

# LA ARMADURA DEL SAMURAI

**DURACIÓN DE LA AVENTURA: 2 - 3 SESIONES**

**Nº DE PJS: 3 A 5**

**NIVEL DE PJ RECOMENDADO: SENSEI**

## DATOS INICIALES

**1. TSEO KAO:** el Dios del Caos y actual Emperador del Imperio Hi-Konton ha hecho un increíble descubrimiento: entre unos legajos de papel, ha encontrado la descripción de un antiguo rito que le permitiría invocar y atraer a cualquier criatura de cualquier plano. Sin embargo, debe reunir para hacerlo una serie de piezas muy poderosas. Cada pieza es única y posee un poder enorme y maléfico.

Las piezas son las siguientes:

- El escudo de Gulager en la Isla de Shima, que actuaría como una base sólida e indestructible.
- El bastón del hombre íntegro en Kiuyhu, como pie del micrófono. Un pie recto, puro.
- La armadura del samurai en Tarin, como envoltura del llamante. Capaz de potenciar los sentimientos de la persona.
- El escorpión de jade en Aritze, actuaría como catalizador de la voz, multiplicando su energía.
- Los Aros del destino de Morm (situación desconocida). Crearían un túnel de energía hacia el objetivo
- La campana del príncipe de Hi-Konton, que transformaría toda la energía concentrada a través del escorpión en ondas sonoras.

La combinación de estos elementos hace que la voluntad de la persona se canalice, creando un túnel de energía por donde las ondas sonoras viajan entre planos.

Tseo Kao encontró el documento y en apenas unos minutos consiguió la campana, puesto que era un tesoro ancestral de su familia.

Sin embargo, y dentro de su modus operandi habitual, necesita de un grupo de mortales para conseguir las piezas, ya que moverse por el plano físico, siempre bajo la estricta vigilancia de Si-ya-nue, no es sencillo. Sin embargo, un grupo de mortales tendría completa libertad de movimientos. Aunque tampoco puede presentarse así como así, ni siquiera como El Emperador.

Por ello, ha echado mano de uno de sus fieles criados, Chen, un humano que lleva a su servicio varias décadas. Siguiendo instrucciones precisas de su amo, Chen y su equipo se han visto involucrados en diferentes situaciones en los últimos cinco años. Estas actuaciones no han hecho sino desembocar, después de esos cinco años y basándose en el efecto mariposa, en el punto exacto en el que se encuentra la vida de cada uno de los personajes del grupo, de forma que no pudiesen rechazar el trabajo que el propio Chen les ofrecería en ese punto.

Para completar la pantomima, el propio Tseo Kao se haría pasar por un coleccionista y comerciante de arte, quien contrataría a los Pjs para conseguir las piezas.

Una vez cerrado el trato por una cantidad de dinero incluso exagerada, los Pjs habrían encontrado en Imasu (La gran biblioteca del mundo situada en y bajo la isla), la información sobre la situación de cada pieza.

- ★ Esta parte también puede jugarse como parte de la aventura, aunque sería mejor hacerlo en una sesión aparte, ya que podría alargarse, y además puede dar mucho juego como los jugadores consiguen acceder y buscan la información.

**2. CHEN:** Acompañó a los Pjs durante la búsqueda del escudo de Gulager, pero él tenía otro encargo de su amo: robar una estatuilla sagrada del clan dragón y asesinar a su líder. Pero no podía cumplirlo yendo con el grupo, necesitaba discreción. Así que, aprovechando la guerra que se había desatado (gracias a la

influencia de una joven - la hija de El Emperador - sobre el joven príncipe dragón), Chen se dejó abatir por un hombre-dragón de la isla durante una batalla. La última imagen que tenían los Pjs de Chen era su cuerpo tirado boca arriba y con una lanza clavada en el pecho. Es cierto que pareció haber muerto en la isla, pero él tiene una característica oculta que hace que bajo su piel haya una capa de piedra (Piel de piedra). La naginata perforó esa capa, pero no lo suficiente. Cuando despertó estaba solo, en mitad de la selva y rodeado de cuerpos. La batalla continuaba, lejos, así que aprovechó para cumplir su cometido. Se adentró en la caverna dragón, robó la estatuilla y envenenó el agua destinada al jefe del clan. Luego se escabulló fuera e intentó encontrar a los Pjs, pero los había perdido. Vagó durante unos días, esquivando a toda criatura viviente y de repente vio llegar unos barcos con soldados, ataviados con armadura cromada y negro y una máscara que les tapaba la cara. Se coló en uno y fingió ser un soldado más hasta llegar a puerto. Allí se escapó y escuchó algo referente al grupo, que había pasado unos días antes. Así que intentó seguirles el rastro.

Pero al pasar por Imasu de nuevo, quiso ver si podía averiguar algo más concreto sobre las reliquias, puesto que solo tenían vagas historias y leyendas. Así supo que había un error en los manuscritos, y es que algunos situaban la armadura en Arian (Kiuyhu) y otros en Luao (Tarin). Así que siguió profundizando hasta dar con un libro sobre objetos mágicos. En él se decía que cuando alguien sufre una experiencia muy, muy intensa, a veces esos sentimientos se transfieren a algún objeto suyo: un arma, la ropa, un anillo... Y en el libro se mencionaba la armadura Heiwa. Así que empezó a tirar del hilo y llegó a la historia original, pues tenía elementos que había ido encontrando en todos los otros escritos.

- **Historia real de la armadura:** El samurai de la leyenda resultó ser un soldado de Tarin, perteneciente a la familia Heiwa (Paz), que había sido enviado con la comitiva del país para la firma de un nuevo tratado de paz con su país vecino y enemigo, Kiuyhu, y así acabar con la guerra una vez más.

Fue amor a primera vista con la hija del general Yüki (Coraje) de Kiuyhu, y en cuanto pudo se acercó a ella, quien quedó prendada al instante del joven. Así ambos comenzaron un idilio a escondidas que duró meses. El joven samurai disfrazaba sus visitas con viajes diplomáticos o por temas comerciales.

Pero el general Yüki comenzó a sospechar y, finalmente, confirmó su sospecha. Loco de rabia porque su preciosa hija había sido seducida por un desgraciado soldado de Tarin, su acérrimo enemigo, acusó directamente al joven de espía ante su emperador y de utilizar a su hija engañada como llave en los asuntos del gobierno. Y el emperador tragó...

