 para ver quien es el ganador. El resultado/2 son los cuencos de arroz que se zampa el Pj en cuestión. Queda a tu discreción si la ingesta dejará secuelas...

### La trama paralela

Para que la aventura no sea una mera sucesión de pruebas esta trama ayudará a dar algo de acción a tus jugadores. Puedes modificar la duración de la fiesta o alargarla a tu gusto y, por tanto, las pruebas y la trama también serán ajustadas a esa duración.

El primer día no ocurrirá nada en especial. Habrá festejos y los Pj's tendrán que buscar alojamiento en la posada o acampar al aire libre tal y como hacen muchos visitantes en fiestas. Después de haber pasado la primera prueba un ladronzuelo aprovechará para robar el dinero a uno de los personajes (escoge al más rico del grupo) o algún objeto que parezca valioso.



**Saburoichi**

Deja que los personajes se den cuenta tirando alguna cosa como Mente y Atención (pero se van a dar cuenta de todas formas). Sentido del peligro (Dairokkan), Oído agudo y otros dones pueden ayudar en esta situación. El caso es que los Pj's verán como el ladronzuelo (un ser embozado e irreconocible) se aleja entre el gentío. Deja que sufran un poco y que comiencen a establecer vías de acción posibles para recuperar lo robado. Antes de que actúen verán como un zorro varón joven con buenas vestimentas atrapa al ladrón, recupera lo robado, suelta al bribón en un

gesto magnánimo y se dirige sonriendo hacia los aventureros para devolverles lo que es suyo. Se presentará como Saburoichi de Sanuki un masajista en busca de trabajo. Invitará a los aventureros a tomar sake y se pegará al grupo de cualquier forma. Realmente es un ladrón que ha cometido un robo a un señor feudal y se va a unir a los personajes para llamar menos la atención y conseguir cierta protección. El zorro tiene en su poder una espada antigua perteneciente a la familia del señor Masatsune de la provincia de Sanuki (lobo solitario y su cachorro número 12, capítulo 86 "el espíritu de los colmillos", una de las mejores historias que he leído). Es perseguido por unos samuráis encargados de recuperar la espada y el zorro los ha visto por los alrededores. Estos samuráis sufren la deshonra de haber perdido algo que estaba bajo su custodia. Para recuperar su honor han jurado perseguir al ladrón, darle muerte y luego entregar la espada a su señor y cometer seppuku.

Saburoichi les invitará a la posada si no tuviesen alojamiento corriendo él con los gastos. Si ya tuviesen habitación correrá, igualmente, con los gastos. En la posada presentará a su ayudante y aprendiz de masajista Hakakomi una fémina zorro. Es callada y reservada y se intentará mantener al margen. Realmente es Hakakomi la que robó a los Pj's para representar la farsa de que su cómplice les devolvía el dinero. Como iba embozada no podrán reconocerla.

Haz que, en otro momento intermedio de la competición, los personajes tiren Mente y Atención vs. 7 - 5 para ver que están siendo observados por unos sujetos vestidos con ropas de viaje y katanas. También puedes preparar un encuentro que dure un par de asaltos con los samuráis que los espían. Este encuentro debería hacerse en una calle desierta y terminar cuando aparezcan curiosos ya que los perseguidores no quieren publicidad alguna y desean que sus motivos sigan ocultos.

La competición seguirá y los masajistas les acompañarán siendo compañeros inseparables de los Pj's. Este hecho les viene de perlas a los ladrones ya que

mientras los aventureros concursan o se meten en problemas, creando distracción, vaciarán bolsas a diestro y siniestro. Pero, claro, las autoridades sospecharán y, en algún momento de la aventura, pedirán “amablemente” al grupo que les acompañe para interrogarlos. A la única que no lograrán arrestar es a Hakakomi ya que no se encontrará con ellos en ese momento. Tras un interrogatorio rutinario los dejarán marchar. La habilidad de fulleras y voluntad vs. 3 servirá para ocultar cualquier cosa que no quieran que sepan las autoridades.

