La Leyenda de los Cinco Anillos
EL JUEGO DE ROL
LIBRO BÁSICO

CRÉDITOS

DISEÑO Y DESARROLLO Max Brooke y Katrina Ostrander

DESARROLLO ADICIONAL
Marie Brennan, Daniel Lovat Clark, Robert Denton III, Sean Holland, D.G. Laderoute, Jason Marker, Annie VanderMeer Mitsoda, Mari Murdock, Neall Raemon Price, Gareth-Michael Skarka, Ree Soesbee y Thomas Willoughby

EDICIÓN Christine Crabb

CORRECCIÓN Dixie Cochran, Tim Cox, Tim Huckelbery, Dave Johnson y Brandon Perdue

COORDINADOR DEL JDR Sam Stewart

DISEÑO GRÁFICO Michael Silsby con Chris Beck

COORDINADOR DE DISEÑO GRÁFICO Christopher Hosch

ILUSTRACIÓN DE PORTADA Shawn Ignatius Tan

ILUSTRACIÓN DE CONTRAPORTADA Alayna Lemmer

ILUSTRACIONES
Sheila Amajida, Sabbas Apterus, Steve Argyle, Soshi Aoi, Drew Baker, Lukas Banas, Sergio Camarena Bernabeu, Mauro Dal Bo, Cassandre Bolan, Hannah Boving, Caravan Studios, Billy Christian, Calvin Chua, Senfeng Chen, Leanna Crossan, Carlos Palma Cruchaga, John Donahue, Jason Engle, Shen Fei, Alexander Forssberg, Tony Foti, Felipe Gaona, Kevin Zamir Goeke, Lin Hsiang, Aurlien Hubert, Amélie Hutt, Giby Joseph, B.D. Judkins, Daria Khlebnikova, MuYoung Kim, Pavel Kolomeyets, Olly Lawson, Diego Gisbert Llorens, Antonio Jos Manzanedo, Diana Martínez, Joyce Maureira, Immar Palomera, Borja Pindado, Polar Engine, Oscar Romer, Eli Ring, Fajareka Setiawan, Yudong Shen, Adam Schumpert, Kim Sokol, Kathryn Steele, Filip Storch, Darren Tan, Shawn Ignatius Tan, Wisnu Tan, Tropa Entertainment, Pavel Tomashevskiy, Magali Villeneuve, Le Vuong y Scott Wade

DIRECCIÓN ARTÍSTICA Crystal Chang y Andy Christensen

DIRECTOR DE COORDINACIÓN ARTÍSTICA Melissa Shetler

COORDINADOR DE CALIDAD Zach Tewalthomas

COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN Jason Beaudoin y Megan Duehn

DIRECTOR VISUAL CREATIVO Brian Schomburg

COORDINADOR PRINCIPAL DE PROYECTO John Franz-Wichlacz

COORDINADOR PRINCIPAL DE DESARROLLO DE PRODUCCIÓN Chris Gerber

DISEÑADOR EJECUTIVO Corey Konieczka

EDITOR Andrew Navaro

PRUEBAS DE JUEGO
Ed Allen, Charles Andrew Bates, Will Bebout, Jeff Beck, Steven Belcher, Blake Bennett, Michael Bernabo, Craig Bishell, John Bradford, Simon Butler, Dave Cain, Amanda Capar, Gene Capar, Paul Casagrande, Hwan-yi Choo, Lachlan Conley, Sean Connor, Nick Corlett, Sean Corley, Rebecca Corner, Kenneth Cromack, Erik Dahlman, Kaitlin Davies, Sam Davies, Sydney Delp, Jordan Dixon, Chris Doyscher, Emeric Dwyer, Chris Eckes, Andrew Fischer, Martin Flanagan, Corey Fox, Ryan Fox, Benjamin Fribley, James Gibson, Erin Golden, Matthew Harkrader, Laura Heilman, Alyc Helms, Ian Houlihan, Bill Hrenchuk, Michael Hurrel, Jesse Huston, Brandon Jackson, Fred Janney, Lawrence Keohane, Jon King, Keesjan Kleef, Jackie Laderoute, Skyler Latshaw, Chris Lavin, Michael Lawrence, Jamie Lewis, Adrienne Lipoma, Michael Lori, David Lowe, Thom Lynch, Tristan Maclaurin, George Maney, Pim Mauve, Mark McLaughlin, Branislav Micko, Jamie Morgan, Arwen McNierney, James McNierney, Ryan Miner, Steve Mumford, Russell Needham, Jeff Neppl, Annete Nepomuceno, Kyle Niedzwieck, Joanna Olsen, Mercedes Opheim, Tom Ornsby, Ciaran O'Sullivan, Sebastien Pacetti, Stacey Peterson, Stephen Pitson, John Pope, Alex Porter, Philip Quine, Rome Reginelli, Wilson Richardson, Jeff Rubinoff, Alan Russel, Rico Saucedo, Tim Schulz, Valerie Scott, Wendy Shaffer, Katie Shannon, Emily Sheriff, Jody Simpson, Peter Smigelski, James Spell, Ryan Stevens, Max Stringer, Nathan Stringer, Daniel Tickle, Jacob Tighe, Regine Mualla Tighe, Matt Tyler, Nicholas Vale, David Vetrovec, Jan-Cees Voogd, Joris Voogd, Kris Weavill, Aiden Wells, James White, Aric Wieder, Dawn Wildfong, M. Dameion Willis, Stefanie Wiltse, Andrew Wolf y Aaron Wong

Agradecimientos especiales a Nikki Arcand, Kory Hook, Josh M. Lease, Ryan Lee, Tyler Parrott, Costya Perepelitsa, Jim Quam y Chris Weinberg

Creación y diseño del juego y la propiedad originales de La Leyenda de los Cinco Anillos: John Wick y David Williams.

ESCANEADO Y
MAQUETADO POR
DUNGEON MASTER 2020

FANTASY FLIGHT GAMES

OCR y marcadores por
Honzo

© 2018 Fantasy Flight Games. Legend of the Five Rings es TM de Fantasy Flight Games.
Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son ® de Fantasy Flight Games.

Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España
y Asmodee Chile, Dr. Manuel Barros Borgoño 160 oficina 306, Providencia, Santiago, Chile.

ISBN: 8435407624979 SKU: L5R02ES DL: SE 1863-2019 Impreso en Lituania

Si quieres saber más sobre el juego de rol de La Leyenda de los Cinco Anillos, descargarte material gratuito, resolver tus dudas sobre las reglas o simplemente pasarte a saludar, visita nuestra página:

FantasyFlightGames.es

TABLA DE CONTENIDOS

6 INTRODUCCIÓN

6 El mundo de Rokugán
9 Los samuráis y la sociedad
10 El Orden Celestial
12 La vida de un samurái
14 La tierra de las Diez Mil Fortunas
16 Los Grandes Clanes
18 Los Clanes Menores

20 CAPÍTULO 1: SISTEMA DE JUEGO

20 Objetivos del juego
21 Dados especiales
22 Tiradas
26 Reglas adicionales para tiradas
28 Uso de oportunidad
29 Uso de Conflicto
32 El personaje
35 Niveles de habilidad
37 Honor, Gloria y Estatus
38 Ninjō, giri, y complicaciones

40 CAPÍTULO 2: CREACIÓN DE PERSONAJES

41 El juego de las veinte preguntas
41 Parte I: Identidad básica (Clan y familia)
56 Parte II: Función y escuela
88 Parte III: Honor y Gloria
92 Parte IV: Fortalezas y debilidades
93 Parte V: Personalidad y comportamiento
95 Parte VI: Ancestros y familia
95 Parte VII: Muerte
97 Puntos de experiencia y mejora de personaje
99 Ventajas y desventajas
100 Uso de ventajas y desventajas en partida
101 Ventajas específicas
117 Desventajas específicas
137 Creación de ventajas y desventajas personalizadas

140 CAPÍTULO 3: HABILIDADES

141 Habilidades y tiradas
141 Grupos de habilidades
141 Desglose de una habilidad
142 Elegir Grupo de habilidades, Habilidad y Planteamiento
145 Grupo de habilidades artesanales
150 Grupo de habilidades sociales
154 Grupo de habilidades académicas
160 Grupo de habilidades marciales
165 Grupo de habilidades mercantiles

171 CAPÍTULO 4: TÉCNICAS

172 ¿Qué son las técnicas?
174 Katas
182 Kihō
189 Invocaciones
212 Rituales
214 Shūji
224 Mahō
226 Ninjutsu

228 CAPÍTULO 5: EQUIPO

229 Los samuráis y el dinero
230 Armas
238 Armaduras
240 Propiedades de objetos
242 Efectos personales

246 CAPÍTULO 6: ENFRENTAMIENTOS Y ESCENAS

246 Sesiones de juego
247 Escenas
247 Escenas narrativas
248 Escenas de interludio
249 Escenas dramáticas
254 Intrigas
258 Duelos
262 Escaramuzas
265 Silueta, intervalos de alcance y terreno
268 Daño y curación
271 Estados
274 Batallas a gran escala

281 CAPÍTULO 7: EL DIRECTOR DE JUEGO

282 El papel del DJ
296 Dirigir el juego
300 Uso de atributos sociales
306 Estilos de campaña alternativos

308 CAPÍTULO 8: PERSONAJES NO JUGADORES

309 Desglose del perfil de los PNJ
312 PNJ de ejemplo
330 Glosario
333 Índice

Vigésimo séptimo día del mes de Togashi, año 1118, en un jardín privado de los Distinguidos Palacios de la Grulla

Doji Hotaru no era ninguna actriz, pero ahora era ella la que estaba fingiendo.

—El Señor Luna ha perseguido a la Dama Sol por todo el mundo desde el principio de los tiempos—dijo la dama Kachiko, mientras trazaba un arco sobre su cabeza con su abanico—. Un día la atrapó y, cuando su luz se desvaneció, cayó el telón sobre la era de las razas ancestrales—Kachiko cerró lentamente el abanico en un falso eclipse—. A lo largo de innumerables estaciones, la Dama Sol dio a luz a nueve niños: Hida, Doji, Togashi, Akodo, Shiba, Bayushi, Shinjo, Fu Leng y Hantei.

Hotaru no se inmutó y mantuvo las manos educadamente dobladas sobre su regazo ante la mención del noveno Kami, el fundador de la casa Imperial. Sea lo que fuere que el Clan del Escorpión estuviese tramando con respecto al Emperador, sin duda alguna no sería bueno para su clan, la Grulla.

—El Señor Luna sabía que aquellos niños, por cuyas venas corría la esencia tanto del Sol como de la Luna, acabarían haciéndose más poderosos que él, y por eso se los tragó enteros uno por uno, a pesar de las protestas de la Dama Sol.

—No mereces empuñar a Shukujo. El clan no puede permitirse un campeón débil. Primero deberás demostrar que eres una digna heredera—. Aunque el señor Satsume estaba muy lejos del Palacio Doji, la voz del padre de Hotaru resonó en su cabeza como si lo tuviese a su lado.

Demostraré mi valía, padre. Descubrir la naturaleza del plan Escorpión de boca de Kachiko, una de las manipuladoras más célebres del Clan del Escorpión, era una tarea casi imposible. Pero a Hotaru no le quedaba más remedio que intentarlo, aunque eso significase traicionar la confianza de la dama.

—¿Puedo continuar? —inquirió la voz aterciopelada de la Escorpión. Hotaru miró a Kachiko a los ojos desde su asiento en la terraza a través de la delicada seda negra de su máscara. Las vestiduras de la mujer eran de un carmesí oscuro como la medianoche que contrastaba con la blancura del patio de gravilla del jardín. Las copas de los pinos coronados de escarcha se balanceaban suavemente con la brisa invernal, y las nubes grises presagiaban una nevada—. Lamento que mi actuación sea tan mediocre como para no merecer vuestra atención—se quejó Kachiko, con un mohín.

Todo lo contrario, quiso decir Hotaru, *la interpretación es excesivamente vivida, y hace que mi mente se desboque. ¿Lo estará haciendo a propósito? ¿Acaso me considera otro de sus estúpidos peones? No, esta vez seré yo quien la utilice a ella.*

—En absoluto —Hotaru inclinó su cabeza en señal de respeto—. Vuestra narración es impecable. Pocos narradores se atreverían siquiera a recitar "Los Hijos del Sol y la Luna", y sin embargo la corte en pleno aguarda con impaciencia vuestra actuación en las próximas semanas.

Kachiko exhibió una indecisión que estaba muy lejos de sentir. —Estoy segura de que eso no es cierto. Por eso mismo me interesa vuestra opinión, ¡oh poeta Grulla!—. Se trataba de una excusa endeble para poder reunirse en privado, y ambas lo sabían. Pero únicamente podían dejar a un lado las apariencias y fingir temporalmente que no eran enemigas encarnizadas cuando estaban lejos de los ojos y oídos de la corte.

—Por favor, continuad —se ofreció Hotaru—. Contadme cómo la Dama Sol envenenó a su marido con sake para evitar que su hijo menor corriera la suerte de sus hermanos—inquirió, sonriendo.

—"Envenenar" es una palabra muy fuerte—protestó Kachiko.

—¿Y vos lo decís? —Hotaru miró a Kachiko con burlona suspicacia—. Un tono frívolo que no reflejaba los roces casi fatales de Kachiko con el veneno: por fortuna (¿o acaso había sido el destino?), Hotaru había interceptado y despachado a un asesino en ciernes antes de que pudiera completar su misión.

Kachiko continuó la historia de cómo la Dama Sol lloró al ver a sus hijos devorados de aquella manera y cómo sus lágrimas cayeron a la tierra en forma de cristal y jade. La Dama adiestró a Hantei en las artes de la guerra para que un día pudiese enfrentarse a su celoso padre. Cuando finalmente Hantei combatió contra el Señor Luna, la contienda hizo temblar los mismísimos cielos. Finalmente, Hantei hendió de un tajo el vientre de su padre y por la herida cayeron sus hermanos. Se precipitaron desde los cielos contra la Colina Seppun, el lugar donde se ubicaría la futura capital Imperial. Todos ellos excepto uno.

El Señor Luna extendió la mano en el último momento y agarró a Fu Leng. Hantei asestó un último mandoble y cercenó el brazo de su padre. Fu Leng intentó aferrarse a Hantei, y ambos cayeron. Se desplomaron a toda velocidad, y tal fue la fuerza de la caída que Fu Leng atravesó la corteza terrestre y se hundió hasta alcanzar Jigoku, donde desapareció. La sangre de la herida del Señor Luna cayó a la tierra, y allí se solidificó y se convirtió en obsidiana. En algunos lugares, la sangre se mezcló con las lágrimas de la Dama Sol, y de esa unión surgieron los primeros hombres y mujeres.

Los demás Kami lloraron a su hermano, pero tenían otras preocupaciones. Ya no eran inmortales, y compartían el reino de los mortales con los seres humanos. Los Kami decidieron enseñar y guiar a estos humanos, y organizaron un gran torneo para decidir quién lideraría a los moradores de esa tierra a la que llamaron Rokugán. La Dama Shinjo demostró ser más rápida que el Señor Hida, pero fue superada en astucia por el Señor Bayushi. El Señor Shiba detectó las argucias de su gemelo Bayushi, pero sucumbió al encanto de la Dama Doji. El Señor Akodo derrotó a la Dama Doji, pero, cuando se volvió para luchar contra Hantei, su propia furia guerrera estuvo a punto de consumirlo. Hantei supo volver la ira de Akodo en su contra, y se hizo con la victoria. Mientras tanto, el Señor Togashi, que había previsto el resultado de la contienda, observaba desde la barrera.

Tras su coronación como Emperador, Hantei encargó a cada uno de sus hermanos una tarea distinta: Hida se encargaría de protegerlos de las crecientes tinieblas que se extienden más allá de las tierras más meridionales. Doji fomentaría las artes y mantendría la paz entre todos ellos. Akodo lideraría grandes ejércitos para defender Rokugán. Shiba cuidaría de los espíritus de la tierra y del alma del Imperio. El Emperador impuso una pesada carga a Bayushi: hacer aquello con lo que él no podía ensuciarse las manos. Siempre inquieta, Shinjo se aventuraría más allá de las fronteras del Imperio para detectar cualquier amenaza que

pudiera presentarse. Misteriosamente, Togashi se retiró a las montañas, donde vigilaría el Imperio desde la distancia.

Pero no mucho después de que los Kami hubiesen empezado a poner orden en el mundo y a formar clanes con sus primeros seguidores, Fu Leng emergió de su guarida subterránea. La corrupción de Jigoku se había propagado desde el agujero de su caída hasta las tierras circundantes, y a su paso avanzaban huestes de demonios. El rostro de Kachiko se endureció hasta convertirse en una máscara de odio teñida de tristeza. —"¿Por qué no me invitasteis a competir en vuestro gran torneo?" preguntó Fu Leng a Hantei—la furia brilló como un relámpago en los ojos de la mujer, alejando cualquier rastro de tristeza. —"Podría haberos derrotado a cualquiera de vosotros con facilidad". Los Kami miraron a su hermano caído y vieron que los celos y el deseo lo habían envilecido.

—"No sabíamos cuál había sido tu destino. Creímos que te habíamos perdido, pobre hermano. Pero ahora... Ahora vemos que en verdad así ha sido", declaró Hantei. Kachiko asumió un nuevo papel, la espalda erguida con imperiosa autoridad. "Has sido marcado por el Infierno, por Jigoku, y solo puedes llevar a estos seres humanos a su perdición".

—"¡Mentiras! Ni siquiera os molestasteis en buscarme cuando caí. Tú eres quien no merece gobernar a estos mortales, tú, que ni siquiera auxiliaste a tu propia estirpe. ¡Desafío tu autoridad!", gritó Fu Leng.

Kachiko permitió que el personaje de Hantei mostrase un destello de tristeza antes de fortalecer su determinación. —Hantei reflexionó sobre este desafío, y aceptó el duelo. "Nombraré a Togashi como mi campeón".

—Togashi dio un paso al frente; su rostro, habitualmente inescrutable, se hallaba contraído en una mueca de sufrimiento.

—"Elige un arma, hermano", dijo Fu Leng. "Ahora te revelaré lo que sé sobre el destino".

—Togashi contestó, "Elijo como arma todo aquello que vive en Rokugán".

—"¡Que así sea!" Declaró Fu Leng. "Yo lanzaré a los ejércitos del infierno contra vuestros necios seguidores, y serán testigos de quien es el más fuerte, ¡quien de nosotros merece gobernar!".

—Y así comenzó la Guerra contra Fu Leng.

La guerra en la que casi se perdió a Shukujo, la espada ancestral de la Grulla. Doji Konishiko, la antepasada de Hotaru, había sido uno de los siete Truenos mortales que lograron derrotar finalmente a Fu Leng bajo la dirección de Shinsei, el Pequeño Maestro. Konishiko había luchado junto a la actriz Shosuro, antepasada de Kachiko, así como con el shugenja Isawa, la berserker Matsu, el duelista Mirumoto, la doncella de batalla Utaku y el guerrero Hida Atarashi.

Habían pasado mil años. Un día recaería en Hotaru la responsabilidad de empuñar a Shukujo. Si tan sólo pudiese demostrarle su valía a su padre...

Por fin, la nieve comenzó a caer. Hotaru cogió su paraguas de papel y se levantó de su asiento.

—Kachiko—empezó, acercándose y abriendo su paraguas para resguardarlas a ambas del frío viento—. ¿Creéis en las profecías de la Orden de los Siete Truenos? ¿Creéis que el ciclo se repetirá después de mil años y que los Truenos regresarán?

Kachiko se quedó muy quieta, esperando oír las palabras que pendían del aire, sin pronunciar. Su rostro se suavizó.

—Porque lucharía a vuestro lado—susurró Hotaru. El viento sopló con más fuerza, y un escalofrío recorrió su espalda.

Kachiko posó una mano en el mango del paraguas para ayudarle a sujetarlo, y la miró. Era la primera vez que Hotaru vislumbraba auténtica vulnerabilidad en aquella mujer inquebrantable.

Hotaru no podía fingir una crueldad que no albergaba, no podía maquinar como lo hacían los Escorpión. Y no traicionaría a Kachiko. —Sé que no tengo derecho a pedírtelo—*¿Quién se atrevería a pedirle que traicionara a su clan? Y, sin embargo, debo hacerlo. Y al hacerlo, pondré mi honor en sus manos*—. Pero...
¿Me ayudarás?

Bienvenido al juego de rol del Imperio Esmeralda

Esta es una era de agitación y cambios repentinos en Rokugán. Las conspiraciones mortales, las catástrofes naturales y los tumultos celestiales han trastocado el equilibrio político, militar y espiritual de la nación. En las cortes y en el campo de batalla afloran rivalidades largo tiempo incubadas y traiciones recientes. El Trono de Crisantemo se encuentra asediado por amenazas internas y externas que pondrán a prueba el honor de los siete Grandes Clanes. ¿Qué miembros de los clanes demostrarán ser lo suficientemente fuertes como para guiar a Rokugán en estos tiempos tumultuosos? ¿Elevarán sus nombres a la altura de los de sus honorables ancestros, o acabarán entre las filas de los villanos más infames del Imperio?

En el *juego de rol de la Leyenda de los Cinco Anillos* los jugadores asumen el papel de samuráis cuyo honor y lealtad serán puestos a prueba. Estos samuráis sirven a sus señores como guerreros, cortesanos, sacerdotes o monjes y se embarcan en aventuras llenas de suspense, drama, humor, romances y horror. Al mismo tiempo, deberán luchar con sus emociones humanas y elegir entre obedecer a los deseos de su corazón o someterse a los dictados de la sociedad y el Código del Bushidō. Estas historias personales de triunfo y tragedia resonarán por todo el Imperio Esmeralda y darán forma al futuro de Rokugán.

El *juego de rol de La Leyenda de los Cinco Anillos* proporciona a jugadores y directores de juego las herramientas necesarias para contar historias de dramas samurái en el Imperio Esmeralda. Las páginas siguientes contienen reglas para crear personajes que han jurado servir a uno de los siete Grandes Clanes y para dirigir partidas llenas de intriga y conflictos. La gran variedad de habilidades, técnicas, distinciones y otros atributos permite a los jugadores personalizar sus personajes tanto desde un punto de vista mecánico como narrativo. Las reglas referentes a los dados especiales permiten a los jugadores contribuir al desarrollo de la historia y determinar si su personaje tiene éxito, a qué nivel, y a qué precio. Y la fantástica ambientación feudal de Rokugán proporciona un rico tapiz de majestuosidad y maravilla en el que se pueden desarrollar estas historias.

TEMAS ADULTOS

La ambientación del juego de rol de *La Leyenda de los Cinco Anillos* aborda temas complejos y delicados, que van desde el suicidio y el consumo de drogas hasta los matrimonios forzados, violencia, horror y la deshumanización de ciertas castas, clases y naciones. En este libro y en el resto de los suplementos de la línea se tratarán estos temas con frecuencia, por lo que se aconseja cautela al lector. Además, os animamos a que determinéis qué elementos de la ambientación queréis incluir en vuestras historias. Para más información consulta ¿Quién está a cargo? en la página 282.

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Un **juego de rol (JdR)** es una emocionante experiencia narrativa cooperativa. Cada jugador asume el papel de un personaje ficticio y decide lo que ese personaje piensa, dice, hace y siente en situaciones dramáticas. Como la mayoría de juegos, dispone de reglas, componentes y dados mediante los cuales se describe y resuelve la acción. Pero a diferencia de otros, en un juego de rol no hay bando ganador ni perdedor. ¡Si todos los participantes se divierten y disfrutan de la historia resultante, todo el mundo sale ganando!

¿QUÉ HACE FALTA PARA JUGAR?

Gran parte de un juego de rol se desarrolla en la imaginación de los jugadores, aunque se precisan algunos componentes físicos. Además de al menos un ejemplar de este manual de reglas, los jugadores necesitarán lápices (o bolígrafos), blocs de notas o papeles sueltos y varias copias de la hoja de personaje que se puede descargar en FantasyFlightGames.es para anotar los datos de sus personajes.

Los jugadores y el Director de Juego (DJ) deben utilizar los dados especiales diseñados específicamente para el sistema exclusivo de resolución de tareas del juego.

- Hay packs de dados a la venta en tiendas especializadas y en el servicio de venta online de Fantasy Flight Games.
- La *Caja de Inicio* de *La Leyenda de los Cinco Anillos* contiene un juego completo de dados.
- Fantasy Flight Games ofrece también la aplicación *Legend of the Five Rings™ Dice* para iOS y Android.

Sin embargo, si no tenéis a mano estos dados, en la tabla de la página 23 se indica cómo podéis usar dados normales de seis y doce caras para emular sus resultados. Estos dados se venden en la mayoría de las tiendas especializadas.

El mundo de Rokugán

Las Tierras Esmeralda, o "Rokugán" en la lengua de su pueblo, comprenden un majestuoso país de casi mil quinientos kilómetros de extensión, desde los valles arbolados y los picos nevados de las montañas de la Gran Muralla del Norte hasta la austera Muralla del Carpintero que protege su desolada frontera meridional. Más allá de la Muralla se encuentran las Tierras Sombrías, una tierra maldita corrompida por la influencia del mismísimo infierno, en la que adentrarse resulta extremadamente peligroso incluso para los héroes más legendarios. En su punto más ancho, Rokugán mide casi mil kilómetros, desde el Mar de la Diosa Sol al este hasta las Arenas Ardientes al oeste. En sus confines se pueden encontrar frondosas llanuras que se rizan con el viento, brillantes como el oro a la luz del sol. Bosques primigenios en los que moran espíritus extraños y criaturas peligrosas. Aguas termales ocultas en cordilleras montañosas y colinas repletas de gemas y minerales preciosos. Innumerables ríos, lagos y arroyos fluyen hacia el océano, donde buceadores y pescadores capturan peces y recolectan algas y perlas. Arcos *torii* carmesí marcan la entrada a recintos sagrados, que coexisten con las imponentes urbes y las apiñadas aldeas que sirven de escenario a la civilización humana.

Cada uno de los siete Grandes Clanes gobierna un rincón diferente del Imperio y protege la armonía natural de la tierra y los kami que allí habitan. Santuarios y templos salpican el paisaje, señalando lugares de poder espiritual y contemplación. Fortificaciones grandes y pequeñas protegen los caminos, puentes, puertos de montaña y dominios de grandes señores. A la sombra de estos castillos, las ciudades, los pueblos y las aldeas florecen gracias al esfuerzo de trabajadores y artesanos. Más allá de los límites de la ciudad, los campesinos se afanan en los arrozales y campos de cereales, o cazan y recolectan la riqueza de los bosques. Para viajar por las escasas carreteras del Imperio, los samuráis deben obtener documentos especiales y pagar un impuesto para su mantenimiento. Los carros y caballos de los mercaderes están totalmente prohibidos en las carreteras imperiales, lo que les obliga a depender de rutas comerciales especiales para transportar sus mercancías entre ciudades. Como consecuencia del tamaño del Imperio y la dificultad que supone viajar, pocos llegan a descubrir la gran diversidad de su paisaje en una sola vida.

A cambio, los ciudadanos disfrutan de una gran armonía con los ciclos naturales de las provincias a las que llaman su hogar. Los Cielos han bendecido al Imperio con cuatro estaciones, que se celebran mediante festivales y obras de arte. En primavera, la delicada fragancia de las flores de cerezo se desprende de los jardines brumosos. El verano anticipa lluvias y un calor sofocante que da paso lentamente a las brillantes hojas carmesí del otoño, los estridentes chirridos de las cigarras y los tifones del otoño. El invierno sepulta las tierras bajo grandes capas de nieve, cerrando los puertos de montaña y llevando a sus habitantes a buscar la comodidad de sus hogares al calor de la lumbre.

EL CÓDIGO DEL BUSHIDŌ

Para proteger estas tierras y su forma de vida, los vasallos samuráis de los grandes señores siguen el código del Bushidō. Este código, la senda del guerrero, aparta a los samuráis del resto de la sociedad, al tiempo que los encadena a ideales casi inalcanzables. Deben personificar la rectitud y el honor, la lealtad y el deber, la cortesía y la compasión, así como el coraje frente a la muerte. Se espera que un samurái ejemplifique estas virtudes en cada una de sus palabras y acciones, incluso cuando estos ideales entren en conflicto entre sí.

La reputación de un samurái por su fidelidad al código del Bushidō se refleja no sólo en el individuo, sino también en su hogar, su familia y su clan. Si no son capaces de cumplir con estas expectativas, únicamente el *seppuku*, o suicidio ritual, puede limpiar esa mancha en su honor. De acuerdo con el Bushidō, no hay lugar en la vida de un samurái para nada que se interponga en el camino de estos ideales. El amor y la ambición, el orgullo y la codicia, hasta la felicidad; todo debe sacrificarse en nombre del Bushidō. Pero los samuráis siguen siendo humanos, seres creados a partir de la fusión de la Dama Sol y el Señor Luna, orden y caos. Los principios del Bushidō no serían ideales a los que aspirar si fuesen fáciles de realizar en la vida diaria. En Rokugán, los personajes se miden por su fe y devoción al código del Bushidō a través de su **valor de Honor**.

LA LUCHA DEL SAMURÁI

Se han escrito muchas obras de teatro en Rokugán sobre las elecciones imposibles a las que se enfrenta un samurái, ya que sus sentimientos humanos, o *ninjō*, entran en conflicto con sus obligaciones con la sociedad, o *giri*. Los elementos capaces de interponerse en la senda del Bushidō son fuerzas reales y significativas en la vida de un samurái, y pocos pueden resistirse por completo a su llamada. Las aventuras y la carga dramática del *juego de rol de La Leyenda de los Cinco Anillos* giran en torno a la tensión que existe entre estas dos fuerzas en conflicto. Una de las decisiones fundamentales que un jugador debe tomar durante la creación de un personaje es la de seleccionar su ninjō y su giri, las fuerzas opuestas que se corresponden con los deseos internos de un samurái y las exigencias externas que les imponen su señor y el destino. Cuando un samurái elige entre la felicidad o el deber en un momento dado, esto tiene consecuencias narrativas y mecánicas no sólo para ellos mismos, sino para todo el Imperio Esmeralda. Cuando sirven a su señor con distinción, las historias de sus gestas pueden extenderse por todos los rincones del Imperio o incluso quedar registradas para la posteridad. La fama y reputación de servicio de un samurái se mide en función de su **valor de Gloria**.

GUÍA DE PRONUNCIACIÓN

A lo largo de este manual encontrarás palabras escritas en japonés, que es la base del idioma utilizado en Rokugán. La primera vez que aparezca una de estas palabras se mostrará en cursiva, y por lo general se definirá en el glosario de la página 330, pero también aparecerán muchos nombres propios que no se traducen directamente al japonés. A la hora de pronunciar estas palabras, hay que tener en cuenta que, a diferencia del inglés, en general en castellano se lee exactamente como está escrito, con algunas excepciones:

Cuando aparecen dos vocales juntas se fusionan un poco, y se deben leer como parte de la misma sílaba, como, por ejemplo, en Hantei (han-TEI) y daimyō (dai-MIOO). El macrón, o barra larga sobre una vocal, indica que el sonido de la vocal se debe alargar un poco, como por ejemplo en rōnin (ROO-nin).

¿CÓMO USO ESTE LIBRO?

La importancia de las distintas secciones de este libro depende de si tienes la intención de dirigir el juego o simplemente participar en él. El resto de esta introducción sirve como presentación del juego y del mundo y es de utilidad para todos los jugadores.

Aquellos lectores que vayan a aprender a jugar en partida pueden pasar directamente al **Capítulo 2: Creación de personajes**, pero aun así recomendamos leer el **Capítulo 1: Sistema del juego** para entender los componentes de reglas de un personaje.

Si tienes intención de dirigir una partida, deberías comenzar con el **Capítulo 1: Sistema de juego**, continuar con el **Capítulo 6: Escenas y enfrentamientos**, y luego pasar al **Capítulo 7: El Director de Juego**.

Seguidamente, antes de ayudar a tu grupo a crear personajes, te recomendamos que consultes el **Capítulo 2: Creación de personajes**.

LA SENDA DE LOS CINCO ANILLOS

En los albores de la civilización, mientras la humanidad trataba de comprender la creación, los principales filósofos determinaron que el mundo estaba compuesto por cinco elementos: Agua, Aire, Fuego, Tierra y, finalmente, el Vacío, que mantiene unidos a los otros cuatro. Estos elementos, también llamados anillos, estaban representados en los espíritus sagrados de la tierra y el mundo natural, pero también en la sociedad y en la mente humana. El Agua es la adaptabilidad y flexibilidad de un pulpo; adopta la forma de aquello que la contiene, ya sea un charco, un río o un mar infinito. El Aire es el clima y el viento, lo invisible y lo indirecto, además de la rapidez de un ave de rapiña. El Fuego es el suave calor del sol o la furia de un incendio forestal, pero también la chispa de la innovación, la pasión de la devoción y la ferocidad de un gato salvaje. La Tierra es piedra, madera y metal, pero también la terquedad de una mula y la paciencia de una tortuga. El Vacío es la oscuridad del cielo nocturno o el nirvana, a la vez presente y trascendente.

Los *sensei* de todo Rokugán enseñan a los samuráis durante su instrucción a observar y expresar estos elementos diferentes en todo lo que hacen. En el *juego de rol de La Leyenda de los Cinco Anillos*, los personajes se definen por su fortaleza en los distintos elementos. Esta fortaleza se representa mecánicamente con un valor numérico en una escala del uno al cinco, al que denominamos **valor del anillo** de un personaje. En cada tarea que emprenda, deberá elegir un planteamiento elemental, y que este planteamiento sea o no el idóneo determinará si proporciona la ventaja que necesitan o si disminuye sus posibilidades de éxito.

Los samuráis y la sociedad

En Rokugán, se dice que el honor es más fuerte que el acero. Pese a que incluso la más excelsa espada puede doblarse y romperse con el calor de la fragua, la sociedad del Imperio Esmeralda se ha moldeado en las forjas de la política y la guerra durante más de mil años y aún no se ha roto. La sociedad de Rokugán sigue un patrón divinamente prescrito y que fue establecido por los diez Kami, quienes compartieron sus bendiciones celestiales con el reino mortal. Rokugán es una tierra de una estricta estratificación social, donde una mirada inadecuada en el momento equivocado puede significar la muerte. La dignidad (el concepto del estoicismo y el autocontrol exterior de un samurái) es de suma importancia en Rokugán. Perder la dignidad es perder el estatus y la reputación en la sociedad, y, posiblemente, la vida.

La raíz del término samurái es, literalmente, "el que sirve". Los samuráis gobiernan el Imperio Esmeralda como nobles y señores, pero también sirven a otros, ya sea al pueblo llano de Rokugán o a samuráis de rango superior que los gobiernan como sus señores. La mayoría de los samuráis pertenecen a una de las siguientes categorías generales: *bushi*, que entrenan sus habilidades marciales; cortesanos, que participan en mortíferos juegos políticos; y *shugenja*, que actúan como sacerdotes y vínculos entre los reinos mortales y sagrados.

GOBIERNO Y PODER

Rokugán es una sociedad feudal: todas las tierras pertenecen al Emperador, que concede los derechos de administración a los campeones y señores de los Grandes Clanes, quienes a su vez transfieren las tareas de administración a los samuráis de rango inferior.

La autoridad Imperial y las pautas de vida emanan de Hantei, el Emperador, que desciende de los dioses y ocupa el Trono Esmeralda. Sus vasallos principales son los campeones gema, en especial el Campeón Esmeralda, y los campeones de los Grandes Clanes. Los campeones de clan son los señores de los Grandes Clanes, y supervisan a las familias que han jurado lealtad a su clan. Estas familias descienden de los heroicos mortales que juraron fidelidad a los Kami.

Las familias que conforman los clanes están gobernadas por los *daimyō* (literalmente, "los grandes nombres"), los señores de las familias, que detentan el poder de la vida y de la muerte sobre sus parientes y gozan de una lealtad absoluta. Sus tierras se dividen en provincias, la unidad territorial de Rokugán, gobernadas por daimyō menores, que a su vez controlan a los gobernadores de distritos y ciudades, señores de tierras fértiles y opulentas metrópolis. Los clanes y sus representantes compiten por el dominio en las cortes de estos daimyō, imponiéndose a los demás con la seda y el acero.

La senda del samurái es la senda del guerrero. La mayoría se entrenan desde que nacen para luchar por sus señores y dar sus vidas si es necesario. Cuando se disputa la posesión de un territorio, o cuando una amenaza de más allá de las fronteras del Imperio pone en peligro su propia existencia, los daimyō de los clanes movilizan sus ejércitos y luchan por su campeón o en nombre del Emperador como parte de las Legiones Imperiales. El Emperador permite que sus vasallos se queden con una parte de la cosecha anual de arroz de modo que puedan armarse para la guerra y defender las tierras que se les han confiado.

Sin embargo, no todas las guerras se ganan en el campo de batalla. Algunos samuráis expertos en las sutiles artes de la corte libran sus batallas con palabras melifluas y risillas burlonas, parapetados detrás de un abanico. Su campo de batalla es la corte, ya se trate de las cortes provinciales de una ciudad o familia, los castillos de los campeones de los clanes, o la afamada y mortífera Corte Imperial. En estos lugares de habla sutil y sinuosa, una etiqueta impecable es una defensa más férrea que la mejor katana. Los cortesanos se invitan mutuamente a reuniones privadas, donde cada uno expresa indirectamente los deseos de su clan y cierra acuerdos con honor y promesas en lugar de tinta y pergamino.

El invierno es duro en Rokugán, y no es posible librar batallas debido al frío gélido y la nieve impenetrable. Por lo tanto, el invierno es el momento en el que las cortes están más activas, ya que no hay mucho más que hacer que asistir a ellas. La Corte de Invierno del Emperador es un acontecimiento social muy selecto, que ofrece posibilidades y recompensas sin parangón.

CRIMEN Y CASTIGO

La labor de administrar las tierras en nombre del Emperador exige que los samuráis impongan la voluntad de su señor. Eso incluye las leyes del Emperador, que son recopiladas y aplicadas por el Campeón Esmeralda. Mantener el orden, la ley y la justicia en Rokugán, en ese orden de importancia, es una de las principales responsabilidades de los samuráis. En Rokugán, los crímenes son de naturaleza similar a los de cualquier otro lugar; los robos, los asaltos, los asesinatos y los incendios provocados están a la orden del día en el Imperio Esmeralda.

Para hacer cumplir la ley y mantener una sociedad ordenada dentro de sus fronteras, las provincias nombran investigadores especiales denominados magistrados. Estos magistrados son leales al clan y al daimyō, y cuentan con la ayuda de *yoriki* (samuráis de menor rango) y *budōka* (vasallos campesinos armados) para perseguir y detener a los delincuentes. Tradicionalmente, dos clases de magistrados se han ocupado de los crímenes contra el Imperio: los magistrados Esmeralda, nombrados por el Campeón Esmeralda, y los magistrados Jade, nombrados por el Campeón Jade. Los primeros investigan los crímenes que cruzan las fronteras de diferentes clanes o que involucran a figuras nacionales. Los segundos eran shugenja encargados de investigar crímenes religiosos o magia maléfica relacionada con las Tierras Sombrías, pero el cargo está vacante desde hace siglos.

LOS DIEZ KAMI

La Dama Sol y el Señor Luna tuvieron diez hijos, pero solo ocho estaban destinados a contribuir a moldear Rokugán en los albores del Imperio. Fu Leng se perdió en Jigoku, donde se convirtió en señor de los demonios, mientras que el nombre de Ryoshun se perdió en los anales de la historia. Los ocho Kami restantes fundaron los Grandes Clanes y la Casa Imperial:

Señor Akodo: *Fundador del Clan del León*

Señor Bayushi: *Fundador del Clan del Escorpión*

Dama Doji: *Fundador del Clan de la Grulla*

Señor Hida: *Fundador del Clan del Cangrejo*

Señor Shiba: *Fundador del Clan del Fénix*

Dama Shinjo: *Fundador del Clan del Unicornio*

Señor Togashi: *Fundador del Clan del Dragón*

Emperador Hantei: *Fundador del linaje Imperial*

Los magistrados se toman muy en serio los delitos cometidos "hacia arriba", o contra aquellos de mayor rango social y contra el orden establecido. Los crímenes cometidos "hacia abajo", como, por ejemplo, los robos a campesinos por parte de samuráis, rara vez se investigan a menos que el plebeyo agraviado cuente con el respaldo de otro samurái. La justicia criminal rokuganesa está basada en el honor, y considera que solo una forma de prueba es válida: el testimonio de un testigo presencial, incluyendo la confesión. Los castigos más habituales para los samuráis son las multas, las reprimendas públicas y el arresto domiciliario, aunque si existe alguna duda sobre su culpabilidad, el acusado puede retar a su acusador a un duelo y la reputación del ganador se considerará intachable.

COMERCIO Y MONEDA

El sistema económico de Rokugán se basa en la tierra cultivada por los agricultores y protegida por los samuráis. El Emperador es propietario natural de todas las tierras, pero se las arrienda a los clanes, que a su vez las subarriendan a sus daimyō de forma hereditaria. Ante las limitaciones de las carreteras, a menudo peligrosas y sin pavimentar, muchas provincias se convierten en territorios legales dotados de gran autonomía donde el daimyō actúa como una extensión del Emperador sobre los campesinos que trabajan en los arrozales. El arroz es un cultivo esencial que mantiene vivo al Imperio Esmeralda y proporciona gran parte de la riqueza de Rokugán. Aunque los agricultores también cultivan cebada, trigo, mijo, soja y centeno, la divisa de Rokugán es el *koku*, un estipendio anual de arroz. Los clanes capaces de recolectar la mayor cantidad de arroz se encuentran entre los más ricos del Imperio, y son por lo tanto los que ostentan una mayor influencia política, pero confundir directamente riqueza con poder sería un insulto a la importancia que se atribuye en esta sociedad al honor y a la virtud.

El comercio y el intercambio de bienes es algo indispensable para el desarrollo de Rokugán, pero se considera deshonroso que los samuráis se involucren en estas actividades mercantiles. Su principal preocupación debe ser servir a su señor, no el enriquecimiento personal, si bien a veces la virtud y la realidad divergen. No obstante, para mantener una apariencia de decoro, los samuráis delegan los asuntos monetarios en civiles no samuráis, que a su vez buscan el patrocinio de un señor poderoso. Esto permite a los samuráis dedicarse al comercio y a la manipulación monetaria sin mancillar su honor con un defecto tan execrable y vulgar como la avaricia. Los pocos clanes y familias que se dedican al comercio de manera manifiesta son despreciados por los demás, que consideran que la codicia es incompatible con una lealtad absoluta.

El Orden Celestial

A un samurái se le inculcan las creencias y la religión desde su nacimiento, e incluso antes: desde el momento de su última muerte. Para un samurái los espíritus y los dioses son hechos probados, y la fe se templa con el honor un millar de veces hasta convertirse en el acero del alma de un samurái. Lo que mantiene unido al Imperio es la fe: en los dioses, en el ciclo de la reencarnación y en el mandato divino.

El Emperador es un ser divino, al que la Dama Sol ha encargado que administre el reino de los mortales. Por las venas de los Grandes Clanes corre literalmente la sangre de dioses: los Kami. La voluntad de Tengoku organiza toda la existencia en una jerarquía. Este sistema, conocido como el Orden Celestial, es sagrado e incuestionable, y gobierna tanto el Cielo como el Imperio Esmeralda. Todos los hombres, desde el Emperador hasta el *burakumin* más humilde, nacen con un dharma, un deber sagrado del alma; el cumplimiento de este deber en vida mide el karma de un rokuganés, lo que determina su juicio en Meido y su potencial renacimiento en una casta superior o inferior.

La mayoría de las almas renacen, regresando para vivir nuevas vidas en cuerpos mortales, creencia que es anterior al propio Imperio. Pero los rokuganeses también adoran a sus ancestros, algo que podría parecer una contradicción. El dharma de cada alma les otorga un destino preordenado por los Cielos; el alma renacerá mientras no se haya cumplido ese destino. Sólo se permitirá al alma alejarse de la Rueda Celestial y adentrarse en Yomi, el Reino de los Ancestros Bendecidos, cuando su dharma se haya cumplido. El miedo a la muerte tiene poca importancia en Rokugán: siempre y cuando esta muerte no haya quedado manchada por Jigoku, el Reino del Mal, el alma volverá de nuevo al Imperio Esmeralda hasta que cumpla con su destino.

LOS QUE SIRVEN

Los samuráis, "los que sirven", gobiernan Rokugán en nombre del Hantei. Esta casta está compuesta por muchos grados sociales: Los *kuge*, o casas nobles, están integradas por el Emperador y las familias Imperiales, los linajes familiares de los campeones de los clanes, los líderes de las familias vasallas y los sirvientes más poderosos del Emperador Hantei. Los *buke*, o casas caballerescas, comprenden a todos los demás samuráis, incluyendo a los daimyō provinciales y a los gobernadores de ciudades, magistrados y demás. La gran mayoría de los buke son guerreros, cortesanos y shugenja. Finalmente están los *jizamurai*, o medio samuráis, a los que no se les permite utilizar el nombre de su señor, y entre los que hay que incluir a los *rōnin*. La costumbre prohíbe a un samurái cuestionar u oponerse a alguien de mayor rango social sin una justificación extrema, y debe tratar a aquellos de su mismo rango con un total respeto y cortesía. Puede tratar a sus inferiores como le plazca, aunque el Bushidō sigue rigiendo sus acciones.

LOS QUE TRABAJAN

La inmensa mayoría de los habitantes de Rokugán son *bonge* (también llamados *heimin*, o "medias personas"). Estos plebeyos permiten el funcionamiento continuado de la nación y se dedican a cultivar la tierra, fabricar las herramientas y utensilios para la vida cotidiana y transportar esos bienes por tierra y mar a lo largo del Imperio. A los agricultores que cultivan arroz y otros alimentos se les considera los miembros más importantes de la casta. Por debajo de los agricultores están los artesanos: carpinteros, herreros, cerveceros y profesionales de otros oficios. Debajo de todos ellos están los mercaderes, vistos con desprecio por todos los demás, ya que en realidad no producen nada por sí mismos.

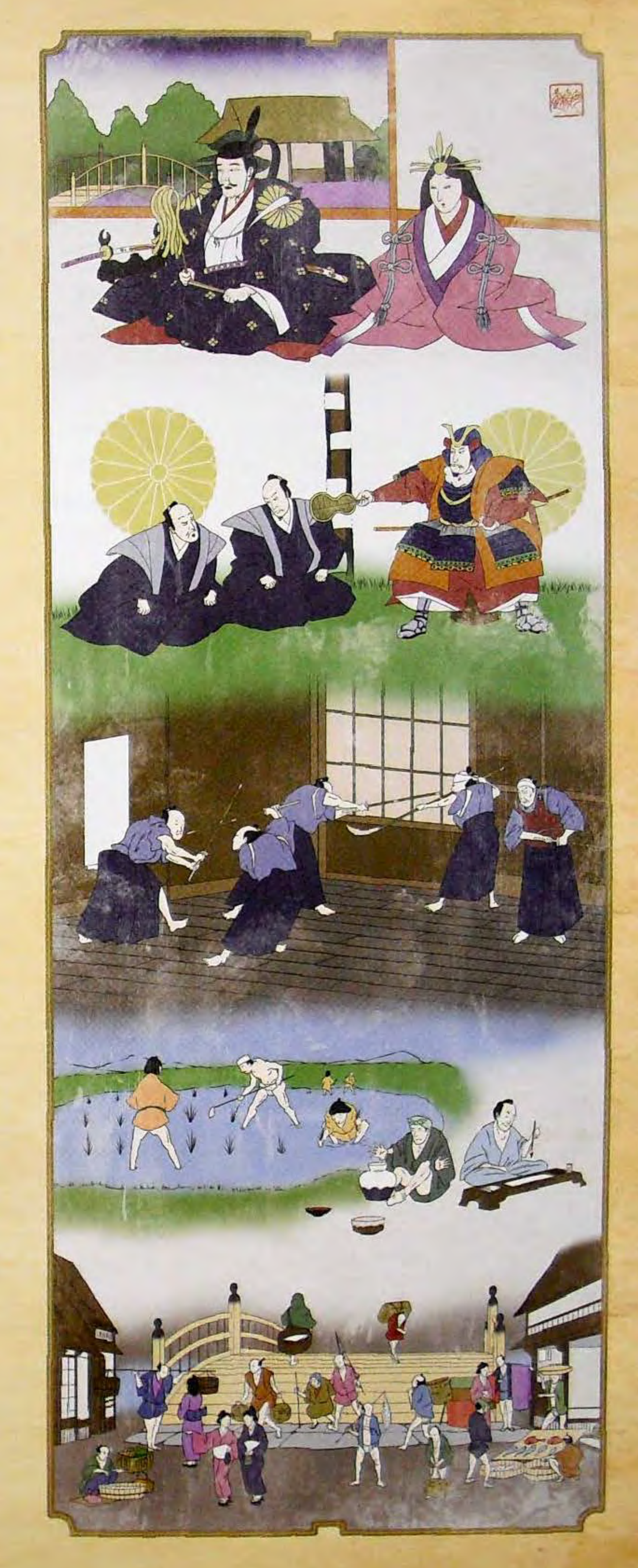
Rara vez se les permite llevar armas (excepto a los *ashigaru*, las levas militares de plebeyos, y a los *budōka*, los siervos armados de los samuráis), y los heimin cuentan con pocas defensas, tanto físicas como legales. Al ser de posición social y espiritual superior, un samurái puede exigir cualquier cosa sin ofrecer recompensa a los heimin que sean vasallos de su señor, y matar a cualquier heimin que desobedezca o no muestre el debido respeto. Sin embargo, los samuráis también tienen una responsabilidad hacia los heimin, como se describe en el Orden Celestial; el dharma de los bonge es trabajar la tierra y obedecer a los samuráis, y es deber de los samuráis proteger a los heimin y administrar el Imperio. Matar a un heimin significa tener que responder ante el señor de ese heimin.

LOS QUE NO ENCAJAN

Existe una tercera casta, llamada burakumin, o "pueblo de la aldea", que a veces se conocen como *hinin*, o "no personas". Debido a su proximidad a la muerte o a actos deshonrosos, estos criminales, torturadores, enterradores, carniceros y curtidores son considerados compañía impropia de un samurái, salvo en las circunstancias más extremas. Hasta las palabras de un señor bondadoso pueden verse empañadas por el término peyorativo eta, un calificativo que significa "abundancia de inmundicia".

Se considera a los burakumin profundamente impuros, y asociarse con ellos con demasiada frecuencia exige que los samuráis realicen rituales especiales de purificación. Los burakumin deben vivir en aldeas especiales al margen de la sociedad, y sienten un gran temor hacia los samuráis. Un samurái puede matar a cualquier burakumin sin razón alguna, sin consecuencias legales, de forma aún más sencilla que en el caso de los bonge. No es raro que un samurái decida probar su nueva espada acabando con el hinin más cercano.

Los artistas que no son samuráis, entre los que se incluye a las *geishas*, también son técnicamente hinin por un motivo especial: como no son personas, un samurái puede relajarse por completo a su alrededor sin ningún tipo de estigma social. El esfuerzo de mantener las apariencias acaba afectando incluso al más estoico de los samuráis. En compañía de una geisha, bajo el suave sonido de la música del shamisen, un samurái puede reírse, hablar abiertamente de su señor y su familia, o llorar por los sinsabores que le depara la vida.



La vida de un samurái

La mayoría de los samuráis nacen entre las filas de los buke de linajes familiares arraigados o son adoptados de otra familia noble. Otros adoptados proceden de familias vasallas o de rōnin que juran fidelidad a un señor.

Los jóvenes samuráis tienen muy pocas expectativas depositadas en ellos y no se espera que mantengan la dignidad. A la mayoría no les falta de nada. Mientras obedezcan a sus padres, no tendrán preocupaciones hasta que tengan entre ocho y doce años, dependiendo de la familia o el clan. Llegados a esa edad, se les inscribe en un *dōjō* familiar para capacitarlos en el cumplimiento de sus responsabilidades como adultos.

LA VIDA ENTRE OLAS

Muchos samuráis se convierten voluntariamente en rōnin durante un año, normalmente el año de su genpuku o el siguiente. Esto, que se considera una salida saludable para el deseo de un joven samurái de probar su valía, le permite perfeccionar sus habilidades y templar con experiencia su comportamiento. Tras experimentar en sus carnes las penurias de buscarse la vida por los aledaños del Imperio, la mayoría regresa y jura fidelidad nuevamente al clan, imbuidos de auténtica lealtad, en lugar de un mero sentimiento inculcado del deber.

Aunque un rōnin es técnicamente un samurái, no tiene señor, ni clan, ni familia, ni, por lo tanto, ningún propósito. Los rōnin se ven obligados a buscar trabajo como mercenarios o guardaespaldas, a comer bolas de pasta compradas a sucios comerciantes heimin y a ganarse su lecho de paja con el filo de su espada. Algunos recurren al bandidaje o al crimen para conseguir el dinero necesario para vivir, pero al menos esto sigue siendo una forma de ganarse la vida a través de su destreza con las armas.

Pero hasta el rōnin más degradado es superior a los bonge.

ENTRENAMIENTO

Para los samuráis de las clases superiores, aprender su lugar en el Imperio significa entrenar en el dōjō familiar, practicando técnicas perfeccionadas a lo largo de siglos de esfuerzo y maestría. La duración de este entrenamiento varía dependiendo de su naturaleza (los alumnos shugenja en particular suelen tener carreras educativas muy diferentes, dependiendo de cuándo y con qué intensidad se manifiestan sus dones con los kami) y de las capacidades del alumno, pero normalmente dura unos cuatro años. Los alumnos con otras aptitudes evidentes a menudo son transferidos a un dōjō familiar del mismo clan y se les instruye sobre cómo utilizar mejor sus talentos en servicio a su clan. En raras ocasiones, pueden incluso ir a entrenarse con otro clan, un acuerdo que requiere un gran número de favores y concesiones. Después de que haya cumplido los requisitos de su sensei, un samurái se considera preparado para el *genpuku*.

GENPUKU

El día más importante de la vida de los jóvenes samuráis es el día en que se convierten en adultos, se gradúan de la academia de su dōjō en la ceremonia de mayoría de edad y se convierten en miembros de pleno derecho del clan. Por lo general, esto ocurre cuando el samurái tiene alrededor de los dieciséis años, aunque no son infrecuentes los genpuku más tempranos o más tardíos. La mayoría incluye algún tipo de pruebas, para corroborar que el samurái ha aprendido todo lo que se requiere y es capaz de desempeñar sus deberes con maestría. Si los jóvenes samuráis superan estas pruebas, se les hace entrega de un wakizashi, tradicionalmente de sus abuelos, aunque con mayor frecuencia una réplica hecha en el mismo estilo, y se espera que sirvan fielmente al clan.

MATRIMONIO

El amor tiene su lugar en Rokugán: en los libros de almohada y en anhelantes poemas hacia la persona amada, ya que casarse por amor verdadero es poco frecuente. El matrimonio en una sociedad feudal se basa en aquello que es mejor para la familia y las alianzas, por lo que el talento y el linaje de los jóvenes samuráis a menudo se intercambia por favores y recursos estratégicos. Que un samurái se oponga o se niegue a ello se considera equivalente a rechazar cualquier otra orden de su daimyō: un motivo para cometer seppuku y, por lo tanto, la mayoría de los samuráis ni siquiera se atreverían a planteárselo.

RETIRO

Muchos samuráis deciden convertirse en monjes después de toda una vida al servicio de su clan, y se retiran a un monasterio para contemplar los misterios de Shinsei y del Tao. La expresión es "afeitarse la cabeza", refiriéndose a la práctica de cortarse el moño, el símbolo de su estatus como samurái (aunque como en la era moderna muchos clanes adoptan una amplia variedad de estilos de peinados, esto es una frase hecha). El samurái entrega su wakizashi al clan antes de partir a reflexionar en plácida contemplación sobre la sabiduría acumulada a lo largo de toda una vida. No todos los samuráis eligen retirarse; algunos continúan sirviendo a sus señores hasta una edad muy avanzada, mientras que otros encuentran una noble muerte en batalla.

Pero la jubilación cumple una función profundamente práctica. Aunque en teoría las obligaciones de un samurái hacia su clan han concluido después de toda una vida de servicio, la mayoría de los monjes permanecen en las tierras de su familia, aportando una importante fuente de conocimiento y sabiduría institucional que el clan puede seguir aprovechando mucho tiempo después de que el acero del samurái se haya embotado con el paso de los años.

FUNERAL

La muerte con dignidad, el último acto de la vida de un samurái, es un acontecimiento solemne. Aunque muchos samuráis buscan una muerte honorable en combate, esto no siempre es posible. Cuando un samurái muere, sus hazañas se leen ante un grupo de dignatarios y seres queridos reunidos en torno a una pira ornamental construida para representar los elementos que componen el alma de un samurái. El cuerpo se incinera y los huesos calcinados se sacan de las cenizas con palillos especiales, pues nunca se debe tocar a los muertos.

Otro posible final para la vida de un samurái es el seppuku: el suicidio ritual para purificar a la familia y al individuo de su deshonra. Ejecutar con éxito el seppuku generalmente redime al samurái de su oprobio, ofreciéndole la oportunidad de recobrar el honor y el dharma en una nueva vida.

UNA VIDA CARENTE DE PROPÓSITO

La excepción a la forma de vida de los samuráis es el estilo de vida de un rōnin, literalmente "hombre ola", que está a merced de los avatares del destino. Un samurái no necesita aceptar el seppuku para purgar su honor; puede elegir abandonar su deber y marcharse. Aunque muchos rōnin no se ajustan al estereotipo de samurái sin honor ni señor (algunos son simplemente hijos de rōnin que han nacido en esa situación y que actúan de forma más honorable que muchos samuráis de los Grandes Clanes), lo hace un número suficiente como para que automáticamente se presuponga que no son dignos de confianza y que no tienen decencia.

El código del Bushidō

El Bushidō, que significa literalmente "la senda del guerrero", es el código según el cual todos los samuráis de Rokugán se esfuerzan por vivir, aunque la interpretación que cada clan hace de los preceptos del Bushidō es un poco diferente. A todos los samuráis se les enseña a adoptar los ideales del Bushidō y a esforzarse siempre por alcanzarlos, a expensas de su beneficio *personal*. Ni siquiera los Kami fueron capaces de cumplir con el Bushidō a la perfección; las restricciones impuestas por Akodo son casi imposibles de respetar en su totalidad, y la pugna por cumplirlas consume la existencia del samurái.

COMPASIÓN (JIN)

仁

—Mediante el entrenamiento intenso el samurái se vuelve rápido y fuerte. No es como los demás hombres. Desarrolla un poder que debe ser usado en bien de todos. Tiene Compasión. Ayuda a sus hermanos hombres en cualquier oportunidad. Si la oportunidad no se presenta, hará lo posible para encontrarla.

Los Cielos Celestiales designaron a los señores y samuráis de Rokugán para gobernar sobre las castas inferiores, pero el poder conlleva responsabilidad y, como reza el adagio, nobleza obliga. Así, la Compasión representa las obligaciones de los buke y los kuge hacia los bonge. La mayoría de los clanes interpretan que esto significa que hay que proteger físicamente a los plebeyos, pero otros clanes van aún más lejos.

CORAJE (YŪ)

勇

—Álzate sobre las masas de la gente que teme actuar. Ocultarse como una tortuga en su caparazón no es vivir. Un samurái debe tener un valor heroico. Es absolutamente arriesgado. Es peligroso. Es vivir la vida de forma plena, completa, maravillosa. El Coraje heroico no es ciego. Es inteligente y fuerte. Reemplaza el miedo por el respeto y la precaución.

Un samurái vive en todo momento a un metro de la muerte. Debe estar preparado para dar su vida en cualquier momento por su señor, su clan y el Imperio. Morir al servicio de su señor impulsa su karma, por lo que los samuráis aceptan con entusiasmo la idea de una muerte noble al servicio de su familia.

CORTESÍA (REI)

礼

—Los samuráis no tienen motivos para ser crueles. No necesitan demostrar su fuerza. Un samurái es cortés incluso con sus enemigos. Sin esta muestra directa de respeto, no somos mejores que animales. Un samurái recibe respeto no solo por su fiereza en la batalla, sino también por su manera de tratar a los demás. La auténtica fuerza interior de un samurái se vuelve evidente en tiempos difíciles.

El orden social no sólo es importante para Rokugán, sino que es, literalmente, aquello en lo que se sustentan los Cielos. Un samurái debe mantener las apariencias y soportar las adversidades, mostrando cortesía incluso cuando se enfrenta a la descortesía más vil. Es por esta razón que los cortesanos practican los insultos indirectos y el arte de la insinuación sutil.

DEBER Y LEALTAD (CHŪGI)

忠義

—Para un samurái, haber hecho o dicho "algo", significa que ese "algo" le pertenece. Es responsable de ello y de todas las consecuencias que le sigan. Un samurái es intensamente leal a aquellos bajo su cuidado. Permanecerá fervorosamente leal a aquellos de los que sea responsable.

Se espera que los samuráis cumplan con su deber para con su señor y sus subordinados sin vacilación ni reservas, sin importar el coste que suponga para su propia reputación. Por supuesto, se espera que cualquier responsabilidad impuesta por su señor esté dentro de los límites del Bushidō y que reporte honor a los samuráis que la cumplan. Si un samurái siente que su deber entra en conflicto con las otras virtudes del Bushidō, puede cometer seppuku como protesta, lo que constituye una rara excepción a la necesidad de contar con el permiso de un señor para poner fin a su vida. Este sentimiento es imposible de ignorar: el señor ha mancillado el honor del samurái, y alguien sin honor no es apto para servir.

HONOR (MEIYO)

名誉

—El auténtico samurái solo tiene un juez de su propio honor, y es él mismo. Las decisiones que tomas y cómo las llevas a cabo son un reflejo de quién eres en realidad. No puedes ocultarte de ti mismo.

Meiyo es la virtud más sutil, pero también la más fundamental y universal. Los samuráis sin honor no pueden cumplir realmente las demás virtudes del Bushidō, ya que actúan como otros esperan que lo hagan, y no como les dicta su propia conciencia. Sin embargo, si su honor está intacto seguirán los designios del Bushidō y buscarán la justicia sin errores ni equivocaciones, incluso cuando su señor les ordene lo contrario.

RECTITUD (GI)

義

—Sé preciso y honesto en tus tratos con todo el mundo. Cree en la justicia, pero no en la que emana de los demás, sino en la tuya propia. Para un auténtico samurái no existen las tonalidades de gris en lo que se refiere a honestidad y justicia. Sólo existe lo correcto y lo incorrecto.

La rectitud es la luz del sol que brilla en la katana, brillante y dolorosa a la vista. Sólo hay verdad y mentira, justicia e injusticia, y es tarea del samurái vivir de acuerdo con la justicia y asegurarse de que se imparta.

SINCERIDAD (MAKOTO)

誠

—Cuando un samurái dice que hará algo, es como si ya estuviera hecho. Nada en esta tierra lo detendrá en la realización de lo que ha dicho que hará. No ha de "dar su palabra". No ha de "prometer". El simple hecho de hablar ha puesto en movimiento el acto de hacer. Hablar y hacer son la misma acción.

Los samuráis deben armonizar sus intenciones con sus palabras y acciones, actuando con plena y total convicción, tanto si se sirven a sí mismos como a su señor. En Rokugán se valora más una actitud convincente que la verdad absoluta, pues el samurái que habla con sinceridad se ha comprometido con la totalidad de su ser a ese sentimiento.

La tierra de las diez mil fortunas

En Rokugán, la fe es algo real y tangible, y solo los estúpidos optan por no creer. Los kami son manifiestamente reales, los dioses se enfurecen con facilidad, y se pueden ver signos de magia y acontecimientos maravillosos incluso en los rincones más distantes del Imperio. Aun cuando un samurái o un plebeyo no los haya visto en persona, sí lo habrá hecho alguna vez algún conocido de su plena confianza.