Apresó al joven y le torturó para que confesase, pero no obtuvo nada porque en realidad no había nada que obtener. Finalmente, como medida extrema, el emperador mandó buscar a la hija del general Yüki. Si el joven no confesaba, ella pagaría las consecuencias.

El muchacho gritaba, lloraba y se retorció para que no hicieran daño a su amada, y viendo que no había otra salida, confesó lo que ellos querían, con la esperanza de salvarla y que solo él fuese castigado.

Él sabía que el castigo sería la muerte, por supuesto, y estaba dispuesto a pagar el precio con tal de que la muchacha no sufriera. Pero en un alarde de crueldad, el emperador ordenó decapitar primero a la joven niña delante de su amado, por traición. Ko Heiwa estalló mientras veía como decapitaban a su amada; dicen que incluso su cuerpo seguía tratando de levantarse para ayudarla una vez su propia cabeza se había separado de él. Esa misma noche, el general Yüki se abrió el vientre en seppuku al darse cuenta de su terrible error.

El emperador mandó enviar el cuerpo del joven soldado tal y como estaba, decapitado y destrozado por la tortura, de vuelta a Tarin, pero con un mensaje: "¿Así honráis nuestras relaciones y tratados, enviando espías y traidores? Así los honraremos nosotros". Aquello desencadenó una de las peores y más cruentas guerras entre los dos países hasta la fecha.

La familia Heiwa recibió el cuerpo del muchacho y le dio sepultura, pero decidieron guardar su armadura tal y como fue recibida (rota y llena de sangre) como recordatorio de su dolor.

Al saberlo, Chen decidió abandonar temporalmente la búsqueda de los Pjs para estudiar cómo hacerse con la armadura. Así, se dirigió a Luao, pero en el bosque que rodea el lago se topó con una extraña pareja que le invitaron a su casa de forma muy amable. Cansado por el viaje, aceptó sin pensar. Durante el camino y en la posterior cena hablaron de sus viajes y aventuras y, sin saber cómo, les estaba contando todos sus secretos. Cuando se despertó al día siguiente, estaba en una celda subterránea, en una especie de zoo de criaturas extrañas.

**3. LA ARMADURA:** Ha permanecido en la casa durante generaciones, expuesta tras el salón principal como símbolo y reliquia familiar. Al cabo del tiempo se hicieron canciones y se escribieron poemas, exagerando los hechos, adaptándose, cambiándolos... Eso hizo que los Pjs encontrasen una versión diferente en distintos documentos.

## **INTRODUCCIÓN**

Durante su periplo en la búsqueda de las piezas, los Pjs se encuentran con una extraña pareja que les invita a su casa, a una cena en la que recibirán más invitados. Todo parece normal y son muy amables con ellos, pero los Pjs acaban descubriendo el foso subterráneo con las celdas en las que se encontraban numerosas criaturas, entre ellas, Chen. Tras escapar de las celdas, los monstruos del foso atacaron a todo el mundo en la fiesta que se estaba celebrando, descubriéndose que la propia señora de la casa era una yorogumo, que se lanzó al ataque sin pensarlo y cayó en el combate, coyuntura que aprovechó el grupo de Pjs para escapar hacia el bosque en plena noche. Allí, en mitad de la huida se encuentran con un joven samurai que aunque en un primer momento se encara para defenderse, Chen detiene la pelea antes de empezar al reconocer al joven por el escudo familiar que lleva bordado en el cuello de la chaqueta interior.

Se trata del marido de la hija mayor de los Heiwa, que se encontraba de visita en la casa del bosque durante la cena de la pelea, como invitado de la pareja para establecer un nuevo tratado comercial de artículos de arte y reliquias antiguas. Ellos intentaban comprar una antigua reliquia de su familia (una armadura), pero él había venido a declinar su oferta y a ofrecer otros objetos también valiosos. Del foso no tenía ni idea, pero la pareja no hacía más que decir a todo el mundo que al día siguiente les enseñarían su colección más preciada y valiosa. Algo que nadie había visto antes.

Justo cuando Chen detiene la pelea contra el joven samurai, un gaki escapado de la casa entra en escena por la espalda del joven. En seguida Chen se lanza al ataque, evitando que el demonio pueda matar al samurai.

- Los Pjs podrán y deberán ayudar en la pelea. Una buena forma de conseguir el favor del joven y ya de paso salir vivos del bosque.

Una vez vencido el demonio y presentado el samurai como Shin Sedai Heiwa (Nueva generación de Paz), y viendo que se dirigen también a Luao (eso le cuenta Chen), éste les invita a su casa durante unos días como agradecimiento, e insiste en ello, aunque debe viajar de nuevo a otra reunión, pasada una semana, esta vez en Kiuyhu por los altercados ocurridos una semana antes con un grupo radical secreto y que ha arrasado media ciudad. Si los Pjs no lo hacen, Chen aceptará sin dejar opción al resto.

## **DURANTE SU ESTANCIA**

### **NOCHE 1 - LA LLEGADA:**

Los Pjs llegan junto con el capitán al atardecer tras pasar sin problemas el muro exterior de la ciudad y el interior hacia la zona de alto copete. El palacete es grande, con tres edificios blancos y tejados en azul, con la arquitectura típica japonesa. Alrededor hay unos grandes jardines privados.

- Ver anexo “El castillo”

Tras la llegada, no hay mucha historia, en seguida les salen a recibir dos sirvientes. El capitán da una serie de instrucciones en el idioma local y uno se va corriendo hacia el edificio que tienen a la izquierda. En 5 minutos vuelve a salir a la carrera e indica a los Pjs que le sigan, hablando en común. El capitán se despide de ellos y se va hacia el edificio principal.

- Mañana necesito que nos reunamos con la señora Tsuyoi On'na Heiwa, nuestra matriarca, para explicarle lo sucedido en el bosque. Estoy seguro de que querrá saber todos los detalles.

Los Pjs son conducidos al comedor (izquierda), donde les espera una buena cena a base de pescado, arroz y verduras. Una vez han dado buena cuenta de la cena, el mismo sirviente les lleva al edificio frente a la puerta, en el que parece que duermen los sirvientes. Sin embargo, ellos son conducidos al piso superior, donde hay varias habitaciones separadas del resto.

