



Una prueba de valor

Resumen

Un día de verano en plenas vacaciones escolares, 4 niños de la vecindad se reúnen ante la tienda de chucherías para hacerse con provisiones para la noche. Su plan es sencillo, realizar una prueba de valor en una casa encantada junto a otros amigos. Su objetivo es en la antigua mansión europea que se encuentra en la parte más cercana al lago. Por supuesto, los Henge están invitados, ya que son amigos de parte de los niños (además de que sienten la necesidad natural de protegerlos y a su vez, divertirse).

Lo malo es que no solo ellos están planeando ir a la mansión, uno de los hermanos de los niños ha oído todo y prefiere convertir ese paseo en algo más terrorífico junto a sus amigos, una pequeña broma entre hermanos, que por desgracia va a ir a más, porque si que hay fantasmas en el lugar. Específicamente cuatro yokais que no les va a hacer gracia encontrarse con nuevos invitados en su residencia de verano (descansando de sus distintas obligaciones), aunque en el fondo son buenos chicos y tras las distintas confusiones y sustos gratuitos, todo acabara en una pequeña fiesta de fuegos artificiales en el patio de la casa.

Escena Primera

Los niños (Hiro, Tetsuo, Hinata y shizuka) se han reunido a media tarde, después de pasar la mañana en el lago, desde allí se puede ver la mansión europea, una antigua casa de un rico del lugar, que la abandono hace ya 15 años, aunque sigue manteniéndola con los impuestos en orden y solo vigilada muy de vez en cuando por un anciano del lugar. ¡Nada mejor que una prueba de valor en su interior! Por supuesto, sin romper nada, solo andar por todas sus habitaciones, quizás hacer unas fotos buscando fantasmas. El hermano de Tetsuo, Kaneda, un adolescente algo desgarbado con tendencia a tener un mechón delante de los ojos, pasa en ese momento por allí y tras decirle a Tetsuo que él está al mando está noche porque no estarán sus padres, hace que Tetsuo se le ilumine una bombilla, ahora pueden decir que están de pijamada en su casa. Los niños además comentan de que estaría bien invitar a varios amigos suyos vayan con ellos (aquí entran los Henge) para presentarlos al grupo e ir juntos a la prueba

Nuestros personajes han vuelto a sus respectivas madrigueras tras una mañana algo perezosa por el calor especialmente fuerte de este verano, excepto uno de ellos que está atento a los planes de sus amigos humanos, (ha estado rondando por el lugar en forma de animal) por lo que se reunirán por el lugar, para hacer sus propios planes, aunque teniendo en cuenta que conocen la casa, porque es un lugar de hospedaje Yokai... Y no es que los yokais sean malos, pero si suele gustarles dar sustos a los niños, como sus amigos.

Sea por defender a sus amigos o para disfrutar de una noche de gritos y carreras, pues se apuntaran a tal plan.

La anciana que lleva la tienda de chucherias, una mujer que ronda ya los 80 y que suele pasar mucho tiempo dormitando al calorcillo del verano, que en apariencia estaba dormida, les intenta disuadir a sus amigos humanos:- Esa es la casa donde murió Roroku y esta llena de fantasmas. Os lo advierto, es mejor dejarla tranquila, incluso su dueño la ha abandonado de tanto susto que le daban por los noche los espectros. – Al preguntarle por Roroku, contará su leyenda, para disuadir a los niños (aunque puede que haga el efecto contrario).



Leyenda del monje Roroku

La historia es la siguiente, hace mucho tiempo había un moje llamado Roroku que estaba haciendo la peregrinación de los 100 templos y llegando a este pueblo, cansado y con hambre, llamo a una casa. Sí, en otro tiempo la gran mansión solo fue una humilde casucha, donde malvivía una pareja joven de agricultores a la espera de un niño. Viendo el estado del cuitado monje, decidieron hospedarle en la casa.

La cena fue bastante animada gracias al buen humor del monje, ya que era de carácter afable y un gran conversador, y todo fue bien hasta que llego la hora de dormir. Los aldeanos preocupados por el bienestar del monje abrieron la puerta de la habitación donde estaba durmiendo (poco más que una alacena para estar separado de la pareja), pero la pobre luz proveniente de la hoguera que calentaba el hogar les permitió hacer un descubrimiento. En los pesados fardos que llevaba el monje, se vislumbraba el brillo del oro, por las ofrendas que fuere recogiendo en el monje en sus viajes para poder ayudar a su templo. La avaricia y la necesidad les pudo a los aldeanos, el hombre cogiendo un gran cuchillo mato al monje y para que nadie se percatara de este hecho lo enterró profundamente debajo de la casa.