Las creencias religiosas de Rokugán, fusionadas por el segundo Emperador, Hantei Genji, comprenden tres formas diferentes de adoración: la adoración de los ancestros, que consiste en rendir tributo a los antepasados bendecidos de un samurái, que han ascendido más allá de la rueda de la reencarnación; el fortunismo, que consiste en la adoración directa a los dioses; y el shinseísmo, que es el estudio y la práctica del Tao de Shinsei.

La más fundamental de las prácticas religiosas gira en torno a la adoración de los ancestros de un samurái. Los espíritus de los antepasados velan por sus descendientes desde Yomi, recibiendo sus plegarias en busca de consejo, ayuda y buena fortuna. Casi todas las casas de Rokugán cuentan con un altar ancestral donde los miembros de la familia rezan y hacen ofrendas a estatuas de piedra de sus familiares, pidiendo bendiciones, protección e intercesión.

Además de a sus propios antepasados, la gente de Rokugán venera y aplaca a los espíritus elementales de la naturaleza, la agricultura y otros dominios. Esta adoración de los entes inmortales que habitan en Tengoku y de la miríada de espíritus menores que habitan en Ningen-dō se conoce como fortunismo. Existen centenares de templos y santuarios dedicados a las fortunas menores, y los santuarios que rinden homenaje a las siete Grandes Fortunas dominan el horizonte de las ciudades más grandes del Imperio. Aunque normalmente son imperceptibles, los kami disponen de algunos servidores capaces de oírlos y de hablar con ellos. Estos mortales se conocen como shugenja, y sus invocaciones a las fortunas y a los kami elementales pueden producir efectos milagrosos.

Mientras que el fortunismo celebra la diversidad, otra línea de pensamiento filosófico enfatiza la unidad. La ideología conocida como "shinseísmo", en honor al hombre que promulgó sus ideas fundamentales, se basa en un concepto de gran simplicidad: todo el universo proviene del Vacío, y todo regresará a él con el tiempo. De acuerdo con el shinseísmo, abrazar la unidad de los cinco elementos, o anillos, y vivir de acuerdo con los principios de una sociedad ordenada, podría permitirle a uno trascender el ciclo de renacimiento y alcanzar la Iluminación. Estas enseñanzas se registraron en su totalidad durante la audiencia de Shinsei con el primer Emperador y quedaron depositadas en el Tao de Shinsei.

Seguir al Tao significa actuar de acuerdo con la virtud y la armonía del universo, que a su vez conduce al orden y al predominio del bien sobre el mal. La Hermandad de Shinsei, que estudia y debate el Tao, es una vasta colección de órdenes monásticas, cada una de ellas con un

enfoque individual de estudio y práctica. Esta heterodoxia religiosa engendra ocasionalmente potentes herejías, y a lo largo de los siglos han aparecido muchas sectas divergentes del shinseísmo.

INTERMEDIARIOS MORTALES

Los kami interactúan con Rokugán mediante fenómenos naturales, pero manifiestan su voluntad a los mortales devotos. Los espíritus pueden aceptar la devoción sincera bendiciendo a un sacerdote laico de la casta plebeya. Estos sacerdotes no pueden impetrar de los kami milagros manifiestos, pero pueden bendecir campos, santificar espacios rituales, celebrar bodas y funerales, vaticinar augurios, y crear amuletos de la buena suerte y talismanes bendecidos por sus deidades favoritas.

Cuando un samurái manifiesta la capacidad de comunicarse con los espíritus, a menudo se le imparte un entrenamiento especializado y secreto para convertirse en shugenja, un sacerdote samurái que ostenta un poder milagroso. Existe la idea errónea de que los shugenja pueden hablar directamente con los espíritus usando el lenguaje humano, pero en realidad emplean una delicada traducción de emociones e instintos, que puede ser malinterpretada. Bajo la tutela de otros shugenja, el samurái aprende oraciones, ofrendas, devociones e invocaciones diseñadas para suplicar la ayuda de los kami, ayuda que a veces asume una forma espectacular. Con las oraciones apropiadas a los kami, todo es posible: conjurar bolas de fuego titánicas, tejer bellas exhibiciones ilusorias, crear grandes fisuras en la roca, o disipar la desesperación en una batalla.

LAS FORTUNAS DE ROKUGÁN

Existen muchas fortunas o dioses de gran poder. Emma-o ejerce un ilimitado dominio sobre Meido en su papel de fortuna de la muerte y juez de los difuntos, mientras que Megumi, fortuna de la guía heroica, aparece con frecuencia para ayudar a los samuráis menores en todo el Imperio.

En el pasado, las distintas tribus adoraron a las fortunas dependiendo de las necesidades y especializaciones de sus pueblos. Tras la formación del Imperio, se convirtió en derecho sagrado de los Hantei declarar una nueva fortuna, lo que permitía ascender a un antiguo mortal fallecido a las filas de la divinidad. Ese fue el destino de Osano-wo, hijo de Hida y fortuna del fuego y el trueno.

Algunos teólogos creen que todas las fortunas eran originalmente mortales cuyas obras fueron motivo de veneración, y que esta senda aún puede seguirse hoy en día. Que nuevos dioses pueden ascender a los Cielos, ya sea demostrando ser ejemplos de virtud o siguiendo otros caminos secretos.

LAS OCHO GRANDES FORTUNAS

(de izquierda a derecha)

Bishamon: *Fortuna de la fuerza*

Fukurokujin: *Fortuna de la sabiduría y la piedad*

Kisshōten: *Fortuna de la felicidad, la fertilidad y la belleza*

Ebisu: *Fortuna del trabajo honrado*

Daikoku: *Fortuna de la riqueza*

Benten: *Fortuna de las artes y del amor romántico*

Hotei: *Fortuna de la satisfacción*

Jurojin: *Fortuna de la longevidad*

Los Grandes Clanes

La sociedad rokuganesa se basa en una estructura de clanes, en la que siete familias descendientes de los Kami gobiernan sobre otras familias descendientes de aquellos que les juraron lealtad. A lo largo de los siglos, cada familia ha asumido un cierto papel o deber dentro del clan, aunque es común que las familias intercambien alumnos prometedores que demuestren talento en un área distinta a la de sus antepasados. Los Grandes Clanes de Rokugán son diversos y poderosos, entre ellos se reparten enormes franjas del Imperio y lideran a muchos miles de samuráis de familias grandes y pequeñas.

EL CLAN DEL CANGREJO

"Coraje. Deber. Sacrificio"

Los miembros del Clan del Cangrejo destacan en cualquier reunión de samuráis donde se les suele dejar amplio espacio de maniobra debido a su estatura y sus modales toscos y montaraces. Son los defensores del Imperio y tienen poco tiempo y nula inclinación para sutilezas sociales; vigilan la Muralla Kaiu, un símbolo permanente de resistencia contra los horrores de las Tierras Sombrías. A menudo los samuráis de este clan se quejan de que parece que su deber se da por descontado. Los leales y honorables samuráis que sirven en la Muralla y la defienden de los ataques de las Tierras Sombrías sucumben a la espantosa Mancha que transmiten las criaturas de esa repugnante tierra. Mientras tanto, los remilgados y los despreocupados se dedican a sus juegos en un Imperio que se mantiene a salvo gracias a la sangre derramada por los Cangrejo.

EL CLAN DEL ESCORPIÓN

"Yo seré tu villano, Hantei"

Los Escorpión sonríen amargamente tras sus máscaras y velos mientras llevan a cabo su ingrato cometido, pues su sacrificio consiste en ser odiados precisamente por cumplir a la perfección con su deber. ¿Qué otro clan podría desempeñar el papel de leal villano? El fundador del Clan del Escorpión afirmaba que los enemigos no tienen por qué provenir de fuera del Imperio, y por ello sus descendientes combaten el fuego con fuego. Mantienen a todos los clanes unidos en su odio contra ellos, pero divididos para que ningún clan pueda desafiar al linaje al que deben una lealtad eterna: los Hantei.

EL CLAN DEL DRAGÓN

"Encuentra tu propio camino"

El Clan del Dragón lleva un milenio vigilando a los demás clanes y documentando la historia de Rokugán. Distantes y enigmáticos, sus ejércitos marchan a la batalla en contadas ocasiones, e intervienen en los enfrentamientos de los Grandes Clanes por razones que los demás nunca llegan a comprender. Desde los extraños y poderosos monjes tatuados Togashi hasta los investigadores que desafían el sistema judicial del Imperio, los Dragón se esfuerzan por asegurarse de que Rokugán no acabe cayendo en los peligros del egocentrismo y el solipsismo. Le corresponde al Clan del Dragón asegurarse de que el futuro del Imperio se manifieste de forma ordenada y elegante.

EL CLAN DEL FÉNIX

"Domina los elementos, y renace"

Otros clanes protegen las fronteras del Imperio, e incluso su futuro, pero el Clan del Fénix protege su alma. Su deber es velar por la seguridad de la miríada de senderos religiosos, definirlos y conciliar sus diferencias. Los eruditos del Tao y los siervos de los espíritus se cuentan entre sus filas con mayor frecuencia que en cualquier otro clan; la sabiduría obtenida de ambas tradiciones los ha llevado a promover la paz y el entendimiento entre los demás clanes, aunque eso signifique sacrificarse en el proceso.

EL CLAN DE LA GRULLA

"Existe una técnica adecuada para todo"

El Clan de la Grulla es la Mano Izquierda del Emperador, y sus integrantes sirven al trono como asesores políticos. Es tradicional que los Hantei elijan a un samurái de la familia Doji como consorte, ha habido más Campeones Esmeralda entre los Kakita que en cualquier otra familia, y los samuráis de la familia Daidoji se encuentran entre las mejores tropas de choque del Imperio Esmeralda. Pero las principales contribuciones del Clan de la Grulla son en el ámbito de la cultura: muchos de los mejores poetas y artesanos provienen de sus academias, y sus duelistas tienen pocos rivales. Los Grulla son los señores de la corte, y poseen la riqueza y el estatus para demostrarlo.

EL CLAN DEL LEÓN

"¡Por mis ancestros!"

Ser un samurái es vivir y respirar el Bushidō, pero ser un León es ejemplificarlo ante todos los demás. El rugido del León anuncia el llamamiento a la batalla y al honor. Durante siglos, los León han creado las tácticas militares y estrategias del Imperio, siempre pioneros en la implantación de nuevas técnicas y métodos de combate que los demás clanes tardan años en adoptar. Ahora, sus samuráis buscan aplicar la sabiduría de sus ancestros a las tribulaciones de la era moderna.

EL CLAN DEL UNICORNIO

"No es posible capturar al viento"

El Clan del Unicornio pasó cientos de años fuera del Imperio, y regresó en una gloriosa carga de caballería que sacudió a los demás clanes hasta sus cimientos. Las costumbres "bárbaras" que adoptaron durante su exilio continúan escandalizando y causando repulsión a los demás clanes, pero los Unicornio se mantienen firmes en su deber e inquebrantables en su honor. De entre todos los clanes, son los más adecuados para descubrir las manipulaciones e infiltraciones extranjeras, ya que durante sus años de viajes se enfrentaron a innumerables atrocidades y a todo tipo de traidores.

LAS FAMILIAS IMPERIALES

"Cumpliendo la voluntad del Cielo"

Durante más de treinta y nueve generaciones de los Hantei, innumerables hermanos han sido los herederos "de repuesto", hijos adicionales a los que nunca se recurrió para ascender al trono. Aunque se acotase esta cifra a unas pocas generaciones, haría falta toda una ciudad de palacios para alojar a los príncipes y princesas nacidos en la familia Imperial, y, además, solo el Emperador y sus familiares inmediatos podían usar el nombre familiar de los Hantei. En vez de cuestionar el derecho del primogénito del Emperador, al llegar a la edad adulta estos herederos adicionales se incorporaron a las familias de los seguidores originales de Hantei-no-Kami: Miya, Otomo y Seppun. Sirven como heraldos y burócratas del Imperio, y como guardaespaldas y guardianes espirituales del Emperador. Juntos, han jurado proteger el poder político del Emperador y asegurarse de que ningún clan se vuelva demasiado influyente. Pero algunos se preguntan si no cumplen demasiado bien su trabajo de alimentar el conflicto entre los clanes.

Los Clanes Menores

Los Grandes Clanes son los poderes más visibles y respetados del Imperio Esmeralda, pero no están solos. También existen clanes menores, familias de samuráis más pequeñas que no pueden igualar a los Grandes Clanes en poder o prestigio pero que, no obstante, tienen un lugar en el orden social del Imperio.

A veces se crean clanes menores a partir de un cisma en un clan más grande, un accidente sucesorio o geográfico que crea una nueva entidad separada que necesita ser reconocida por el Imperio. También puede crearlos la Corte Imperial, a veces como recompensa por el gran honor o servicio de un samurái individual, o para fundar una familia que asuma la responsabilidad de un lugar, tarea o secreto en particular.

Por muy poderosos que sean, los Grandes Clanes rara vez cometen la insensatez de desestimar a los clanes menores de buenas a primeras. Aunque son más pequeños y rara vez tienen más de una familia o escuela formal de la que reclutar a sus samuráis, los clanes menores a menudo tienen una experiencia sin igual en su área de conocimientos específica.

CLANES MENORES DIGNOS DE MENCIÓN

CÓMO USAR A LOS CLANES MENORES

En esta página se han enumerado varios clanes menores notables. Sin embargo, existen muchos más, como los clanes de la Polilla y del Murciélago. El DJ puede incluso inventar otros para sus campañas.

Clan de la Avispa: El Clan de la Avispa, recientemente fundado por el famoso cazarrecompensas Tsuruchi, cuenta con los mejores arqueros del Imperio. Todavía estableciéndose y desavenido tanto con el Clan del Escorpión como con el del León, el Clan de la Avispa está buscando aliados... y puede que los haya encontrado en el Clan de la Mantis.

Clan del Ciempiés: El matriarcal Clan del Ciempiés, devoto de la Diosa del Sol Amaterasu, preserva tradiciones ancestrales y se mantiene aislado. La familia Moshi engendra un gran número de shugenja, cuya magia de Fuego mantiene a salvo al clan.

Clan del Gato: La familia Nekoma del Clan del Gato vive en una isla protegida en la costa Fénix. Aunque la familia pasa por ser una desenfadada agrupación de acróbatas, actores y destacados dramaturgos, en realidad son un próspero clan de shinobi mercenarios, que venden sus habilidades como espías y asesinos a los demás clanes.

Clan del Gorrión: Las Colinas Suzume, hogar del Clan del Gorrión y de la familia Suzume, son áridas, improductivas y carecen de grandes recursos. Esto hace que el estilo de vida Gorrión de pobreza honorable sea extremadamente fácil de cumplir; el clan es uno de los más pobres de Rokugán. Los Gorrión, que son una rama del Clan de la Grulla escindida en el siglo V, son famosos narradores de historias.

Clan del Halcón: Los perspicaces bushi de la familia Toritaka se especializan en encontrar y, si es necesario, eliminar fantasmas y otros espíritus hostiles.

Clan de la Libélula: Denominados a veces los "guardianes del Clan del Dragón", la familia Tonbo del Clan de la Libélula actúa como intermediaria entre el solitario Clan del Dragón y el resto de Rokugán.

Clan de la Liebre: El Clan de la Liebre se fundó en reconocimiento a un ronin que se distinguió en la batalla contra un terrible hechicero de sangre hace siglos. Desde entonces, la familia Usagi se ha dedicado a encontrar mahō tsukai y a combatirlos dondequiera que se encuentren.

Clan de la Mantis: Desdeñados a menudo como piratas y ladrones, los Mantis controlan lucrativas rutas comerciales gracias a su privilegiada ubicación en las Islas de la Seda y las Especias. Como líder de lo que se podría considerar el clan menor más poderoso, el Campeón Mantis Yoritomo tiene la ambición de conducir a su clan al estatus de Gran Clan. Curiosamente, los Mantis no tienen apellido, y en su lugar llevan el nombre del barco o puerto en el que sirven.

Clan del Tejón: Creado en tiempos remotos para proteger la frontera septentrional de Rokugán, el Clan del Tejón habita en una serie de valles escabrosos y cuevas en las montañas de la Gran Muralla del Norte. La familia Ichiro, tan curtida y tenaz como su hogar en las montañas, nunca ha faltado a su deber.

Clan de la Tortuga: Como magistrados del Muelle de la Marea Lenta, el Clan de la Tortuga preside uno de los nidos de contrabandistas, criminales y *gaijin* más tristemente célebres del Imperio. Esta asociación les mancilla a ojos de otros samuráis, pero a la familia Kasuga se le ha permitido y ordenado desde hace siglos tratar con gaijin por decreto Imperial, y no eludirán sus obligaciones.

Clan del Zorro: Antiguamente seguidores de Shinjo que se quedaron en el Imperio, la familia Kitsune del Clan del Zorro es famosa por su erudición, su conocimiento de las propiedades medicinales de las plantas, y la delicada magia de sus shugenja. La familia Kitsune también tiene una especie de alianza con los espíritus zorro kitsune de su tierra natal, y algunos dicen que sus samuráis se han desposado muchas veces con estos espíritus a lo largo de las generaciones.

Montañas de la Gran Muralla del Norte
SANTUARIO DEL ACANTILADO
CASTILLO DEL TEJÓN
GRAN CASA DE LA LUZ
ACADEMIAS ELEMENTALES ISAWA
CASTILLO DEL VIAJERO LEJANO
CASTILLO DEL DIENTE DE FUEGO
Tierras Dragón
Tierras Fénix
KHANBULAK
CASTILLO DE LA DONCELLA DE BATALLA
CASTILLO DE LA ÚLTIMA MIRADA
CASTILLO SHIBA
CASTILLO DEL ÚLTIMO PASO
CASTILLO DE LA GLORIA MATUTINA
CASTILLO DEL GATO
Tierras Unicornio
CASTILLO DE LA LIBÉLULA
CIUDAD DE LA RANA RICA
CASTILLO DE LA ESPADA VELOZ
CASTILLO DE LA VIOLENCIA BAJO LA CORTESÍA
Tierras
Espinazo del Mundo
CASTILLO DEL RECOLECTOR DE LOS VIENTOS
CASTILLO DEL CIEMPIÉS
CASTILLO DEL GRAN DÍA
Tierras León
CASTILLO DEL CAMPEÓN ESMERALDA
CASTILLO DE LA GUARDIA SAGRADA
CASTILLO DE LA ORGANIZACIÓN
CASTILLO DE LA LEALTAD
MUELLE DE LA MAREA LENTA
CIUDAD DE LAS MENTIRAS
CASTILLO DEL ÚLTIMO ALIENTO
OTOSAN UCHI
Bosque
CASTILLO DEL CONOCIMIENTO
TSUMA
BEIDEN
HIJO DE LA GRULLA
CASTILLO DE LAS APARIENCIAS
SHIZUKA TOSHI
Tierras Grulla Septentrionales
CASTILLO DE SEDA Y SOMBRAS
DISTINGUIDOS PALACIOS DE LA GRULLA
Shinomen
SHIMOMURA
CASTILLO DE LA AVISPA
Tierras Escorpión
CASTILLO DEL HALCÓN
Rokugan
CASTILLO DE LA LIEBRE
MAEMIKAKE
ALDEA DE LA MURALLA SOBRE EL OCÉANO
CASTILLO DEL FILO DEL ALBA
Montañas del Crepúsculo
CASTILLO DEL CARPINTERO
Tierras Cangrejo
CASTILLO DEL ZORRO
EL PUERTO QUE NUNCA DUERME
CASTILLO DEL GORRIÓN
Tierras Grulla Meridionales
CASTILLO DE LA NACIÓN
CASTILLO DE LOS OLVIDADOS
PALACIO DE LA MANTIS
HACIENDA DE LA GRULLA NEGRA
CASTILLO DE LA LUZ DEL DÍA
CASTILLO IHIDA
CIUDAD DEL RELÁMPAGO
Islas de la Seda y las Especias
TEMPLO DEL SOL MATUTINO
Las Tierras Sombrías
ALDEA DEL VIAJERO AMISTOSO

CAPÍTULO

1

Sistema de juego

Un juego de rol es una experiencia cooperativa de narración que permite a un grupo de amigos desarrollar sus personajes, historias y mundos. A diferencia de los juegos competitivos, las reglas de un juego de rol están pensadas ante todo para ayudar a los participantes a contar historias y a divertirse. Las reglas del juego de rol de *La Leyenda de los Cinco Anillos* (que normalmente abreviaremos a "*L5A*" o "*JdR de L5A*") están escritas con un cierto grado de precisión técnica, pero deben considerarse como herramientas para facilitar la narración en lugar de como restricciones que se deben aplicar "correctamente" en todos los casos. Recuerda, mientras todos os divirtáis, estaréis jugando bien.

Objetivos del juego

El juego de rol de *La Leyenda de los Cinco Anillos* es un juego de samuráis trágicos. Está ambientado en la tierra ficticia de Rokugán y se inspira en la literatura y la historia del mundo real. Los personajes principales del juego son samuráis, desgarrados entre sus deseos personales y los deberes que han jurado cumplir. A menudo deben enfrentarse a ingeniosas intrigas de la corte, letales conflictos armados y peligrosas criaturas sobrenaturales.

JUGADORES

La mayoría de los participantes en una partida, a los que llamaremos **jugadores**, interpretan a una persona dentro del mundo de juego. Cada jugador controla uno de estos personajes (conocidos como **personajes jugadores**, o **PJ**). Los jugadores deciden la historia, las creencias, los deseos y las peculiaridades de sus personajes. Durante la partida tomarán decisiones en su nombre, los controlarán e interpretarán. Los PJ tienen también una serie de características, como por ejemplo anillos y habilidades, que reflejan sus aptitudes, formación y cualidades. Estos valores les ayudan a llevar a cabo acciones dentro de la historia.

EL DIRECTOR DE JUEGO

Uno de los participantes actuará como **director de juego (DJ)** en lugar de como jugador para ayudar a narrar la historia. El director de juego es el guía del grupo, el que se inventa la trama de la historia y presenta los retos a los PJ. El director de juego no crea la historia por su cuenta, pero tiene un papel especialmente importante a la hora de ayudar a los PJ a interactuar con el mundo. Será el que interprete a los demás habitantes de Rokugán (**personajes no jugadores**, o **PNJ**), el que describa la escena a los jugadores y el que actúe como mediador en cualquier situación que pueda surgir.

Dados especiales

El juego de rol de *La Leyenda de los Cinco Anillos* utiliza dos tipos de dados especiales: dados de seis caras y dados de doce caras, con los símbolos que se utilizan en el juego. Cuando un jugador saca estos símbolos en una tirada, los dados influyen en los resultados narrativos y proporcionan pistas que pueden inspirar a los jugadores al desarrollar conjuntamente la historia.

TIRAR Y GUARDAR

El sistema de tiradas de *La Leyenda de los Cinco Anillos* está definido por un concepto denominado **tirar y guardar**. Cuando un personaje trate de llevar a cabo una acción en partida en la que el resultado sea incierto, el jugador que lo controle tirará varios dados y se quedará con el resultado de una cantidad de estos dados que dependerá de la aptitud de su personaje en la tarea. A esto (tirar los dados para determinar las consecuencias de los esfuerzos de un personaje) se le llama una **tirada**.

Los únicos efectos que se resuelven son los de los dados guardados, lo que brinda al jugador la oportunidad estratégica de decidir qué símbolos resultarán mejores para la historia en cada situación. Muchos de los posibles resultados que muestran las caras de los dados son al mismo tiempo positivos y negativos, y el jugador deberá sopesar los beneficios y los riesgos de guardar estos dados.

DADOS DE ANILLO

Los dados negros de seis caras son **dados de Anillo** y reflejan la personalidad y las aptitudes básicas de un personaje. En las reglas se representan con el símbolo ■.

DADOS DE HABILIDAD

Los dados blancos de doce caras son **dados de Habilidad** y reflejan el grado de preparación de un personaje en un campo específico. Los dados de Habilidad proporcionan resultados ligeramente más eficaces que los dados de Anillo, y en las reglas se representan con el símbolo ⬠.

SÍMBOLOS DE LOS DADOS

Los dados especiales de *La Leyenda de los Cinco Anillos* incluyen cuatro símbolos únicos. Estos símbolos aparecen en los dados en diferentes combinaciones y se resumen a continuación:

ÉXITO

El símbolo de **Éxito** representa el esfuerzo de un personaje al hacer una tarea. Cuanto mayor sea el número de símbolos de que se saquen, más probable será que el personaje tenga éxito en la tarea.

ÉXITO RELANZABLE

El símbolo de **Éxito relanzable** representa cómo el personaje saca lo mejor de sí para tener éxito contra todo pronóstico. Además de contar como un símbolo de , ofrece al personaje la oportunidad de tirar un dado más y decidir si añadir el resultado a la tirada, lo que podría permitirle superar tareas que normalmente le resultarían imposibles. Consulta en el **Paso 6: Resolver los símbolos de los dados guardados** en la página 23.

OPORTUNIDAD

El símbolo de **Oportunidad** no contribuye directamente al éxito o al fracaso, sino que permite al personaje resolver una **oportunidad**, la posibilidad de hacer o percibir algo útil pero que no esté relacionado con el objetivo inicial, o potenciar su éxito con efectos o detalles narrativos adicionales.

CONFLICTO

El símbolo de **Conflicto** representa un brote de emociones en el interior del personaje. Estos símbolos no afectan al éxito o al fracaso de la tirada, sino que se van acumulando, y pueden provocar estallidos emocionales capaces de alterar el curso de la trama, para bien o para mal. Cuanto más se acumulen estas emociones, más difícil resultará para el personaje guardar el decoro apropiado y estoico que se espera de un samurái. Estos conflictos internos son el rasgo que define al género de samuráis.

¿CUÁL ES EL PAPEL DEL DIRECTOR DE JUEGO?

El director de juego es el punto de acceso del grupo al mundo de Rokugán, y el árbitro final en cuestiones de trama y reglas. Sin embargo, eso no significa que los jugadores no tengan voz ni voto en la historia: el equilibrio y el respeto mutuo son esenciales. Los jugadores deben escuchar al DJ, y el DJ también debe escuchar a los jugadores, e incorporar sus ideas cuando sea apropiado.

Si es la primera vez que juegas o diriges un juego de rol, asegúrate de leer el **Capítulo 7: El director de juego** (consulta la página 281) para obtener más información sobre cómo el DJ y los jugadores pueden colaborar para hacer que la partida sea lo mejor posible.

¿EL CONFLICTO ES MALO?

No. Las emociones son una parte natural de la existencia. El Conflicto, representado en los dados por el símbolo estilizado de un pétalo de flor de cerezo, encarna emociones positivas y negativas, así como la incertidumbre que acompaña a esta ambivalencia. Los jugadores deben considerarlo ante todo como un indicador que les ayuda a medir el estado emocional de su personaje, con el fin de ayudar a interpretarlo.

Tiradas

TIRADAS EN EL TEXTO

Cuando aparezca una tirada en las reglas, a menudo aparecerá con una habilidad, anillo o NO predefinidos, junto con los modificadores recomendados que se aplican a ciertas situaciones. Si se puede utilizar cualquier anillo no aparecerá indicado ningún anillo. Si se puede utilizar cualquier habilidad dentro de un grupo, se indicará un grupo en lugar de una habilidad específica.

Si es posible utilizar varios anillos distintos, a veces aparecerá entre paréntesis con los nombres y valores de los anillos, como "(Agua 1, Aire 3)". Estos valores son los NO para usar esos anillos.

Siempre que un personaje intente hacer algo que pueda fallar, deberá hacer una **tirada**. Las tiradas son el componente básico de las reglas de *L5A* y constan de dos partes:

1. Se cogen varios dados de ■ y ⬠ para formar una reserva de dados, y se **tiran** estos dados.
2. Se elige un número de los dados tirados igual al valor del anillo del personaje y se **guardan**. Luego se resuelven los efectos positivos y negativos de los símbolos que se hayan sacado en los dados guardados.

Una tirada siempre tiene dos posibles resultados: el personaje **tiene éxito** o **falla**. Además, puede incluir resultados secundarios, como oportunidades (✿), que pueden utilizarse para añadir detalles narrativos adicionales, o la acumulación de Conflicto (ᘓ).

CUANDO DEBE HACERSE UNA TIRADA

El DJ decidirá cuándo es necesario que un personaje haga una tirada. Por regla general, hazte las siguientes preguntas:

- ¿El personaje podría fallar? ¿Es posible que tenga éxito?
- ¿Las consecuencias del éxito y del fracaso son diferentes?
- ¿Son interesantes tanto las consecuencias del éxito como del fracaso?

Si la respuesta a cualquiera de estas preguntas es "no", no pidas al jugador que haga una tirada. El jugador puede simplemente decidir que su personaje tiene éxito (o que fracasa, si lo prefiere), y luego puedes determinar junto con el jugador los resultados.

EMPAREJAR ANILLOS CON HABILIDADES

En Rokugán, los cinco anillos son conceptos filosóficos importantes, por lo que cada uno de ellos expresa algo importante acerca de un personaje.

En lugar de reflejar los rasgos mentales o físicos cuantificables de un personaje, cada anillo representa un aspecto de su personalidad, y su inclinación hacia ciertas formas de pensar, actuar y utilizar las herramientas que sus habilidades les proporcionan.

Por consiguiente, es posible utilizar cualquier anillo con cualquier habilidad, pero cada combinación refleja una estrategia diferente y, por lo tanto, conduce a un resultado distinto.

LOS PASOS DE UNA TIRADA

Los seis pasos de la siguiente sección proporcionan un análisis detallado que el DJ puede utilizar como referencia si necesita saber cuándo se produce algún efecto o cómo interactúan habilidades específicas. El DJ seguirá estos pasos para los PNJ.

PASO 1: DECLARAR INTENCIONES

Cuando un jugador declara que su personaje está intentando realizar una tarea cuyo fracaso podría tener consecuencias significativas, el DJ puede pedirle que haga una tirada. Cuando esto ocurra, en primer lugar, deberás determinar con el jugador cuál es la intención de la tirada: qué es lo que debería suceder si tiene éxito.

PASO 2: DETERMINAR DETALLES

Una tirada se resuelve tirando los dados y seleccionando los resultados de una reserva de dados compuesta por varios dados de Anillo (■) y dados de Habilidad (⬠) y eligiendo luego **resultados** (los símbolos que aparezcan en la cara superior de los dados) de esta reserva. Para determinar qué habilidad y qué anillo usará el personaje, sigue el proceso que se describe a continuación:

1. **Determina el grupo de habilidades:** Primero, el DJ y el jugador deciden qué **grupo de habilidades** (consulta la página 144) le permitirá al personaje realizar la tarea deseada.
2. **Determina la habilidad:** A continuación, el DJ y el jugador determinan los conocimientos que mejor se aplican a la actividad específica: esto nos dará la **habilidad** específica que debemos usar (consulta la página 144). El DJ puede solicitar que se utilice una habilidad concreta en función de las circunstancias, o solicitar al jugador que proponga una habilidad y explique la razón por la que le parece apropiada.
3. **Determina el planteamiento:** Una vez hecho esto, el jugador describe brevemente los métodos que utilizará su personaje para alcanzar su objetivo. El DJ determina el **planteamiento elemental** (consulta la página 144) apropiado para llegar al objetivo original con los métodos especificados, o solicita al jugador que escoja un planteamiento. Si hay varios planteamientos viables, el jugador deberá razonar el motivo por el que ha elegido uno. Cada anillo se corresponde con una serie de métodos relacionados con los siguientes conceptos, y que se describen de forma más detallada en el **Capítulo 3: Habilidades** (consulta la página 140):
   - **Agua:** Adaptabilidad, atención, sociabilidad y potencia.
   - **Aire:** Elegancia, perspicacia, astucia y precisión.
   - **Fuego:** Pasión, inventiva, sinceridad y ferocidad.
   - **Tierra:** Resistencia, memoria, paciencia y disciplina.
   - **Vacío:** Misticismo, sabiduría, intuición e instinto.
4. **Determina el Número Objetivo de Éxitos:** Por último, el DJ determinará un Número Objetivo de éxitos (**NO**). Este valor indica el número de éxitos que el personaje debe lograr para tener éxito en la tirada. Salvo en circunstancias especiales, el DJ deberá indicar al jugador en este momento el NO de la tirada (consulta **Cuándo revelar u ocultar el NO**, en la página 297).

PASO 3: PREPARAR LA RESERVA DE DADOS

El jugador prepara la reserva de dados. Esto se hace cogiendo una cantidad de dados de Habilidad (⬠) igual al nivel que tenga el personaje en la habilidad elegida y una cantidad de dados de Anillo (■) igual al valor del anillo asociado con el planteamiento elegido. Una vez hecho esto, el jugador tira los dados. A estos dados se los conoce como **dados tirados**.

Luego se aplica cualquier efecto que modifique los dados tirados (como por ejemplo las ventajas).

Declarar intenciones

Cuando un personaje intenta hacer algo en la historia, el DJ le puede pedir que haga una tirada. El jugador explicará qué es exactamente lo que quiere hacer su personaje.

Kat quiere que su personaje, Sakura, salte de un tejado a otro mientras persigue a una figura sospechosa que huye de la escena de un crimen. Describe el planteamiento temerario de su personaje al ejecutar la acción; ¡En este momento ganar terreno es lo más importante!

Determinar detalles

Basándose en la descripción, el DJ decide qué habilidad y qué anillo utilizará el jugador para su tirada, además del Número Objetivo de Éxitos (NO) necesario.

El DJ decide que, ya que está tratando de superar a un enemigo con un arranque de velocidad, la tirada utilizará el anillo de Fuego de Sakura y su habilidad de Aptitud física. El NO de la tirada sería normalmente 2, pero en este caso hay nieve reciente en la azotea. El DJ incrementa el NO a 3 para tener en cuenta esta circunstancia.

Preparar y tirar la reserva de dados

En primer lugar, el jugador coge un número de dados de Anillo (■) igual al anillo del personaje elegido por el DJ. Esto se puede consultar en la sección Anillos de la hoja de personaje.

A continuación, coge un número de dados de Habilidad (⬠) igual al nivel del personaje en la habilidad elegida por el DJ.

Por último, el jugador tira estos dados.

El personaje de Kat tiene un anillo de Fuego de 3, por lo que coge tres dados de Anillo (■■■).

El personaje de Kat tiene nivel 1 en la habilidad de Aptitud física, por lo que coge un dado de Habilidad (⬠).

Kat coge y tira estos dados:

Modificar los dados tirados

El DJ y el jugador aplican cualquier efecto que modifique los dados, como por ejemplo cualquier ventaja o desventaja que permita tirar dados de nuevo.

Después de tirar, Kat obtiene los siguientes resultados:

La ventaja Gran equilibrio de su personaje le permite tirar de nuevo dos dados. Elige tirar de nuevo el ■ en el que ha sacado una cara en blanco y el ⬠ en el que ha sacado un resultado de ✲.

Sus nuevos resultados son:

Elegir los dados guardados

El jugador puede elegir para guardar un número de dados igual o inferior a su anillo.

Para tener éxito, Kat necesita tres símbolos de Éxito o Éxito relanzable (◯/◯). De momento sólo tiene dos, pero si decide guardar el ◯ podrá tirar un dado adicional y es posible que obtenga el ◯ adicional que necesita. Elige guardar los dados indicados y descartar el resto.

Resolver los símbolos de los dados guardados

El jugador resuelve los símbolos de los dados guardados en el siguiente orden para determinar el resultado de la tirada:

- **Éxito relanzable (◯):** Por cada ◯, el jugador puede tirar un dado adicional del tipo en el que haya aparecido y decidir si guardarlo o descartarlo.
- **Conflicto (◯):** El personaje acumula un punto de Conflicto por cada ◯.
- **Oportunidad (✲):** Gasta ✲ para añadir detalles a la historia.
- **Éxitos totales (◯/◯):** Si el resultado total de ◯ y ◯ es igual o superior al NO, el personaje tiene éxito.

Primero, Kat tira el dado adicional de su símbolo de Éxito relanzable (◯). El resultado es ◯◯, por lo que decide añadir el dado a la tirada.

Kat ha generado un punto de Conflicto (◯), por lo que lo apunta en la hoja de personaje de Sakura junto al atributo de Compostura.

Kat tiene una Oportunidad (✲). La utiliza para añadir un detalle: la persecución perturba al objetivo, lo que será de utilidad al interrogarle más adelante.

Kat ha sacado un total de tres ◯ y/o ◯, cada uno de los cuales cuenta como un Éxito, por lo que iguala el NO de la tirada. ¡Sakura cruza de un salto la distancia que los separa y derriba a su objetivo!

EJEMPLOS DE NO

El Número Objetivo de Éxitos (NO) generalmente oscila entre 1 y 8, pero puede ser incluso mayor. El DJ elige este valor en función de la dificultad innata de la tarea, la complejidad del objetivo descrito por el jugador y la idoneidad del método utilizado por el personaje.

- **NO 1:** Una tarea fácil para la mayoría de las personas, como cargar la mitad de su peso o encontrar un objeto perdido.
- **NO 2:** Una tarea ordinaria, como saltar una zanja de tres metros o reconocer a alguien disfrazado.
- **NO 3:** Una tarea difícil, como escalar un acantilado sin cuerda o encontrar un objeto bien escondido.
- **NO 4:** Una tarea muy difícil, como zambullirse de forma segura desde la parte superior de una cascada o recordar las palabras exactas de una persona años después.
- **NO 5:** Una tarea extremadamente difícil, como arengar con éxito a las tropas desmoralizadas para que entren en batalla o lanzar a alguien con una sola mano.
- **NO 6:** Una tarea extraordinaria, como discernir el paradero de alguien por el barro de sus sandalias o talar un árbol con un solo golpe de hacha.
- **NO 7:** Una tarea heroica, como nombrar a todos sus ancestros en orden o vencer a un trol cuerpo a cuerpo.
- **NO 8 (o superior):** Una tarea legendaria, como romper una piedra con las manos o engañar a una Fortuna.

CATEGORÍAS DE VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Las categorías más comunes tienen los siguientes efectos:

Distinción: El jugador elige hasta dos dados para volver a tirar.

Adversidad: El jugador debe elegir dos dados con resultados que contengan símbolos de ⟲ o ⟲ y tirarlos de nuevo. Si falla la tirada, gana un punto de Vacío.

Pasión: Después de resolver la tirada, el personaje descarta tres puntos de Conflicto.

Ansiedad: Después de la tirada, el personaje acumula tres puntos de Conflicto. La primera vez que ocurra esto en cada escena, el personaje gana un punto de Vacío.

Paso 4: Modificar los dados tirados

Durante este paso se aplican los efectos que modifican los dados tirados. La forma más común de modificar los dados tirados es por medio de ventajas y desventajas (consulta la página 35), peculiaridades beneficiosas y perjudiciales innatas de un personaje.

Después de que el jugador tire los dados, el jugador y el DJ tienen la posibilidad de aplicar una sola vez cada una de las ventajas y desventajas de cualquier personaje.

1. **Aplicar ventajas y desventajas:** La descripción de cada ventaja o desventaja indica las circunstancias en las que se aplica, siempre y cuando el DJ se muestre de acuerdo. Las ventajas se aplican antes que las desventajas.
2. **Consolidar ventajas y desventajas:** Después de aplicar ventajas y desventajas, el jugador las consolida. Una ventaja de tipo distinción aplicada cancela una desventaja de tipo adversidad aplicada y viceversa; las pasiones y las ansiedades se anulan entre sí de la misma manera. Las ventajas y desventajas canceladas no tienen ningún efecto en la resolución de la tirada.
3. **Resolver ventajas y desventajas:** El jugador resuelve cada ventaja o desventaja (los efectos se describen en las notas de esta página y en el **Capítulo 2**). Sólo se puede resolver una ventaja o desventaja de cada categoría (distinción, adversidad, etc.).

Paso 5: Elegir los dados guardados

Después de aplicar las ventajas, el jugador mira los resultados y decide cuáles de los dados tirados se convertirán en **dados guardados** (los que se utilizarán en la resolución de la tirada) y qué dados se convertirán en **dados descartados** (los que se descartarán e ignorarán al determinar el resultado).

El jugador debe elegir guardar al menos un dado, y puede elegir guardar una cantidad máxima igual al valor del anillo utilizado en la tirada. Luego se descartan todos los dados no guardados.

Una vez hecho esto se resolverán los efectos que modifiquen los dados guardados.

Paso 6: Resolver los símbolos de los dados guardados

Una vez que sólo queden los dados guardados, el jugador resolverá los resultados de esos dados. Los resultados de los dados se resuelven en el siguiente orden:

1. ⟲: Por cada resultado de ⟲, el jugador puede tirar un dado adicional del mismo tipo que el dado que obtuvo este resultado. Después de tirar este nuevo dado, el jugador elige si se lo queda (añadiéndolo a sus resultados actuales) o lo descarta. Si se queda el dado, el jugador resuelve sus resultados además de los del resto de los dados guardados, incluyendo cualquier resultado adicional de ⟲.
2. ⟲: Por cada resultado de ⟲, el personaje acumula un punto de Conflicto. El jugador del personaje debería anotar el Conflicto acumulado en la hoja de su personaje. El Conflicto no tiene efectos inmediatos, pero puede tener efectos al acumularse (consulta **Uso de Conflicto** en la página 29).
3. ✲: El jugador puede gastar uno o más resultados de ✲ para resolver oportunidades. Las oportunidades están pensadas para ayudar al DJ y a los jugadores a incorporar e inventar efectos y detalles adicionales, así como elementos narrativos que se produzcan tanto si una tirada tiene éxito como si fracasa (consulta **Uso de Oportunidad** en la página 28).

4. ○: Si la suma total de los resultados de ○ y ⟲ es igual o superior al NO de la tirada, el personaje culmina con éxito la acción que declaró en el **Paso 1: Declarar intenciones**. Si este total es inferior al NO de la tirada, el personaje no consigue llevar a cabo la tarea deseada. Además, cuenta cualquier resultado de ○ y ⟲ por encima de los necesarios para igualar el NO: estos son **Éxitos adicionales**, que serán importantes en aquellas tiradas en las que se tenga en cuenta el grado de éxito de un personaje.

CÓMO INTERPRETAR LOS RESULTADOS DE UNA TIRADA

Una tirada es una actividad de reglas, pero no debería estar exenta de interpretación, ya que representa una excelente oportunidad para describir lo que tu personaje está haciendo en la aventura.

Si el personaje tiene éxito en la tirada, su jugador puede narrar el resultado del éxito, dentro de los límites de la intención descrita en el **Paso 1: Declarar intenciones**. Por ejemplo, si un personaje bushi (guerrero) tiene éxito en la acción de ataque que declaró su jugador y asesta un golpe letal a su enemigo, el jugador puede narrar cómo su personaje lanza un corte hacia arriba con su katana y atraviesa la túnica de su adversario hasta llegar a la carne bajo ella.

Por otro lado, si falla, el jugador aún puede describir su golpe, pero deberá detallar el motivo por el que ha fallado. El DJ también puede dar una razón: ¡quizás el evasivo juego de piernas del enemigo hizo que acertar el mandoble resultara poco menos que imposible!

El jugador también puede plantearse las emociones que representa cualquier punto de Conflicto acumulado, y puede interpretarlas si lo desea. Dependiendo de las circunstancias, los ⟲ acumulados como parte de la acción de ataque podrían representar la consternación de su personaje al verse obligado a matar a un ser querido por orden de su señor, o podría ser simplemente el dolor sordo de matar a otro desconocido anónimo en un mundo al que no parece importarle la cantidad de sangre que se derrama. El contexto narrativo de la tirada es de vital importancia, y debería definir cómo los jugadores y el DJ interpretan el Conflicto de un personaje.

Por último, el jugador tiene la posibilidad de interpretar los símbolos de ✲ que gaste como parte de la tirada: deberá indicar si desea gastarlos de una manera que conduzca la narración en una dirección que le interese, de acuerdo con las opciones de ejemplo apropiadas para el anillo utilizado en la tirada, o tal y como indique una capacidad especial. A veces, el DJ deberá aprobar o contribuir a la interpretación de los resultados de ✲, como por ejemplo si el personaje se percata de un detalle importante que puede cambiar la historia o recuerda un hecho relevante para la historia que el jugador no conoce. Los símbolos de ✲ no gastados simplemente no se utilizan y no tienen ningún efecto.

TABLA 1-1: CARAS DE LOS DADOS

NÚMERO	DADO DE ANILLO ■	DADO DE HABILIDAD ⬠
1	*En blanco*	*En blanco*
2	✲⟲	*En blanco*
3	✲	✲
4	○⟲	✲
5	○	✲
6	⟲⟲	○⟲
7	—	○⟲
8	—	○
9	—	○
10	—	○✲
11	—	⟲⟲
12	—	⟲

En la **Tabla 8-1: Ejemplos de usos de ✲**, en la página 328, se incluyen una serie de ejemplos que los jugadores pueden emplear en un amplio abanico de circunstancias y que pueden servir como directrices a la hora de crear nuevas formas de gastar ✲. Se anima tanto al DJ como a los jugadores a utilizarlos como inspiración, o cuando simplemente quieran una opción rápida para continuar con la partida.

Reglas adicionales para tiradas

Las reglas adicionales descritas a continuación detallan formas de modificar o alterar tiradas en partida.

ASISTENCIA

Aunque un samurái debe enfrentarse en solitario a algunas situaciones, a menudo sus aliados pueden ofrecerle una ayuda indispensable durante los retos más importantes. Utiliza las reglas de **Asistencia** cuando un personaje dedica un esfuerzo significativo a ayudar a otro en lugar de cumplir un objetivo propio.

Uso de asistencia

Durante el **Paso 3: Preparar la reserva de dados**, si el personaje que hace la tirada recibe asistencia por parte de uno o más personajes, el que hace la tirada tira un dado de Habilidad adicional ⬠ por cada personaje que le asista que tenga nivel de habilidad 1 o superior en la habilidad que se esté utilizando, y un dado de Anillo adicional ■ por cada personaje de los que le ayudan que no tenga la habilidad. Todos los jugadores que proporcionen asistencia deberán describir cómo están ayudando, y el DJ decidirá si pueden contribuir.

A criterio del DJ, durante el **Paso 4: Modificar los dados tirados**, se puede aplicar hasta una de las ventajas de cada uno de los personajes que ayuden en la tirada.

A continuación, durante el **Paso 5: Elegir los dados guardados**, el personaje que haga una tirada con asistencia podrá guardar hasta un dado adicional por cada personaje asistente.

Finalmente, durante el **Paso 6: Resolver los símbolos de los dados guardados**, cada personaje que presta asistencia puede elegir sufrir un punto de Conflicto para cancelar un resultado de ⟲ de la tirada.

DESHACER EMPATES

Muchos efectos estipulan un método para desempatar, otras veces hará falta un método adicional para deshacer empates en caso de que sigan sin resolverse. En estos casos:

- Los PJ se imponen a los PNJ
- Los PNJ adversarios se imponen a los PNJ esbirros

Si sigue habiendo un empate, el DJ deberá determinar una forma aleatoria de resolverlo (por ejemplo, tirando una moneda o haciendo que los participantes jueguen a piedra, papel o tijera).

Los límites de la asistencia

El DJ tiene la última palabra para decidir si el intento de ayuda de un personaje es lo suficientemente útil como para concederle este beneficio, así como si existe un número máximo de personajes que pueden ayudar de forma viable. Habida cuenta de los problemas logísticos que pueden existir (espacio físico, proximidad, conocimientos especializados pertinentes, etc.) y de la potencia de esta regla, el DJ tiene total libertad para limitar la asistencia a un solo personaje en muchas circunstancias.

ÉXITOS ADICIONALES Y DÉFICIT

A veces puede ser importante saber el grado de éxito de un personaje en una tarea, o la magnitud de su fracaso. Aunque a veces el éxito o el fracaso serán cuestión de todo o nada, otras veces es importante conocer el grado de éxito o de fracaso. Los Éxitos que superen el Número Objetivo de Éxitos, los Éxitos adicionales, pueden ayudar al personaje a tener un éxito más rotundo. Por otro lado, si el personaje fracasa, la cantidad que le faltó para llegar al Número Objetivo de Éxitos (su Déficit) puede determinar la gravedad de su fracaso.

Determinar los Éxitos adicionales

Si un personaje tiene éxito en una tirada, su valor de Éxitos adicionales será el número de resultados de ⟲ y ⟲ que se hayan obtenido por encima del Número Objetivo de la tirada.

Determinar el Déficit

Si un personaje no tiene éxito en una tirada, su valor de Déficit será igual al NO de la tirada menos la suma de los resultados de ⟲ y ⟲ que se hayan obtenido.

TIRADAS PARA RESISTIR EFECTOS

Aunque la mayoría de las tiradas que tengan como objetivo otros personajes se hacen contra valores estáticos (como el valor de Alerta del objetivo), otras veces el objetivo puede hacer su propia tirada para **resistir**. Cuando un personaje tenga éxito en una tirada para resistir un efecto (ya provenga de una tirada o de cualquier otra fuente), evitará los efectos negativos que de otro modo habría sufrido.

Por ejemplo, si un personaje tiene éxito en una tirada para arrojar a un oponente de un parapeto, el objetivo tendrá la oportunidad de resistir con una tirada de habilidad usando un planteamiento elemental determinado por la forma en la que haya escogido resistir. Si el objetivo tiene éxito en la tirada de resistencia, logrará evitar que lo arrojen del parapeto, tal vez agarrándose al borde o manteniendo a duras penas el equilibrio.

Cuando se determina el NO de una tirada para resistir los efectos de otra, el DJ deberá determinar un NO específico para la tirada si el efecto no tiene uno listado. Si se desea tener en cuenta los esfuerzos del otro personaje, se pueden utilizar los Éxitos obtenidos por el personaje activo para modificar el NO del personaje que se resiste.

TIRADAS COMPETITIVAS

Cuando el DJ necesita comparar el rendimiento de dos o más personajes en tiradas similares en las que una de ellas no esté ejerciendo resistencia de forma clara contra la otra, se podrá comparar estas tiradas con los Éxitos adicionales de cada personaje (o su Déficit). El personaje con el mayor número de Éxitos adicionales o el Déficit menor será el que haya efectuado la tarea de forma más satisfactoria, rápida o eficiente (o menos deficiente, en caso de que haya fracasado).

Por ejemplo, si dos personajes participan en una carrera a pie y ambos tienen éxito en su tirada, el que tenga más Éxitos adicionales llegará el primero. Si tres personajes están preparando poemas para un concurso de poesía, pero todos fallan, el personaje con el menor Déficit en su tirada escribirá los ripios menos vergonzosos.

NÚMERO OBJETIVO MÍNIMO

El NO de una tirada no puede quedar reducido por debajo de 1 al aplicar los modificadores. Una tirada de NO 0 sería una tarea sencilla prácticamente al alcance de cualquiera, como por ejemplo acarrear una cuarta parte de tu propio peso o recordar el nombre de un primo. Este tipo de tarea no debería requerir una tirada, pero las circunstancias podrían dificultar lo bastante la tarea como para que sea necesario realizar una. Por el contrario, si las circunstancias hacen que una tirada resulte totalmente trivial, pero es importante conocer los Éxitos adicionales del personaje, el DJ podría pedir una tirada contra un NO de 0.

MODIFICACIONES DE LA RESERVA DE DADOS

Cualquier efecto que cambie el contenido de la reserva de dados (dados, resultados o símbolos) después de que se haya tirado se considera un **efecto de modificación de dados**. Se puede modificar un dado varias veces (incluso con el mismo tipo de modificación) si provienen de varios efectos diferentes. Cada efecto se resuelve por completo antes de resolver otro.

RESULTADOS ESPECÍFICOS

Algunos efectos hacen referencia a un dado **colocado en** o **que muestre** un resultado específico. Se refiere a una cara del dado que tenga exactamente los símbolos especificados (por ejemplo, "añade un ■ colocado en un resultado de ✲ ⟲ o "vuelve a tirar un dado que muestre un resultado en blanco").

RESULTADOS QUE CONTENGAN SÍMBOLOS

Otros efectos hacen referencia a un resultado del dado que **contenga** un símbolo específico. Esto se refiere a cualquier resultado que incluya al menos una vez ese símbolo (por ejemplo, "vuelve a tirar un dado que contenga ⟲" o "altera un dado a un resultado que contenga ⟲").

MODIFICACIÓN MÁXIMA

Si un solo efecto indica a un jugador que modifique dos o más dados, no puede elegir modificar varias veces un único dado. Si el número de dados especificado por el efecto excede el número de dados elegibles en la reserva, el jugador modificará tantos dados elegibles como sea posible.

AÑADIR Y CANCELAR DADOS

Resuelve estos efectos en el orden indicado:

- **Añadir un dado tirado:** Cuando un efecto indica que hay que añadir un dado tirado, en el **Paso 4: Modificar los dados tirados**, se añade a la reserva un dado del tipo indicado colocado en el resultado especificado. Es un dado lanzado.
- **Cancelar un dado tirado:** Cuando un efecto indica que hay que cancelar un dado tirado, en el **Paso 4: Modificar los dados tirados**, se elige un dado de la reserva tal y como se indique. Se convierte en un dado descartado.
- **Añadir un dado guardado:** Cuando un efecto indica que hay que añadir un dado guardado, después del **Paso 5: Elegir los dados guardados**, añade a la reserva un dado del tipo indicado colocado en el resultado especificado. Es un dado guardado.
- **Cancelar un dado guardado:** Cuando un efecto indica que hay que cancelar un dado guardado, después del **Paso 5: Elegir los dados guardados**, se elige un dado de la reserva tal y como se indique. Se convierte en un dado descartado.

OTRAS MODIFICACIONES DE DADOS

Otros términos comunes de modificación de dados son:

- **Alterar:** Cuando un efecto indica que hay que alterar un dado, cógelo y colócalo en un resultado distinto según las instrucciones del efecto.
- **Negar:** Cuando un efecto indica que hay que negar un símbolo, ignora ese símbolo al resolver la tirada (pero no los demás símbolos del mismo resultado).
- **Tirar de nuevo:** Cuando un efecto indica que hay que tirar de nuevo un dado, se tira de nuevo y se usa el nuevo resultado.
- **Reservar:** Cuando un efecto indica que hay que reservar un dado, se retira de la tirada, y luego se deja a un lado o se anota su resultado. El dado se usará para una tirada futura tal y como se describa en el efecto.

MODIFICACIÓN SIMULTÁNEA DE DADOS

Si dos o más efectos van a modificar un dado, el jugador que hizo la tirada los resolverá en el siguiente orden:

1. Efectos de los PNJ (y otros efectos que controle el DJ)
2. Efectos de otros personajes jugadores
3. Efectos de su propio personaje

Si un solo jugador controla varios de estos efectos, el jugador elegirá el orden en el que se resuelven.

OBJETIVOS Y TIRADAS

Algunas tiradas afectan directamente a uno o más personajes aparte del propio. Se considera a estos personajes **objetivos** de esa tirada. Si un efecto lo especifica, también pueden ser objetivo de una tirada los objetos y las posiciones en el espacio.

VALORES MÍNIMOS

Cuando un efecto reduce un valor, se presupone que lo reduce a un mínimo de 0 a menos que se indique lo contrario. Una excepción digna de mención es el Número Objetivo de las tiradas, que sólo puede reducirse a un mínimo de 1.

EJEMPLOS DE USO DE ✲

Más allá de los usos narrativos tratados aquí, en la Tabla 8-1: Ejemplos de usos de ✲ (consulta la página 328) se puede encontrar una extensa lista de ejemplos de usos. Los jugadores y el DJ pueden utilizarla de forma directa o como inspiración para nuevas oportunidades.

Uso de Oportunidad

Los símbolos de **Oportunidad** (✲) son símbolos que proporcionan a los jugadores y al DJ la posibilidad de añadir un toque narrativo y efectos complementarios a las acciones que los personajes intentan llevar a cabo. Se puede gastar para añadir detalles que hagan la historia más vívida o emocionante.

Al igual que la mayoría de las herramientas de improvisación, los símbolos de ✲ pueden ser extremadamente efectivos cuando se utilizan para desarrollar detalles que ya existen en la escena. Lo único que no pueden hacer es convertir un éxito en un fracaso o viceversa, aunque puede aumentar o mitigar las consecuencias de un éxito o un fracaso, a discreción del DJ.

A la hora de utilizarlos, el jugador deberá proponer los detalles o adiciones que desee incluir con el gasto de ✲, y el DJ deberá aprobarlos o plantear una opción alternativa que encaje con la historia.

Un personaje sólo puede resolver un determinado efecto de oportunidad una vez por tirada, pero muchas oportunidades se amplían con el uso de símbolos de ✲ adicionales.

✲ COMO DESCRIPTOR

Una manera de usar ✲ es añadir un adverbio descriptivo al verbo que describe la actividad de una persona en una tirada, según el anillo que se esté utilizando:

- **✲ de Agua:** Actuar de manera eficiente, flexible o sociable.
- **✲ de Aire:** Actuar con precisión, sigilo o sutileza.
- **✲ de Fuego:** Actuar de manera creativa, temible o llamativa.
- **✲ de Tierra:** Actuar con precaución, calma o minuciosidad.
- **✲ de Vacío:** Actuar de forma instintiva, inescrutable o sagaz.

Añadir uno de estos descriptores puede cambiar significativamente la forma en que se desarrolla la acción de un personaje (la tirada) en la narrativa. El DJ debería determinar de qué forma este descriptor podría cambiar la forma en que se recibe el éxito o el fracaso del personaje, qué consecuencias tiene o qué nuevas oportunidades narrativas podría crear.

AMPLIACIÓN DE EFECTOS DE ✲

Las oportunidades descritas en esta página generalmente pueden ampliar sus efectos, resultando más eficaces si se gastan símbolos de ✲ adicionales en ellas. Para los usos de ✲ cuyos efectos específicos se describen en el texto, la ampliación se indica con un símbolo "+", y las oportunidades en las que no aparezca un símbolo "+" no pueden ampliarse.

Si el coste de una oportunidad es "✲+", el personaje puede gastar uno o más símbolos de ✲ al activar el efecto. El efecto entonces se amplía; cuantos más ✲ se gasten para activarlo, más impactante será.

Por ejemplo, si un cortesano no logra convencer a su señor de que cancele una peregrinación prevista tras un intento de asesinato, gastar ✲ de Aire para habérselo comentado con mucha sutileza podría impedir que su señor se diera cuenta de que estaba tratando de influenciarle. Alternativamente, hablar con mucha cautela con ✲ de Tierra puede convencer a su señor de que se preocupa demasiado, pero sus intenciones son buenas; tal vez el señor invite a su fiel vasallo a acompañarlo en la peregrinación, para que pueda ver lo segura que es y que se relaje un poco. En ambos casos el personaje habrá fallado de todas formas, pero su oportunidad ha añadido un giro interesante y ventajoso.

Muchos de los usos de ✲ de ejemplo (consulta la página 328) están relacionados temáticamente con estos conceptos, y los jugadores pueden utilizarlos como fuente de inspiración.

✲ COMO HERRAMIENTA NARRATIVA

La otra forma fundamental de usar ✲ es añadir un detalle narrativo que aparezca mientras el personaje lleva a cabo la tarea, una información novedosa que su personaje advierte y que puede crear nuevas e interesantes vías narrativas. El tipo de detalle que un personaje puede añadir se refiere a los siguientes temas en función del anillo:

- **✲ de Agua:** Peligros ambientales, presencia de terreno u objetos útiles, rutas de escape.
- **✲ de Aire:** Fortalezas y debilidades de las personas, emociones, pequeños detalles en objetos.
- **✲ de Fuego:** Motivaciones de personas, destellos de perspicacia, ausencias llamativas.
- **✲ de Tierra:** Recuerdos propios del personaje, historia de personas y objetos, posiciones defensivas.
- **✲ de Vacío:** Presencias sobrenaturales, destellos de premonición, pálpitos.

Uso de Conflicto

Los ideales rokuganeses afirman que los samuráis deben demostrar un decoro adecuado en todo momento, y tener siempre sus emociones bajo control, salvo en situaciones específicas. Sin embargo, los samuráis son de carne y hueso, por lo que a pesar de ello experimentan todos los retos, alegrías, frustraciones y tristezas que definen la vida humana. Este sinfín de emociones están representadas por medio del **Conflicto**.

Los jugadores son responsables de controlar la cantidad de Conflicto acumulado por sus personajes. El DJ debería llevar el control del Conflicto acumulado por los PNJ, aunque muchos de ellos utilizan reglas simplificadas (consulta la página 309).

ACUMULACIÓN DE CONFLICTO

Incluso quienes se han criado conforme a los más rigurosos preceptos de autocontrol emocional o dedican su vida a la búsqueda de la paz espiritual acaban viéndose desbordados esporádicamente por las presiones del gobierno, la vida de la corte, el amor o la guerra. En partida, el Conflicto puede provenir de muchas actividades.

Conflicto proveniente de tiradas

Hay conflicto en todas las cosas, motivo por el que tanto los ■ como los ⬠ tienen caras con resultados de ◌ ⟲. Cuando en los dados guardados se han sacado resultados de ⟲, el personaje acumula Conflicto como parte de sus esfuerzos.

Conflicto proveniente de otras fuentes

Los personajes también pueden acumular Conflicto de otras fuentes. Un personaje puede sufrir Conflicto cuando se enfrenta con sus ansiedades (consulta la página 99), cuando se enfrenta a desafíos relacionados con su ninjō (consulta la página 38) o su giri (consulta la página 39), cuando se ve afectado por una aptitud que utiliza otro personaje o cuando responde a los giros y lances que experimenta la historia. Los jugadores pueden incluso hacer que sus personajes acumulen Conflicto (o puede que lo decida el DJ) cuando tenga sentido desde el punto de vista narrativo, como, por ejemplo, en respuesta al miedo, la nostalgia, el deseo u otros estímulos emocionales intensos.

RELACIÓN ENTRE CONFLICTO Y COMPOSTURA

Todos los personajes jugadores tienen un valor de Compostura (consulta la página 36) que representa la capacidad del personaje para soportar Conflicto. A medida que los puntos de Conflicto acumulados por un personaje se vayan aproximando a su valor de Compostura se irá acercando cada vez más a un punto de inflexión emocional, momento en el que quedará Comprometido (consulta la página 30).

INTERPRETACIÓN DEL CONFLICTO

Los jugadores pueden interpretar como prefieran las emociones que sienten sus personajes a medida que acumulan Conflicto, así como la forma en que esto puede afectar el comportamiento y los gestos de sus personajes. Las emociones, tanto las que se soportan de manera estoica como las que se expresan abiertamente, son un aspecto importante de los dramas. Aunque las historias de samuráis suelen girar en torno a personajes estoicos, el estoicismo es más convincente cuando los personajes sienten algo en su interior. Incluso el hecho de aportar pequeñas descripciones de los estados emocionales actuales de sus personajes puede ayudar a los jugadores a implicarse con este aspecto. Por supuesto, no es necesario interpretar siempre el Conflicto, sino que son los jugadores quienes deben decidir cuándo resulta lo suficientemente importante o impactante.

El Conflicto acumulado a partir de tiradas puede representar frustración pasajera, alegría ante un desafío, miedo, vergüenza, rabia, pasión, esperanza, la emoción de la victoria o cualquier otro tipo de sentimientos que acentúen el estado emocional de un personaje.

HÁBITOS Y TICS NERVIOSOS

Durante la creación del personaje, el jugador determinará uno o más hábitos que indican que el personaje está sufriendo tensión.