Se trata de una planta rectangular, diáfana, sin muebles ni adornos, donde en la mitad derecha solo hay 4 columnas y las grandes ventanas que dan al patio por el que han entrado. La otra mitad son las habitaciones, seis en total, bastante amplias y con una buena ventana hacia el exterior. Desde allí se puede ver el muro interior y varias mansiones. Todas las habitaciones cuentan con un cómodo futón, una armario, un escritorio con una silla y tinta, pluma y papel. También había una pequeña zona enlosetada con unas toallas y un cubo para el aseo. En cada aposento hay un panel con el símbolo familiar de los Heiwa.

## **DÍA 1:**

Los Pjs al despertarse tienen a una sirvienta esperando en la puerta, con ropa limpia y tinajas de agua caliente para la "bañera" que tienen en su cuarto. Les piden que se bañen y se cambien de ropa antes de reunirse con la matriarca a medio día. Aunque nunca les obligarán si insistirán en el cambio de ropa, pero nunca les dejarán entrar en el salón si van como pordioseros. Es más, los sirvientes se ofrecen a ayudarles de buen grado y a limpiar sus ropas y sus armaduras (si las tuviesen). Jamás tocarán las armas sin permiso.

Tras el baño les llevan a los comedores del día anterior y les dan un desayuno de campeones, con carne asada, verduras, huevos, arroz y dulces. Todos los criados con los que se cruzan no parecen prestarles atención, puesto que todos ya saben quiénes son y con quién han venido, pero se nota que no se fían de ellos.

Al acabar, casi ha llegado la hora de la reunión, con lo que los Pjs cuentan con el tiempo justo para hacer algo rápido.

## **LA REUNIÓN:**

Los Pjs entran en el salón precedidos de 2 sirvientes que les esperan en el patio, frente a las escaleras. Es una sala grande, diáfana y con 5 columnas a cada lado, con una tarima elevada en el frente y una puerta doble cerrada con un dibujo de unos cerezos en flor. De las paredes blancas cuelgan paneles azules con símbolos blancos en un lenguaje desconocido. La luz entra por unos ventanucos en la parte superior de la pared de entrada, iluminando la estancia lo justo. Los haces de luz solar le dan un cierto aire misterioso a la estancia. Unos farolillos mejoran algo la iluminación.

Una vez dentro, a ambos lados hay 3 funcionarios de rodillas mirando al frente. Dos soldados custodian la puerta de entrada y otros dos la tarima del frente. Los Pjs son dispuestos en fila, uno al lado del otro, cada uno en un cojín colocado previamente, frente a la tarima y los sirvientes que les acompañan se colocan en las esquinas del lado de la puerta de entrada. Tras un minuto de espera, otros dos sirvientes abren las puertas y aparece una pareja, que se arrodilla en sus puestos (ella a la derecha) y detrás suyo aparece su hija mayor junto al capitán y marido y detrás, en orden sus 2 hijas. Todos se colocan por orden de entrada a la derecha de la matriarca, de rodillas.

Al fondo, tras las puertas ahora abiertas, los Pjs ven un pequeño altar con la armadura colocada de forma preferente. Es muy vieja, de color rojo y negro, pero está muy bien conservada, aunque no han reparado aquellas partes en las que se rompió durante la tortura.

La matriarca es una señora de mediana edad, más grande que su marido y que sus hijas, con un porte noble y bien conservada. Las hijas son muy, muy parecidas entre sí, como si fuesen distintas fases de su madre, aunque parece como si faltase una entre la mayor y la segunda (\*\*esto solo se darán cuenta los Pjs si se fijan directamente en las hijas y bajo una tirada de alerta Efect. > 6. Con

una efectividad >10, podrían relacionar físicamente a las mujeres con la esposa (yorogumo) de la extraña pareja del bosque, los que tenían el zoo de criaturas y habían capturado a Chen).

En primer lugar solo habla la matriarca. Les da los buenos días y que espera que hayan pasado una noche agradable. Su yerno les ha contado lo sucedido, y aún no salen de su sorpresa, pero les gustaría que ellos contasen su parte desde el principio. ¿Es cierto lo que ha oído de que había aquellas criaturas encerradas? ¿Qué tipo de seres?

\*Los Pjs podrían detectar un ínfimo atisbo de sarcasmo con una efect. > 10 en una tirada de Sentir.

\*\* Durante la entrevista, los Pjs pueden ver cuchicheos entre las dos hijas menores y con una tirada de Alerta, uno de ellos (preferiblemente un Rén-Shou) puede darse cuenta de que acapara la mayor parte de las miradas de la hija menor, que parece intrigada y fascinada al mismo tiempo. Lo mejor sería que fuese con alguno de los . Si la matriarca lo ve, reprenderá suavemente a sus hijas y pedirá disculpas al grupo, al fin y al cabo son jóvenes y no han visto mucho mundo aún.

También les pregunta sobre la mujer araña. ¿Qué aspecto tenía? ¿Qué ocurrió? Ella la conocía personalmente por un par de ocasiones y le parecía una mujer de lo más agradable y educada. ¿Quién luchó con ella? Cuando los Pjs mencionan al resto de monstruos, pueden escuchar algunas exclamaciones de asombro entre los presentes, algo normal teniendo en cuenta que son criaturas mitológicas (dice la matriarca).

\*De nuevo una tirada de Alerta con Efect. >8 les puede hacer ver un pequeño gesto de ira, muy, muy leve, cuando alguien habla de la muerte de la mujer.

Una vez han contado su historia y la pareja (la matriarca lleva la batuta, aunque su esposo puede hacer alguna pregunta. No obstante, quedará patente que el poder allí es de ella) ha satisfecho su "curiosidad", la mujer les dice que su yerno le ha comentado que estarían hasta 5 días como sus invitados, justo hasta que él deba partir hacia Arián ¿cierto? En ese caso son libres de entrar y salir de la finca. Pueden sentirse como en su casa. Sin embargo, el edificio principal está vetado, puesto que ahí realizan ellos la mayor parte de su trabajo. Si necesitan reunirse con ellos, solo tienen que comunicárselo a uno de sus sirvientes.

