

hasta confirmar que ha pasado el riesgo de infección (que en estos casos suele ser hasta la próxima estación de lluvias... dentro de un par de meses).

Sin los papeles adecuados (Falsificar CD 25), a los PJs les será muy difícil esquivar los controles. Al mando de esta campaña de desinformación se encuentra otro de los hombres de confianza del Sogún: el hijo mayor del mismísimo Tessai Yasaku. Su nombre es Tessai Kissano y, al contrario que su padre, no es amante de la guerra. Es más, tuvo graves problemas con ciertos elementos del ejército Tokugawa durante el reciente conflicto contra los Toyotomi. Pacifista convencido, Kissano fue puesto al cargo de esta operación gracias a la recomendación de su padre, el cual confía en su hijo más que en cualquier otro militar.

Kissano desconoce la existencia de los Asesinos de la Sed y cree que realmente todo se reduce a un brote epidémico (pues es la versión que le ha dado su propio padre). Existen tres posibles accesos para llegar a Fau-Chin a través de rutas comerciales. Cada uno está controlado por una guarnición de cuarenta hombres y diez jinetes.

Pero la barrera militar sólo es el primero de los problemas que los PJs tendrán que superar a la hora de llegar hasta Fau-Chin. Las colinas y páramos que habrán atravesado hasta llegar a las guarniciones dejarán paso a unos frondosos bosques. Llegados a este punto, los soldados ya no hacen patrullas por temor al riesgo de contagio: los animales que yacen muertos a un lado y a otro de la senda parecen testimonio suficiente del paso de la epidemia. Sin embargo, sólo lo parece. Una acertada tirada de Saber (Naturaleza) o Sanar CD 15/20 permitirá descubrir que las bestias han sido convenientemente envenenadas. También han corrido ese destino muchos de los frutos que cuelgan de las ramas de los árboles próximos al camino. Entre eso y los animales muertos, los saqueadores y ladrones que intentaran aprovecharse de la situación han salido despavoridos... o han sido interceptados por los Asesinos de la Sed.

Ésa es la tercera y última barrera antes de llegar a Fau-Chin: una docena de Asesinos Sedientos (dos representantes de cada avatar, en parejas) patrullan la zona más próxima a la empalizada que rodea el pueblo. Puede que los PJs se los encuentren si no son lo suficientemente sigilosos (tiradas de Esconderse/Moverse en Silencio contra las suyas de Avistar/Escuchar, dependiendo de lo cerca que pasen).

## EL PUERTO DE FAU-CHIN

"THE CASE"  
RONIN - Elia Cmiral

El puerto de Fau-Chin se encuentra entre dos acantilados, aprovechando una bahía natural. Esta ubicación ha permitido que se forme un agradable micro-clima además de servir como barrera natural

ante posibles ataques. Durante la guerra, Fau Chin fue escenario de algunas batallas y en sus alrededores aún es posible encontrar vestigios de escaramuzas pasadas. Pero sobre todo, el mayor testimonio de la contienda son las defensas que aún rodean la localidad.

La empalizada frontal tiene unos ocho metros de alto y cuenta con dos torres de vigilancia. A lo largo de los acantilados se han levantado varias torres más. Éstas se encuentran conectadas entre sí mediante largos puentes colgantes, de dudosa estabilidad (Equilibrio CD 15). Si los PJs combaten sobre uno de estos inestables accesos, sus bonificadores de ataque nunca podrán ser superiores a los rangos que tengan en la habilidad de Equilibrio.

La mayoría de las construcciones del pueblo son de una sola planta, exceptuando la correspondiente al magistrado local. Su casa, próxima al mercado y construida en madera noble, tiene una techumbre de tejas pintadas de esmeralda y con su propio templete privado en un patio interior. El resto de los habitantes del puerto solían acudir al templo sintoísta ubicado en el centro del mercado.

Este templo estaba dentro de un edificio de planta ovalada, techumbre rojiza y rodeado de columnas. Fue reconstruido tras la guerra y aún se aprecian estragos de ella (algún que otro escalón de piedra roto, alguna estatua tullida...). Tras el mercado se encuentran las lonjas y almacenes, donde acaban las capturas diarias de los pescadores (principal fuente de ingresos local). De planta rectangular y tres pisos de altura, su interior apesta a pescado y cada uno de los edificios se divide en ocho compartimentos (lugares de puja), cuatro a cuatro, con un pasillo en el centro. Dispone también de lugares para la limpieza del pescado.