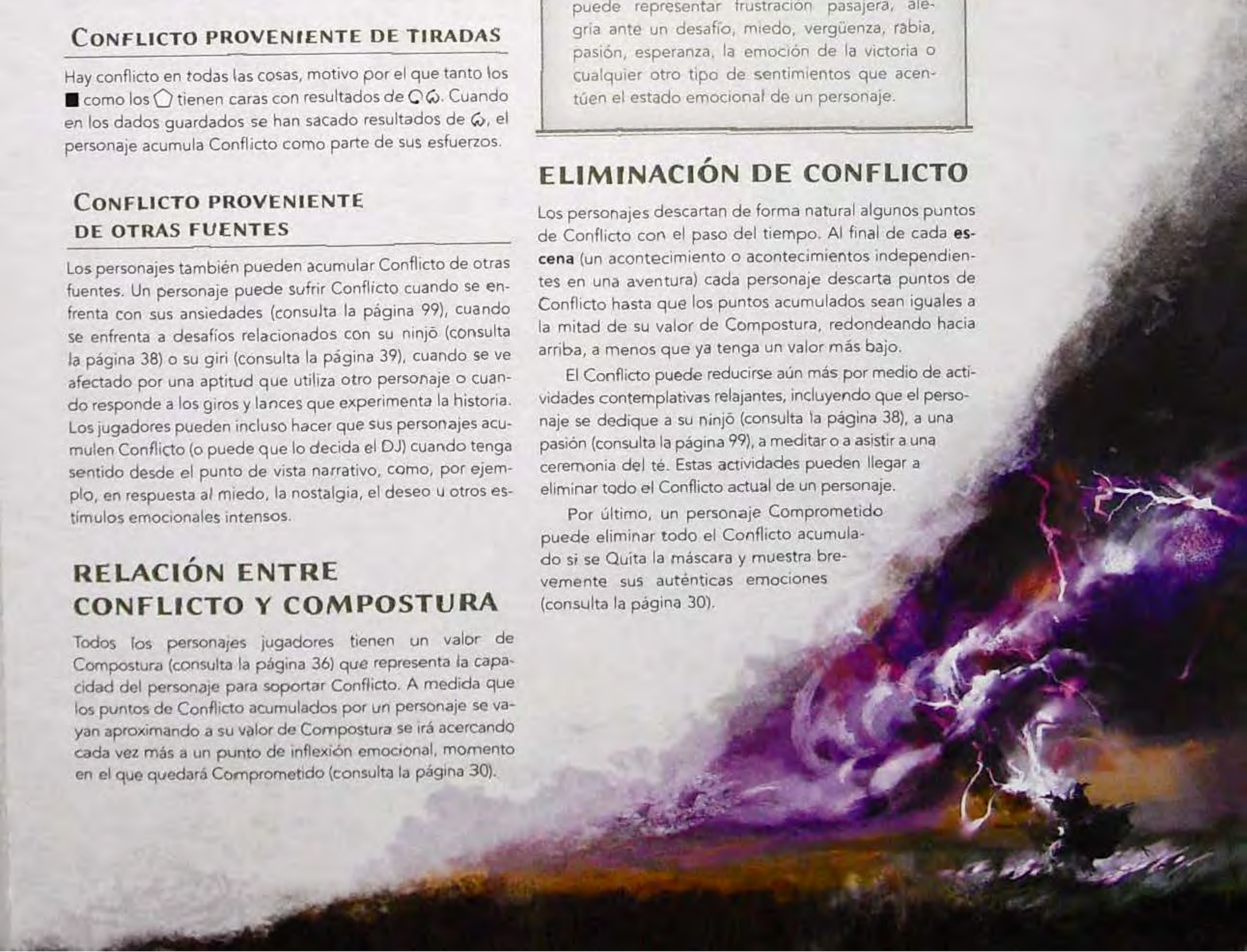
Estos son el tipo de pequeños detalles que ayudan a dotar de vida a un personaje, y los jugadores pueden usarlos para añadirlos a sus descripciones cuando sus personajes acumulen Conflicto o se Quiten la máscara.

ELIMINACIÓN DE CONFLICTO

Los personajes descartan de forma natural algunos puntos de Conflicto con el paso del tiempo. Al final de cada **escena** (un acontecimiento o acontecimientos independientes en una aventura) cada personaje descarta puntos de Conflicto hasta que los puntos acumulados sean iguales a la mitad de su valor de Compostura, redondeando hacia arriba, a menos que ya tenga un valor más bajo.

El Conflicto puede reducirse aún más por medio de actividades contemplativas relajantes, incluyendo que el personaje se dedique a su ninjō (consulta la página 38), a una pasión (consulta la página 99), a meditar o a asistir a una ceremonia del té. Estas actividades pueden llegar a eliminar todo el Conflicto actual de un personaje.

Por último, un personaje Comprometido puede eliminar todo el Conflicto acumulado si se Quita la máscara y muestra brevemente sus auténticas emociones (consulta la página 30).



Comprometido

CUANDO QUITARSE LA MÁSCARA

En tiempo estructurado, mientras un personaje esté Comprometido, puede Quitarse la máscara al principio o al final de su turno.

Aunque las particularidades varían dependiendo de la región y las tradiciones, en general la cultura rokuganesa idealiza a los samuráis que mantienen una conducta estoica. Tanto las alegrías como las penas deben aceptarse con la misma serenidad. Sin embargo, la realidad es que ningún ser humano puede mantener indefinidamente este ideal perfecto: sin una forma de desahogar sus emociones, un personaje acabará por perder la concentración, distraerse y agotarse.

QUEDAR COMPROMETIDO

Cuando el Conflicto acumulado por un personaje rebase su valor de Compostura, el tumulto de emociones acumuladas hará que el personaje quede **Comprometido**. Mientras que un personaje se encuentre Comprometido estará al límite de su capacidad emocional, por lo que su jugador debería interpretar a su personaje haciendo referencias sutiles al esfuerzo que está haciendo para reprimir sus emociones.

Efectos de quedar Comprometido

El atributo de Alerta de un personaje Comprometido se considera 1 (consulta la página 36). Además, al hacer una tirada un personaje Comprometido no puede guardar ningún dado en el que hayan salido símbolos de ⌂ (hasta un mínimo potencial de 0 dados guardados).

Recuperarse de quedar Comprometido

Un personaje deja de estar Comprometido cuando el Conflicto acumulado se reduce a un valor igual o inferior a su Compostura. Un personaje Comprometido puede descartar en cualquier momento todo el Conflicto acumulado **Quitándose la máscara**.

QUITARSE LA MÁSCARA

Una vez por escena, cuando un personaje se encuentre Comprometido, su jugador podrá decidir que el personaje se **Quite la máscara** y exprese durante un instante las verdaderas emociones que esconde bajo la apariencia de samurái perfecto que la sociedad le exige mantener. Ten en cuenta que el personaje puede permanecer Comprometido tanto tiempo como su jugador lo considere apropiado, y puede intentar encontrar otras formas de aplacar sus emociones, pero esto a menudo requiere tiempo. El acto de Quitarse la máscara proporciona a un personaje la ocasión de alcanzar una claridad emocional y franqueza inmediatas, pero se arriesga a perturbar la escena.

Quitarse la máscara supone un estallido de emociones en estado puro: furia ante una injusticia o circunstancias difíciles, alegría como resultado del éxito en una prueba compleja, júbilo ante un suceso divertido o desesperación ante un giro trágico de los acontecimientos. Es importante destacar que el jugador nunca pierde el control de su personaje al Quitarse la máscara, ya que será el propio jugador el que decida cuándo y cómo hacerlo. La forma específica en que se desarrolle debería ser apropiada a la escena en la que se produce y a las emociones que llevaron al personaje a quedar Comprometido.

Beneficios y riesgos de Quitarse la máscara

Cuando un personaje se Quita la máscara, descarta todos los puntos de Conflicto que haya acumulado. A continuación, el jugador interpreta la forma en la que su personaje pierde el control y el DJ decide las consecuencias en la narración y las reglas que pueda tener. Tanto el DJ como los jugadores pueden consultar los ejemplos de esta sección en busca de inspiración o diseñar los suyos propios para que se adapten a la escena y al personaje.

Como en cualquier situación de vulnerabilidad, Quitarse la máscara es un riesgo, pero también una oportunidad para hacer cosas que de otro modo serían inviables. Los acontecimientos importantes en la vida de un personaje giran a menudo en torno a los incidentes en los que pierde el control, aunque sea brevemente. Algunas veces, esta emoción pura puede incluso permitir al personaje saltarse las convenciones sociales para obtener una ventaja o superar sus limitaciones para alcanzar un objetivo que no podría lograr de otra manera.

También puede decir y hacer cosas que normalmente le estarían vetadas, y aunque este tipo de comportamiento puede acarrear una pérdida de Honor y Gloria (consulta la página 37 para más información sobre el Honor y la Gloria), un argumento válido planteado en un acceso de ira sigue siendo válido. El DJ deberá tener esto en cuenta para las tiradas que haga el personaje durante el resto de la escena. Un personaje que reprenda a su señor deberá sufrir las consecuencias esperadas (tal vez pierda Honor o Gloria y puede haber consecuencias de tipo narrativo), pero también puede convencer a su señor de que reconsidere una decisión insensata. Un personaje que revele su amor secreto por alguien de posición superior puede sufrir repercusiones sociales, pero también llamar la atención de esa persona, permitiéndole iniciar una relación clandestina. Un personaje que desafíe en un arrebato de furia a alguien socialmente superior puede hacer que esa persona acepte un duelo que normalmente rechazaría sin tan siquiera planteárselo, aunque, por supuesto, esto también acarrea sus propios riesgos, letales incluso. El DJ y el jugador deberán considerar los riesgos que el acto de Quitarse la máscara implica para la escena, pero también las posibilidades únicas que puede generar.

Ejemplos de formas de Quitarse la máscara

Independientemente del método que el jugador decida utilizar, Quitarse la máscara debe tener consecuencias narrativas, generalmente tanto positivas como negativas. A veces, el DJ y el jugador tendrán que ponerse de acuerdo para determinar cuál es la mejor manera de encajar el momentáneo desliz emocional en la escena.

A continuación, se presentan algunos ejemplos de cómo un personaje puede exteriorizar sus emociones internas, pero se anima a los jugadores a inventar las suyas, en función de su personalidad y de las circunstancias. Como siempre, el DJ deberá indicar al jugador las pérdidas de Honor, Gloria o Estatus que su personaje puede sufrir antes de comprometerse con una línea de actuación. Para más información acerca de los atributos sociales y cómo asumir pérdidas, consulta la página 37.

Compromiso

El personaje hace algo que contradice sus valores, juramentos o convicciones sobre el bien y el mal con el fin de lograr los resultados que busca. Quitarse la máscara de esta forma podría permitir a un personaje aceptar una solución a un problema que normalmente nunca se plantearía, pero para hacerlo deberá perder una cantidad de Honor igual a su rango de Honor (una cantidad igual a las decenas de su valor de Honor total) o más, a discreción del DJ.

Mostrar un punto débil

El personaje desvela un defecto vital en sus argumentos, defensas o posición, a menudo relacionado con una de sus desventajas. Quitarse la máscara de esta forma permitirá a otros atacar esta debilidad; el NO de la siguiente tirada efectuada por un personaje hostil (a discreción del DJ) que lo convierta en su objetivo es 1.

Desafío de honor

El personaje no puede soportar más indignidades y desafía a duelo a un antagonista de la escena (aunque no tiene necesariamente que ser a muerte). El duelo puede ser inmediato o los participantes pueden solicitar que se les conceda la oportunidad de prepararse para la batalla.

Exabrupto indecoroso

El personaje dice algo fuera de lugar o falta gravemente a la etiqueta, escandalizando a los espectadores. Quitarse la máscara de esta forma podría permitir que un personaje plantee un argumento vital que normalmente le estaría vetado al considerarse indecoroso o exteriorizar algo que la sociedad le exige que mantenga oculto, pero para ello deberá perder una cantidad de Gloria igual a su rango de Gloria (una cantidad igual a las decenas de su valor de Gloria total) o más, a discreción del DJ.

Huida aterrorizada

El personaje abandona la escena inmediatamente, sin guardar las debidas formas. Quitarse la máscara de esta manera podría permitir a un personaje huir de una derrota segura y vivir para luchar otro día, pero para huir de esta guisa de una batalla o escena en la que haya mucho en juego, normalmente deberá perder una cantidad de Honor igual a su rango de Honor, una cantidad de Gloria igual a su rango de Gloria o ambas.

Furia

El personaje no logra contener su ira y arremete contra las personas u objetos que le rodean. Quitarse la máscara de esta manera puede permitir a un personaje asestar el primer golpe a un enemigo desprevenido o dar mayor peso a una amenaza destruyendo un objeto cercano, pero para actuar con tamaña violencia en un contexto inapropiado, el personaje deberá perder una cantidad de Honor igual a su rango de Honor, de Gloria igual a su rango de Gloria, o ambas.

El personaje

Los personajes poseen una serie de atributos y capacidades mecánicas importantes que reflejan su educación, afinidades y debilidades innatas, sus conocimientos adquiridos y su entrenamiento. Estos se describen en las siguientes páginas.

LOS CINCO ANILLOS

Los cinco anillos representan la personalidad de un personaje, así como su inclinación natural hacia planteamientos específicos para resolver problemas. En lugar de reflejar exclusivamente aspectos físicos y mentales, los anillos de un personaje son ante todo una muestra de su inclinación a ver el mundo y a enfrentarse a los desafíos de formas específicas.

Al hacer una tirada con un anillo, el personaje tira tantos dados de Anillo (■) como su valor en ese anillo. En el caso de los personajes jugadores, cada anillo tendrá un valor de entre 1 y 5, aunque algunas criaturas sobrenaturales pueden llegar a tener valores superiores.

- **Nivel 1:** Se considera al personaje débil o incompetente en esta área. Es probable que solicite la ayuda de otros personajes al intentar realizar tareas utilizando el planteamiento de este anillo, o que prefiera métodos alternativos para lograr sus objetivos.
- **Nivel 2:** Se considera al personaje típico o normal en esta área. Puede acometer por sí mismo tareas utilizando el planteamiento de este anillo, pero es poco probable que llame la atención de otros personajes, para bien y para mal.
- **Nivel 3:** Se considera al personaje superior a la media en esta área. Es probable que otros personajes se fijen en él cuando utilice este planteamiento para alcanzar sus objetivos.
- **Nivel 4:** Se considera al personaje excepcional en esta área. Los demás personajes quedarán impresionados de la eficacia que demuestra en este campo.
- **Nivel 5:** Se considera al personaje legendario en esta área. A ojos de los demás, este personaje parece personificar la esencia de un planteamiento determinado.
- **Nivel 6+:** Habilidad sobrehumana, como la que poseen los oráculos o los oni poderosos. La capacidad del personaje en esta área es casi inigualable. Normalmente, los PJ no pueden alcanzar estos valores.

Agua

El anillo de Agua representa una personalidad adaptable, poderosa y perceptiva. Este planteamiento es ponderado y reversible, y el personaje se esforzará por obtener resultados sin invertir recursos excesivos ni desaprovechar oportunidades. Un personaje con un valor elevado en el anillo de Agua será de naturaleza amigable, físicamente flexible, observador y tolerante. Dependiendo de la tarea, un personaje puede utilizar un planteamiento de Agua de las siguientes maneras (los nombres de los planteamientos aparecerán en **negrita** en esta sección):

- Al crear arte, un planteamiento de Agua ayuda a un personaje a **adaptar** una obra para hacerla cumplir una nueva función transformándola, traduciendo obras artísticas y literarias a otros idiomas o medios, y reduciendo las obras a sus componentes básicos de forma que sirvan de materia prima para una nueva pieza.
- Al estudiar y aprender, un planteamiento de Agua permite a un personaje **examinar** su entorno, proporcionándole información sobre sus alrededores y las circunstancias que lo rodean. Se puede utilizar para identificar elementos dentro de un área de especialización, detectar tendencias y corrientes generalizadas o averiguar cómo funcionan las cosas en la práctica.
- A la hora de comunicarse, un planteamiento de Agua ayuda a un personaje a **encandilar** a los demás, a entablar una relación amistosa con ellos. Permite que un personaje inculque deseos y emociones en los demás, descubra sus deseos y se granjee la simpatía de la gente.
- Al combatir, un planteamiento de Agua permite al personaje **alterar** las circunstancias y el entorno para que actúen en su beneficio. Intenta encontrar el camino de menor resistencia y mayor eficacia. Aquellos que adoptan el planteamiento de Agua en batalla buscan redirigir la energía del enemigo en lugar de desperdiciar la suya.
- Al dedicarse a un negocio, el planteamiento de Agua permite a un personaje **intercambiar** recursos o mano de obra de un tipo por otro. Esto ayuda al personaje a adquirir artículos y servicios de manera eficiente y a un bajo coste.

Aire

El anillo de Aire representa una personalidad elegante, astuta y precisa. Este planteamiento es rápido o está plagado de matices: el personaje se mueve tan rápido o habla con tal sutileza que resulta muy difícil acorralarlo. Un personaje con un valor elevado en el anillo de Aire es elocuente, astuto y hábil, física y socialmente. Dependiendo de la tarea, un personaje puede utilizar un planteamiento de Aire de las siguientes maneras (los nombres de los planteamientos aparecerán en **negrita** en esta sección):

- Al crear arte, un planteamiento de Aire permite a un personaje **refinar** una obra de arte, mejorar sus matices, perfeccionar los detalles de una pieza o eliminar elementos innecesarios para mejorar la obra.
- Al estudiar y aprender, un planteamiento de Aire puede ayudar a un personaje a **analizar** la información para poder observar y comprender los detalles, detectar matices sutiles, así como desentrañar implicaciones superpuestas y significados ocultos.
- Al comunicarse, un planteamiento de Aire puede permitir a un personaje **engañar** a los demás utilizando la sutileza y la astucia para conferir a sus palabras múltiples significados u ocultar la verdad. Permite a un personaje resultar extremadamente convincente, engañar (directamente o por omisión), hablar con segundas intenciones e insinuaciones, y controlar la información ajena. Aunque no siempre es malicioso, siempre conlleva un cierto grado de manipulación.
- Al combatir, un planteamiento de Aire permite a un personaje **amagar**, utilizar su precisión y agilidad para aprovechar los fallos en los ataques y defensas de su enemigo. Se centra en mantener el control sobre su cuerpo en todo momento. En lugar de tratar de acabar de frente con el enemigo, busca oportunidades para destacarse u obtener una ventaja que exija un posicionamiento y una sincronización precisos.
- Al dedicarse a un negocio, un planteamiento de Aire permite a un personaje **estafar** a los demás, obteniendo algo a cambio de nada. Permite a un personaje inflar los precios de los artículos que vende, convencer a otras personas para que le confíen recursos y robar.

Fuego

El anillo de Fuego representa una personalidad fiera, directa e inventiva. Este planteamiento es explosivo e intenso, y el personaje trata de obtener resultados sin importar el precio que le cueste a sí mismo o a los demás. Un personaje con un valor elevado en el anillo de Fuego probablemente será apasionado, curioso, físicamente fuerte, ocasionalmente brusco y aprenderá con rapidez. Dependiendo de la tarea, un personaje puede utilizar un planteamiento de Fuego de las siguientes maneras (los nombres de los planteamientos aparecerán en **negrita** en esta sección):

- Al crear arte, un planteamiento de Fuego permite a un personaje **inventar** cosas nuevas bosquejando y creando obras totalmente inéditas y convertir materias primas en obras de arte originales.
- Al estudiar y aprender, un planteamiento de Fuego permite a un personaje **teorizar** sobre el tema, abordando el problema de forma creativa y enérgica para encontrar soluciones que nadie ha considerado antes. Permite a un personaje extrapolar cómo podrían ser las cosas en el presente y en el futuro, relacionar elementos entre sí e identificar lagunas en un argumento, una idea o un entorno.
- Al comunicarse, un planteamiento de Fuego permite a un personaje **incitar** a otros, apelando más a sus emociones y deseos presentes que a su lógica. El planteamiento de Fuego también puede utilizarse para inducir a otros a actuar de acuerdo con esas emociones y deseos pese a escollos manifiestos o miedos justificados.
- Al combatir, un planteamiento de Fuego confía en un arranque de potencia, velocidad o agilidad para **abrumar** a la oposición con un solo golpe. Estas tácticas son demostraciones de fuerza agresivas y desmesuradas que aplastan las defensas e infunden terror entre los espectadores. Se puede ver el planteamiento de Fuego en el estallido de adrenalina que impulsa a luchar o huir, en el *Kiai* de un movimiento de ataque de artes marciales o en los gritos de batalla de una horda de bersérkers Matsu.
- Al dedicarse a un negocio, el planteamiento de Fuego permite a un personaje **idear** y desarrollar nuevas tecnologías y métodos, crear nuevos productos y servicios y obtener recursos de nuevas maneras.

Tierra

El anillo de Tierra representa la aptitud de un personaje para abordar los problemas de manera firme, minuciosa y fundamentada. Este planteamiento es cauteloso y reflexivo, y el personaje tratará de lograr resultados sin sufrir pérdidas ni correr riesgos innecesarios. Un personaje con un valor elevado en el anillo de Tierra probablemente será de físico resistente, mente robusta y personalidad fiable. Dependiendo de la tarea, un personaje puede utilizar un planteamiento de Tierra de las siguientes maneras (los nombres de los planteamientos aparecerán en **negrita** en esta sección):

- Al crear arte, un planteamiento de Tierra permite a un personaje **restaurar** objetos dañados. Este planteamiento regula la capacidad del personaje para reparar objetos y realizar tareas de mantenimiento. También abarca tareas relacionadas, como el archivado y el almacenamiento.
- Al estudiar y aprender, un planteamiento de Tierra permite a un personaje **recordar** información de memoria. Un planteamiento de Tierra no es útil para realizar saltos de intuición o lógica, sino que es necesario para crear una base sólida de hechos y factores conocidos sobre los que elaborar conclusiones.
- Al comunicarse, un planteamiento de Tierra ayuda a un personaje a **razonar** con otras personas, a hacerlas pensar de forma racional, a dejar de lado sus emociones y a recordar sus deberes y responsabilidades. También se utiliza para la enseñanza, para mantener la disciplina entre los subordinados y para imponer el orden.
- Al combatir, un planteamiento de Tierra permite a un personaje **resistir** los ataques hasta el momento perfecto para contraatacar. Es posible llevar a cabo cualquier tarea si se tiene suficiente tenacidad. Un planteamiento de Tierra para una tarea marcial es a menudo cauteloso, moviéndose lentamente para evitar los obstáculos o el cansancio.
- Al dedicarse a un negocio, un planteamiento de Tierra permite a un personaje **producir** lo que necesita por medio del trabajo físico. También puede permitir a un personaje obtener recursos de su entorno, crear un inventario, gestionar bienes y almacenarlos de forma segura.

Vacío

El anillo de Vacío representa una personalidad centrada e inquebrantable, aunque también puede representar un "estado de fluidez". Al liberarse del sufrimiento inherente a sus deseos egoístas, el samurái es capaz de trascender sus limitaciones terrenales. Es el planteamiento de la iluminación, que acepta la naturaleza de todos los elementos a la vez sin permitir que predomine ninguno de ellos. Un personaje con un valor elevado en el anillo de Vacío probablemente será espiritualmente sensible, sabio e introspectivo. Dependiendo de la tarea, un personaje puede utilizar un planteamiento de Vacío de las siguientes maneras (los nombres de los planteamientos aparecerán en **negrita** en esta sección):

- Al crear arte, un planteamiento de Vacío permite a un personaje **sintonizar** con una obra, comprender su finalidad, saber por qué la obra ha aparecido ante ellos y sentir sus cualidades sobrenaturales, si es que las tiene.
- Al estudiar y aprender, un planteamiento de Vacío permite a un personaje **percibir** alteraciones en su entorno que serían imperceptibles para la mayoría. Esto representa el "sexto sentido" de un personaje, que le proporciona corazonadas sobre los fenómenos sobrenaturales e incluso sobre acontecimientos futuros.
- Al comunicarse, un planteamiento de Vacío permite a un personaje **iluminar** a los demás, desafiar sus creencias fundamentales y hacer que vuelvan a sopesar sus decisiones y acciones. Se puede utilizar para hacer que otros reconsideren sus deseos o para librarlos de estados emocionales poderosos o de la manipulación mística.
- Al combatir, un planteamiento de Vacío permite a un personaje **sacrificar** sus defensas, su seguridad, o incluso sufrir daño físico de forma intencionada para lograr sus objetivos. El personaje se mueve por instinto, en sintonía con el ritmo del cosmos. Sin la dirección de ningún pensamiento consciente, hace lo que sea necesario para triunfar, sin importar el precio.
- Al dedicarse a un negocio, el planteamiento de Vacío permite a un personaje **subsistir**, vivir en armonía con el medio que le rodea y encontrar formas de aprovechar los recursos con frugalidad sin perturbar su entorno.

NIVELES DE HABILIDAD

Las habilidades representan el entrenamiento de un personaje en un campo específico. Al hacer una tirada con una habilidad, el personaje tira un número de dados de Habilidad (⬠) igual al número de niveles que posea en la misma. En el caso de los personajes jugadores, cada habilidad tendrá un nivel de entre 0 y 5, aunque algunas criaturas sobrenaturales pueden llegar a tener valores superiores.

- **Nivel 0:** Esto representa una carencia de entrenamiento formal. El personaje tiene solamente un entendimiento superficial basado en una experiencia directa limitada.
- **Nivel 1:** Representa el nivel de principiante o aficionado. El personaje ha dado sus primeros pasos en el aprendizaje formal del tema y ha asimilado los elementos rudimentarios de su estudio.
- **Nivel 2:** Representa el nivel de estudio del aprendiz o iniciado. El personaje ha comenzado a internarse en los aspectos más profundos de su arte.
- **Nivel 3:** Esto representa un entrenamiento profesional. El personaje tiene suficiente entendimiento teórico y experiencia práctica para poder salir al mundo y usar su habilidad para ganarse la vida o servir a su señor.
- **Nivel 4:** Representa el nivel avanzado de estudios. Se puede solicitar al personaje que invente nuevos subcampos dentro de su área de especialización o que entrene a otros en la materia. Es posible que se le pida que instruya a alumnos de menor rango dentro de su dōjō o que su señor le asigne responsabilidades de supervisión.
- **Nivel 5:** Esto representa lo que se considera la maestría de una habilidad dada, aunque en realidad es sólo el comienzo de esta. El personaje puede convertirse en un profesor solicitado o en un campeón de su campo específico. Y, sin embargo, siempre existen mayores misterios, que deben ser investigados para la asimilación de técnicas secretas, la iluminación personal y una mayor comprensión del mundo en general.
- **Nivel 6+:** Los niveles superiores a 5 representan lo que los seres humanos llaman iluminación en un determinado campo, o un grado de conocimiento sobrenatural que excede las limitaciones humanas. Los kami poderosos, los dragones elementales, los oni y otros seres de gran sabiduría y experiencia pueden poseer habilidades de nivel 6 o superior. Los personajes jugadores normalmente no pueden desarrollar sus habilidades hasta este punto con puntos de experiencia, pero pueden ser capaces de alcanzarlos por medios extraordinarios.

MIYAMOTO MUSASHI HABLA SOBRE LA MAESTRÍA

La Leyenda de los Cinco Anillos le debe mucho a los escritos del personaje histórico Miyamoto Musashi, un famoso maestro de esgrima japonés. *El Libro de los Cinco Anillos* (c. 1645) es su manual marcial y filosófico, y expone sus reflexiones sobre la lucha y cómo ésta se aplica a la vida en general.

Curiosamente, Musashi no escribió su libro hasta décadas después de su legendaria carrera como duelista. Además, reflexionando sobre su éxito en la juventud, afirma que no alcanzó la verdad subyacente de las artes marciales hasta bien entrada su vida, décadas después de su último duelo conocido. A pesar de haber alcanzado la cúspide de su habilidad de combate al principio de su carrera, sintió que su comprensión de las artes marciales, y por extensión, de todas las demás artes que aprendió, resultó incompleta hasta que no dedicó otros veinte años a estudiar y reflexionar.

En este juego, alcanzar el nivel 5 en una habilidad equivale al punto culminante que Musashi alcanzara como duelista practicante en su juventud. Es un logro increíble, pero no refleja todavía la plena comprensión del arte o las implicaciones del concepto de maestría. Para alcanzar su máximo potencial, un personaje no sólo debe desarrollar sus habilidades y anillos, sino también llegar a comprenderse a sí mismo y asumir su lugar en el mundo.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Las ventajas y desventajas son peculiaridades intrínsecas del cuerpo, la mente, la personalidad o el espíritu de un personaje. Todos los personajes reciben varias durante el proceso de creación, pero también pueden adquirir más en partida como resultado de eventos narrativos o por ciertas circunstancias (como, por ejemplo, por sufrir **Impactos críticos** especialmente graves, tal y como se describe en la página 269). Cada ventaja y desventaja se asigna al anillo específico para el que resulte apropiado con mayor frecuencia. Las categorías más comunes de ventajas y desventajas son las distinciones, las pasiones, las adversidades y las ansiedades, y todos los personajes recibirán al menos una de cada durante el proceso de creación del personaje.

Para más información, consulta **Ventajas y desventajas**, en la página 99.

"TÚ" EL JUGADOR Y "TÚ" EL PERSONAJE

Las capacidades de los personajes, como las ventajas y las técnicas, se escriben en segunda persona para mayor claridad.

Como jugador, tú decides por tu personaje, que es quien hace lo que se describe en la capacidad dentro de la ficción del juego.

REDONDEO

Siempre que el resultado de una fórmula sea una fracción, se deberá redondear hacia arriba hasta el número entero más cercano.

ATRIBUTOS

Los **atributos** son valores numéricos que vienen determinados por los anillos de un personaje y otras decisiones que se toman durante la creación del personaje, y que pueden modificarse a lo largo de una partida.

AGUANTE

El **Aguante** representa la resistencia física de un personaje y su voluntad para seguir combatiendo a pesar de la fatiga. El valor de Aguante de un personaje es igual a **la suma de los valores del personaje en los anillos de Tierra y Fuego, multiplicada por 2**.

COMPOSTURA

La **Compostura** representa la capacidad de un personaje de sufrir tensión mental y emocional sin perder el control. Cuando un personaje haya acumulado una cantidad de puntos de Conflicto superior a su valor de Compostura quedará en estado Comprometido y podría tener que Quitarse la máscara, tal y como se describe en la página 30. El valor de Compostura de un personaje es igual a **la suma de sus valores en los anillos de Tierra y Agua, multiplicada por 2**.

CONCENTRACIÓN

La **Concentración** representa la velocidad con la que un personaje reacciona ante las amenazas. Este atributo a menudo se tiene en cuenta a la hora de determinar qué personaje actúa primero en una escena estructurada haciendo una tirada de Iniciativa (consulta la página 256 para más información acerca de las tiradas de Iniciativa). La Concentración de un personaje es igual a **la suma de los valores de sus anillos de Aire y Fuego**.

ALERTA

El valor de **Alerta** representa la cautela de un personaje y su habilidad para percibir amenazas en todos los ámbitos. El valor de Alerta de un personaje establece el Número Objetivo para sorprenderlo con la guardia baja, así como el NO para engañarlo, confundirlo o utilizar la retórica para manipularlo cuando no esté activamente estudiando a los demás. El valor de Alerta de un personaje es igual a **la suma de sus valores en los anillos de Aire y Agua, dividida entre 2**.

LA RESOLUCIÓN DE UN HÉROE

En las historias de samuráis, la voluntad es a menudo un factor decisivo en los momentos cruciales. Los puntos de Vacío son un recurso que permite a los personajes inclinar la balanza a su favor, aprovechando la fuerza de su personalidad para perseverar en situaciones que parecen desesperadas.

PUNTOS DE VACÍO

Los **puntos de Vacío** son un recurso que los personajes pueden gastar para superar sus límites normales, hacer un esfuerzo adicional o activar ciertas capacidades especiales. Un personaje comienza la partida con un número de puntos de Vacío igual a la mitad de su anillo de Vacío, redondeado hacia arriba, y puede acumular un número máximo de puntos de Vacío igual al valor de su anillo de Vacío. Si los puntos de Vacío actuales de un personaje son iguales a su anillo de Vacío, no podrá ganar más puntos de Vacío.

Gastar puntos de Vacío

Cuando un personaje gaste un punto de Vacío para activar un efecto, se anima al jugador a que aproveche la ocasión para explicar brevemente el motivo por el que el personaje decide hacerlo en ese momento y qué partes de sus creencias y motivaciones fundamentales influyen en su decisión.

Los puntos de Vacío se pueden gastar de varias maneras, tal como se describe a continuación:

- **Aprovechar la oportunidad:** Un samurái debe saber el momento adecuado para actuar, pero a veces hasta la mano del destino necesita un pequeño empujón en forma de una acción audaz. Cuando hagas una tirada, en el **Paso 3: Preparar la reserva de dados**, un personaje puede gastar un punto de Vacío para tirar un dado de Anillo adicional (■) y guardar un dado adicional de cualquier tipo durante el **Paso 5: Elegir los dados guardados**.
- **Parada destructiva:** A veces, cuando un samurái se enfrenta a la muerte debe aceptar pérdidas terribles para sobrevivir. Cuando un personaje intente sobrevivir a un impacto crítico, puede gastar un punto de Vacío para interceptar el ataque con su arma de forma espectacular e incrementar sus posibilidades de supervivencia, arriesgándose a sacrificar el arma en el proceso tal y como se describe en la página 270.
- **Técnicas y otras capacidades:** Algunas técnicas y otras capacidades precisan el gasto de un punto de Vacío para su activación.

Obtener puntos de Vacío

Los puntos de Vacío se obtienen enfrentándose a la adversidad, porque sin esfuerzo no puede haber triunfo. Los personajes pueden ganar puntos de Vacío de varias maneras, la mayoría de las cuales representan momentos en los que el personaje se enfrenta a la adversidad y se crece ante ella. A continuación se incluyen algunos ejemplos comunes:

- Después de fallar una tirada en la que se resolvió una de sus adversidades (consulta **Resolver ventajas y desventajas**, en la página 24).
- Una vez por escena, después de que una de las ansiedades del personaje le haga acumular Conflicto (consulta **Resolver ventajas y desventajas**, en la página 24).
- Después de decidir verse afectado por una complicación que el DJ (o el jugador que controle al PJ) presentó en la escena (consulta la página 39).
- Después de que el DJ oculte el NO de una tirada a los jugadores (consulta **Cuándo revelar u ocultar el NO**, en la página 297).

HONOR, GLORIA Y ESTATUS

Las historias de samuráis se centran tanto en los conflictos internos de los personajes como en los externos. Mientras que los enemigos y desafíos externos impulsan con frecuencia la trama, la principal contienda de un samurái a menudo se libra en su propio corazón.

En el juego de rol de La Leyenda de los Cinco Anillos, los personajes tienen tres **atributos sociales** (Honor, Gloria y Estatus) para ayudar a los jugadores a sopesar las fuerzas sociales que tensan la existencia del samurái de forma constante.

Valor y rango

Los atributos de Honor, Gloria y Estatus de un personaje tienen un valor de entre 0 y 100. Cuando un efecto necesite el **rango** de Honor, Gloria o Estatus de un personaje, utiliza el valor de decenas del atributo correspondiente (o 10, si el valor es 100).

Shosuro Makoto tiene un valor de Honor de 28. Así, su rango de Honor es 2. Tiene un valor de Gloria de 31, por lo que su rango de Gloria es 3.

Incrementar los atributos sociales

Estos tres atributos pueden aumentar a lo largo de la vida de un personaje, normalmente mediante recompensas de Honor, Gloria o Estatus por parte del DJ. Consulta la sección a partir de la página 300 para ver recomendaciones sobre cómo incrementar los atributos sociales.

Reducir los atributos sociales

Estos tres atributos también pueden disminuir durante la vida de un personaje. En lugar de que esto quede a decisión del DJ, siempre que se produzca una reducción de un atributo social será porque el jugador ha decidido **perderlo** o **arriesgarlo** para lograr algún objetivo que el personaje desea, o porque su jugador cree que es apropiado desde el punto de vista narrativo.

La reducción de cualquiera de estos atributos debería ser una elección consciente por parte del jugador, no una penalización impuesta por el DJ.

Perder atributos sociales

Para realizar un acto deshonroso, ignominioso o sacrílego, un personaje debe perder una cierta cantidad de Honor, Gloria o Estatus, lo que refleja el hecho de que el personaje está haciendo caso omiso del código del Bushidō deliberadamente, menoscabando su reputación o abandonando su responsabilidad o poder político. El DJ deberá informar del número de puntos de Honor, Gloria o Estatus que el personaje perderá antes de que se lleve a cabo la acción propuesta, para así brindarle al jugador la oportunidad de que su personaje se desdiga de una línea de actuación antes de llevarla a cabo, aunque para ello sea necesario "rebobinar" la escena unos segundos.

En caso de que el jugador asuma esta pérdida, reducirá el Honor, la Gloria o el Estatus de su personaje en el número de puntos requerido, hasta un mínimo de 0. Una vez hecho esto, el personaje lleva a cabo la acción.

Arriesgar atributos sociales

A veces, lo único que puede arriesgar un personaje es su Honor, su Gloria o su Estatus, y tendrá que asumir el riesgo y esperar que la situación se decante a su favor. En estos casos, el personaje arriesga un atributo social en un acontecimiento, como jurar proteger a alguien, jactarse de una acción futura o asumir una posición arriesgada en una maniobra. Esto demuestra a los demás que habla en serio y puede contribuir a ganarse el apoyo o la confianza de la gente cuando, de otro modo, sería imposible convencerlos.

Si un jugador decide arriesgar un atributo social de su personaje en algo, él y el DJ deberán apuntar la cantidad arriesgada y las condiciones bajo las cuales el personaje pierde su apuesta. Si se cumple la condición por cualquier motivo, el atributo disminuye en la cantidad arriesgada.

PERDER Y ARRIESGAR ATRIBUTOS POR DEBAJO DE 0

Un personaje cuyo atributo sea inferior a la cantidad que necesitaría perder puede, aun así, llevar a cabo la acción en cuestión. Los personajes con Honor, Gloria o Estatus 0 pueden perder todo lo que deseen: ¡su fe en el Bushidō, su reputación o su posición social no pueden caer más bajo!

Sin embargo, un personaje no puede arriesgar Honor, Gloria o Estatus que no tenga.

Honor

El **Honor** indica la dedicación de un personaje al concepto del Bushidō y su creencia de que está defendiendo los valores que representa.

El Honor se incrementa cuando un personaje toma una decisión difícil en nombre del Bushidō, y disminuye cuando un personaje actúa en oposición a estos valores, pierde la fe en su código o arriesga su Honor en un juramento que luego quebranta. Un atributo de Honor alto o bajo tiene como resultado que un personaje adquiera ventajas de tipo virtud o desventajas de tipo defecto (consulta la **Tabla 7-2: Puntuaciones de Honor**, en la página 302).

Gloria

La **Gloria** indica el punto de vista de la sociedad acerca del éxito de un personaje en la función que se le ha encomendado. Para un samurái, esto refleja la reputación que se ha ganado como agente eficaz de su señor, así como también la opinión general acerca de su grado de respeto al Bushidō.

La Gloria se incrementa como consecuencia de las acciones heroicas de un personaje, y disminuye cuando un personaje menosprecia el Bushidō, deja que su reputación se resienta, o la arriesga en una afirmación jactanciosa que no cumple. Un atributo de Gloria alto o bajo tiene como resultado que un personaje adquiera ventajas de tipo fama o desventajas de tipo infamia (consulta la **Tabla 7-3: Puntuaciones de Gloria**, en la página 304).

CONSEJOS PARA EL DJ SOBRE ATRIBUTOS SOCIALES

El Capítulo 7: El director de juego incluye consejos para el DJ sobre cómo utilizar atributos sociales en partida.

Si el Honor o la Gloria de un personaje aumenta por encima de 64 o desciende por debajo de 30, comenzará a acumular ventajas o desventajas tal y como se indica en las tablas de esa sección.

Estatus

El **Estatus** es un atributo que refleja la posición social de un personaje y que se basa tanto en la influencia política como en el imperativo del Orden Celestial. Este atributo no varía con frecuencia; primordialmente lo suele utilizar el DJ para comparar la posición social de los PJ con los diferentes PNJ, aunque los PJ también lo pueden emplear para decidir la etiqueta apropiada a la hora de interactuar con un PNJ (consulta la **Tabla 7-4: Puntuaciones de Estatus**, en la página 305).

NINJŌ (DESEO) Y GIRI (DEBER)

Todos los personajes tienen dos factores principales de motivación: su ninjō y su giri. Éstos se eligen en el momento de la creación del personaje y son herramientas que ayudan a conformar el desarrollo de la historia del personaje. Tanto el DJ como los jugadores pueden recurrir al ninjō y el giri de los personajes (y a los conflictos inherentes que surgen entre ambos) para introducir complicaciones en la historia.

Ninjō

Cada personaje tiene un **ninjō** ("sentimientos humanos"), que representa un deseo personal, un ideal o una pregunta que resulta esencial para el personaje. Cuando un jugador escoge un ninjō, está eligiendo la razón por la cual se pondrá a prueba el honor de su personaje a lo largo de la historia, aquello que podría hacerle abandonar los ideales del Bushidō o sus obligaciones para con su señor, su clan y su emperador.

Los problemas que el ninjō puede causar durante la campaña deberían ser aquellos problemas a los que el jugador quiere que el personaje se enfrente (aunque el personaje no lo desee), y tendrán la oportunidad de presentarlos en la vida de su personaje.

EJEMPLOS DE NINJŌ

- Crear un futuro con (o para) la persona que amas
- Convertirte en el mayor duelista del Imperio
- Asegurar el futuro de un grupo pequeño
- Crear una obra de arte que se gane alabanzas eternas
- Vengarte de un enemigo poderoso por la muerte de un ser querido
- Proteger a un grupo de un enemigo en particular
- Fundar una nueva escuela
- Descubrir secretos perdidos vitales para combatir a un enemigo específico
- Descubrir tu verdadero parentesco
- Alcanzar un puesto determinado dentro de tu clan
- Convertirte en el capitán de un barco

Cómo elegir un ninjō

En esencia, un ninjō es un deseo o una pregunta personal, y los jugadores decidirán cuál es durante la **Pregunta 6** de la creación de personajes (consulta la página 90). Un ninjō puede ser amplio ("acumular conocimiento esotérico acerca de los espíritus") o específico ("vengarse de la persona que asesinó a mi maestro"), pero debería ser algo a lo que el PJ se enfrentará en el contexto de la campaña. Además, debería ser lo suficientemente concreto como para que el jugador tenga claro cómo interactuar con él, incluso cuando el DJ no le proporcione ganchos específicos para la trama. Aunque no esté presente todo el tiempo, si un jugador no tiene claro cómo perseguir su ninjō en partida a lo largo de varias sesiones de juego, debería hablarlo con el DJ y elegir un nuevo ninjō con el que se identifique mejor.

El ninjō y el Conflicto

Siempre es difícil actuar en contra de los sentimientos personales, incluso cuando se siguen las órdenes de un superior o se sigue un código inflexible. Cuando un jugador desee que su personaje actúe en oposición a su ninjō, deberá recibir 3 puntos de Conflicto, o más a discreción del jugador.

Si esto representa un sacrificio significativo por parte del personaje, dejar de lado su ninjō por razones honorables también puede tener como resultado una ganancia de Honor, tal y como se describe en **Incrementar los atributos sociales**, en la página 37.

DESEOS IMPOSIBLES

Puede que no sea posible resolver algunos ninjō especialmente existenciales, al menos no en una sola vida, y esto es aceptable siempre y cuando el personaje tenga un camino claro para tratar de cumplir esa meta inalcanzable.

Sin embargo, el ninjō también puede ser una fuente de paz para un personaje. Después de que un personaje pasa un período de inactividad o una escena narrativa (consulta la página 247) dedicado a su ninjō, descarta todos los puntos de Conflicto.

Resolver un ninjō

Las emociones son algo vivo, y por eso los ninjō no son inmutables. Un ninjō puede evolucionar a medida que el personaje se va desarrollando conforme avanza la historia. Si un personaje llega alguna vez a tener un momento de verdadera clarividencia relacionado con su ninjō mediante los acontecimientos de la historia (ya sea descartándolo, aceptándolo en su totalidad o reinventándolo), la experiencia debería cambiarlo. Si la creencia del personaje en el código del Bushidō se ve reforzada o socavada, su atributo de Honor podría aumentar o disminuir en consecuencia.

Después de resolver el ninjō de un personaje, su jugador deberá hablar con el DJ y decidir cuál será el nuevo ninjō del personaje, probablemente resultante de los acontecimientos que resolvieron el antiguo. Como alternativa, el jugador puede decidir que este es un buen punto final para el arco narrativo del personaje y decida retirarlo y crear uno nuevo. Por supuesto, sacar a un héroe de su merecido retiro es un recurso clásico, y los jugadores pueden utilizar las circunstancias y los giros de la trama para ofrecer una nueva razón por la que luchar incluso a los héroes más venerables.

Giri

Todos los personajes tienen un **giri** ("deber jurado"), que representa la forma en que sirven a su señor. Este es el tema o motivo por el que el jugador desea ver a su samurái crecer y sucumbir durante la campaña.

Un jugador debería tener en cuenta las formas en las que su giri puede entrar en conflicto de forma ocasional con el ninjō de su personaje, ya que el conflicto entre los sentimientos personales y el deber es un tema recurrente en los relatos de samuráis. Al crear cierta fricción entre los dos, un jugador puede ayudar a aumentar la carga dramática de la historia de su personaje. No todos los conflictos entre ninjō y giri tienen que conducir a una gran tragedia, pero las dos motivaciones deberían ser ocasionalmente contradictorias.

Cómo elegir un giri

En las historias de samuráis la tensión suele surgir cuando un samurái noble debe elegir entre las órdenes de un señor imperfecto y sus ideales personales, o bien a causa de un deseo interior que no puede satisfacer en el cumplimiento de su deber, aunque el deber en sí mismo no sea injusto. A veces, un samurái es capaz de sortear estos dos peligros; otras veces la situación termina con su muerte en batalla o incluso en un seppuku, de forma que el samurái puede resolver los dos problemas inabordables.

Así, en muchas campañas, el giri de un personaje debería girar en torno al cumplimiento de las órdenes directas emitidas por su señor. Estas órdenes pueden ser generales ("ganar gloria para el Clan del León en el campo de batalla, donde quiera que estés") o específicas ("proteger a Kakita Asami como su yōjimbō"), pero deben ser lo suficientemente alcanzables y concretas como para que el jugador sepa cómo tratar de cumplirlas en un momento dado, incluso cuando el DJ no le proporcione ganchos específicos. Si un jugador no está seguro de cómo enfocar el giri de su personaje, deberá hablarlo con el DJ y elegir un giri nuevo cuyo cumplimiento pueda acometer de forma más directa.

Resolver un giri

El giri puede cambiar tal como ocurre con el ninjō, aunque generalmente lo hace en función de los logros narrativos del personaje o de las necesidades de su señor. Si un personaje tiene éxito en la tarea que se le ha asignado y recibe por ello el reconocimiento de su señor en la historia, es probable que el personaje aumente su Gloria de forma considerable (usualmente 10 o más) cuando su señor le reconozca sus logros.

Si un jugador decide que su personaje ha fracasado definitivamente en su giri, o ha decidido que su personaje va a abandonarlo por completo, el personaje deberá perder una cantidad de Gloria determinada por el DJ (usualmente 10 o más). Suponiendo que su daimyō lo acepte o acceda a su petición de un nuevo deber, el daimyō debería asignarle un nuevo giri (elegido entre el jugador y el DJ).

COMPLICACIONES

El ninjō, el giri, y la fricción que puede surgir entre los dos proporcionan por sí solos muchas posibilidades de interpretación. Los jugadores deberían tener en cuenta el ninjō y el giri de sus personajes a la hora de tomar decisiones, y el DJ debería tenerlos en cuenta a la hora de planificar los arcos argumentales. Las **complicaciones** proporcionan un vehículo adicional, ligeramente más definido, para que el DJ y los jugadores puedan utilizar estas motivaciones de personaje en partida.

Una complicación es un ligero giro narrativo o un momento fugaz resultante del ninjō y/o giri de uno o más personajes. El DJ puede introducir una complicación en cualquier momento. Desde el punto de vista narrativo, las complicaciones pueden ser relativamente leves o muy melodramáticas, dependiendo del tono de la historia. Algunos ejemplos de complicaciones podrían ser:

- Recibir una carta de un ser querido al que el personaje no ha visto en mucho tiempo.
- Darse cuenta de que un enemigo enmascarado es en realidad el hermano desaparecido del personaje.
- Encontrarse con el embriagador aroma de un perfume que llevaba a menudo el amigo fallecido del personaje.
- Coincidir con el amante secreto de un personaje en un lugar donde no puedan darse por enterados de la presencia del otro.
- Tropezarse con un recordatorio obvio del juramento incumplido de llevar a un enemigo del clan ante la justicia.
- Percatarse de la oportunidad de cumplir el deseo o el deber de un personaje, a costa de la meta actual del grupo.
- Encontrarse con la oportunidad de tratar de cumplir el ninjō o el giri de un personaje, pero no ambos.

Un jugador también puede proponer una complicación para su personaje, en cuyo caso el DJ deberá considerarla, y luego ponerla en práctica si tiene sentido y no interrumpe en exceso el desarrollo de la historia. Si una complicación no encaja en una escena determinada pero el DJ quiere usarla más adelante, puede pedirle al jugador que la apunte y se la entregue para emplearla más tarde.

Independientemente de quién la presente, cada personaje sólo puede tener una complicación por sesión de juego, aunque el ninjō y el giri de un personaje pueden causar problemas siempre que el DJ y el jugador lo consideren oportuno.

Resolver una complicación

Cuando el DJ presente una complicación para un personaje, el jugador elige una de las siguientes opciones: el personaje la acepta estoicamente, en cuyo caso no habrá efecto más allá de los resultados narrativos de la complicación, o se sentirá profundamente conmovido por el hecho, en cuyo caso acumulará 3 puntos de Conflicto y ganará 1 punto de Vacío.

SIN UN SEÑOR AL QUE SERVIR

Si el personaje no tiene un señor al que servir a causa de los acontecimientos de la historia, su giri podría convertirse en encontrar un nuevo señor al que servir, o podría ser cumplir la última orden de su señor.

EJEMPLOS DE GIRI

Restablecer la reputación del dōjō de tu maestro

Inventar una nueva arma que proporcionará ventaja a tu clan

Proteger a tu señor (o a otra persona que aparezca en la campaña)

Capturar una región determinada en manos de un clan enemigo

Convencer a un líder poderoso para que se una a tu señor

Negociar un acuerdo comercial con un aliado importante

Recopilar información y usarla para derrocar a una facción enemiga

Guardar un secreto específico de tu señor para que no se haga público

Mantener la reputación o prosperidad de un santuario específico

Ocuparte de las necesidades de un kami concreto

Recuperar un conjunto de reliquias sagradas para tu clan

Asesinar a miembros específicos de una facción enemiga

CAPÍTULO

2

Creación de personajes

El proceso de creación de un personaje para el juego de rol de *La Leyenda de los Cinco Anillos* no sólo proporciona un conjunto de valores numéricos, sino que también ayuda a asentar firmemente al personaje dentro del mundo de juego. El aspecto más importante de la creación de un personaje no son las reglas que representan sus capacidades, sino su personalidad, su historia y sus ambiciones. A pesar de las limitaciones que el código del Bushidō impone en sus vidas, los samuráis no son guerreros desapasionados. Son seres humanos de carne y hueso con un entusiasmo increíble por la vida, pero de quienes al mismo tiempo se espera que sientan una paz absoluta ante la perspectiva de la muerte, y esta contradicción puede ser difícil de aceptar. Se enfrentarán con ansiedades, pasiones, miedos y sueños. Al crear un personaje desde el punto de vista de las reglas, es importante tener en cuenta y comprender la identidad de esta persona, sus deseos, sus ideales y la lucha interior que experimentará cuando estos entren en conflicto.

El juego de las veinte preguntas

El juego de rol de *La Leyenda de los Cinco Anillos* lleva utilizando el Juego de las veinte preguntas para ayudar a los jugadores a crear el trasfondo y la personalidad de sus personajes desde la publicación de su primera edición en 1997. Este juego te anima a ti, el jugador, a plantearte una serie de preguntas clave acerca de tu personaje: ¿Qué tipo de personaje quieres interpretar? ¿Cómo es su historia? ¿Cuáles son sus objetivos? ¿Qué es lo que más le importa en el mundo?

Estas preguntas también se utilizan para establecer los valores de las características de juego de tu personaje. A medida que respondas a las preguntas, se te indicará que vayas apuntando incrementos de anillos y habilidades, además de otros valores estáticos que aplicar a tu personaje. Será necesario que vayas llevando la cuenta de los valores actuales de los anillos y las habilidades del personaje.

Hojas de personaje

Para empezar, ve a FantasyFlightGames.es. Allí podrás descargar la **hoja de personaje** y la **hoja de registro de las veinte preguntas**. Aunque no necesitas ninguna de las dos y puedes simplemente utilizar una hoja en blanco para ir apuntando los valores de tu personaje, el hecho de disponer de ellas facilitará el proceso.

Cuando apuntes información en tu hoja de personaje o en la hoja de registro, lo mejor es que utilices un lápiz, ya que tu personaje irá creciendo y evolucionando a lo largo de la campaña. También necesitarás un dado de diez caras para tirar en algunas tablas.

Límites de anillos y habilidades

Todos los personajes comienzan con nivel 1 en todos sus anillos y nivel 0 en todas sus habilidades. Durante la creación de personajes no se puede aumentar ningún anillo ni habilidad por encima de nivel 3. Si como resultado de una elección se aumenta un anillo por encima de este nivel durante el proceso de creación de un personaje, deberás elegir un anillo diferente para aumentarlo, siempre y cuando esto no incremente dicho anillo por encima del nivel 3.

Del mismo modo, si como resultado de una elección se aumenta una habilidad por encima de nivel 3 durante el proceso de creación de un personaje, se deberá seleccionar una habilidad diferente que no tenga ya a nivel 3 para aumentarla en su lugar.

Para más información sobre lo que significan los diferentes niveles de anillos y habilidades, consulta la página 22 del **Capítulo 1: Reglas de juego**.

Parte I: Identidad básica

Las primeras preguntas definirán a tu personaje en términos generales.

1. ¿A qué clan pertenece tu personaje?

Los siete Grandes Clanes de Rokugán llevan gobernando el Imperio Esmeralda en nombre del Emperador desde su fundación, y generaciones de héroes legendarios han luchado y perecido para mantener su poder, prestigio e influencia. Un samurái de uno de los Grandes Clanes es heredero de un gran legado. Cada clan tiene un conjunto único de creencias e ideales que imparte a sus miembros, establecidos por los Kami fundadores del clan y desarrollados con el paso de los siglos.

Al crear un personaje, deberías elegir un clan cuya cultura y valores te parezcan interesantes desde el punto de vista narrativo. La identidad de clan es muy importante para saber quién es tu personaje y su lugar en el mundo, independientemente de si decide seguir rígidamente las restricciones impuestas por su clan, si la presión que estas ejercen le resulta frustrante, o si se encuentra en un punto intermedio entre ambas posturas.

Valores iniciales

Cuando empieces a responder a las preguntas del Juego de las veinte preguntas, recuerda que estos serán los valores iniciales de tu personaje:

- **Anillos:** Todos los anillos a nivel 1.
- **Habilidades:** Todas las habilidades a nivel 0.
- **Honor:** Determinado en la **Pregunta 3**.
- **Gloria:** Determinada en la **Pregunta 2**.
- **Estatus:** Determinado en la **Pregunta 1**.
- **Aguante:** Se calcula a partir de tus valores finales de anillos: (Fuego + Tierra) x 2.
- **Compostura:** Se calcula a partir de tus valores finales de anillos: (Agua + Tierra) x 2.
- **Concentración:** Se calcula a partir de tus valores finales de anillos: Aire + Fuego.
- **Alerta:** Se calcula a partir de tus valores finales de anillos: (Agua + Aire) / 2.

CREACIÓN DE PNJ

Aunque el DJ puede utilizar las reglas de este capítulo para crear PNJ (personajes no jugadores) si así lo desea, estas reglas son más adecuadas para la creación de PJ (personajes jugadores). Si bien este capítulo contiene muchas ideas útiles que podrían moldear los deseos y motivaciones de los PNJ, crear personajes no jugadores de esta forma será un proceso más detallado que los de la mayoría de los ejemplos del **Capítulo 8: Personajes no jugadores**.

CULTURA DEL CLAN DEL CANGREJO

Comparados con el resto de Rokugán, los integrantes del Clan del Cangrejo son escandalosos, directos hasta resultar groseros y tienden a buscar soluciones pragmáticas. La debilidad del individuo es la debilidad del grupo, ya que un único fracaso podría acarrear el desastre para todos. Después de todo, ¿qué honor o tregua se puede esperar del enemigo cuando tus adversarios son trasgos, demonios y demás monstruosidades?

El clan del Cangrejo

Incremento de anillo: Tierra +1

Incremento de habilidad: Aptitud física +1

Estatus: 30

En la frontera meridional de Rokugán se levanta un sombrío milagro: la Muralla Kaiu, que se extiende como una gran cicatriz arrugada a lo largo del paisaje, con sus bloques de color gris pizarra encajados sin fisuras para formar una estructura de nueve metros de espesor y treinta metros de altura. Al sur de esta imponente mole se encuentran las desoladas Tierras Sombrías, el dominio de los corruptos ejércitos de Jigoku, y al norte las tierras del Clan del Cangrejo, los constructores y defensores de la Muralla.

El Clan del Cangrejo es famoso por estar compuesto de guardianes y guerreros: son verdaderos aniquiladores de monstruos y protectores del reino. Incluso los que no pelean con las armas a menudo libran una guerra con sus mentes y sus palabras, obteniendo suministros esenciales para su clan, estableciendo alianzas para garantizar el apoyo a la Muralla o diseñando nuevas tecnologías para hacer retroceder a las interminables hordas de las Tierras Sombrías. Sin embargo, la misión del Clan del Cangrejo supone a menudo una pesada carga para los discípulos del Kami Hida. Muchos de ellos se muestran taciturnos, hartos del combate o incluso desilusionados. Las glorias del campo de batalla son escasa recompensa, y sobrevivir para luchar otro día puede llegar a parecer un castigo cuando uno se enfrenta a una amenaza tan implacable. Sin embargo, estos aguerridos individuos encuentran maneras de vivir y expresarse, y muchos gozan de las pequeñas alegrías que la vida les proporciona.

¿Qué sabe tu personaje?

Todos los personajes del Clan del Cangrejo tienen un mayor conocimiento de los siguientes temas:

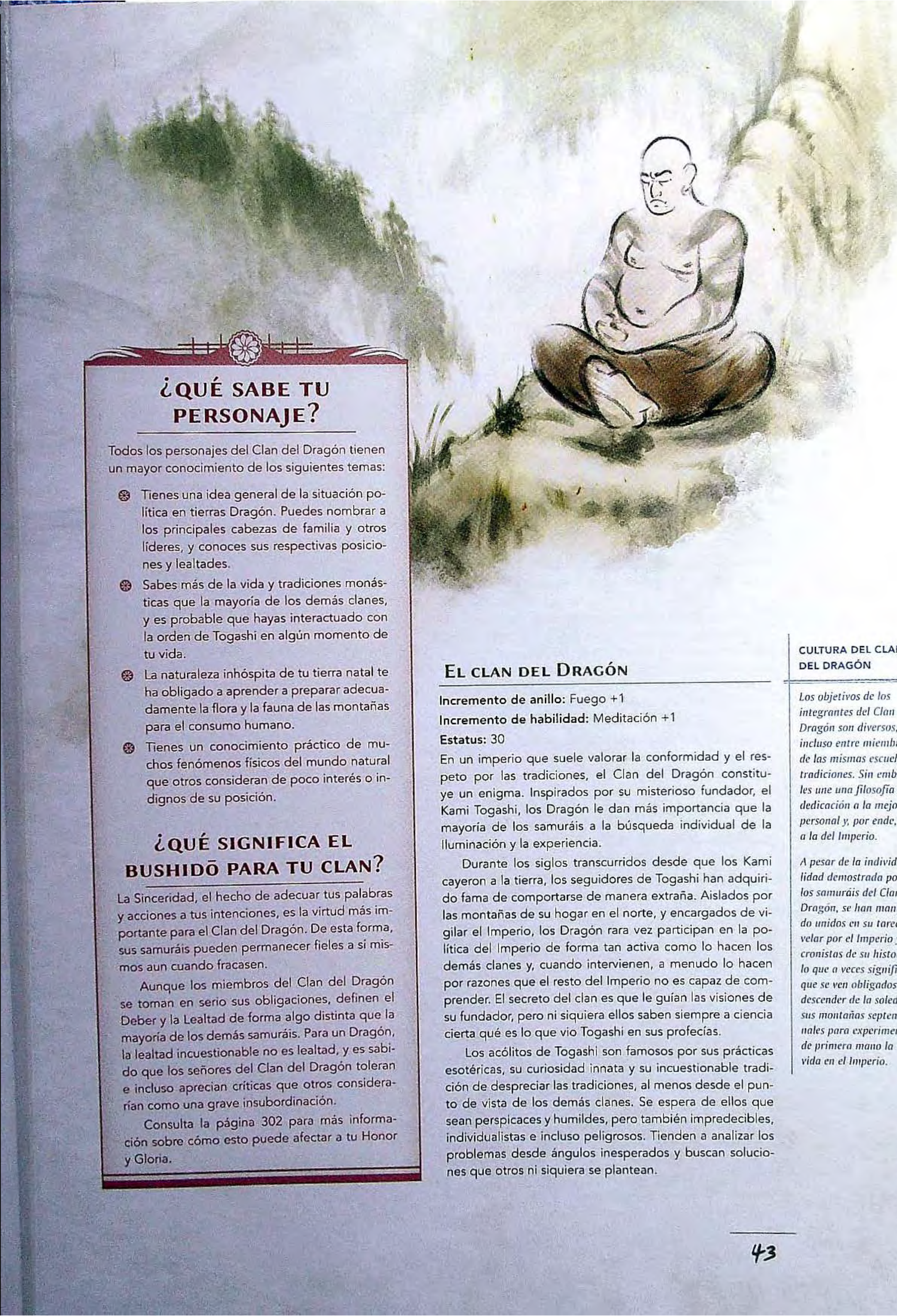
- Tienes una idea general de la situación política dentro de las tierras Cangrejo. Puedes nombrar a los principales cabezas de familia y otros líderes, y conoces sus respectivas posiciones y lealtades.
- Puedes identificar a las criaturas comunes de las Tierras Sombrías, como trasgos, ogros y zombis, y sabes cómo acabar con ellas.
- Creciste escuchando historias y canciones de héroes que se enfrentaron a enemigos aún peores, como los oni, pero es probable que no te hayas enfrentado a tales horrores personalmente.
- Conoces mucho mejor de lo que te gustaría la ponzoñosa Mancha de las Tierras Sombrías, así como las mejores formas de evitarla, y puedes reconocer las fases avanzadas de esta corrupción antinatural.

¿Qué significa el Bushidō para tu clan?

El Coraje es la virtud más importante en las tierras Cangrejo, ya que el Kami Hida depositó una tarea especialmente ardua sobre los hombros de sus descendientes. Los Cangrejo defienden la frontera más peligrosa del Imperio Esmeralda, protegiéndola contra las terribles hordas de Fu Leng. Si fracasan, las consecuencias son tan evidentes como terroríficas.

Broncos y belicosos, los Cangrejo nunca han llegado a asimilar por completo el estricto refinamiento social que los demás clanes exigen de sus miembros, por lo que en los Cangrejo la Cortesía se define de una forma algo más laxa.

Consulta la página 302 para más información sobre cómo esto puede afectar a tu Honor y Gloria.