Resto del día: libre

## **NOCHE 2:**

Si todos están dormidos, con una tirada de **Sentir con Efect. > 8** se despertarán. En ese momento un sentimiento raro les embarga y se escucha un leve sonido en la planta de abajo, como un claqueo suave. Si tienen "Oír" y se acercan a la escalera de subida, pueden llegar a escuchar jadeos (sexo) que se paran en seco, un leve claqueo de nuevo, un sonido de arrastre, de puerta y de pasos. Luego solo hay silencio y de intentar investigar, no encontrarán nada sobre lo ocurrido.

## **DÍA 2:**

En principio, libre. Pueden preguntar e indagar entre los sirvientes sobre los ruidos de la noche anterior, pero nadie les dirá nada, salvo una joven, que duerme al lado de otra sirvienta que parece que se fue durante la noche. Al parecer es muy normal que se vayan sirvientes durante la noche, seguramente para evitar enfrentarse a sus amos. Cada 2-3 meses desaparece 1. Los guardias de la puerta afirman no haber visto a nadie, pues de cruzarse con alguien por la noche, su obligación es la de dar el alto y retener a quien sea hasta que sus amos dieran el visto bueno personalmente. Suponen que escaparán por algún sitio sin ser vistos. Los criados se conocen todos los recovecos del castillo.

El capitán Heiwa, poco después del desayuno les "invita" a recorrer la ciudad, su mercado y a beber algo en un bar que a él le gusta bastante. Es un sitio limpio, discreto, donde otros personajes de alto standing se reúnen y hacen negocios. El capitán les habla de Luao y les cuenta que tienen un magnífico mercado que se celebra al inicio de la primavera (ahora están en verano) y que atrae a miles de personas de todo Quiúnéi. La ciudad literalmente bulle de vida y ruido, pero le reporta una gran cantidad de dinero.

También les pregunta qué querían en Luao. Son un grupo demasiado heterogéneo como para no llamar la atención y él sabe, porque es un hombre de mundo, que algunos seres como los Rén-Shou y los Qín-Shou no pasarían desapercibidos (parece que es capaz de reconocer a según qué criaturas o al menos de deducirlo). Es más, serían apresados o algo peor, así que ¿por qué arriesgarse? Debe ser algo muy importante.

- Si se lo preguntan, sí, no es el primer Qín-shou/Rén-Shou (depende de lo que haya 2n el grupo de Pjs) que ve en su vida, pero tan solo ha tenido contacto directo con una bestia mágica, un perro compañero de un líder de clan en Kaosawa. Aquel animal se hacía pasar por la mascota, pero en realidad era un amigo y compañero de armas incluso más valioso que el resto de humanos del clan. De hecho participaba en las reuniones del consejo y le tenían mucho respeto, pues le trataban como lo que es, un ser de ascendencia directamente divina. Supone que a veces, los que parecen más bárbaros son menos ignorantes para según qué cosas. Por otro lado, también ha coincidido con varios cambiaformas, en el bando propio y en el contrario, por lo que sabe que son seres leales y temibles a la vez. El capitán responderá de buena fe todas las preguntas que le hagan los Pjs, pero esperará la misma sinceridad a cambio. Parece que no acaba de fiarse del grupo. Los Pjs no deben perder nunca su objetivo de hacerse con la armadura, pero deben tener cuidado con las respuestas que dan, porque la familia Heiwa es muy recelosa de sus reliquias y el capitán parece un experto en interrogatorios.

Al finalizar la conversación es casi la hora de comer; se despiden del capitán, que tiene asuntos que atender, y tienen el resto del día libre, pero les quedará la sensación de no saber si han dicho más de lo que debían o si el capitán estaría satisfecho.

### **NOCHE: 3:**

La noche transcurre como la anterior. Los Pjs vuelven a despertarse en mitad de la noche (tirada bajo **Sentir con Efect. > 4**). Esta vez, quienes pasen la tirada, lo tienen más claro: se escucha una puerta, roces, jadeos (sexo) y de repente un grito ahogado, un golpe seco, un claqueteo, arrastre, una puerta que se abre y se cierra y silencio. Pero al cabo de unos segundos, se oye un claqueteo suave en el piso de abajo que se va acercando hasta oírlo claramente en la escalera de subida.

- Si los Pjs salen de sus cuartos, escucharán el claqueteo que se acerca, pero para antes de ver nada y escucharán un sonido indeterminado, como de arrastre. Pero en ningún caso verán nada, incluso sabrán por donde está, aproximadamente, lo que sea, pero jamás podrán encontrar el origen.

### **DIA 3:**

Reciben la visita de la hija menor, quien parece fascinada por el mismo Pj que captó su atención durante la reunión. Le invita a pasear con ella, y a comer en la ciudad. Durante el paseo le hace todo tipo de preguntas: ¿De dónde ha salido un ser tan maravilloso? ¿Ha vivido muchas aventuras? Ella nunca ha visto a otro licántropo y mucho menos es su forma animal. También le hace preguntas indiscretas sobre si ha estado con alguna mujer o hembra, porque ella es muy joven y su familia está intentando casarla, pero no tiene ninguna experiencia con hombres y en cierto modo, le da miedo no estar a la altura. También si él le dice que sí, le pregunta cómo es, qué siente, si él tiene mucha experiencia...

Pero en ese momento aparece un sirviente que les interrumpe y le dice algo al oído. Al volverse, ven a la hermana mayor a lo lejos, mirándolos enfadada. La niña se disculpa y se va con su hermana, dejando al Pj solo en la parte rica de la ciudad.

### **NOCHE 4:**

Hay dos opciones:

- Los Pjs revelaron algo sospechoso durante el paseo con el capitán: De nuevo hay ruidos, pero esta vez el claqueteo ronda las habitaciones. Este sonido se multiplica, como si hubiera varias criaturas (Tirada de oír/rastrear). Tanto si los Pjs salen como si no, aunque no verán nada, si habrá unos segundos (tirada de sentir; aquel que la pase podrá intuir el momento exacto del ataque y

será un combate normal. El que no, empezará defendiendo) son atacados por varias jorogumo (3 + 1 sensei), el capitán y los dos soldados que siempre le acompañan. El objetivo es apresarlos con vida.