Con el dinero adquirido la pareja prospero, diciendo que habían encontrado un tesoro y su hijo nació en una casa opulenta. Aún así, había un pesar en

la casa, el niño no había dicho nunca una palabra, por muchos médicos y remedios que se le pusieran.

El tiempo paso y una noche cuando el niño tenía alrededor de 7 años (y hacía 8 del asesinato del monje). El niño pidió a su padre ir al baño, sus primeras palabras, sorprendido y maravillado por escuchar a su hijo hablar, le llevo el camino al retrete en el patio montado a su espalda. Al salir de la casa, con la luna iluminándolos, el niño le comenta con una voz rasposa, más de anciano que de niño:- Que luna más bonita... Es igual que aquella noche cuando morí yo. – El padre asustado giró su cabeza y donde debía estar la cara de su hijo vio el rostro del monje Roroku que le sonríe malvadamente.

La anciana termina comentando:- Desde esa noche, el padre perdió la cabeza, su hijo fue llevado con unos parientes y la casa se fue a la ruina. Luego se abandono y hace unos 50 años que se hizo la mansión. Pero al final también fue abandonada... Vale, ya veo que tenéis más ganas tras la historia. Anda, tened cuidado.- Al ver que la congregación de niños está más animada a ir se rinde, al fin al cabo la historia no ha hecho más que animar a los jóvenes (y a los henge). Lo que no saben es que el hermano mayor de Tetsuo, Kaneda, está dando vueltas por la tienda mientras estaban comentado lo de la prueba de de valor y en su mente se le ha ocurrido hablar con su colegas, Kira e Hiromi, que al igual que los pequeños son un trío inseparable, para disfrazarse como fantasmas para asustar a los pequeños (y darles una prueba de valor que no van a olvidar con facilidad. Que está noche no estén los padres de ambos, le permite bastante libertad de acción (lo que se aprovecha también su hermano pequeño para poder quedar con sus amigos), prometiendo cuidar a los niños en su pijamada.



Escena segunda

Tras obtener las “provisiones de emergencia” los niños van hacia un parquecito para jugar un poco antes de que se haga la hora de cenar, donde cada uno irá a comer en la suya. En ese momento, los mayores están yendo y viniendo a la mansión para preparar todo para por la noche, entre ellos “trampas” y los trajes (provenientes de halloween), uno de monje, otro estilo ringu y un esqueleto con una máscara terrible, todo para dar el susto de su vida a los niños.

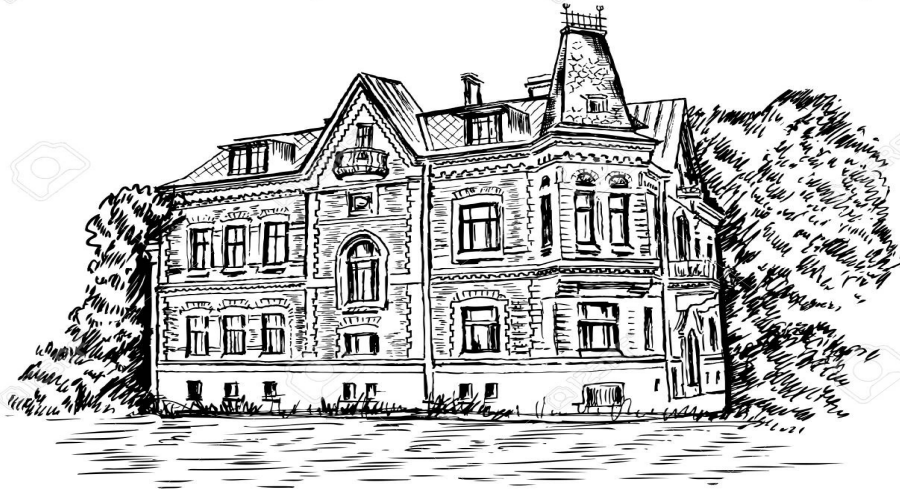
Por suerte para los adolescentes, los yokais se toman el día para dormir y tienen el tiempo suficiente como para preparar todo antes de que se despierten, justo a tiempo de su baño de la tarde antes de pasar la noche entre series de actualidad, juegos de mesa y en esta noche en particular, juegos artificiales para la celebración de la llegada de Hanako-san.

La mansión es un lugar de paso de los yokais, relajándose antes de volver a sus hogares para sus propias obligaciones, aunque a veces pasan grandes temporadas dentro de ella. El dueño humano es familiar de la Rokurokubi, un tatarasobrino y ha mantenido la casa por ella, además de que así mantienen controlados a los yokais de la zona por lo que el alcalde hace la vista gorda, todo gracias a la conciliadora presencia de su pariente, por lo que todos contentos. Ahora mismo solo hay 4 yokais hospedándose, además de la Rokurokubi, tenemos a Chinchidori , Hanako-san y Hitotsume Hizo (Nota: todos sacados del insuperable libro de yokais de Shigeru Mizuki .