¿QUÉ SABE TU PERSONAJE?

Todos los personajes del Clan del Dragón tienen un mayor conocimiento de los siguientes temas:

- Tienes una idea general de la situación política en tierras Dragón. Puedes nombrar a los principales cabezas de familia y otros líderes, y conoces sus respectivas posiciones y lealtades.
- Sabes más de la vida y tradiciones monásticas que la mayoría de los demás clanes, y es probable que hayas interactuado con la orden de Togashi en algún momento de tu vida.
- La naturaleza inhóspita de tu tierra natal te ha obligado a aprender a preparar adecuadamente la flora y la fauna de las montañas para el consumo humano.
- Tienes un conocimiento práctico de muchos fenómenos físicos del mundo natural que otros consideran de poco interés o indignos de su posición.

¿QUÉ SIGNIFICA EL BUSHIDŌ PARA TU CLAN?

La Sinceridad, el hecho de adecuar tus palabras y acciones a tus intenciones, es la virtud más importante para el Clan del Dragón. De esta forma, sus samuráis pueden permanecer fieles a sí mismos aun cuando fracasen.

Aunque los miembros del Clan del Dragón se toman en serio sus obligaciones, definen el Deber y la Lealtad de forma algo distinta que la mayoría de los demás samuráis. Para un Dragón, la lealtad incuestionable no es lealtad, y es sabido que los señores del Clan del Dragón toleran e incluso aprecian críticas que otros considerarían como una grave insubordinación.

Consulta la página 302 para más información sobre cómo esto puede afectar a tu Honor y Gloria.

El clan del Dragón

Incremento de anillo: Fuego +1

Incremento de habilidad: Meditación +1

Estatus: 30

En un imperio que suele valorar la conformidad y el respeto por las tradiciones, el Clan del Dragón constituye un enigma. Inspirados por su misterioso fundador, el Kami Togashi, los Dragón le dan más importancia que la mayoría de los samuráis a la búsqueda individual de la Iluminación y la experiencia.

Durante los siglos transcurridos desde que los Kami cayeron a la tierra, los seguidores de Togashi han adquirido fama de comportarse de manera extraña. Aislados por las montañas de su hogar en el norte, y encargados de vigilar el Imperio, los Dragón rara vez participan en la política del Imperio de forma tan activa como lo hacen los demás clanes y, cuando intervienen, a menudo lo hacen por razones que el resto del Imperio no es capaz de comprender. El secreto del clan es que le guían las visiones de su fundador, pero ni siquiera ellos saben siempre a ciencia cierta qué es lo que vio Togashi en sus profecías.

Los acólitos de Togashi son famosos por sus prácticas esotéricas, su curiosidad innata y su incuestionable tradición de despreciar las tradiciones, al menos desde el punto de vista de los demás clanes. Se espera de ellos que sean perspicaces y humildes, pero también impredecibles, individualistas e incluso peligrosos. Tienden a analizar los problemas desde ángulos inesperados y buscan soluciones que otros ni siquiera se plantean.

CULTURA DEL CLAN DEL DRAGÓN

Los objetivos de los integrantes del Clan del Dragón son diversos, incluso entre miembros de las mismas escuelas y tradiciones. Sin embargo, les une una filosofía de dedicación a la mejora personal y, por ende, a la del Imperio.

A pesar de la individualidad demostrada por los samuráis del Clan del Dragón, se han mantenido unidos en su tarea de velar por el Imperio y ser cronistas de su historia, lo que a veces significa que se ven obligados a descender de la soledad de sus montañas septentrionales para experimentar de primera mano la vida en el Imperio.

CULTURA DEL CLAN DEL ESCORPIÓN

El Clan del Escorpión es un grupo unido por propósitos siniestros: preservar la vida matando, y permitir a otros encarnar los ideales del honor mancillándose a sí mismos con actos deshonrosos. La mayoría de los Escorpión depositan su humanidad en un ideal de honor que sean capaces de cumplir, o en un vínculo personal que les impida convertirse en aquello que aparentan ser, mientras que otros desaparecen completamente detrás de sus máscaras y se convierten en los villanos que los demás creen que son.

El clan del Escorpión

Incremento de anillo: Aire +1

Incremento de habilidad: Actividad criminal +1

Estatus: 35

Con cinco terribles palabras, el Kami Bayushi envió a los integrantes del recién fundado Clan del Escorpión por un sombrío y peligroso camino sin retorno. Los enemigos acechan más allá de las fronteras de Rokugán, pero también se esconden en su interior. Bayushi juró proteger al Imperio por todos los medios necesarios. Allá donde el código del Bushidō impidiera obrar a las Manos Derecha e Izquierda del Emperador (las poderosas legiones León y los cortesanos Grulla), la Mano Oculta del Emperador actuaría sin el menor escrúpulo. Para combatir a los mentirosos, los ladrones y los traidores en el seno de los Grandes Clanes, los seguidores de Bayushi deberían mentir, robar y engañar a su vez. El chantaje, el sabotaje y los venenos se convirtieron en las armas del Escorpión. Los Escorpión se mancharon las manos para que las de los demás pudiesen permanecer inmaculadas.

Pero a pesar de su temible reputación, o tal vez como consecuencia de ella, no hay nadie más leal que un Escorpión. En un clan de embaucadores y manipuladores, la confianza es un bien escaso que se gana con esfuerzo y que hay que apreciar y atesorar. La traición se castiga con una venganza expeditiva, y las almas de los traidores quedan atrapadas para siempre en el horrible limbo del lugar conocido como la Arboleda de los Traidores. Esa feroz lealtad es al menos un pequeño consuelo, dado el papel tan arriesgado como vital que ha desempeñado el clan en el Imperio desde el momento en que su Kami pronunció sus fatídicas palabras: "Yo seré tu villano, Hantei".

Los sucesores de Bayushi son famosos por su insidiosa habilidad para intrigar, pero también por los potenciales beneficios que comporta colaborar con ellos, ya que no podrían mantener su condición de grandes conspiradores del Imperio si no ofreciesen de vez en cuando los incentivos adecuados a sus aliados. Se espera que los miembros del Clan del Escorpión sean al mismo tiempo seductores y traicioneros, y leales sólo al Emperador.

¿Qué sabe tu personaje?

Todos los personajes del Clan del Escorpión tienen un mayor conocimiento de los siguientes temas:

- Tienes un gran conocimiento de la situación política en tierras Escorpión. Puedes nombrar a los principales cabezas de familia y otros líderes, y conoces sus respectivas posiciones y lealtades.
- Conoces el estado general de la situación política entre los clanes.
- Conoces los cárteles criminales más importantes del Imperio Esmeralda, sobre todo porque sus intereses se solapan o entran en conflicto con los del Clan del Escorpión.
- Conoces el estado de los asuntos de la corte en la capital Imperial.

¿Qué significa el Bushidō para tu clan?

El Deber y la Lealtad son los principios básicos del Clan del Escorpión. Deben estar preparados para hacer, y sacrificar, cualquier cosa al servicio del Imperio.

El Honor y la Justicia quedan en un segundo plano para la mayoría de los Escorpión. Aunque no carecen por completo de importancia, obsesionarse con estas cuestiones haría que muchas tareas vitales resultaran imposibles.

Consulta la página 302 para más información sobre cómo esto puede afectar a tu Honor y Gloria.

¿QUÉ SABE TU PERSONAJE?

Todos los personajes del Clan del Fénix tienen un mayor conocimiento de los siguientes temas:

- Tienes una idea general de la situación política en las tierras Fénix. Puedes nombrar a los principales cabezas de familia y otros líderes, y conoces sus respectivas posiciones y lealtades.
- Conoces las prácticas religiosas de Rokugán, como por ejemplo los ritos practicados por los sacerdotes, las invocaciones de los shugenja, el Tao de Shinsei e incluso las tradiciones anteriores a los Kami, como las tradiciones fortunistas de los Isawa y las prácticas animistas de los yobanjin que habitan en las montañas de La Gran Muralla del Norte.
- Conoces a algunos de los kami más importantes que residen en tierras Fénix por sus historias o incluso por haber interactuado personalmente con ellos.
- Conoces los nombres y las ubicaciones de los principales santuarios de Rokugán.

¿QUÉ SIGNIFICA EL BUSHIDŌ PARA TU CLAN?

La Rectitud empuja a los samuráis del Clan del Fénix en sus actividades, y están dispuestos a sacrificarse para garantizar que se haga lo correcto. Saben que cuando los samuráis no gobiernan justamente sus tierras, los Cielos manifiestan su descontento.

Al mismo tiempo, hay algunas verdades que no deben revelarse al mundo, y algunos misterios no están concebidos ni siquiera para los samuráis de los demás clanes. El Clan del Fénix tiene una visión selectiva de la Sinceridad, convencido de que es el mejor equipado para proteger y usar ciertos conocimientos.

Consulta la página 302 para más información sobre cómo esto puede afectar a tu Honor y Gloria.

El clan del Fénix

Incremento de anillo: Vacío +1

Incremento de habilidad: Teología +1

Estatus: 30

El Fénix es un ejemplo de contradicciones: poder explosivo y gran moderación, vasta inteligencia y profunda humildad, abnegación inmoladora y renacimiento glorioso. Estas virtudes entrelazadas alumbran el camino del Gran Clan más místico de Rokugán, los guardianes del Tao de Shinsei y los custodios del alma del Imperio.

De la misma forma que el aroma del incienso se propaga de forma inmaterial hasta el último rincón de un santuario, los reinos espirituales se superponen de forma invisible con el reino de los mortales. Los Fénix median entre estos mundos, apelando al alma misma de las tierras. Las montañas se derrumban a petición suya, convencen a los ríos secos para que fluyan de nuevo, destierran las plagas, devuelven a su sueño a los fantasmas inquietos y ayudan a que crezcan cosechas en tierras baldías. Sin embargo, los Fénix entienden que hasta el deseo más puro puede tener consecuencias no deseadas y destructivas si se perturba el equilibrio de los elementos. Aunque otros consideran que los Fénix se muestran demasiado indecisos en sus plegarias a los kami, pocos son lo suficientemente temerarios como para poner a prueba su dedicación a la paz y la armonía.

El Kami Shiba y el sacerdote Isawa eran líderes muy distintos, uno humilde y el otro orgulloso, uno de sabiduría serena y el otro de feroz brillantez. Por este motivo, se espera que los miembros del Clan Fénix sean tranquilos, reflexivos y eruditos, pero también apasionados, y a veces incluso arrogantes debido al vasto conocimiento que atesora su clan. Tanto Shiba como Isawa eran profundamente espirituales; este vínculo ha definido al Clan del Fénix desde sus primeros días, y todavía se espera que los miembros de este clan se preocupen más por los problemas cósmicos que por los asuntos mundanos.

CULTURA DEL CLAN DEL FÉNIX

El Clan del Fénix valora el equilibrio y el Tao de Shinsei mucho más que los demás clanes: busca la armonía entre los reinos mortal y espiritual, así como su propia armonía interior. Los Fénix saben que cada paso genera ondulaciones en todo el mundo, por lo que hay que caminar con cuidado y con el corazón en paz, para que nuestras acciones no provoquen discordia o incluso el caos. Sin embargo, los demás clanes suelen confundir esa moderación con cobardía o pasividad.

CULTURA DEL CLAN DE LA GRULLA

El capital político del Clan de la Grulla es inseparable del cultural. En consecuencia, el refinamiento, la gracia y la sensibilidad no solo son los rasgos definitorios del Clan de la Grulla, sino también sus armas más importantes. Aquellos que no logran alcanzar la perfección caen en el olvido y en la vergüenza silenciosa de incontables reproches tácitos.

El clan de la Grulla

Incremento de anillo: Aire +1
Incremento de habilidad: Cultura +1
Estatus: 35

En los albores del Imperio, después de caer de los Cielos Celestiales, los Kami se encontraron sumidos en un mundo mortal plagado de guerras y crueldad. La Kami Doji, hermana de Hantei, el primer Emperador, decidió poner orden en este reino despiadado. Doji, que era la personificación de la gracia y la elegancia, viajó entre los pueblos de la tierra, calmándolos de la misma manera que el buen tiempo calma un mar revuelto por la tormenta. Cualquier Grulla a quien se le pregunte estará encantado de hablar sobre cómo los humanos aprendieron de ella a escribir para poder registrar sus logros, a hacer política para gobernarse, a utilizar la economía y el comercio para gestionar sus riquezas, y a dedicarse al arte y a la cultura para elevarse por encima de sus míseras vidas. Aquellos a quienes influenció de forma más drástica se convirtieron en sus devotos seguidores, los primeros samuráis del Clan de la Grulla. Desde entonces, los Grulla se han convertido tanto en los poetas como en la poesía del Imperio, al mismo tiempo forjadores de espadas y los duelistas que las empuñan. Los Grulla se esfuerzan por alcanzar la perfección en todos los aspectos de su vida, un ideal que los demás clanes solo pueden aspirar a emular.

El Clan de la Grulla representa el culmen del refinamiento en Rokugán, y sus miembros son famosos por su elegancia, gracia y dominio de las costumbres sociales. De ellos se espera que hablen bien, que sean extremadamente sutiles y que hagan gala de una educación exquisita en todo momento.

¿Qué sabe tu personaje?

Todos los personajes del Clan de la Grulla tienen un mayor conocimiento de los siguientes temas:

- Tienes un gran conocimiento de la situación política dentro de las tierras Grulla. Puedes nombrar a los principales cabezas de familia y otros líderes, y conoces sus respectivas posiciones y lealtades.
- Conoces el estado general de la situación política entre los clanes.
- Conoces la etiqueta y el protocolo adecuados en la Capital Imperial.
- Tienes un conocimiento práctico de las artes superiores y de los grandes maestros de la antigüedad (al menos de los del Clan de la Grulla, ya que, al fin y al cabo, ¿qué otros hay dignos de mención?).

¿Qué significa el bushidō para tu clan?

La Cortesía es de gran importancia para ti, ya que el poder político de tu clan se basa en el decoro y en la idea de que los demás respeten el lugar que les corresponde, así como el tuyo propio.

Aunque muchos miembros del Clan de la Grulla son enormemente valerosos, el exceso de Coraje puede llevar a la temeridad. Debe prevalecer la calma, y a veces eso significa evitar de raíz una pelea.

Consulta la página 302 para más información sobre cómo esto puede afectar a tu Honor y Gloria.

¿QUÉ SABE TU PERSONAJE?

Todos los personajes del Clan del León tienen un mayor conocimiento de los siguientes temas:

- Tienes una idea general de la situación política en tierras León. Puedes nombrar a los principales cabezas de familia y otros líderes, y conoces sus respectivas posiciones y lealtades.
- Conoces muy bien la historia militar, especialmente en lo referente a las gloriosas hazañas de tus antepasados.
- Puedes identificar y reconocer correctamente la finalidad de todas las armas que se usan en los campos de batalla rokuganeses, aunque no seas un experto en su uso.
- Conoces las maniobras y enfrentamientos militares más comunes, como las retiradas fingidas, los ataques por el flanco, las incursiones y los asedios.

¿QUÉ SIGNIFICA EL BUSHIDŌ PARA TU CLAN?

El Honor es el punto central de la visión del Bushidō del Clan del León, especialmente en el contexto de la virtud marcial. Sus samuráis aprenden a ser los jueces más severos de sus acciones, ya que, sin Honor, las demás virtudes carecen de valor.

Este énfasis en el Honor afecta la percepción de la Compasión por parte del clan, ya que sólo aquellos que se comportan con Honor son dignos de la benevolencia del Clan del León.

Consulta la página 302 para más información sobre cómo esto puede afectar a tu Honor y Gloria.

EL CLAN DEL LEÓN

Incremento de anillo: Agua +1

Incremento de habilidad: Estrategia +1

Estatus: 35

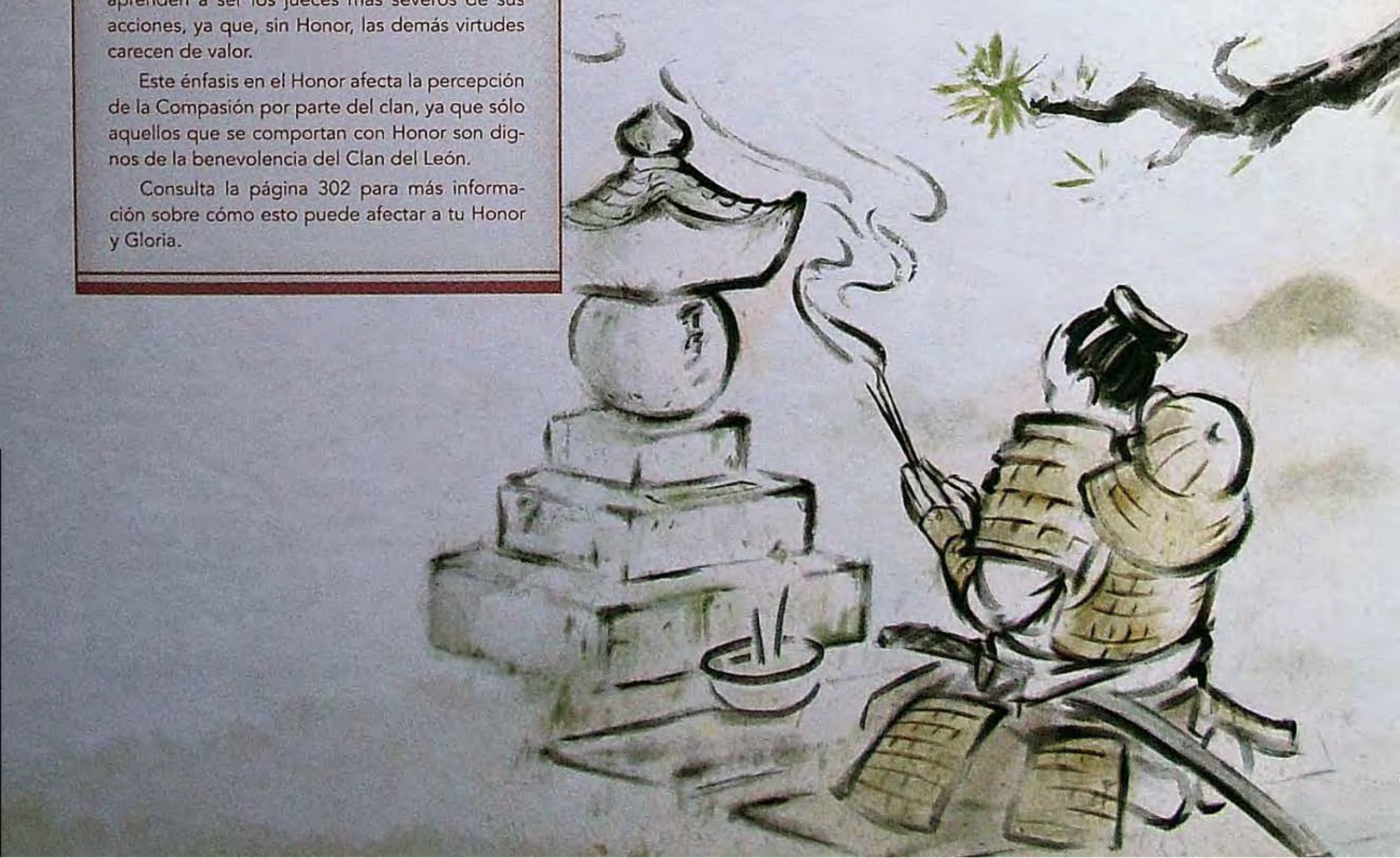
Todos los samuráis que viven en Rokugán juzgan el valor, el honor y el deber de acuerdo con los estándares establecidos por el Clan del León. El ejército León no tiene rival, ya que no hay mejores estrategas ni ejércitos más grandes en todo Rokugán. Esta prestigiosa tradición militar le ha servido para convertirse en la Mano Derecha del Emperador, a quien ha jurado proteger sirviendo como su guardia personal y su ejército permanente.

Ante este deber, el miedo no existe para los samuráis León. La proximidad de la muerte sólo sirve para envalentonarlos y espolear su audacia, porque no puede haber un final más glorioso que el de perecer en un combate honorable. Como veteranos de incontables guerras, el Clan del León sabe que aquellos que ataquen primero saldrán victoriosos. Por encima de todo, los León viven, respiran y mueren por el Emperador y por Rokugán.

Los samuráis del Clan del León se encuentran entre los soldados más famosos del Imperio Esmeralda, y son conocidos por su ferocidad, lealtad y coraje. Se espera que los miembros del Clan del León sean belicosos y agresivos, olvidando a menudo que el Kami Akodo también era un maestro estratega, más que capaz de aprender de los errores del pasado y adoptar nuevas estratagemas en el campo de batalla.

CULTURA DEL CLAN DEL LEÓN

El Clan del León es la encarnación misma de la guerra, y fue forjado por el Kami Akodo para aplastar a los enemigos del Emperador y hacer cumplir incondicionalmente la voluntad de Hantei. La cultura del Clan del León vive y respira por la gloria y los logros marciales. Espera de sus hijos que se enfrenten a la fuerza con fuerza y a la muerte con una sonrisa, un camino difícil de recorrer para cualquiera, y aún más difícil para un alma delicada. Hasta los miembros del Clan del León que no son guerreros suelen expresar sus logros en términos marciales que glorifican el combate como el arte más elevado.



CULTURA DEL CLAN DEL UNICORNIO

El Clan del Unicornio valora la novedad y la flexibilidad de las tradiciones de una forma que los demás clanes no aprecian. Los miembros de este clan tienden a ser muy receptivos a las nuevas ideas y elementos culturales sin temer la pérdida o erosión de los suyos, ya que han preservado una cultura consistente durante sus largos siglos de viaje. Sin embargo, los Unicornio se ven impulsados por una ambición que no es fácil de aplacar, y aquellos a quienes consideran faltos de pretensiones a menudo acaban desbancados por los miembros más agresivos del clan.

El clan del Unicornio

Incremento de anillo: Agua +1
Incremento de habilidad: Supervivencia +1
Estatus: 30

Hace un milenio, el Clan del Ki-Rin partió de Rokugán con el objetivo de descubrir a los enemigos que se ocultaban más allá de las fronteras del Imperio Esmeralda. Su viaje fue difícil, y se encontraron con muchas amenazas extrañas y poderosas. El clan aprendió al derrotar a cada una de ellas, modificando sus estilos de lucha, sus prácticas mágicas e incluso su filosofía. Para sobrevivir, se vio obligado a adaptarse y superarse. Tras ocho siglos de viajes, el Clan del Viento regresó al Imperio convertido en el Clan del Unicornio. Visten pieles, hablan en lenguas extranjeras y empuñan armas desconocidas. Aunque todavía veneran a la Kami Shinjo, se han alejado de las tradiciones y costumbres del Imperio Esmeralda.

Los descendientes de Shinjo son famosos por su habilidad como jinetes, hostigadores y mensajeros, y muchos están formados en técnicas de lucha o escuelas de filosofía extranjeras. Se espera que sean cosmopolitas y sociables, aunque quizás un poco toscos a ojos de la educada sociedad rokuganesa, dado que muchos de los miembros del clan pasan la mayor parte de sus vidas recorriendo las tierras Unicornio y más allá de las fronteras del Imperio.

¿Qué sabe tu personaje?

Todos los personajes del Clan del Unicornio tienen un mayor conocimiento de los siguientes temas:

- Tienes una idea general de la situación política en tierras Unicornio. Puedes nombrar a los principales cabezas de familia y otros líderes, y conoces sus respectivas posiciones y lealtades.
- Conoces muchos hechos básicos de la vida en tierras extranjeras, especialmente las Arenas Ardientes, los Reinos de Marfil y más allá, aunque no hayas viajado hasta allí tú mismo.
- Conoces al menos algunas palabras extranjeras de numerosos idiomas, como el nehiri, el ivindi, el myantu y el portuga, y podrías hablar con fluidez alguno de ellos o incluso un idioma totalmente desconocido en el Imperio Esmeralda.
- Conoces los fundamentos de las tácticas de combate a caballo, además de otros aspectos del correcto trato y cuidado de las monturas.

¿Qué significa el Bushidō para tu clan?

La Compasión es el precepto más importante del Bushidō para el Clan del Unicornio, ya que la comprensión y la cooperación mutuas fueron la clave para la supervivencia durante su largo viaje por todo el mundo. En este viaje, los miembros del Clan del Unicornio conocieron a mucha gente con multitud de creencias, culturas y valores, y se acostumbraron más a convivir con forasteros desconocidos que la mayoría de los samuráis de los demás Grandes Clanes.

El Clan del Unicornio ha tenido varios siglos para aclimatarse al Imperio Esmeralda tras su regreso, pero las costumbres y la cultura que adoptaron durante sus viajes siguen ejerciendo una poderosa influencia. Estas costumbres chocan a menudo con el concepto rokuganés de Cortesía, y el aparente rechazo de los Unicornio hacia la cortesía rokuganesa es uno de los aspectos más polémicos en los que el clan de Shinjo se diferencia de los de sus hermanos.

Consulta la página 302 para más información sobre cómo esto puede afectar a tu Honor y Gloria.

2. ¿A QUÉ FAMILIA PERTENECE TU PERSONAJE?

Incluso dentro de un mismo clan, las costumbres y tradiciones de sus familias permiten la creación de una gran variedad de personajes diferentes. Una vez que hayas escogido tu clan, elige de cuál de sus familias procede tu personaje.

Familias del Clan del Cangrejo

La familia Hida

Incremento de anillo: Fuego +1 o Tierra +1
Incremento de habilidad: Estrategia +1, Mando +1
Gloria: 44 **Riqueza inicial:** 4 koku

La familia Hida monta guardia eternamente contra las Tierras Sombrías, y su tarea consiste en mantener al Imperio a salvo de las fuerzas oscuras de Jigoku. Al igual que el Kami Hida, el fundador de la familia, son grandes y fuertes, duros y resistentes, con poca paciencia para las debilidades de los demás. Su arduo deber hace que los Hida sean extremadamente pragmáticos, y tienen poco tiempo para las educadas ficciones de la corte. Soportan con amargura la burlona condescendencia de los clanes a los que protegen hacia sus modales y su vestimenta.

La familia Hiruma

Incremento de anillo: Agua +1 o Aire +1
Incremento de habilidad: Actividad criminal +1, Supervivencia +1
Gloria: 39 **Riqueza inicial:** 3 koku

Los Hiruma son los ojos y oídos del Clan del Cangrejo más allá de la Muralla. Están dedicados a una tarea desesperada y poco gratificante: avisar de los ataques y organizar incursiones contra las interminables hordas enemigas. Los avisos facilitados gracias a las habilidades de los Hiruma permiten a los Cangrejo responder rápidamente a cualquier amenaza. Como las Tierras Sombrías suponen una amenaza incesante, los Hiruma alternan entre servir más allá de la Muralla y dentro del Imperio, donde actúan como exploradores, mensajeros y yōjimbō (guardaespaldas). Esbeltos y rápidos, los Hiruma contrastan con los robustos Hida, y confían en la velocidad y la precisión.

La familia Kaiu

Incremento de anillo: Fuego +1 o Tierra +1
Incremento de habilidad: Herrería +1, Trabajo manual +1
Gloria: 40 **Riqueza inicial:** 5 koku

Allá donde mires en las tierras Cangrejo puedes encontrar monumentos a la habilidad de la familia Kaiu, desde la inmensa Muralla Kaiu hasta las armaduras y armas que utilizan los que la protegen. Los Kaiu son responsables de la red de carreteras que respalda a las fortificaciones, de las máquinas de asedio que destrozan a las fuerzas de las Tierras Sombrías y de las defensas estáticas que se extienden por el interior de las tierras del clan. Hay pocos problemas que los Kaiu no intenten resolver mediante la ingeniería aplicada.

La familia Kuni

Incremento de anillo: Tierra +1 o Vacío +1
Incremento de habilidad: Medicina +1, Teología +1
Gloria: 40 **Riqueza inicial:** 4 koku

Ninguna familia de shugenja es más temida en el Imperio que los Kuni, dedicados a erradicar cualquier signo de corrupción. Los Kuni usan todos los medios a su disposición en esta tarea: hasta los samuráis Hida palidecen en ocasiones ante sus métodos. Los Kuni están dispuestos a profundizar en los secretos de las Tierras Sombrías por medio del estudio, la observación e incluso la disección, aunque ese contacto tan íntimo con sus tenebrosas criaturas ponga en peligro sus almas.

La familia Yasuki

Incremento de anillo: Agua +1 o Aire +1
Incremento de habilidad: Comercio +1, Diseño +1
Gloria: 39 **Riqueza inicial:** 10 koku

Los delgados y locuaces Yasuki no encajan en el estereotipo Cangrejo, pero proporcionan un servicio vital a su clan. Los Yasuki, los mayores expertos de los mercados del Imperio, usan las herramientas del comercio y la industria para mantener a los ejércitos Cangrejo bien equipados y alimentados, aunque eso signifique algún que otro trato turbio. La red comercial Yasuki se extiende por todo el Imperio; es posible encontrar a miembros de esta familia en casi cualquier lugar, afanándose en cerrar nuevos acuerdos.

Familias del Clan del Dragón

La familia Agasha

Incremento de anillo: Fuego +1 o Vacío +1
Incremento de habilidad: Herrería +1, Medicina +1
Gloria: 40 **Riqueza inicial:** 4 koku

Los Agasha están siempre evolucionando, al igual que los elementos de la naturaleza. Aunque fue fundada por un pacifista, muchas de las técnicas de la familia resultan inestimables en combate. Antes se dedicaban al misticismo, mientras que ahora lo combinan con las artes prácticas. Bien mirado, puede que el cambio sea algo de esperar entre las familias Dragón. Los Agasha han ahondado profundamente en la alquimia, la metalurgia y la medicina. Combinan los efectos prácticos de la química y la construcción con los efectos místicos de la invocación de espíritus. Se trata de un enfoque único, que a veces conduce a desastres espectaculares. Sin embargo, rara vez se desaniman, ya que a menudo aprenden más del fracaso que del éxito.

La familia Kitsuki

Incremento de anillo: Agua +1 o Aire +1
Incremento de habilidad: Gobierno +1, Sentimiento +1
Gloria: 44 **Riqueza inicial:** 6 koku

Incluso los cortesanos del Clan del Dragón son inusuales, como corresponde a la extraña naturaleza de su clan: los samuráis de la familia Kitsuki son famosos por su aguda percepción y sus técnicas de investigación basadas en las pruebas físicas. Aportan al mundo físico la misma atención al detalle que la familia Agasha presta a los asuntos espirituales. La Kitsuki es una familia pequeña cuyos miembros sirven al Imperio como magistrados y al Clan del Dragón como cortesanos. Su ojo para el engaño y su habilidad para descubrir la verdad les son de gran utilidad en ambos papeles.

La familia Mirumoto

Incremento de anillo: Agua +1 o Tierra +1
Incremento de habilidad: Aptitud física +1, Estrategia +1
Gloria: 44 **Riqueza inicial:** 5 koku

Los samuráis Mirumoto son famosos por su estilo único de combate con dos espadas, conocido como *niten* o "Dos Cielos", pero son mucho más que simples guerreros. Los Mirumoto se encargan de la administración y las obligaciones del Clan del Dragón, lo que permite a los monjes Togashi emprender sus excéntricos pasos por la senda de la Iluminación. Esto hace que los Mirumoto sean sorprendentemente prácticos y campechanos y se muestren dispuestos a intervenir y ayudar a los plebeyos de la región cuando lo necesitan. Al ser la familia más grande de su clan, los Mirumoto son los samuráis Dragón por antonomasia, y son los Dragón con los que es más fácil encontrarse fuera de sus tierras.

La orden de Togashi

Incremento de anillo: Tierra +1 o Vacío +1
Incremento de habilidad: Aptitud física +1, Teología +1
Gloria: 45 **Riqueza inicial:** 3 koku

La orden de Togashi es más una orden monástica que una auténtica familia, y acoge a todo aquel que esté dispuesto a aceptar sus enseñanzas y cumplir con los retos que se requieren para unirse, el primero de los cuales consiste en encontrar uno de los monasterios Togashi ocultos en lo alto de las montañas. En realidad, muchos de los que son capaces de encontrar el camino hacia los monasterios de la orden formaron parte de ella en una vida pasada, y regresan para continuar su entrenamiento y su viaje espiritual bajo la guía del Campeón del Clan del Dragón. Para el resto del Imperio, la orden es famosa por su habilidad con los *kōan* (adivinanzas contemplativas) y las artes marciales, así como por los bellos y místicos tatuajes que les confieren capacidades sobrenaturales.

Familias del Clan del Escorpión

La familia Bayushi

Incremento de anillo: Aire +1 o Fuego +1
Incremento de habilidad: Cortesía +1, Diseño +1
Gloria: 44 **Riqueza inicial:** 8 koku

"Yo sé nadar", el lema del linaje principal del Clan del Escorpión, proviene de una historia que advierte sobre su naturaleza traicionera. Encantadores, despiadados, engañosos y crueles, los Bayushi se presentan como los villanos que dicen ser. Son el lado siniestro del poder, y utilizan las artes del chantaje, el veneno y la seducción para controlar a los enemigos del Imperio al tiempo que batallan para evitar caer en la auténtica villanía. Para los Bayushi, el fin justifica los medios, y este fin es el de un Imperio estable y próspero.

La familia Shosuro

Incremento de anillo: Agua +1 o Aire +1
Incremento de habilidad: Cortesía +1, Interpretación +1
Gloria: 40 **Riqueza inicial:** 6 koku

Fuera del clan se conoce a la familia Shosuro por su talento para la actuación y sus habilidades teatrales. Pocos en el Imperio son conscientes de lo bien que los Shosuro asumen realmente su papel; muchos de los mejores espías Escorpión son Shosuro que viven haciéndose pasar por otras personas entre los demás clanes. Aunque son artistas magistrales, a menudo se les pide que vuelvan sus habilidades acrobáticas, de actuación y de otros tipos hacia fines más siniestros y sangrientos en nombre de su clan.

La familia Soshi

Incremento de anillo: Aire +1 o Vacío +1
Incremento de habilidad: Diseño +1, Teología +1
Gloria: 40 **Riqueza inicial:** 6 koku

A los Soshi se les suele pasar por alto, y ellos así lo prefieren. Son más efectivos cuando ofrecen plegarias en nombre de su clan sin llamar la atención. Los Soshi viven para la sutileza: el suave codazo o el discreto susurro que lo pone todo en movimiento. Sin embargo, a veces esto tiene un precio, ya que su preferencia por actuar en el instante perfecto a menudo les hace ser excesivamente cautelosos y propensos a un exceso de planificación y acopio de información.

La familia Yogo

Incremento de anillo: Tierra +1 o Vacío +1
Incremento de habilidad: Composición +1, Teología +1
Gloria: 39 **Riqueza inicial:** 4 koku

La familia Yogo es la familia más desdichada del Imperio: todos los vástagos de su linaje han sido maldecidos para que traicionen a la persona que más amen. Tratan de ignorar esta maldición dedicándose de forma obsesiva a su trabajo y a su devoción al deber por encima de todo. Para tratar de romper esta maldición han estudiado de forma incesante oraciones de salvaguardia, especialmente las protecciones, gracias a lo cual dominan muchas técnicas para identificar y combatir la magia maligna. Los Yogo son los sirvientes más diligentes y menos apreciados del Clan del Escorpión.

SHINOBI

Los shinobi son agentes encubiertos e infiltrados que se mantienen ocultos y atacan por sorpresa y sin honor. Son un arma de guerra, pero a menudo se utilizan en tiempos de paz para ocultar el origen de un ataque y desviar la culpa por acciones violentas tan drásticas como precisas. El uso de estas tácticas, y los mismos shinobi, están oficialmente prohibidos por decreto Imperial, pero a pesar de ello siguen existiendo rumores sobre su uso.

Familias del Clan del Fénix

La familia Asako

Incremento de anillo: Aire +1 o Fuego +1
Incremento de habilidad: Cultura +1, Sentimiento +1
Gloria: 40 **Riqueza inicial:** 5 koku

La familia Asako es una familia tranquila, a la que se considera satisfecha con perseguir sus objetivos académicos y filosóficos mientras los Isawa impulsan los objetivos del clan. Los Asako valoran el conocimiento, pero valoran aún más la sabiduría, y utilizan sus estudios para promover su evolución espiritual, así como sus objetivos políticos. Los Asako actúan como cortesanos del Clan del Fénix, y están muy solicitados como eruditos y tutores en las cortes de todo el Imperio.

La familia Isawa

Incremento de anillo: Fuego +1 o Vacío +1
Incremento de habilidad: Meditación +1, Teología +1
Gloria: 44 **Riqueza inicial:** 5 koku

Los Maestros Elementales que forman parte del Consejo de los Cinco son los verdaderos gobernantes del clan, y estos maestros casi siempre provienen de la familia Isawa. Al ser una de las familias de shugenja más antiguas del Imperio, los Isawa han dispuesto de siglos para aprender a comunicarse con los espíritus y los métodos más eficaces para solicitar sus bendiciones. Algunos pueden confundir la autoridad con arrogancia, pero en el fondo son devotos y obedientes, y se dedican a velar por la armonía y el equilibrio.

La familia Kaito

Incremento de anillo: Aire +1 o Vacío +1
Incremento de habilidad: Aptitud física +1, Teología +1
Gloria: 40 **Riqueza inicial:** 4 koku

A la pequeña familia Kaito se le ha encomendado la tarea de salvaguardar los numerosos lugares de culto diseminados por las tierras Fénix, desde los pequeños altares al abrigo de un árbol solitario hasta santuarios descomunales. Para cumplir con sus responsabilidades, los Kaito han perfeccionado el uso de flechas encantadas y oraciones con el fin de proteger los santuarios de los enemigos espirituales, y la práctica del tiro con arco para defenderse de los peligros más terrenales. Rara vez se los encuentra fuera de las tierras Fénix, ya que deben dedicarse a numerosas tareas en su interior, pero a veces realizan peregrinaciones para visitar otros santuarios.

La familia Shiba

Incremento de anillo: Agua +1 o Tierra +1
Incremento de habilidad: Estrategia +1, Meditación +1
Gloria: 40 **Riqueza inicial:** 5 koku

La familia Shiba desciende del Kami Shiba y es la que provee al clan de campeones, pero se sometió a la familia Isawa desde los inicios de la historia del clan y desde entonces les han servido de forma diligente. Los Shiba se esfuerzan por mantener seguro al clan y confían sobre todo en la diplomacia antes de recurrir a la fuerza. De ellos se espera que estudien tanto las artes de la guerra como los conocimientos académicos, y entienden mejor a los shugenja a los que sirven que la mayoría de las familias de bushi.

Familias del Clan de la Grulla

La familia Asahina

Incremento de anillo: Agua +1 o Vacío +1
Incremento de habilidad: Estética +1, Teología +1
Gloria: 40 **Riqueza inicial:** 6 koku

Los Asahina buscan la paz y la armonía en todas las cosas, y encarnan una filosofía de compasión y pacifismo que les diferencia incluso de sus compañeros Grulla. Su objetivo consiste en tratar de calmar y tranquilizar al mundo que les rodea y difundir la paz y la armonía por todo el Imperio por medio del arte y la oración. Los Asahina saben que solo es posible obtener una paz auténtica mediante el sacrificio, y es un precio que pagarán gustosos para promover un Imperio mejor.

La familia Daidoji

Incremento de anillo: Agua +1 o Tierra +1
Incremento de habilidad: Aptitud física +1, Estrategia +1
Gloria: 40 **Riqueza inicial:** 7 koku

Los Daidoji son Grulla prácticos y trabajadores que componen el núcleo del ejército permanente del clan. Consagrados a servir a su clan, los Daidoji son sus infravalorados cimientos, ya que a esta familia pertenecen tanto los guerreros de hierro que conforman el grueso de los ejércitos del Clan de la Grulla como los cautelosos yōjimbō que protegen a los cortesanos Doji o el Concilio Mercantil Daidoji responsable de obtener las materias primas y la riqueza necesarias para las artes Grulla. Los esfuerzos desinteresados de los Daidoji son fundamentales para la defensa del clan y la consecución de sus objetivos.

La familia Doji

Incremento de anillo: Agua +1 o Aire +1
Incremento de habilidad: Cortesía +1, Diseño +1
Gloria: 44 **Riqueza inicial:** 8 koku

Los descendientes de la Kami Doji llevan personificando las artes cortesanas y la cultura refinada del Imperio desde sus comienzos. Ninguna corte importante está completa sin su contingente de Doji diseminando arte, amistad y, hasta hace muy poco tiempo, generosos regalos. La red de comunicación Doji no tiene rival en lo que a noticias y rumores de la corte se refiere. Esta red ayuda a los Doji a mantenerse un paso por delante de sus rivales en la misma medida en que lo hace su dominio de la etiqueta y las artes. Pocos son los que pueden permitirse ofender a los Doji; menos aun los que lo hacen más de una vez.

La familia Kakita

Incremento de anillo: Aire +1 o Fuego +1
Incremento de habilidad: Estética +1, Meditación +1
Gloria: 44 **Riqueza inicial:** 7 koku

Mientras los Doji buscan la perfección en todas las cosas, los Kakita tienden a centrarse en una única habilidad, que se esfuerzan en dominar por completo. Independientemente de que esta habilidad sea el arte de la espada o del pincel, la practican con una concentración singular. Los elegantes Kakita suelen ostentar la belleza Grulla de una forma más atlética que sus primos Doji. Son famosos por contar con algunos de los mejores duelistas del Imperio, y los graduados de su academia defienden el honor del clan con letal rotundidad.

Familias del Clan del León

La familia Akodo

Incremento de anillo: Aire +1 o Tierra +1
Incremento de habilidad: Gobierno +1, Mando +1
Gloria: 44 **Riqueza inicial:** 5 koku

Los Akodo son los maestros estrategas y tácticos del Imperio; nadie entiende mejor la guerra. Encarnan la disciplina y el control del Clan del León, siempre sopesando diversas opciones para poder atacar en el momento perfecto. Son guerreros eruditos que aspiran a comprender en su integridad las complejidades de la guerra y el combate; no hay elemento alguno de las disciplinas marciales que sea demasiado pequeño para su estudio ni demasiado amplio para ser imposible de asimilar. "Ningún ejército liderado por un Akodo ha conocido jamás la derrota" es un dicho muy famoso, y ningún Akodo permitirá que deje de ser cierto.

La familia Ikoma

Incremento de anillo: Agua +1 o Aire +1
Incremento de habilidad: Composición +1, Interpretación +1
Gloria: 40 **Riqueza inicial:** 5 koku

Los Ikoma son los mejores narradores del Imperio. Sus orgullosas voces ensalzan las virtudes del Bushidō y, por tanto, del Clan del León. Sirven como memoria no sólo de su clan, sino del Imperio en su conjunto; ningún hecho se considera verdad histórica si no forma parte de los registros Ikoma. Los cortesanos de la familia son la cara expresiva de su clan; sus bardos muestran abiertamente las emociones que los samuráis León deben ocultar. Las fanfarronadas, las lágrimas y las historias son las herramientas que usan los Ikoma para impulsar la causa León en las cortes.

La familia Kitsu

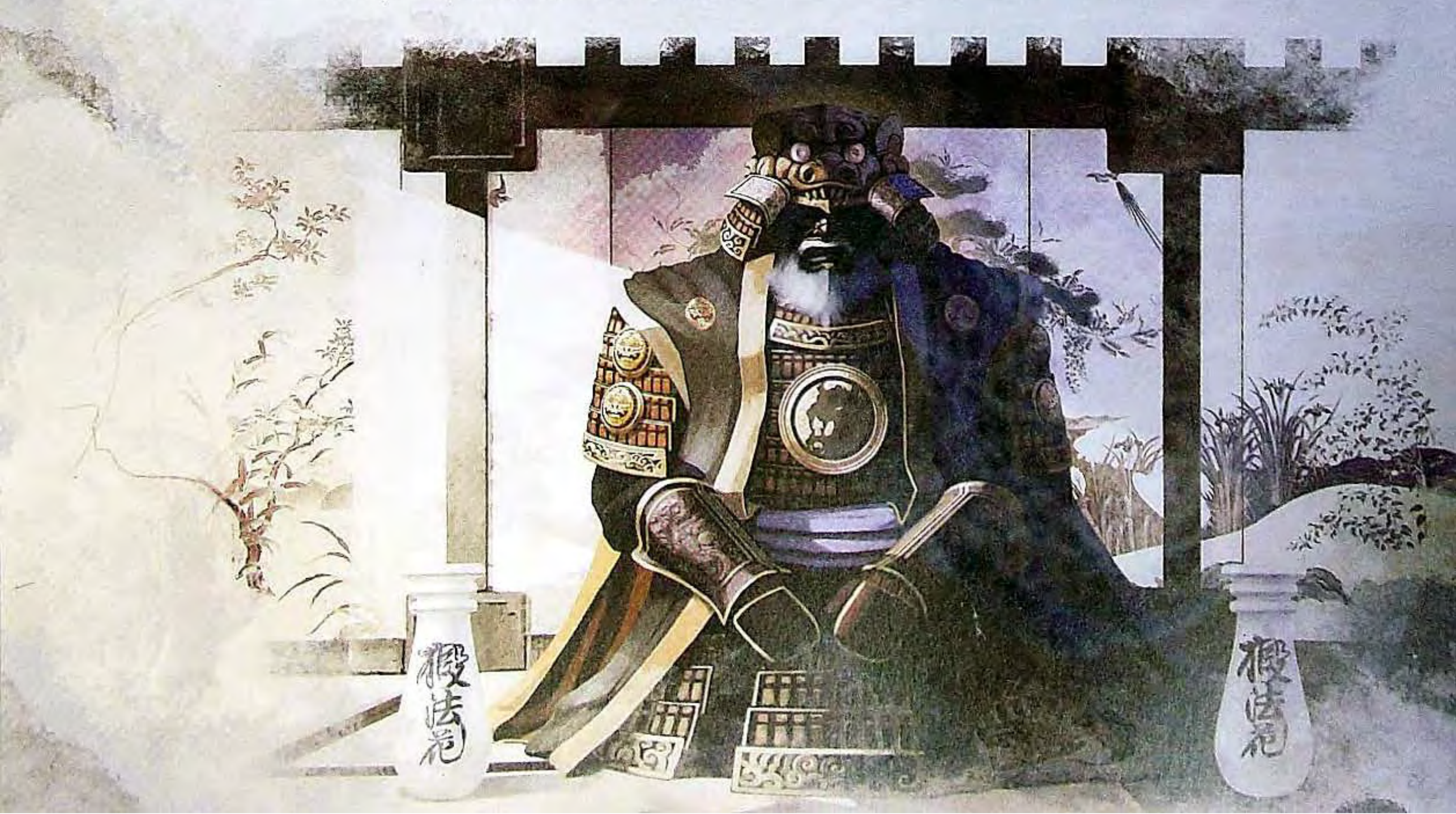
Incremento de anillo: Agua +1 o Vacío +1
Incremento de habilidad: Meditación +1, Teología +1
Gloria: 40 **Riqueza inicial:** 4 koku

Todos los samuráis veneran a sus ancestros, pero el linaje Kitsu, que se mezcló con seres de otro mundo, genera individuos capaces de apartar el velo que los separa para hablar con ellos. Los Kitsu son famosos por ser tradicionales y conservadores, incluso para los estándares del Clan del León. Todos los Kitsu responden ante sus ancestros. Los que no poseen el talento para hablar con los espíritus llevan genealogías, cuidan las tumbas y los santuarios, y honran de otras formas a los honorables difuntos.

La familia Matsu

Incremento de anillo: Fuego +1 o Tierra +1
Incremento de habilidad: Aptitud física +1, Mando +1
Gloria: 44 **Riqueza inicial:** 5 koku

Los Matsu son el corazón valiente e implacable del Clan del León. Al ser la familia más numerosa del Imperio, los Matsu componen el grueso de los efectivos de los ejércitos León. Fundada por la dama Matsu, una de las samuráis más extraordinarias de los albores del Imperio, la familia conserva muchas tradiciones matriarcales en su honor, incluyendo varias unidades militares de élite exclusivamente femeninas. Los Matsu ejemplifican el duro militarismo del Bushidō. Su número hace que sean los León más reconocibles en la cultura popular. Ardiente, honorable, implacable: aunque el estereotipo León exagera estos rasgos, todos ellos forman parte del carácter Matsu.



Familias del Clan del Unicornio

La familia Ide

Incremento de anillo: Agua +1 o Tierra +1
Incremento de habilidad: Comercio +1, Cortesía +1
Gloria: 40 **Riqueza inicial:** 9 koku

Los Ide actúan como diplomáticos, mensajeros y comerciantes infatigables en todo Rokugán. Aunque son Unicornio de pies a cabeza, han aprendido a combinar sus costumbres extranjeras con las tradiciones del Imperio para poder relacionarse mejor con sus primos. Los Ide se esfuerzan por irradiar calma y competencia, procurando establecer alianzas y amistades en todo el Imperio.

La familia Iuchi

Incremento de anillo: Aire +1 o Vacío +1
Incremento de habilidad: Meditación +1, Teología +1
Gloria: 40 **Riqueza inicial:** 5 koku

Los Iuchi son una familia de sacerdotes, cuyas prácticas se remontan a la época anterior al regreso del clan a Rokugán. Los shugenja Iuchi practican una forma única de hechicería conocida como *meishōdō*, el arte de usar talismanes y nombres para manipular a los espíritus. Su historia los hace más proclives a explorar sendas místicas distintas a las ligadas a siglos de tradición.

La familia Moto

Incremento de anillo: Fuego +1 o Tierra +1
Incremento de habilidad: Mando +1, Supervivencia +1
Gloria: 40 **Riqueza inicial:** 6 koku

A los Moto se les considera la menos civilizada de las familias Unicornio desde el punto de vista del Imperio. Para los samuráis rokuganeses, la apariencia de los Moto resulta extravagante y ajena, desde los cuerpos rechonchos y las tupidas barbas de sus varones hasta su forma de vestir. De hecho, a los Moto no les interesan las delicadas artes de lo que algunos consideran civilización; son guerreros nómadas en busca de la próxima batalla, y aceptan esa dura vida. Aunque en Rokugán a menudo se cuestiona su patrimonio y su cultura, nunca se pone en duda su valor.

La familia Shinjo

Incremento de anillo: Agua +1 o Fuego +1
Incremento de habilidad: Sentimiento +1, Supervivencia +1
Gloria: 44 **Riqueza inicial:** 8 koku

Los Shinjo son el núcleo del Clan del Unicornio, el clan de exploradores que siguieron a su Kami, Shinjo, hacia el peligroso mundo más allá del Imperio. Este amor por el descubrimiento no ha abandonado a los Shinjo, y viajan mucho siempre que pueden. Administran y dirigen su clan, esforzándose por mantener unidas a todas sus partes. Maestros ecuestres y exploradores, los Shinjo buscan la paz, pero nunca se acobardan ante la perspectiva de una guerra.

La familia Utaku

Incremento de anillo: Fuego +1 o Tierra +1
Incremento de habilidad: Estrategia +1, Supervivencia +1
Gloria: 44 **Riqueza inicial:** 6 koku

Ninguna otra familia Unicornio ha aceptado el Bushidō de forma tan profunda y espiritual como los Utaku, algo que encarnan las *Shiotome*, sus doncellas de batalla de élite. La matriarcal familia Utaku sólo permite a sus mujeres cabalgar a la guerra; los hombres Utaku prestan servicio a pie como infantería y en los establos y hogares, lo que los convierte en una rareza dentro de su propio clan. En el Imperio no existe mejor caballería pesada que las doncellas de batalla, ni mejores caballerizos que los varones Utaku.

Parte II: Función y escuela

Los anillos de un personaje representan su potencial, pero su escuela y sus habilidades representan su pericia y conocimientos. Cada escuela otorga a un personaje acceso a una serie de habilidades, técnicas, capacidades y equipo iniciales, junto con un programa de estudios a través del cual el personaje puede progresar mediante el gasto de experiencia (consulta la página 97).

Si las técnicas iniciales o el programa de estudios de una escuela conceden a un personaje una técnica o la capacidad de adquirirla, el personaje ignora cualquier otro requisito previo indicado para esa técnica. Estos requisitos previos aparecerán en la descripción de la técnica en el **Capítulo 4: Técnicas**. Las técnicas concedidas ignorando estos requisitos previos vendrán indicadas con el símbolo ◈.

3. ¿CUÁL ES LA ESCUELA DE TU PERSONAJE, Y QUÉ FUNCIONES CUMPLE ESA ESCUELA?

En Rokugán, el deber es algo esencial en la vida de cualquier samurái. Los samuráis cumplen muchas funciones diferentes para sus señores. Los **bushi** son guerreros, guardias e instructores, mientras que los **cortesanos** son políticos, emisarios y funcionarios públicos. Los **artesanos** son creadores, asesores, ingenieros y expertos en arte. Los **shugenja** son sacerdotes de la casta samurái que disfrutan de un vínculo especial con los kami. Este vínculo y los secretos de sus escuelas ancestrales les permiten invocar poderes milagrosos que están fuera del alcance de los líderes religiosos comunes. Son pocos en número, pero tienen una influencia considerable.

Los **monjes** se mantienen nominalmente al margen de la sociedad, pero muchos samuráis ingresan en una orden monástica. Lo más común es que lo hagan en su vejez, si bien algunos se convierten en monjes mucho antes. Es sabido que los monjes han ejercido una influencia política considerable en diversos momentos de la historia, aunque se suponga que están por encima de tales asuntos terrenales. Por último, algunos samuráis sirven a sus señores como **shinobi**, aunque ninguno lo admita abiertamente, ya que el deber de estos asesinos y espías es incompatible con el cumplimiento del código del Bushidō. Los shinobi son a menudo recursos clandestinos descartables, y muchos nunca fueron samuráis; sin embargo, algunos miembros de la casta samurái se entrenan en estas artes, especialmente en el Clan del Escorpión. Aunque los shinobi son muy escasos, su influencia en el devenir de la historia ha sido tan importante como difícil de demostrar.

Cada escuela se encuadra en una o más de estas categorías de funciones. La función de una escuela tiene poco que ver con el efecto directo de reglas, sino que describe la preparación y los deberes que afectarán a la actitud y las opciones de tu personaje en el transcurso de la campaña. Por ejemplo, si quieres interpretar a un personaje que tenga poderes sobrenaturales, deberías elegir una escuela de shugenja o de monje. Si estás más interesado en la exploración de la sociedad de Rokugán que en el combate, deberías elegir a un cortesano o un artesano en lugar de a un búshi (o viceversa). Si quieres que el sigilo y el engaño sean una parte importante de la historia de tu personaje, puedes elegir a un shinobi.

En este paso cada jugador escoge una única escuela de su clan para su personaje. Si deseas que tu personaje estudie en una escuela que no pertenezca a su clan, pídele permiso a tu Director de Juegos y determina las circunstancias que han permitido que tu personaje reciba un entrenamiento inusual.

TÉCNICAS EN LOS PROGRAMAS DE ESTUDIOS

En las tablas de los programas de estudios, la categoría de cada técnica vendrá indicada por un símbolo:

- Kata (p. 174)
- Kihō (p. 182)
- Invocaciones (p. 189)
- Rituales (p. 212)
- Shūji (p. 214)
- Mahō (p. 224)
- Ninjutsu (p. 226)

ELEMENTOS DE TU ESCUELA

Todas las escuelas presentadas aquí siguen un patrón determinado. Vamos a repasar los diferentes elementos que componen cada escuela, y cómo eso modifica tu personaje.

- **Nombre de la escuela:** Este es el nombre de tu escuela, que también identifica a la familia que administra su dōjō.
- **Descripción de la escuela:** Una breve descripción de trasfondo de tu escuela.
- **Anillos:** Esto define los anillos de tu personaje que se incrementan al elegir esta escuela, y la cantidad en la que aumentan.
- **Habilidades iniciales:** Esto hace referencia a un listado de habilidades a las que puedes elegir añadir niveles. También especifica el número de habilidades que puedes elegir (a diferencia de los anillos, debes elegir varias de la lista general).
- **Honor:** Este es el valor inicial de Honor de tu personaje.
- **Técnicas disponibles:** Aquí se indican los tipos de técnicas que tu personaje podrá adquirir al ganar experiencia después de la creación del personaje.
- **Técnicas iniciales:** Estas son las técnicas con las que tu personaje comienza a jugar. A menos que se especifique que debes elegir de una lista, tu personaje comienza con todo lo que se indique aquí. Las técnicas se detallan en el **Capítulo 4**.
- **Capacidad de escuela:** Cada escuela tiene una capacidad única asociada a ella. Tu personaje adquiere esa capacidad al elegir la escuela.
- **Equipo inicial:** Aquí se indica la ropa y equipo con el que tu personaje empieza a jugar.
- **Tabla de programa de estudios y capacidad suprema:** El resto de la información de la escuela consiste en una tabla en la que se describe el programa de estudios de la escuela. Esta tabla se organiza en rangos, cada uno con un número de avances indicados (habilidades, grupos de habilidades, técnicas, grupos de técnicas). El símbolo ◈ indica un acceso privilegiado a técnicas o grupos. A medida que utilices puntos de Experiencia para adquirir estos avances, aumentarás el rango de tu personaje en su escuela, lo que hará que su capacidad de escuela sea más potente. A rango 6 adquirirá también una **capacidad suprema** única y poderosa.

Escuela de defensor Hida [Bushi]

La escuela de defensores Hida, que educa a los más firmes protectores de Rokugán contra los horrores que se agolpan más allá de la Muralla Kaiu, enseña a sus discípulos fortaleza, coraje y pragmatismo a partes iguales. Las criaturas de las Tierras Sombrías, como trasgos, demonios o no muertos, no son enemigos honorables, y los defensores Hida no pueden permitirse el lujo de comportarse como si la lucha contra ellos fuera justa. Aunque cualquier guerrero de voluntad decidida puede intentar acabar con un oni de piel de piedra o morir en el intento, los miembros de la escuela de defensores Hida saben que su deber es resistir. Desde sus pesadas armaduras de placas hasta sus técnicas para quebrar las pieles de hierro con demoledores golpes de martillo, los defensores Hida han desarrollado un arsenal y un estilo de lucha que proporciona la mayor ventaja y las mejores posibilidades no solo de victoria, sino de supervivencia.

Anillos: Agua +1, Tierra +1

Habilidades iniciales (elige cinco): Aptitud física +1, Artes marciales [Armas a distancia] +1, Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo] +1, Artes marciales [Combate sin armas] +1, Estrategia +1, Meditación +1, Supervivencia +1

Honor: 40

Técnicas disponibles: Katas (⚔), Rituales (☗), Shūji (✍)

Técnicas iniciales:

- **Kata:** ◈ El abrazo del Señor Hida
- **Katas (elige una):** Golpe de Agua, Golpe de Tierra

La senda del Cangrejo (Capacidad de escuela): Ignora la propiedad Aparatosa de cualquier armadura que lleves.

Una vez por asalto, antes de hacer una tirada para resistir un impacto crítico, puedes reducir su gravedad en una cantidad igual a la suma del valor de Resistencia física de tu armadura y tu rango de escuela, hasta un mínimo de 0.

Equipo inicial: Armadura lacada, ropa de viaje, daishō (katana y wakizashi), tetsubō (maza de guerra) u ōtsuchi (martillo), garrote, cuchillo, equipo de viaje.

	AVANCE	TIPO
RANGO 1	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Mando	Habilidad
	Medicina	Habilidad
	Supervivencia	Habilidad
	Katas de rango 1 ⚔	Grp. Téc.
	◈ Estilo de la avalancha precipitada ⚔	Técnica
	Valoración honesta ✍	Técnica
RANGO 2	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Mando	Habilidad
	Teología	Habilidad
	Trabajo manual	Habilidad
	Katas de rango 1-2 ⚔	Grp. Téc.
	◈ Los cimientos del coraje ✍	Técnica
	Maniobras escurridizas ✍	Técnica
RANGO 3	Habilidades mercantiles	Grp. Hab.
	Aptitud física	Habilidad
	Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo]	Habilidad
	Meditación	Habilidad
	Katas de rango 1-3 ⚔	Grp. Téc.
	◈ Estilo del hierro en las montañas ⚔	Técnica
	Grito de guerra ✍	Técnica
RANGO 4	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Aptitud física	Habilidad
	Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo]	Habilidad
	Meditación	Habilidad
	Katas de rango 1-4 ⚔	Grp. Téc.
	◈ Golpe de Vacío ⚔	Técnica
	El destino de un samurái ✍	Técnica
RANGO 5	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Mando	Habilidad
	Supervivencia	Habilidad
	Teología	Habilidad
	Katas de rango 1-5 ⚔	Grp. Téc.
	Conmover el alma ✍	Técnica
	La mano inmutable de la paz ✍	Técnica
RANGO 6	**La montaña no cae (Capacidad suprema):** Puedes gastar un punto de Vacío al comienzo de tu turno. Si lo haces, ignora todos los estados que sufras, así como todos los efectos persistentes negativos del terreno, técnicas y capacidades. No apliques tus desventajas a las tiradas. Si mueres, te aferras a la vida durante unos instantes adicionales (pero aun así morirás cuando termine el efecto). Este efecto dura hasta el final de tu siguiente turno.	

ESCUELAS CANGREJO

El Clan del Cangrejo es firme y pragmático hasta un punto que los demás clanes no comprenden. Los samuráis Cangrejo no pueden permitirse frivolidades ni distracciones del mismo modo que la mayoría de los demás clanes, ya que una sola fisura en la Muralla Kaiu puede significar la muerte de cientos de personas, y la pérdida de un solo cargamento de mercancías puede condenar a muchos valerosos defensores. A pesar de lo sombrío de su situación, los Cangrejo no carecen de esperanza. Cada generación engendra héroes capaces de enfrentarse a los monstruos que amenazan el reino, grandes ingenieros que inventan nuevas soluciones para combatir a los ejércitos de las Tierras Sombrías y eruditos que descubren nuevos secretos capaces de cambiar el curso de una batalla. Las escuelas del Clan del Cangrejo deben preparar a sus alumnos para lo peor. Tratan de sacar lo mejor de sus pupilos para poder superar los terribles desafíos a los que inevitablemente deberán enfrentarse.

Escuela de explorador Hiruma [Bushi, Shinobi]

Las Tierras Sombrías nunca descansan, por lo que tampoco pueden hacerlo aquellos que las vigilan. Explorar las Tierras Sombrías es una tarea peligrosa que requiere una intensa preparación. Las tierras Hiruma acabaron tragadas por las fuerzas demoníacas, y los miembros de esta escuela morirán antes de ver más regiones del Imperio sucumbir ante su sombra. Los samuráis de la escuela Hiruma, entrenados para observar y escapar, sólo atacan cuando las recompensas superan a los riesgos, y aprenden a valorar la paciencia y la resistencia por encima de todo. Son maestros de la supervivencia y la movilidad. Cuando a un explorador Hiruma se le rota a un destino dentro de las fronteras del Imperio, su mirada atormentada y su comportamiento receloso le señalan como un veterano.

Anillos: Agua +1, Aire +1

Habilidades iniciales (elige cinco): Actividad criminal +1, Aptitud física +1, Artes marciales [Armas a distancia] +1, Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo] +1, Estrategia +1, Supervivencia +1, Teología +1

Honor: 35

Técnicas disponibles: Katas (⚔), Rituales (☠), Shūji (✓)

Técnicas iniciales:

- **Katas (elige una):** ◈ Estilo de la avalancha precipitada, ◈ Estilo del vendaval de granizo
- **Katas (elige una):** Golpe de Agua, Golpe de Aire

Hostigador de llama parpadeante (Capacidad de escuela): Después de realizar una acción de ataque, puedes cambiar tu actitud. Si lo haces, incrementa el NO de las tiradas de ataque efectuadas contra ti por criaturas de silueta 3 o superior hasta el comienzo de tu siguiente turno en una cantidad igual a tu rango de escuela.