- Si los Pjs pierden, ir directamente a “El almacén”.
  - Si los Pjs ganan, tendrán vía libre para robar la armadura, aunque luego tendrán que salir sin que los guardias de la puerta (2) los vean y huir de la ciudad sorteando a las patrullas (3 patrullas de 6 miembros) de la zona de alto copete, la puerta de la segunda muralla (se encuentra cerrada y con 2 guardias en cada lado, y la puerta principal (4 guardias en el interior y 2 fuera. Sobre cada muralla hay varios soldados patrullando desde las alturas. Son como las 3 de la mañana.
- Visita de la hija menor: El Pj se despierta con unos leves golpes en su puerta. Según se acerca puede oler un perfume a flor de cerezo. Al abrir la puerta se encuentra con la hija menor del clan, que entra sin invitación. Ante la pregunta de qué hace allí, ella responde que como le dijo, es una chica sin experiencia, que pronto estará casada y ha venido a remediar eso; mientras se desnuda de espaldas al Pj (Tirada enfrentada de seducción ella y Resistencia él, si quiere resistirse).
- El Pj cae: Comienzan a tener sexo (El resto de Pjs escucharán toda la escena) y en pleno acto, con ella encima, se transforma en una jorogumo que ataca al Pj. En ese momento llegan las otras 3, el capitán y los dos soldados. Al comienzo de la lucha, ven que la jorogumo más grande da un golpe y una dentellada a la pequeña a modo de reprimenda. Después se produce el combate.
    - Si los Pjs pierden → El almacén
    - Si los Pjs ganan → vía libre para robar la armadura + guardias entrada + patrullas de noche.
  - El Pj no cae en la seducción: La muchacha se marchará indignada, con la amenaza de que se arrepentirá de ello. El resto de la noche, todo tranquilo.

#### **DIA 4:**

El ambiente está tenso, aunque los Pjs son bien tratados, pero hay algo raro. Se cruzarán con la hija menor, pero no les saludará siquiera, indignada. Tienen todo el día libre para planear el robo.

#### **NOCHE 5:**

De nuevo hay ruidos, pero esta vez el claqueteo ronda las habitaciones. Este sonido se multiplica, como si hubiera varias criaturas (Tirada de oír/rastrear). Tanto si los Pjs salen como si no, aunque no verán nada, si habrá unos tensos segundos (tirada de sentir; aquel que la pase podrá intuir el momento exacto del ataque y será un combate normal. El que no, empezará defendiendo) son atacados por varias jorogumo (3 + 1 sensei), el capitán y los dos soldados que siempre le acompañan. El objetivo es apresarlos con vida, nunca matarlos.

- Si los Pjs pierden, ir directamente a “El almacén”.
- Si los Pjs ganan, tendrán vía libre para robar la armadura, aunque luego tendrán que salir sin que los guardias de la puerta (2) los vean y huir de la ciudad sorteando a las patrullas (3 patrullas de 6 miembros) de la zona de alto copete, la puerta de la segunda muralla (se encuentra cerrada y con 2 guardias en cada lado, y la puerta principal (4 guardias en el interior y 2 fuera. Sobre cada muralla hay varios soldados patrullando desde las alturas. Son como las 3 de la mañana.

#### **DIA 5:**

Si pese a todo, los Pjs no han sido capturados, ni han conseguido la armadura, ni han huido. El capitán se dispone a salir del castillo rumbo a Arián, como dijo, e incluso les puede ofrecer que se unan a él. Pero en

cualquier caso deberán de salir del castillo antes de que él lo abandone y la oportunidad de conseguir la armadura se perderá.

## **EL ALMACÉN:**

Los Pjs han sido apresados y llevados a una sala.

\*\* Los jugadores hacen una tirada de Res/2. Aquellos que la pasen se despertarán, aquellos que no, seguirán inconscientes hasta que les despierten los demás o Chen.

Mientras están dormidos, cada uno tiene una visión diferente, pero todos recuerdan exactamente lo que ha pasado hasta la fecha, y aunque la escena que viven es "rara", les parece muy real, confundiendo sus verdaderos recuerdos con un mal sueño

- A partir de este momento, cada Pj jugará por separado su parte. Para ello es necesario contar con una pequeña historia de cada uno, un esbozo basta, para luego retorcerlo y cambiarlo lo suficiente, pero que sea creíble. Sin embargo, el objetivo es el de revelar algo importante a los Pjs, algo de su pasado y que ellos habían olvidado o bloqueado en su mente, pero que es necesario para su desarrollo y para cumplir su destino.

Por ejemplo, tenemos un Pj que de niño vivió el asesinato de su familia. Vivían en una aldea, en los bosques de Kaosawa, eran felices y una mañana en la que estaban desayunando, su aldea fue atacada por un grupo de mercenarios. Este grupo mató a la mayor parte de los habitantes. La hija pequeña se escondió bajo el suelo y desde allí vio toda la escena. Dos hombres, uno de mediana edad (Chen disfrazado y transfigurado, de ahí lo explicado al principio del módulo en conexión con los planes de El Emperador) y otro gigante entraron en la casa, mataron a su padre, a su hermano mayor y a su madre se la llevaron a rastras. Ella apenas pudo ver nada y lo recuerda borroso.

Eso es lo que ocurrió en realidad, pero durante el sueño del almacén, la mujer vuelve a ser una niña y se encuentra exactamente en la misma aldea, con las mismas personas, en su misma casa. Su familia está viva y feliz. Es la misma mañana del ataque y de repente, el mismo grupo de hombres ataca la aldea. Sin embargo, a diferencia de lo que ocurrió realmente, esta vez la niña no solo no se esconde bajo el suelo, sino que se enfrenta a los dos agresores (ahora sí les ve bien la cara, la vestimenta y los símbolos, aunque no les reconoce). Para su sorpresa, tiene la misma fuerza y los mismos poderes que de adulta. Esto hará que se despierte si ha superado la tirada de RES/2; si no, continuará el combate con el resultado que sea, aunque justo antes de morir o de vencer, es despertada por Chen o por uno de sus compañeros en el mundo real, encontrándose en el almacén descrito antes, en la misma posición.