En el parque los niños y los Henge están pensando que juego empezar, si una interpretación libre de la serie Sentai/ Magical girl favorita de los niños, jugar a los escondidas, al pilla pilla o a los diferentes columpios. Todo para pasar las horas antes de prepararse para el premio gordo, la visita de la mansión. Incluso podrán salvar a un gatito pequeño que se ha quedado atrapado en un árbol para gran orgullo de los rescatadores. El tiempo vuela y la hora de la cena se acerca, por lo que al ser algo tarde tras jugar un buen rato, los niños se van despidiendo de los Henge para poder cenar con sus familiar antes de quedar en la casa de Tetsuo, todos dispuestos de la aventura de esta noche.

Los Henge Notaran las primeras punzadas de hambre, por lo que tendrán que volver a sus madrigueras o si son más pícaros, conseguir algo de dinero mágico para comprar comida.

Al marcharse se encuentran con los Yokais en su forma humana, que están yendo a tomar un baño en un spa que conoce su condición y saben de sus particulares necesidades, a cambio de que no molesten a los clientes humanos que tiene. El encuentro entre los henge varía según los yokais. Chinchidori buscará discutir con uno de los henge, ya que es un yokai bastante problemático. Hitotsume Hizo olerá cualquier dulce que los Henge lleven consigo y les pedirá insistentemente que lo compartan. Hanako- san intentará mediar entre yokais y henge, pondrá ojitos a cualquier Henge que sea también conciliador. En tanto la rokurokubi abrazará al Henge más adorable y dirá al resto que hay que darse prisa, porque está noche tocan fuegos artificiales. Como se despidan es cosa, de sus reacciones y como hayan llevado la conversación, por lo que las reacciones dentro de la casa cambiarán según eso.



Escena Tercera

Por la noche, habrá un adelanto en el tiempo y se encontrarán frente a la casa de Tetsuo, con lo imprescindible para una aventura de este tipo (deja que sean los personajes los que digan que deberían llevar todos. La mansión está a unos 15 minutos de la casa, y como ya es de noche tendrán que ir caminando hasta allí, en tanto pueden comentar que esperan de la aventura, e incluso podrían chincar a los niños o entre ellos, retándose por quien será más valiente.

La mansión está al final de una calle mal iluminada, en lo alto de una colina, tiene una verja, pero siempre está abierta y con algo de herrumbre, en su patio crecen algunas malas hierbas y la parte delantera le falta algo de pintura, pero sigue manteniendo tan majestuosa como siempre. Para entrar en el interior, se puede hacer desde una de las ventanas del piso superior (el resto están tapiadas o por la puerta principal, aunque en este caso lo tendrán más difícil, ya que los yokais han utilizado un hechizo que provoca malestar a quien intenta pasar por allí.

En realidad, la mansión no es muy grande, pero la presencia de los yokais deforman las dimensiones de la casa con su presencia. Kaneda y sus amigos han puesto pequeñas trampas como dispositivos para que se escuchen ruidos raros o que lancen pequeñas canicas a distancia para que parezca que hay portergeist en la casa. También se han repartido por la mansión con sus trajes de halloween para asustar a los niños. Por supuesto,

tras un baño relajante, los Yokais están de buen humor, por lo que Hanako-san y Kubi intentarán alejar a los adolescentes con buenas maneras y trataran como invitados y amigos a los niños. Pero los dos pequeños yokais masculinos van a hacer pequeñas trastadas con sus poderes para asustar a unos y a otros. Los jóvenes huirán del lugar asustados y con ello aparecerán todos los yokais. Kubi se sentirá un poco avergonzada por el comportamiento de sus huéspedes yokais y les instará a que se disculpen. Para finalizar la aventura, les invitará a celebrar la llegada de Hanako-San con los fuegos artificiales en el patio de la mansión mientras toman dulces. Una vez más han pasado un día divertido en el pueblo y ya están deseando saber que pasará mañana.