Equipo inicial: Ropa de viaje, armadura de ashigaru, daishō (katana y wakizashi), yari (lanza) o yumi (arco) y aljaba de flechas, cuchillo, equipo de viaje, dedo de jade.

	AVANCE	TIPO
RANGO 1	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Medicina	Habilidad
	Supervivencia	Habilidad
	Teología	Habilidad
	Katas de rango 1 ⚔	Grp. Téc.
	Barrera del umbral ☠	Técnica
	◈ Maniobras escurridizas ✓	Técnica
RANGO 2	Habilidades mercantiles	Grp. Hab.
	Artes marciales [Armas a distancia]	Habilidad
	Artes marciales [Combate sin armas]	Habilidad
	Herrería	Habilidad
	Shūji de Agua de rango 1-2 ✓	Grp. Téc.
	◈ Merodear ★	Técnica
	El abrazo del Señor Hida ⚔	Técnica
RANGO 3	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Actividad criminal	Habilidad
	Mando	Habilidad
	Supervivencia	Habilidad
	Katas de rango 1-3 ⚔	Grp. Téc.
	◈ Picadura mortal ★	Técnica
	Los cimientos del coraje ✓	Técnica
RANGO 4	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Artes marciales [Armas a distancia]	Habilidad
	Estrategia	Habilidad
	Mando	Habilidad
	Shūji de Aire de rango 1-4 ✓	Grp. Téc.
	◈ Nube tóxica ★	Técnica
	Estilo de la ola rompiente ⚔	Técnica
RANGO 5	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Herrería	Habilidad
	Mando	Habilidad
	Supervivencia	Habilidad
	Katas de rango 1-5+ ⚔	Grp. Téc.
	Conmover el alma ✓	Técnica
	◈ Golpe silenciador ★	Técnica
RANGO 6	**La estocada del cazador (Capacidad suprema):** Incrementa la gravedad de los impactos críticos que causes a objetivos con silueta 3 o superior en una cantidad igual a tu nivel en la habilidad de Supervivencia.	

Escuela de ingeniero Kaiu [Artesano, Bushi]

Desde la fundación del Clan del Cangrejo, el deber de la familia Kaiu ha sido el de armar a los samuráis del clan para derrotar a sus enemigos, ya sea con armas, máquinas de asedio o conocimientos. Los ingenieros Kaiu son la rama inventiva del Clan del Cangrejo, y son los que proveen al clan de todas estas cosas. Ducho en logística, versado en estrategia y desbordante de ingenio, el dōjō Kaiu no sólo es un centro de instrucción para guerreros, sino también la escuela de ingeniería más importante del Imperio. Los ingenieros Kaiu proporcionan apoyo a los soldados Cangrejo, construyendo puentes sobre terrenos inhóspitos, elaborando armaduras lo suficientemente robustas como para resistir el golpe de un oni, y forjando las raras espadas Kaiu, que se cuentan entre las mejores hojas del Imperio. Si la situación es desoladora, y no hay un camino claro hacia la victoria, ¡los ingenieros Kaiu crearán uno!

Anillos: Fuego +1, Tierra +1

Habilidades iniciales (elige cinco): Artes marciales [Armas a distancia] +1, Diseño +1, Herrería +1, Mando +1, Medicina +1, Teología +1, Trabajo manual +1

Honor: 40

Técnicas disponibles: Katas (⚔), Rituales (☸), Shūji (✓)

Técnicas iniciales:

- **Kata:** ◈ Valoración estratégica
- **Shūji:** Avivar las brasas, Tácticas de obstrucción

Maestro constructor (Capacidad de escuela): Una vez por escena, al hacer una tirada en la que utilices un objeto que hayas fabricado personalmente, puedes añadir una cantidad de ■ guardados colocados en resultados de ✲ igual a tu rango de escuela.

Equipo inicial: Ropa de viaje, ropa ceremonial, armadura de ashigaru, daishō (katana y wakizashi), garrote, oyumi (ballesta), aljaba de virotes, equipo de viaje.

	AVANCE	TIPO
RANGO 1	Habilidades mercantiles	Grp. Hab.
	Artes marciales [Armas a distancia]	Habilidad
	Estrategia	Habilidad
	Herrería	Habilidad
	Shūji de Tierra de rango 1 ✓	Grp. Téc.
	◈ Estilo del vendaval de granizo ⚔	Técnica
	La precisión del halcón ⚔	Técnica
RANGO 2	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Herrería	Habilidad
	Mando	Habilidad
	Medicina	Habilidad
	Katas de rango 1-2 ⚔	Grp. Téc.
	◈ Batalla mental ⚔	Técnica
	◈ Nube tóxica ✲	Técnica
RANGO 3	Habilidades sociales	Grp. Hab.
	Artes marciales [Armas a distancia]	Habilidad
	Gobierno	Habilidad
	Herrería	Habilidad
	Shūji de Agua de rango 1-3 ✓	Grp. Téc.
	◈ Pilar de calma ✓	Técnica
	Golpe del agua corriente ⚔	Técnica
RANGO 4	Habilidades artesanales	Grp. Hab.
	Estrategia	Habilidad
	Mando	Habilidad
	Trabajo manual	Habilidad
	Shūji de Fuego de rango 1-4 ✓	Grp. Téc.
	◈ Destructor de almas ⚔	Técnica
	Estilo del hierro en las montañas ⚔	Técnica
RANGO 5	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Estrategia	Habilidad
	Mando	Habilidad
	Herrería	Habilidad
	Shūji de Tierra de rango 1-5 + ✓	Grp. Téc.
	Quemar la herida ✓	Técnica
	Clavar el abanico ⚔	Técnica
RANGO 6	**Diseño ingenioso (Capacidad suprema):** Al fabricar un objeto puedes añadirle o eliminar una propiedad. Deberás describir al DJ los motivos por los que cuenta con (o carece de) la propiedad, y el DJ decidirá si resultan pertinentes.	

INVOCACIONES KUNI

La escuela de purificadores Kuni enseña a sus discípulos invocaciones con nombres prácticos, ya que sus integrantes saben que los kami responderán a una causa justa sin necesidad de ornamentos elaborados (consulta ***Nombres y tradiciones de invocación*** *en la página 190 del* ***Capítulo 4: Técnicas****).*

	AVANCE	TIPO
RANGO 1	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Actividad criminal	Habilidad
	Supervivencia	Habilidad
	Teología	Habilidad
	Invocaciones de Tierra de rango 1	Grp. Téc.
	◈ Atar a la sombra	Técnica
	Acero mordiente	Técnica
RANGO 2	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Actividad criminal	Habilidad
	Interpretación	Habilidad
	Mando	Habilidad
	Invocaciones de Agua de rango 1-2	Grp. Téc.
	◈ Golpe de las hojas carmesíes	Técnica
	Símbolo de Tierra	Técnica
RANGO 3	Habilidades mercantiles	Grp. Hab.
	Artes marciales [Combate sin armas]	Habilidad
	Sentimiento	Habilidad
	Teología	Habilidad
	Invocaciones de Fuego de rango 1-3	Grp. Téc.
	◈ Álzate, Tierra	Técnica
	Estilo de la palma abierta	Técnica
RANGO 4	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Medicina	Habilidad
	Supervivencia	Habilidad
	Teología	Habilidad
	Invocaciones de Tierra de rango 1-4	Grp. Téc.
	◈ Tumba de jade	Técnica
	Golpe del agua corriente	Técnica
RANGO 5	Habilidades sociales	Grp. Hab.
	Estrategia	Habilidad
	Gobierno	Habilidad
	Teología	Habilidad
	Invocaciones de Aire de rango 1-5	Grp. Téc.
	Terremoto	Técnica
	Destructor de almas	Técnica
RANGO 6	**Purificar a los malvados (Capacidad suprema):** Una vez por sesión de juego, puedes gastar un punto de Vacío para utilizar una invocación contra todos los malvados que tengas a la vista. En vez de afectar a sus objetivos usuales, la siguiente técnica de invocación que ejecutes tendrá como objetivo a todos los seres Manchados que se encuentren dentro del alcance.	

Escuela de purificador Kuni [Shugenja, Bushi]

Los purificadores Kuni dominan el conocimiento y las oraciones para impedir a las fuerzas de las Tierras Sombrías afianzarse dentro del Imperio. Con este fin, se han especializado en las invocaciones a los kami de Tierra para destruir o expulsar a los malvados servidores de Fu Leng. Los purificadores Kuni llevan desde que se fundó su escuela tratando de entender la naturaleza de las amenazas contra las que combate su clan. Esto los ha llevado por senderos peligrosos, y no son pocos los que han sucumbido a la misma corrupción que estudian. Los purificadores Kuni se pintan el rostro con estilizados patrones de estilo kabuki para proteger sus identidades de los insidiosos tentáculos de las Tierras Sombrías. Los purificadores Kuni se caracterizan por una alerta perpetua que raya en la paranoia.

Anillos: Fuego +1, Tierra +1

Habilidades iniciales (elige tres): Actividad criminal +1, Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo] +1, Medicina +1, Sentimiento +1, Supervivencia +1, Teología +1

Honor: 35

Técnicas disponibles: Invocaciones (), Katas (), Rituales ()

Técnicas iniciales:

- **Katas (elige una):** Golpe de Fuego, Golpe de Tierra
- **Invocaciones:** Armadura de Tierra, Golpe de jade
- **Rituales:** Barrera del umbral, Comunión con los espíritus

Contemplar las sombras (Capacidad de escuela): Una vez por asalto, cuando hagas una tirada que tenga como objetivo a un ser manchado o que esté relacionada con él, puedes elegir una cantidad de tus dados guardados en los que aparezcan símbolos de igual a tu rango de escuela. Coloca cada uno de estos dados en un resultado de . No puedes utilizar esta capacidad si no estás seguro de si el objetivo está manchado o no.

Equipo inicial: Ropa consagrada, wakizashi (espada corta), cuchillo, equipo de maquillaje, bolsa de pergaminos, equipo de viaje.

	AVANCE	TIPO
RANGO 1	Habilidades mercantiles	Grp. Hab.
	Diseño	Habilidad
	Gobierno	Habilidad
	Mando	Habilidad
	Shūji de Tierra de rango 1	Grp. Téc.
	◈ Afluentes comerciales	Técnica
	Dicho en broma	Técnica
RANGO 2	Habilidades sociales	Grp. Hab.
	Comercio	Habilidad
	Composición	Habilidad
	Cultura	Habilidad
	Shūji de Fuego de rango 1-2	Grp. Téc.
	◈ El constante devenir	Técnica
	Maniobras escurridizas	Técnica
RANGO 3	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Artes marciales [Armas a distancia]	Habilidad
	Comercio	Habilidad
	Navegación	Habilidad
	Shūji de Aire de rango 1-3	Grp. Téc.
	◈ Pilar de calma	Técnica
	El abrazo del Señor Hida	Técnica
RANGO 4	Habilidades mercantiles	Grp. Hab.
	Gobierno	Habilidad
	Mando	Habilidad
	Sentimiento	Habilidad
	Shūji de Agua de rango 1-4	Grp. Téc.
	◈ Alegre llegada	Técnica
	Bravuconería	Técnica
RANGO 5	Habilidades sociales	Grp. Hab.
	Comercio	Habilidad
	Cultura	Habilidad
	Diseño	Habilidad
	Shūji de Vacío de rango 1-5	Grp. Téc.
	La mano inmutable de la paz	Técnica
	El decreto de la Dama Doji	Técnica
RANGO 6	**Purificar a los malvados (Capacidad suprema):** Una vez por sesión de juego, puedes gastar un punto de Vacío para utilizar una invocación contra todos los malvados que tengas a la vista. En vez de afectar a sus objetivos usuales, la siguiente técnica de invocación que ejecutes tendrá como objetivo a todos los seres Manchados que se encuentren dentro del alcance.	

Escuela de comerciante Yasuki [Cortesano]

Los enemigos del Clan del Cangrejo afirman que los Yasuki son poco más que mercaderes. Los Yasuki a su vez dicen que son mucho más que eso. Son maestros de las artes del comercio y del movimiento de mercancías, algo que se considera vulgar y deplorable en Rokugán. Los Yasuki pueden adquirir bienes y servicios, incluso los que el cliente aún no sabe que necesita, a cambio de promesas de asistencia para su familia y su clan en el futuro. Los Yasuki siempre cumplen sus promesas, y se aseguran de que sus asociados hagan lo mismo.

Anillos: Aire +1, Tierra +1

Habilidades iniciales (elige cinco): Artes marciales [Armas a distancia] +1, Comercio +1, Composición +1, Cortesía +1, Cultura +1, Diseño +1, Gobierno +1

Honor: 40

Técnicas disponibles: Katas (⚔), Rituales (☠), Shūji (✓)

Técnicas iniciales:

- **Shūji:** ◈La valoración del artesano
- **Shūji (elige una):** Fuente de deseo, El susurro de las hojas

La senda de la carpa (Capacidad de escuela): Como actividad de interludio y si tienes acceso a un mercado, puedes adquirir una cantidad de objetos igual o inferior a tu rango de escuela de rareza 4 o inferior, o un único objeto de una rareza máxima de 4 más tu rango de escuela. No es necesario hacer ninguna tirada ni gastar dinero para adquirir estos artículos, ni tampoco es necesario perder ni arriesgar Honor o Gloria por el acto de adquirirlos, aunque no sean apropiados para tu posición o estén prohibidos (aunque, por supuesto, exhibirlos abiertamente más tarde es otra cuestión). El DJ sigue pudiendo aplicar de la forma usual los modificadores de rareza en función de las particularidades del mercado disponible.

Equipo inicial: Ropa de viaje, ropa ceremonial, wakizashi (espada corta), cuchillo, yumi (arco), aljaba de flechas, juego de caligrafía, equipo de viaje.

ESCUELAS DRAGÓN

Ostensiblemente, el objetivo principal del Clan del Dragón consiste en registrar los acontecimientos del Imperio Esmeralda y reflexionar sobre ellos, pero hay quien se pregunta si no están persiguiendo algún otro objetivo en secreto. Las escuelas de las familias Kitsuki y Agasha entrenan a sus eruditos, investigadores y shugenja para percibir el mundo natural y clasificar sus observaciones, mientras que las enseñanzas de los dōjō Mirumoto y Togashi parecen más centradas en la iluminación individual, ya sea por medio de la espada o del alma. Pero todos los samuráis Dragón subrayan la individualidad, y a menudo hay más variedad entre los alumnos de una misma escuela Dragón que entre los de las distintas escuelas de los demás clanes.

	AVANCE	TIPO
RANGO 1	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Aptitud física	Habilidad
	Herrería	Habilidad
	Meditación	Habilidad
	Invocaciones de Tierra de rango 1	Grp. Téc.
	◈ El corazón del dragón de Tierra	Técnica
	Adivinación	Técnica
RANGO 2	Habilidades mercantiles	Grp. Hab.
	Aptitud física	Habilidad
	Medicina	Habilidad
	Teología	Habilidad
	Invocaciones de Agua de rango 1-2	Grp. Téc.
	◈ El poder del dragón de Tierra	Técnica
	Los cimientos del coraje	Técnica
RANGO 3	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Mando	Habilidad
	Medicina	Habilidad
	Teología	Habilidad
	Invocaciones de Fuego de rango 1-3	Grp. Téc.
	◈ Álzate, Tierra	Técnica
	La tierra se vuelve cielo	Técnica
RANGO 4	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Herrería	Habilidad
	Meditación	Habilidad
	Supervivencia	Habilidad
	Invocaciones de Tierra de rango 1-4	Grp. Téc.
	◈ Olas siempre cambiantes	Técnica
	Álzate, Agua	Técnica
RANGO 5	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Mando	Habilidad
	Medicina	Habilidad
	Teología	Habilidad
	Invocaciones de Agua de rango 1-5	Grp. Téc.
	Terremoto	Técnica
	Quemar la herida	Técnica
RANGO 6	**Experimentación y adaptación (Capacidad suprema):** Incrementa tu resistencia sobrenatural a las invocaciones de Agua, Aire, Fuego y Tierra en una cantidad igual a tu nivel en Teología. Después de que otro personaje utilice una invocación de Agua, Aire, Fuego o Tierra que te tenga como objetivo, puedes gastar un punto de Vacío para ejecutar esa invocación de inmediato, aunque no la hayas aprendido.	

INVOCACIONES AGASHA

La escuela de místico Agasha categoriza las invocaciones que enseña con nombres alquímicos, reflejando la importancia que esta tradición da a la parte experimental y teórica de la naturaleza (consulta ***Nombres de invocaciones y tradiciones*** *en la página 190 del* ***Capítulo 4: Técnicas****).*

Escuela de místico Agasha [Shugenja, Artesano]

Los místicos Agasha combinan las artes prácticas con sus invocaciones, utilizando elementos alquímicos y metalúrgicos como puntos focales para sus artes místicas. De esta manera, han aprendido que todos los elementos están vinculados y que existe un gran poder en la transformación de sus estados. Elaboran mezclas químicas que potencian o mejoran con su magia y que utilizan para todo, desde la diversión hasta la guerra. Los Agasha entretejen sus oraciones en cada uno de los objetos que crean, ya sean espadas o medicinas, tratando de sobrepasar los límites de su conocimiento. Los místicos Agasha están acostumbrados a aventurarse en el mundo para buscar inspiración en las múltiples facetas de la naturaleza.

Anillos: Agua +1, Tierra +1

Habilidades iniciales (elige tres): Aptitud física +1, Artes marciales [Combate sin armas] +1, Herrería +1, Medicina +1, Meditación +1, Teología +1

Honor: 40

Técnicas disponibles: Invocaciones (), Rituales (), Shūji ()

Técnicas iniciales:

- **Invocaciones (elige una):** Fuegos internos, Tetsubō de Tierra
- **Invocaciones:** Bálsamo de Jurōjin, El camino hacia la paz interior
- **Rituales:** Comunión con los espíritus, Ritual purificador

Transmutación elemental (Capacidad de escuela): Al ejecutar una invocación, puedes elegir un anillo distinto con el que hacer la tirada. Al utilizar esta capacidad de escuela, no puedes activar del elemento original de la invocación, pero puedes activar del nuevo elemento. Puedes utilizar esta capacidad de escuela por sesión de juego un número de veces igual a tu rango de escuela.

Equipo inicial: Ropa consagrada, wakizashi (espada corta), bō (bastón), cuchillo, bolsa de pergaminos, equipo de viaje, juego de frascos de cristal, diario.

	AVANCE	TIPO
RANGO 1	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Actividad criminal	Habilidad
	Aptitud física	Habilidad
	Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo]	Habilidad
	Shūji de Fuego de rango 1	Grp. Téc.
	◈ Maniobras escurridizas	Técnica
	Valoración honesta	Técnica
RANGO 2	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Mando	Habilidad
	Sentimiento	Habilidad
	Supervivencia	Habilidad
	Katas de rango 1-2	Grp. Téc.
	◈ Todas las artes son una	Técnica
	Debilidad fingida	Técnica
RANGO 3	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo]	Habilidad
	Meditación	Habilidad
	Supervivencia	Habilidad
	Shūji de Tierra de rango 1-3	Grp. Téc.
	◈ Porte regio	Técnica
	Batalla mental	Técnica
RANGO 4	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Actividad criminal	Habilidad
	Sentimiento	Habilidad
	Medicina	Habilidad
	Katas de rango 1-4	Grp. Téc.
	◈ Quemar la herida	Técnica
	Bravuconería	Técnica
RANGO 5	Habilidades sociales	Grp. Hab.
	Actividad criminal	Habilidad
	Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo]	Habilidad
	Sentimiento	Habilidad
	Shūji de Fuego de rango 1-5	Grp. Téc.
	La proposición del lobo	Técnica
	Estilo de la ola rompiente	Técnica
RANGO 6	**Los ojos traicionan al corazón (Capacidad suprema):** Una vez por escena al hacer una tirada de habilidad para investigar, puedes gastar ✲ de la siguiente forma: ✲+: Puedes reservar hasta un dado descartado por ✲ gastado de esta forma. La próxima vez que hagas una tirada para interactuar con la persona un objeto que estuvieras investigando (como, por ejemplo, una tirada que tenga como objetivo esta persona o una tirada para usar ese objeto), puedes añadir cualquier cantidad de los dados que hayas reservado como dados guardados. Después, descarta todos los dados reservados que no hayas utilizado.	

Escuela de Investigador Kitsuki [Cortesano, Bushi]

La escuela de investigadores Kitsuki es una escuela reciente, fundada cuando Agasha Kitsuki salvó la vida del daimyō Mirumoto con el uso de argumentación y pruebas. Los investigadores Kitsuki usan sus métodos de observación, experimentación, lógica y razonamiento para comprender la verdad, lo que les aparta de los estándares del sistema judicial rokuganés, basado en testimonios. Los investigadores Kitsuki tienden a desempeñar funciones legales como magistrados y justicares, además de actuar como cortesanos y representantes del Clan del Dragón.

Anillos: Aire +1, Tierra +1

Habilidades iniciales (elige cinco): Actividad criminal +1, Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo] +1, Cultura +1, Gobierno +1, Medicina +1, Sentimiento +1, Supervivencia +1

Honor: 45

Técnicas disponibles: Katas (⚔), Rituales (☠), Shūji (✲)

Técnicas iniciales:

- **Katas (elige una):** Golpe de Aire, ◈ Valoración estratégica
- **Shūji:** Aguas someras

El método Kitsuki (Capacidad de escuela): Siempre que hagas una tirada para investigar con cualquier habilidad (consulta **El arte de la investigación** en la página 170) puedes sustituir el nivel que tengas en esa habilidad por tu rango de escuela. Si tu nivel en la habilidad es igual o superior que tu rango de escuela, o si tienes nivel 5 en la habilidad, puedes añadir un ■ guardado colocado en un resultado de ✲ en lugar de ello.

Equipo inicial: Ropa de viaje, wakizashi (espada corta), cuchillo, bō (bastón) o jian (espada recta), juego de caligrafía, equipo de viaje, diario de observaciones.

Escuela de practicante de los Dos Cielos Mirumoto [Bushi]

El estilo único de combate con dos espadas que se imparte en el dōjō Mirumoto, conocido como *niten* (o Dos Cielos), es sólo uno de los componentes de su pericia en el manejo de las espadas y el combate. Sus discípulos estudian el Tao de Shinsei y lo usan para guiarse tanto en la guerra como en la paz, con el fin de aplicar sus lecciones prácticas a todas las cosas. Como todos los Dragón, están acostumbrados a las privaciones físicas y pueden soportar situaciones de gran tensión.

Anillos: Fuego +1, Tierra +1

Habilidades iniciales (elige cinco): Aptitud física +1, Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo] +1, Composición +1, Estrategia +1, Mando +1, Meditación +1, Teología +1

Honor: 50

Técnicas disponibles: Katas (⚔), Rituales (☯), Shūji (✓)

Técnicas iniciales:

- **Katas (elige una):** Golpe de Agua, Golpe de Fuego, Golpe de Tierra
- **Shūji:** ◈ Actuación deslumbrante

La senda del Dragón (Capacidad de escuela): Una vez por asalto durante un duelo o escaramuza cuando seas objetivo de una tirada de ataque con un arma cuerpo a cuerpo, puedes utilizar una de las armas que tengas preparadas en un agarre de una mano (o una de tus manos, si no llevas nada en ella) para **proteger** o **atrapar**.

Si **proteges**, el atacante deberá tirar de nuevo tantos dados en los que haya obtenido resultados de ○ o ⟳ como tu rango de escuela.

Si **atrapas**, reduce el NO de tu siguiente tirada de ataque contra ese atacante y durante esta escena en una cantidad igual a tu rango de escuela, con un mínimo de 1.

No puedes elegir esta arma para realizar acciones de ataque hasta el final de tu siguiente turno.

Equipo inicial: Ropa de viaje, ropa ceremonial, armadura de ashigaru, daishō (katana y wakizashi) o wakizashi (espada corta) y dos armas cualesquiera de rareza 6 o inferior, equipo de viaje.

	AVANCE	TIPO
RANGO 1	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Composición	Habilidad
	Medicina	Habilidad
	Trabajo manual	Habilidad
	Katas de rango 1 ⚔	Grp. Téc.
	◈ Corte de iaijutsu: hoja ascendente ⚔	Técnica
	Remover las brasas ✓	Técnica
RANGO 2	Habilidades mercantiles	Grp. Hab.
	Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo]	Habilidad
	Mando	Habilidad
	Meditación	Habilidad
	Katas de rango 1-2 ⚔	Grp. Téc.
	◈ Golpe al corazón ⚔	Técnica
	Maniobras escurridizas ✓	Técnica
RANGO 3	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Composición	Habilidad
	Herrería	Habilidad
	Teología	Habilidad
	Katas de rango 1-3 ⚔	Grp. Téc.
	◈ Pilar de calma ✓	Técnica
	Comunión con los espíritus ☯	Técnica
RANGO 4	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo]	Habilidad
	Mando	Habilidad
	Meditación	Habilidad
	Shūji de Tierra de rango 1-4 ✓	Grp. Téc.
	◈ Golpe de Vacío ⚔	Técnica
	Estilo de la ola rompiente ⚔	Técnica
RANGO 5	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Composición	Habilidad
	Medicina	Habilidad
	Supervivencia	Habilidad
	Katas de rango 1-5 ⚔	Grp. Téc.
	Quemar la herida ✓	Técnica
	Conmover el alma ✓	Técnica
RANGO 6	**El corazón del Dragón (Capacidad suprema):** Una vez por asalto, al hacer una tirada de acción de ataque, puedes gastar ✲ de la siguiente forma: ✲: Realiza una acción de Golpear con un arma preparada que no hayas usado este turno para una acción de ataque.	

Orden de monjes tatuados Togashi [Monje]

Los monjes de la orden de Togashi se han entregado a descubrir y cumplir el destino de sus almas, en la creencia de que ese es su camino para alcanzar la Iluminación. Para ello cuentan con la ayuda de las visiones proféticas de su líder, el Campeón del Clan del Dragón, así como de los tatuajes místicos que los ligan a su orden; la perfección de sus tatuajes sólo es igualada por la de sus inusuales poderes. Solamente aquellos que se convierten en auténticos *ise zumi* saben que el poder de los tatuajes fluye de la sangre de Togashi, el Kami del Clan del Dragón, que se mezcla con la tinta con que se graban en la piel.

Anillos: Tierra +1, Vacío +1

Habilidades iniciales (elige cuatro): Aptitud física +1, Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo] +1, Artes marciales [Combate sin armas] +1, Meditación +1, Supervivencia +1, Teología +1

Honor: 40

Técnicas disponibles: Kihō (), Shūji (), Rituales ()

Técnicas iniciales:

- **Kihō (elige una):** La tierra no necesita ojos, Protección de ki, Puño de Agua, Puño de Fuego, Puño de Tierra
- **Shūji:** ◈ La perspicacia del Señor Togashi

Sangre del Kami (Capacidad de escuela): Tienes un tatuaje místico que potencia tus kihō, y obtienes más a medida que aumenta tu rango de escuela. Cuando hagas una tirada para activar un kihō vinculado a uno de tus tatuajes místicos, si tienes éxito añade un número de éxitos adicionales a la tirada igual a tu rango de escuela.

Elige un tema natural para tu primer tatuaje y elige un kihō para el que cumplas los requisitos con el que vincular el tatuaje. Si aún no lo has aprendido, aprendes ese kihō (sin pagar su coste en PE). No se puede elegir el mismo kihō varias veces de esta forma.

Cada vez que tu rango de escuela aumenta, adquieres un tatuaje adicional con las mismas reglas.

Equipo inicial: Ropa normal, bō (bastón), equipo de viaje.

	AVANCE	TIPO
RANGO 1	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Aptitud física	Habilidad
	Artes marciales [Combate sin armas]	Habilidad
	Supervivencia	Habilidad
	Kihō de Fuego de rango 1	Grp. Téc.
	◈ La senda del terremoto	Técnica
	Valoración honesta	Técnica
RANGO 2	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Mando	Habilidad
	Composición	Habilidad
	Supervivencia	Habilidad
	Kihō de Agua de rango 1-2	Grp. Téc.
	◈ Estilo de la palma abierta	Técnica
	Remover las brasas	Técnica
RANGO 3	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Artes marciales [Combate sin armas]	Habilidad
	Meditación	Habilidad
	Trabajo Manual	Habilidad
	Kihō de Aire de rango 1-3	Grp. Téc.
	◈ El toque de la muerte	Técnica
	Todas las artes son una	Técnica
RANGO 4	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Medicina	Habilidad
	Supervivencia	Habilidad
	Trabajo manual	Habilidad
	Kihō de Tierra de rango 1-4	Grp. Téc.
	◈ El toque del dragón de Vacío	Técnica
	Pilar de calma	Técnica
RANGO 5	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Artes marciales [Combate sin armas]	Habilidad
	Meditación	Habilidad
	Supervivencia	Habilidad
	Kihō de Vacío de rango 1-5	Grp. Téc.
	Rituales de rango 1-5	Grp. Téc.
	Conmover el alma	Técnica
RANGO 6	**Sangre del Dragón (Capacidad suprema):** Una vez por escena, mientras estés beneficiándote del efecto de mejora de un kihō vinculado a uno de tus tatuajes, puedes gastar un punto de Vacío cuando actives un kihō distinto. Si lo haces, mantendrás los dos efectos de mejora hasta el final de la escena o hasta que actives otro kihō.	

EJEMPLOS DE TEMAS PARA TATUAJES Y KIHŌ

Todos los tatuajes son únicos para cada individuo y representan su poder interior. Para personalizar los tatuajes de tu personaje, elige un símbolo o una imagen propia del mundo natural o de sus criaturas. A continuación se presentan algunos ejemplos de temas sugeridos con posibles kihō:

Enredadera: La senda del sauce

Loto: El toque del dragón de Vacío

Meteoro: La senda de la estrella fugaz

Montaña: Espíritu purificador

Murciélago: La tierra no necesita ojos

Nube: Montar sobre las nubes

Río: Puño de Agua

Tigre: El toque de la muerte

Volcán: Golpe rompedor

Escuela de manipulador Bayushi [Cortesano]

Los cortesanos entrenados por la familia Bayushi son expertos en encontrar y aprovechar las debilidades de los demás mediante el uso del engaño, la tentación y el espionaje. Ningún método es demasiado deshonroso siempre que resulte eficaz e indetectable. Los manipuladores Bayushi son la sombra que contrasta con la luz de los diplomáticos Doji, y son merecidamente temidos. Pero ninguna corte está completa sin un canalla Escorpión. Los manipuladores Bayushi aceptan su papel de villanos en la obra de teatro que es Rokugán, y al hacerlo, ayudan a garantizar que no aparezca ningún villano genuino que ponga en peligro al Emperador.

Anillos: Aire +1, Fuego +1

Habilidades iniciales (elige cinco): Actividad criminal +1, Artes marciales [Combate sin armas] +1, Cortesía +1, Diseño +1, Interpretación +1, Mando +1, Sentimiento +1

Honor: 35

Técnicas disponibles: Katas (⚔), Rituales (☯), Shūji (✓)

Técnicas iniciales:

- **Shūji:** ◈ Los susurros del Señor Bayushi
- **Shūji (elige una):** Compás, El susurro de las hojas

La debilidad es mi fuerza (Capacidad de escuela): Cuando aproveches la desventaja de un objetivo (consulta **Alterar ventajas y desventajas**, en la página 100) como parte de una acción de maquinación, no necesitarás gastar un punto de Vacío y podrás repetir la tirada de un número de dados adicionales igual a tu rango de escuela.

Equipo inicial: Ropa ceremonial, ropa normal, ropa de viaje, wakizashi (espada corta), un arma cualquiera de rareza 6 o inferior, juego de caligrafía, equipo de viaje.

ESCUELAS ESCORPIÓN

Los Escorpión son por encima de todo leales y pragmáticos, por lo que sus escuelas enseñan una lealtad absoluta al clan en la misma medida en la que enseñan los métodos por los que éste logra sus objetivos. Los maestros enseñan a sus alumnos, con dolorosa contundencia, las diferencias existentes entre las apariencias y la realidad, las mentiras y las verdades, las sospechas y la confianza, y lo que es más importante, cómo, cuándo y de qué manera utilizarlas.

	AVANCE	TIPO
RANGO 1	Habilidades sociales	Grp. Hab.
	Actividad criminal	Habilidad
	Artes marciales [Combate sin armas]	Habilidad
	Sentimiento	Habilidad
	Shūji de Aire de rango 1 ✓	Grp. Téc.
	◈ Avivar las llamas ✓	Técnica
	La carga del deber ✓	Técnica
RANGO 2	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Actividad criminal	Habilidad
	Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo]	Habilidad
	Cortesía	Habilidad
	Shūji de Fuego de rango 1-2 ✓	Grp. Téc.
	◈ Actuación deslumbrante ✓	Técnica
	Estilo de la amenaza velada ⚔	Técnica
RANGO 3	Habilidades mercantiles	Grp. Hab.
	Cortesía	Habilidad
	Cultura	Habilidad
	Sentimiento	Habilidad
	Shūji de Agua de rango 1-3 ✓	Grp. Téc.
	◈ La proposición del lobo ✓	Técnica
	◈ Acechar ✗	Técnica
RANGO 4	Habilidades sociales	Grp. Hab.
	Estética	Habilidad
	Medicina	Habilidad
	Sentimiento	Habilidad
	Shūji de Tierra de rango 1-4 ✓	Grp. Téc.
	◈ Alegre llegada ✓	Técnica
	◈ Picadura mortal ✗	Técnica
RANGO 5	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Artes marciales [Armas a distancia]	Habilidad
	Cortesía	Habilidad
	Interpretación	Habilidad
	Shūji de Vacío de rango 1-5 ✓	Grp. Téc.
	Doblarse ante la tormenta ✓	Técnica
	Quemar la herida ✓	Técnica
RANGO 6	**Pequeñas verdades (Capacidad suprema):** Cuando hagas una tirada que tenga como objetivo otro personaje hacia el que se aplique una de tus ventajas o desventajas, puedes elegir otra ventaja o desventaja que comparta tipo con ella (consulta **Ventajas y desventajas** en la página 99). A menos que tenga pruebas evidentes de lo contrario, el objetivo creerá que tienes la ventaja o desventaja que hayas elegido en lugar de la que tengas realmente. Si el objetivo trata de aprovechar o usar esta ventaja o desventaja falsa (consulta la página 101), la tirada fallará de forma automática y se considerará que lo hace con un déficit de 3. Además, acumulará 3 puntos de Conflicto y sufrirá el estado Desorientado.	

Escuela de infiltrador Shosuro [Shinobi, Cortesano]

Los infiltradores Shosuro han perfeccionado el arte del engaño. Con sus formidables aptitudes en acrobacia, camuflaje y sigilo, los agentes Escorpión se topan con muy pocos lugares a los que no puedan acceder. Especializados en instigar la sorpresa y el desorden, no combaten de forma estática, sino que siembran el caos y desaparecen, por lo general para camuflar su verdadera misión. Muchos yōjimbō han frustrado un supuesto intento de asesinato que no era más que una añagaza para distraerlos del auténtico objetivo de los infiltradores Shosuro. Sus agentes pueden desvanecerse entre las sombras, o mezclarse entre plebeyos con idéntica habilidad para volverse invisibles a ojos de los samuráis.

Anillos: Aire +1, Fuego +1

Habilidades iniciales (elige cinco): Actividad criminal +1, Aptitud física +1, Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo] +1, Artes marciales [Combate sin armas] +1, Cortesía +1, Interpretación +1, Pasatiempos +1

Honor: 30

Técnicas disponibles: Katas (⚔), Rituales (☯), Shūji (✍)

Técnicas iniciales:

- **Ninjutsu:** ◈ Picadura mortal
- **Shūji (elige una):** Distracción espectacular, Susurros de la corte

La senda de las sombras (Capacidad de escuela): Al efectuar una acción de ataque contra un objetivo que se encuentre Comprometido, Incapacitado, Inconsciente o que no esté al tanto de tu presencia, incrementa el daño y la letalidad del arma que utilices en una cantidad igual a tu rango de escuela.

Equipo inicial: Ropa ceremonial, ropa normal, ropa de viaje, daishō (katana y wakizashi), cuchillo, yumi (arco) y aljaba de flechas, equipo de viaje.

	AVANCE	TIPO
RANGO 1	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Actividad criminal	Habilidad
	Cortesía	Habilidad
	Interpretación	Habilidad
	Katas de rango 1 ⚔	Grp. Téc.
	◈ Estilo de la amenaza velada ⚔	Técnica
	◈ Acechar ✖	Técnica
RANGO 2	Habilidades mercantiles	Grp. Hab.
	Aptitud física	Habilidad
	Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo]	Habilidad
	Interpretación	Habilidad
	Shūji de Aire de rango 1-2 ✍	Grp. Téc.
	Los susurros del Señor Bayushi ✍	Técnica
	◈ Nube tóxica ✖	Técnica
RANGO 3	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Actividad criminal	Habilidad
	Interpretación	Habilidad
	Sentimiento	Habilidad
	Katas de rango 1-3 ⚔	Grp. Téc.
	◈ Bravuconería ✍	Técnica
	Actuación deslumbrante ✍	Técnica
RANGO 4	Habilidades sociales	Grp. Hab.
	Actividad criminal	Habilidad
	Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo]	Habilidad
	Sentimiento	Habilidad
	Shūji de Aire de rango 1-4 ✍	Grp. Téc.
	◈ Golpe silenciador ✖	Técnica
	El destino de un samurái ✍	Técnica
RANGO 5	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Actividad criminal	Habilidad
	Cortesía	Habilidad
	Interpretación	Habilidad
	Katas de rango 1-5 ⚔	Grp. Téc.
	Alegre llegada ✍	Técnica
	Quemar la herida ✍	Técnica
RANGO 6	**El silencio final (Capacidad suprema, Acción):** Puedes hacer una **tirada de Artes marciales [Combate sin armas] (Aire) contra un NO de 4** como acción de ataque y movimiento que tenga como objetivo a cualquier número de PNJ esbirros situados a alcance 0-4. Si tienes éxito durante una escena narrativa, asesinas a todos los objetivos de forma silenciosa en unos minutos. Si tienes éxito durante una escena dramática, al final de cada uno de tus turnos puedes asesinar de forma silenciosa a uno de estos objetivos que se encuentren a alcance 0-2, además de tus acciones normales.	

INVOCACIONES SOSHI

La escuela de ilusionista Soshi enseña a sus discípulos invocaciones usando nombres fortunistas, ya que sus prácticas se originaron a partir de la adoración tradicional de las fortunas, bajo la guía de su misterioso fundador, Soshi (consulta ***Nombres de invocaciones y tradiciones*** *en la página 190 en el* ***Capítulo 4: Técnicas****).*

	AVANCE	TIPO
RANGO 1	Habilidades mercantiles	Grp. Hab.
	Aptitud física	Habilidad
	Cortesía	Habilidad
	Teología	Habilidad
	Invocaciones de Aire de rango 1	Grp. Téc.
	◈ Máscara de viento	Técnica
	◈ Acechar	Técnica
RANGO 2	Habilidades sociales	Grp. Hab.
	Medicina	Habilidad
	Sentimiento	Habilidad
	Teología	Habilidad
	Invocaciones de Agua de rango 1-2	Grp. Téc.
	◈ Vapor de pesadilla	Técnica
	Los susurros del Señor Bayushi	Técnica
RANGO 3	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Actividad criminal	Habilidad
	Cortesía	Habilidad
	Pasatiempos	Habilidad
	Invocaciones de Aire de rango 1-3	Grp. Téc.
	◈ El reino falso de los espíritus zorro	Técnica
	◈ Nube tóxica	Técnica
RANGO 4	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Interpretación	Habilidad
	Sentimiento	Habilidad
	Teología	Habilidad
	Invocaciones de Tierra de rango 1-4	Grp. Téc.
	◈ Picadura mortal	Técnica
	Álzate, Aire	Técnica
RANGO 5	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Actividad criminal	Habilidad
	Aptitud física	Habilidad
	Cortesía	Habilidad
	Invocaciones de Fuego de rango 1-5	Grp. Téc.
	Alegre llegada	Técnica
	◈ Golpe silenciador	Técnica
RANGO 6	**Mundo de sombras (Capacidad suprema):** Puedes gastar un punto de Vacío para tratar de establecer que un elemento de la escena ha sido una ilusión desde el principio. Este elemento podría ser un objeto, la imagen de una persona, o algún otro fenómeno ilusorio que puedas invocar con una invocación. Deberás hacer la tirada para invocar esta ilusión utilizando una invocación, y el NO se verá modificado dependiendo de lo plausible que el DJ determine que sea. Si tienes éxito, revelarás que el elemento que hayas elegido es en realidad una ilusión creada por ti, y que lo ha sido desde hace al menos unos instantes. Si fallas, resultará evidente que a tu personaje no se le ocurrió preparar una ilusión: el elemento será real. Como siempre, el DJ tendrá la última palabra sobre si el uso de esta capacidad resulta aceptable.	

Escuela de ilusionista Soshi [Shugenja, Cortesano, Shinobi]

La escuela de ilusionista Soshi es la escuela de los susurros y las sombras. La consigna que utilizan en el desempeño de sus tareas es "sutileza". Incluso sus rituales y deberes religiosos tienden a ser discretos, aunque no por ello ejecutados con menos fidelidad. Cuando los Escorpión necesitan ayuda espiritual en la corte, sus sutiles invocaciones y su profundo entendimiento de los kami les permite decir sus oraciones sin ser vistos ni oídos. Los ilusionistas Soshi se encuentran entre los shugenja más prácticos del Imperio, y prefieren un uso selectivo y eficaz de las invocaciones antes que la pompa y la ceremonia.

Anillos: Agua +1, Aire +1

Habilidades iniciales (elige tres): Actividad criminal +1, Aptitud física +1, Cortesía +1, Interpretación +1, Pasatiempos +1, Teología +1

Honor: 30

Técnicas disponibles: Invocaciones (), Rituales (), Shūji ()

Técnicas iniciales:

- **Invocaciones (elige tres):** Bō de Agua, Capa de la noche, Recuerdo simbólico, El toque de la naturaleza
- **Rituales:** Comunión con los espíritus
- **Shūji:** Dicho en broma

El susurro de los kami (Capacidad de escuela): Mientras estés ejecutando una técnica de invocación o canalización, aquellos personajes que tengan un valor de Alerta igual o inferior a tu rango de escuela más uno serán incapaces de detectar ninguna señal física de que estás tratando de invocar a los espíritus. Sin embargo, sí que podrán ver los efectos de la invocación.

Incrementa el NO de las tiradas de Teología efectuadas para detectar o estudiar tus actividades sobrenaturales en una cantidad igual a tu rango de escuela.

Equipo inicial: Ropa consagrada, ropa discreta, wakizashi (espada corta), cuchillo, bolsa de pergaminos, equipo de viaje.

	AVANCE	TIPO
RANGO 1	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Actividad criminal	Habilidad
	Artes marciales [Combate sin armas]	Habilidad
	Composición	Habilidad
	Invocaciones de Tierra de rango 1	Grp. Téc.
	◈ Cortesía ante todo	Técnica
	El camino hacia la paz interior	Técnica
RANGO 2	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Actividad criminal	Habilidad
	Composición	Habilidad
	Teología	Habilidad
	Invocaciones de Agua de rango 1-2	Grp. Téc.
	◈ El constante devenir	Técnica
	El abrazo de Kenro-ji-jin	Técnica
RANGO 3	Habilidades artesanales	Grp. Hab.
	Artes marciales [Combate sin armas]	Habilidad
	Interpretación	Habilidad
	Teología	Habilidad
	Invocaciones de Fuego de rango 1-3	Grp. Téc.
	◈ Estilo de la palma abierta	Técnica
	La tierra se vuelve cielo	Técnica
RANGO 4	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Actividad criminal	Habilidad
	Artes marciales [Combate sin armas]	Habilidad
	Composición	Habilidad
	Invocaciones de Aire de rango 1-4	Grp. Téc.
	◈ Acechar	Técnica
	Álzate, Agua	Técnica
RANGO 5	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Composición	Habilidad
	Interpretación	Habilidad
	Teología	Habilidad
	Invocaciones de Tierra de rango 1-5	Grp. Téc.
	◈ Picadura mortal	Técnica
	Tumba de jade	Técnica
RANGO 6	**Ligado a la tinta (Capacidad suprema):** Una vez por escena, cuando seas objetivo de una invocación o técnica de mahō, puedes resistirla haciendo una **tirada de Composición contra un NO de 4.** Si tienes éxito absorbes la invocación o técnica de mahō, anulando todos sus efectos y creando una protección que la contenga (consulta la página 190).	

Escuela de maestro de protecciones Yogo [Shugenja]

El dōjō de la escuela de maestros de protecciones Yogo, fundada por Asako Yogo cuando se unió al Clan del Escorpión, es la escuela más importante del Imperio del *gyosetsudō*, el arte de la protección sobrenatural por medio de la caligrafía mística. Se les confió la protección de los doce Pergaminos Negros, y la escuela desarrolló las técnicas de su fundador para evitar que las fuerzas oscuras descubriesen los pergaminos, así como para contener su poder corruptor. Los maestros de esta escuela son capaces de erigir barreras invisibles, atar espíritus y deshacer encantamientos mediante la inscripción de símbolos de poder en trozos de papel imbuidos con su ki. Para los Yogo, un poco de preparación es más que suficiente.

Anillos: Agua +1, Tierra +1

Habilidades iniciales (elige tres): Aptitud física +1, Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo] +1, Artes marciales [Combate sin armas] +1, Composición +1, Meditación +1, Teología +1

Honor: 40

Técnicas disponibles: Invocaciones (), Rituales (), Shūji ()

Técnicas iniciales:

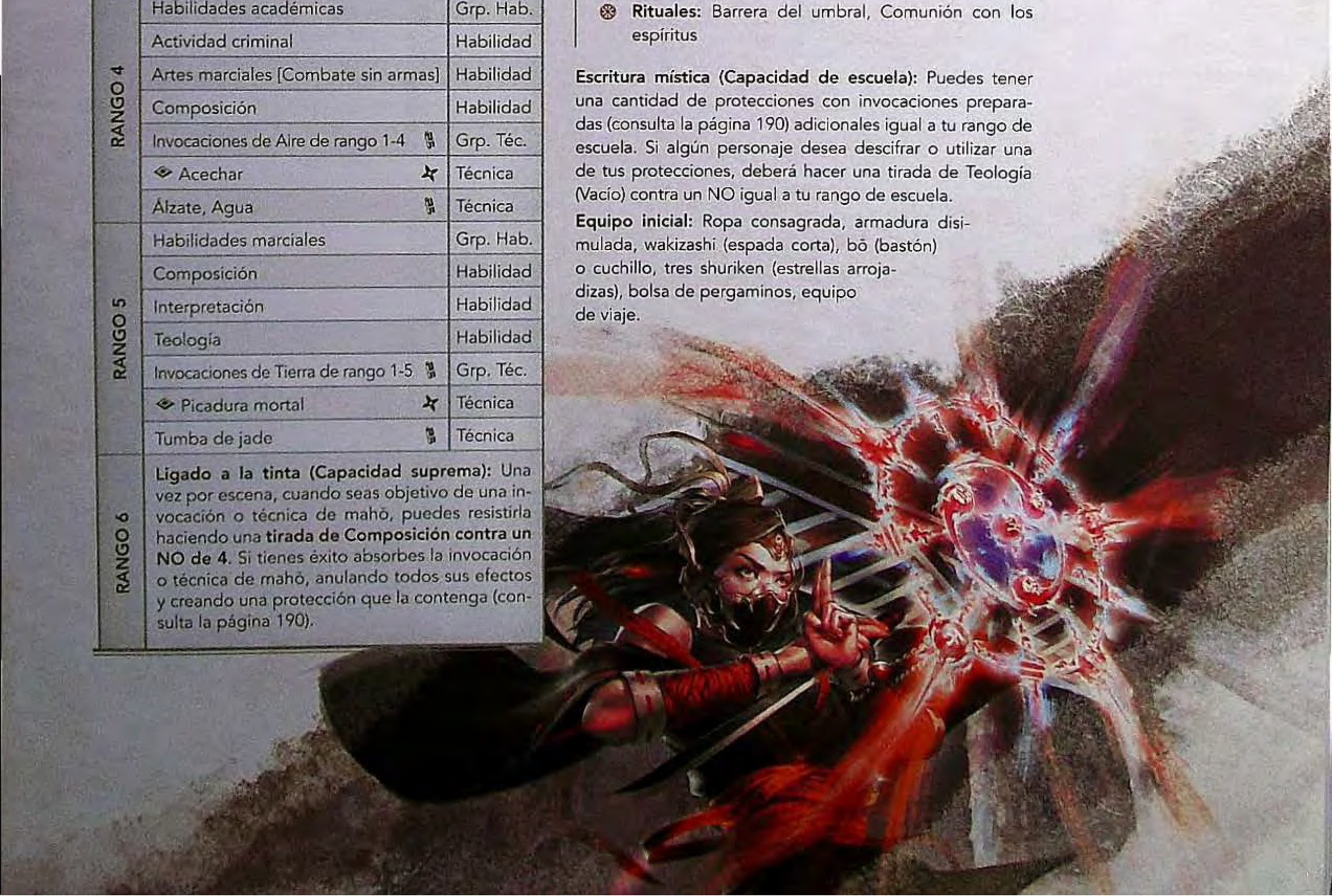
- **Invocaciones (elige dos):** El Abrazo de la Tierra, Golpe de jade, La ola apresurada
- **Shūji:** Aguas someras
- **Rituales:** Barrera del umbral, Comunión con los espíritus

Escritura mística (Capacidad de escuela): Puedes tener una cantidad de protecciones con invocaciones preparadas (consulta la página 190) adicionales igual a tu rango de escuela. Si algún personaje desea descifrar o utilizar una de tus protecciones, deberá hacer una tirada de Teología (Vacío) contra un NO igual a tu rango de escuela.

Equipo inicial: Ropa consagrada, armadura disimulada, wakizashi (espada corta), bō (bastón) o cuchillo, tres shuriken (estrellas arrojadizas), bolsa de pergaminos, equipo de viaje.

INVOCACIONES YOGO

*La escuela de maestro de protecciones Yogo fue fundada por Yogo, un shugenja que perteneció originalmente al Clan del Fénix, y continúa utilizando los nombres elementales para sus invocaciones (consulta **Nombres de invocaciones y tradiciones** en la página 190 en el **Capítulo 4: Técnicas**).*



ESCUELAS FÉNIX

Como guardián del alma del Imperio, el Clan del Fénix imparte sus conocimientos teológicos en todas sus escuelas. En todos los dōjō se inculca la reverencia por los espíritus, y la sabiduría del Tao de Shinsei es parte fundamental de cada una de las lecciones que se enseñan. Así como los cuatro elementos se combinan para formar un todo más grande, el conjunto de los guerreros, sacerdotes, eruditos y místicos cumple con la misión del clan de asegurar el equilibrio y la armonía.

	AVANCE	TIPO
RANGO 1	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Artes marciales [Combate sin armas]	Habilidad
	Cortesía	Habilidad
	Pasatiempos	Habilidad
	Shūji de Tierra de rango 1	Grp. Téc.
	◈ Estilo de la palma abierta	Técnica
	Adivinación	Técnica
RANGO 2	Habilidades sociales	Grp. Hab.
	Gobierno	Habilidad
	Medicina	Habilidad
	Sentimiento	Habilidad
	Shūji de Aire de rango 1-2	Grp. Téc.
	◈ Todas las artes son una	Técnica
	Ceremonia del té	Técnica
RANGO 3	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Cortesía	Habilidad
	Interpretación	Habilidad
	Meditación	Habilidad
	Shūji de Fuego de rango 1-3	Grp. Téc.
	◈ Pilar de calma	Técnica
	El constante devenir	Técnica
RANGO 4	Habilidades sociales	Grp. Hab.
	Cultura	Habilidad
	Medicina	Habilidad
	Teología	Habilidad
	Shūji de Tierra de rango 1-4	Grp. Téc.
	◈ Espíritu purificador	Técnica
	La proposición del lobo	Técnica
RANGO 5	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Cortesía	Habilidad
	Interpretación	Habilidad
	Meditación	Habilidad
	Shūji de Agua de rango 1-5	Grp. Téc.
	◈ Acallar los elementos	Técnica
	Doblarse con la tormenta	Técnica
RANGO 6	**Genio insufrible (Capacidad suprema):** Después de que tengas éxito en una tirada para obtener o recordar información, puedes gastar un punto de Vacío y elegir un número de personajes con los que puedas comunicarte. Deberás describir de qué forma el conocimiento que has obtenido ayuda a cada uno de estos personajes. Los personajes reducirán el NO de su siguiente tirada en 1, hasta un mínimo de 1, y acumulan un punto de Conflicto.	

Escuela de señor del conocimiento Asako [Cortesano]

Los señores del conocimiento Asako estudian multitud de temas, y desarrollan sus especialidades a partir de esa base amplia y firme. Es raro que un señor del conocimiento no tenga al menos una idea vaga de cualquier tema, por poco conocido que este sea. Los señores del conocimiento Asako actúan como cortesanos del Clan del Fénix y reúnen argumentos basándose en su pericia en los venerados conocimientos del pasado. Primero se debe buscar a un Asako en la biblioteca y luego en la corte, normalmente entregado a profundas discusiones. Pocos se atreven a desafiar a un señor del conocimiento Asako en el campo del saber, pero tales disputas son a menudo uno de los puntos culminantes de la corte.

Anillos: Aire +1, Tierra +1

Habilidades iniciales (elige cinco): Artes marciales [Combate sin armas] +1, Cultura +1, Gobierno +1, Interpretación +1, Medicina +1, Sentimiento +1, Teología +1

Honor: 45

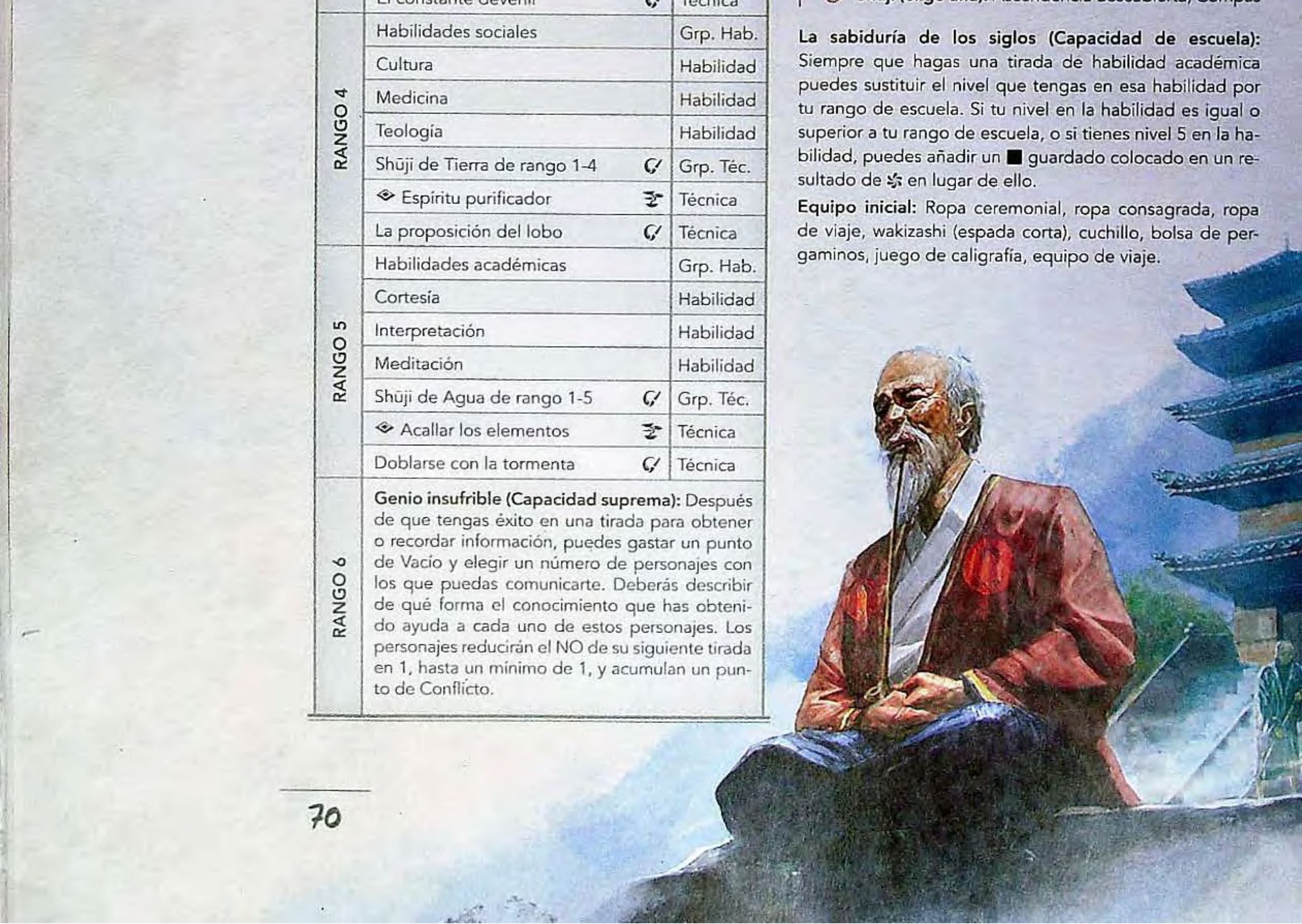
Técnicas disponibles: Katas (⚔), Rituales (☠), Shūji (☙)

Técnicas iniciales:

- **Shūji:** ◈ Cortesía ante todo
- **Shūji (elige una):** Ascendencia descubierta, Compás

La sabiduría de los siglos (Capacidad de escuela): Siempre que hagas una tirada de habilidad académica puedes sustituir el nivel que tengas en esa habilidad por tu rango de escuela. Si tu nivel en la habilidad es igual o superior a tu rango de escuela, o si tienes nivel 5 en la habilidad, puedes añadir un ■ guardado colocado en un resultado de ✲ en lugar de ello.

Equipo inicial: Ropa ceremonial, ropa consagrada, ropa de viaje, wakizashi (espada corta), cuchillo, bolsa de pergaminos, juego de caligrafía, equipo de viaje.



	AVANCE	TIPO
RANGO 1	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Composición	Habilidad
	Mando	Habilidad
	Meditación	Habilidad
	Invocaciones de Fuego de rango 1	Grp. Téc.
	◈ El baile de las estaciones	Técnica
	Ritual purificador	Técnica
RANGO 2	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Cortesía	Habilidad
	Interpretación	Habilidad
	Meditación	Habilidad
	Invocaciones de Agua de rango 1-2	Grp. Téc.
	◈ La furia de Osano-wo	Técnica
	Avivar las llamas	Técnica
RANGO 3	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Composición	Habilidad
	Meditación	Habilidad
	Supervivencia	Habilidad
	Invocaciones de Aire de rango 1-3	Grp. Téc.
	◈ Las alas del Fénix	Técnica
	El golpe del tsunami	Técnica
RANGO 4	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Gobierno	Habilidad
	Sentimiento	Habilidad
	Teología	Habilidad
	Invocaciones de Tierra de rango 1-4	Grp. Téc.
	◈ La ira de Kaze-no-Kami	Técnica
	Álzate, Fuego	Técnica
RANGO 5	Habilidades sociales	Grp. Hab.
	Composición	Habilidad
	Sentimiento	Habilidad
	Teología	Habilidad
	Invocaciones de Fuego de rango 1-5	Grp. Téc.
	Terremoto	Técnica
	Conmover el alma	Técnica
RANGO 6	**Maestro de los elementos (Capacidad suprema):** Una vez por asalto, después de ejecutar una invocación, puedes gastar un punto de Vacío para cambiar a cualquier otra actitud y ejecutar otra invocación que no comparta tipos de acciones con la primera (ataque, apoyo, etc.).	

Escuela de elementalista Isawa [Shugenja]

Ninguna tradición posee un dominio más completo de las sendas de los espíritus que la escuela de elementalista Isawa. Los sacerdotes Isawa llevan buscando el conocimiento y la comprensión de los kami, las fortunas y los mismos elementos desde antes de que los Kami cayesen a la tierra. Con el paso de los siglos han ido perfeccionando los rituales y súplicas para solicitar grandes dones en nombre del Clan del Fénix y terribles tormentos con los que abatir a sus enemigos. Pero saben que los espíritus exigen un servicio a cambio de sus bendiciones, lo que hace que los elementalistas Isawa duden a la hora de invocar a los kami excepto en momentos de gran necesidad. Hacerlo sin motivo es arriesgarse a perturbar el delicado equilibrio del mundo natural, o a provocar la ira de los espíritus.

Anillos: +1 a dos anillos diferentes

Habilidades iniciales (elige tres): Composición +1, Cortesía +1, Interpretación +1, Medicina +1, Meditación +1, Teología +1

Honor: 40

Técnicas disponibles: Invocaciones (), Rituales (), Shūji ()

Técnicas iniciales:

- **Invocaciones (elige tres):** El abrazo de la Tierra, El camino hacia la paz interior, Extinguir, Tempestad de Aire
- **Rituales:** Adivinación, Comunión con los espíritus

Uno con los elementos (Capacidad de escuela): Una vez por escena, al hacer una tirada para activar una técnica de invocación y antes de tirar los dados, puedes reducir el NO de la tirada en una cantidad igual a tu rango de escuela.

Equipo inicial: Ropa consagrada, wakizashi (espada corta), cuchillo, bolsa de pergaminos, equipo de viaje.

INVOCACIONES ISAWA

La escuela de elementalista Isawa enseña a sus alumnos invocaciones con nombres elementales, ya que fueron los primeros en aplicar la filosofía de los cinco elementos de Shinsei a sus interacciones con los espíritus (consulta ***Nombres de invocaciones y tradiciones*** *en la página 190 del* ***Capítulo 4: Técnicas****).*

	AVANCE	TIPO
RANGO 1	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Cortesía	Habilidad
	Sentimiento	Habilidad
	Supervivencia	Habilidad
	Katas de rango 1	Grp. Téc.
	◈ Cortesía ante todo	Técnica
	Remover las brasas	Técnica
RANGO 2	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo]	Habilidad
	Aptitud física	Habilidad
	Meditación	Habilidad
	Katas de rango 1-2	Grp. Téc.
	◈ Grito de guerra	Técnica
	◈ Maniobras escurridizas	Técnica
RANGO 3	Habilidades sociales	Grp. Hab.
	Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo]	Habilidad
	Cultura	Habilidad
	Meditación	Habilidad
	Shūji de Agua de rango 1-3	Grp. Téc.
	◈ El destino de un samurái	Técnica
	Los cimientos del coraje	Técnica
RANGO 4	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo]	Habilidad
	Estrategia	Habilidad
	Mando	Habilidad
	Katas de rango 1-4	Grp. Téc.
	◈ La mano inmutable de la paz	Técnica
	◈ El toque del dragón de Vacío	Técnica
RANGO 5	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Sentimiento	Habilidad
	Supervivencia	Habilidad
	Teología	Habilidad
	Shūji de Tierra de rango 1-5	Grp. Téc.
	◈ La senda de la espada sin filo	Técnica
	Conmover el alma	Técnica
RANGO 6	**Lugar de honor (Capacidad suprema):** Al final de tu turno, puedes gastar un punto de Vacío para prepararte para rechazar a los enemigos que avancen; este efecto persiste hasta el comienzo de tu próximo turno. Cuando un enemigo entre dentro del alcance de una de las armas que tengas preparadas, podrás efectuar de inmediato una acción de Golpear usando esa arma y que tenga a ese enemigo como objetivo. Si tienes éxito en la tirada, el objetivo sufrirá el estado Inmovilizado además de cualquier otro efecto.	