Al salir de comisaría y volver a sus aposentos encontrarán sus pertenencias revueltas y una nota en el suelo. La nota dice que “recuperarán a la mujer si les devuelven lo que han venido a buscar después de la última prueba en el templo de las afueras”. Si en este momento no miran todos al zorro con cara de pocos amigos y le agarran por la solapa para pedirle explicaciones haz que el zorro implore ayuda llorando y postrándose ante los Pj's. Claro que la explicación que les da es una mentira. Tira Voluntad y fulleras de Saburoichi contra Mente e indagación de los personajes para ver si se dan cuenta de que les miente. Les puede contar la historia de que los secuestradores son unos ladrones que quieren robarles o que la chica es una noble y desean pedirle rescate... Si no le creen el zorro confesará que es un ladrón y que los samuráis quieren la espada de vuelta.

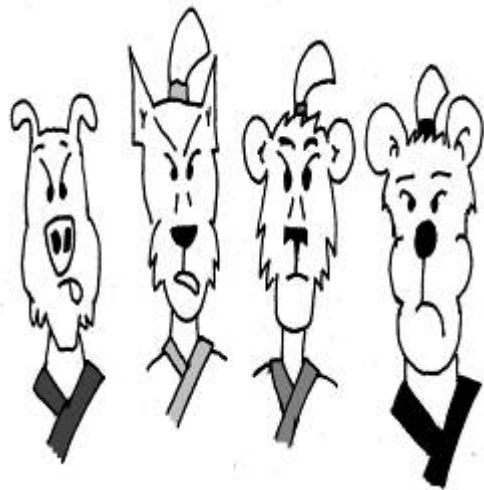
Y con toda esta información deberías prepararse una escena final enfrentando a los samuráis deshonrados contra los Pj's en los alrededores del templo ya que el zorro intentará por todos los medios que ocurra el combate para poder huir. Habrá tantos samuráis como personajes (uno para cada uno) y otro para el zorro (que morirá por mentiroso y manipulador). Otros dos samuráis custodian a la chica (no la han dañado y la han tratado con cortesía ya que bastante están infringiendo el código del bushido al secuestrarla y utilizarla para conseguir la espada). Al finalizar el combate y si los Pj's ganan un samurai moribundo les pedirá que devuelvan la

espada a su señor en Sanuki. En este momento de distracción, Hakakomi se suicidará porque estaba enamorada de Saburoichi y no puede seguir viviendo sin él. Así se produce un final dramático muy al estilo oriental con los Pj's encargados de devolver la espada... aunque son libres de no hacerlo ya que nadie ha dicho que tengan que aceptar esta nueva aventura.

### Experiencia

Por salir con vida de esta aventura obtendrán 3 puntos y si su interpretación es buena 1 punto más. Si han participado en el torneo y han brillado (por exceso o por defecto) otros 2 puntitos más. Y, como siempre, si no han realizado comentarios jocosos sobre la aldea del arce y los conejitos con katanas... bueno, tu mismo.

### Pnj's



**Samuráis de Masatsune**

### Samurai sin honor del señor Masatsune de Sanuki

Disfrazados de viajeros su único anhelo es conseguir la espada "Doutaryu" y restaurar su honor. Lucharán hasta que no quede ninguno vivo ya que su fin último también es cometer seppuku. Son fervientes seguidores del código del bushido pero no han contado nada a su señor. Al ser robada la espada abandonaron a los suyos para recuperarla. Todos les creen los ladrones pero así su señor no será deshonrado por el fallo que tuvieron al vigilar la katana.

- Cuerpo d8, Mente d6, Velocidad d8, Voluntad d6
- Carrera Vagabundo (Roshi) d6 (pág. 63-64)
- Raza: Diversas (sin dones raciales)
- Habilidades:
  - Armas (Espadas) d8
  - Lectura y Escritura d4
  - Estrategia d8, d4
  - Combate sin armas d4
  - Indagación d8
  - Liderazgo d4
  - Presencia d8, d4
  - Persuasión d4
- Dones:
  - Sentido del peligro
  - Samurái
  - Resolución (X; d6 vs 5)
- Zancada 1, Avance 6, Sprint 6+d8, Carrera 24
- Iniciativa: d8, d4
- Ataque: Katana, 2 manos (cuerpo a cuerpo; alcance personal; ataque 2d8; daño 3d20; críticos: Apu, Cor)
- Aguante 8



