
POR CAPRICHO DEL CIELO
FABIÁN PLAZA
ALEA JACTA EST

Alea Jacta Est: Por capricho del Cielo.

Autor: Fabián Plaza.
Edición: Leandro Martínez Peñas y Manuela Fernández.
Diseño de portada: María de los Ángeles Pereira, con Grok.

Edita: Asociación Veritas para el Estudio de la Historia, el Derecho y las Instituciones.
Septiembre, 2026.

ÍNDICE

ÍNDICE 3

POR EL CAPRICHO DEL CIELO.....9

CAPÍTULO I: ACERCA DE ESTE SUPLEMENTO

1.- Ambientación 13
2.- Los personajes.....14
3.- Una nota sobre la pronunciación.....15
4.- Cronograma histórico.....17

CAPÍTULO II: SESIÓN 1: UNIDAD

1.- Visión general 19
2.- Una celebración 19
3.- Una celebración accidentada.....28
4.- Un secreto difícil de ocultar.....32

CAPÍTULO III: SESIÓN 2: LUTO EN QIN

1.- Interludio.....39
2.- Un palo al agua 40
3.- El magistrado Shan 43

4.- Una noticia nefasta.....45
5.- ¿Y ahora qué?.....49
6.- Pero no de brazos cruzados.....50
7.- En serio, ¿ahora qué?.....53
8.- Todo se precipita.....54

CAPÍTULO IV: NI LOS MEJORES CIMIENTOS

1.- Interludio.....57
2.- No me alisté para esto.....61
3.- Un muro de dificultades.....65

CAPÍTULO V: SESIÓN 4: SANGRE DE HERMANOS

1.- Interludio.....71
2.- Vuelta a casa.....74
3.- Una misión con aristas afiladas.....78

CAPÍTULO VI: SESIÓN 5: NUEVOS PODERES

1.- Interludio.....83
2.- Xianyang.....87
3.-. El fin del Gran Qin.....88
4.- Bajo nuevo mando.....90
5.- Un emisario preocupado.....92
6.- El paso de Hongmen.....94
7.- El banquete.....96

8.- Plan de fuga 99
9.- Epílogo.....100

LICENCIA DE USO 101

POR EL CAPRICHO DEL CIELO

- Una aventura escrita por Fabián Plaza Miranda-

-Ilustraciones de Marta Muñoz Soto-

POR EL CAPRICHO DEL CIELO

Los chiquillos atravesaron el bosque al galope, con la alegre despreocupación de alguien cuya vida no es un cúmulo de incertidumbres por el futuro. Su único interés en aquel momento era derrotar a sus amigos en la competición improvisada hasta el río. Nada más ocupaba su mente: ni las ramas bajas que los aguijoneaban de tanto en tanto, ni el resbaladizo fango, ni las salpicaduras que manchaban su ropa –y que les harían ganar una buena bronca de sus madres–, ni el patente riesgo de tropezar con una piedra y caer pendiente abajo. A su alrededor todo eran risas y bromas dirigidas a los más lentos. El universo, su vida, no iba más allá de aquella carrera.

Al final resultó irrelevante la posición de cada uno. Llegaron hasta la gran roca que marcaba el final del sendero y desde allí se arrojaron a la amplia poza. Casi dos zhang de caída libre que para los muchachos fue la sublimación de toda la libertad del mundo. Entre gritos de júbilo, vestidos y todo, se dejaron caer al agua y disfrutaron de su gélido abrazo. Se salpicaron con fuerza y jugaron a ahogarse los unos a los otros hasta que la fatiga, tras semejante despliegue de energía, se hizo reina. Agotados, decidieron salir.

Fue entonces cuando se fijaron en el hombre.

Era un anciano al que no habían visto nunca –aunque, por supuesto, no conocían a todos los habitantes de la ciudad–. Estaba sentado sobre las rocas de la ribera, al lado de los juncos que poblaban el río. Contemplaba inmóvil a los muchachos y nada dijo ni hizo mientras ellos, súbitamente incómodos y en silencio, salían chorreantes para secarse al calor del sol.



El más educado de los jóvenes juntó sus manos e hizo una reverencia a pesar de todo.

–¡Disculpe, abuelo! No pretendíamos molestarle.

El hombre lo miró y sonrió.

–¿Molestar? No, no me habéis molestado. Es agradable ver a la juventud. Es como viajar a otro mundo. Uno que está en el pasado.

Los muchachos intercambiaron miradas de desconcierto ante aquellas palabras que les resultaban incomprensibles, pero no osaron replicar. Sabían bien que toda persona debe respetar a sus mayores. Se sentaron en las cálidas piedras, no muy lejos del anciano para no insultarlo, pero tampoco lo bastante cerca como para que se sintiera animado a seguir hablando.

El anciano lo hizo a pesar de todo.

–Es muy curioso. Sí, muy curioso. Cómo cambia el mundo pero en el fondo sigue siendo igual. Pasan los años y todos los veranos son los mismos, pero al mismo tiempo diferentes. Y no ocurre solo con las estaciones ¿sabéis? Pasa con todo. Los ciclos del Cielo son inmutables, pero también cambiantes. Sí, sí, es muy curioso –El anciano contempló sus expresiones de incomodidad y se echó a reír–. No tenéis ni idea de lo que hablo ¿verdad? No os preocupéis. Algún día lo entenderéis también.

CAPÍTULO I

ACERCA DE ESTE SUPLEMENTO

1.- Ambientación

Por el capricho del Cielo muestra la transición de la dinastía Qin a la Han. La idea de este suplemento es que, a través de varias partidas, los jugadores puedan ver ese proceso de cambio viviéndolo en las carnes de sus personajes; unos personajes que, con el paso de los años, vivirán también la transformación del imperio.

¿Toda una transición de una dinastía a otra, usando los mismos personajes? ¿Cómo es eso posible? Pues porque la dinastía Qin duró muy poco. Apenas veinte años. Eso significa que una persona, teóricamente, podría haber vivido:

- La unificación de China por Qin.

- La muerte del primer emperador Qin Shi Huang.

- La desastrosa gestión del segundo emperador Qin, Qin Er Shi.

- Las guerras civiles que provocaron la caída de la dinastía Qin.

- El auge de la nueva dinastía Han.

Esta es precisamente la premisa de *Por el capricho del Cielo*. A través de cinco partidas, ambientadas en esos cinco momentos clave que acabo de citar, los personajes –¡los mismos personajes!– podrán ir viendo todos esos cambios. Porque se produjeron a velocidad históricamente vertiginosa, en poco más de un par de décadas.

Al mismo tiempo, las sesiones de juego ofrecerán muchas posibilidades de desarrollo de los personajes: a medida que se produzcan los acontecimientos, los personajes deberán ir tomando decisiones complejas, y puede que se vean en la tesitura de revisar sus creencias y lealtades (o, por el contrario, de mantenerlas contra viento y marea).

Todo ello en un mundo en el que los dioses del Cielo eterno, en vez de tener un plan lleno de sabiduría, parecen haberse convertido en unos seres caprichosos, que tan pronto ensalzan a unas familias como las hunden sin motivo aparente.

2.- Los personajes

Cuando tu grupo de juego cree personajes para *Por el capricho del Cielo* deberás tener en mente la filosofía que hay tras la partida (todo esto que te acabo de contar acerca de los cinco momentos esenciales). *Por el capricho del Cielo* no es una aventura orientada a relacionarse con importantes personajes históricos (aunque alguno aparecerá), así que no es muy buena idea crearse personajes con conceptos nobles o cortesanos. De hecho, la intención de este suplemento no es narrar aventuras basadas en complejas intrigas palaciegas de personas con enormes cantidades de poder y dinero.

Al contrario, las partidas irán más bien encaminadas a gentes comunes con sus problemas del día a día, y a cómo esos problemas van evolucionando a medida que cae una dinastía imperial y nace otra. Los personajes, pues, empiezan como habitantes normales de una pequeña ciudad, con la única conexión de que son vecinos (o, si tu grupo lo prefiere, familiares). En realidad, teniendo en cuenta que todo comienza cuando apenas acaban de entrar en la edad adulta, no importa tanto la posible profesión como la personalidad del personaje, su manera de entender el mundo que le rodea. Ese mundo que está a punto de cambiar una y mil veces delante de sus ojos.

Algo sí se debe tener en cuenta en este sentido: dada la cantidad de temas militares que aparecerán en las partidas, es mejor si todos los personajes son varones. No resulta imposible que haya alguna mujer (y a lo largo de este texto te ofreceré consejos sobre cómo incorporarlas en cada sesión), aunque será más complicado hacer que entre de forma natural en las tramas; sobre todo porque las mujeres de las clases bajas tenían muchísima menos libertad que sus contrapartidas nobles.

Por último, por cuestiones de organización de la trama y para permitir que todos los personajes avancen al mismo ritmo, la primera partida de la mini campaña (“Unidad”) da por sentado que al inicio los personajes tienen unos veinte años, que era el momento tradicional de entrada en la edad adulta.

3.- Una nota sobre la pronunciación

Aunque hace dos mil años –obviamente– en China no hablaban igual que hoy, a lo largo de este libro se ha utilizado el sistema de transcripción más extendido para el chino moderno: el pinyin.

Para la pronunciación de los términos ten en cuenta estas sugerencias (no son cien por cien exactas, pero a los efectos de este suplemento te resultarán suficientes).

En general los sonidos se pronuncian igual que en castellano. Sin embargo:

- Q: Se pronuncia "ch". De modo que, por ejemplo, el nombre de la dinastía Qin se lee "Chin".

- ZH, CH: Son sonidos un tanto particulares -y difíciles- del chino. Para simplificar, considera que también se pronuncian como "ch".

- C: Es un sonido similar a "ts". El nombre del primer ministro Cao Cao, por ejemplo, no tiene nada que ver con el cacao en polvo, sino que se pronuncia "Tsao Tsao".

- X: Se parece a la "sh" del inglés, no a nuestra "x" en "extra".

- J, Z, H, SH: Se pronuncian como sus equivalentes en inglés.

- G: Siempre es un sonido suave como en "gato", nunca como en "Gijón".

- W: Se pronuncia como "u".

- IA: Este diptongo suele pronunciarse como “ie”. De manera que la pronunciación del nombre de la antigua capital de Xianyang es algo parecido a “Shienyang”.

4.- Cronograma histórico

- 221 a.C.: Unificación de China bajo la dinastía Qin.

- 218 a.C.: Qin Shi Huang realiza un viaje de inspección por todo el imperio.

- 218 a.C.: Año en que se sitúa la partida de este suplemento titulada "Unidad" (los personajes tienen su edad inicial).

- 210 a.C.: Muerte de Qin Shi Huang. Conspiración para ocultarla. Conspiración para hacer que el heredero se suicide. Ascenso al poder de Qin Er Shi.

- 210 a.C.: Año en que se sitúa la partida de este suplemento titulada "Luto en Qin" (los personajes tienen su edad inicial más ocho años).

- 209 a.C.: Revueltas contra Qin Er Shi.

- 209 a.C.: Año en que se sitúa la partida de este suplemento titulada "Ni los mejores cimientos" (los personajes tienen su edad inicial más nueve años. Ha pasado un año desde la partida "Luto en Qin").

- 207 a.C.: Caída de la dinastía Qin.

- 207 a.C.: Año en que se sitúa la partida de este suplemento titulada "Sangre de hermanos" (los personajes tienen su edad inicial más once años. Han pasado dos años desde la partida "Ni los mejores cimientos").

- 206 a.C.: Conquista de Xianyang.

- 206 a.C.: Año en que se sitúa la partida de este suplemento titulada "Nuevos poderes" (los personajes tienen su edad inicial más doce años. Ha pasado un año desde la partida "Sangre de hermanos"). Todos los eventos de las cinco partidas han ocurrido en menos de quince años.

CAPÍTULO II

SESIÓN 1: UNIDAD

1.- Visión general

Hace dos años que el poderoso reino de Qin derrotó al último rival que le quedaba, el reino de Qi. El soberano, Ying Zheng, ahora se hace llamar Qin Shi Huang y gobierna todo bajo el cielo como emperador. Ni siquiera en los distantes tiempos de los gobernantes Zhou, siglos atrás, había habido semejante concentración de poder, semejante unidad.

Todos estos asuntos políticos afectan poco la vida de los personajes (más allá de que por fin hay paz en sus tierras, tras siglos de guerra). Sin embargo, sin que lo sepan la política imperial está a punto de llamar a sus puertas.

2.- Una celebración

La partida comienza, como veremos ahora mismo, en un momento auspicioso para los personajes. Todos ellos viven en la ciudad de Xiapi, situada al noreste del imperio, relativamente cerca del mar (pero a gran distancia de la capital de Qin, Xianyang, que está más bien hacia el suroeste y en el interior). Xiapi es una ciudad que en el pasado tuvo bastante importancia: en tiempos de los Zhou llegó a ser nada menos que la capital de los dominios del viejo reino

de Pi (que fue anexionado por el reino de Chu varios siglos antes de que empiece esta partida). En estos momentos Xiapi es una ciudad grande y próspera, pero ha perdido casi todo su esplendor.

Los personajes se conocen porque sus familias son vecinas en la ciudad. Esto ya había forjado vínculos entre ellos, pero desde la conquista de Qin también son aplicables sus leyes. Entre ellas, la que obliga a que las familias, en grupos de cinco, se supervisen mutuamente. Si una de las familias del grupo hace algo ilegal y las demás no lo denuncian, todas son consideradas culpables. Por otro lado, si cualquiera de las familias necesita ayuda de las demás (por eventos como ladrones, un incendio…), las otras están obligadas a prestarle asistencia. De este modo, los lazos entre las familias de tu grupo se han cerrado todavía más.

Los personajes rondan los veinte años de edad, que es cuando –según los ritos ancestrales contenidos en el Liji y otras fuentes– los varones entraban en la edad adulta (las mujeres lo hacían a partir de los quince). La tradición manda que esto se marcara con una ceremonia significativa, la llamada "ceremonia del sombrero". En ella los adultos del clan colocaban simbólicamente el primer sombrero sobre la cabeza del protagonista, señalando así el momento en el que dejaban de ser niños (que no llevaban gorro). También a partir de ese momento los varones empezaban a llevar el tradicional moño para sus largas cabelleras.