Personajes no jugadores:

Yokai

Chinchidori: Su apariencia real es la de un niño con una gran boca y cabeza grande. Es el más juguetón de todos los yokais que ahora mismo están en la casa. Utilizará sus poderes para distraer y confundir a los que entren en la casa. Incluso andará junto a ellos transformado en replicas exactas de sus amigos (a los que confundirá para separarlos del grupo. Es muy competitivo y buscará a un rival entre los henge. Además suele reír con grandes risotadas y llamar Chinchidori al resto de gente (sobre todo si le enfadan).

henge: 3 animal: 1

adult: 0 child: 2

Hanako- San: Mejor conocida como Hanako-san del lavabo, es una conocida yokai que suele ir de colegio en colegio buscando nuevos amigos y llevando el “miedo” de los yokais a los mortales (Una especie de puntos de maravilla que solo se obtienen por asustar o hacerles saber de su existencia a grupos de personas reducidos). Ante todo Hanako- San es una niña buena. Toma su trabajo como Yokai muy en serio. Pero no por ello deja de ser muy juguetona y le encantan las cosas de niña, especialmente los vestidos de flores y las muñecas.

henge: 1 animal: 2

adult: 1 child: 2

Hitotsume Hizo: Este pequeño yokai va siempre vestido como un monje (lo que hace que en un principio lo tomen por el espectro del monje Roruku), solo tiene un ojo y una larga lengua en su forma real. Quizás es el Yokai más chapado a la antigua teniendo dificultades para avanzar a la nueva época. A pesar de todo tiene una gran pasión por los dulces modernos y asusta a los niños para que le den los que tienen. Aunque un poco simple en el fondo no es mala gente y se sentirá mal si le recriminan sus acciones.

henge: 2 animal: 1

adult: 0 child: 1

Rokurokubi: Este yokai que le gusta que le llamen por un diminutivo, Kubi, es la que organiza y hace de “madre” de los yokais más pequeños en su particular posada de paso para los Yokais. Está en buenos términos con la ciudad, aunque muchos se preguntan donde duerme la hermosa mujer que solo sale por las tardes y de vez en cuando se la ve paseando por las noches. A pesar de su apariencia en un principio algo seria, le encantan los niños y puede ser algo pegajosa en sus atenciones. Por los demás, es la que se comportará más como una humana de estos cuatro.

henge: 1 animal: 1

adult: 2 child: 2

Humanos Mayores

La anciana de la tienda (Miyu): Esta mujer afable vive sola desde el fallecimiento de su esposo y se ha negado a molestar a sus hijos para que la lleven a su casa. Por lo que lleva una pequeña tienda de chucherías en el pueblo. Suele divagar sobre cosas que pasaron hace mucho tiempo y le encanta contar antiguas leyendas.

henge: 0 animal: 1

adult: 1 child: 2

Kaneda: Un adolescente desgarbado con una sonrisa socarrona que le encantan las cosas relacionadas con el miedo y quiere inculcar su gusto a su hermanito a pesar de que es un poco miedica. Hoy intentará hacer una terapia de choque al respecto.

henge: 0 animal: 1

adult: 2 child: 2

Kira: Es el mejor amigo de Kaneda, es muy bajo para su edad y lleva unas lentes especialmente grandes. Es la voz de la razón del grupo, pero está vez se lo ha dejado pasar para poder entrar en la antigua mansión (ya que no se atrevía solo), ya que es un apasionado de la arquitectura.

henge: 0 animal: 1

adult: 3 child: 1

Hiromi: Es la mejor amiga de Kaneda, es una chica entrada en carnes pero muy amable e inteligente. Intenta atraer la atención de Kaneda, pero este siempre está con sus cosas de terror, por lo que a pesar de ser miedosa, pues sigue el plan. Le gustan mucho los niños y es muy amable con Tetsuo.

henge: 0 animal: 1

adult: 2 child: 2

Niños

Hiro: Es un niño de 9 años bastante regordete aficionado a los deportes y a pesar de su físico es un gran corredor y muy bueno en las pruebas de fuerza. Es el más competitivo de los niños, aunque muy tímido con las niñas, excepto con su amiga Hinata, con la cual tiene una amirivalidad y adora ser su conejillo de indias cuando trae nuevos dulces (aunque a veces sea a su pesar).

henge: 0 animal: 2

adult: 1 child: 2

Tetsuo: Es un niño algo asustadizo, a pesar de que quiere ser como su hermano al que idolatra en el fondo, cada vez que entra en su habitación tiene pesadillas. Por lo que siguiendo la idea comentada por su hermano ha decidido darlo todo por el todo e ir a la mansión encantada. Eso sí, llevará un montón de cosas contra monstruos, ya que en el fondo es un aventurero. Adora a sus amigos y se compenetra bien con ellos.

henge: 0 animal: 2

adult: 1 child: 2

Hinata: Es la única chica del grupo, a pesar de ello está bastante integrada ya que le gustan tanto explorar y las aventuras como a Tetsuo (aunque ella es bastante más valiente que él) y no para de hacer competiciones con Hiro, aunque en este caso están más igualados, por ahora es la más alta del grupo, lo que le da un poco de complejo y es muy buena cocinera (que es lo que quiere ser de mayor), siempre está trayendo sus propios dulces caseros.

henge: 0 animal: 2

adult: 1 child: 2