Si los PJs llegan antes de que lo haga "El Jinete de la Seda", aún será de día y las calles del pueblo estarán vacías, desiertas... desoladas. Un vistazo al interior de las casas confirmará sus peores sospechas, pudiendo encontrar evidentes signos de lucha por doquier. Cocinas devastadas, habitaciones puestas patas arriba, puertas forzadas... signos evidentes de pelea reciente. Una tirada de Buscar puede aportar más datos:

**CD 10** "El asalto tuvo lugar durante el almuerzo y fue perpetrado por un grupo amplio, de al menos doscientos o trescientos hombres."

**CD 15** "Es curioso... hay destrozos, pero no rastros de sangre. Puede que se los hayan llevado a otro lugar. Y no parece que fueran tantos. Poco más de cien, aproximadamente..."

**CD 20** "Son cien y muy bien organizados. No entraron por la fuerza en el pueblo, aunque sí la ejercieron para llevarse a la gente. Es difícil seguir un rastro (Supervivencia CD 20), pero todo parece indicar que no han salido del pueblo: no falta ninguna de las embarcaciones y está claro que los hombres llegaron por tierra."

En el interior de las lonjas fue donde los asesinos mantuvieron secuestrados a los habitantes

del pueblo. Cada hora desde su llegada, entraban y se llevaban a diez de los lugareños, comenzando por mujeres y niños, y terminando con los más ancianos. Imagino que los personajes llegarán, como mucho, unas horas antes de que anochezca, momento en que hará acto de presencia "El Jinete de la Seda". En ese caso, los únicos supervivientes que encontrarán serán los más ancianos de la aldea, en su mayoría viejos pescadores y el sacerdote sintoísta que se hacía cargo del templo. Todos están terriblemente asustados y encerrados en uno de los compartimentos de las lonjas, sin vigilancia alguna. A fin de cuentas... ¿Qué peligro pueden entrañar unos ancianos para los implacables Asesinos de la Sed?

Tranquilizar a éstos supervivientes no será cosa fácil: si nuestros PJ ponen a trabajar toda su psicología y labia, quizá puedan obtener algo más que silencio y miradas de terror por parte de los supervivientes (chequeos de Diplomacia):

**CD 15** "Por favor, tienen que ayudarnos a salir de aquí. Antes de que se nos lleven a nosotros también, por favor."

**CD 20** "Llegaron hace poco más de una semana. Oí decir a uno de los hombres del magistrado que venían cumpliendo órdenes del Sogún. Entonces nos encerraron a todos aquí, sin apenas agua ni comida. Y luego comenzaron a llevarse a nuestras mujeres, a nuestros nietos... a nuestros hijos."

**CD 25** "Hace cuatro días, uno de nosotros intentó escapar. No llegó lejos: pude ver como uno de ellos... lo juro... invocó fuerzas demoníacas. A su alrededor, el aire se convirtió en fuego y el pobre infeliz fue consumido por las llamas del Yomi. Luego, se llevaron su cuerpo al interior del templo. Sea lo que sea lo que hacen, lo hacen allí dentro. No son hombres... son diablos."

Los apenas diez ancianos allí encerrados están tan asustados que ni un "crítico" en Diplomacia les devolverá las (pocas) ganas de luchar que pudiesen tener. Los PJs pueden dejarlos ahí pero si quieren que sobrevivan deberían escoltarlos hasta un lugar seguro. O al menos hasta uno de los barcos de pesca que hay amarrados en los embarcaderos, proporcionándoles un medio de huida.

Otro punto interesante dentro del pueblo es la escuela: en ella, Rao reunió a los asesinos con poderes de vuelo para explicarles la ruta a seguir hasta el islote de Etai Yang. En la pizarra está trazado el plan de ataque, aunque sin nombres y con el objetivo marcado con una enigmática "X". Puedes hacer creer a los PJs que es la ruta de su próxima matanza de inocentes... y que intenten impedirlo. Lo cierto es que lo es... salvo por lo de "inocentes" (definir a los conspiradores Toyotomi así sería, como poco, un eufemismo).