Esta ceremonia, muy cargada de significado, sin embargo, no siempre se hacía en las clases sociales más bajas, o incluso en las trabajadoras. Las ocupaciones del día a día solían ser prioritarias. En circunstancias normales, los personajes se habrían convertido en adultos sin ritual: simplemente habrían empezado a llevar sombrero o a cubrirse el pelo como quisieran, sin más formalidades.



Sin embargo, este año es especial. El emperador ha decidido que hará una visita de inspección por los territorios del Gran Qin, y en su viaje pasará por Bolangsha, que no está lejos de Xiapi, la ciudad donde viven los personajes. Dada la trascendencia ritual del viaje de Su Majestad, los ancianos de los clanes a los que pertenecen los personajes han decidido que sí dedicarán un tiempo a hacerles una ceremonia del sombrero como es debido. Los ancianos creen que aprovechar el viaje de Su Majestad (que se dedicará a hacer toda clase de rituales e invocaciones a poderosas divinidades) traerá buena suerte a la vida de los personajes.

Un viaje de inspección

En el año 218 a.C. el emperador Qin Shi Huang hizo uno de los varios viajes de inspección que realizaría durante su corto reinado.

Estos viajes tenían una importancia trascendental ya desde tiempos de los Zhou. No solo eran una manera de que el gobernante comprobara si sus leyes estaban siendo correctamente aplicadas en sus dominios, y una forma de tener contacto directo con sus súbditos, sino que también estaban cargados de una gran importancia ceremonial. Eran la vía mediante la cual el dirigente podía comunicarse con los espíritus ancestrales que se suponía que vivían en lugares importantes (como montañas o ríos).

Otra cosa que solía hacerse en estos viajes era cazar, que en aquellos tiempos además de ser un entretenimiento también servía como una especie de entrenamiento militar para oficiales de alto rango. En estas cacerías el propio soberano podía demostrar sus habilidades de combate.

Qin Shi Huang, además, aprovechó sus visitas de inspección para erigir estelas conmemorativas, hacer complejos rituales e incluso tratar de localizar a inmortales (puesto que, como se vio en Seda y bronce, derrotar a la muerte fue una de las obsesiones del primer emperador chino).

En cualquier caso, las visitas de inspección eran un evento de la máxima importancia, y desde luego las autoridades locales les daban la máxima importancia. Y, claro está, para las gentes de a pie con sus vidas rutinarias suponían un evento que marcaría su memoria para siempre.

Puedes empezar la sesión el día antes de la ceremonia. Haz que los personajes estén reunidos (quizá en los bosques cercanos, quizá junto al río que atraviesa Xiapi, o en cualquier otro lugar de encuentro adecuado para niños, pues técnicamente eso son todavía los PJ) charlando de ese gran evento que cambiará sus vidas: la entrada en la edad adulta, y nada menos que con un ritual oficial como bendición divina y de los antepasados. Si a tu grupo le cuesta meterse en escena puedes preguntarles qué esperan de la ceremonia que se aproxima, o cómo imaginan que será su vida tras ella.

Después de ese momento toca volver a sus quehaceres o a prepararse para la aventura del día siguiente. Ten en cuenta que, desde su punto de vista, lo más posible es que el evento que se acerca sea el momento más importante de sus sencillas existencias: se les oficiará un ritual en un año bendecido por los dioses, y seguramente decenas de personas querrán ser testigos. Serán protagonistas de un acto de gran importancia para ellos, para sus clanes y para toda la ciudad de Xiapi.

La ceremonia de la aguja

En caso de que haya algún personaje femenino, puedes hacer que se haga coincidir con el evento masculino también su equivalente para chicas: la ceremonia de la aguja del pelo. Esta ceremonia se podía hacer a partir de los quince años, pero no era raro postergarla, así que también podría encajar con personajes femeninos de más edad (aunque como muy tarde se hacía a los veinte años).

La filosofía es la misma que la ceremonia del sombrero, solo que es un acto privado mayoritariamente para mujeres (sin muchos varones) que se celebraba en interiores. Y en vez de colocar un sombrero, se colocaba a la chica una aguja con la que sujetar el nuevo moño para su pelo.

Como todo esto no deja de ser un ritual, los pasos que hay que dar están más que marcados; sobre todo en una sociedad como la de la antigua China, que tanto valoraba el ceremonial. Sin embargo, dadas las características especiales del evento (sobre todo por la cercana presencia de Su Majestad), los ancianos han decidido ser flexibles con algunos de sus aspectos. Por ejemplo:



- La ceremonia no será en el templo ancestral del clan, ya que va a realizarse a la vez para los miembros de varias familias. Por ello será al aire libre, en una de las plazas junto al río y encomendándose al espíritu de esa masa de agua.

Si en tu grupo resulta que han decidido que todos serán familia, entonces sí que puede hacerse la ceremonia dentro del templo ancestral, obviamente).

- La fecha de la ceremonia no se ha elegido mediante adivinación, como de costumbre, sino para hacer que coincida con el momento en el que teóricamente Su Majestad estará más cerca de Xiapi en su viaje de inspección.

- El oficiante no será (como debería) el padre de ninguno de los protagonistas. En su lugar se ha pedido a un erudito local, un anciano estudioso de los clásicos llamado Hu Jiao, que lleve a cabo el ritual en nombre de todos los participantes.

En las conversaciones previas de los personajes puedes introducir también esos temas de conversación. ¿Cómo se sienten por los cambios que va a haber en el ritual? ¿Lo ven como algo propicio, como dicen los ancianos, o más bien creen que desviarse del ritual va a traer desgracias?

Digan lo que digan, de todos modos, no les corresponde a ellos hablar de forma negativa sobre lo que hayan decidido sus mayores. Solo les queda realizar la ceremonia y empezar una nueva vida.

Al día siguiente los nervios están a flor de piel. Todos están vestidos con su ropaje ceremonial, especial para la ocasión. Hay una gran congregación de sus vecinos; si quieres puedes aprovechar aquí para hacer una pequeña presentación del poderoso clan familiar Zhu, que en la próxima sesión de juego creará problemas a los personajes (aquí, sin embargo, mantendrán las corteses distancias aunque si quieres pueden darse un poco de aires de importancia).

Frente a todo el mundo, los personajes siguen los pasos del ritual:

- Antes de empezar y dejarse ver, los personajes se bañan y peinan con esmero.

- Hay una breve alocución de bienvenida del anciano Hu Jiao.

- El anciano Hu Jiao se lava las manos. Luego coloca a cada personaje un pequeño casquete.

- Los personajes van a una sala a cambiarse de ropa y colocarse una del mismo color que el casquete.

- El anciano repite el gesto, pero colocando un sombrero sobre el casquete.

- Los personajes, de nuevo, van a una sala a cambiarse otra vez de ropa y ponerse una del mismo color que el sombrero.

- El anciano Hu Jiao ofrece un discurso en el que les explica a los personajes la importancia de la edad adulta, que ya no pueden comportarse como niños. Que deben mantener siempre la dignidad y conseguir la excelencia moral.

- Tras las palabras de bendición, los protagonistas se inclinan ante sus padres y luego ante el anciano Hu Jiao.

- Por último, el anciano Hu Jiao da un nuevo nombre a los protagonistas (lo que se conocía como "nombre de cortesía", que a partir de ese momento cualquiera podrá usar con el nuevo adulto).

- Los personajes ya pueden llevar moño y considerarse adultos. Esto tiene repercusiones en sus vidas: se podrán casar, podrán heredar negocios familiares y podrán participar

en otros eventos (como rituales familiares o algo menos agradable: ser reclutados como soldados en levas imperiales).

- La ceremonia en sí ha terminado, pero sin duda los personajes tendrán que recibir las felicitaciones de decenas de familiares y vecinos, que querrán darles consejos no solicitados sobre la vida adulta o incluso hacer alguna propuesta matrimonial.

3.- Una celebración accidentada

¿Qué es lo primero que querría hacer alguien que hasta hace unas horas era considerado por la sociedad como un niño, y al que ahora ya se trata como adulto? Exacto: celebrarlo con una buena intoxicación etílica.

Primero los personajes van a una taberna donde toman unas cuantas copas de vino de arroz, animados por sus familiares. Con el paso de las horas se van quedando solos y, ya de noche, tienen una idea: terminar la celebración en el bosque cercano, donde han ido a jugar juntos durante toda su infancia. Es su propio ritual privado, la manera de despedirse en grupo de su niñez. Por eso al lugar solo van los personajes (con un cierto grado de borrachera).

Igual que el día anterior, y a la vista de cómo ha ido todo, deja que los jugadores divaguen un poco sobre cuál será su futuro. Tras un rato de charla bajo la luz de la luna, todo se complica de golpe.

Los personajes escuchan ruidos entre la espesura. Parecen pasos humanos apresurados.

Sea lo que sea lo que decidan hacer al respecto, de repente se dan de bruces con dos hombres. Uno de ellos es particularmente llamativo: es enorme, con grandes músculos y saca más de una

cabeza de altura a cualquiera de los personajes. El otro tiene un tamaño más ordinario. Ambos parecen estar huyendo de algo y tienen la ropa manchada e incluso rasgada en algunos puntos, como si hubieran estado corriendo por la espesura durante mucho tiempo.

El recién llegado menos corpulento toma la iniciativa de inmediato y pide ayuda a los personajes. Se presenta como Liu Bo, y dice que el otro es su primo Liu Fang. Asegura que acaban de ser víctimas de unos ladrones y que estaban huyendo para salvar sus vidas. Pide a los personajes si pueden concederle alojamiento.

Deja que los jugadores mediten al respecto sin dar más pistas. Probablemente se den cuenta de que nada tiene sentido. ¿Qué hacían esos dos por la espesura en mitad de la noche? ¿Hacia dónde iban? ¿Por qué necesitan alojamiento? ¿No iban a algún destino concreto que les pueda dar cobijo?

Si señalan esas inconsistencias, Liu Bo se pondrá serio y les dirá que si quieren les explicará toda la verdad. Pero antes de hacerlo quiere que los personajes le cuenten lo que piensan sobre el emperador de Qin y sus duras leyes. ¿Qué opinan, por ejemplo, de que las familias tengan que delatarse unas a otras, incluso cuando hacen algo malo solo porque lo necesitan para sobrevivir?

Está claro que el tal Liu Bo no parece muy conforme con las normas imperiales, pero ¿confiarán los personajes en él?

En caso de que no lo hagan, el forzudo se enfrentará cuerpo a cuerpo con los personajes (que, recordemos, están un poco ebrios) y dará al otro la oportunidad de huir del lugar.

Pero si le demuestran que son de fiar, Liu Bo les explicará su verdadera historia. Incluyendo su nombre real: Zhang Liang.

Quizá el nombre te suene.



La historia de Zhang Liang

Zhang Liang fue uno de los artífices de la dinastía Han. Sin él, probablemente no habría existido o durado lo que duró. Años antes del mandato de Han Gaozu, Zhang ya se oponía a lo que él consideraba la tiranía del emperador Qin Shi Huang. Hasta el punto de que dirigió personalmente un intento de asesinato contra él.

Hizo fabricar un cono de metal de unos cien kilos y contrató a un forzudo capaz de levantarlo. Se escondió con él en la espesura de un camino por el que se suponía que pasaría la comitiva imperial. Ordenó al forzudo que lanzara el cono al carro más ornamentado, donde creía que viajaba el emperador de Qin, y el cono en efecto destrozó el carro y mató a su ocupante. Pero ese ocupante no era el emperador, que precisamente había usado ese carro como señuelo.

Zhang Liang logró huir cambiando de identidades. Cuando comenzó la sublevación contra Qin fue uno de los aliados del futuro Han Gaozu; y cuando la dinastía Qin fue destruida, Zhang Liang se convirtió en un consejero imperial de alto nivel.

Resulta que, mientras los personajes realizaban su ceremonia de entrada en la edad adulta, Zhang Liang estaba con su amigo forzudo (que sí se llama Liu Fang) tratando de matar al emperador soberano de todo bajo el cielo. Al fracasar su misión se vio obligado

a huir y lleva haciéndolo todo el día… hasta acabar frente a los personajes.

Ahora los personajes deben tomar una importante decisión, su primera decisión como adultos y quizá la más importante de sus vidas: ¿Ayudarán a este regicida frustrado, poniéndose con ello en contra de las leyes de Qin o tratarán de capturarlo? ¿O quizá no harán ni una cosa ni la otra, sin atacar pero sin prestarle apoyo?

Lo que decidan puede tener consecuencias para ellos y para sus seres queridos. Recuerda a tu grupo que, con las leyes de Qin en la mano, si ellos cometen un delito y alguien de alguna de sus familias se entera, deberá denunciarlo… o ser considerados culpables también.

Una vez más, si eligen enfrentarse a Zhang Liang el forzudo Liu Fang conseguirá ayudarle a huir mientras lucha contra los personajes.

Pero si eligen prestarle apoyo ¿cómo lo harán? Zhang Liang les explica que los soldados de Qin están rastreando toda la provincia. Como es natural, no pueden permitir que alguien como él sobreviva, tras haber tratado de matar al emperador.

¿Llevarán a Zhang Liang a su casa, poniendo con ello en peligro a sus familias? ¿Lo alojarán en otro sitio? ¿Dónde será lo suficientemente seguro? Y, ese lugar que elijan ¿estará a salvo de miradas indiscretas de gente que sí pueda decidir denunciar?

4.- Un secreto difícil de ocultar

Zhang Liang necesita esconderse dos o tres días hasta que el rastro que siguen los soldados imperiales se enfríe. En caso de que decidan prestarle su apoyo, los personajes van a tener numerosos

obstáculos. Dejando de lado las dificultades propias de encontrar un lugar seguro, puedes usar los siguientes contratiempos:

- Un niño o niña de alguna de las familias de los personajes se cuela jugando en el escondite de Zhang Liang y descubre a la pareja de fugitivos. Los personajes se encuentran a la criatura charlando con el regicida como si nada, pero deben encontrar la manera de que no cuente lo que ha visto a sus padres o, ya puestos, a nadie. Pero ¿cómo convencer a un niño o niña de que no revele un sorprendente secreto que ha descubierto?