Los Pjs se encuentran en una sala enorme, sin ventanas y presumiblemente bajo el edificio. No es una cueva, sino una especie de almacén. Todo está cubierto de unas espesísimas telarañas en las que viven miles de estos bichitos. El sitio huele a rancio, pero no se ven cuerpos por el suelo, como si, sea lo que fuese que hagan con ellos, fuera en otro lugar. Junto a ellos habrá otros 50 cuerpos y están todos colgados del techo, cabeza-abajo y envueltos como en una vaina de tela de araña. Tan solo lo imprescindible para respirar asoma de la tela, como si el propósito fuese mantenerlos con vida el tiempo suficiente. No se pueden mover, aunque una tirada de Fuerza con Efect. >10 podría rasgar la tela lo suficiente para acabar cayendo al suelo. También podría servir el uso de alguna técnica. En cualquier caso una tirada de Resistencia para evitar el mareo es necesaria tras la caída.

Los que se despierten antes, verán llegar a Chen, quien durante la pelea consiguió escapar (en realidad desaparece) hacia la planta de los sirvientes y al entrar en una de las habitaciones al azar, descubrió una trampilla en el suelo, bajo el colchón, que le llevó exactamente aquí. Así que se escondió y esperó. Desde su escondite pudo ver a las cuatro arañas, que traían a los Pjs y los colgaban diestramente del techo. Una vez terminada la tarea, vio cómo se transformaban de nuevo en las hermosas mujeres que conocían y tras examinar algunos cuerpos más, se fueron por la otra salida.

Con todos liberados, toca salir. Lo que Chen les dice es que no toquen demasiado las telas, puesto que esto alertará a las arañas y posiblemente a las jorogumo => Tirada de Autocontrol

- La pasan todos sin problemas: Consiguen salir de la sala y ascienden por un pasillo. El final es una falsa pared en una sala de la planta baja del edificio principal, justo bajo la sala donde está la armadura. (Pasar al capítulo Clausura 1).



- Alguno falla: Sin querer toca la tela, lo suficiente para que aparezcan un centenar de arañas pequeñas. Una segunda tirada de Autocontrol indica si al final el Pjs consigue que las arañas se calmen y se vayan (pasando al capítulo Clausura 1) o que se produzca lo descrito a continuación ("Alguno pifia").
- Alguno pifia: El Pj, en su afán por no tocar una de las telarañas, no se da cuenta de que ha pisado otra y cuando intenta avanzar, pierde el equilibrio y cae sobre una de las telas. Al instante, miles de arañas intentan abalanzarse sobre los Pjs, que se verán obligados a salir corriendo. En su huida, saldrán en tropel de la sala, justo en plena regañina de la matriarca a la hija pequeña (ver "Clausura 1"), quienes gritarán asustadas dando la alarma el tiempo suficiente para que los Pjs inicien su huida, pero al turno siguiente empezarán a transformarse y en dos irán tras ellos. En el patio, se encenderán las luces de las ventanas, y cuando estén en mitad de la huida, aparecen los 15 soldados por el patio, el capitán corre en cabeza con su katana en la mano y su mujer, sale por la ventana ya transformada en araña para bajar desde los tejados. Los sirvientes se asoman a las ventanas justo en el momento en el que la matriarca y su hija aparecen tras los Pjs, pero son descubiertos por la madre, que con un grito hace que su hija mayor se dirija a las habitaciones de la servidumbre. No puede haber testigos.

Se produce el combate (pasamos a Clausura 2).

## **CLAUSURA:**

- **Clausura 1:** Los Pjs llegan al final del pasadizo y escuchan algo al otro lado de la pared. Parece la matriarca, regañando a su hija menor:
  - Te has arriesgado demasiado. Por tu culpa casi nos descubren. Te dije que dejaras a esa gente en paz, que eran demasiado fuertes para nosotras.
  - Pero es que a mí me gusta de verdad madre, me parece tan fascinante...
  - Ahora no tienes que pensar en esas cosas. Pronto te buscaremos un marido, alguien con quien mantener esta apariencia y que no suponga un peligro para nosotras.
  - Pero madre...
  - ¡Basta! Harás lo que yo te diga. Si alguien fuera de estos muros supiese lo que somos, nos cazarían como a ratas. ¿No te das cuenta? Menos mal que hemos conseguido contenerlos, así que ya no tendremos que preocuparnos por ellos. Pero como vuelvas a desobedecerme, serás tú quien acabe en la despensa. ¿Está claro?
  - Sí madre.
  - Bien, volvamos a nuestras habitaciones. Mañana habrá que contarles algo convincente a los sirvientes. Aún no lo sé, pero en cualquier caso, diremos que gracias al capitán la cosa se ha solucionado y los visitantes ya están camino de la fosa común. Lo meditaré durante la noche.

Acto seguido, ambas salen del despacho y cierran la puerta. momento que los Pjs pueden aprovechar para salir. No hay nadie por el pasillo pero tendrán que hacer una tirada de sigilo para abrir la puerta del salón y coger la armadura sin ser descubiertos.

- Si el que va a abrir la puerta no saca la tirada, habrá una tirada enfrentada con la matriarca, que aún está despierta y alerta (Tirada de Oír o Alerta), y comparamos las efectividades para ver cuál es mayor. Si la matriarca tiene menos efectividad, no se da cuenta y los Pjs continúan. Si tiene mayor efectividad, sí que se da cuenta, así que saldrá de su cuarto, bajará y dará la alarma => Pasamos a Clausura 2.

Fuera, en la puerta del edificio principal, hay dos soldados a los que los Pjs tendrán que sortear. Si no lo consiguen y dan la alarma, los jugadores podrán huir hacia la ciudad mientras llegan las 3 patrullas de la zona y salir de allí por las catacumbas, aunque primero tendrán que vencer a los dos guardias (los Pjs tendrán 4 turnos antes de que llegue la primera patrulla y desde ahí, llegará la segunda patrulla en 5 turnos y la tercera en 7). Si los Pjs pueden burlar a los guardias o por el contrario, pueden vencer a todos, aún así

tendrán que sortear a la guardia de la ciudad (hay otras 10 patrullas de 6 soldados en la zona entre la muralla interna y la puerta principal) y salir por un pozo hacia las catacumbas y de ahí, al lago.