Escuela de guardián Shiba [Bushi, Cortesano]

Igual que Shiba juró proteger a Isawa, la escuela de guardián Shiba prioriza la protección de los Isawa y la cooperación con ellos; sus integrantes complementan y defienden a los sacerdotes, los guardianes de santuarios y los shugenja. Los guardianes Shiba reciben una formación amplia, a menudo son tanto eruditos como guerreros, y abordan los conflictos como un problema que hay que resolver en la medida de lo posible sin derramamiento de sangre. Aquellos que los subestiman debido a su renuencia a acabar con una vida solo lo hacen una vez: los guardianes Shiba son tan devotos de la perfección de las artes marciales como cualquier otro samurái. Su compromiso con el estudio teológico y sus largas horas de meditación les han enseñado a danzar en armonía con los kami elementales atraídos por las invocaciones de los shugenja.

Anillos: Agua +1, Tierra +1

Habilidades iniciales (elige cinco): Aptitud física +1, Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo] +1, Cortesía +1, Estrategia +1, Meditación +1, Supervivencia +1, Teología +1

Honor: 45

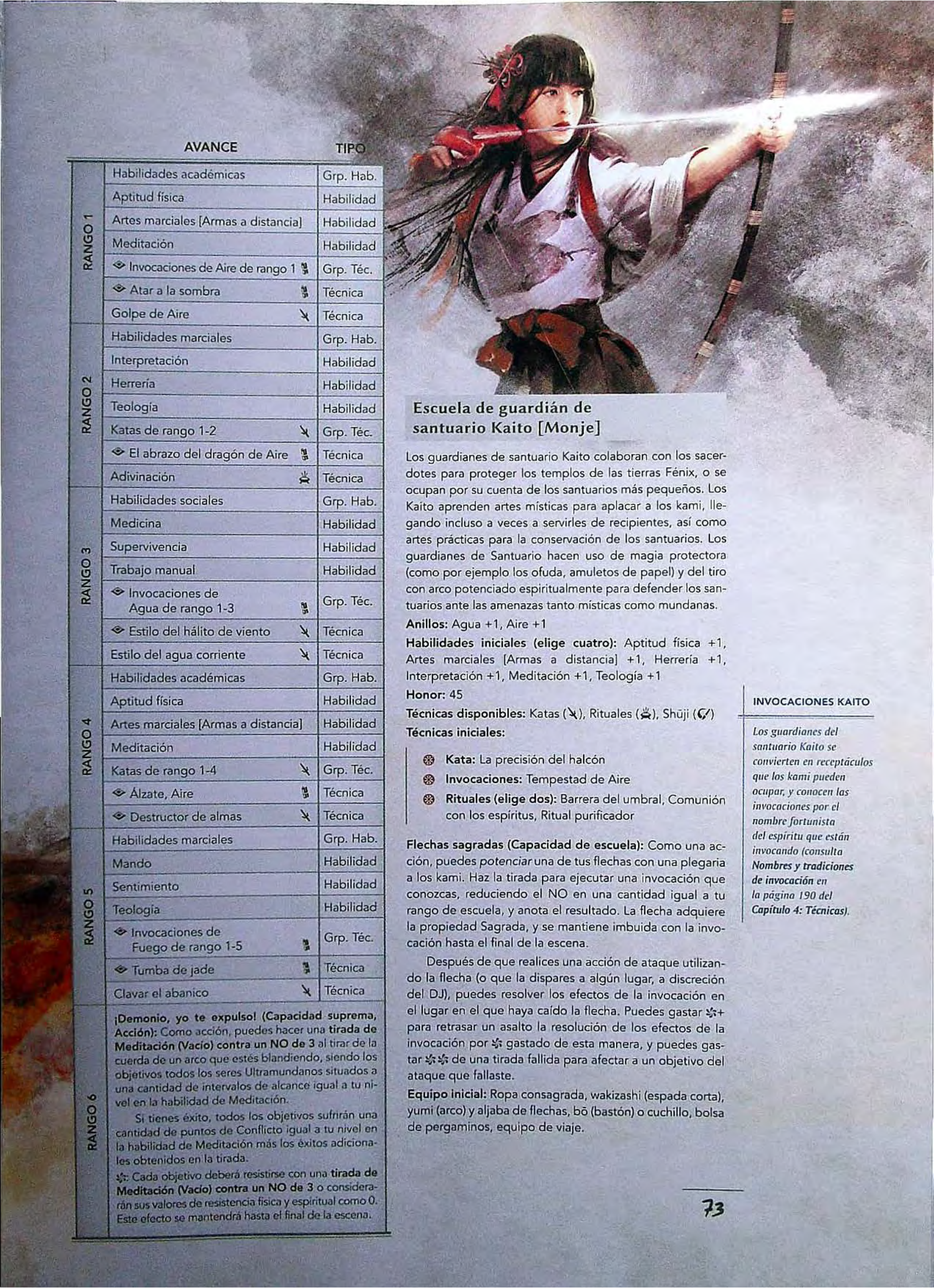
Técnicas disponibles: Katas (⚔), Rituales (☯), Shūji (⚙)

Técnicas iniciales:

- **Kata:** ◈ El valor del Señor Shiba
- **Katas (elige una):** Golpe de Agua, Golpe de Tierra

La senda del Fénix (Capacidad de escuela): Una vez por escena, cuando un personaje a alcance 0-3 haga una tirada que contenga uno o más símbolos ⚙, puedes negar todos estos símbolos. A continuación, ese personaje descarta una cantidad de puntos de Conflicto y de Fatiga igual a tu rango de escuela.

Equipo inicial: Armadura de ashigaru, ropa de viaje, daishō (katana y wakizashi), naginata (arma de asta) o yari (lanza), equipo de viaje.



	AVANCE	TIPO
RANGO 1	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Aptitud física	Habilidad
	Artes marciales [Armas a distancia]	Habilidad
	Meditación	Habilidad
	◈ Invocaciones de Aire de rango 1	Grp. Téc.
	◈ Atar a la sombra	Técnica
	Golpe de Aire	Técnica
RANGO 2	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Interpretación	Habilidad
	Herrería	Habilidad
	Teología	Habilidad
	Katas de rango 1-2	Grp. Téc.
	◈ El abrazo del dragón de Aire	Técnica
	Adivinación	Técnica
RANGO 3	Habilidades sociales	Grp. Hab.
	Medicina	Habilidad
	Supervivencia	Habilidad
	Trabajo manual	Habilidad
	◈ Invocaciones de Agua de rango 1-3	Grp. Téc.
	◈ Estilo del hálito de viento	Técnica
	Estilo del agua corriente	Técnica
RANGO 4	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Aptitud física	Habilidad
	Artes marciales [Armas a distancia]	Habilidad
	Meditación	Habilidad
	Katas de rango 1-4	Grp. Téc.
	◈ Álzate, Aire	Técnica
	◈ Destructor de almas	Técnica
RANGO 5	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Mando	Habilidad
	Sentimiento	Habilidad
	Teología	Habilidad
	◈ Invocaciones de Fuego de rango 1-5	Grp. Téc.
	◈ Tumba de jade	Técnica
	Clavar el abanico	Técnica
RANGO 6	**¡Demonio, yo te expulso! (Capacidad suprema, Acción):** Como acción, puedes hacer una **tirada de Meditación (Vacío) contra un NO de 3** al tirar de la cuerda de un arco que estés blandiendo, siendo los objetivos todos los seres Ultramundanos situados a una cantidad de intervalos de alcance igual a tu nivel en la habilidad de Meditación. Si tienes éxito, todos los objetivos sufrirán una cantidad de puntos de Conflicto igual a tu nivel en la habilidad de Meditación más los éxitos adicionales obtenidos en la tirada. : Cada objetivo deberá resistirse con una **tirada de Meditación (Vacío) contra un NO de 3** o considerarán sus valores de resistencia física y espiritual como 0. Este efecto se mantendrá hasta el final de la escena.	

Escuela de guardián de santuario Kaito [Monje]

Los guardianes de santuario Kaito colaboran con los sacerdotes para proteger los templos de las tierras Fénix, o se ocupan por su cuenta de los santuarios más pequeños. Los Kaito aprenden artes místicas para aplacar a los kami, llegando incluso a veces a servirles de recipientes, así como artes prácticas para la conservación de los santuarios. Los guardianes de Santuario hacen uso de magia protectora (como por ejemplo los ofuda, amuletos de papel) y del tiro con arco potenciado espiritualmente para defender los santuarios ante las amenazas tanto místicas como mundanas.

Anillos: Agua +1, Aire +1

Habilidades iniciales (elige cuatro): Aptitud física +1, Artes marciales [Armas a distancia] +1, Herrería +1, Interpretación +1, Meditación +1, Teología +1

Honor: 45

Técnicas disponibles: Katas (), Rituales (), Shūji ()

Técnicas iniciales:

- **Kata:** La precisión del halcón
- **Invocaciones:** Tempestad de Aire
- **Rituales (elige dos):** Barrera del umbral, Comunión con los espíritus, Ritual purificador

Flechas sagradas (Capacidad de escuela): Como una acción, puedes *potenciar* una de tus flechas con una plegaria a los kami. Haz la tirada para ejecutar una invocación que conozcas, reduciendo el NO en una cantidad igual a tu rango de escuela, y anota el resultado. La flecha adquiere la propiedad Sagrada, y se mantiene imbuida con la invocación hasta el final de la escena.

Después de que realices una acción de ataque utilizando la flecha (o que la dispares a algún lugar, a discreción del DJ), puedes resolver los efectos de la invocación en el lugar en el que haya caído la flecha. Puedes gastar + para retrasar un asalto la resolución de los efectos de la invocación por gastado de esta manera, y puedes gastar de una tirada fallida para afectar a un objetivo del ataque que fallaste.

Equipo inicial: Ropa consagrada, wakizashi (espada corta), yumi (arco) y aljaba de flechas, bō (bastón) o cuchillo, bolsa de pergaminos, equipo de viaje.

INVOCACIONES KAITO

*Los guardianes del santuario Kaito se convierten en receptáculos que los kami pueden ocupar, y conocen las invocaciones por el nombre fortunista del espíritu que están invocando (consulta **Nombres y tradiciones de invocación** en la página 190 del **Capítulo 4: Técnicas**).*

ESCUELAS GRULLA

El objetivo principal del Clan de la Grulla consiste en preservar la cultura rokuganesa y garantizar el civismo en las cortes. Con ese fin, las escuelas del Clan de la Grulla inculcan el decoro apropiado en todos sus discípulos, independientemente de su programa de estudios principal, hasta el punto de que los miembros de los demás clanes consideran a veces a los Grulla algo frívolos o arrogantes. También se espera que los samuráis Grulla tengan al menos una comprensión básica de las artes aun cuando no se dediquen a ellas.

Escuela de artesano Asahina [Shugenja, Artesano]

Para los Asahina, el arte y la religión están entrelazados, porque, para ellos, la fe, la belleza y la paz son aspectos de la misma verdad. Los Asahina aprovechan cualquier oportunidad para enseñar su filosofía y tratar de mejorar la armonía del Imperio. Su interés en la creación de objetos bellos es simplemente otro aspecto de su intento de difundir el arte y la paz por todo Rokugán. En muchas ocasiones, un ritual religioso Asahina ha calmado un conflicto y ha abierto una vía pacífica de futuro. Los Asahina hacen todo lo posible para encarnar sus ideales pacifistas en un mundo lleno de conflictos. Es una tarea ardua, pero perseveran porque están convencidos de sus creencias.

Anillos: Aire +1, Fuego +1

Habilidades iniciales (elige tres): Cortesía +1, Cultura +1, Diseño +1, Estética +1, Pasatiempos +1, Teología +1

Honor: 50

Técnicas disponibles: Invocaciones (), Rituales (), Shūji ()

Técnicas iniciales:

- **Invocaciones (elige tres):** ◈ Armadura resplandeciente, Bendición de Inari, Recuerdo simbólico, Reflejos de P'an Ku, Viento bendito
- **Rituales:** Comunión con los espíritus, Ritual purificador

INVOCACIONES ASAHINA

*La escuela de artesanos Asahina enseña a sus alumnos invocaciones con nombres elementales, ya que perpetúan las tradiciones transmitidas por su fundador, Isawa Asahina (consulta **Nombres y tradiciones de invocación** en la página 190 del **Capítulo 4: Técnicas**).*

Artesano espiritual (Capacidad de escuela): Siempre que hagas una tirada para *invocar* de forma mística una ilusión, o para *convocar*, *potenciar* o *despertar* un objeto, puedes añadir a la tirada un número de dados guardados ■ colocados en resultados de ⁂ igual a tu rango de escuela.

Equipo inicial: Ropa consagrada, wakizashi (espada corta), cuchillo, yumi (arco), aljaba de flechas, bolsa de pergaminos, equipo de viaje.

	AVANCE	TIPO
RANGO 1	Habilidades artesanales	Grp. Hab.
	Cortesía	Habilidad
	Cultura	Habilidad
	Teología	Habilidad
	Invocaciones de Aire de rango 1	Grp. Téc.
	El camino hacia la paz interior	Técnica
	◈ La valoración del artesano	Técnica
RANGO 2	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Estética	Habilidad
	Diseño	Habilidad
	Interpretación	Habilidad
	Invocaciones de Agua de rango 1-2	Grp. Téc.
	◈ El abrazo del dragón de Agua	Técnica
	Ceremonia del té	Técnica
RANGO 3	Habilidades sociales	Grp. Hab.
	Diseño	Habilidad
	Estética	Habilidad
	Teología	Habilidad
	Invocaciones de Fuego de rango 1-3	Grp. Téc.
	◈ Las alas del fénix	Técnica
	Vapor de pesadilla	Técnica
RANGO 4	Habilidades artesanales	Grp. Hab.
	Aptitud física	Habilidad
	Interpretación	Habilidad
	Teología	Habilidad
	Invocaciones de Agua de rango 1-4	Grp. Téc.
	◈ Doblarse ante la tormenta	Técnica
	Álzate, Aire	Técnica
RANGO 5	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Diseño	Habilidad
	Estética	Habilidad
	Interpretación	Habilidad
	Invocaciones de Aire de rango 1-5	Grp. Téc.
	Olas siempre cambiantes	Técnica
	Alegre llegada	Técnica
RANGO 6	**Despertar al espíritu adormecido (Capacidad suprema, Acción):** Una vez por sesión de juego puedes hacer una **tirada de Artesanía (Vacío) contra un NO de 4** como actividad de interludio para *despertar* el espíritu de un objeto. Si tienes éxito, el objeto se convertirá en un nemuranai hasta el final de la sesión de juego (consulta la página 307) con una invocación sellada a tu elección y basada en la historia del objeto. El DJ será el que decida en última instancia lo apropiado de la invocación elegida de esta forma.	

Escuela de guerrero de hierro Daidoji [Bushi]

Los guerreros del dōjō Daidoji constituyen el núcleo del pequeño ejército permanente de su clan. Son infantería pesada altamente entrenada capaz de mantener sus posiciones y retrasar el avance de cualquier enemigo. Muchos enemigos se han desarticulado ante las firmes lanzas y la férrea disciplina de los guerreros de hierro Daidoji. Cuando no hay guerras que librar, muchos son asignados a proteger los castillos Grulla, o como yōjimbō (guardaespaldas) de los cortesanos viajeros del clan. Su capacidad de observación y solidaridad han evitado que infinidad de momentos acalorados pasasen a mayores, aunque se dice que la mayoría de los Daidoji prefiere la franqueza del campo de batalla.

Anillos: Agua +1, Tierra +1

Habilidades iniciales (elige cinco): Aptitud física +1, Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo] +1, Cortesía +1, Cultura +1, Estrategia +1, Gobierno +1, Mando +1

Honor: 55

Técnicas disponibles: Katas (⚔), Rituales (☠), Shūji (✓)

Técnicas iniciales:

- **Kata:** ◈ Estilo del bosque de hierro
- **Katas (elige una):** Golpe de Agua, Golpe de Tierra

Mente vigilante (Capacidad de escuela): Una vez por asalto, cuando otro personaje dentro del alcance de una de tus armas cuerpo a cuerpo preparadas vaya a sufrir daño físico, puedes **interponerte**. Si lo haces, puedes sufrir una cantidad de Fatiga igual o inferior a tu rango de escuela para reducir el daño sufrido por el objetivo en el doble de esa cantidad.

Equipo inicial: Armadura lacada, ropa ceremonial, daishō (katana y wakizashi), yari (lanza) o naginata (arma de asta), yumi (arco) y aljaba de flechas, cuchillo, juego de caligrafía, equipo de viaje.

	AVANCE	TIPO
RANGO 1	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Cortesía	Habilidad
	Gobierno	Habilidad
	Sentimiento	Habilidad
	Katas de rango 1 ⚔	Grp. Téc.
	◈ Estilo de la media luna ⚔	Técnica
	Tácticas de obstrucción ✓	Técnica
RANGO 2	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo]	Habilidad
	Cortesía	Habilidad
	Estrategia	Habilidad
	Shūji de Tierra de rango 1-2 ✓	Grp. Téc.
	◈ Golpe del agua corriente ⚔	Técnica
	El decreto de la Dama Doji ✓	Técnica
RANGO 3	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Cortesía	Habilidad
	Mando	Habilidad
	Sentimiento	Habilidad
	Katas de rango 1-3 ⚔	Grp. Téc.
	◈ Estilo de la ola rompiente ⚔	Técnica
	El constante devenir ✓	Técnica
RANGO 4	Habilidades sociales	Grp. Hab.
	Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo]	Habilidad
	Aptitud física	Habilidad
	Estrategia	Habilidad
	Shūji de Aire de rango 1-4 ✓	Grp. Téc.
	◈ Golpe de Vacío ⚔	Técnica
	El destino de un samurái ✓	Técnica
RANGO 5	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Cultura	Habilidad
	Estética	Habilidad
	Gobierno	Habilidad
	Katas de rango 1-5 ⚔	Grp. Téc.
	La mano inmutable de la paz ✓	Técnica
	Conmover el alma ✓	Técnica
RANGO 6	**Hollar la espada (Capacidad suprema):** Al utilizar la acción de Proteger, en lugar de proteger a un personaje puedes optar por proteger a un número de personajes adicionales dentro del alcance igual o inferior a tu nivel en la habilidad de Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo].	

	AVANCE	TIPO
RANGO 1	Habilidades sociales	Grp. Hab.
	Cultura	Habilidad
	Composición	Habilidad
	Estética	Habilidad
	Shūji de Aire de rango 1	Grp. Téc.
	◈ Cortesía ante todo	Técnica
	◈ Ceremonia del té	Técnica
RANGO 2	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Cortesía	Habilidad
	Estrategia	Habilidad
	Mando	Habilidad
	Shūji de Agua de rango 1-2	Grp. Téc.
	◈ El viento sopla en ambos sentidos	Técnica
	La valoración del artesano	Técnica
RANGO 3	Habilidades artesanales	Grp. Hab.
	Cortesía	Habilidad
	Interpretación	Habilidad
	Pasatiempos	Habilidad
	Shūji de Tierra de rango 1-3	Grp. Téc.
	◈ Porte regio	Técnica
	El constante devenir	Técnica
RANGO 4	Habilidades sociales	Grp. Hab.
	Composición	Habilidad
	Estrategia	Habilidad
	Gobierno	Habilidad
	Shūji de Aire de rango 1-4	Grp. Téc.
	◈ Doblarse ante la tormenta	Técnica
	Pilar de calma	Técnica
RANGO 5	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Cortesía	Habilidad
	Estética	Habilidad
	Mando	Habilidad
	Shūji de Vacío de rango 1-5	Grp. Téc.
	Alegre llegada	Técnica
	La mano inmutable de la paz	Técnica
RANGO 6	**La elegancia de la Dama (Capacidad suprema):** Puedes gastar un punto de Vacío una vez por escena para reducir tu Conflicto acumulado a 0. Al hacerlo, todos los personajes aliados en la escena pueden reducir su Conflicto acumulado en una cantidad igual o inferior a tu rango de Honor.	

Escuela de diplomático Doji [Cortesano]

Nadie juega mejor al juego de la corte que los Grulla: al fin y al cabo, su clan escribió las reglas. En las cortes, los diplomáticos Doji coreografían la danza de intercambio de favores, entrega de regalos, e invitaciones selectivas a reuniones privadas. La familia Doji siempre está a la vanguardia de la moda y la cultura, y los diplomáticos Doji nunca necesitan decir una palabra desagradable: su silencio lo dice todo, y un simple gesto dice aún más. Sus redes de favores, regalos e invitaciones les permiten sopesar los vaivenes de la faceta social del Imperio y adaptar la situación en beneficio propio.

Anillos: Agua +1, Aire +1

Habilidades iniciales (elige cinco): Artes marciales [Armas a distancia] +1, Composición +1, Cortesía +1, Cultura +1, Diseño +1, Estética +1, Gobierno +1

Honor: 50

Técnicas disponibles: Katas (⚔), Rituales (♨), Shūji (✓)

Técnicas iniciales:

- **Shūji (elige una):** Aguas someras, Compás, Susurros de la corte
- **Shūji:** ◈ El decreto de la Dama Doji

Hablar en silencio (Capacidad de escuela): Una vez por escena, al hacer una tirada para persuadir o influenciar a alguien, puedes añadir a la tirada una cantidad de dados ■ guardados colocados en un resultado de ⁂ igual a tu rango de escuela.

Equipo inicial: Ropa ceremonial, wakizashi (espada corta), yumi (arco) y aljaba de flechas o yari (lanza), juego de caligrafía, equipo de viaje, un asistente o un poni rokuganés (consulta la página 325).

ASISTENTES

Algunos samuráis viajan con un asistente proporcionado por su señor, un samurái de rango inferior que actúa como vasallo o un aprendiz.

Para crear un asistente para un PJ samurái, utiliza el perfil de Plebeyo humilde (consulta la página 314), aumenta el Estatus en +5 y aplícale una plantilla de PNJ (consulta la página 311) a elección del jugador. En este momento no se le asignan técnicas, pero cada vez que el rango de escuela del PJ se incremente, el jugador podrá añadir una técnica al perfil del asistente de una categoría indicada.

Los asistentes no tienen turno propio durante las escenas dramáticas. Como acción de apoyo, un samurái puede ordenar a su asistente que realice una acción.

Escuela de duelista Kakita [Bushi, Artesano]

La escuela de duelista Kakita enfatiza el concepto de "un golpe, una muerte", con el objetivo de que sus alumnos dominen el golpe perfecto ejecutado en un duelo de *iaijutsu*. Para los Duelistas Kakita, esa es la culminación de todas las habilidades marciales. Aunque no se dejan de lado otras disciplinas marciales, tampoco son el objetivo principal de la Academia de Duelo Kakita en Tsuma. Hay quien podría criticar esa dedicación monolítica, pero los duelistas Kakita son los mejores del Imperio. Su habilidad con la katana en este campo complementa el dominio de los Doji en las cortes, y refuerza el control Grulla del ritmo político del Imperio.

Anillos: Aire +1, Tierra +1

Habilidades iniciales (elige cinco): Aptitud física +1, Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo] +1, Cortesía +1, Diseño +1, Herrería +1, Meditación +1, Sentimiento +1

Honor: 50

Técnicas disponibles: Katas (⚔), Rituales (☗), Shūji (☙)

Técnicas iniciales:

- **Kata:** ◈ Corte de iaijutsu: hoja ascendente
- **Katas (elige una):** Aguas someras, La carga del deber

La senda de la Grulla (Capacidad de escuela): Una vez por asalto, puedes incrementar o reducir la gravedad de un impacto crítico que hayas causado en una cantidad igual o menor que tu rango de escuela.

Equipo inicial: Ropa de viaje, ropa ceremonial, daishō (katana y wakizashi), yari (lanza) o yumi (arco) y aljaba de flechas, equipo de viaje, asistente o poni rokuganés (consulta la página 325).

	AVANCE	TIPO
RANGO 1	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Cortesía	Habilidad
	Estética	Habilidad
	Sentimiento	Habilidad
	Katas de rango 1 ⚔	Grp. Téc.
	◈ Corte de iaijutsu: hoja cruzada ⚔	Técnica
	Compás ⚔	Técnica
RANGO 2	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo]	Habilidad
	Artes marciales [Armas a distancia]	Habilidad
	Herrería	Habilidad
	Katas de rango 1-2 ⚔	Grp. Téc.
	◈ Todas las artes son una ☙	Técnica
	◈ Golpe atronador ⚔	Técnica
RANGO 3	Habilidades artesanales	Grp. Hab.
	Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo]	Habilidad
	Meditación	Habilidad
	Supervivencia	Habilidad
	Shūji de Aire de rango 1-3 ☙	Grp. Téc.
	◈ El destino de un samurái ☙	Técnica
	Golpe al corazón ⚔	Técnica
RANGO 4	Habilidades sociales	Grp. Hab.
	Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo]	Habilidad
	Aptitud física	Habilidad
	Estrategia	Habilidad
	Katas de rango 1-4 ⚔	Grp. Téc.
	◈ Golpe de Vacío ⚔	Técnica
	Pilar de calma ☙	Técnica
RANGO 5	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Estética	Habilidad
	Supervivencia	Habilidad
	Teología	Habilidad
	Shūji de Fuego de rango 1-5 ☙	Grp. Téc.
	Destructor de almas ⚔	Técnica
	Conmover el alma ☙	Técnica
RANGO 6	**Golpe del no pensamiento (Capacidad suprema, Acción):** Una vez por escena como acción de ataque y movimiento, puedes hacer una **tirada de Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo] (Vacío)** utilizando una katana o wakizashi envainado y que tenga como objetivo un personaje a alcance 2-3. El NO de esta tirada será igual al valor de Alerta del objetivo. Inmediatamente te mueves a alcance 1 y desenvainas el arma que has utilizado. Si tienes éxito, tu objetivo sufre un impacto crítico con una gravedad igual a la letalidad de tu arma más tus éxitos adicionales. ✲+: Un personaje a tu elección a alcance 0-2 de tu objetivo por cada ✲ gastado de esta manera sufre los estados Atontado y Desorientado. ✲✲+: Incrementa en uno el alcance máximo de esta técnica como ✲✲ gastados de esta manera.	

Escuela de comandante Akodo [Bushi]

ESCUELAS LEÓN

Como corresponde al clan denominado la Mano Derecha del Emperador, el Clan del León está entregado al estudio de la guerra en todas sus formas. Dispone de escuelas para entrenar a sus samuráis en todas las funciones del campo de batalla, desde soldados hasta comandantes, pasando por intendentes, estrategas, médicos y arengadores de tropas. Todos los alumnos reciben entrenamiento al menos en un arte marcial para poder cultivar sus almas, pero también para permitirles servir en caso de necesidad.

El programa de estudios del Colegio de Guerra Akodo se centra en el control: de tus armas, del campo de batalla, del desarrollo de los conflictos y, en última instancia, de ti mismo. Sus alumnos estudian los consejos recogidos en el libro *Liderazgo*, escrito por el propio Akodo, el Kami del Clan del León. Además de entrenarse como guerreros, los comandantes Akodo se educan para ser líderes en el campo de batalla. A menudo tratan la guerra como una partida de go, que se decide con movimientos concretos. Los comandantes Akodo atacan con precisión y sin vacilar, tanto con la espada como al mando de un ejército. Su objetivo es la culminación del arte de la guerra: minimizar las bajas al tiempo que cumplen sus objetivos.

Anillos: Agua +1, Tierra +1

Habilidades iniciales (elige cinco): Aptitud física +1, Artes marciales [Armas a distancia] +1, Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo] +1, Estrategia +1, Gobierno +1, Mando +1, Meditación +1

Honor: 50

Técnicas disponibles: Katas (⚔), Rituales (☠), Shūji (⚐)

Técnicas iniciales:

- **Katas (elige una):** Golpe de Agua, Golpe de Tierra
- **Shūji:** ◈ El rugido del Señor Akodo

La senda del León (Capacidad de escuela): Cuando tengas éxito en la tirada de una acción de ataque o apoyo, puedes descartar una cantidad de puntos de Conflicto igual o inferior a tu rango de escuela. Por cada punto de Conflicto que descartes de esta forma, añade un éxito adicional a la tirada y acumula un punto de Fatiga.

Equipo inicial: Armadura de ashigaru, ropa de viaje, daishō (katana y wakizashi), yari (lanza), un arma cualquiera de rareza 6 o inferior, dos cuchillos, yumi (arco) y aljaba de flechas, equipo de viaje.

	AVANCE	TIPO
RANGO 1	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Interpretación	Habilidad
	Gobierno	Habilidad
	Mando	Habilidad
	Katas de rango 1 ⚔	Grp. Téc.
	◈ Estilo del bosque de hierro ⚔	Técnica
	Valoración honesta ⚐	Técnica
RANGO 2	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Mando	Habilidad
	Medicina	Habilidad
	Supervivencia	Habilidad
	Katas de rango 1-2 ⚔	Grp. Téc.
	◈ Grito de guerra ⚐	Técnica
	Ataque relámpago ⚐	Técnica
RANGO 3	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Composición	Habilidad
	Gobierno	Habilidad
	Sentimiento	Habilidad
	Katas de rango 1-3 ⚔	Grp. Téc.
	◈ El destino de un samurái ⚐	Técnica
	Los cimientos del coraje ⚐	Técnica
RANGO 4	Habilidades sociales	Grp. Hab.
	Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo]	Habilidad
	Estrategia	Habilidad
	Gobierno	Habilidad
	Shūji de Fuego de rango 1-4 ⚐	Grp. Téc.
	◈ Conmover el alma ⚐	Técnica
	Estilo de la desaparición del mundo ⚔	Técnica
RANGO 5	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo]	Habilidad
	Estrategia	Habilidad
	Meditación	Habilidad
	Shūji de Tierra de rango 1-5 ⚐	Grp. Téc.
	Doblarse ante la tormenta ⚐	Técnica
	Golpe de Vacío ⚔	Técnica
RANGO 6	**La última lección de Akodo (Capacidad suprema):** Una vez por sesión de juego durante una escaramuza o batalla a gran escala, después de fallar una tirada puedes intentarla de nuevo considerando el NO como 1.	

Escuela de bardo Ikoma [Cortesano]

Después de las pruebas, los sacrificios y la muerte, todo lo que realmente queda de un samurái es su historia. La escuela de bardo Ikoma forma a sus alumnos como historiadores, bardos y narradores, no solo para preservar las historias de antaño, sino también para inspirar a los guerreros del Clan del León a igualar y superar los logros de sus antepasados. Los bardos Ikoma no son menos belicosos que los demás vástagos del Clan del León. Sin embargo, su deber más importante consiste en respaldar el empeño de todos los León por conquistar la gloria sin importar el peligro y en luchar contra todas las adversidades con la convicción de que ningún héroe morirá olvidado.

Anillos: Agua +1, Fuego +1

Habilidades iniciales (elige cinco): Artes marciales [Armas a distancia] +1, Composición +1, Cortesía +1, Cultura +1, Estrategia +1, Interpretación +1, Sentimiento +1.

Honor: 45

Técnicas disponibles: Katas (⚔), Rituales (☯), Shūji (✓)

Técnicas iniciales:

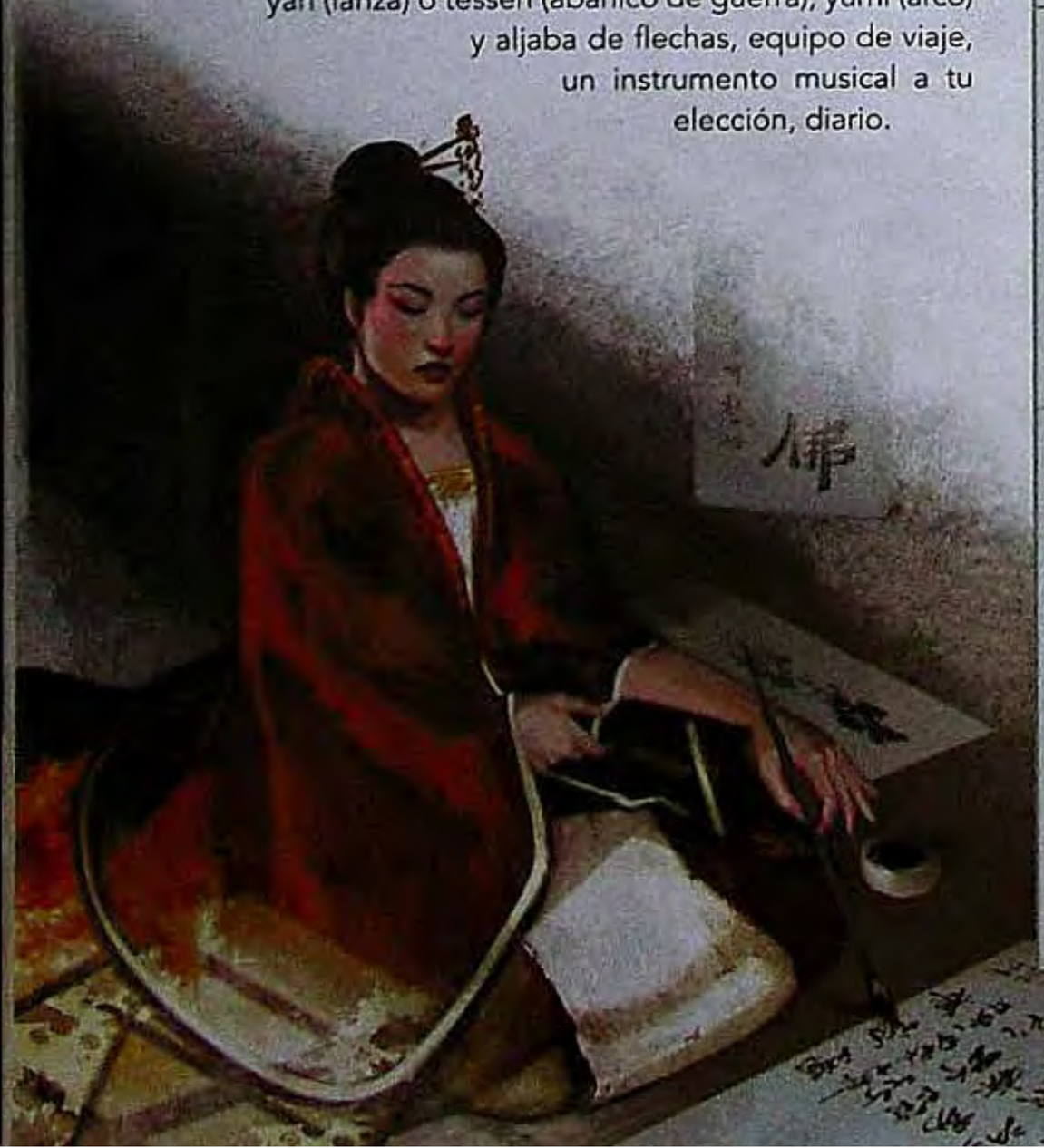
- **Kata:** La determinación del guerrero
- **Shūji:** ◈ Afluentes comerciales, ◈ Avivar las llamas

El corazón del León (Capacidad de escuela): Una vez por escena, después de que hagas una tirada utilizando una habilidad social que tenga como objetivo a uno o más personajes, puedes **agitar** o **consolar**:

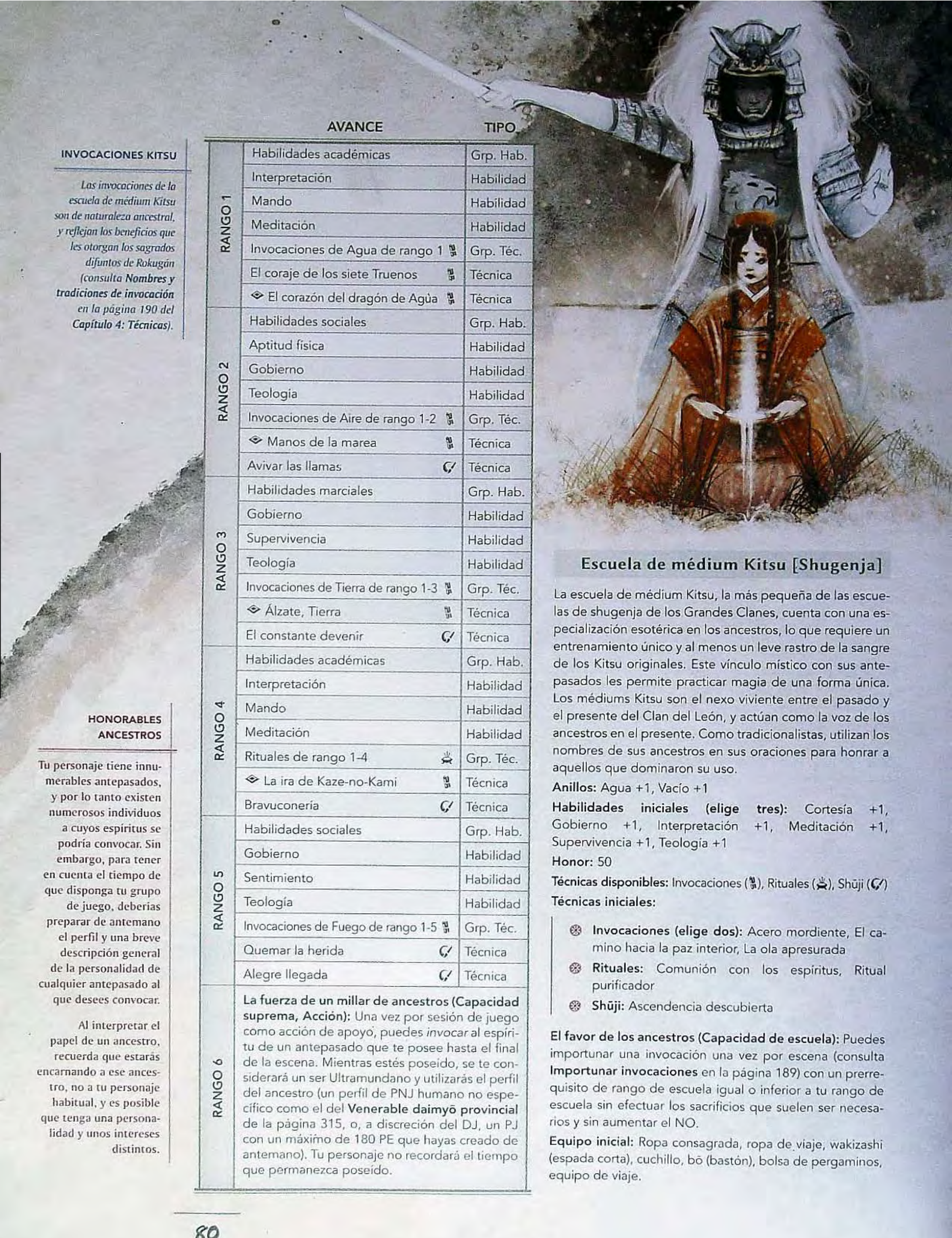
Si **agitas**, transfiere a los objetivos (divididos entre ellos como decidas) una cantidad de los puntos de Conflicto que hayas acumulado igual o inferior al doble de tu rango de escuela.

Si **consuelas**, transfiere una cantidad igual o inferior al doble de tu rango de escuela de los puntos de conflicto que hayan acumulado los objetivos (divididos entre ellos como decidas) a ti mismo.

Equipo inicial: Ropa de viaje, wakizashi (espada corta), yari (lanza) o tessen (abanico de guerra), yumi (arco) y aljaba de flechas, equipo de viaje, un instrumento musical a tu elección, diario.



	AVANCE	TIPO
RANGO 1	Habilidades sociales	Grp. Hab.
	Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo]	Habilidad
	Composición	Habilidad
	Cultura	Habilidad
	Shūji de Fuego de rango 1 ✓	Grp. Téc.
	◈ Maniobras escurridizas ✓	Técnica
	Corte ascendente ⚔	Técnica
RANGO 2	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Mando	Habilidad
	Interpretación	Habilidad
	Sentimiento	Habilidad
	Shūji de Agua de rango 1-2 ✓	Grp. Téc.
	◈ Actuación deslumbrante ✓	Técnica
	Estilo de las hojas giratorias ⚔	Técnica
RANGO 3	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Composición	Habilidad
	Interpretación	Habilidad
	Supervivencia	Habilidad
	Shūji de Tierra de rango 1-3 ✓	Grp. Téc.
	Grito de batalla ✓	Técnica
	◈ Porte regio ✓	Técnica
RANGO 4	Habilidades sociales	Grp. Hab.
	Artes marciales [Armas a distancia]	Habilidad
	Gobierno	Habilidad
	Sentimiento	Habilidad
	Shūji de Aire de rango 1-4 ✓	Grp. Téc.
	◈ Quemar la herida ✓	Técnica
	Pilar de calma ✓	Técnica
RANGO 5	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Interpretación	Habilidad
	Mando	Habilidad
	Meditación	Habilidad
	Shūji de Vacío de rango 1-5 ✓	Grp. Téc.
	Doblarse ante la tormenta ✓	Técnica
	Alegre llegada ✓	Técnica
RANGO 6	**El orgullo del León (Capacidad suprema, Acción):** Una vez por sesión de juego, como acción de apoyo, puedes intentar convencer a todos aquellos que se encuentren en la escena de la gloriosa reputación de un personaje, adornando la verdad tanto como sea necesario y haciendo una **tirada de Interpretación (Fuego) contra un NO de 5** con un personaje como objetivo. Si el objetivo eres tú mismo el NO de esta tirada será 6, y 4 si el objetivo es otro personaje León. Si tienes éxito, reduce en 3 el NO de todas las tiradas de habilidades sociales del personaje hasta el final de la escena, y en 1 el NO de todas las demás tiradas del personaje.	



INVOCACIONES KITSU

Las invocaciones de la escuela de médium Kitsu son de naturaleza ancestral, y reflejan los beneficios que les otorgan los sagrados difuntos de Rokugán (consulta ***Nombres y tradiciones de invocación*** *en la página 190 del* ***Capítulo 4: Técnicas****).*

	AVANCE	TIPO
RANGO 1	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Interpretación	Habilidad
	Mando	Habilidad
	Meditación	Habilidad
	Invocaciones de Agua de rango 1	Grp. Téc.
	El coraje de los siete Truenos	Técnica
	◈ El corazón del dragón de Agùa	Técnica
RANGO 2	Habilidades sociales	Grp. Hab.
	Aptitud física	Habilidad
	Gobierno	Habilidad
	Teología	Habilidad
	Invocaciones de Aire de rango 1-2	Grp. Téc.
	◈ Manos de la marea	Técnica
	Avivar las llamas	Técnica
RANGO 3	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Gobierno	Habilidad
	Supervivencia	Habilidad
	Teología	Habilidad
	Invocaciones de Tierra de rango 1-3	Grp. Téc.
	◈ Álzate, Tierra	Técnica
	El constante devenir	Técnica
RANGO 4	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Interpretación	Habilidad
	Mando	Habilidad
	Meditación	Habilidad
	Rituales de rango 1-4	Grp. Téc.
	◈ La ira de Kaze-no-Kami	Técnica
	Bravuconería	Técnica
RANGO 5	Habilidades sociales	Grp. Hab.
	Gobierno	Habilidad
	Sentimiento	Habilidad
	Teología	Habilidad
	Invocaciones de Fuego de rango 1-5	Grp. Téc.
	Quemar la herida	Técnica
	Alegre llegada	Técnica
RANGO 6	**La fuerza de un millar de ancestros (Capacidad suprema, Acción):** Una vez por sesión de juego como acción de apoyo, puedes *invocar* al espíritu de un antepasado que te posee hasta el final de la escena. Mientras estés poseído, se te considerará un ser Ultramundano y utilizarás el perfil del ancestro (un perfil de PNJ humano no específico como el del **Venerable daimyō provincial** de la página 315, o, a discreción del DJ, un PJ con un máximo de 180 PE que hayas creado de antemano). Tu personaje no recordará el tiempo que permanezca poseído.	

HONORABLES ANCESTROS

Tu personaje tiene innumerables antepasados, y por lo tanto existen numerosos individuos a cuyos espíritus se podría convocar. Sin embargo, para tener en cuenta el tiempo de que disponga tu grupo de juego, deberías preparar de antemano el perfil y una breve descripción general de la personalidad de cualquier antepasado al que desees convocar.

Al interpretar el papel de un ancestro, recuerda que estarás encarnando a ese ancestro, no a tu personaje habitual, y es posible que tenga una personalidad y unos intereses distintos.

Escuela de médium Kitsu [Shugenja]

La escuela de médium Kitsu, la más pequeña de las escuelas de shugenja de los Grandes Clanes, cuenta con una especialización esotérica en los ancestros, lo que requiere un entrenamiento único y al menos un leve rastro de la sangre de los Kitsu originales. Este vínculo místico con sus antepasados les permite practicar magia de una forma única. Los médiums Kitsu son el nexo viviente entre el pasado y el presente del Clan del León, y actúan como la voz de los ancestros en el presente. Como tradicionalistas, utilizan los nombres de sus ancestros en sus oraciones para honrar a aquellos que dominaron su uso.

Anillos: Agua +1, Vacío +1

Habilidades iniciales (elige tres): Cortesía +1, Gobierno +1, Interpretación +1, Meditación +1, Supervivencia +1, Teología +1

Honor: 50

Técnicas disponibles: Invocaciones (), Rituales (), Shūji ()

Técnicas iniciales:

- **Invocaciones (elige dos):** Acero mordiente, El camino hacia la paz interior, La ola apresurada
- **Rituales:** Comunión con los espíritus, Ritual purificador
- **Shūji:** Ascendencia descubierta

El favor de los ancestros (Capacidad de escuela): Puedes importunar una invocación una vez por escena (consulta **Importunar invocaciones** en la página 189) con un prerrequisito de rango de escuela igual o inferior a tu rango de escuela sin efectuar los sacrificios que suelen ser necesarios y sin aumentar el NO.

Equipo inicial: Ropa consagrada, ropa de viaje, wakizashi (espada corta), cuchillo, bō (bastón), bolsa de pergaminos, equipo de viaje.

	AVANCE	TIPO
RANGO 1	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Mando	Habilidad
	Trabajo manual	Habilidad
	Supervivencia	Habilidad
	Katas de rango 1	Grp. Téc.
	◈ El rugido del Señor Akodo	Técnica
	Tácticas de obstrucción	Técnica
RANGO 2	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Mando	Habilidad
	Herrería	Habilidad
	Medicina	Habilidad
	Katas de rango 1-2	Grp. Téc.
	◈ Golpe al corazón	Técnica
	Avivar las llamas	Técnica
RANGO 3	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Composición	Habilidad
	Gobierno	Habilidad
	Teología	Habilidad
	Katas de rango 1-3	Grp. Téc.
	◈ Estilo de la desaparición del mundo	Técnica
	Grito de guerra	Técnica
RANGO 4	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Cortesía	Habilidad
	Cultura	Habilidad
	Mando	Habilidad
	Katas de rango 1-4	Grp. Téc.
	◈ Golpe de Vacío	Técnica
	Bravuconería	Técnica
RANGO 5	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Herrería	Habilidad
	Medicina	Habilidad
	Trabajo manual	Habilidad
	Katas de rango 1-5	Grp. Téc.
	Conmover el alma	Técnica
	Quemar la herida	Técnica
RANGO 6	**Las fauces desgarradoras del León (Capacidad suprema):** Una vez por asalto, al efectuar una tirada para una acción de ataque mientras se sufre el estado Enfurecido, puedes gastar un punto de Vacío para alterar todos los dados guardados cuyo resultado contenga ◯ a un resultado que contenga ⟲.	

Escuela de bersérker Matsu [Bushi]

Los soldados de la familia Matsu son la primera línea y la fuerza principal de los ejércitos León. Su valentía y celo por la batalla son incuestionables. El dōjō de los guerreros Matsu enseña a dar prioridad a la ofensiva y la necesidad de tomar la iniciativa en todas las situaciones. El sello distintivo del estilo Matsu es la agresividad; su lema es la acción directa. Esta actitud belicosa a menudo les hace chocar con las cuidadosas estrategias de los Akodo, pero los Matsu sirven al Clan del León y al Imperio con lealtad incuestionable.

Anillos: Fuego +1, Tierra +1

Habilidades iniciales (elige cinco): Aptitud física +1, Artes marciales [Armas a distancia] +1, Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo] +1, Artes marciales [Combate sin armas] +1, Mando +1, Supervivencia +1, Trabajo manual +1

Honor: 55

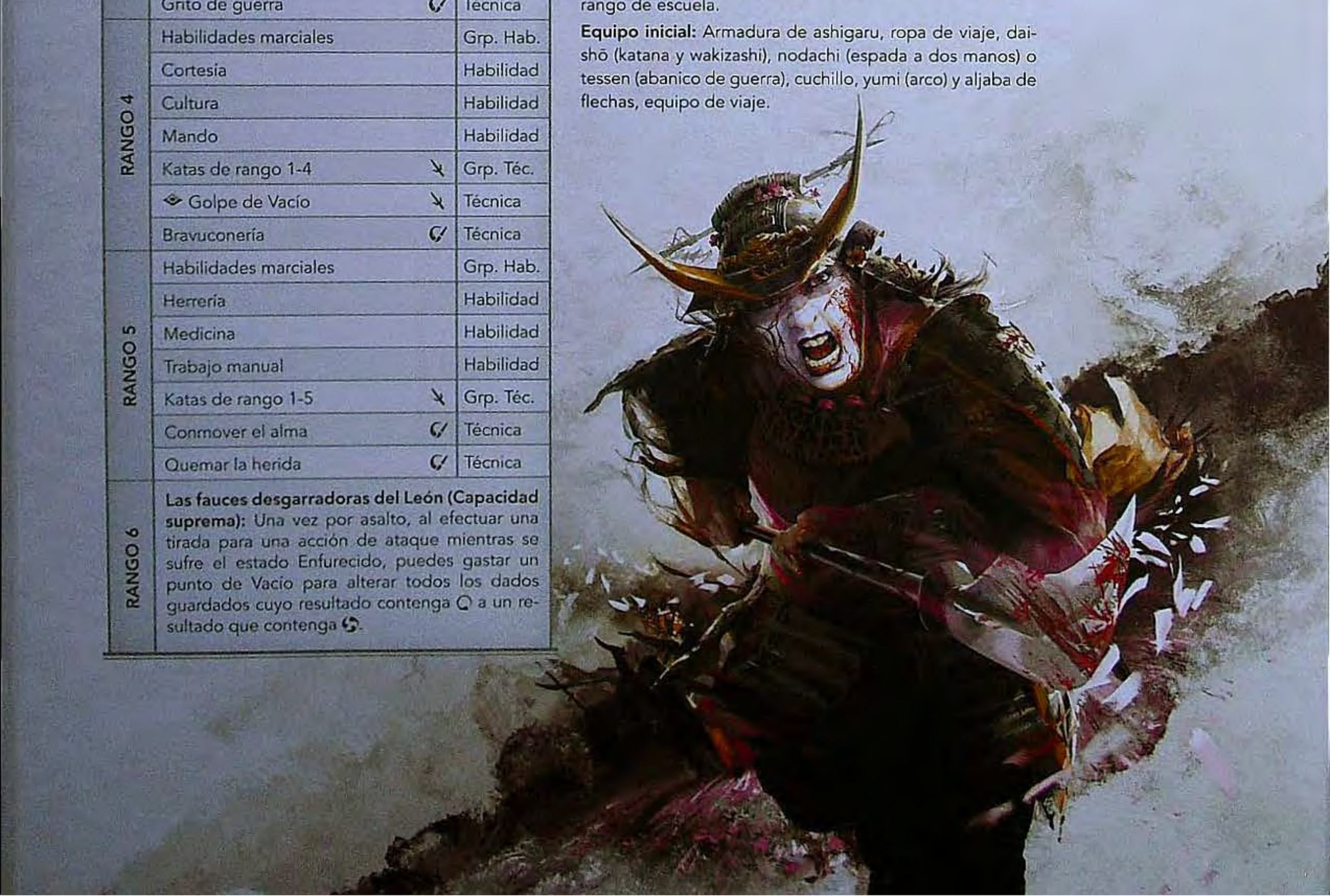
Técnicas disponibles: Katas (⚔), Rituales (☠), Shūji (◯)

Técnicas iniciales:

- **Katas (elige una):** ◈ Estilo de la avalancha precipitada, ◈ Estilo de las hojas giratorias
- **Shūji:** Remover las brasas

La furia de Matsu (Capacidad de escuela): Después de que sufras un impacto crítico o te Quites la máscara, puedes sufrir el estado Enfurecido para descartar una cantidad de puntos de Fatiga que hayas acumulado igual a tu rango de escuela.

Equipo inicial: Armadura de ashigaru, ropa de viaje, daishō (katana y wakizashi), nodachi (espada a dos manos) o tessen (abanico de guerra), cuchillo, yumi (arco) y aljaba de flechas, equipo de viaje.



ESCUELAS UNICORNIO

Todos los niños Unicornio aprenden a cabalgar, hacer su equipaje y viajar a donde sean más necesarios en un momento dado, una costumbre heredada de sus viajes por las Arenas Ardientes y más allá. Los dōjō Unicornio son más innovadores en el desarrollo de sus técnicas y receptivos a los métodos y equipos de otras culturas que las escuelas de los demás clanes. Más que esmerarse por mantener las antiguas tradiciones, aspiran a forjar otras nuevas con las que servir mejor a su clan.

	AVANCE	TIPO
RANGO 1	Habilidades mercantiles	Grp. Hab.
	Aptitud física	Habilidad
	Artes marciales [Armas a distancia]	Habilidad
	Cortesía	Habilidad
	Shūji de Aire de rango 1	Grp. Téc.
	◈ Debilidad fingida	Técnica
	La precisión del halcón	Técnica
RANGO 2	Habilidades sociales	Grp. Hab.
	Artes marciales [Armas a distancia]	Habilidad
	Comercio	Habilidad
	Supervivencia	Habilidad
	Shūji de Agua de rango 1-2	Grp. Téc.
	◈ El constante devenir	Técnica
	La velocidad de la Dama Shinjo	Técnica
RANGO 3	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Estética	Habilidad
	Comercio	Habilidad
	Pasatiempos	Habilidad
	Shūji de Tierra de rango 1-3	Grp. Téc.
	◈ Pilar de calma	Técnica
	Todas las artes son una	Técnica
RANGO 4	Habilidades sociales	Grp. Hab.
	Artes marciales [Armas a distancia]	Habilidad
	Estética	Habilidad
	Sentimiento	Habilidad
	Shūji de Fuego de rango 1-4	Grp. Téc.
	◈ Quemar la herida	Técnica
	Porte regio	Técnica
RANGO 5	Habilidades mercantiles	Grp. Hab.
	Aptitud física	Habilidad
	Mando	Habilidad
	Pasatiempos	Habilidad
	Shūji de Vacío de rango 1-5	Grp. Téc.
	Doblarse ante la tormenta	Técnica
	La mano inmutable de la paz	Técnica
RANGO 6	**Un amigo en cada ciudad (Capacidad suprema, Acción):** Como actividad de interludio en cualquier asentamiento humano, puedes hacer una **tirada de Comercio (Agua) contra un NO de 4** para encontrar a un mercader con el que hayas hecho negocios (o los haya hecho un pariente). Si tienes éxito, encuentras a este individuo y adquieres la ventaja Aliado hacia él (consulta la página 102), lo que le predispondrá a ayudarte de diversas maneras.	

Escuela de comerciante Ide [Cortesano]

Los Ide son el rostro siempre amable del Unicornio. Los comerciantes Ide siempre intentan resolver cualquier problema negociando en primera instancia, ya que saben que los acuerdos entre amigos e iguales establecen lazos tan fuertes como el acero. Aunque algunos de los demás clanes piensan que los Ide son blandos, nadie puede indicar cuando fueron capaces de aprovecharse de esta supuesta debilidad. Los comerciantes Ide ignoran los insultos y agradecen amablemente los cumplidos en igual medida. Tienen un vasto conocimiento tanto de las culturas rokuganesas como de las extranjeras, lo que les permite adaptar sus tratos con mayor precisión.

Anillos: Agua +1, Aire +1

Habilidades iniciales (elige cinco): Artes marciales [Armas a distancia] +1, Comercio +1, Cortesía +1, Medicina +1, Pasatiempos +1, Supervivencia +1, Trabajo manual +1

Honor: 45

Técnicas disponibles: Katas (), Rituales (), Shūji ()

Técnicas iniciales:

- **Shūji:** ◈ Afluentes comerciales
- **Shūji (elige una):** Aguas someras, Compás

Proveedor de extrañas mercancías (Capacidad de escuela): Ignora la propiedad Prohibida al adquirir y utilizar objetos.

A la hora de adquirir, vender o regalar artículos, puedes incrementar o reducir su rareza en una cantidad igual a tu rango de escuela.

Equipo inicial: Ropa de viaje, wakizashi (espada corta), yumi (arco) y aljaba de flechas, juego de caligrafía, equipo de viaje, caballo de guerra Unicornio (consulta la página 325), diario.

	AVANCE	TIPO
RANGO 1	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Cortesía	Habilidad
	Diseño	Habilidad
	Supervivencia	Habilidad
	Invocaciones de Agua de rango 1	Grp. Téc.
	◈ Energías solidarias	Técnica
	Ritual de purificación	Técnica
RANGO 2	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Diseño	Habilidad
	Supervivencia	Habilidad
	Teología	Habilidad
	Invocaciones de Tierra de rango 1-2	Grp. Téc.
	◈ Manos de la marea	Técnica
	La valoración del artesano	Técnica
RANGO 3	Habilidades artesanales	Grp. Hab.
	Interpretación	Habilidad
	Supervivencia	Habilidad
	Teología	Habilidad
	Rituales de rango 1-3	Grp. Téc.
	◈ Álzate, Tierra	Técnica
	Actuación deslumbrante	Técnica
RANGO 4	Habilidades sociales	Grp. Hab.
	Medicina	Habilidad
	Supervivencia	Habilidad
	Teología	Habilidad
	Invocaciones de Aire de rango 1-4	Grp. Téc.
	◈ Conmover el alma	Técnica
	El destino de un samurái	Técnica
RANGO 5	Habilidades artesanales	Grp. Hab.
	Cultura	Habilidad
	Supervivencia	Habilidad
	Teología	Habilidad
	Shūji de Tierra de rango 1-5	Grp. Téc.
	La hoja del alma	Técnica
	Olas siempre cambiantes	Técnica
RANGO 6	**Espíritus desatados (Capacidad suprema):** Al final de tu turno, puedes gastar uno o más puntos de Vacío para desencadenar los poderes contenidos en esa misma cantidad de talismanes de meishōdō, lo que los destruye y libera a las entidades de su interior. A continuación, podrás utilizar de forma inmediata cada una de las invocaciones para las que se crearon los talismanes, reduciendo su NO en 3.	

Escuela de maestro de meishōdō Iuchi [Shugenja, Artesano]

El entendimiento Unicornio de la magia y los espíritus se ha visto muy influenciado por sus años de exploración más allá del Imperio, y la creación de talismanes mágicos, el meishōdō, sigue siendo el objetivo central de sus artes. La magia de los maestros de meishōdō Iuchi es única entre los shugenja de Rokugán; emplean palabras de poder que les enseñaron hechiceros extranjeros para atar espíritus a talismanes, que luego pueden entregarse a otras personas para que los usen. Su herencia hace que los Iuchi sean una de las familias de shugenja más receptivas.

Anillos: Agua +1, Tierra +1

Habilidades iniciales (elige tres): Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo] +1, Diseño +1, Estética +1, Meditación +1, Supervivencia +1, Teología +1

Honor: 40

Técnicas disponibles: Invocaciones (), Rituales (), Shūji ()

Técnicas iniciales:

- **Invocaciones (elige dos):** El abrazo de la Tierra, Bálsamo de Jurōjin, La ola apresurada
- **Rituales:** Comunión con los espíritus
- **Shūji (elige una):** Ascendencia descubierta, Fuente de deseo

La senda de los nombres (Capacidad de escuela): Como actividad de interludio, puedes hacer una **tirada de Diseño contra un NO de 2** utilizando cualquier anillo para atar un espíritu a un objeto inanimado, creando un talismán de meishōdō para una invocación que conozcas del elemento utilizado. Mientras tengas ese talismán, reduce en 1 el NO de las tiradas para activar esa invocación. Puedes entregar el talismán a otro shugenja, lo que le permitirá utilizar esa invocación, aunque no la conozca, y reducirá el NO para usarla en 1, pero el talismán dejará de funcionar después de una cantidad de usos igual a tu rango de escuela.

Puedes sustentar una cantidad de talismanes de meishōdō igual a tu rango de escuela. Sólo puedes tener un único talismán para cada invocación.

Equipo inicial: Ropa de viaje, ropa ceremonial, wakizashi (espada corta), un arma de rareza 6 o inferior, juego de caligrafía, equipo de viaje, caballo de guerra Unicornio (consulta la página 325).

INVOCACIONES IUCHI

*Como desarrollaron sus tradiciones con la ayuda de hechiceros de las Arenas Ardientes, los maestros de meishōdō Iuchi conocen las invocaciones por nombres extranjeros (consulta **Nombres de invocaciones y tradiciones** en la página 190 en el **Capítulo 4: Técnicas**).*

Escuela de conquistador Moto [Bushi]

Mientras que la mayoría de los dōjō Unicornio se centran en técnicas ágiles y complejas, el estilo marcial de los conquistadores Moto se decanta por la fuerza directa e implacable. Combaten a voz en grito, emplean movimientos de barrido, y empuñan armas que muchos rokuganeses no son capaces de reconocer. Por este motivo, pocos samuráis saben cómo reaccionar ante el estilo Moto, y mucho menos como defenderse de él. Los demás clanes consideran a los Moto unos bárbaros, algo que la horda utiliza en beneficio propio. Si el Imperio no hace ningún esfuerzo por entender las costumbres de los Moto, ¿cómo podrían enfrentarse a ellos?