Para que sea más interesante en el futuro, puedes hacer que el niño en cuestión sea uno de los cuatro jóvenes que protagonizarán los eventos de la siguiente sesión de juego: Xin, Bai Fu, Wei o Long).

- Otra versión más oscura de lo anterior podría ser que fuera el anciano Hu Jiao, el que ofició su rito del sombrero, el que descubra por casualidad el escondite de Zhang Liang. Hu Jiao se asusta y está convencido de que lo mejor es avisar cuanto antes a las autoridades, para no poner en peligro a todas las familias vinculadas. Si parece que Hu Jiao hará saltar la liebre, el forzudo Liu Fang no tendrá problemas en matar al anciano… o tratar de hacerlo, si es que los personajes intentan impedirlo. En caso de que esto ocurra, Zhang Liang huirá en la confusión.

- Como anticipación de lo que se verá en la siguiente sesión de juego, puedes hacer que quien descubra el escondite sea algún miembro de la familia Zhu, los rivales de los PJ que más adelante les crearán problemas por otros temas.

- Liu Fang se pone gravemente enfermo. Zhang Liang pide a los personajes que le traigan a algún médico de confianza pero ¿existe tal cosa? Si los personajes dudan, quizá Zhang Liang les diga que las fiebres de Liu Fang podrían ser contagiosas. En ese caso, a menos que le curen quizá provoquen una epidemia por toda la ciudad. Quizá hasta los mismos personajes estén ya contagiados.

Si no ayudan a Zhang Liang

Las tramas explicadas en esta sesión de juego dan por sentado que los PJ se decantarán por ayudar al fugitivo Zhang Liang o, como mínimo, que no obstaculizarán mucho su huida. Sin embargo, puede que tu grupo opte por ser abiertamente hostil con él desde el principio.

Si eso ocurre, para evitar que la partida sea demasiado breve, puedes reconducir los eventos. En vez de basar la sesión en cómo ocultar a Zhang Liang, puedes centrarla en lo contrario: localizarlo. Así, los personajes podrían encontrarse con el sargento Bo Hui y sus hombres, y ofrecerse como rastreadores para tratar de localizar al fugitivo. Evidentemente al final no deben encontrarlo (mantengamos la historia de la dinastía Han como corresponde), pero sí pueden llegar a capturar al forzudo Liu Fang.

Como aderezo a esta trama alternativa podrías poner algún tipo de conflicto moral. Por ejemplo, imagina que los personajes localizan a Zhang Liang pero se dan cuenta de que se ha refugiado en casa de una amable anciana. La mujer lo ha acogido sin saber quién es, pero el sargento Bo Hui antes ha dejado claro a los PJ que cualquier colaborador con el fugitivo será condenado a muerte. ¿Avisarán a Bo Hui de que saben dónde está Zhang Liang, aunque eso suponga la muerte de la anciana?

Pase lo que pase con estos eventos secundarios, al cabo de un día de ocultar a Zhang Liang ocurre lo inevitable: llegan a Xiapi las tropas de Qin.

Son tres soldados a caballo y seis alabarderos a pie. El oficial al mando, un sargento llamado Bo Hui, hace una proclama pública informando de que están buscando a dos peligrosos criminales. Ofrece una clara descripción de Zhang Liang y Liu Fang y recuerda que ocultar a fugitivos es un delito grave.

En caso de que los personajes decidan ayudar a las tropas de Qin, para cuando lleguen al escondite allí solo estará Liu Fang; el escurridizo Zhang Liang habrá huido (tampoco queremos cambiar la historia de la fundación de la dinastía Han).

Si deciden despistar a los soldados tendrán que encontrar alguna manera de hacerlo, porque las tropas imperiales van casa por casa, rincón por rincón, buscando a su presa. Es cuestión de tiempo que encuentren el escondite correcto. ¿Cómo evitarán que descubran a Zhang Liang?



Hagan lo que hagan en este asunto, se resumirá en alguna de estas tres posibilidades:

- Se muestran neutrales, sin ayudar a nadie. Entonces la Historia sigue su curso, sin que los personajes tengan participación directa en ella.

- Ayudan a las tropas de Qin a encontrar a Zhang Liang. En ese caso, aunque solo capturen a Liu Fang, el sargento Bo Hui estará agradecido a los personajes. Les dirá que han prestado un gran servicio al imperio y les recomendará hacerse soldados (es una buena manera de ascender en los Veinte Rangos de Honor; recuerda lo que dije al respecto en Seda y bronce). Él, por su parte, recordará los nombres y caras de los personajes por si se los encuentra en el futuro.

- Ayudan a Zhang Liang a escapar. Aquí te dejo dos posibilidades: la primera es que Zhang Liang agradezca a los personajes su ayuda y sea él el que recuerde sus nombres y caras para el futuro.

La otra posibilidad es más dura, pero dependiendo de cómo vayan las cosas en la partida quizá te encaje mejor: puede que el sargento Bo Hui y sus hombres descubran por las malas que los personajes han ayudado a fugitivos. En ese caso los personajes serán detenidos y la justicia de Qin será implacable: quedarán condenados a trabajos forzados en la muralla del norte (la futura Gran Muralla), uno de los peores castigos que existen. Y sí, también se aplicará el castigo colectivo a las familias de los personajes.

Esto podrías hacerlo porque la siguiente sesión de juego ocurre ocho años después. Tiempo suficiente para que los personajes hayan cumplido su condena y se hayan convertido en personas muy diferentes…

...o hayan seguido con sus tranquilas vidas de pueblerinos durante ocho plácidos años.

CAPÍTULO III

SESIÓN 2: LUTO EN QIN

1.- Interludio

Han pasado ocho años. Con independencia de los cambios que ha habido en el imperio del Gran Qin, que veremos ahora, seguro que la vida de los personajes también ha variado, incluso si en la sesión anterior decidieron ser leales cumplidores de las normas de Qin, o si lograron engañar a los soldados. Por ejemplo, es más que probable que se hayan casado y tenido descendencia; después de todo, es lo que la sociedad espera de ellos (y las políticas de Qin dieron siempre mucha importancia al aumento de población).

Antes de iniciar la segunda sesión ten una charla con tu grupo de juego y haced una pequeña tormenta de ideas sobre cómo ha cambiado su vida estos años. ¿Se han casado? ¿Tienen hijos o hijas? ¿Han enviudado? ¿Se han convertido en criminales? ¿Se alistaron en el ejército de Qin? Puedes hacer esta charla por separado, pero dado que las partidas se centran en el grupo como tal es mejor si haces una sesión conjunta.

Puedes explicar aquí los cambios que ha habido en el Gran Qin en estos años; quizá eso dé ideas a tu grupo de juego sobre cosas que les han podido pasar. En general dales libertad, a menos que propongan cosas que entorpezcan los futuros eventos de las partidas.

Es de suponer que en este momento los cambios vitales del grupo serán sencillos, toda vez que el gran cataclismo de la caída de Qin todavía no ha empezado (empezará en esta segunda sesión de juego). Pero si alguien te sugiere cosas como que se fue de la ciudad por cualquier motivo (comercio, servicio militar, actividades delictivas…), puedes darle permiso siempre que en su historia exista una justificación para que el personaje vuelva a casa justo en este momento, de forma que todo el grupo se pueda reencontrar.

Por descontado, ocho años son un periodo bastante considerable de tiempo, sobre todo en esta época, así que es de suponer que los personajes habrán crecido y habrán desarrollado habilidades. Para simularlo, puedes regalar a tus jugadores hasta 5 puntos de Sabiduría si lo estimas oportuno (puedes aplicar una política parecida en las siguientes sesiones de juego, con cantidades variables de puntos en función del tiempo que se supone que haya transcurrido entre partida y partida).

2.- Un palo al agua

Tras el interludio empiezan los problemas para el grupo de juego. Y el desencadenante es algo tan sencillo como un pozo.

Los personajes están ocupándose de sus tareas cotidianas en el vecindario cuando escuchan un revuelo procedente de la calle. Un grupo de mujeres de sus familias (que son tan amigas como puedan serlo los personajes entre sí) se acerca con expresiones escandalizadas y haciendo todo tipo de aspavientos. Tan pronto lleguen a la altura de donde están los personajes explican el problema (si había algún personaje femenino puedes hacer que, en vez de contarlo, ese personaje haya vivido en sus carnes la escena que se describirá a continuación, cosa que hará que tenga mayor impacto emocional).

Resulta que las mujeres, como cada día, se habían dirigido en grupo al pozo comunal que comparten con otras familias (hay varios de esos en la ciudad de Xiapi). Una de las tareas diarias de las que por lo general se encargan las mujeres es, precisamente, acarrear el agua para las necesidades de la jornada. Sin embargo, en esta ocasión no han podido hacerlo. Al parecer, junto al pozo había un grupo de varones de una familia vecina, los Zhu. Son un clan numeroso y con bastante poder fáctico –aunque no tengan ningún poder real según la compleja legislación de los Qin–, hasta el punto de que controlan su grupo de cinco familias (aquello de que en la antigua China las familias se vigilaban mutuamente en grupos de cinco). Eso hace que sean un núcleo de poder bastante próspero entre la gente de a pie. Sin embargo, con toda la chulería que tienen nunca habían hecho nada abiertamente agresivo; y ahora sí han llegado a ese extremo.

Los varones de los Zhu no estaban en el pozo por casualidad: estaban impidiendo el acceso al agua del resto de vecinos. Por descontado, no lo hacían de forma evidente, sino guardando un cierto nivel de apariencias. Cada vez que alguien se acercaba al pozo, fingían estar cogiendo agua ellos, con gran lentitud, y como si todos y cada uno de ellos estuvieran esperando su turno. Las mujeres recién llegadas se veían obligadas a ponerse al final de la cola… pero la cola nunca avanzaba.

La jugada de los Zhu buscaba dejar claro que nadie accedería al pozo si ellos no querían. Y cuando las mujeres protestaron, los Zhu les dijeron que podían ir a buscar agua al río (mucho más lejos, y en un viaje agotador si se vuelve con una carga de agua encima)… o pagar. Los Zhu no lo han dicho tan abiertamente, pero han insinuado que si alguien les hiciera "un donativo" por las molestias, ellos podrían dejar saltarse la cola a la mujer que pagara.

Esto, huelga decir, es absolutamente ilegal. Pero el caso es que las mujeres no han querido pagar y han vuelto a contar lo que pasa al resto de la familia.

Ante tan indignante situación, es posible que los PJ (con o sin otros miembros de las familias afectadas, dependiendo de cómo lleve tu grupo la discusión) vayan al pozo a tratar de aclarar el tema.

Por desgracia, no hay mucho que aclarar. Los Zhu siguen en sus trece, chulescos, y dejan claro que nadie cogerá agua si ellos no quieren. Los PJ pueden fijarse en que los Zhu han venido con palos y horcas, preparados para un enfrentamiento físico.

Así las cosas, el problema solo puede llegar a una de estas conclusiones:

- O bien los personajes agachan la cabeza y pagan (o aceptan ir al río a partir de entonces).

- O bien deciden buscar la justicia por las vías legales, a través del magistrado de la ciudad.

- O bien se enfrentan físicamente a los Zhu (para lo que vendrá después no importa mucho si ganan o pierden, aunque quizá sea dramáticamente correcto dejar que tengan una falsa sensación de victoria tras apalear a los Zhu).

Si se opta por la violencia, pase lo que pase en el enfrentamiento, pronto llegará la guardia de la ciudad y obligará a los contendientes a deponer las armas y a ir al palacio del magistrado.

3.- El magistrado Shan

De un modo u otro, los personajes acabarán visitando la enorme residencia desde la que el magistrado local, de nombre Shan, imparte justicia en toda la ciudad. Es uno de los máximos dignatarios de Xiapi, junto con el gobernador de la ciudad (un indolente burócrata llamado Leng Mu) y el oficial al cargo de las tropas (un intransigente militar que se llama Han Cao).

Según las leyes de Qin, el magistrado y el gobernador se controlan mutuamente. En numerosos documentos oficiales es necesario que conste el sello de ambos para darles validez. En teoría es una medida orientada a reducir la corrupción. Pero las cosas no son tan sencillas a gran distancia de la capital… como por desgracia están a punto de averiguar los personajes.

La mansión del magistrado Shan no tiene nada que ver con las humildes moradas de los personajes: es un enorme edificio cercado por un murete tras el que se despliega un elegante conjunto de jardines ornamentales. El lujo es visible por doquier, hasta en los utensilios de trabajo de los numerosos sirvientes y escribas que revolotean de un lado a otro.

Los personajes son llevados al bloque principal, un amplio salón con vistas al jardín tras cuyo escritorio se encuentra el magistrado trabajando en algunos rollos de bambú, quizá próximos envíos de documentos para la capital (en realidad está trabajando en la numerosa correspondencia que se le ha acumulado debido a la noticia que hace pocos días que recibió: el fallecimiento del emperador; pero eso lo sabrán los personajes muy pronto).

Las circunstancias de su visita variarán dependiendo de si el grupo ha ido voluntariamente a ver al magistrado o si han sido llevados a la fuerza por la guardia. También será diferente si los PJ tienen un pasado criminal o si, por el contrario, se distinguieron

como honorables defensores del imperio ocho años atrás, en la cacería del rebelde Zhang Liang.

Por desgracia, el cambio solo será una cuestión estética de tono. Si el magistrado Shan se ve obligado por las circunstancias, hablará con más amabilidad a los personajes; si puede evitarlo, se mostrará intransigente con ellos. Pero la esencia del mensaje será la misma: bajo ningún concepto dará la razón a los PJ.