- Como directores/as de juego, podemos definir cuantas salidas queremos dar a los jugadores, pero debemos asegurarnos de facilitar las suficientes oportunidades para que los Pjs tengan éxito y consigan salir de la ciudad..
- **Clausura 2:** Hay un cruento combate en el patio, pero esta vez, las jorogumo no van a capturarlos, sino a matarlos (TENER EN CUENTA LA IRA DE LOS PJS PARA DECANTAR EL COMBATE Y DAR OPORTUNIDAD A LOS PJS, además de para producir efectos y escenas espectaculares).
- Si no salen vivos, el último de ellos verá como el traidor Chen está saltando el muro, les mira un instante y desaparece por el otro lado llevando la armadura consigo. Después de eso, todo desaparece en el negro.
  - Si por el contrario ganan el combate, verán que las jorogumo huyen hacia el edificio principal, mientras el resto les cubre la salida. La hija mayor ha masacrado a todos los sirvientes antes de huir junto a su madre y hermana hacia el almacén. Con lo cual, tendrán el camino libre para coger la armadura (si no la llevan ya) y huir. Sin embargo, todo el jaleo ha atraído a 2 patrullas de soldados de la guardia de la ciudad (6 soldados por patrulla), quienes intentarán entrar en la finca mientras una tercera va a dar la alarma. Su única opción, salir por las catacumbas de la ciudad (Chen les indicará el camino por una alcantarilla en una esquina del enorme patio y siguiendo el curso del agua hasta el lago, si a los jugadores no se les ocurre). Un enfrentamiento con la guardia supondría la muerte.

## **EL CAPITÁN - SAMURAI**

Altura – Peso: 1,70 m / 80kg

Fuerza: 9

Resistencia: 9

Agilidad: 9

Reflejos: 9

Habilidad: 12

Ch'i: 8

Constitución: 8

Autocontrol: 10

Concentración: 9

Precisión: 9

Apariencia: 8

Bondad/ Maldad:10/10

Poder: 40

Vitalidad: 17

Ataque: 12

Defensa: 10

Oponentes: 3

Alerta: 9

Atletismo: 10

Calibrar Fuerza 9

Equitación 9

Impresión 9

Leyenda 9

Leyes: 9

Armas: Katana (+8 + Empal./Caract. 12/Dur. 16)

Armadura Cuero (-3 pto daño/ - / - )

Técnicas Esp.:

3 Cruces (Nivel 1/Efect. + Modif. arma + 5 + Empal./Caract. 9/ Poder 15)

## **SOLDADO**

Altura – Peso: 1,70 m / 80kg

Fuerza: 8

Resistencia: 8

Agilidad: 8

Reflejos: 8

Habilidad: 9

Ch'i: 0

Constitución: 8

Autocontrol: 6

Concentración: 6

Precisión: 7

Apariencia: 7

Bondad/ Maldad:10/10

Poder: 0

Vitalidad: 16

Ataque: 8

Defensa: 9

Oponentes: 2

Alerta: 7

Atletismo: 8

Equitación 7

Impresión 7

Primeros aux 8

Rastrear: 7

Armas: Naginata (+15 + Empal./Caract. 9/Dur. Mango 9-Hoja - 17)

Armadura Cuero (-3 pto daño/ - / - )

## JOROGUMO - MATRIARCA

Según las historias se trata de una araña que puede cambiar de apariencia en la forma de una mujer muy seductora. No son hostiles necesariamente. De hecho, son capaces de tener vidas normales en pareja, incluso engendrar hijos con hombres humanos.

Comúnmente se las confunde con hembras Kumo, pero conservan algunas diferencias, por ejemplo las Jorōgumo carecen de la capa de fino vello que poseen las Kumo y cuando se transforman no lo hacen por completo, sino que conservan partes de su cuerpo humano, generalmente la cabeza, aunque a veces también el tronco o los brazos.

Además, las Jorōgumo suelen tener arañas como animales domésticos, y por lo general en números elevados. Además, pueden tejer sus propias telas de araña y se cuenta que pueden lanzar fuego por la boca o comunicarse telepáticamente.

Altura – Peso: 1,70 m / 80kg	Disfrazarse 12
Fuerza: 9	Empatía 14
Resistencia: 13	Sedución 14
Agilidad: 12	Sentir: 14
Reflejos: 9	Sigilo:10
Habilidad: 8	Armas: Aguijón con veneno (Daño: Efect. +6 + veneno**/Caract. 8)
Ch'i: 14	Técnicas Esp.:
Constitución: 9	Telepatía (Nivel 2/Efect. 2/ Poder 5/ Caract.14)
Autocontrol: 11	Licantropía (Nivel 2/ Efect. 15asalt./ Poder 5/ Caract. 9)
Concentración: 14	Tela de araña (Nivel -/Efect. Crea una tela de araña*/ Poder - / Caract. 9)
Precisión: 9	Bola de fuego (Nivel 2/Daño. Efect. + 12 + Quemadura/Poder 15/Caract. 14)
Apariencia: 12	*La tela de araña es como la de una araña normal pero de mayor densidad y viscosidad. Para saber si el Pj queda atrapado sin posibilidad de defensa o puede escapar, se comparan las efectividades en la tirada de la tela de araña de la Jorōgumo y la Fuerza del Pj. La diferencia es el número de turnos que este último quedaría atrapado.
Bondad/ Maldad:10/10	**El veneno es inoculado en el mismo momento del pinchazo, aunque el Pj defienda una parte del ataque. Es un veneno paralizante (La víctima está completamente quieta [Efec. – tirada de Res] turnos) o veneno neurotóxico (muerte en [Efect. – tirada de Res] si no recibe antídoto).
Poder: 70	
Vitalidad: 22	
Ataque: 9	
Defensa: 11	
Oponentes: 4	
Alerta: 10	
Aprender 14	
Atletismo: 16	
Calibrar Fuerza 14	

## JOROGUMO - HIJAS

Altura – Peso: 1,60 m / 50kg

Fuerza: 7

Resistencia: 11

Agilidad: 10

Reflejos: 7

Habilidad: 6

Ch'i: 12

Constitución: 7

Autocontrol: 9

Concentración: 12

Precisión: 7

Apariencia: 12

Bondad/ Maldad:10/10

Poder: 60

Vitalidad: 18

Ataque: 7

Defensa: 9

Oponentes: 3

Alerta: 8

Aprender 12

Atletismo: 14

Calibrar Fuerza 12

Disfrazarse 10

Empatía 12

Sedución 12

Sentir: 12

Sigilo:8

Armas:

Aguijón con veneno (Daño: Efect. +6 + veneno\*\*/Caract. 6)

Técnicas Esp.:

Telepatía (Nivel 1/Efect. 1px/ Poder 5/ Caract.12)

Licantropía (Nivel 1/ Efect. 10asalt./ Poder 5/ Caract. 7)

Tela de araña (Nivel -/Efect. Crea una tela de araña\*/ Poder - / Caract. 7)

Bola de fuego (Nivel 2/Daño. Efect. + 12 + Quemadura/Poder 15/Caract. 12)

\*La tela de araña es como la de una araña normal pero de mayor densidad y viscosidad. Para saber si el Pj queda atrapado sin posibilidad de defensa o puede escapar, se comparan las efectividades en la tirada de la tela de araña de la Jorōgumo y la Fuerza del Pj. Si la de la tela es mayor, la diferencia es el número de turnos que este último quedaría atrapado.

\*\*El veneno es inoculado en el mismo momento del pinchazo, aunque el Pj defienda una parte del ataque. Es un veneno paralizante (La víctima está completamente quieta [Efec. – tirada de Res] turnos) o veneno neurotóxico (muerte en [Efect. – tirada de Res] si no recibe antídoto).

## CHEN

Altura – Peso: 1,60 m / 75kg

Fuerza: 14

Resistencia: 14

Agilidad: 14

Reflejos: 14

Habilidad: 17

Ch'i: 13

Constitución: 13

Autocontrol: 15

Concentración: 14

Precisión: 14

Apariencia: 9

Bondad/ Maldad: 4/16

Poder: 65

Vitalidad: 27

Ataque: 14

Defensa: 14

Oponentes: 3

Alerta: 14

Atletismo: 15

Calibrar Fuerza 14

Equitación 9

Impresión 9

Leyenda 9

Leyes: 9

Sigilo 14

Sentir 12

Disfrazarse 12

Actuar 14

Supervivencia 12

Armas:

Técnicas Esp.:

Piel de piedra (Niv.1 / 2 asalt. Efect + 10 ptos/  
/Caract. 13)

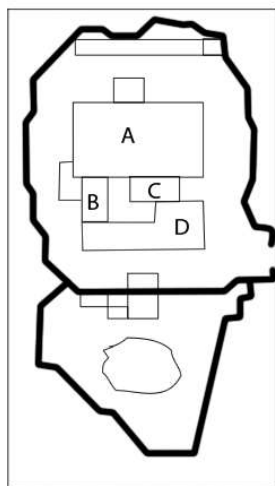
Telepatía ( Niv. 2 / Con 3px/Poder 5/Caract. 13)

Doppleganger (Niv. 2/Modifica su cuerpo/Poder  
5/Caract. 9)

Furia de los dioses (Niv. 1/ +12/Poder 5/Caract.  
17)

ESTABLOS

CASTILLO IMPERIAL

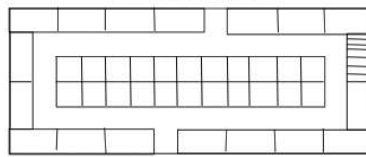


LETRINAS  
SERVICIO  
LETRINA  
FAMILIA

PUERTAS  
CIUDAD

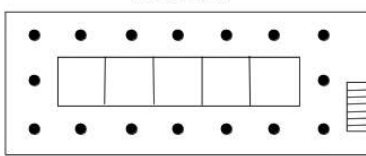
B

PLANTA BAJA



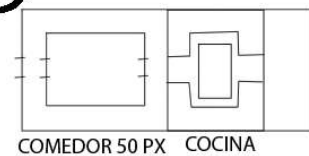
DORMITORIOS  
SERVICIO

PLANTA 1



DORMITORIOS  
PJS

C



COCINAS Y  
DESPENSA.  
COMEDOR DEL  
SERVICIO

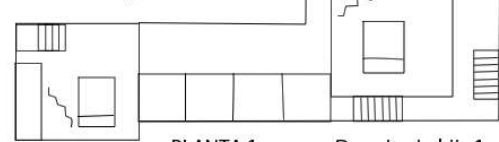
D

Despacho del  
capitán



PLANTA BAJA

Dormitorio hija 2



PLANTA 1

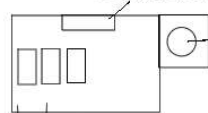
Dormitorio hija 1  
+ capitán

E

LAVANDERIA

Desagüe (cabén los Pjs)

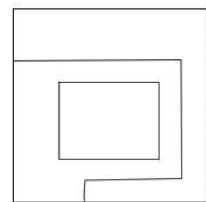
Pozo de agua



PLANTA 2



Vestidor  
hija 2



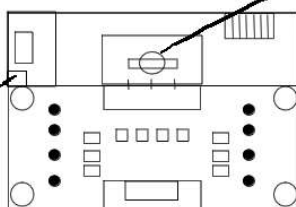
Vestidor hija 1  
+ capitán

A

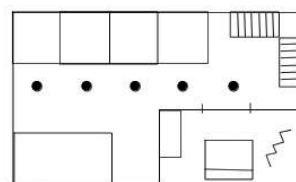
EDIFICIO PRINCIPAL

Armadura

Salida de  
"El almacén"



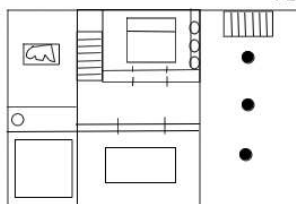
PLANTA BAJA



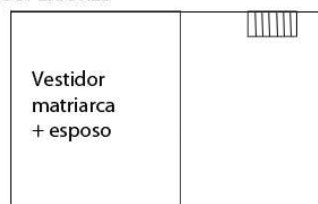
PLANTA 1

Dormitorio  
hija pequeña (3)

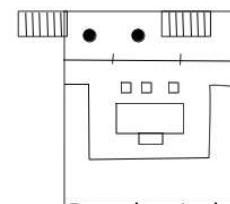
PLANTAS SUPERIORES



Dormitorio matrimonio



Vestidor  
matriarca  
+ esposo



Despacho privado matriarca