Anillos: Agua +1, Fuego +1

Habilidades iniciales (elige cinco): Aptitud física +1, Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo] +1, Artes marciales [Combate sin armas] +1, Estrategia +1, Interpretación +1, Mando +1, Supervivencia +1

Honor: 35

Técnicas disponibles: Katas (⚔), Rituales (☗), Shūji (✓)

Técnicas iniciales:

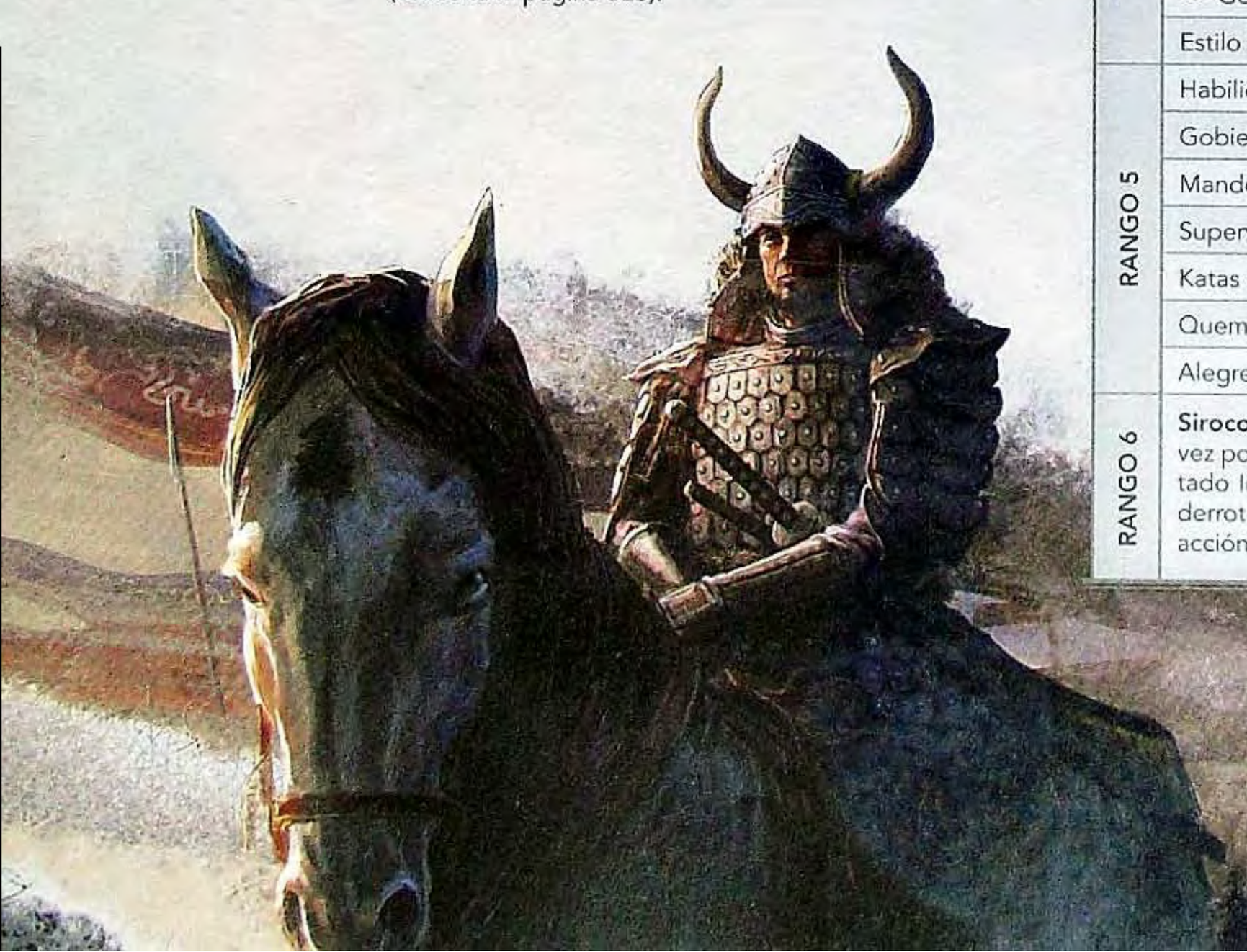
- **Shūji (elige una):** ◈ Ataque relámpago, ◈ Maniobras escurridizas
- **Shūji:** Dicho en broma

Torbellino del desierto (Capacidad de escuela): Al efectuar una acción de ataque durante una escaramuza o una batalla a gran escala, puedes gastar ✲ de la siguiente manera:

✲: Elige a un enemigo distinto del objetivo al que puedas percibir. Incrementa el NO de las tiradas de ataque de ese enemigo contra ti en una cantidad igual a tu rango de escuela hasta el comienzo de tu siguiente turno.

Equipo inicial: Ropa de viaje, armadura disimulada, daishō (cimitarra y wakizashi), yumi (arco) y aljaba de flechas, dos cuchillos, equipo de viaje, caballo de guerra Unicornio (consulta la página 325).

	AVANCE	TIPO
RANGO 1	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Interpretación	Habilidad
	Mando	Habilidad
	Supervivencia	Habilidad
	Katas de rango 1 ⚔	Grp. Téc.
	◈ Estilo de la media luna ⚔	Técnica
	Remover las brasas ✓	Técnica
RANGO 2	Habilidades mercantiles	Grp. Hab.
	Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo]	Habilidad
	Artes marciales [Combate sin armas]	Habilidad
	Interpretación	Habilidad
	Shūji de Fuego de rango 1-2 ✓	Grp. Téc.
	◈ Golpe al corazón ⚔	Técnica
	Estilo de la amenaza velada ⚔	Técnica
RANGO 3	Habilidades sociales	Grp. Hab.
	Aptitud física	Habilidad
	Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo]	Habilidad
	Estrategia	Habilidad
	Katas de rango 1-3 ⚔	Grp. Téc.
	◈ Bravuconería ✓	Técnica
	Actuación deslumbrante ✓	Técnica
RANGO 4	Habilidades mercantiles	Grp. Hab.
	Artes marciales [Armas a distancia]	Habilidad
	Estrategia	Habilidad
	Mando	Habilidad
	Shūji de Agua de rango 1-4 ✓	Grp. Téc.
	◈ Golpe de Vacío ⚔	Técnica
	Estilo de la ola rompiente ⚔	Técnica
RANGO 5	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Gobierno	Habilidad
	Mando	Habilidad
	Supervivencia	Habilidad
	Katas de rango 1-5 ⚔	Grp. Téc.
	Quemar la herida ✓	Técnica
	Alegre llegada ✓	Técnica
RANGO 6	**Siroco desgarrador (Capacidad suprema):** Una vez por asalto, después de que provoques el estado Incapacitado sobre un objetivo (o de que derrotes a un PNJ esbirro), podrás efectuar una acción de Golpear contra un objetivo distinto.	



Escuela de batidor Shinjo [Bushi, Cortesano]

Los batidores Shinjo conforman el núcleo de los ejércitos Unicornio y dan mucha importancia a la velocidad y la flexibilidad. Todos los jinetes de la escuela aprenden el arte del reconocimiento y a sacar el máximo provecho de sus caballos. Ningún samurái es más móvil que un batidor Shinjo en su montura. Su arma preferida es el arco a caballo Shinjo, que usan con gran precisión incluso cuando cabalgan al galope. Entrenados para forrajear, los batidores Shinjo estudian a fondo el terreno de cada posible campo de batalla antes de tener que luchar por él.

Anillos: Fuego +1, Tierra +1

Habilidades iniciales (elige cinco): Actividad criminal +1, Artes marciales [Armas a distancia] +1, Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo] +1, Comercio +1, Estrategia +1, Medicina +1, Supervivencia +1

Honor: 40

Técnicas disponibles: Katas (⚔), Rituales (☠), Shūji (✓)

Técnicas iniciales:

- **Katas (elige una):** Golpe de Agua, Golpe de Fuego
- **Shūji:** ◈ La velocidad de la Dama Shinjo

Nacido en la silla de montar (Capacidad de escuela): Una vez por escena, antes de tirar los dados, puedes declarar que indicas a tu caballo (que deberá estar presente) que ayude en una tarea, y describes de qué forma sus esfuerzos ayudan a completar esta tarea. Reduce el NO de la tirada en una cantidad igual a tu rango de escuela.

Equipo inicial: Armadura de ashigaru, ropa de viaje, daishō (katana y wakizashi), yumi (arco) y aljaba de flechas, cuchillo, equipo de viaje, caballo de guerra Unicornio (consulta la página 325).

	AVANCE	TIPO
RANGO 1	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Comercio	Habilidad
	Cortesía	Habilidad
	Supervivencia	Habilidad
	Shūji de Tierra de rango 1 ✓	Grp. Téc.
	◈ Estilo del vendaval de granizo ⚔	Técnica
	Compás ✓	Técnica
RANGO 2	Habilidades mercantiles	Grp. Hab.
	Artes marciales [Armas a distancia]	Habilidad
	Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo]	Habilidad
	Cortesía	Habilidad
	Katas de rango 1-2 ⚔	Grp. Téc.
	◈ Golpe del agua corriente ⚔	Técnica
	◈ Actuación deslumbrante ✓	Técnica
RANGO 3	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Artes marciales [Armas a distancia]	Habilidad
	Interpretación	Habilidad
	Supervivencia	Habilidad
	Shūji de Agua de rango 1-3 ✓	Grp. Téc.
	◈ Estilo de la ola rompiente ⚔	Técnica
	Golpe de las hojas carmesíes ⚔	Técnica
RANGO 4	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Actividad criminal	Habilidad
	Mando	Habilidad
	Supervivencia	Habilidad
	Katas de rango 1-4 ⚔	Grp. Téc.
	◈ Doblarse ante la tormenta ✓	Técnica
	Bravuconería ✓	Técnica
RANGO 5	Habilidades sociales	Grp. Hab.
	Gobierno	Habilidad
	Meditación	Habilidad
	Supervivencia	Habilidad
	Shūji de Fuego de rango 1-5 ✓	Grp. Téc.
	Clavar el abanico ⚔	Técnica
	Conmover el alma ✓	Técnica
RANGO 6	**Siempre volveré (Capacidad suprema):** Puedes llamar a tu montura una vez por sesión de juego. Tu caballo llega al comienzo del siguiente asalto, independientemente de los obstáculos que normalmente podrían haberle impedido que llegara a donde te encuentres. Si han matado a tu caballo hace poco, su espíritu poseerá al caballo más cercano a ti y vendrá en tu ayuda de todas formas, tal es su lealtad hacia ti.	

Escuela de doncella de batalla Utaku [Bushi]

Los miembros de la escuela más tradicional y prestigiosa del Clan Unicornio, las Shiotome o "doncellas de batalla", son consideradas una unidad de caballería legendaria. El dōjō sólo acepta a mujeres con el apellido Utaku, y aun así las aspirantes deberán cumplir unos rigurosos estándares de destreza y honor. Es la única escuela del Imperio que enseña los secretos necesarios para domar a los poderosos corceles Utaku, enormes caballos de guerra que rechazan a todos los demás jinetes. En batalla su estilo se caracteriza por movimientos gráciles y constantes, así como por una desconcertante serenidad. Las doncellas de Batalla se mueven a menudo en total silencio, incluso cuando cargan hacia la batalla.

Anillos: Aire +1, Tierra +1

Habilidades iniciales (elige cinco): Aptitud física +1, Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo] +1, Gobierno +1, Herrería +1, Mando +1, Meditación +1, Supervivencia +1

Honor: 50

Técnicas disponibles: Katas (⚔), Rituales (☠), Shūji (☙)

Técnicas iniciales:

- **Katas (elige una):** ◈ Estilo del bosque de hierro, ◈ Estilo de la media luna
- **Kata:** La determinación del guerrero

Carga heroica (Capacidad de escuela): Cuando tengas éxito en una tirada de acción de ataque, añade una cantidad de éxitos adicionales igual al número de intervalos de alcance que te moviste ese asalto, hasta un máximo igual a tu rango de escuela.

Durante un duelo o una batalla a gran escala, si estás montada en tu caballo, siempre se considerará que te has movido una cantidad de intervalos de alcance igual a tu rango de escuela.

Equipo inicial: Armadura lacada, ropa ceremonial, daishō (katana o cimitarra y wakizashi), yari (lanza), yumi (arco) y aljaba de flechas, cuchillo, equipo de viaje, caballo Utaku (consulta la página 325).

	AVANCE	TIPO
RANGO 1	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Mando	Habilidad
	Herrería	Habilidad
	Supervivencia	Habilidad
	Katas de rango 1 ⚔	Grp. Téc.
	◈ La velocidad de la Dama Shinjo ☙	Técnica
	La determinación del cortesano ⚔	Técnica
RANGO 2	Habilidades artesanales	Grp. Hab.
	Aptitud física	Habilidad
	Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo]	Habilidad
	Estrategia	Habilidad
	Shūji de Tierra de rango 1-2 ☙	Grp. Téc.
	◈ Golpe atronador ⚔	Técnica
	Estilo de la avalancha precipitada ⚔	Técnica
RANGO 3	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Medicina	Habilidad
	Supervivencia	Habilidad
	Teología	Habilidad
	Katas de rango 1-3 ⚔	Grp. Téc.
	◈ Pilar de calma ☙	Técnica
	Los cimientos del coraje ☙	Técnica
RANGO 4	Habilidades académicas	Grp. Hab.
	Aptitud física	Habilidad
	Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo]	Habilidad
	Mando	Habilidad
	Shūji de Aire de rango 1-4 ☙	Grp. Téc.
	◈ Destructor de almas ⚔	Técnica
	Estilo del hálito de viento ⚔	Técnica
RANGO 5	Habilidades marciales	Grp. Hab.
	Cultura	Habilidad
	Mando	Habilidad
	Supervivencia	Habilidad
	Katas de rango 1-5 ⚔	Grp. Téc.
	Conmover el alma ☙	Técnica
	Doblarse con la tormenta ☙	Técnica
RANGO 6	**Sentir la brisa (Capacidad suprema):** Una vez por asalto, después de que te hayas defendido contra el daño, puedes moverte un intervalo de alcance y cambiar de actitud.	

La senda del rōnin experimentado [Bushi, Cortesano]

Una persona puede acabar convertida en rōnin por diversos motivos. Estos "hombres ola", a la deriva en los mares del destino, pueden ser antiguos samuráis de clanes caídos en desgracia, samuráis desafortunados cuyo amo fue asesinado o degradado, o incluso los hijos de padres samuráis nacidos fuera del matrimonio o en otras circunstancias escabrosas. Muchos ya no tienen un sensei formal (si es que lo llegaron a tener alguna vez), por lo que ahora el mundo es su maestro. Como deben adaptarse para poder sobrevivir, muchos se valen de una habilidad especial para labrarse su camino, ya sea como mercenarios, como mercaderes ambulantes o artistas, o como guías y guardianes de caminos, ríos o puertos de montaña específicos.

Anillos: +1 a dos anillos distintos

Habilidades iniciales (elige cinco): Actividad criminal +1, Aptitud física +1, Artes marciales [Armas a distancia] +1, Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo] +1, Artes marciales [Combate sin armas] +1, Mando +1, Trabajo manual +1

Honor: 30

Técnicas disponibles: Katas (⚔), Rituales (☗), Shūji (✓)

Técnicas iniciales:

- **Katas (elige una):** ◈ Estilo de la media luna, ◈ Estilo del vendaval de granizo
- **Shūji (elige una):** Dicho en broma, Remover las brasas, El susurro de las hojas, Valoración honesta

La escuela de las olas (Capacidad de escuela): Elige una habilidad adicional de programa de estudios; a partir de ese momento, esta habilidad contará siempre para ti como parte del programa de estudios de la senda del rōnin experimentado en todos los rangos. Cada vez que aumentes tu rango de escuela, elige de esta forma una nueva habilidad adicional de programa de estudios.

Cuando hagas una tirada utilizando una de tus habilidades adicionales de programa de estudios, puedes cancelar un símbolo de ☯.

Equipo inicial: Ropa de viaje, un arma de rareza 6 o inferior, katana (espada larga) o yumi (arco), wakizashi (espada corta), dos objetos de rareza 4 o inferior.

	AVANCE		TIPO
RANGO 1	Habilidades mercantiles		Grp. Hab.
	Aptitud física		Habilidad
	Artes marciales [Elige una]		Habilidad
	Interpretación		Habilidad
	Katas de rango 1	⚔	Grp. Téc.
	◈ Estilo de la palma abierta	⚔	Técnica
	Aguas someras	✓	Técnica
RANGO 2	Habilidades marciales		Grp. Hab.
	Mando		Habilidad
	Medicina		Habilidad
	Trabajo manual		Habilidad
	Shūji de rango 1-2	✓	Grp. Téc.
	◈ Todas las artes son una	✓	Técnica
	Estilo del bosque de hierro	⚔	Técnica
RANGO 3	Habilidades sociales		Grp. Hab.
	Actividad criminal		Habilidad
	Artes marciales [Elige una]		Habilidad
	Sentimiento		Habilidad
	Katas de rango 1-3	⚔	Grp. Téc.
	◈ El destino de un samurái	✓	Técnica
	Actuación deslumbrante	✓	Técnica
RANGO 4	Habilidades artesanales		Grp. Hab.
	Artes marciales [Elige una]		Habilidad
	Supervivencia		Habilidad
	Trabajo manual		Habilidad
	Shūji de rango 1-4	✓	Grp. Téc.
	◈ Golpe de Vacío	⚔	Técnica
	Golpe de las hojas carmesíes	⚔	Técnica
RANGO 5	Habilidades académicas		Grp. Hab.
	Artes marciales [Elige una]		Habilidad
	Composición		Habilidad
	Meditación		Habilidad
	Katas de rango 1-5	⚔	Grp. Téc.
	Alegre llegada	✓	Técnica
	Quemar la herida	✓	Técnica
RANGO 6	**Un océano insondable (Capacidad suprema):** Puedes aumentar hasta nivel 6 tus habilidades adicionales de programa de estudios (pagando 12 PE por habilidad desde nivel 5 a 6).		

JUGAR CON UN RŌNIN

La escuela de rōnin incluida en esta sección representa a un personaje nacido en uno de los Grandes Clanes, pero que, por razones que dependerán de ti, ha abandonado su clan para convertirse en un guerrero sin señor. Para crear un personaje rōnin deberás elegir su clan y familia de procedencia, y luego elegir esta senda (que, en este caso, es más un conjunto de experiencias terrenales que una auténtica escuela).

Para más información sobre cómo jugar con un rōnin, consulta la página 306.

4. ¿DE QUÉ MANERA DESTACA TU PERSONAJE DENTRO DE SU ESCUELA?

Incluso en un sistema de formación tan regulado como el de un dōjō, los alumnos sobresalen en áreas diferentes. Hasta dos gemelos de la misma familia que asistan a la misma escuela podrían variar en temperamento, aptitud o predisposición.

Elige una de las siguientes opciones e incrementa el valor de tu anillo en la cantidad especificada:

- **Creatividad, pasión o motivación (+1 anillo de Fuego):** Los profesores y compañeros de tu personaje lo valoran por sus ideas inventivas, por su amor sincero a las enseñanzas de la escuela o por su deseo intenso e irrefrenable de triunfar en su profesión. Su energía y entusiasmo inspiran a sus compañeros y estimulan a sus rivales a dar lo mejor de sí mismos.
- **Gracia, elocuencia o empatía (+1 anillo de Aire):** Tu personaje destaca en su escuela por su elegancia, por el refinamiento con el que se desenvuelve en situaciones sociales, o por su sensibilidad hacia los sentimientos de los demás. Aunque a los otros alumnos les parezca que el éxito le llega con facilidad, la verdad es que su atención innata a los detalles le impulsa a trabajar tan duro como el resto, si no más.
- **Adaptabilidad, simpatía o sensibilidad (+1 anillo de Agua):** La voluntad de tu personaje de adaptarse a las circunstancias, su sociabilidad o la manera en que entiende su entorno le hace destacar entre sus compañeros. Tu personaje no suele empantanarse en desvaríos mentales como le ocurre a mucha gente, o al menos tiene maneras de salir de ellos.
- **Minuciosidad, paciencia o calma (+1 anillo de Tierra):** El estoicismo es un rasgo muy valorado en Rokugán, y tu personaje sobrelleva sin quejarse los retos y las dificultades. Es posible que los maestros de tu personaje hayan llegado a elegirlo asistente de instructor, mientras que sus compañeros lo ven como una fuente de sabiduría y estabilidad.
- **Conocimiento de uno mismo, perspicacia o misticismo (+1 anillo de Vacío):** Llegados a cierto punto, todas las artes se convierten en un estudio del universo, de uno mismo y de la relación entre ambos, y tu personaje tiene una habilidad para ver lo que hay en ambos muy superior a la de sus iguales. Incluso puede parecer que tuviera un instinto sobrenatural de las cosas, y que actuara basándose en corazonadas en torno a lo que está por venir, además de tener una mayor consciencia sobre su lugar en el universo.

Parte III: Honor y Gloria

Para un samurái, el Honor y la Gloria lo son todo. El Honor refleja la opinión que uno mismo tiene de lo bien que cumple con los preceptos del Bushidō, mientras que la Gloria refleja lo conocido que es su nombre en todo el Imperio. En un mundo perfecto, los samuráis podrían ganar Gloria para ellos mismos y para sus clanes al tiempo que mantienen su integridad moral, pero en Rokugán los samuráis se ven a menudo obligados a decidir cuál de los dos aspectos valoran más.

Para más información, consulta las secciones sobre **Honor** y **Gloria** en el **Capítulo 1: Reglas de juego.**

5. ¿QUIÉN ES TU SEÑOR Y CUÁL ES EL DEBER DE TU PERSONAJE HACIA ÉL?

El señor de tu samurái es una figura de suma importancia en su vida: es la persona a la que ha jurado su lealtad directamente. Aunque es posible que el señor de tu samurái tenga a su vez un señor, el juramento de tu personaje es directamente a su señor y no a la jerarquía en la que se encuentra. ¿Quién es este individuo, y cómo le sirve tu personaje? Tu señor podría ser un daimyō provincial, un funcionario de algún tipo en la burocracia Imperial, un gran general, o alguien de posición más humilde (aunque superior a la tuya). Pregúntale a tu DJ si quiere que te inventes por tu cuenta a este individuo o si tiene previsto proporcionarte la identidad del señor de tu personaje. El señor de tu personaje estará intrínsecamente ligado a su giri, una motivación que debería jugar un papel importante en su arco argumental.

Después de decidir quién es el señor de tu personaje, deberás hablarlo con el DJ para definirlo: ¿Cómo se llama? ¿Qué papel desempeña en su clan? ¿Qué tipo de personalidad e historia tiene? Dependiendo del tipo de campaña que desee dirigir el DJ, es posible que el señor de tu personaje sea un magistrado de clan, el gobernador de una ciudad, un daimyō provincial, o puede que incluso un daimyō familiar de uno de los Grandes Clanes. El DJ debería dejar a los jugadores un amplio margen de maniobra a la hora de escoger un giri, siempre y cuando no interfiera con la historia, ya que debería ser algo que al jugador le interese ver cómo su personaje trata de cumplirlo en el transcurso de la campaña.

Es incluso posible que tu personaje tenga dos señores, como, por ejemplo, si se trata de un magistrado Esmeralda. En este caso, no solo se esperará de tu personaje que sirva al Campeón Esmeralda y, a través de él, al Emperador, sino que además el daimyō de su familia también esperará que cuide al mismo tiempo de los intereses del clan. Si tu personaje tiene o adquiere un título de un señor o una burocracia diferentes, o contrae una obligación hacia éstos, el DJ puede pedirte que crees otro giri para ellos basado en las expectativas de ese otro señor. De nuevo, el DJ y el jugador deben colaborar para crear algo que a los dos les resulte interesante explorar en la campaña.

Una vez decidido, añade algunos detalles adicionales sobre la relación de tu personaje con su señor, y luego determina el aspecto más importante de su relación: ¿cómo sirve tu personaje a su señor en el día a día? En teoría, lo único que le importa a un samurái es servir a su señor, pero en la práctica es de carne y hueso. ¿Cuál es el principal servicio que prestas a tu señor? ¿De qué modo recurre tu señor a tus habilidades?

Anota tu respuesta en la hoja de tu personaje en "Giri". El giri es el modo de que dispone tu personaje para ganarse la estima de su señor, y por lo tanto está relacionado con la Gloria, la reputación de tu personaje dentro del Imperio. Para más información consulta **Giri**, en la página 39 del **Capítulo 1: Reglas de juego**.

A los personajes **bushi** se les podrían asignar tareas apropiadas para guardaespaldas (yōjimbō), guardias, soldados, magistrados, verdugos o generales.

A los personajes **cortesanos** y **artesanos** se les pueden asignar tareas apropiadas para artesanos, intérpretes, guías, diplomáticos, magistrados, senescales o maestros de espías.

A los personajes **shugenja** se les pueden encomendar tareas apropiadas para sacerdotes, estudiosos, bibliotecarios, sacerdotes guerreros, guardianes de santuarios o asesores espirituales de un daimyō. En raras ocasiones, se les puede asignar la función de guardias, artesanos o magistrados.

Los personajes **monjes** que ya no pertenecen a un clan suelen servir a los intereses de su orden en lugar de a los de su señor. Se les puede asignar tareas apropiadas para sacerdotes, cuidadores de templos, trabajadores de beneficencia en su comunidad, bibliotecarios, maestros o peregrinos. Los monjes que todavía formen parte de un clan normalmente tienen obligaciones similares a las de un shugenja.

Los personajes **shinobi** son asesinos e infiltrados, pero suelen tener una identidad a modo de tapadera. El giri de un shinobi es casi siempre un secreto; a la hora de elegir su verdadero objetivo, el jugador de un shinobi deberá decidir también cuál es el giri aparente de su personaje.

Cómo elegir el giri adecuado para un personaje

El giri proporciona a los personajes la primera de sus dos motivaciones principales dentro de la historia. Al pensar en el giri y el ninjō (sentimientos personales) de tu personaje en conjunto, deberías poder responder afirmativamente a las siguientes preguntas, y si no puedes, deberías consultar con tu DJ y elegir un giri diferente:

- ¿Te interesa ver a tu personaje tratar de cumplir este giri o lidiar con él durante la historia? Esto no significa que tu personaje deba soportar en todo momento el peso de su deber, sino que a ti, el jugador, te debe resultar interesante la posibilidad de ver cómo tu personaje se debate con él.
- ¿Puede avanzar tu personaje hacia la consecución de este giri sin importar a dónde lo lleve la campaña? Un buen giri tiene recorridos claros que se pueden explorar incluso cuando no encajan con la trama principal, y debería ser algo que pueda influir en las elecciones de tu personaje, sin importar a qué lugar viaje o a qué obstáculos se enfrente.
- ¿Es probable que este giri entre en conflicto con tu ninjō al menos ocasionalmente? El punto focal de muchas historias de samuráis radica en la contienda entre el deber y los deseos, y aunque los dos no sean diametralmente opuestos, a veces tu personaje debería verse obligado a tomar decisiones difíciles sobre lo que es más importante en un momento dado.

6. ¿Qué es lo que anhela tu personaje, y cómo podría esto interferir con su deber?

En teoría, lo único que le importa a un samurái es servir a su señor, pero en la práctica los samuráis también poseen sus propios deseos. ¿Cuál es el objetivo o creencia personal más importante y urgente que alberga tu samurái en su corazón? ¿Y qué le impide cumplirlo o resolverlo?

Anota la cuestión personal, objetivo o deseo principal de tu personaje en la hoja de personaje en "Ninjō". El ninjō es un reto que le planteas a tu personaje para obligarlo a enfrentarse a los ideales del Bushidō y al precio que debe pagar por mantenerse fiel a ellos mientras trata de cumplir sus deseos; por este motivo, está relacionado con su honor. Otra manera de plantearse el ninjō es hacerse las siguientes preguntas: ¿qué objetivo podría tentar al personaje de modo que desobedeciera a su señor o cometiera otros actos deshonrosos? ¿Por qué deseos le merecería la pena arriesgarse tanto? Para obtener más información consulta **Ninjō**, en la página 38 del **Capítulo 1: Reglas de juego**.

Las historias de samuráis giran en torno a los deseos contrapuestos. Deberías plantearte las formas en las que el giri y el ninjō de tu personaje podrían entrar en conflicto, de manera que puedas crear dilemas a los que tu samurái deba enfrentarse para potenciar la carga dramática y hacer que la interpretación resulte más interesante. No es necesario que ambos elementos estén en constante oposición, pero siempre debería existir la posibilidad de que choquen entre ellos, y cuando eso ocurra, ¡los conflictos que pueda experimentar tu personaje deberían resultarte interesantes!

Si no puedes pensar en unos cuantos momentos emocionantes que puedan presentarse cuando tu personaje se vea obligado a elegir entre los dos (o si ves que no te lo vas a pasar bien interpretando estas situaciones), modifica el giri, el ninjō o ambos hasta que lo consigas. El DJ se asegurará de que los dos aparezcan en partida durante el transcurso de la campaña, de forma que tu personaje se enfrente a decisiones difíciles y, por consiguiente, interesantes para ti, el jugador.

Cómo elegir el ninjō adecuado para un personaje

El ninjō proporciona a los personajes la segunda de sus dos motivaciones principales dentro de la historia. Algunos de los deseos personales clásicos de las historias de samuráis incluyen variaciones sobre temas como ambición, arte, belleza, pertenencia, iluminación, envidia, familia, gloria, codicia, amor, justicia, conocimiento, paz, seguridad o venganza, o una combinación de estos. Cosas como "ser un samurái honorable" u "obedecer a mi señor" no son buenas opciones para el ninjō de un personaje. Estos son simplemente los requisitos básicos para ser un samurái y, lo que es más importante, no ofrecen al personaje ninguna situación clara en la que el personaje pueda manifestarse como un personaje humano y falible, que es lo que hace que los personajes de *La leyenda de los Cinco Anillos* resulten interesantes de interpretar.

Por el contrario, otros ninjō similares pero un poco más complejos como "castigar a los samuráis que abusan de su poder deshonrándose a sí mismos" o "ganarse el amor de mi señor" proporcionan la suficiente fricción con los principios generales de la condición de samurái como para que resulten un ninjō apropiado, ya que aluden a los deseos del personaje en lugar de a las expectativas de la sociedad.

Al pensar en el ninjō y el giri (deber hacia el señor) de tu personaje, deberías poder responder afirmativamente a las siguientes preguntas, y si no puedes, deberías consultar con tu DJ y elegir un ninjō diferente:

- ¿Te interesa ver a tu personaje tratar de cumplir este ninjō o lidiar con él durante la historia? Esto no significa que tratar de satisfacer este deseo le parezca siempre agradable, sabio o incluso saludable a tu personaje, sino que a ti, el jugador, te debe resultar interesante la posibilidad de ver cómo tu personaje se debate con él.
- ¿Puede tu personaje enfrentarse a este ninjō sin importar a dónde lo lleve la campaña? Un buen ninjō tira del corazón de tu personaje sin importar el lugar en el que se encuentre, y debería ser algo que pueda influir en las elecciones de tu personaje, independientemente del lugar al que se dirija o de los obstáculos a los que se enfrente.
- ¿Es este ninjō algo por lo que tu personaje podría mancillar su honor o desafiar a su señor? Un buen ninjō es lo bastante importante para el personaje como para que tratar de alcanzarlo suponga una tentación importante, al tiempo que ignorarlo tiene la gravedad suficiente como para hacer que el samurái se sienta infeliz o desmotivado para seguir sirviendo a su señor.

7. ¿CUÁL ES LA RELACIÓN DE TU PERSONAJE CON TU CLAN?

No todos los samuráis viven y respiran las creencias de su clan, y a menudo se apartan considerablemente de su clan en cuestiones específicas de filosofía, política u otros asuntos personales. Ahora que sabes quién es tu señor, ¿acepta tu personaje los ideales y objetivos de su clan, o se encuentra en conflicto con ellos? ¿Está tu personaje de acuerdo con las políticas actuales de su clan o las considera erróneas? Puede que sea un samurái belicoso nacido en el Clan de la Grulla o del Fénix, o un samurái pacifista nacido en el Clan del León o del Cangrejo. Es posible que un Escorpión no esté de acuerdo con el comportamiento siniestro de su clan. Quizás un León crea que la enemistad de su clan con el de la Grulla es un error.

Plantéate no sólo de qué manera se aparta tu personaje de las enseñanzas ortodoxas del clan, sino también cómo llegó a ese punto. Tal vez descubrió que los siglos de rencor hacia otro clan eran una tontería infundada cuando se vio obligado a viajar junto a un miembro de ese clan, o tal vez uno de los aliados del clan utiliza métodos que su personaje no puede tolerar. Esto puede ayudar a desarrollar no sólo la visión del mundo de tu personaje, sino también su historia hasta ahora.

Elige una de las siguientes opciones:

- Si tu personaje cree firmemente en los principios de su clan y en sus valores, gana +5 de Gloria por su reputación como miembro destacado de su comunidad.
- Si tu personaje tiene un desacuerdo fundamental con las creencias, políticas o prácticas de su clan y las ha desafiado en el pasado, adquiere un nivel en una habilidad en la que tenga nivel 0. Piensa en el motivo por el que esta habilidad representa una discrepancia con la formación o los valores del clan.

8. ¿QUÉ PIENSA TU PERSONAJE ACERCA DEL BUSHIDŌ?

Se supone que todos los samuráis deben respetar y venerar el código del Bushidō, pero algunos clanes y familias prestan más atención a algunos principios que a otros (consulta el punto de vista particular de cada clan respecto del Bushidō en las notas anteriores de este capítulo), y siempre hay algunos samuráis que rehúsan creer en el Bushidō en absoluto. ¿Está tu personaje de acuerdo con los puntos de vista de su clan, o difiere en algunos aspectos o incluso hace caso omiso de ciertos elementos del Bushidō? Si la creencia de tu personaje en el Bushidō coincide completamente con la de su clan, ¿qué experiencias pasadas han reforzado o renovado su fe en él? Si tu personaje ha llegado a creer que el Bushidō es imperfecto, o al menos que la mayoría de las personas están equivocadas en la manera de practicarlo, ¿qué acontecimientos lo llevaron a esta creencia?

Elige una de las siguientes opciones:

- Si tu personaje cree firmemente en vivir según una interpretación ortodoxa del Bushidō, gana +10 de Honor.
- Si tu personaje se aparta de algunas o todas las creencias comunes sobre el comportamiento honorable de los samuráis, adquiere un nivel en una de las siguientes habilidades para reflejar un comportamiento pasado que no era apropiado para un samurái o que desafiaba abiertamente las normas: Actividad criminal, Comercio, Medicina, Navegación, Supervivencia o Trabajo manual.

Parte IV: Fortalezas y debilidades

Además de sus anillos y habilidades, los personajes también se definen por sus ventajas y desventajas: las peculiaridades y vulnerabilidades que los caracterizan. Cada ventaja o desventaja se asigna a uno solo de los anillos del personaje y se clasifica con uno o más tipos. Las habilidades y técnicas de escuela pueden interactuar con los diferentes tipos de ventajas y desventajas.

Durante la creación del personaje, se le asignan dos ventajas (una distinción y una pasión) en las **Preguntas 9** y **11**, dos desventajas (una adversidad y una ansiedad) en las **Preguntas 10** y **12**, y una ventaja o desventaja adicional a tu elección en la **Pregunta 13**.

9. ¿CUÁL HA SIDO EL MAYOR LOGRO DE TU PERSONAJE HASTA AHORA?

¿Cuál ha sido el mayor logro de tu personaje hasta el momento y cómo lo consiguió? Tu personaje podría haber ganado un torneo o acontecimiento gracias a su habilidad innata, haber creado una obra de arte que llamó la atención de su daimyō, haber matado a una bestia extraordinaria durante una cacería, o incluso haber tomado la iniciativa de concertar un matrimonio políticamente ventajoso.

Es probable que tu personaje posea alguna habilidad o fortaleza de carácter que haya contribuido a este logro notable y que también deberías seleccionar en esta fase. Incluso puede ser interesante crear un contraste entre lo que el personaje piensa que son sus fortalezas y cuáles son estas realmente: es posible que tu personaje no sea consciente de su mejor cualidad, o que atribuya erróneamente su éxito a razones que no tienen nada que ver.

Además de decidir cuál ha sido el mayor logro de tu personaje hasta ahora, elige una ventaja de tipo distinción que fuera la clave para lograr este éxito, o que tu personaje desarrolló como resultado de ello. Para ver una lista de opciones, consulta **Distinciones específicas**, en la página 101. Si deseas crear tu propia distinción, consulta con tu DJ y utiliza los consejos en **Creación de ventajas y desventajas personalizadas**, en la página 137.

10. ¿QUÉ ES LO QUE MÁS FRENA A TU PERSONAJE EN LA VIDA?

En el Imperio Esmeralda se esperan muchas cosas de los samuráis, y casi todos ellos se enfrentan a continuos retos en su vida que hacen que estas expectativas resulten más difíciles de cumplir. Este desafío puede ser un rasgo de su personalidad, como la ingenuidad, el egoísmo o el mal humor, o una enfermedad o discapacidad física, o incluso puede ser una vulnerabilidad espiritual, como una maldición familiar. Cuando elijas un desafío, deberás seleccionar algo que creas que te va a gustar (especialmente en aquellos momentos en los que a tu personaje no le guste afrontar esta dificultad).

Elige una desventaja de tipo adversidad para tu personaje. Para ver una lista de opciones, consulta **Adversidades específicas**, en la página 117. Si deseas crear tu propia adversidad, consulta con tu DJ y utiliza los consejos en **Creación de ventajas y desventajas personalizadas**, en la página 137.

11. ¿QUÉ ACTIVIDAD HACE QUE TU PERSONAJE SE SIENTA MÁS EN PAZ?

La respuesta a esta pregunta podría ser cualquier cosa, desde comida y bebida hasta actividades específicas, ciertas posesiones materiales o personas concretas. ¿Por qué al personaje le gustan o no le gustan estas cosas? ¿Se deriva de haber compartido esta actividad con un ser querido en el pasado o de una fascinación aparentemente espontánea por el tema? ¿Cómo ha influido el disfrute de esta actividad en la vida de tu personaje? ¿Ha hecho amigos o enemigos como resultado de este pasatiempo?

Elige una ventaja de tipo pasión relacionada con los intereses o pasatiempos de tu personaje. Para ver una lista de opciones, consulta **Pasiones específicas**, en la página 111. Si deseas crear tu propia pasión, consulta con tu DJ y utiliza los consejos en **Creación de ventajas y desventajas personalizadas**, en la página 137.

12. ¿QUÉ PREOCUPACIÓN, MIEDO O DEBILIDAD PERTURBA MÁS A TU PERSONAJE?

Se espera que los samuráis mantengan una apariencia controlada acorde con su posición en la mayoría de las situaciones, pero ningún ser humano puede evitar que haya cosas que lo inquieten, lo asusten o lo enfurezcan. ¿Los miedos o frustraciones de tu personaje se derivan de experiencias, traumas o fracasos personales pasados? ¿Están relacionados con una persona o con un evento específico? ¿Entiende tu personaje completamente la fuente de su confusión emocional, o tiene problemas para expresar o procesar estos sentimientos? Al igual que con la adversidad que elegiste, debes escoger algo que creas que te gustará interpretar cuando tu personaje se enfrente a ello. Elige una desventaja de tipo ansiedad para tu personaje. Para ver una lista de opciones, consulta **Ansiedades específicas**, en la página 130. Si deseas crear tu propia ansiedad, consulta con tu DJ y utiliza los consejos en **Creación de ventajas y desventajas personalizadas**, en la página 137.

13. ¿QUIÉN HA SIDO LA PERSONA DE LA QUE MÁS HA APRENDIDO TU PERSONAJE EN EL TRANSCURSO DE SU VIDA?

Casi todos los seres humanos debemos alguna parte de nuestra personalidad, fortalezas y debilidades a las personas que nos rodean y, por lo general, algunas personas destacan en particular como mentores, aunque su influencia no siempre haya sido positiva. ¿Quién ha enseñado más sobre la vida a tu personaje, para bien o para mal?

Un maestro de la escuela de tu personaje podría haberle guiado por el camino actual, o tal vez la influencia de uno de sus padres guía sus acciones. El señor de tu personaje podría haber servido como mentor político, mostrándole el valor de la compasión (o de la crueldad), y haber moldeado de este modo su actitud ante la vida. Un matrimonio dichoso puede haber conducido a tu personaje a un compañero sincero que le ayudó a superar un desafío u obstáculo personal, mientras que un matrimonio desgraciado podría haber desilusionado a tu personaje de las relaciones en general. Tener que cuidar de un hermano o un hijo menor puede haber llevado a tu personaje a desarrollarse en facetas imprevistas. Perder a un ser querido puede haberle provocado angustia, o podría haberle obligado a crecer de una manera que nunca pensó que fuera posible por sí mismo. Una relación catastrófica o una prolongada enemistad con un odiado rival podrían haber transformado a tu personaje en la persona que es hoy en día. Es posible incluso que tu personaje haya conocido a un ser sobrenatural que le haya servido de guía o patrón, o que haya maldecido a tu personaje a cambio de otorgarle poder o como castigo por sus transgresiones contra el Orden Celestial.

Anota en la sección **Relaciones** de la hoja de personaje el nombre de la persona de quien tu personaje haya aprendido más, junto con la naturaleza de su relación. A continuación, elige una de las siguientes opciones y adquiere la opción indicada:

- Una ventaja relacionada con el mentor de tu personaje y su relación.
- Una desventaja relacionada con el mentor de tu personaje y su relación, y un nivel en una habilidad que tu personaje desarrolló a partir de la relación de tu personaje con su confidente más cercano.

Si deseas crear tu propia ventaja o desventaja, consulta con tu DJ y utiliza los consejos en **Creación de ventajas y desventajas personalizadas**, en la página 137.

Parte V: Personalidad y comportamiento

Tu personaje es mucho más que un conjunto de datos en una hoja de papel; saber cómo se comportará más probablemente en una situación es muy importante a la hora de interpretar sus decisiones e interacciones.

14. ¿QUÉ ES LO QUE ADVIERTE PRIMERO LA GENTE AL ENCONTRARSE CON TU PERSONAJE?

Se espera que en una región dada, y especialmente dentro de un clan determinado, los samuráis se comporten, vistan y actúen de ciertas maneras. Las costumbres varían un poco dependiendo de la región, y se hacen ciertas concesiones a los forasteros: difícilmente puede esperarse que un encallecido bushi Cangrejo cuyas obligaciones le lleven a tierras Grulla sea capaz de mantener una etiqueta perfecta, aunque indudablemente los cortesanos presentes criticarán sutilmente sus modales.

Sin embargo, dentro de su territorio, cualquier aspecto de un personaje que se aleje de la norma (desde pequeñas extravagancias de apariencia hasta gestos menores) tiende a llamar la atención. Un personaje puede destacar por su aspecto inusual, por su extraña vestimenta,

o por un linaje que se remonte a lugares remotos del Imperio Esmeralda (o incluso más allá, en el caso de algunas familias). Un hábito menor, como morderse el labio cuando se está nervioso o entrelazar las manos para ocultar el temblor de los dedos, puede ser el rasgo que otros recuerdan de un personaje. Puede que siempre diga lo mismo cuando se encuentra con un desconocido. Todas estas cosas añaden una sutil profundidad al personaje, pero una carencia deliberada de detalles memorables también lo hace.

Anota la respuesta en la sección **Personalidad, hábitos y peculiaridades** de tu hoja de personaje.

Además, elige un accesorio estético distintivo que tu personaje lleva o usa la mayor parte del tiempo (por ejemplo, una bufanda, un adorno para el cabello, una vaina tallada, un parche para el ojo, etc.). Este pequeño toque personal puede acentuar sus rasgos llamativos o contrastar con ellos.

15. ¿CÓMO REACCIONA TU PERSONAJE ANTE SITUACIONES DE TENSIÓN?

Aunque se supone que los samuráis deben mantener el decoro adecuado y ocultar sus emociones, pocos de ellos son realmente capaces de controlar sus sentimientos en todo momento. Incluso los samuráis más estoicos y con un autocontrol más rígido a veces dejan entrever sus verdaderos sentimientos, especialmente cuando son maltratados por su señor o tratados irrespetuosamente por sus subordinados. ¿Qué emociones muestra tu personaje y por qué? ¿Qué acontecimientos o sentimientos pueden hacer que pierdan el autocontrol? Y a la inversa, ¿qué emociones puede controlar siempre, pase lo que pase?

Describe una reacción física notable que tu personaje experimente en momentos de tensión y anótalo en la sección **Personalidad, hábitos y peculiaridades** de la hoja de personaje. A medida que los puntos de Conflicto acumulados de tu personaje se acercan a su valor de Compostura, es posible que tu personaje muestre este comportamiento y que lo manifieste cada vez que se Quite la máscara.

Uso de Conflicto y Quitarse la máscara para la interpretación

Las situaciones en las que tu personaje se Quita la máscara son grandes oportunidades para resaltar su personalidad, así que deberías pensar de qué forma les afecta la tensión. Apunta en la sección **Personalidad, hábitos y peculiaridades** de la hoja de personaje algunas de las indicaciones fisiológicas, verbales o mentales que muestra tu personaje a medida que acumula Conflicto.

¿Tu personaje se vuelve escandaloso y ofensivo cuando se enfurece, o su voz se convierte en un susurro gélido? ¿Se postra de rodillas en oración cuando le asola la incertidumbre o responde a todo como si fuera una amenaza violenta? Puede que se le escape algún tic sencillo a medida que se pone más nervioso, como por ejemplo flexionar los dedos distraídamente o adoptar sutilmente una postura cautelosa. ¿Tiene alguna frase específica que suele utilizar cuando se emociona o se frustra? Invéntate uno o dos ejemplos que te ayuden a dar vida a tu personaje a medida que se acerca a su umbral emocional.

Con el permiso del DJ, puedes incluso mezclar y combinar los efectos narrativos y mecánicos de varias formas de Quitarse la máscara, modificar el lado narrativo de un ejemplo de Quitarse la máscara para que se adapte mejor a tu personaje o inventar una forma totalmente nueva de Quitarse la máscara para tu personaje.

16. ¿CUÁLES SON LAS RELACIONES PREVIAS DE TU PERSONAJE CON OTROS CLANES, FAMILIAS, ORGANIZACIONES Y TRADICIONES?

Durante su vida, un personaje está expuesto a muchos otros grupos de diversas maneras; diplomacia, alianzas matrimoniales, comercio, guerras y viajes, todos ellos pueden poner a una persona en contacto con grupos a los que no pertenece, al menos inicialmente. ¿A qué otros grupos del Imperio Esmeralda ha estado expuesto tu personaje, y qué impresión han dejado estas relaciones? ¿Está tu personaje comprometido o casado con un miembro de otra familia o clan? ¿Se casó con alguien de esa familia o clan y de repente tuvo que aclimatarse a un conjunto muy diferente de expectativas y restricciones sociales? ¿Las perspectivas de matrimonio de tu personaje son malas debido a las relaciones negativas o a la mala sangre con familias o clanes vecinos? ¿Ha estado tu personaje muy involucrado en batallas o incluso en una guerra total contra otro clan? ¿La victoria o la derrota endureció su corazón hacia los miembros de este clan, o el sinsentido de la guerra contra otros clanes se hizo patente durante ella? ¿Tiene tu personaje una razón personal para sentir simpatía u odiar a un grupo determinado y, de ser así, cómo se desarrolló?

Anota cualquier antecedente, pelea, alianza o agravio que tu personaje tenga con otros grupos en la sección **Relaciones** de tu hoja de personaje.

Además, elige un objeto de rareza 7 o inferior que tu personaje recibió como regalo de uno de esos grupos, que ganó en una batalla contra ellos, o que simboliza o está vinculado de alguna otra forma con la relación pasada y presente del personaje con ellos. Añade este artículo a tu equipo inicial.

Parte VI: Ancestros y familia

Ha llegado el momento de determinar quiénes son los padres y ancestros de tu personaje, y cómo esto le ha marcado.

17. ¿CÓMO DESCRIBIRÍAN SUS PADRES A TU PERSONAJE?

La devoción paterna es una virtud esperada en una tierra donde la familia, y no el individuo, es el depositario del honor y la reputación. Sin embargo, a pesar de este ideal, hay muchos samuráis que tienen una relación conflictiva con sus padres, o que les muestran devoción aparente mientras disimulan una absoluta falta de respeto. ¿Tiene tu personaje una relación correcta con sus padres, o están distanciados? ¿La infancia del personaje fue feliz? ¿Fue un tormento para sus padres, o viceversa? ¿Siguen vivos sus padres?

Anota la naturaleza de la relación entre tu personaje y sus padres o familiares inmediatos en la sección **Relaciones** de tu hoja de personaje.

Además, adquiere un nivel en una habilidad en la que tu personaje tenga nivel 0, y determina si los padres de tu personaje aprueban este interés extracurricular o lo consideran como una desviación lamentable, y por qué.

18. ¿EN HONOR DE QUIÉN SE ELIGIÓ EL NOMBRE DE TU PERSONAJE?

Al recibir o elegir un nombre durante su ceremonia de mayoría de edad, muchos samuráis adoptan un nombre que honra a un ancestro reciente o especialmente digno de mención. En el Imperio Esmeralda, el uso de una parte del nombre de un ancestro combinado con otras sílabas para cambiar su significado es una práctica común en muchas familias. ¿De quién deriva el nombre de tu personaje? ¿Qué significó el hecho de que se le otorgara este nombre a tu personaje? ¿Cuáles fueron los logros de esta persona en vida? ¿Cómo murió, o aún está vivo? ¿Tuvo o tiene tu personaje una relación personal con este antepasado? ¿Se enorgullece tu personaje del nombre que lleva, o teme no estar a la altura de la persona a la que representa?

En primer lugar, tira dos veces un dado de diez caras. Compara estos resultados con la **Tabla 2-1: Herencia samurái** de la siguiente página para consultar la información de dos posibles parientes famosos de las últimas generaciones. Elige una de estas dos opciones como la persona en honor a la que se ha nombrado a tu personaje. Luego, tira un dado de diez caras de nuevo tal y como se indique en esa entrada.

A discreción del DJ, todos los jugadores de una partida pueden elegir el primer resultado, el segundo resultado o ambos.

19. ¿CUÁL ES EL NOMBRE PERSONAL DE TU PERSONAJE?

Después de haber elegido el nombre del antepasado al que honra el nombre de tu personaje, elige el nombre personal derivado de este por el que se conoce a tu personaje. Puede ser el mismo nombre o una alteración que tenga un significado especial para tu personaje. Es el nombre que se inscribe en el registro de familia y sustituye al que se utilizaba cuando era niño. Siguiendo el estilo rokuganés, lo normal es que al hablar con el personaje se le llame por su nombre de familia (elegido en la **Pregunta 18**), con el honorífico apropiado, pero los allegados pueden referirse a él simplemente por su nombre personal. ¿Qué significa el nombre de tu personaje? ¿Encaja su apariencia con su nombre, o son incongruentes?

Parte VII: Muerte

20. ¿CÓMO DEBERÍA MORIR TU PERSONAJE?

Todos los samuráis decentes esperan morir al servicio de su señor, y se dice que un samurái vive en todo momento a un metro de la muerte, la longitud de la hoja de una katana. Sin embargo, algunas muertes tienen más significado que otras, y hay muchos samuráis cuya valentía exterior disimula un miedo profundamente arraigado a la mortalidad. ¿Cómo te gustaría que falleciera tu personaje? ¿Cumplirá su destino y se unirán a sus ancestros en Yomi, el Reino de los Ancestros Sagrados? ¿O se verá obligada su alma a iniciar otro ciclo en la Rueda Celestial de la reencarnación?

Esto no tiene implicaciones a efectos de reglas, pero deberías tenerlo en cuenta. Tu DJ sin duda lo tendrá...

Tabla 2-1: Herencia samurái

Tirada	Resultado	Modificadores	Otros efectos
1	**Hazaña famosa:** Uno de tus ancestros logró una gran victoria para su clan o incluso para el Emperador, y fue recompensado con un objeto de increíble calidad.	Incrementa tu Gloria en 3 puntos	Tira un dado de diez caras de nuevo y añade la herencia familiar resultante a tu equipo inicial (1-3: un arma, 4-6: una armadura, 7-8: otro objeto, 9: un caballo u otro animal, 10: un barco o una finca). Tú eliges una propiedad y el DJ elige otra de la lista de propiedades de objetos, en la página 240; ambas se aplican al artículo.
2	**Sacrificio glorioso:** Uno de tus ancestros pereció noblemente en batalla, y uno de sus objetos distintivos desapareció con él o se perdió en los años siguientes.	Incrementa tu Honor en 5 puntos y tu Gloria en 5 puntos	Vuelve a tirar un dado de diez caras para determinar tu herencia familiar perdida (1-3: un arma, 4-6: una armadura, 7-8: otro objeto, 9: un caballo u otro animal, 10: un barco o una finca), que existe en algún lugar del mundo. Tú eliges una propiedad y el DJ elige otra de la lista de propiedades de objetos, en la página 240; ambas se aplican al artículo. No sabes dónde está, pero podrías recuperarlo más adelante durante la campaña.
3	**Obra maravillosa:** Uno de tus antepasados creó una obra de gran belleza que ganó renombre para tu familia, y hay quienes esperan que estés a la altura de ese legado.	Incrementa tu Gloria en 5 puntos	Tira un dado de diez caras de nuevo para determinar una habilidad artesanal (1-3: Estética, 4-6: Composición, 7-8: Diseño, 9-10: Herrería); adquieres un nivel adicional en esta habilidad.
4	**Forjador de dinastías:** Uno de tus ancestros fue decisivo en el ascenso de un poderoso señor, y empleó hábiles estratagemas y sagaces consejos para asegurar su ascenso. Has oído esta historia muchas veces y entiendes la importancia del poder ejercido con sutileza.	Reduce tu Gloria en 3 puntos	Tira un dado de diez caras de nuevo para determinar una habilidad social (1-3: Mando, 4-6: Cortesía, 7-8: Pasatiempos, 9-10: Interpretación); adquieres un nivel adicional en esta habilidad.
5	**Descubrimiento:** Uno de tus ancestros hizo un descubrimiento increíble, inventó algo de gran importancia, o descubrió un antiguo secreto. Gracias a la tradición familiar, tienes al menos un conocimiento rudimentario del tema de su descubrimiento.	Incrementa tu Gloria en 3 puntos	Tira de nuevo un dado de diez caras para determinar una habilidad académica (1-3: Cultura, 4-5: Sentimiento, 6-7: Gobierno, 8-9: Medicina, 10: Teología); adquieres un nivel adicional en esta habilidad.
6	**Vencedor despiadado:** Uno de tus ancestros obtuvo una sangrienta victoria sobre un rival, aplastando a sus fuerzas con una astuta maniobra o apoderándose de sus dominios tras derrotarlo en batalla. La historia de este familiar te ha enseñado bien la importancia de la fuerza bruta.	Reduce tu Honor en 5 puntos	Vuelve a tirar un dado de diez caras para determinar una habilidad marcial (1-3: Aptitud física, 4-5: Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo], 6-7: Artes marciales [Armas a distancia], 8: Artes marciales [Combate sin armas], 9: Estrategia, 10: Meditación); adquieres un nivel adicional en esta habilidad.
7	**Ascendido por sus servicios:** Uno de tus ancestros fue un jizamurai o puede incluso que un plebeyo que sirvió con tal distinción que ascendió a la posición de samurái de Gran Clan por matrimonio o por mandato de un daimyō. De niño aprendiste los fundamentos de las habilidades por las que se ganó esta estima.	Reduce tu Gloria en 3 puntos e incrementa tu Honor en 3 puntos	Tira un dado de diez caras de nuevo para determinar una habilidad mercantil (1-3: Comercio, 4-5: Trabajo manual, 6-7: Navegación, 8: Actividad criminal, 9-10: Supervivencia); adquieres un nivel adicional en esta habilidad.
8	**Conocimiento robado:** Uno de tus ancestros se hizo con el secreto de otra escuela y lo transmitió de manera clandestina a través de los siglos; ahora, ha llegado hasta ti.	Reduce tu Honor en 5 puntos	Conoces una técnica adicional. Tira un dado de diez caras de nuevo para determinar la categoría (1-3: kata, 4-6: shūji, 7: ritual, 8: invocación, 9: kihō, 10: mahō o ninjutsu), y luego elige una técnica con un prerrequisito de rango de escuela 1 y aprende esa técnica. Puedes utilizar esta técnica incluso si normalmente no está permitida en tu escuela.
9	**Herencia Imperial:** Puedes trazar tu genealogía hasta el linaje Imperial.	Incrementa tu Estatus en 10 puntos	Obtienes la ventaja Linaje bendecido (consulta la página 103) (esta ventaja se adquiere ignorando las limitaciones normales de ventajas durante la creación de personajes).
10	**Nombre de origen inusual:** Tu personaje no fue nombrado en honor à un ancestro. Tal vez su nombre se debe a un desconocido que hizo un gran servicio al clan, o se le otorgase en honor a una proeza única, o tal vez alguien estaba tratando de enviar un mensaje específico al elegir tu nombre.	Reduce tu Gloria en 3 puntos	Elige dos de los anillos de tu personaje; puedes reducir el valor de uno de estos anillos en 1 para aumentar el valor del otro en 1 (aunque sigues sin poder elevar un anillo por encima de 3). Si no lo haces, elige un objeto de rareza 6 o inferior y añádelo a tu equipo inicial.

Puntos de Experiencia y mejora de personaje

Durante el transcurso de una partida, los personajes ganan **puntos de Experiencia (PE)** que sus jugadores pueden gastar entre sesiones de juego para mejorar las capacidades de sus personajes. Los PE se pueden gastar en las siguientes mejoras de personaje:

- Aumentar el valor de los anillos
- Aumentar el nivel de las habilidades
- Adquirir técnicas
- A discreción del DJ, adquirir nuevas ventajas (consulta la página 99)

ADJUDICACIÓN DE PUNTOS DE EXPERIENCIA

Como regla general, el DJ debería conceder alrededor de 1 PE por hora de juego. También puede otorgar PE adicionales como considere oportuno, tal y como se indica en el **Capítulo 7: El Director de Juego** (consulta la página 299).

ADQUISICIÓN DE MEJORAS

Las formas en las que un personaje puede incrementar sus capacidades mediante el gasto de puntos de Experiencia se denominan colectivamente **mejoras**. Estas incluyen los niveles de anillo, los niveles de habilidad y las técnicas.

Un personaje puede adquirir cualquier mejora pagando el **coste** indicado, siempre y cuando cumpla con las restricciones especificadas. En la **Tabla 2-2: Costes de mejoras y restricciones** se indican los costes y las restricciones para cada tipo de mejoras.

Cada personaje también tiene una **tabla de programa de estudios** (consulta las tablas a partir de la página 57), que recoge las enseñanzas de una escuela y guía a los personajes en su función especializada. Un personaje recibe beneficios adicionales por adquirir las mejoras allí enumeradas (pero recuerda, puede adquirir cualquier mejora para la que no tenga restricciones). Ten en cuenta que los anillos no están incluidos en ningún programa de estudios.

Coste

Cada tipo de mejora tiene un coste indicado en la **Tabla 2-2: Costes de mejoras y restricciones**. Para adquirir una mejora, el personaje deberá pagar el coste indicado en PE.

Restricciones y prerrequisitos

Las mejoras tienen también ciertas restricciones, que se indican en la **Tabla 2-2: Costes de mejoras y restricciones**. Un personaje no puede hacer una adquisición que exceda estas restricciones.

Además, las técnicas tienen **prerrequisitos**, requisitos especiales que un personaje tiene que cumplir antes de comprar una técnica concreta. Los prerrequisitos se enumeran en la misma línea que el nombre de la técnica, y suelen ser rasgos de personaje como tener un rango de escuela específico o pertenecer a un clan. Para adquirir una técnica, un personaje debe cumplir todos sus prerrequisitos.

Si una técnica aparece en la lista por su nombre o como parte de un grupo de técnicas para el rango actual en la tabla de su programa de estudios (o como una de sus técnicas iniciales), es una excepción especial. Podrán adquirirla sin prerrequisitos, y se indicará con el símbolo ◈.

AVANZAR EN UNA ESCUELA

Todos los dōjō han desarrollado un **programa de estudios** con el paso de los siglos que representa un método probado y eficaz. Un programa de estudios consiste en un conjunto de tablas, cada una de las cuales se corresponde con uno de los primeros cinco rangos de la escuela de un personaje, y una Capacidad suprema (Rango 6) que un personaje desbloquea al completar los primeros cinco rangos.

CÓMO COMPLETAR RANGOS DE ESCUELA

Para completar su rango de escuela actual, un personaje debe gastar PE en las mejoras que aparezcan en la tabla de su programa de estudios para ese rango. La cantidad de PE necesarios para completar cada rango de escuela varía: 20 para el rango 1, 24 para el rango 2, 32 para el rango 3, 44 para el rango 4, y 60 para el rango 5. Las mejoras que **no** aparecen en la tabla del programa de estudios en ese rango contribuyen sólo con la mitad de su coste de PE.

Una vez que un personaje completa un rango, su rango de escuela aumenta y pasan al siguiente rango en la tabla de

PROGRAMAS DE ESTUDIO Y DIVERGENCIAS EN ROKUGÁN

No todos los samuráis coinciden con los requisitos establecidos por sus sensei, por lo que algunos abandonan sus escuelas para desarrollar una propia. Por supuesto, los samuráis pueden dedicarse a otros estudios como mejor les parezca, pero a juicio de la escuela, estas actividades extracurriculares son superfluas y no cuentan para su progreso.

Por otro lado, los samuráis pueden centrarse únicamente en el programa de estudios de su escuela y subir de rango de forma más rápida, pero al hacerlo no tendrán tiempo para dedicarse a sus propios intereses y estudios. La mayoría de los samuráis adoptan un planteamiento equilibrado, siguiendo el sendero de su escuela y complementando sus estudios con sus propios intereses y aficiones.

TABLA 2-2: COSTES DE MEJORAS Y RESTRICCIONES

TIPO DE MEJORA	COSTE	RESTRICCIONES
Valor de anillo +1	3 PE x valor adquirido	No se puede incrementar un anillo a un valor por encima del anillo más bajo del personaje + el anillo de Vacío. Máximo 5.
Nivel de habilidad +1	2 PE x valor adquirido	Máximo 5.
Técnica	3 PE, o el coste indicado en la técnica	La categoría de la técnica debe ser una de las disponibles en tu escuela o debe aparecer en tu programa de estudios (indicadas por símbolo ◈).

su programa de estudios. La experiencia que gasten a partir de ese momento contará para completar su nuevo rango. Después de que un personaje complete un rango, los PE gastados en completar los rangos anteriores no contarán como parte de su progreso para completar su nuevo rango.

RANGOS DE PROGRAMA DE ESTUDIOS

Para completar cada rango del programa de estudios de una escuela hace falta gastar una cantidad específica de PE, tal y como se indica a continuación:

Rango 1: 20 PE

Rango 2: 24 PE

Rango 3: 32 PE

Rango 4: 44 PE

Rango 5: 60 PE

Gasto de PE dentro del programa de estudios

Cualquier gasto de PE en mejoras que aparezcan en la tabla del programa de estudios del rango actual de la escuela **contribuye por completo** a completar el rango actual. Anota el valor completo de este gasto de PE como parte del total necesario para completar el rango actual.

Gasto de PE fuera del programa de estudios

Cualquier gasto de PE utilizado para mejoras que no aparezcan en la tabla del programa de estudios del rango actual de la escuela (incluyendo cualquier mejora de anillos) **contribuye parcialmente** al rango actual. Anota la mitad del valor de este gasto de PE (redondeando hacia arriba) como parte del total necesario para completar el rango actual.

El personaje de Emily es una defensora Hida. Tiene rango de escuela 1, y quiere gastar 2 PE para incrementar a 1 el nivel de habilidad de Artes marciales [Combate sin armas] de su personaje. Como el rango 1 del programa de estudios del defensor Hida incluye Habilidades marciales (el grupo que incluye Artes marciales [Combate sin armas]), este gasto de 2 PE contribuye completamente a alcanzar el rango 2 de la escuela. Más tarde, decide gastar 4 PE en incrementar su nivel de habilidad en Artes Marciales [Combate sin armas] a 2. Ahora ha gastado un total de 6 de los 20 PE que necesita gastar para alcanzar el rango 2 en la escuela. Si hubiera gastado esos 4 PE en una habilidad que no apareciese en su programa de estudios para ese rango, sólo añadiría 2 PE a los PE acumulados para llegar a rango de escuela 2, y habría acumulado 4 de los 20 PE que necesita.

Ceremonias y pruebas de rango

Algunos DJ prefieren obligar a los PJ a que regresen a su dōjō para que sus maestros los pongan a prueba y comiencen cada nuevo rango de escuela. Otros simplemente dejan que los PJ "suban de nivel" inmediatamente. Para más información sobre estos dos métodos, consulta **Experiencia en el mundo real frente a secretos de escuela**.

Acceso a capacidades supremas

Una vez que un personaje completa el rango 5 de su escuela, se le invita a aprender sus misterios más profundos. Esto le permite acceder a una capacidad suprema de rango 6, que es la piedra angular de los estudios de los samuráis y les permite acceder a su verdadero potencial.

EXPERIENCIA EN EL MUNDO REAL FRENTE A SECRETOS DE ESCUELA

Un poco de experiencia práctica puede ser tan potente como años de entrenamiento. A los personajes de cualquier campaña se les debe permitir gastar sus puntos de Experiencia en habilidades y anillos en partida como deseen, ya que pueden aprender de la práctica independientemente de sus circunstancias.