No lo hará de forma tan abierta y flagrante, claro. Las leyes de Qin son claras y se supone que él, como magistrado, es su máximo garante. De modo que dejará que los PJ expongan su caso con aparente neutralidad… y luego les soltará el jarro de agua fría.

Con más o menos palabras bonitas les explicará que su criterio legal es que los Zhu pueden actuar como administradores del pozo, ya que son una familia influyente que debe velar por la seguridad de muchos. Por lo tanto, el magistrado ordena a los PJ que acepten las cosas como son y hagan todo lo que los Zhu digan respecto de la gestión del pozo.

Esta orden es ilegal hasta para gente iletrada como los PJ. Una de las medidas adoptadas tras la unificación de Qin fue permitir que su pozo fuera gestionado de la forma comunal que se ha estado usando hasta el abuso de los Zhu. Los personajes saben que el magistrado está siendo injusto (y tu grupo de juego no debe tener dudas al respecto). Pero es que a renglón seguido viene algo peor.

El magistrado Shan ordena a los escribas y los guardias que lo dejen solo con los PJ (lo cual también puede interpretarse como que no quiere que haya testigos). Entonces añade una coletilla a la orden que acaba de dar: los Zhu gozan de su favor porque están contribuyendo al bienestar de la ciudad con generosas donaciones. Si las familias de los PJ hacen también una “donación”, quizá el magistrado revise su caso.

Por supuesto, la "donación" debería darse directamente al magistrado Shan. Vamos, un soborno.

Haciendo números rápidos, los PJ se dan cuenta de que para poder superar a los Zhu, sus familias deberían entregar al magistrado más o menos la mitad de sus ganancias. No quedarían arruinados, pero sí bajarían al nivel de subsistencia.

El magistrado no les deja que remoloneen; da la orden de que los guardias se lleven a los personajes a la calle y les cierran las puertas en las narices.

Si los personajes acudieron al magistrado por haber provocado algún altercado físico, además de lo anterior, el magistrado Shan los condenará al pago de una cuantiosa multa. Incluso excesiva dadas las circunstancias. De nuevo, todo huele a que el dinero incautado no irá a las arcas imperiales sino a las bolsas del magistrado.

4.- Una noticia nefasta

Sin duda los personajes sentirán desconcierto por lo que ha pasado. Deja que debatan sobre el tema con otros miembros de su familia y que planteen qué pueden hacer en esas circunstancias. Si a tu grupo no se le ocurre mencionarlo, que alguno de los ancianos señale lo más extraño: ¿Cómo puede el magistrado Shan arriesgarse a una corrupción tan flagrante? En cualquier momento podría venir una inspección imperial que descubriera sus tejemanejes. Entonces la pena que se le impondría al magistrado es la condena a muerte. ¿Tan seguro está de que nadie actuará contra él?



Aprovecha este momento para hacer la presentación de un pequeño grupo de jóvenes: sus nombres son Xin, Bai Fu, Wei y Long. Se trata de unos muchachos que, aunque no han tenido de forma oficial ninguna ceremonia del sombrero, hace poco que dejaron de ser considerados niños. Xin es un poco huraño; Bai Fu es introvertido y soñador; Wei es un simpático y bonachón regordete y Long es un temerario.

Después de que den su opinión los mayores (entre los que están los PJ), estos cuatro jóvenes expresarán lo que piensan de la situación: les indigna la injusticia que se ha producido con la familia y estarán a favor de cualquier cosa que restablezca el equilibrio, por arriesgada que sea. Lo que no les gustará en absoluto será que las familias decidan no hacer nada; para los cuatro jóvenes eso sería cobardía.

Deja que PJ y PNJ hablen un tiempo. Cuando el debate haya durado lo bastante, y antes de que tomen alguna decisión definitiva, otro suceso cambia la rutina del día: se escucha el insistente repicar

de la campana de bronce que ordena reunión ciudadana. No hay alboroto ni señales de que se trate de algún incendio o alguna urgencia parecida, así que resulta desconcertante. ¿Qué clase de aviso oficial llega con tanta prisa? Los personajes y sus familiares cumplen la obligación y van al lugar de encuentro.

El sitio en cuestión es una plaza no muy lejos del pozo de la discordia. De hecho, además de los otros vecinos de los PJ, en la plaza ya se encuentran los Zhu, que tras la reunión con el magistrado miran a los PJ con aires de superioridad y puede que hasta dejen salir alguna burla.

La sangre no llegará al río porque en ese momento llega una impresionante comitiva: el magistrado Shan, el gobernador Leng Mu y el capitán Han Cao, acompañados de varias decenas de soldados. Hay un intercambio de miradas entre todos los asistentes; sea lo que sea lo que se va a anunciar, debe de ser algo importante. No es normal que el mismísimo gobernador baje a pie de calle a transmitir un mensaje que podría recitar cualquier escriba.

El gobernador, con aire adusto, sube a una tarima de piedra diseñada a tal efecto y comienza a hablar con voz entrecortada. En ocasiones incluso parece que vaya a llorar:

> "¡Conciudadanos! Os traigo la peor de las noticias. Por desgracia, nuestro amado emperador, Su Majestad Qin Shi Huang… ha fallecido. Se reunió con sus antepasados hace unos días, mientras trabajaba recorriendo el imperio y velando por nuestro bienestar.
>
> No sufráis, pues la sucesión está garantizada. Se ha anunciado que su hijo Huhai ascenderá al trono y adoptará el nombre de Qin Er Shi. ¡Diez mil

> años para el Gran Qin! (Se supone que todo el mundo debe corear lo mismo en respuesta).
>
> Ahora se dirigirá a vosotros Su Excelencia el magistrado Shan".

El aludido sube también al estrado y continúa haciendo anuncios:

> "A partir de este momento, y como mandan los ritos, comenzaremos un periodo de luto en honor de Su Majestad Qin Shi Huang. Ordeno a todos los habitantes de la ciudad que actúen en todo momento con la debida compostura. Nadie deberá organizar escándalos. Nadie deberá cantar, bailar o reír. Todo el mundo deberá respetar el orden público. Si alguien insulta a la memoria de Su Majestad violando el luto, se le castigará con la pena capital por tan grave ofensa".

La reunión termina y todo el mundo vuelve a sus casas. Uno de los Zhu se acerca a los PJ y les dice en voz baja y con una sonrisa burlona: "Ya habéis oído, gusanos. Nada de alterar el orden público". Antes de irse, como quien no quiere, le da un empujón "accidental" con el hombro al PJ.

La situación está más que clara para el grupo. Sin duda el magistrado Shan conocía la situación política mucho antes de este anuncio oficial. Por eso se está comportando así: sabe que en el periodo de interregno nadie va a venir a Xiapi a hacer una inspección oficial. Por eso puede llenarse los bolsillos tanto como quiera. Dispone como mínimo de un año en el que nadie prestará mucha atención a los libros de contabilidad. Si en el proceso crea una buena

red clientelar (por ejemplo, dando poder a los Zhu), luego podrá asegurarse de que los futuros ingresos lleguen a él con apariencia más limpia.

El luto, además, le ha venido que ni pintado: con la excusa de respetar la memoria del emperador fallecido, el magistrado Shan a todos los efectos ha decretado la ley marcial en la ciudad. Cualquier salida de tono de los PJ o de cualquier otra persona será castigada con la máxima dureza.

5.- ¿Y ahora qué?

Al día siguiente los PJ recibirán una visita: la de los cuatro jóvenes. Todos ellos recuerdan la "aventura" que protagonizaron los personajes años atrás (una aventura que ellos vivieron como niños que admiraban a aquellos jóvenes que se hicieron adultos con tan vistoso ceremonial). Por el recuerdo de todo aquello, los cuatro jóvenes desean hacer a los PJ una pregunta directa: ¿Ahora qué?

Los jóvenes no quieren quedarse de brazos cruzados; quieren hacer algo, pero no saben qué. Y, desde luego, no quieren que los Zhu se salgan con la suya.

¿Qué sugerirán los personajes? Eso depende de ellos, pero tienen varias posibilidades (aparte de, en efecto, humillarse y aceptar que los Zhu dominen el vecindario):

- Quizá quieran ver al gobernador Leng Mu. Si tu grupo de juego tiene un poco de astucia descartará esta opción. Pero si insisten en esa visita, deja que la hagan. El gobernador les concederá una breve audiencia, solo para decirles a los PJ que los temas legales deben remitirlos al magistrado. Por descontado, el gobernador no aceptará ninguna insinuación de que el magistrado Shan es corrupto; ir por ese camino no es

recomendable para los PJ. Quizá los personajes no tarden en darse cuenta de que el magistrado no podría haber hecho todo esto solo: necesita como mínimo que el gobernador mire a otro lado, cuando no su colaboración directa. Es más que posible que ambos sean corruptos.

- Una hipotética visita al capitán Han Cao no será muy diferente. El militar es honesto y no forma parte de la conspiración, pero no le hace ninguna gracia que unos pueblerinos alteren el orden justo cuando hay que mostrar el máximo respeto por el difunto emperador.

- Los cuatro jóvenes son partidarios de una acción más directa, de hacer algo contra los Zhu, algo contundente. Seguramente los PJ serán los primeros que desaconsejen ese curso de acción. Pero la siguiente pregunta de los jóvenes será ineludible: ¿Entonces qué hacemos?

Puede que los PJ tengan respuesta a esa pregunta o puede que no. Lo que está claro es que la situación para sus familias es un poco peor.

6.- Pero no de brazos cruzados

Los días siguientes son tensos. Sea cual sea la decisión adoptada por los PJ (pagar el soborno a Shan, pagar a los Zhu, aceptar ir a buscar el agua al río…) la vida es un poco más complicada para ellos. Sobre todo si en la anterior sesión de juego ganaron antecedentes criminales como rebeldes al imperio.

Todo el mundo en las familias de los PJ se ve obligado a trabajar más duro, incluso los ancianos que deberían gozar de un merecido descanso en la última etapa de su vida. La situación es humillante...

...pero los Zhu la empeoran. De tanto en tanto se acercan a las casas de los PJ en grupo y hacen comentarios burlescos sobre lo pobretones que son, o sobre lo fácilmente que se humillan. Lo hacen incluso riéndose a carcajadas de los PJ, aunque eso está expresamente prohibido por el luto de la ciudad. Sin embargo, los Zhu se saben impunes.

Hasta que arde uno de sus graneros.

Ocurre en mitad de la noche. El suceso causa revuelo en la ciudad; hacen falta todos los hombres de los alrededores para impedir que se propaguen las llamas y consuman no solo el granero sino también los edificios colindantes. De hecho, acuden a casa de los PJ hombres de familias vinculadas a los Zhu, con la cara llena de carbonilla. Despiertan a los personajes y les suplican ayuda.



Técnicamente los PJ no tienen obligación de ayudar, y mucho menos a los Zhu. Pero los hombres que lo piden no son propiamente Zhu, sino "familias vasallas" por así decir. Gentes que se han visto obligadas a someterse a ellos. Si el incendio se propaga, sus casas también podrían quedar afectadas.

No hay mucho tiempo para pensar: ¿Ayudarán los PJ a sofocar el incendio (aunque sea tanto como ayudar a los Zhu) o se encogerán de hombros y dirán que "donde las dan, las toman"?

Si los PJ ayudan quizá puedan impedir que el fuego, en efecto, destruya también los bienes de familias vinculadas a los Zhu. Pero el granero de los Zhu, una de sus mayores fuentes de riqueza, queda devastado por el incendio.

A pesar de la hipotética ayuda de los PJ (si es que la prestaron), los Zhu están irritados con ellos. A voz en grito empiezan a decir que esto es obra suya, que han provocado el fuego para desquitarse. Los soldados de la guardia, que ya estaban ahí para luchar contra el incendio, se ven obligados a separar a los Zhu de los PJ para que la cosa no vaya a mayores (esta misma escena puede ocurrir con los Zhu yendo a casa de los PJ a soltar sus acusaciones). Al final los Zhu vuelven a los escombros de su granero, pero en sus miradas está claro que la cosa no quedará así. La palabra "venganza" flota en el ambiente.

Quizá alguien en tu grupo de juego dé en el clavo: ¿Dónde están los cuatro jóvenes? Si te lo preguntan sin que tú des ninguna pista recompensa su sagacidad con una respuesta directa: están sospechosamente desaparecidos.

Si no se dan cuenta sin pistas, quizá al día siguiente la mujer de alguno de los jóvenes venga con discreción a pedir ayuda a los PJ: su marido ayer desapareció en mitad de la noche y todavía no ha regresado.

Los PJ pueden ponerse con mucha facilidad en lo peor: ¿Habrán sido los jóvenes los culpables del incendio? (Sí, lo han sido, pero de momento los personajes no están seguros).

7.- En serio, ¿ahora qué?

Si los PJ buscan a los cuatro jóvenes los encontrarán con facilidad (puedes hacer que se hayan ocultado en el mismo bosque por el que los personajes solían jugar cuando eran críos, donde hallaron a Zhang Liang tanto tiempo atrás). De hecho, están medio desnudos en un riachuelo, lavándose tanto ellos como su ropa de hollín.

Los jóvenes no dudan en confesar: sí, destruyeron el granero de los Zhu como represalia. Pero, según ellos, no pasa nada porque los incendios ocurren de forma accidental. Nadie podrá acusarlos de nada.

Está claro que no entienden la situación: los Zhu no necesitan pruebas para presentar a un tribunal; ya sospechan que todo es obra de las familias de los PJ, y tienen al magistrado Shan de su parte. La irresponsable acción de los jóvenes ha puesto en peligro a todo el mundo. E incluso si los Zhu no tienen pruebas de nada, lo que queda claro tras la noche anterior es que se vengarán de todos modos. La situación va a escalar muy pronto. Nadie puede saber qué harán los Zhu, pero desde luego será más que quemar un granero. La situación no tiene buena pinta.

Llegados a este punto, los PJ se ven obligados a tomar una decisión muy parecida a la que tuvieron ocho años atrás: ¿Entregarán a los jóvenes a las autoridades para eximir de responsabilidad a sus familias (aun sabiendo que los jóvenes serán ajusticiados) o buscarán la manera de disimular tan tremendo

desbarajuste y prevenir lo que sea que vayan a hacer los Zhu en represalia?