**Akira de Omi**



**Sento**

### Típico participante del torneo

Son personajes de relleno en su mayoría labradores

- Cuerpo d4, Mente d4, Velocidad d4, Voluntad d4
- Carrera Ninguna en concreto
- Raza: Diversas (sin dones raciales)
- Habilidades:
  - Armas (la que decidas) d4
  - Armas (otra que desees) d4
  - Combate sin armas d4
  - Artesanía (carpintería) d6
  - Oficio (campesino) d8
  - Oficio(cuidar animales) d6
  - Marcha d4
- Dones:
  - Rústico
  - Dureza
  - Fuerza
- Zancada 1, Avance 5, Sprint 6+d8, Carrera 18
- Iniciativa: d6, d4
- Ataque:
  - Yari, 2 manos (cuerpo a cuerpo; alcance de asta; ataque 2d6; daño 2d20; críticos: Emp, Per, Reb)
  - Kodachi (cuerpo a cuerpo; alcance personal; ataque 2d6; daño 2d20; críticos: Apu, Cor)
  - Hankyu (a distancia; alcance largo; ataque 2d6; daño 2d20; críticos: Per)

Aguante 6

### Típico participante del torneo mejorado

Son personajes de relleno en su mayoría buscavidas sin fortuna pero con cierta fama. Pueden ser Oku el Oso, Sendo el Can y Akira de Omi (cerdo)

Son de profesiones indefinidas.

- Cuerpo d8, Mente d6, Velocidad d8, Voluntad d6
- Carrera Ninguna en concreto
- Raza: Diversas (sin dones raciales)
- Habilidades:
  - Armas (las que decidas) d8
  - Combate sin armas d8
  - Armas (otra que desees) d8
  - Estrategia d8, d4
  - Liderazgo d4
  - Persuasión d4
  - Presencia d8, d4
  - Marcha d6
- Dones:
  - Ánimo (oso y cerdo)
  - Beligerante
  - Fuerza(oso y can)
  - Olfato agudo (can y cerdo)
- Zancada 1, Avance 6, Sprint 6+d8, Carrera 18
- Iniciativa: d8, d4
- Ataque:
  - Yari, 2 manos (cuerpo a cuerpo; alcance de asta; ataque 2d8; daño 2d20; críticos: Emp, Per, Reb)
  - Kodachi (cuerpo a cuerpo; alcance personal; ataque 2d8; daño 2d20; críticos: Apu, Cor)
  - Ataque: Katana, 2 manos (cuerpo a cuerpo; alcance personal; ataque 2d8; daño 3d20; críticos: Apu, Cor)

Aguante 6



### Saburoichi de Sanuki

Un ladrón zorro varón sin muchos escrúpulos que va siempre acompañado por la bella Hakakomi que está enamorada de él. Ha robado la espada "Doutaryu" y por eso le persiguen

- Cuerpo d6, Mente d6, Velocidad d6, Voluntad d6
- Carrera: Ladrón (Dorobou)
- Raza: Zorro
- Habilidades:
  - Escalada d6
  - Fullerías d6
  - Combate sin armas d4
  - Salto d6
  - Oficio (masajista) d8
  - Sigilo d6
- Dones:
  - Ingenio
  - Sentido del peligro
  - Atlético
  - Callejero
  - Furtivo
- Zancada 1, Avance 6, Sprint 6+d8, Carrera 24
- Iniciativa: d6, d4

Aguante 8

Y las apuestas...

Los Pj's pueden apostar en las diferentes pruebas, hacer trampas etc. Eso lo dejo a vuestra discreción. También dejo sin explicar como es el pueblo y qué habitantes hay en él, sus casas de apuestas, sake...

La verdad es que es una aventura bastante abierta que deja mucho a tu elección y a la de los jugadores.

Dedicado a Mikel "Mike" Suárez por su inestimable colaboración en temas roleros y, sobre todo, por su "amor" a este juego.

**¡Abayo!**