No es una decisión fácil. Está por ver, sobre todo, si los PJ harán lo mismo que hicieron con Zhang Liang… o si en esta ocasión adoptarán la postura opuesta.

8.- Todo se precipita

Si deciden entregar a los jóvenes a las autoridades, estos serán condenados a muerte de una manera brutal y pública, y con los Zhu riendo burlones frente a los PJ, su sed de venganza satisfecha. La sesión de juego terminará con los Zhu afianzando por completo su poder en la ciudad.

Si los PJ optan por ocultar a los cuatro jóvenes, la respuesta de los Zhu será contundente. Al saber que los muchachos desaparecieron justo después del incendio, eso les bastará para hacer una acusación formal ante el magistrado, el cual ordenará apresar a las familias de los PJ, sin distinción de edades o sexos. Como no queremos que la campaña acabe aquí, asegúrate de que los PJ se libren de ser capturados; por ejemplo, puede que las detenciones ocurran mientras los personajes están ayudando a los jóvenes a escapar. Cuando regresen se enterarán de las terribles noticias: el magistrado habrá ordenado la ejecución sumarísima de todos los miembros de sus familias. Todos. Mujeres, niños, ancianos,… Todos. Quizá se enteren de esto por boca de algún vecino (si es que, por ejemplo, ayudaron a apagar el incendio y el vecino quiera devolverles así el favor). Lo que está claro es que deben huir de la ciudad o serán ejecutados también.

Si los personajes lograron mantener alguna apariencia de normalidad y hacer que los Zhu no tengan pruebas de nada, durante unos días parecerá que las aguas han vuelto a su cauce. Pero una

tarde varios miembros de las familias de los PJ aparecerán apuñalados en mitad de las calles de la ciudad. El magistrado Shan se hará cargo de la investigación y determinará que unos "salteadores" los mataron para robarles (por absurda que sea esa explicación). Poco después uno de los Zhu se acercará a los PJ y les dirá, serio: "Estamos en paces. Lo que pase a partir de ahora depende de vosotros".

CAPÍTULO IV:

NI LOS MEJORES CIMIENTOS

1.- Interludio

Desde la última sesión de juego se supone que ha pasado un año en la vida de los personajes. Igual que hiciste la otra vez, es recomendable que sientes a tu grupo a hablar de cómo han vivido ese año tras las duras decisiones que tuvieron que tomar sobre el asunto de los Zhu.

En este caso, sin embargo, debes reconducir la evolución vital de los personajes hacia un punto concreto: tanto si tuvieron que huir de Xiapi como si se quedaron allí (más o menos sometidos a los Zhu), al inicio de esta sesión de juego los personajes deberían formar parte del ejército de Qin.

Tienes suficientes excusas argumentales para hacerlo: si los PJ adoptaron la vida de fugitivos, puedes explicar que encontraron en el ejército una buena manera de ganarse la vida en un lugar lejano donde no contarían con el apoyo ni de familiares ni de amigos.

Si, por el contrario, se quedaron viviendo en la ciudad, puedes narrar que la presión económica de los Zhu y del magistrado Shan cada vez ha sido más fuerte en Xiapi. Los sobornos a unos y a otros han ido consumiendo las exiguas reservas monetarias de las

familias. Al final, la única salida que han visto los personajes para llevar más dinero a casa es la de aceptar un trabajo en el ejército, donde siempre hay vacantes.

En ambos casos el ejército de Qin ofrece una posibilidad nada desdeñable: la de ganar Rangos de Honor mediante hazañas en combate (como se explicó en Seda y bronce). Ello implica que, con las circunstancias correctas, los PJ podrían obtener no solo dinero sino rango social, sirvientes, tierras… De cara a vengarse de las afrentas de los Zhu eso es un caramelo demasiado delicioso para dejarlo escapar.

Además, en el último año el ejército de Qin ha hecho un considerable esfuerzo de reclutamiento. Tras la muerte de Qin Shi Huang todo el mundo tiene miedo de que la supuesta unificación de China no sea tan sólida como parecía. Un paso en falso podría devolver el mundo al periodo de los Reinos Combatientes, en el que la guerra campó a sus anchas durante siglos. La paz solo habría sido un pequeño paréntesis de diez años.

Para evitarlo, el segundo emperador de la dinastía, Qin Er Shi, está reforzando el ejército a toda velocidad. Siempre son bienvenidos nuevos brazos dispuestos a defender al Gran Qin.

Esa defensa es necesaria. En los últimos meses las sublevaciones han ido surgiendo como setas tras la lluvia. Apenas son pequeñas revueltas que el ejército aplasta de inmediato, pero se repiten con frecuencia creciente. Cuando no es por alguna protesta contra los impuestos, la gente se rebela por escasez de alimentos, o incluso por nostalgia nacionalista de los antiguos reinos que había antes de la unificación de Qin.

El descontento popular contra la dinastía Qin está en aumento. Y la respuesta del emperador Qin Er Shi es fortalecer el ejército y acabar con cualquier sublevación con la máxima dureza.

A esa poderosa estructura militar han escorado los personajes, para bien o para mal.

En principio parece que es para bien; tras algunos meses de dar vueltas por sucios campamentos de provincias, por fin han logrado lo que cualquier soldado anhela: ser destinado al lugar más pacífico del imperio, la capital Xianyang.

Por un lado su nuevo destino urbano ofrece pocas posibilidades de mostrar heroicidad en batalla (y, por tanto, de ganar Rangos de Honor). Pero, por el otro, tampoco tendrán muchas situaciones en las que se arriesgue su vida. Y las personas más importantes del imperio viven allí. Quién sabe lo que podría ocurrir si hubiera un encuentro fortuito con el funcionario imperial adecuado…



PJ mujeres

La presencia de personajes femeninos puede suponer un obstáculo para esta trama militar, dado que, obviamente, el ejército imperial no acepta mujeres en sus filas (salvo que te llames Fa Mulan, guiño, guiño, codazo, codazo).

La lógica obligaría a olvidar por un tiempo a ese personaje femenino (por ejemplo, dejando que haga su vida en Xiapi "fuera de plano") y crear un personaje nuevo para esta historia de soldados. Esa sería la solución más fácil al problema, pero también existe otra posibilidad para incorporar a la historia al personaje mujer.

Podríais, por ejemplo, buscar alguna excusa (quizá basada en el trasfondo del personaje, quizá en las decisiones que haya ido tomando durante la campaña) para que alguna mujer influyente se hubiera fijado en el PJ femenino. Así las cosas, la mujer podría haber aceptado al PJ como parte de su séquito de sirvientas. Si la PNJ en cuestión resultara ser la esposa de un bien situado general de Xianyang, todo encajaría con más naturalidad: el PJ habría ido a la capital por obligaciones laborales. Es más, quizá fuera el propio PJ femenino quien, a través de su influencia indirecta con el general, podría haber logrado que destinaran al resto del grupo al servicio en la capital.

En cualquier caso, si este personaje femenino existe asegúrate de introducir tramas específicas para que su jugador/a no se aburra mientras los demás siguen la historia bélica principal.

2.- No me alisté para esto

En general la vida de los PJ en Xianyang, pues, es tranquila. Se parece mucho a su rutina de Xiapi, aunque a una escala muy superior: la capital del Gran Qin es una ciudad inmensa y llena de rincones que dejan con la boca abierta.

Además, la gente respeta a los uniformados, aunque solo sea por el miedo que las gentes de a pie tienen a su poder. Si los PJ recuerdan lo que sintieron al estar a merced del magistrado Shan, no les costará entenderlo. De hecho, sería recomendable que pusieras algún tipo de evento en el que se vieran envueltos los PJ durante su jornada de trabajo. Quizá un comerciante y uno de sus clientes están peleando en mitad de la calle por una discusión sobre el precio de un producto, y los PJ (que están de patrulla) deben restaurar el orden. De inmediato comerciante y cliente dejarán de pelear y se tirarán al suelo, haciendo repetidas reverencias y pidiendo disculpas a los personajes.

Es una sensación de poder bastante grande pero… ¿qué piensan los PJ al notarla? ¿Les gusta y creen merecerla? ¿Les parece que estén haciendo lo mismo que los Zhu, amedrentar a pobres trabajadores que solo quieren seguir con su día a día?

En cualquier caso, su cómoda rutina está a punto de dar un vuelco inesperado. Algo que ni en diez mil años habrían podido imaginar que les ordenarían.

Uno de los trabajos de los personajes ahora que forman parte del ejército de Qin es capturar a fugitivos del imperio. A tal efecto, en su cuartel tienen documentación sobre los criminales más buscados, los delitos que han cometido y su descripción física. Atrapar a cualquiera de ellos supondría un impulso para la carrera militar de quien lo lograra, de modo que todos los soldados están ojo avizor.

Puedes hacer que a los PJ les llame la atención un nombre: Zhang Liang; el hombre al que (dependiendo de lo que hicieran en la primera sesión de juego) ayudaron a escapar o trataron de capturar. Es buena idea que recuerdes a tu grupo de juego que Zhang Liang sigue libre, porque en la próxima sesión los hechos de la primera partida volverán a la vida de los personajes.

De todos modos, esta lista de criminales puede servirte para añadir alguna pequeña aventura más en esta sesión, si es que te parece que se queda corta. Puedes utilizar la lista de más buscados para incluir a algún rebelde (aparte de Zhang Liang) y hacer que algún confidente de los PJ asegure que lo ha visto por su barrio.

De este modo podrías hacer también una minipartida consistente en buscar con discreción al criminal (que huirá de cualquier persona de uniforme), capturarlo y entregarlo a las autoridades.

Si eliges seguir esta trama, te recomiendo que dejes hablar al fugitivo antes de que lo capturen o cuando lo hayan capturado. Haz que hable de la brutalidad de los emperadores Qin, de cómo sus leyes pisotean a los más débiles. Tras las experiencias de los PJ con el magistrado Shan, no les costará mucho creer sus palabras.

Pero si las creen… ¿entregarán de todos modos al fugitivo a las autoridades o lo dejarán escapar?



Una mañana el general al mando (que, si hay personajes femeninos, puede ser el marido de la PNJ que trajo a todos a Xianyang) reúne a la guarnición de la ciudad para dar una orden… inesperada. Es un mandato que viene nada menos que de Su Majestad Qin Er Shi, por lo que no cabe desobedecer.

La orden es laquear la muralla de la ciudad.

Laquearla. Barnizarla, por así decirlo.

El general, llamado Gao Fu, transmite las instrucciones que ha recibido: que así la muralla estará más protegida de las inclemencias del tiempo y que, además, quedará hermosa y será una muestra de poder. Pero el general no tiene, digamos, mucho entusiasmo transmitiendo esas palabras. Comunica el mensaje porque debe hacerlo, no porque crea en él.

Y es que decir que se trata de una orden absurda es el mayor de los eufemismos.

No solo por la cantidad de recursos necesarios (que serán descomunales, por todas las capas de laca que habrá que aplicar al inmenso perímetro de una muralla más alta que varios hombres apilados). Tampoco por la dificultad del trabajo (antes de aplicar la laca habrá que limpiar toda la muralla y luego quizá hasta lijarla). O por las complicaciones logísticas (antes de dar capas de laca la superficie de la muralla deberá estar seca, con lo que cualquier pequeño chubasco frenará los trabajos).

Es que la orden no tiene sentido. Quizá la muralla vaya a quedar bonita, pero desde luego no será nada práctico ni, por supuesto, servirá para proteger a la muralla de nada.

Sin embargo, es una orden imperial y no se puede rechazar.

El general Gao Fu quiere librarse del tema cuanto antes y hacer que deje de ser una preocupación para él, así que opta por "pasar el problema". Se dirige a los personajes (a los que quizá conozca por su relación con la sirviente PJ de su mujer; o quizá simplemente habla con ellos porque son los soldados que tiene justo delante en ese momento) y los pone al mando de la obra.

Si el proyecto fracasa o no queda al gusto del emperador, responderán los PJ con sus vidas. ¡Ah! Y por descontado Su Majestad quiere ver avances rápidos en las obras.

3.- Un muro de dificultades

A partir de ahí, los personajes deben ingeniárselas para encarrilar tan faraónica empresa. Podrán usar como cuadrilla de trabajo a cincuenta soldados que estarán a sus órdenes, y dispondrán de los recursos económicos necesarios para comprar materiales (pero deberán justificar a nivel contable todo gasto que hagan). Por lo demás, a la burocracia imperial no le importa cómo consigan el laqueado de la muralla. Solo importa que lo logren.

Sí, ocurrió

Si hacemos caso a las crónicas, esta orden de Qin Er Shi existió de verdad. El segundo emperador de Qin tuvo la ocurrencia de laquear toda la muralla de Xianyang. Por fortuna hubo un bufón de la corte, un enano llamado Zhan, que cuando escuchó tan absurda propuesta le soltó al emperador: "¡Qué gran idea! ¡Así cuando nos invadan no podrán subir porque resbalarán!".

> El emperador captó la indirecta y aparcó este… creativo proyecto.

Deja que los personajes se cuezan en su sudor pensando en cómo llevar a cabo tan absurdo y complicado plan. Cuando crean que han encontrado la forma de hacerlo, haz que las cosas empiecen tal y como los PJ las tenían previstas… y luego dales un baño de realidad.

Porque el camino será de lo más tortuoso. Estas son algunas de las dificultades con las que se encontrarán los PJ (además de las que se te ocurran):

- Para empezar, los artesanos laqueadores de Xianyang están muy irritados y así se lo harán saber a los personajes. Creen que el imperio debería haberles contratado a ellos para hacer ese trabajo (imagina la cantidad de dinero que iban a ganar), y les parece insultante semejante intrusismo por parte de los soldados. Como seguramente los PJ los echarán con cajas destempladas, los artesanos se asegurarán de ver cualquier fallo en la calidad del trabajo de los PJ y hacer llegar a palacio un documento señalando la poca profesionalidad de los militares (cosa que podría hacer peligrar, no solo el estatus social de los PJ, sino incluso sus vidas si el emperador considera que están siendo negligentes).

- A la fiesta de reclamaciones también podrían unirse los arquitectos y albañiles de la ciudad, que creen que deberían trabajar en comandita con los laqueadores (y cobrar como ellos). Es posible que los distintos grupos profesionales acaben recurriendo a la violencia física entre sí, organizando

tumultos en las calles, para asegurarse que se llevarán la mayor parte del hipotético botín imperial por semejante trabajo. Huelga decir que, a los ojos del general Gao Fu, corresponde a los PJ apaciguar estos tumultos, dado que han sido causados por las obras (y esa es una tarea encomendada a los personajes).

- Mientras todo esto ocurre, el general Gao Fu no quiere saber nada de las quejas de los PJ. Les dice que los nombró responsables del proyecto para eso, para que se responsabilizaran. Y que si no saben obedecer una orden se encargará de que los ejecuten.

- Puedes hacer también que venga una racha de mal tiempo inapropiado para la estación… y que está frenando los trabajos. Recuerda que no se debe aplicar la laca sobre una superficie húmeda. Los personajes solo pueden hacer dos cosas: o bien paralizan las obras hasta que mejore el clima (en cuyo caso a los pocos días vendrá a visitarlos un funcionario de palacio muy molesto con el retraso), o bien aplican la laca a pesar de la lluvia y hacen una chapuza.

- Quizá, para añadir mayores problemas, las inspecciones imperiales de gastos detecten que faltan cantidades no justificadas. Los personajes han demostrado una serie de gastos, pero las arcas del proyecto tienen menos fondos de los que corresponden. Los contables de palacio hacen saber a los PJ que deberán justificar hasta la última moneda de bronce o serán ejecutados. Lo que ha pasado (y que los PJ pueden averiguar con una sencilla investigación) es que uno de los soldados, a quien se le encomendó la tarea de adquirir la laca por toda la ciudad, se ha quedado con parte del dinero que tenía encomendado para la tarea. Tras descubrirlo, será ajusticiado con la máxima brutalidad en una de las plazas públicas de Xianyang.

- De repente el precio de todos los artículos laqueados de la ciudad sube por las nubes, dado que toda la laca la han acaparado los PJ. Algunos comerciantes ricos protestan a los personajes, porque los muebles que quieren comprar ahora son carísimos. Los comerciantes, a diferencia de los laqueadores, arquitectos y albañiles, tienen contactos en la corte y pueden crear mayores problemas a los PJ, así que solucionar el tema de los precios pasa a ser una prioridad.

- Incluso hay descontento entre los soldados. Muchos consideran que semejante tarea es indigna del uniforme que llevan. Y que, en efecto, deberían ser los trabajadores manuales quienes se encargaran de eso. Es posible que alguno de ellos, en confianza, les pregunte a los personajes si a ellos les parece bien. Y puede que también haya susurros de soldados que hablan mal de las decisiones del emperador. Semejante actitud casi puede considerarse traición y los PJ deberían entregar a los culpables. Pero siendo honestos, los PJ seguro que opinan igual. ¿Harán lo que la ley les exige o dejarán pasar la insubordinación contra el emperador?

Este último elemento debería tener bastante peso en la partida. Después de todo, la idea es mostrar el nefasto gobierno que sufrió China tras la muerte de Qin Shi Huang. Eso sentó las bases de la caída de la dinastía Qin y el auge de la Han, así que el descontento debe ser palpable para los personajes.

Si en sus experiencias pasadas (en el tema de Zhang Liang o en sus luchas con los Zhu) además los PJ han salido escaldados de sus encuentros con la burocracia imperial de Qin, la situación debería ser para ellos más sangrante todavía. Pero incluso si han sido respetuosos y leales súbditos del imperio, los desmanes del Qin Er Shi deberían ser patentes.

De hecho, si en sus conversaciones se muestran abiertos de mente, quizá alguno de los soldados hable con ellos en confianza e incluso les comente que entre algunos miembros de la guardia se está hablando de la posibilidad de desertar. El carácter de Qin Er Shi es demasiado voluble, y lo de laquear la muralla solo lo demuestra. ¿Quién sabe hasta dónde llegará su próxima locura?

Con todas esas ideas en la mente, al cabo de unos días llega una noticia que al menos tranquiliza a todo el mundo: Su Majestad ha decidido cancelar el proyecto de laqueado de la muralla.

Por una parte, los personajes se ven liberados de todos los frentes abiertos que tenían por culpa de tan ridícula obra. Pero por la otra…

…por la otra no pueden evitar darse cuenta de cómo han estado perdiendo tiempo y dinero en ese trabajo. Todo por culpa de las alocadas órdenes de alguien que, más que un gobernante justo, parece un déspota sin sentido común. Un mandamás tan voluble y caprichoso como el viento que juguetea por el cielo.

Es como para preguntarse qué futuro le espera al imperio.

CAPÍTULO V:

SESIÓN 4: SANGRE DE HERMANOS

1.- Interludio

Dos años pueden cambiar mucho las cosas. El poderoso imperio creado por Qin Shi Huang se está viniendo abajo en las manos de Qin Er Shi. Las revueltas contra los Qin se están extendiendo por todo el imperio, y hasta en la placidez de Xianyang se escucha las terribles historias de alzamientos en numerosos territorios.

También cada vez hay más gente que se atreve a hablar mal del emperador; lo hacen entre susurros, pero lo hacen. Se dice que hay descontento hasta entre los oficiales de palacio. Son rumores que han llegado hasta los personajes, porque dentro de palacio hay soldados y los soldados ven cosas, hablan con sus compañeros y se las explican.

Por eso los PJ saben que el emperador Qin Er Shi tiene muy mal genio, y que no soporta que le traigan malas noticias. Ha llegado al extremo de ejecutar a mensajeros solo porque le dijeron cosas que no quería oír.

El resultado previsible ha sido que… nadie le da malas noticias.

Pero las malas noticias existen.

Hay insurrectos por todas partes. Reyezuelos que dicen descender de antiguos monarcas surgen por doquier y, lo que es más preocupante, logran reunir bajo sus estandartes a miles de descontentos ciudadanos de Qin.

Pero el emperador no lo sabe porque nadie se lo cuenta.

La moral de las tropas está por los suelos. La cosa está tan mal que algunos compañeros de los PJ les han propuesto abiertamente desertar. Abandonar el ejército y huir de Xianyang.

Si los personajes se han mantenido leales al imperio durante todas las sesiones de juego, interrumpe aquí el interludio y pregunta a tu grupo si deciden desertar también o si prefieren mantenerse fieles al tambaleante Gran Qin.

Si los personajes apoyaron a Zhang Liang en la primera sesión, o si a lo largo de las partidas han mostrado descontento con la manera de gobernar de Qin, no les des opción: eligieron desertar sin dudarlo.

La mayor parte de estos dos años habrá venido determinada por esa decisión: si, de forma poco probable, siguieron leales a Qin, se han pasado todo este tiempo sofocando sublevaciones aquí y allá. No han tenido ni un momento de descanso y, desde luego, no ha sido nada tan agradable como su breve estancia en la capital imperial. Han estado todos esos meses derrotando una turba tras otra, solo para darse cuenta de que en el fondo no eran más que campesinos que se habían quedado sin otras opciones para subsistir. Gentes no muy diferentes de lo que ellos mismos eran cuando vivían en Xiapi.

En cualquier caso, los PJ siguen obedeciendo al emperador. Y es en estas campañas bélicas donde habrán encontrado a un inesperado conocido: Bo Hui, el sargento de la primera sesión de juego (el que trataba de capturar a Zhang Liang). Ahora es general y recuerda bien a los personajes (sobre todo si le ayudaron a buscar al fugitivo). Bo Hui se ha hecho todo lo amigo de los PJ que permiten las diferencias de rango, pero está claro que les tiene en alta estima.

Si, en cambio, los personajes desertaron, su vida los últimos dos años la han pasado en el otro lado del conflicto. Se han convertido en mercenarios que apoyan a los rebeldes que les paguen mejor, y sus servicios son valorados (sobre todo porque se trata de militares de Qin con experiencia, cosa que destaca en ejércitos principalmente formados por pastores y agricultores). Las vueltas de la vida, entre lucha y lucha, han hecho que los personajes se den de bruces con alguien a quien casi habían olvidado: Zhang Liang, el fugitivo de la primera partida. Ahora es el hombre de confianza de uno de los sublevados más poderosos, un tal Liu Bang. Zhang Liang recuerda bien a los personajes (sobre todo si le ayudaron a escapar de Bo Hui). A menos que se portaran mal con él en el pasado, Zhang Liang se ha hecho todo lo amigo de los PJ que permiten las diferencias de rango (si se portaron mal con él, Zhang Liang los tolera como mercenarios a sueldo, porque no está la cosa como para permitirse perder a soldados veteranos).

Desde luego, los caprichos del voluble Cielo traen incontables sorpresas a las vidas de los personajes. Pero la mayor está a punto de llegar.

No tan al norte

La operación militar que se describe en esta sesión de juego nunca ocurrió. Las revueltas contra Qin se concentraron sobre todo en la mitad sur del imperio, y nunca llegaron tan al norte como las plasmará esta partida.

Sin embargo, dada la fuerza dramática que tiene la localización, he optado por tomarme esta pequeña licencia creativa.

Después de todo, tampoco tenemos registros de todos y cada uno de los movimientos de los contendientes, así que no resulta del todo imposible que hubiera tropas sublevadas tan al norte. Solo es altamente improbable.

2.- Vuelta a casa

Los avatares de la guerra han hecho que los personajes regresen al lugar del que llevan tantos años alejados: la ciudad de Xiapi. Pero no han ido con buenas intenciones, dado que su ejército quiere conquistarla por la fuerza.

Las circunstancias dependen de cómo haya transcurrido la campaña para tu grupo. Si están del lado de Zhang Liang, Xiapi se mantiene leal a Qin contra viento y marea, a pesar de que la lejanía impide la llegada de refuerzos. El ejército de Zhang Liang ha puesto bajo asedio a la ciudad.

Si los personajes luchan junto a Bo Hui bajo los estandartes de Qin, la situación es la inversa: Xiapi es una ciudad rebelde y el general quiere capturarla para impedir que las rebeliones se propaguen tan al norte.

En cualquier caso, Xiapi es un enclave valioso. Supone una importante ruta de comercio y dispone de infraestructuras sólidas, además de una población considerable, buenas comunicaciones y campos con los que alimentar a un pequeño ejército. Xiapi debe caer.

Pero Xiapi se resiste.

El asedio realizado por Zhang Liang/Bo Hui (dependiendo de qué versión de la partida estés jugando) no parece dar frutos. Al parecer los líderes de la ciudad creen que el tiempo está de su parte, que los asediadores no podrán estar siempre a los pies de sus murallas, dada la compleja situación militar por todos los antiguos territorios del imperio de Qin. Tarde o temprano tendrán que retirarse. O eso esperan.

Zhang Liang/Bo Hui tiene otros planes. Recuerda que años atrás, cuando conoció a los PJ, fue justo en esta ciudad. Así que decide aprovecharse de ello. Pide a los PJ que se reúnan con él en su tienda y les explica la situación: podrían tratar de tomar la ciudad por la fuerza, pero sin duda perderían tropas en el asedio, y cada hombre es valioso. Por eso van a intentar que Xiapi caiga sola.

El general (sea Zhang Liang, sea Bo Hui) ordena a los PJ que se infiltren en la ciudad. Podrán hacerlo por la puerta principal: se les nombrará emisarios con la tarea de negociar con los gobernantes del lugar. Disimulados como misión diplomática podrán entrar en Xiapi y hablar con sus dirigentes.

Idealmente, los PJ deberán convencer a esos dirigentes de que rindan la ciudad. Pero si no lo consiguen, el general les da una misión alternativa: deberán sabotear la ciudad. O bien deberán lograr abrir las puertas para que las tropas asediadoras puedan atravesarlas, o bien deberán causar daños considerables a las estructuras militares de Xiapi (sus barracones, sus almacenes de armas… Hasta sus graneros podrían ser blancos aceptables).

El general sabe que los PJ cuentan con una gran ventaja: conocen bien la ciudad. Incluso quizá conozcan a las gentes de dentro. Pero eso no disminuye el riesgo de la misión: van directos a territorio enemigo y cualquier paso en falso puede suponer su muerte.

Dependiendo de cómo haya ido la campaña, quizá los personajes tengan otros alicientes. Por ejemplo, si todavía tienen familia en la ciudad querrán asegurarse de que la guerra no ponga en peligro sus vidas (en ese caso una rendición pacífica sería la mejor opción). Y si como consecuencia de los actos de los Zhu y del magistrado Shan sus familiares sufrieron algún daño en el pasado, quizá los personajes deseen aprovechar para vengarse.

De nuevo, mujeres en el grupo

La presencia de personajes femeninos, otra vez, podría ser un obstáculo para esta sesión de juego… pero quizá no tanto.

Si los PJ están del lado de Zhang Liang (es decir, de los rebeldes) no sería ningún anacronismo que en el grupo hubiera también mujeres. La célebre "Madre Lü", por ejemplo, se convirtió en su día en líder de una insurrección que destronó nada menos que a un emperador, Wang Mang. Es cierto que eso ocurrió dos siglos después de los hechos de esta campaña, pero tampoco pretendemos que las mujeres PJ lideren ninguna revuelta, solo que estén entre las tropas de a pie. No sería descabellado.

Tampoco sería raro del todo si estuvieran del lado imperial. Ya por estas fechas, por ejemplo, era bien conocida la llamada "Viuda Qing", que comenzó como esposa de un comerciante de cinabrio y, a la muerte de su marido, se hizo cargo de su vasto emporio y llegó a vender la mercancía en monopolio al mismísimo emperador Qin Shi Huang.

De un modo u otro, hay oportunidades para que tus personajes femeninos puedan estar en esta campaña. Quizá será algo más forzado que si se tratara de varones, pero no resulta totalmente imposible.

3.- Una misión con aristas afiladas

El grupo se prepara y avanza hacia la puerta principal. Son recibidos sin amabilidad, pero sin violencia; parece que los asediados, después de todo, están dispuestos a entablar conversaciones con el otro bando.

La primera sorpresa (aunque no muy grande) viene cuando descubren que los líderes de la ciudad siguen siendo el gobernador Leng Mu, el magistrado Shan y el comandante Han Cao. En la comitiva de recepción a los PJ también hay otros viejos conocidos: los miembros del clan Zhu, que por lo visto durante estos años han prosperado hasta convertirse en los prohombres más ricos e influyentes de Xiapi.



Ante el reconocimiento mutuo, la situación se vuelve más tensa. A los Zhu no les hace ninguna gracia que sean precisamente los personajes quienes hayan sido enviados a negociar. Temen (quizá con razón) que los PJ quieran vengarse de ellos por afrentas pasadas.

El grupo será escoltado a la residencia del gobernador para iniciar las charlas. El lugar es más lujoso que lo que los personajes recuerdan de la casa del magistrado, pero se nota que las cosas van mal porque apenas hay servicio y todo está en un preocupante estado de abandono.

Mientras toman un (escaso) refrigerio podrán empezar a negociar. Tras unos cuantos intercambios con los líderes de Xiapi quedará claro el problema: quieren rendirse pero no pueden.

En efecto, los grandes poderes de la ciudad saben que es cuestión de tiempo que las tropas rivales arrasen el lugar, y cuanto más tarden peor vivirán (ausencia de víveres, etc.). Además, la moral entre los habitantes de Xiapi está baja y muchos preferirían abrir sin más las puertas.

El problema es que el gobernador, el magistrado, el comandante y los Zhu temen por sus vidas.

Si se rinden sin más temen (de nuevo, quizá con razón) que sean ejecutados sin más por las tropas enemigas. Así que se han visto obligados a no ceder… aunque es lo que desean.

No tienen un control absoluto de la ciudad, puesto que como he dicho mucha gente quiere rendirse, pero sí que dominan la fuerza militar de Xiapi: soldados, armamento… Si se ven acorralados no dudarán en pasar a cuchillo a todos los habitantes de Xiapi que no les sean leales y luego se arriesgarán a morir matando en un enfrentamiento directo con los ejércitos que los asedian. Total, si van a morir de todos modos ¿por qué no llevarse a enemigos por delante?

Está claro que esa postura no beneficia a nadie, pero son reacios a cambiar de idea. Lo que quieren de los PJ es una salida digna y garantías de que ninguno de ellos sufrirá represalias. Si lo hacen, se rendirán. Puede que hagan alguna propuesta al respecto. Por ejemplo, si sigue habiendo en Xiapi familiares de los PJ pueden proponer llevárselos como rehenes para garantizar que nadie les pondrá un dedo encima. Si dejan que se marchen, los liberarán. Si los atacan, claro está, los matarán. Pero entonces estará por ver si los PJ, por su parte, se fían de sus antiguos enemigos. ¿De verdad los liberarán cuando estén lejos?

Los gobernantes de Xiapi son muy, muy, muy desconfiados. Querrán garantías absolutas e indiscutibles de que nada malo les pasará si se rinden. En caso de duda, optarán por la huida hacia adelante y la estrategia de "morir matando"… Empezando por los PJ.

Es más, es posible que, si sigue habiendo familiares de los personajes en la ciudad, los gobernantes los tomen como rehenes de todos modos y amenacen con matarlos a menos que los PJ les ofrezcan una salida segura y creíble.

El problema añadido es que los dirigentes de la ciudad no son el único obstáculo al que deben hacer frente los personajes: el propio vecindario de Xiapi tiene todo tipo de rencores atrasados contra el magistrado y los Zhu, y no están dispuestos a aceptar que se vayan de rositas. Quieren que mueran de formas humillantes, que sufran todo lo que les han hecho sufrir a ellos. Si tienen ocasión de hablar aparte con los PJ, les dirán que no aceptarán nada que no sea el más duro castigo para ellos. Y que si existe el riesgo de que se vayan libres e indemnes… Ellos mismos se tomarán la justicia por su mano y atacarán, aunque la fuerza militar esté del lado de los gobernantes de la ciudad. Preferirán morir antes que permitir la injusticia de su huida.



¿Cómo evitarán los PJ que todo este odio acumulado acabe estallando en sus narices? ¿O lo darán por imposible y buscarán la manera de cumplir su objetivo secundario, sabotear las infraestructuras de la ciudad? Y, en caso de que elijan eso, ¿cómo podrán hacerlo con discreción cuando todos los ojos están sobre ellos?

CAPÍTULO VI

SESIÓN 5: NUEVOS PODERES

1.- Interludio

Ha transcurrido el que probablemente sea el año más agitado en la vida de los personajes. Las revueltas contra Qin se han multiplicado y han ganado importancia, al mismo tiempo que se han exacerbado las derrotas del ejército imperial en los distintos frentes. Por todas las regiones empiezan a surgir movimientos que tratan de restablecer los reinos clásicos previos a la unificación de Qin. Una unificación que, visto lo visto, parece que solo ha durado un suspiro. El fantasma de un regreso al periodo de Reinos Combatientes cada vez es más tangible, para preocupación de muchos.

Dos grandes líderes rebeldes encabezan las fuerzas que más han golpeado a Qin: el primero es Xiang Yu, un noble del antiguo reino de Chu que ha logrado crear un ejército de casi medio millón de soldados; el segundo es Liu Bang, un astuto vividor que formaba parte de la burocracia imperial de Qin, pero que se rebeló cuando vio que lo iban a ejecutar injustamente (y que ahora dirige a unos cien mil hombres).

Liu Bang tiene un aliado cercano al que los PJ conocen bien: Zhang Liang.



Ambos ejércitos han estado recuperando terreno dominado por Qin y avanzando más y más hacia la capital. El actual monarca de Chu, el rey Huai, ha hecho una proclama: aquel de los dos generales que entre primero en el corazón de Qin, la provincia de Guanzhong, donde se encuentra la capital, será nombrado rey de ese territorio.

En caso de que tu grupo haya sido leal a Qin, pregunta si siguen siéndolo con el devenir de los acontecimientos. Las deserciones no son raras y, desde luego, parece que el bando ganador será el rebelde.

Dependiendo de si siguen siendo leales a Qin o no, el avance de los ejércitos sublevados se ve de dos formas muy distintas:

- En caso de que los PJ sigan estando del lado de Qin, ahora mismo forman parte de la guarnición de Xianyang. Están acantonados sabiendo que se enfrentan a lo que probablemente sea la última defensa antes de la caída del Gran Qin: una vez Xiang Yu o Liu Bang asedien la capital, ya no habrá nada más que puedan hacer. Todos los territorios desde donde podrían haber venido refuerzos están ahora bajo el control rebelde. Los PJ tienen claro que se acerca el momento de su muerte en combate.

- Por el contrario, si los PJ apoyan a los rebeldes (dentro del ejército de Liu Bang) todo se ve con euforia: cada paso que dan hacia Xianyang es una nueva muestra de su poderío. Y si logran llegar a destino antes que las tropas de Xiang Yu, además, estarán en el ejército del futuro rey de Guanzhong, una región rica y próspera.

El foco, en cualquiera de los dos casos, está sobre Xianyang. Y lo que está a punto de ocurrir es inesperado.

El ciclo eterno

La última sesión de esta campaña tiene un poco de circular. Como vas a ver, se narra un intento de asesinato de Liu Bang, el que acabaría siendo el primer emperador de la dinastía Han. Que, además, ocurre estando presente Zhang Liang, quien trató de asesinar al primer emperador de la dinastía Qin.

Lo dicho, circular.

La idea subyacente, por si quieres jugar con este tema narrativo, es que la Historia es algo recurrente y que las mismas escenas se repiten una y otra vez. Es por eso por lo que he elegido como conclusión para la campaña este momento (en vez de, por ejemplo, la instauración de la dinastía Han): porque permite ver este "eterno retorno".

La gracia de la campaña, además, está en que los personajes lo han vivido en sus carnes. Igual que participaron de algún modo en las acciones de Zhang Liang contra Qin Shi Huang, ahora estarán junto a él para proteger o asesinar a Liu Bang. Les ha dado tiempo, en el espacio de su corta vida humana, a ver una de las vueltas de la rueda cósmica.

Y también han visto cómo, a pesar de que el Cielo da y retira su favor como mejor le conviene a sus caprichos, en el fondo nada cambia en realidad.

Si quieres alguna moraleja para estas partidas, es esa.

2.- Xianyang

La sesión (tras el interludio) empieza con Xianyang bajo asedio. Xianyang. La capital del Gran Qin. La ciudad desde la que el emperador Qin Shi Huang logró unificar todo bajo el cielo. Esa joya entre las ciudades… está asediada.

Son los ejércitos de Liu Bang los que, a pesar de ser menos numerosos que los de Xiang Yu, han logrado derrotar a las últimas defensas de Qin en el paso de Wu. Desde ahí el avance hasta Xianyang ha sido sencillo.

Las tropas dentro de la ciudad saben que es el final. De hecho, tras la reciente muerte del segundo emperador, Qin Er Shi, ya ha habido una señal de todo está cambiando: el actual dirigente, Zinying, nombrado este mismo año, ha elegido no denominarse "emperador", sino simplemente "rey". Su intención era apaciguar a los rebeldes con esa muestra de humildad, pero no parece haber servido de mucho.

Lo que sí importa es el gesto: hasta el máximo dirigente de Xianyang ha aceptado que el tiempo imperial del Gran Qin ha terminado. Eso es algo que todos, tanto dentro como fuera de las murallas de Xianyang, saben valorar en su justa medida.

Pregunta a los PJ lo que hacen durante el asedio. Si están atrapados en la ciudad como tropas leales al rey tendrán poco que hacer aparte de sesiones de vigilancia en las murallas, a la espera de ver cuándo las tropas enemigas lanzarán su ataque definitivo. Puedes hacer que paseen en una patrulla por la ciudad y vean que la gente está aterrorizada: tienen miedo del previsible saqueo que vendrá tras la caída de la ciudad. Haz que alguna mujer asustada se dirija a ellos preguntándoles qué va a pasar, de qué manera van a proteger a los ciudadanos de Xianyang. Lo cierto es que los PJ no tienen respuestas claras, pero la preocupación está ahí.

Si están en el lado asediador, la cosa se ve de forma diferente: los compañeros de armas ya están fantaseando con robar todo lo que puedan. Incluso bromean con crueldad sobre las mujeres a las que atacarán. Puede que hasta les pregunten a los PJ qué clase de chicas buscarán para "divertirse" cuando Xianyang caiga. Será un buen momento para que los personajes respondan diciendo lo que es éticamente correcto (oponerse a esas acciones)… pero sabiendo que será inevitable. Los hombres harán lo que quieran cuando tomen la ciudad. Y si se lo recriminan, quizá sus compañeros de armas se enemisten con ellos por dejarlos en evidencia.

Hay un par de días de espera tensa. Nadie sabe muy bien a qué se debe, o por qué Liu Bang no ataca cuando tiene el objetivo final tan cerca.

La sorpresa llega después de esa espera: Ziying, el último dirigente de Xianyang, se rinde ante Liu Bang sin siquiera luchar.

3.-. El fin del Gran Qin

Una mañana, un nutrido séquito sale del centro de la ciudad, el recinto imperial que constituye el corazón de Qin. Van generales, ministros, sacerdotes… y a la cabeza de todos, nada menos que el mismísimo rey Ziying.

Todos van vestidos de blanco, el color del luto. Ziying va a pie, como un humilde campesino.

En el lado asediador se produce un movimiento parecido: Liu Bang, acompañado de Zhang Liang (y de los PJ si están en ese bando, como parte de la escolta) se acerca a una de las puertas de Xianyang.

Parece que ambas partes han estado negociando en secreto, porque la puerta se abre de par en par, por ella sale la comitiva real… y Ziying, tras entregar a Liu Bang los símbolos de poder de la dinastía Qin… se arrodilla ante él y se rinde.

Le entrega todo su reino (o lo que queda de él).

Los PJ lo ven todo (sea como comitiva de Liu Bang, sea como espectadores desde Xianyang). La situación es humillante para el joven Ziying, que apenas es un muchacho de la edad que tenían los PJ al comenzar la campaña. Estén en el bando que estén, la tristeza de Ziying resulta obvia. Y también el miedo de todos los espectadores: cuando termine la ceremonia oficial de rendición, las tropas de Liu Bang podrán empezar su saqueo. Cosa que seguramente harán tras matar allí mismo a Ziying. Todo el mundo contiene el aliento.

Pero Liu Bang da la orden de no saquear Xianyang y de mantener con vida a Ziying. Al mismo tiempo, se dirige a sus tropas para prohibirles cualquier daño a la población de la ciudad, bajo pena de muerte.

Las emociones cambian en ambos bandos. Los defensores de Xianyang, de repente, sienten algo de alivio. Y los asediadores, que ya se imaginaban portando todas las riquezas de la ciudad, se sienten defraudados.

Los PJ escuchan a Liu Bang dar otra orden a uno de sus comandantes: ir al paso de Hangu (uno de los accesos a la provincia de Guanzhong) y fortificarlo. ¿Para qué? Para algo inesperado: impedir que lleguen a ella las tropas de Xiang Yu (el otro general rebelde).

Liu Bang, con los soldados que se quedan en Xianyang, entra en la ciudad y toma posesión del recinto imperial. Tanto si los PJ están entre sus tropas como si son parte del ejército de Qin, acompañan a todo el séquito y ven la escena.

Si todavía eran leales a Qin, de repente su mundo ha cambiado: tras la rendición de Ziying (y tras el gesto magnánimo de Liu Bang de perdonar su vida), el honor de los PJ les obliga a obedecer a sus nuevos dirigentes.

A partir de ahora, los eventos de la partida son los mismos con independencia de las lealtades que hubieran tenido los PJ. Si formaban parte de las tropas de Qin, ahora se han visto integrados en el ejército de Liu Bang. Y después de todo, tanto si son invasores como defensores, los PJ tendrán un interés en proteger el orden público de la ciudad recién conquistada.

Cosa que quizá no sea tan sencilla de hacer.

4.- Bajo nuevo mando

La situación en la nueva Xianyang es pacífica (en el sentido de que no hay violencia abierta) pero tensa. Los rebeldes se pasean por sus calles y miran con codicia cada muestra de riqueza, cada mujer hermosa, lamentando todas las ocasiones de rapiña que Liu Bang les ha arrebatado. Pero no hacen nada porque ese mismo Liu Bang les ha dado algo que parecía imposible: someter a la capital de Qin. Es mejor estar de su lado que en su contra.

Aunque no todos lo entienden.

Como paso previo antes de la siguiente escena puedes hacer que el comandante de la guardia de Xianyang les encomiende a los PJ la tarea de mantener el orden público en las calles de la ciudad.

Allí puedes hacer que se den de bruces con todo tipo de complicaciones, como por ejemplo:

- Mercenarios de Liu Bang que, a pesar de todo, quieren saquear la ciudad y/o agredir a mujeres.

- Peleas en pequeños grupos de soldados de Qin y de Liu Bang que son incapaces de aceptar la nueva situación.

- Alguna joven que quiera huir de una familia maltratadora para escapar con algún soldado de Liu Bang. Sus familiares tratarán de argumentar que el soldado la ha raptado.

- Unos mercaderes de la ciudad que tratan de comprar a los PJ para que les hagan de guardaespaldas (cosa que técnicamente sería desertar y estaría castigada con la muerte, por lo que los PJ deben rechazar la propuesta, ganándose con ello la enemistad de los mercaderes).

- Algunos nobles que tratan de comprar a los PJ para que les ayuden a liberar a Ziying de la cárcel (de nuevo, sería traición; y lo suyo sería que los PJ informaran de esos planes… con lo que los nobles tratarán de matar a los PJ).

Así transcurren algunos días hasta que la cosa se normaliza y parece que todo se apacigua por fin.

Pero no es así, claro.

5.- Un emisario preocupado

Llega a Xianyang un misterioso individuo que se dirige a caballo a toda prisa a la ciudad imperial. Es un hombre ya entrado en años y viste con ropas de cierto nivel, además de llevar espada al cinto. Sin duda debe de ser algún tipo de dirigente de las tropas rebeldes (ya que no lleva el uniforme de Qin).



Los personajes están haciendo labores de guardia justo en la ciudad imperial cuando llega el susodicho, de modo que son testigos de todo el intercambio que se produce entre él y Liu Bang. Porque el nuevo líder de Xianyang sale a recibirlo, acompañado de Zhang Liang.

Los efusivos saludos que se dan el recién llegado y Zhang Liang dejan claro que hay entre ambos una relación de amistad nutrida por los años. Pero la cara de preocupación del jinete muestra que no viene con buenas noticias.

El hombre (a quien Zhang Liang saluda con el nombre de Xiang Bo) no se anda con chiquitas y, sin preocuparle que haya gente escuchando –como los PJ– empieza a hablar apresuradamente.

Según parece es uno de los integrantes del ejército de Xiang Yu. De hecho, la similitud de apellidos ("Xiang") no es casual: Xiang Bo es el tío de Xiang Yu, el líder del ejército rebelde rival de Liu Bang. Por eso Xiang Bo habla así a su amigo Zhang Liang:

> "¡Mi sobrino Xiang Yu está furioso con vosotros! ¡Ya estaba enfadado por no haber sido el primero en llegar a Xianyang, pero ahora lo está más! ¡Se ha encontrado con vuestras tropas bloqueando el paso de Hangu y cree que pretendéis luchar contra él! ¡Sus consejeros le están diciendo que os ataque con todas sus fuerzas! ¡Zhang Liang, amigo mío, tu vida corre peligro! ¡Si Xiang Yu hace caso a sus consejeros, sus tropas vendrán aquí y arrasarán Xianyang!".

Liu Bang trata de tranquilizarle diciendo que se sigue considerando aliado de su sobrino Xiang Yu. Le agradece el aviso, pero le asegura que todo es un malentendido y que lo arreglarán. Le pide que vaya a descansar del viaje y que luego seguirán hablando.

Cuando Xiang Bo se va, Liu Bang comenta la jugada con Zhang Liang (delante de los PJ, a quienes se han acostumbrado a tratar como si fueran parte del mobiliario). Los dos hombres parecen

genuinamente preocupados: Xiang Yu tiene muchas más tropas que Liu Bang. Hay que buscar la manera de calmarlo.

Zhang Liang le dice a Liu Bang que finja amistad con Xiang Bo y que actúe con humildad ante Xiang Yu… pero los PJ se dan cuenta de que ambos hombres, en efecto, están planeando traicionar a Xiang Yu tan pronto puedan.

Al día siguiente parece que la cosa está más calmada. Xiang Bo se despide de los dos hombres en tono efusivo y amistoso; no hay ni rastro de la preocupación del día anterior. Sea lo que sea lo que hablaran con él, parece que ha despejado todas las dudas del anciano (si quieres saberlo, lo que Liu Bang hizo en realidad fue prometer a Xiang Bo hasta alianzas matrimoniales, con una futura boda entre uno de sus hijos y la hija de Xiang Bo).

Liu Bang le dice a Xiang Bo que irá en persona a ver a Xiang Yu para aclararlo todo. Xiang Bo se marcha mucho más tranquilo.

6.- El paso de Hongmen

Al día siguiente los PJ son seleccionados para formar parte del pequeño séquito (apenas cien hombres) que acompañarán a Liu Bang y Zhang Liang hasta el campamento de Xiang Yu. El líder rebelde se ha acantonado en una de las fortificaciones más cercanas, el paso de Hongmen (que está prácticamente a tiro de piedra de Xianyang).

Oficialmente, Liu Bang acude para mostrar su sumisión a Xiang Yu. Pero los PJ saben, por las conversaciones que escucharon, que en realidad es una estratagema para ganar tiempo. Que lo que quiere Liu Bang en realidad es buscar el momento para pegarle la puñalada a Xiang Yu.

La clave del éxito es que Xiang Yu no sospeche nada. Porque si lo hace, será la muerte para toda la comitiva.

Al llegar a la fortaleza, no parece que Xiang Yu desconfíe. Recibe a Liu Bang como a un invitado de honor y le dice que esa misma noche se celebrará un banquete para él. El subtexto, por supuesto, es "un banquete en el que me mostrarás sumisión".

Liu Bang, entre sonrisas, le asegura que todo está bien. Que solo llegó el primero a Xianyang por pura suerte, y que el mejor general de ambos es él. Ambos grupos se disgregan y pueden dedicarse a actividades ociosas mientras esperan el momento del banquete. Los PJ tienen bastante libertad para hacer lo que quieran, pero quizá se les ocurra alguna de estas cosas:

- Pueden ir de caza (o a jugar a los dados) con algunos de los hombres de Xiang Yu y enterarse de qué pie cojea el general (descubrirán que sigue desconfiando de Liu Bang).

- Pueden charlar con Zhang Liang para enterarse un poco más de sus planes de futuro (necesitarán ganarse su confianza si no lo han hecho todavía).

- Pueden traicionar a Liu Bang y contarle a Xiang Yu que todo esto es una mentira (Xiang Yu ya lo sospecha, pero agradece tener topos en el grupo enemigo).

- Pueden encontrarse con uno de los lugartenientes de Xiang Yu y conocerlo un poco: Fan Zeng. Es un hombre que mirará a los PJ con desprecio (en tanto que miembros de la comitiva de Liu Bang), y sin disimular su animadversión contra ellos. Pero si le ofrecen a Fan Zeng información secreta de Liu Bang, traicionándolo, como mínimo los considerará útiles.

Hagan lo que hagan, ninguno de los dos grupos acelera sus planes. Todos esperan el momento adecuado.

7.- El banquete

Por la noche el gran salón de la fortaleza está ocupado por los máximos dirigentes de ambos bandos (y un pequeño grupo de soldados como guardia pretoriana; los PJ forman parte del grupo seleccionado por Liu Bang). El ambiente es festivo, aunque cualquiera puede darse cuenta de que la tensión flota en ese ambiente de falsa cortesía.

Las apariencias, sin embargo, lo desmienten. Xiang Yu y Xiang Bo están sentados mirando hacia el este (que es la posición de más honor de acuerdo con la tradición). Liu Bang está sentado mirando hacia el norte, que es la posición de los súbditos. Parece que, en efecto, está aceptando la sumisión ante Xiang Yu.

El banquete se desarrolla con apariencia de normalidad. Se bebe, se come, se escucha música… y se mete a los PJ en problemas.

Lo que pase aquí dependerá de dónde estén las lealtades de los personajes.

Si decidieron traicionar a Liu Bang, Fan Zeng les habrá dicho que durante la cena Xiang Yu dará la orden de matarlo. Pero el banquete va avanzando y parece que Xiang Yu se está echando atrás. Fan Zeng está preocupado porque van a perder la mejor ocasión que tienen para el asesinato.



Se lleva aparte a los PJ y les pide que sean ellos quienes, aprovechando la cercanía, maten a Liu Bang a traición. Si lo intentan, deberán enfrentarse al propio Liu Bang, a Zhang Liang, a los demás soldados de Liu Bang que hay en el banquete (apenas dos o tres más), y también al anciano Xiang Bo, que decide proteger a Liu Bang por la promesa de acuerdo matrimonial que le ha hecho.

Nada de esto ocurrió en realidad, así que incluso puedes hacer que los personajes cambien la Historia y maten a Liu Bang antes de haber fundado la dinastía Han. O que mueran intentando lo mismo que Zhang Liang trató de hacer años atrás.

Si decidieron ser leales a Liu Bang, las cosas transcurren más o menos como ocurrieron de verdad en nuestro mundo. Haz que los PJ vean a Fan Zeng cada vez más preocupado. Y que le vean levantarse de la mesa para ir a hablar con alguien fuera del salón.

Liu Bang y Zhang Liang lo ven, pero las normas de la cortesía les impiden levantarse sin más (aparte de que resultaría llamativo). Sin embargo, los PJ podrían salir discretamente y tratar de ver qué planea Fan Zeng.

Si lo hacen, se lo encontrarán hablando con un hombretón enorme, un primo de Xiang Yu llamado Xiang Zhuang. Y pillarán a Fan Zeng diciendo a ese gigante que aproveche para matar a Liu Bang. Ante la pregunta de cómo hacerlo sin despertar sospechas, Fan Zeng recomienda hacer un baile de espadas (una mezcla entre espectáculo y demostración militar que no llamará la atención en ese banquete) y, en mitad del ejercicio, ensartar a Liu Bang antes de que pueda hacer nada.

Si los PJ se enfrentan en ese momento a Fan Zeng deberán acabar con él y con el fortachón de Xiang Zhuang, pero se dará la alarma en la fortaleza y acabarán rodeados por las tropas de Xiang Yu (a menos que logren escapar de algún modo). Liu Bang y Zhang Liang aprovecharán la confusión para volver a Xianyang.

Si los PJ deciden ser discretos y contarle sus averiguaciones a Zhang Liang, este reaccionará de inmediato. Cuando Xiang Zhuang sugiere hacer el baile de espadas, Zhang Liang finge que es una gran idea y propone que uno de los PJ también participe; Zhang Liang le susurra una orden al oído: "Sé un escudo para Liu Bang". La idea es que el personaje bloquee con su cuerpo cualquier intento de ataque de Xiang Zhuang, mientras finge estar haciendo una inocente representación marcial.

> En el mundo real fue Xiang Bo, el tío de Xiang Yu, quien participó en el baile poniéndose de escudo humano para proteger a Liu Bang).

Haz que Xiang Zhuang trate dos o tres veces de ensartar a Liu Bang y que el PJ deba interponerse. Incluso puede que el personaje quede "herido por accidente". En cualquier caso, tras repetirse esa escena inapropiada, el mismo Xiang Yu ordenará que acabe el baile y que tanto Xiang Zhuang como el PJ vuelvan a sus asientos.

8.- Plan de fuga

Zhang Liang y Liu Bang ya tienen claro que no son los únicos con falsas intenciones: los hombres de Xiang Yu tratarán de matarlos a todos a menos que escapen.

Una vez más, no pueden huir sin llamar la atención, así que necesitan alguna excusa.

Zhang Liang está metafóricamente atado de pies y manos, así que no le queda otra opción más que pedir ayuda a los PJ: ¿Serán capaces de, discretamente, organizar algún plan de fuga antes de que acabe el banquete, o de crear alguna excusa para que se puedan marchar?

> En el mundo real la cosa fue de lo más prosaico: Liu Bang fingió que necesitaba ir a la letrina y, al salir, puso pies en polvorosa junto con Zhang Liang y un puñado de hombres de confianza. Pero por supuesto que a tu grupo se le ocurrirá alguna forma más creativa de hacerlo.

9.- Epílogo

El tiempo pasa. La rueda cósmica sigue dando vueltas. Las estaciones siguen alternándose con su ritmo eterno. El rey Ziying acaba asesinado por Xiang Yu, que no respeta la promesa de mantenerlo con vida. La poderosa Xianyang, que antaño sometiera al mundo, acaba destruida como pasto de las llamas. Una nueva capital se alza. Un nuevo imperio. Nuevos gobernantes. Nuevas dinastías. Los monarcas se alzan, caen y vuelven a alzarse…

...por el capricho del Cielo.

LICENCIA DE USO

Queda permitida la reproducción y distribución no comercial de este material, siempre que los contenidos se pongan a disposición del público de forma libre, gratuita e íntegra, haciendo constar la autoría del material original y respetando los fines para los que fue creado originalmente.

Los usos comerciales, así como cualquier otro que se aparte del contenido del párrafo anterior en forma o fondo, así como cualquier otro que pudiera corresponderles, quedan reservados a los propietarios de los derechos o en quienes estos hagan cesión de los mismos.

Esta licencia se aplica a todo el material contenido en la presente publicación.