Desde el punto de vista de la ambientación, un personaje aprende los secretos de la escuela, como, por ejemplo, las técnicas, de la mano de un maestro de su escuela o de otra persona que conoce la técnica. Avanzar al siguiente rango de escuela puede ser un proceso más complicado, que requiera que el personaje se someta a pruebas o visite lugares específicos y se reúna con instructores de su tradición.

En la práctica, muchas campañas no permiten que los personajes regresen a su dōjō con la frecuencia que necesitarían para gastar experiencia o incrementar su rango de escuela. Por lo tanto, por defecto se da por sentado que los personajes pueden aprender técnicas y aumentar su rango de escuela dondequiera que vayan, y que se les entrega una serie de métodos fundamentales para que los practiquen durante sus viajes, o pergaminos que contienen misterios más profundos para que los vayan descifrando. Un personaje puede necesitar regresar a su escuela para corroborar formalmente su nuevo rango dentro de la escuela desde un punto de vista temático, pero puede usar sus beneficios de reglas tan pronto como los obtenga.

Si tú, como DJ, prefieres mantener el elemento narrativo del aprendizaje y el avance de los rangos de escuela, puedes hacerlo especificando que un personaje deberá usar una actividad de interludio para visitar su dōjō o buscar a un PNJ que conozca la técnica. Los rangos de escuela sólo pueden aumentarse después de visitar el dōjō y superar el examen, o de entrenar con una persona que haya alcanzado un rango más alto en esa escuela. Si decides utilizar esta opción, asegúrate de informar a tus jugadores antes de que empiece la partida, y de ofrecer a los PJ suficientes oportunidades para que inviertan en técnicas la experiencia que tanto les ha costado adquirir.

Ventajas y desventajas

Además de sus anillos y habilidades, los personajes también se ven moldeados por sus ventajas y desventajas, las peculiaridades y vulnerabilidades que los distinguen. Cada ventaja o desventaja se asigna a uno solo de los anillos del personaje (el que se le aplique de forma más habitual) y tiene uno o más tipos y una categoría. Existen capacidades y efectos que interactúan con los diferentes tipos y categorías de ventajas y desventajas.

Todos los personajes reciben una serie de ventajas y desventajas durante el proceso de creación. También se les pueden asignar ventajas y desventajas en el transcurso del juego. Además, los personajes tienen la opción de comprar pasiones adicionales con puntos de Experiencia, tal y como se indica en la página 100.

TIPOS DE VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Cada ventaja y desventaja tiene uno o más tipos, que describen el ámbito general de las actividades a las que afecta. Entre los tipos comunes se incluyen físicas, mentales, interpersonales, espirituales, materiales, lesiones, maldiciones, sociales, marciales, fama, infamia y cicatrices. Una ventaja o desventaja puede tener múltiples tipos (como "lesión, física" y "maldición, espiritual"). Los tipos de ventajas y desventajas no tienen por defecto implicaciones de reglas, pero a veces otros efectos de juego hacen referencia a ellos.

CATEGORÍAS DE VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Existen varias categorías de ventajas y desventajas, cada una de las cuales afecta a los personajes de forma diferente. Estas categorías son las siguientes:

Distinciones

Las distinciones son ventajas que representan las aptitudes naturales del cuerpo, la mente o el carácter de un personaje. La mayoría se aplican a un reducido conjunto de actividades, tal como se describe en sus descripciones. Las distinciones se emparejan con las adversidades, y las dos se anulan mutuamente si ambas se aplican a la misma tirada. Para ver un listado de **Distinciones específicas**, consulta la página 101.

Cada distinción tiene un efecto narrativo único y enumera el efecto de reglas estandarizado, que se aplica en las circunstancias descritas en su descripción y permite que el personaje vuelva a tirar hasta dos dados durante el **Paso 4: Modificar los dados tirados**.

Pasiones

Las pasiones son ventajas que representan los intereses de un personaje que no tienen relación con su propósito en la vida ni con sus mayores deseos, sino que son esas pequeñas cosas que les alegran la vida y les brindan consuelo en los momentos difíciles. Hasta el samurái más obediente puede encontrar tiempo para dedicarse a ese interés, ya que negar toda alegría en la vida no es precisamente vivir una existencia humana. Las pasiones están emparejadas con las ansiedades, y las dos se anulan mutuamente si ambas se aplican a una misma tirada. Para ver un listado de **Pasiones específicas**, consulta la página 111.

Cada pasión tiene un efecto narrativo único y el efecto de reglas estandarizado, que se aplica según se describe en su descripción.

Adversidades

Las adversidades son desventajas que representan los factores en la vida de un personaje que hacen que le resulte más difícil cumplir con los deberes de un samurái, ya sean físicos, mentales o incluso circunstanciales. Si bien ninguna de ellas interfiere en todos los aspectos de su vida, las desviaciones del ideal son cuestionadas con frecuencia por la sociedad en su conjunto y pueden crear retos para el personaje por sí mismas. Las adversidades se emparejan contra las distinciones, y las dos se anulan mutuamente si ambas se aplican a una misma tirada. Para ver un listado de **Adversidades específicas**, consulta la página 117.

Cada adversidad tiene un efecto narrativo único y el efecto de reglas estandarizado, que se aplica como se describe en la descripción de la adversidad.

Ansiedades

Todos los personajes tienen miedos, odios o cosas a las que simplemente prefieren no tener que enfrentarse. Las ansiedades son desventajas que representan las vulnerabilidades emocionales más notables de un personaje. Las ansiedades se emparejan con las pasiones, y las dos se anulan mutuamente si ambas se aplican a una misma tirada. Para ver un listado de **Ansiedades específicas**, consulta la página 130.

Cada ansiedad tiene un efecto narrativo único y el efecto de reglas estandarizado, que se aplica tal como se describe en la descripción de la ansiedad.

ADQUISICIÓN DE VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Un personaje obtiene ventajas y desventajas principalmente durante el proceso de creación, en el que tiene la oportunidad de obtener hasta tres ventajas y tres desventajas. Sin embargo, bajo ciertas circunstancias narrativas, un personaje puede adquirir ventajas y desventajas adicionales.

Adquisición de distinciones

Las distinciones no pueden adquirirse mediante entrenamiento, ya que reflejan cualidades intrínsecas en lugar de pautas y trabajo duro, pero algunos efectos de juego otorgan distinciones, especialmente los relacionados con los atributos sociales del personaje (Honor, Gloria y Estatus). Tal como se describe en **El Honor en partida** (consulta la página 300) y **La Gloria en partida** (consulta la página 304), a un personaje se le puede conceder una nueva distinción al alcanzar ciertos grados de valía o renombre.

Un personaje puede tener cualquier número de distinciones.

Desarrollo de pasiones

Por lo general, los intereses de un personaje se establecen al final del proceso de creación, pero en ocasiones una persona descubre un nuevo arte o fuente de alegría al que desea dedicarse, incluso a una edad avanzada. A discreción del DJ, un personaje puede gastar tres puntos de Experiencia para desarrollar una nueva pasión, que se determinará entre el DJ y el jugador.

Un personaje nunca puede tener más de tres pasiones. A discreción del DJ, un personaje podrá eliminar una pasión a partir de acontecimientos narrativos o para dejar sitio a una nueva.

Adquisición de adversidades

Un personaje puede adquirir adversidades de muchas formas: lesiones, enfermedades, impurezas espirituales, o cualquiera de las muchas otras desgracias que le pueden acaecer. Los **impactos críticos** (consulta la página 269), el estado **Afligido** (consulta la página 271) y otras muchas fuentes pueden provocar que los personajes adquieran adversidades durante la partida.

Un personaje puede tener una cantidad cualquiera de adversidades.

Desarrollo de ansiedades

Por lo general, las ansiedades de un personaje se establecen al final del proceso de creación. No obstante, si el DJ y el jugador deciden que un personaje debe desarrollar ansiedad en el transcurso de la partida (por ejemplo, odio a un nuevo rival o miedo a un trauma), y ambos están de acuerdo en la forma que debe adoptar, pueden asignar una nueva ansiedad a un personaje en cualquier momento. Esto confiere unos beneficios limitados, pero podría aportar mucho a la historia, y otorga al personaje una nueva forma de recuperar puntos de Vacío.

Un personaje nunca puede tener más de tres ansiedades. A discreción del DJ, un personaje podrá eliminar una ansiedad a partir de acontecimientos narrativos o para dejar sitio a una nueva.

Uso de ventajas y desventajas en partida

Además de los usos descritos en el **Capítulo 1: Reglas de juego**, las ventajas y desventajas pueden aplicarse de otras maneras a las tiradas.

USO NARRATIVO

Las ventajas y desventajas otorgan ciertos efectos narrativos, algunos de los cuales brindan a los jugadores un amplio margen de maniobra para moldear la historia. A menudo, una ventaja implica que el personaje es capaz de hacer cosas dentro de la narrativa que otros no pueden, o puede hacerlas más rápidamente. Alternativamente, una desventaja podría significar que un personaje está más limitado dentro de ciertas áreas. Sin embargo, recuerda que la mayoría de las ventajas tienen algún tipo de lado negativo, y que la mayoría de las desventajas confieren algún tipo de beneficio bajo determinadas circunstancias.

Otra forma en que estos elementos pueden ser un factor en la historia es eliminando la necesidad de que el personaje haga ciertas tiradas. Con ello se busca ayudar a que los rasgos y la historia de un personaje influyan orgánicamente en la forma en que éste se comporta. Por ejemplo, un personaje apasionado por un tema no debería fallar nunca a la hora de acordarse de un dato trivial relativo a ese tema, como tampoco debería un personaje ciego tener que hacer una tirada para apartar la vista de un destello de luz que desorienta a los demás. En otras ocasiones, la ventaja o desventaja de un personaje puede obligarlo a hacer una tirada que los demás no necesitan hacer; la fascinación de un personaje por un tema puede entorpecer la investigación de otro asunto menos interesante, o la fobia de un personaje a algo concreto puede implicar que tenga que hacer una tirada para enfrentarse a una situación. El DJ tiene la última palabra en estas situaciones.

ALTERAR VENTAJAS Y DESVENTAJAS

En las circunstancias equivocadas, hasta una fortaleza puede convertirse en una debilidad para un personaje. Por otro lado, a veces incluso un rasgo que parece una debilidad puede tornarse en una fuente de fortaleza para él. Además, en ocasiones, las ventajas y desventajas de otros personajes influyen en las tiradas que afectan al personaje. A estas opciones se les llama colectivamente "alterar ventajas y desventajas".

- **Invertir tu ventaja:** Si una de las ventajas de un personaje genera una vulnerabilidad lógica para ese personaje en una tirada específica, el DJ puede invertir esa ventaja, haciendo que se aplique como el tipo de desventaja correspondiente para la tirada (por ejemplo, una distinción se convertiría en una adversidad, mientras que una pasión se convertiría en una ansiedad). Si el DJ hace esto, el personaje obtendrá un punto de Vacío después de resolver la tirada.
- **Usar la ventaja de un objetivo:** Las ventajas de otros personajes también pueden ser utilizadas a veces en su contra. Si la tirada de un personaje tiene uno o más objetivos, el jugador puede elegir una de las ventajas que conozca del objetivo y que lógicamente pueda considerarse una desventaja para esa tirada. Si el DJ está de acuerdo, el jugador puede gastar un punto de Vacío para usar la ventaja del objetivo, haciendo que se aplique como una ventaja en la tirada del jugador.
- **Aprovechar tu desventaja:** Si una de las desventajas de un personaje crea una situación favorable lógica para ese personaje en una tirada especifica y el DJ está de acuerdo, el jugador puede gastar un punto de Vacío para aprovechar esa desventaja, haciendo que se aplique como el tipo de ventaja correspondiente para esa tirada (por ejemplo, una adversidad se convertiría en una distinción, mientras que una ansiedad se convertiría en una pasión).
- **Explotar la desventaja de un objetivo:** Si la tirada tiene uno o más objetivos, el jugador puede elegir una de las desventajas que conozca de uno de los objetivos y que lógicamente pudiera utilizar contra el objetivo en esa tirada. Si el DJ está de acuerdo, el jugador puede gastar un punto de Vacío para explotar la desventaja del objetivo, haciendo que se aplique como el tipo de ventaja correspondiente en la tirada (por ejemplo, una adversidad se convertiría en una distinción, mientras que una ansiedad se convertiría en una pasión).

Las ventajas y desventajas se pueden alterar durante el **Paso 4: Modificar los dados tirados**, antes de que se consoliden o resuelvan. Como siempre, el DJ tiene la última palabra a la hora de decidir si procede utilizar una ventaja o una desventaja.

Ventajas específicas

Los jugadores y el DJ tienen total libertad para crear las ventajas que consideren oportunas (consulta **Creación de ventajas y desventajas personalizadas**, en la página 137) o utilizar las ventajas pregeneradas de esta sección para afianzar a los personajes en la ambientación de La Leyenda de los Cinco Anillos.

Cada ventaja indica el anillo asociado entre paréntesis después del nombre, así como sus tipos (interpersonal, mental, física, etc.), descripción, efectos narrativos y ejemplos de tiradas en las que puede resultar apropiada.

DISTINCIONES ESPECÍFICAS

La mayoría de las distinciones representan una de las características más visibles de un personaje de cara al mundo exterior: cómo destacan para bien o sobresalen en su ámbito, más allá de la formación y el entrenamiento rutinarios.

VENTAJAS, DESVENTAJAS Y LA NARRATIVA

Las ventajas y desventajas son tanto ganchos narrativos como efectos de reglas. Si eliges algo como Matrimonio dichoso o Cónyuge problemático, le estás indicando al DJ que quieres que tu cónyuge o futuro cónyuge aparezca durante la partida, porque de lo contrario no tendrás la oportunidad de tirar de nuevo los dados ni de usar los efectos narrativos que estos confieren. Los jugadores y el DJ deben hablar entre ellos acerca de las ventajas y desventajas que desean utilizar y asegurarse de que se adaptan al tono de la campaña, ya que ciertas opciones (como Mancha de las Tierras Sombrías o Momoku) pueden tener un impacto considerable en una historia.

Las ventajas y desventajas pueden resumir la esencia de tu personaje, pero no tienen la intención de restringir tu capacidad de añadirle otros detalles narrativos a tu personaje. Los trasfondos complejos, los ancestros y las relaciones deben existir más allá de lo que se representa en la hoja de personaje, y siguen sirviéndote para decidir la forma en la que interpretes a tu personaje.

ALIADOS APROPIADOS

Consulta con el DJ para escoger un PNJ apropiado para la campaña al elegir esta ventaja, y anota su nombre en la sección Relaciones de tu hoja de personaje.

Aliado [Nombre] (Agua)

No uses mi nombre con demasiada libertad ante cualquier matrona y guardia de Miwaku Kabe, amada mía. Pero si nuestra relación te beneficia en la corte, me complace pensar que puedo abrirte algunas puertas.

— De una carta a Iuchi Shahai, firmada solo con un sello de Crisantemo.

Tipos: Interpersonal

Efectos: Un personaje con esta distinción se beneficia de lo siguiente:

- Has demostrado tu valía a alguien que está dispuesto a ayudarte dentro de lo razonable. Tu aliado accederá a compartir lo que sepa sobre la mayoría de los temas, ya sea en una reunión cara a cara o por correspondencia escrita. También estará dispuesto a concertar citas de presentación con conocidos suyos.
- Cuando hagas una tirada que se beneficie de tu estrecha relación con el personaje (como, por ejemplo, una tirada de Cortesía (Agua) para solicitar un objeto en su nombre, o una tirada de Sentimiento (Agua) para determinar su estado emocional), puedes tirar de nuevo hasta dos dados.

Ambidiestro (Aire)

Los bandidos rodearon ansiosos el carro. El conductor del carro se quedó paralizado en su asiento, con las manos en alto y blanco como un fantasma.

Con un suspiro de hastío, la única e inesperada pasajera del carro saltó de la parte trasera a la carretera polvorienta. Su aspecto era tan demacrado y desaliñado como el de los bandidos, pero en su improvisado cinturón se encontraban dos katanas de gran calidad. Cuando la mujer desenvainó las espadas con ambas manos, los bandidos se dieron cuenta de que habían escogido la presa equivocada.

Tipos: Físico

Efectos: Un personaje con esta distinción se beneficia de lo siguiente:

- Como no tienes una mano dominante, puedes compensar si tu mano derecha resulta herida o si la pierdes.
- Al hacer una tirada en la que tener la misma capacidad con ambas manos resulte beneficioso (como por ejemplo una tirada de Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo] (Aire) para asestar un golpe inesperado con un arma que tengas en la mano izquierda, o una tirada de Actividad criminal (Aire) para robar a alguien de forma disimulada lo que tenga en un bolsillo), puedes tirar de nuevo hasta dos dados.

Apoyo de [Un grupo] (Agua)

Akodo Emi evitó el golpe del rōnin por poco, y lanzó un barrido a sus pies para ganar terreno. Era bueno, aunque podía ganarle. Pero no rápidamente, y esta noche el tiempo era su verdadero enemigo.

De repente, una lluvia de piedras de honda resonó por el suelo cerca de los pies del rōnin. Calle abajo se acercaban corriendo varias figuras con el mon Gorrión.

Tipos: Interpersonal

Efectos: Un personaje con esta distinción se beneficia de lo siguiente:

- Has demostrado tu valía a un grupo específico, que está dispuesto a ayudarte cuando hacerlo no perjudique a su reputación. Sus miembros te ofrecerán su hospitalidad, incluyendo comida, un lugar para descansar, y atención médica si tienen un curandero. También te darán acceso a otras instalaciones, como bibliotecas, herrerías o establos. Al elegir esta ventaja, háblalo con el DJ para escoger un grupo apropiado para la campaña.
- Cuando hagas una tirada para interactuar con los miembros del grupo elegido que dependa de tu relación (como, por ejemplo, una tirada de Mando (Agua) para darles órdenes, o una tirada de Interpretación (Agua) para hacer que un público compuesto por ellos desee algo), puedes tirar de nuevo hasta dos dados.

Belleza peligrosa (Fuego)

Todos los samuráis de Rokugán conocen la historia de la Doncella Carmesí de Jideki. Es la historia de un joven samurái que se quedó prendado de una hermosa bailarina en una fiesta de palacio. La doncella continuó su baile hacia las nieblas de la noche, y el samurái la siguió. Ella se volvió hacia él y levantó los brazos, pidiéndole que la abrazara, sólo para desvanecerse de su vista cuando el samurái avanzó hacia ella... y se precipitó por el acantilado que domina el mar.

Puede que sea una historia de fantasmas para una noche fría, pero también es una lección sobre los peligros que conlleva perseguir la belleza en solitario.

Tipos: Física, Interpersonal

Efectos: Un personaje con esta distinción se beneficia de lo siguiente:

- Siempre causas una impresión, y los PNJ recuerdan tu nombre y tu rostro después de interactuar contigo durante una o más escenas (a menos que te esfuerces por disfrazarte).
- Cuando hagas una tirada en la que resulte beneficioso tu atractivo (como por ejemplo una tirada de Mando (Fuego) para conseguir que alguien actúe a pesar de las posibles consecuencias o una tirada de Interpretación (Fuego) para suscitar emociones en alguien), puedes tirar de nuevo hasta dos dados.

Bendición de Benten (Aire)

Daidoji Shingen bajó por la pasarela desde el muelle hasta su barco mientras una amplia sonrisa se extendía por su rostro. La tripulación se reunió alrededor de su capitán.

—Aquí tenemos puerto seguro y un buen mercado para vender nuestra carga. Empezad a descargar —la tripulación vitoreó y se puso a trabajar. El primer oficial de Shingen, Hiramichi Anjiro, se quedó atrás, rascándose la cabeza pensativo.

—No sé cómo lo hicisteis, capitán.

Shingen le guiñó un ojo. —Digamos que la señora del palacio sentía una predisposición favorable hacia los capitanes indómitos.

Tipos: Interpersonal, Espiritual

Efectos: Un personaje con esta distinción se beneficia de lo siguiente:

- Después de interactuar con un personaje en una o más escenas, sabrás con certeza si se muestran receptivos a tus aspiraciones románticas o si manifiestan un desinterés categórico.
- Cuando hagas una tirada que se beneficie de esta distinción (como por ejemplo una tirada de Estética (Aire) para decir algo perspicaz sobre una obra de arte o una tirada de Cortesía (Aire) para convencer a una persona de tus cualidades positivas), puedes tirar de nuevo hasta dos dados.

Bendición de Bishamon (Agua)

Una canción famosa resuena en muchas de las tabernas de Rokugán: "El Tejón y la roca", una balada que cuenta la historia de una antigua batalla en las montañas de la Gran Muralla del Norte.

Cuenta la historia que una vil tribu de yobanjin atravesó un paso de montaña, sólo para toparse con un único samurái anónimo del Clan del Tejón, que invocó a la Fortuna Bishamon para que le ayudase y levantó una inmensa piedra, que arrojó por las paredes de ese paso. La enorme roca provocó una avalancha que aplastó a los invasores extranjeros y selló el paso para siempre.

Tipos: Físico, Espiritual

Efectos: Un personaje con esta distinción se beneficia de lo siguiente:

- Te recuperas del cansancio físico el doble de rápido que los demás.
- Cuando hagas una tirada que se beneficie del favor de esta fortuna (como por ejemplo una tirada de Aptitud física (Agua) para recuperarse del agotamiento o una tirada de Artes marciales [Combate sin armas] (Agua) para someter a un enemigo), puedes tirar de nuevo hasta dos dados.

Bendición de Daikoku (Agua)

En todo Rokugán había pocos mercaderes con una mayor comprensión de las finanzas y el comercio que la familia Yasuki, lo que les ha ganado la reputación de astutos y arteros en igual medida.

Tipos: Interpersonal, Espiritual

Efectos: Un personaje con esta distinción se beneficia de lo siguiente:

- Después de pasar una o más escenas en un mercado pertinente, siempre podrás determinar si el valor de un producto o servicio concreto va a subir o bajar durante el próximo mes.
- Cuando hagas una tirada en la que tus sólidos conocimientos financieros resulten beneficiosos (como por ejemplo una tirada de Gobierno (Agua) para saber dónde adquirir bienes), puedes tirar de nuevo hasta dos dados.

Bendición de Ebisu (Tierra)

Ryuichi, un pobre herrero, se inscribió en el campeonato con una espada fabricada por él mismo y una armadura de retazos.

Un ladrón le robó la armadura el día antes de comenzar el campeonato, tal vez a instancias de otro competidor. Desalentado, Ryuichi se preparó para volver a casa.

Sin embargo, el día del campeonato se despertó con una nueva armadura, confeccionada por los compañeros de trabajo a los que siempre había mostrado amabilidad. Ataviado con su nueva armadura, Ryuichi ganó el campeonato ese año y se convirtió en samurái al servicio de la familia Kaiu.

Tipos: Física, Espiritual

Efectos: Un personaje con esta distinción se beneficia de lo siguiente:

- Los trabajadores te reconocen como un espíritu afín, y los personajes con Estatus 30 o inferior confían en ti de manera inherente a menos que les des razones para no hacerlo.
- Cuando hagas una tirada en la que la bendición de esta fortuna resulte beneficiosa (como por ejemplo una tirada de Comercio (Tierra) para transportar mercancías de forma segura o una tirada de Trabajo manual (Tierra) para arar un campo), puedes tirar de nuevo hasta dos dados.

Bendición de Fukurokujin (Fuego)

La Biblioteca Sagrada está ubicada en el Castillo del Diente de Fuego. Contiene un número incalculable de manuscritos antiguos, organizados de tal forma que sólo los shugenja de la familia Agasha pueden entenderlo. No se permite la entrada a personas ajenas, y no se permite la salida de pergaminos. Si algún solicitante requiere información que se encuentre dentro de sus muros, un bibliotecario se encargará de recuperarla para ellos, y sólo con el permiso por escrito del daimyō Agasha.

Tipos: Mental, Espiritual

Efectos: Un personaje con esta distinción se beneficia de lo siguiente:

- Siempre sabes cuál es el lugar más cercano donde puedes estudiar un tema determinado, y puedes completar la investigación en la mitad del tiempo que tardaría otro personaje.
- Cuando hagas una tirada para la que la bendición de esta Fortuna resulte beneficiosa (como por ejemplo una tirada de Medicina (Fuego) para experimentar con una cura para una nueva enfermedad extraña o una tirada de Supervivencia (Fuego) para especular sobre las posibles cualidades de una criatura basándote en su fisiología) puedes tirar de nuevo hasta dos dados.

Bendición de Jurōjin (Vacío)

La Orden de la Longevidad, una secta de la Hermandad de Shinsei, se fundó en el siglo VII para brindar asistencia a las personas que sufrieron durante la Gran Hambruna. La orden forma a sus iniciados en el tratamiento de enfermedades, infecciones y heridas, y ofrece consuelo y refugio a los necesitados. Muchos de ellos son extremadamente longevos, y se mantienen en buen estado de salud hasta bien entrados en el otoño de sus vidas.

Tipos: Física, Espiritual

Efectos: Un personaje con esta distinción se beneficia de lo siguiente:

- No contraes enfermedades comunes, y te recuperas de venenos y enfermedades sobrenaturales en la mitad del tiempo que le llevaría a otra persona.
- Cuando hagas una tirada para la que necesites sobrevivir y mantenerte fuerte (como por ejemplo una tirada de Aptitud física (Vacío) para resistir la contaminación espiritual o una tirada de Supervivencia (Vacío) para sobrevivir con un mínimo de suministros), puedes tirar de nuevo hasta dos dados.

Bendición de Kisshōten (Agua)

A los niños de Rokugán se les da la bienvenida al mundo con la deferencia que se le concede a un viejo amigo, ya que, de hecho, uno nunca sabe la identidad de la vida pasada del niño.

Tipos: Física, Espiritual

Efectos: Un personaje con esta distinción se beneficia de lo siguiente:

- A los niños les gusta estar cerca de ti y se muestran mucho más receptivos a tus peticiones. Tus propios hijos (si los tienes) están particularmente bendecidos con salud, belleza, felicidad y suerte.
- Cuando hagas una tirada para la que necesites comunicarte con niños (como por ejemplo una tirada de Mando (Agua) para darles órdenes o una tirada de Interpretación (Agua) para entretenerlos), puedes tirar de nuevo hasta dos dados.

Chantaje sobre [Nombre] (Fuego)

—Esperaba encontraros aquí —comenzó Yogo Hiroue—. Ha pasado mucho tiempo desde la última vez que hablamos con franqueza.

Tipos: Interpersonal

Efectos: Un personaje con esta distinción se beneficia de lo siguiente:

- Tienes información incriminatoria sobre un individuo, que utilizas para obligarlo a que te ayude incluso cuando hacerlo puede dañar su reputación. Compartirá contigo lo que sepa acerca de una persona, objeto, lugar o situación determinada, ya sea en una reunión cara a cara o por correspondencia escrita. También concertará citas de presentación con miembros selectos de la sociedad o en lugares de negocios. Consulta con el DJ para escoger un PNJ apropiado para la campaña al elegir esta ventaja.
- Cuando hagas una tirada para exigir favores a la persona elegida (como por ejemplo una tirada de Cortesía (Fuego) para recordarles las consecuencias de su desobediencia o una tirada de Mando (Fuego) para ordenarles que se arriesguen en tu nombre), puedes tirar de nuevo hasta dos dados.

Ejemplo de un precepto del Bushidō (Varía)

Los héroes mitológicos, incluso los que no eran de sangre divina, no vivían como los humanos. Es imposible encarnar un ideal sin dejar atrás alguna parte de tu propia humanidad.

Tipos: Mental, Virtud

Elige una: Compasión (Agua), Coraje (Fuego), Cortesía (Aire), Deber y Lealtad (Tierra), Honor (Vacío), Justicia (Vacío), Sinceridad (Vacío). Un personaje puede tener varias veces esta ventaja para diferentes preceptos. Cada uno de los preceptos (Ejemplo de Coraje, Ejemplo de Cortesía, etc.) cuenta como una ventaja independiente, y un personaje puede tener más de una de esas ventajas.

Efectos: Un personaje con esta distinción se beneficia de lo siguiente:

- Crees plenamente en el precepto del Bushidō escogido, y cuando actúas de acuerdo con él la gente percibe de manera instintiva que tus acciones son genuinas.
- Cuando hagas una tirada para la que necesites convencer a otros de que confíen en el precepto del Bushidō o sacar partido de tu fe en él (como por ejemplo una tirada de Interpretación para contar una historia que recalque su importancia a los demás o una tirada de Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo] para que se alcen en armas por esta causa), puedes tirar de nuevo hasta dos dados.

Famoso por su éxito (Fuego)

"La victoria hará que incluso el más honorable de los samuráis olvide las manchas de vuestra deshonra. Haceos con la victoria y vuestra leyenda sólo hablará de vuestra grandeza. Akodo era consciente de ello, aunque no se atreviese a decirlo con palabras."

— Comentarios de Bayushi Kiriko sobre Liderazgo

Tipos: Fama, Interpersonal

Efectos: Un personaje con esta distinción se beneficia de lo siguiente:

- Otras personas han oído hablar de tu capacidad para obtener resultados a cualquier precio, y creerán esta fama a menos que se les demuestre lo contrario.
- Cuando hagas una tirada en la que necesites aprovechar tu reputación de eficiencia (como por ejemplo una tirada de Cortesía (Fuego) para convencer a tu señor de que te asigne un puesto, o una tirada de Estrategia (Fuego) para conseguir que las tropas enemigas se retiren ante una demostración de fuerza), puedes tirar de nuevo hasta dos dados.

Famoso por su fiabilidad (Tierra)

Cuando el señor visitó al herrero para ver cómo avanzaba con su espada, se encontró con la herrería convertida en un caos, el río inundando la forja, y al herrero con la ropa atada a la cintura.

—Tsi-san —dijo el gran señor—. Confío en que mi espada estará lista mañana, como habíamos acordado...

—Por supuesto, gran señor —dijo el herrero, inclinándose profundamente—. Esto es sólo un pequeño contratiempo.

— Las tribulaciones de Tsi Wenfu, autor desconocido

Tipos: Fama, Interpersonal

Efectos: Un personaje con esta distinción se beneficia de lo siguiente:

- Otras personas han oído hablar de tu extraordinaria fidelidad a tus juramentos y responsabilidades, por encima de la mayoría de los samuráis, y creerán esta fama a menos que se les demuestre lo contrario.
- Cuando hagas una tirada en la que necesites aprovechar tu reputación para mantener tus juramentos y tratos (como por ejemplo una tirada de Mando (Tierra) para calmar a un soldado aterrorizado o una tirada de Interpretación (Tierra) para relatar una historia que inspire paciencia), puedes tirar de nuevo hasta dos dados.

Famoso por su fortuna (Vacío)

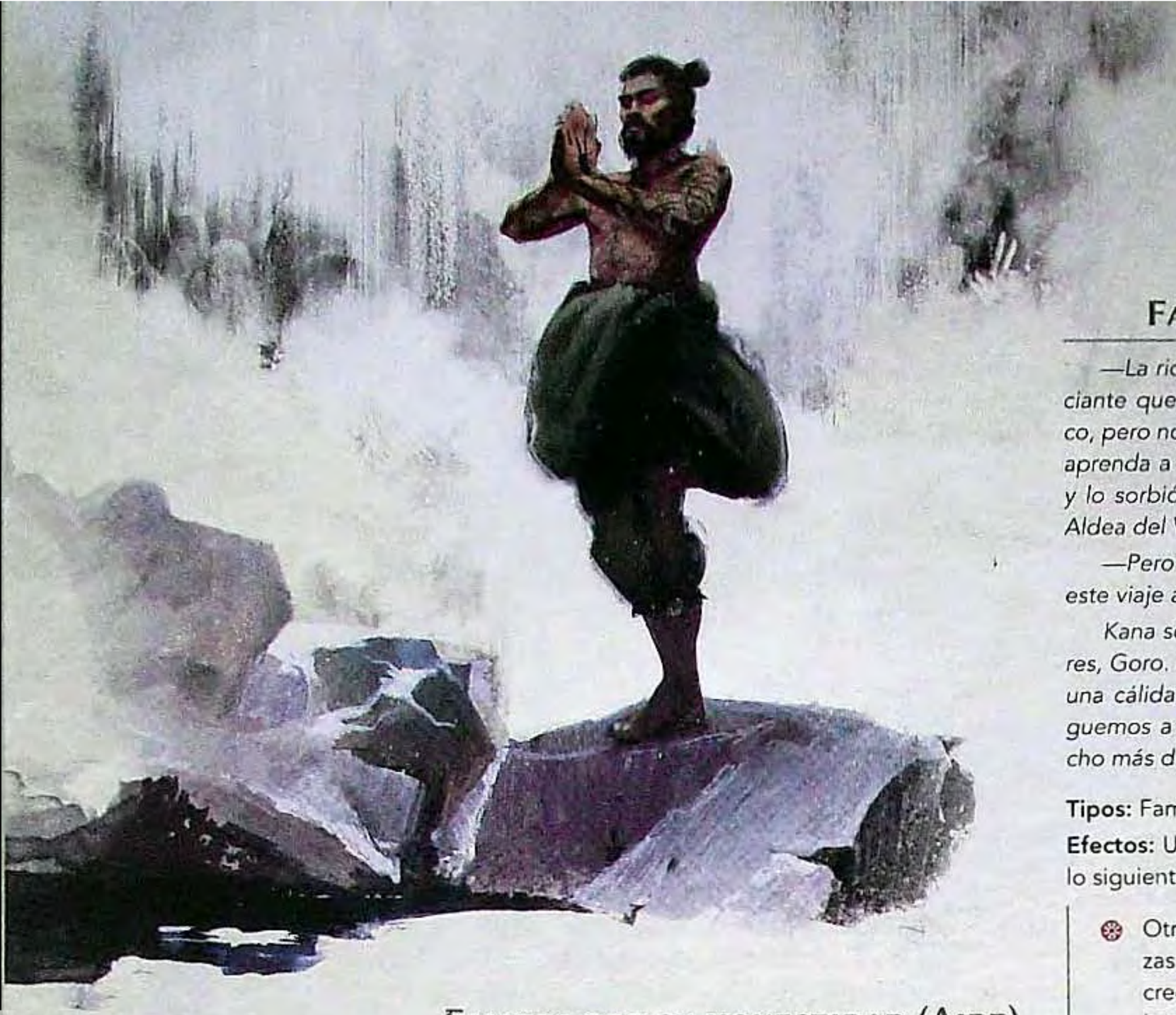
Un maestro es aquel que deja su marca en el mundo mediante sus esfuerzos. En tales empresas, cuatro grandes factores pueden influir en el resultado: Competencia, preparación, destino y fortuna. Pese a las creencias de la humanidad, la más importante de ellas es la fortuna.

— El Tao de Shinsei

Tipos: Fama, Interpersonal

Efectos: Un personaje con esta distinción se beneficia de lo siguiente:

- Otras personas han oído hablar de tu buena fortuna, y creerán esta fama a menos que se les demuestre lo contrario.
- Cuando hagas una tirada para la que tengas que aprovechar tu reputación de que las cosas caigan de tu lado (como por ejemplo una tirada de Mando (Vacío) para que tus tropas pongan toda su fe en ti o una tirada de Pasatiempos (Vacío) para que el destino decida el resultado de una partida), puedes tirar de nuevo hasta dos dados.



Famoso por su honestidad (Aire)

Nadie pensó que el matrimonio de Hida Suzu con Kakita Hideaki fuese prometedor, y mucho menos la propia Suzu, que en varias ocasiones dejó muy claro lo que opinaba de los pretenciosos Grulla. Y, sin embargo, décadas más tarde, la abuela Suzu es muy solicitada en los Distinguidos Palacios de la Grulla, ya que, en una tierra de insinuaciones, los consejos en los que se puede confiar sin dudarlo resultan de un valor inestimable.

Tipos: Fama, Interpersonal

Efectos: Un personaje con esta distinción se beneficia de lo siguiente:

- Otras personas han oído hablar de tu honestidad, y creerán esta fama a menos que se les demuestre lo contrario.
- Cuando hagas una tirada en la que puedas aprovechar tu reputación de decir la verdad (como por ejemplo una tirada de Mando (Aire) para convencer a alguien de la veracidad de una declaración, o una tirada de Comercio (Aire) para vender un objeto a un precio inflado), puedes tirar de nuevo hasta dos dados.

Famoso por su riqueza (Agua)

—La riqueza no es lo mismo que el dinero. Un comerciante que trabaja duro y tiene suerte puede hacerse rico, pero no alcanzará una reputación de riqueza hasta que aprenda a gastarla —Kasuga Kana cogió el té de cebada y lo sorbió, admirando la vista de las sucias calles de la Aldea del Viajero Amistoso.

—Pero mi señora, vos apenas gastáis dinero. ¡Hicimos este viaje a pie!

Kana se giró hacia su aprendiz. —No somos mercaderes, Goro. El dinero nos ayuda a servir al Emperador, pero una cálida bienvenida en una buena posada cuando lleguemos a la ciudad haría nuestro verdadero trabajo mucho más difícil.

Tipos: Fama, Interpersonal

Efectos: Un personaje con esta distinción se beneficia de lo siguiente:

- Otras personas han oído hablar de ti por tus riquezas o por tu capacidad para conseguir riquezas, y creerán esta fama a menos que se les demuestre lo contrario.
- Cuando hagas una tirada para la que necesites aprovechar tu reputación para acceder a recursos (como por ejemplo una tirada de Comercio (Agua) para comprar productos a crédito o una tirada de Cortesía (Agua) para ganarte a un grupo de personas), puedes tirar de nuevo hasta dos dados.

Flexibilidad (Agua)

La puerta de la celda se abrió con un golpe, y el guardia se quedó allí, estupefacto. El prisionero, Nekoma Katsushiro, había desaparecido, y las cuerdas con las que le habían atado yacían tiradas en el centro de la habitación.

Cuando el guardia entró en la celda, recibió un golpe súbito en la cabeza con un pesado tazón de madera y cayó al suelo, inconsciente.

Katsushiro se dejó caer desde donde se había sujetado entre las dos vigas del techo y aterrizó suavemente, sin hacer ruido. —Que te sirva de lección. Todo el mundo sabe que no puedes atar a un gato.

Tipos: Física

Efectos: Un personaje con esta distinción se beneficia de lo siguiente:

- Puedes atravesar espacios demasiado estrechos para la mayoría de las personas, lo que te permite acceder a lugares a los que otros no pueden llegar.
- Cuando hagas una tirada en la que tu flexibilidad física sea un beneficio (como por ejemplo una tirada de Interpretación (Agua) para ejecutar un baile o una tirada de Artes marciales (Agua) para agarrar a otra persona), puedes tirar de nuevo hasta dos dados.

Gran Equilibrio (Tierra)

Durante el Festival Obon del año 1120, en la Ciudad de la Mano Abierta, Bayushi Aramoro, el hermanastro del Campeón del Clan del Escorpión, fue desafiado por un rival a una carrera de punta a punta de la ciudad, para determinar quién de los dos conocía mejor los recovecos y vueltas de las muchas callejuelas.

Aramoro se comió una manzana mientras observaba tranquilamente a su rival salir corriendo y desaparecer rápidamente entre las laberínticas casuchas de las calles de la ciudad. Se terminó la manzana, caminó hasta el edificio más cercano y escaló la pared, alcanzando rápidamente el techo. Luego, corriendo por los tejados de la ciudad con una precisión infalible, llegó a la línea de meta acordada media hora antes que su oponente.

Tipos: Mental, Física

Efectos: Un personaje con esta distinción se beneficia de lo siguiente:

- Nunca te caes al moverte por terreno traicionero (como tejados o los aparejos de un barco), siempre y cuando nadie te obstaculice.
- Cuando hagas una tirada en la que tu equilibrio resulte beneficioso (como por ejemplo una tirada de Aptitud física (Tierra) para que no te tumben o muevan, o una tirada de Navegación (Tierra) para no marearte durante una tormenta), puedes tirar de nuevo hasta dos dados.

Gran estatura (Tierra)

En muchas historias infantiles aparecen relatos de gigantes. Se dice que viven en tierras lejanas, pero nunca se ha visto a ninguno en Rokugán. Pero si les preguntaras a los niños de la Ciudad del Recuerdo, ellos jurarían que hay uno donde viven.

Isonashi, un samurái que sirve al gobernador de la ciudad, mide casi el doble que un hombre normal y es casi tres veces más ancho. Usa una naginata enorme construida especialmente para él. Si no es un gigante, es lo más cercano a uno que se ha visto en Rokugán.

Tipos: Física

Efectos: Un personaje con esta distinción se beneficia de lo siguiente:

- Puedes llegar con facilidad a objetos de los estantes altos, eres fácil de ver en una multitud, se te ve por encima de otras personas y sueles golpearte la cabeza en las puertas de las casas.
- Cuando hagas una tirada en la que puedas aprovecharte de tu tamaño (como por ejemplo una tirada de Aptitud física (Tierra) para sujetar un objeto pesado o una tirada de Trabajo manual (Tierra) para construir la estructura de una casa), puedes tirar de nuevo hasta dos dados.

Lazo kármico (Vacío)

Caminó más de mil li, durmió en santuarios o bajo carros de campesinos, comió mijo y sólo bebió agua de pozo. Poco a poco fue vendiendo sus galas y las pocas joyas que tenía, incluso las sandalias de sus pies, hasta que todo lo que le quedó fueron sus espadas y un kimono con polvo de la carretera.

Mirumoto Kanako llegó por fin al castillo del gemelo de su alma. Cómo anhelaba poder ver por fin a esta persona que tenía la mitad de sí misma en su corazón.

Tipos: Interpersonal, Espiritual

Efectos: Un personaje con esta distinción se beneficia de lo siguiente:

- Tienes un vínculo sobrenatural con otro personaje a tu elección, y como si tuvieras un sexto sentido, puedes saber cuándo el personaje al que estás ligado kármicamente está en peligro o ha muerto. Siempre sabes la dirección general en la que se encuentra, aunque esté a miles de li de distancia.
- Cuando hagas una tirada para actuar en favor de la persona con la que compartes un vínculo (como por ejemplo una tirada de Composición (Vacío) para expresar tus verdaderos sentimientos en un poema o una tirada de Artes marciales (Vacío) para pelear en su nombre), puedes tirar de nuevo hasta dos dados.

Linaje bendecido (Vacío)

—Quizás queráis respaldar vuestras palabras con vuestro acero —gruñó la mujer, apoyando las manos en las empuñaduras de sus espadas—. Aprenderéis una dura lección: nadie insulta impunemente a Mirumoto Ohatsu.

El hombre al que se enfrentaba sonrió a su vez.

—Ciertamente no pretendía ofenderos de forma alguna, Ohatsu-san. Por favor, permitidme que me presente. Soy Miya Matsuo. ¿Quizás habéis oído hablar de mi primo, el Heraldo Imperial?

Tipos: Interpersonal, Espiritual

Efectos: Un personaje con esta distinción se beneficia de lo siguiente:

- Los personajes con un valor de Estatus de 50 o superior entenderán que podrían sufrir una pérdida de prestigio si te causan daño y, por lo tanto, no elegirán matarte como primera opción, aunque seas un obstáculo político que de otra manera eliminarían sin dudarlo.
- Cuando hagas una tirada en la que tu estimado linaje resulte beneficioso (como por ejemplo una tirada de Mando (Vacío) para desafiar la percepción de una situación o una tirada de Gobierno (Vacío) para conocer la probabilidad de una contingencia política), puedes tirar de nuevo hasta dos dados.

Matrimonio dichoso (Agua)

Noches de otoño,
os creía más largas:
apenas juntos,
y ya el alba despunta...
Mil palabras por decir.

Tipos: Interpersonal

Efectos: Un personaje con esta distinción se beneficia de lo siguiente:

- Tu cónyuge cumple con ciertos deberes sociales en tu nombre cuando estás ausente (como asistir a eventos o cuidar a miembros de la familia), te brinda asistencia en sus áreas de especialización y te ofrece consejo cuando te enfrentas a una decisión difícil.
- Cuando hagas una tirada en la que tu buena relación con tu prometido/a o cónyuge resulte beneficiosa (como por ejemplo una tirada de Cortesía (Agua) para persuadir a alguien de su familia o de su clan para que te ayude), puedes tirar de nuevo hasta dos dados.

Memoria perfecta (Tierra)

Las grandes bibliotecas de la familia Asako del Clan del Fénix son el hogar de un grupo especializado de eruditos, famosos en todo Rokugán por su fabuloso talento natural para la memorización. Los señores del conocimiento Asako se forman en una escuela especial, perfeccionando sus habilidades de investigación y profundizando en múltiples temas con el fin de intuir las relaciones entre los diferentes campos de estudio. Esta práctica les otorga una habilidad casi única para percibir las conexiones entre elementos de información sin relación aparente.

La biblioteca Asako es un valioso depósito de conocimientos, hogar de una inigualable colección de manuscritos originales; sin embargo, las mentes de los propios eruditos son el mayor tesoro que se conserva entre sus paredes.

Tipos: Mental

Efectos: Un personaje con esta distinción se beneficia de lo siguiente:

- Puedes recordar con exactitud todo lo que has leído u oído en la sesión de juego actual, y a menudo sacas a relucir datos de mayor antigüedad mucho más fácilmente que otras personas.
- Cuando hagas una tirada para la que debas recordar detalles con precisión (como por ejemplo una tirada de Pasatiempos (Tierra) para recordar los movimientos de apertura de una estrategia defensiva clásica de shōgi, o una tirada de Gobierno (Tierra) para recordar los detalles específicos de un suceso histórico), puedes tirar de nuevo hasta dos dados.

Observador sutil (Aire)

La señora de la casa sirvió el té, girando las tazas y realizando todos los rituales en perfecta concordancia con la tradición. Cuando terminó, Kaitaro se inclinó profundamente.

—Mis más sinceras disculpas —dijo—. Si me hubiera dado cuenta de que estabais de luto, no habría abusado de vuestra hospitalidad. No tenía ni idea de que mantuvierais una relación tan íntima con la esposa de vuestro hermano.

Tipos: Interpersonal, Mental

Efectos: Un personaje con esta distinción se beneficia de lo siguiente:

- Puedes comprender las indicaciones inconscientes que hace la gente al hablar, y puedes leer los labios y las expresiones faciales de la gente para entender sus palabras, aunque no puedas oírlas.
- Cuando hagas una tirada para la que sea necesario detectar o usar pequeños detalles de otras personas cercanas (como por ejemplo una tirada de Cortesía (Aire) para revelar con diplomacia una verdad desagradable o una tirada de Sentimiento (Aire) para detectar las debilidades de otra persona), puedes tirar de nuevo hasta dos dados.

Oído agudo (Aire)

Kakita Toshimoko se deslizó en silencio por la oscura habitación, con su katana en una mano. Alargó la otra y sacudió suavemente la forma dormida de Doji Hotaru, la Campeona del Clan de la Grulla. Hotaru se despertó de inmediato y cogió la espada que tenía junto a su cama.

Toshimoko se llevó rápidamente el dedo a los labios, pidiéndole que guardase silencio. Ella asintió, y se levantó de la cama, desenvainando su espada. Toshimoko se inclinó hacia delante, para que solo Hotaru pudiese oírle susurrar. —Ha habido una intrusión en el castillo —ladeó un poco la cabeza—. Cinco, con ropas ligeras, en el techo —movió la cabeza lentamente, concentrándose en sonidos que solo él podía oír—. Uno de ellos lleva un kusari-gama. Su cadena suena un poco.

—Shinobi —susurró Hotaru.

Tipos: Física, mental

Efectos: Un personaje con esta distinción se beneficia de lo siguiente:

- Puedes oír ruidos que otros no detectan, y estudiar tu entorno utilizando únicamente el sonido. Puedes determinar con precisión la ubicación de las personas y otros objetos en movimiento en las inmediaciones, incluso en la oscuridad.
- Cuando hagas una tirada en la que necesites oír ruidos suaves, distantes o sutiles (como por ejemplo una tirada de Cortesía (Aire) para escuchar una conversación a escondidas a cierta distancia, o una tirada de Supervivencia (Aire) para oír el movimiento de un animal antes de que caiga en una trampa), puedes tirar de nuevo hasta dos dados.

Olfato agudo (Fuego)

Los bandidos llevaban varias semanas acosando la aldea de Nemuro, atacando por sorpresa y desapareciendo en el bosque. Los aldeanos habían pedido ayuda a su señor, y éste envió a Hiruma Kogoe, la famosa arquera y rastreadora.

Kogoe llevó a un puñado de valientes aldeanos al bosque para poner fin al problema de los bandidos de una vez por todas. Después de varias horas en el bosque, levantó la mano, haciendo un gesto para que el grupo se detuviera.

—Los tengo. Están en un campamento, dos... —olfateó el aire— ...dos kilómetros y medio al este de aquí. Los muy idiotas encendieron un fuego para cocinar.

Tipos: Física, mental

Efectos: Un personaje con esta distinción se beneficia de lo siguiente:

- Siempre recuerdas los olores que has percibido anteriormente, y puedes identificarlos oliendo cosas que a los demás sin duda se les pasarían por alto.
- Cuando hagas una tirada para la que necesites usar tu sentido del olfato (como por ejemplo una tirada de Trabajo manual (Fuego) para experimentar con una nueva receta o una tirada de Supervivencia (Fuego) para determinar si una planta es venenosa por su olor), puedes tirar de nuevo hasta dos dados.

Pequeña estatura (Aire)

En las ciudades de Rokugán se rumorea la existencia de un clan de shinobi conocido como los Pilluelos, llamado así por su costumbre de reclutar y entrenar sólo a aquellos que podrían hacer pasar fácilmente por niños ante miradas inexpertas. Los testigos del asesinato del señor Matsu Goden en 1102 afirmaron que sus agresores fueron un grupo de niños que luego desaparecieron en las calles de la ciudad, lo que sólo ha servido para avivar el rumor.

Tipos: Física

Efectos: Un personaje con esta distinción se beneficia de lo siguiente:

- Puedes meterte en espacios reducidos, así como esconderte detrás de otras personas. Es difícil verte entre una multitud, y a veces necesitas ayuda para alcanzar objetos en estanterías altas.
- Cuando hagas una tirada en la que resulte útil ser menudo (como por ejemplo una tirada de Aptitud física (Aire) para resistir un impacto crítico esquivando, o una tirada de Actividad criminal (Aire) para robar a alguien), puedes tirar de nuevo hasta dos dados.

Reflejos rápidos (Fuego)

El duelista Bayushi Eiya, conocido como el Artista de la Muerte, es famoso por tres cosas: La primera, su intrincada máscara, que algunos dicen que cubre una pequeña cicatriz que señala su única derrota y otros afirman que no oculta nada en absoluto. La segunda, su implacable esgrima; su estilo de duelo inflige el máximo castigo a su oponente antes de asestar el golpe final. Y la tercera, la velocidad de sus ataques. Es un gran calígrafo, y se inspiró en los rápidos movimientos de su pincel, en los que cada pincelada parecía buscar las líneas por sí sola. Trasladó su arte al movimiento de su espada, y ahora posee una gracia fluida y terrible.

Tipos: Física, Interpersonal

Efectos: Un personaje con esta distinción se beneficia de lo siguiente:

- Al comienzo de cada escena puedes coger un objeto que se encuentre a tu alcance o reposicionarlo a unos cuantos pasos en la zona que te rodea. El DJ tiene la decisión final de cuánto puedes prepararte o cuánta distancia puedes moverte antes de que empiece el resto de la escena.
- Cuando hagas una tirada para la que debas actuar con rapidez (como por ejemplo una tirada de Meditación (Fuego) para determinar la iniciativa durante un duelo o una tirada de Supervivencia (Fuego) para crear un arma improvisada), puedes tirar de nuevo hasta dos dados.

Sexto sentido (Vacío)

Se dice de los cazadores de brujos Kuni del Clan del Cangrejo, a los que se les ha encomendado la tarea de perseguir a los mahō-tsukai y demás sirvientes de las Tierras Sombrías que actúan dentro del Imperio, que tienen la capacidad de sentir la presencia de fantasmas, espíritus y otros seres sobrenaturales. Los cazadores de brujos mantienen el Imperio libre de la Mancha de las Tierras Sombrías, y se les ha concedido la autoridad para ejecutar a mahō-tsukai y a otros practicantes de la magia de sangre a su entera discreción, al menos dentro de las tierras Cangrejo.

Tipos: Espiritual

Efectos: Un personaje con esta distinción se beneficia de lo siguiente:

- Tienes un sentido instintivo de la presencia de seres sobrenaturales, y puedes sentir la cercanía de espíritus y entidades similares aunque no hayan decidido revelarse. Este sentimiento es ominoso en presencia de seres con malas intenciones y neutro cuando los seres simplemente están realizando sus actividades habituales.
- Cuando hagas una tirada para la que necesites seguir tus corazonadas (como por ejemplo una tirada de Meditación (Vacío) para determinar la iniciativa durante un duelo o una tirada de Teología (Vacío) para detectar una maraña en los hilos invisibles del universo), puedes tirar de nuevo hasta dos dados.

Veterano (Vacío)

—Si has venido a detenerme, estás perdiendo el tiempo. Ya tomé una decisión —dijo Aika.

—¿Detenerte? —sonrió Yayoi—. No estoy aquí para detenerte. Si este es el rumbo que ha trazado tu corazón, sé que no puedo desviarlo. Una vez seguí ese mismo camino, y hoy volveré a recorrerlo contigo.

Aika cogió el bolso de viaje de su tía y lo puso sobre el caballo. —Iré rápido, y no puedo permitirme el lujo de perder el tiempo por distracciones o historias interminables. Si te retrasas, te dejaré.

Yayoi sonrió. —Por supuesto. Démonos prisa entonces. Tengo un viejo amigo que puede llevarnos a la Ciudad de la Ola Rota, y quizás más allá.

Tipos: Mental, Interpersonal

Efectos: Un personaje con esta distinción se beneficia de lo siguiente:

- Eres mayor y has visto más mundo que la mayoría de tus compañeros. Aunque no empieces con experiencia adicional, tus gastos de puntos de Experiencia podrían reflejar cómo "revelas" aspectos de ti mismo que has reprimido para evitar eclipsar a tus compañeros más jóvenes. Te has encontrado con miembros de muchas culturas y organizaciones, y sabes cómo comportarte correctamente en casi cualquier ciudad de Rokugán, y quizás incluso más allá. También conoces a muchas otras personas de cierta edad, y la variedad y el número de tus conocidos a menudo sorprende a tus compañeros más jóvenes.
- Cuando hagas una tirada para la que resulte beneficiosa la sabiduría que tanto te ha costado ganar (como por ejemplo una tirada de Cortesía (Vacío) para impartir sabiduría a un compañero impetuoso o una tirada de Teología (Vacío) para intuir si un espíritu apreciará tu ofrenda), puedes tirar de nuevo hasta dos dados.

Vista aguda (Agua)

Kitsuki Yuikimi caminó lentamente alrededor del cadáver de la dama Shimada, tres veces, haciendo varias pausas breves en su camino. El magistrado Koshigi se iba impacientando más a cada momento que pasaba.

—Bueno, como podéis ver, habéis desperdiciado el tiempo aquí —dijo el magistrado—. Ahora, si me disculpáis, necesito enviar un mensaje al señor Shimada para comunicarle el fallecimiento de su esposa...

—Asesinato —murmuró Yuikimi.

—¿Disculpadme?

—La dama Shimada no falleció; fue asesinada. Observé una ligera decoloración de sus pulgares. Creo que descubrirá que la causa es la carta que está en su escritorio. El papel ha sido empapado en un veneno poco común, que le decoloró las yemas de los dedos cuando lo cogió para leerlo... así —Yuikimi simuló una demostración, sosteniendo una carta imaginaria ante ella.

—¿Cómo diablos lo habéis descubierto? —preguntó Koshigi, asombrado.

—Mirando —dijo Yuikimi.

Tipos: Física, mental

Efectos: Un personaje con esta distinción se beneficia de lo siguiente:

- Puedes observar los detalles de los objetos a una distancia mucho mayor que otras personas, y captas pequeños detalles visuales que suelen pasarse por alto.
- Cuando hagas una tirada en la que necesites descubrir detalles o ver cosas a distancia (como por ejemplo una tirada de Estética (Agua) para descubrir detalles minúsculos en una obra de arte o una tirada de Artes marciales [Armas a distancia] (Agua) para acertar a un objetivo lejano), puedes tirar de nuevo hasta dos dados.

Voluntad indómita (Tierra)

Los viajeros retrocedieron acobardados cuando el fantasma se dirigió hacia ellos chillando espantosamente desde las ruinas del antiguo templo donde habían decidido acampar para pasar la noche. La luz de la luna daba al espíritu un brillo sobrenatural, y sus aullidos resonaban en sus oídos a medida que se acercaba. —¡Es un gaki, un fantasma hambriento! —gritó Yogo Kikuyo, interponiéndose entre los viajeros y el espíritu mientras rebuscaba en su bolsa.

—¿No tenéis miedo? —gritó uno de sus compañeros, mientras la agarraba por la cintura, tratando de apartarla de la quejumbrosa aparición.

—No —dijo Kikuyo, al tiempo que sacaba de su bolsa un talismán ofuda de papel con bendiciones—. Estoy familiarizada con ellos.

Tipos: Mental, Interpersonal

Efectos: Un personaje con esta distinción se beneficia de lo siguiente:

- Siempre puedes optar por mantenerte firme, incluso cuando te enfrentas a obstáculos imposibles, terrores sobrenaturales o poderes sortílegos que doblegan las mentes de almas inferiores.
- Cuando hagas una tirada para la que necesites mantener la calma al enfrentarte a un peligro (como por ejemplo una tirada de Mando (Tierra) para dar órdenes bajo presión o una tirada de Meditación (Tierra) para resistir los efectos del miedo), puedes tirar de nuevo hasta dos dados.

PASIONES ESPECÍFICAS

Una pasión no es el propósito en la vida de un personaje, pero muchas de ellas reflejan los intereses menores que hacen que merezca la pena vivirla.

Adivinación (Vacío)

Por segunda vez este mes, la constelación de la carpa voladora quedó empañada por una oscuridad sin origen aparente, y la luz de la luna se proyectó con un tono dorado, al tiempo que las cinco hermanas resplandecían sobre ella. Esto augura infortunio. Cualquier niño nacido bajo este signo ominoso tendrá un triste final.

— Del diario del Astrólogo Imperial Seppun Seimei.

Tipos: Mental, Espiritual

Efectos: Un personaje con esta pasión se beneficia de lo siguiente:

- Puedes identificar cualquier presagio común (como las constelaciones y demás fenómenos astrales, las grietas en los huesos de adivinación, la aparición de ciertos animales y otras señales de lo que está por venir), así como sus implicaciones para el futuro.
- Cuando hagas una tirada para discernir el futuro (como por ejemplo una tirada de Supervivencia (Vacío) para buscar pequeños augurios en tus alrededores o una tirada de Teología (Vacío) para realizar una adivinación leyendo las estrellas), descartas también tres puntos de Conflicto.

Armamento (Tierra)

—Su factura es verdaderamente exquisita —dijo Ikoma Eiji, examinando la lanza que tenía ante él sobre la mesa. El arma tenía un astil de dos metros y medio de madera fuerte, coronado por una hoja de sesenta centímetros labrada con símbolos intrincados.

—¡Por las Grandes Fortunas! ¿Te das cuenta de qué es? Estos grabados... —recorrió con el dedo el mon labrado en el metal de la hoja—. ¡Es Kotoku, el arma ancestral de la familia Daidoji!

Tipos: Mental

Efectos: Un personaje con esta pasión se beneficia de lo siguiente:

- Conoces el nombre de cualquier arma o elemento de armadura que encuentres, a menos que provenga de fuera del Imperio Esmeralda. Eres consciente de su función, y tienes un conocimiento básico de cómo equiparla y empuñarla.
- Cuando hagas una tirada para fabricar o estudiar armas o armaduras (como por ejemplo una tirada de Herrería (Tierra) para pulir una armadura o una tirada de Estrategia (Tierra) para saber cómo organizar correctamente una formación de lanceros), descartas también tres puntos de Conflicto.

Curiosidad (Fuego)

Una mente curiosa es una bendición. Sin embargo, al sentir una curiosidad pasajera, hay que tener cuidado de que el objetivo no se transforme en el brillante cebo que se utiliza para pescar en un río. El pez que persigue el cebo termina hecho con arroz.

— Analectas de Nabeshima

Tipos: Mental

Efectos: Un personaje con esta pasión se beneficia de lo siguiente:

- La primera vez que intentes una nueva tarea y falles, siempre pensarás en otra forma de intentar resolver el problema o de aprender más sobre el mismo.
- Cuando hagas una tirada para buscar respuestas a una pregunta intrigante (como por ejemplo una tirada de Medicina (Fuego) para crear un nuevo preparado químico o una tirada de Teología (Fuego) para tratar de determinar los fundamentos metafísicos del comportamiento de un kami específico), descartas también tres puntos de Conflicto.

Generosidad (Agua)

Durante el sexto mes del año después de la recaudación semestral de impuestos, la ciudad de Ryokō Owari Toshi celebra los Días de la Generosidad. Al comenzar el festival, el sacerdote principal del templo local coge un nombre en un sorteo. La persona cuyo nombre resulte elegido se convierte en "rey de la generosidad" y "gobierna" el festival.

El festival se caracteriza por la entrega de regalos y la embriaguez. El rey del festival decide quién ha sido el mejor obsequiador de cada uno de los tres días de la celebración. Esa persona recibe una parte de la "bolsa del rey", una colección de monedas que se entrega al rey de la fiesta para pagarle por bendecir al obsequiador con un año próspero.

Tipos: Interpersonal

Efectos: Un personaje con esta pasión se beneficia de lo siguiente:

- Siempre puedes encontrar un regalo apropiado para una persona específica sin riesgo de ofenderla o menospreciarla públicamente.
- Cuando hagas una tirada para adquirir o entregar un regalo (como por ejemplo una tirada de Diseño (Agua) para seleccionar un artículo que complemente el vestuario de una persona, o una tirada de Comercio (Agua) para encontrar y elegir un regalo en el mercado) descartas también tres puntos de Conflicto.

Historia (Tierra)

Un samurái no es más que la suma de sus recuerdos; un Imperio no es más que la suma de su historia.

— Analectas de Nabeshima

Tipos: Mental

Efectos: Un personaje con esta pasión se beneficia de lo siguiente:

- Puedes determinar la época y el contexto de cualquier objeto, estructura o texto que encuentres después de estudiarlo brevemente, o de lo contrario sabrás con certeza que ningún cronista del Imperio Esmeralda se ha encontrado antes con ello.
- Cuando hagas una tirada para recordar una anécdota histórica (como por ejemplo una tirada de Gobierno (Tierra) para trazar paralelismos con acontecimientos pasados, o una tirada de Herrería (Tierra) para conocer los usos pasados y las tendencias en la creación de herramientas y artefactos) descartas también tres puntos de Conflicto.

Historias (Tierra)

Una persona que sepa contar una historia al calor de una hoguera descubrirá a menudo que no necesita dinero para comer o beber, y si las historias son especialmente buenas, puede que el posadero le ofrezca una habitación (o al menos un fardo de heno en el establo) a cambio de que divierta a los clientes durante una noche. Sin embargo, un narrador debe tener cuidado de elegir las historias apropiadas para cada audiencia. Los relatos que los lugareños consideren escandalosos o insultantes pueden quedar inconclusos ante la necesidad de una retirada veloz.

Tipos: Mental, Interpersonal

Efectos: Un personaje con esta pasión se beneficia de lo siguiente:

- Puedes recordar cualquier historia que te hayan contado, incluyendo detalles que otros puedan pasar por alto u olvidar.
- Cuando hagas una tirada para recordar o contar una historia (como por ejemplo una tirada de Interpretación (Tierra) para contar una historia que anime a tus compañeros, o una tirada de Teología (Tierra) para recitar un pasaje del Tao de Shinsei o del Liderazgo de Akodo que se adapte a vuestra situación) descartas también tres puntos de Conflicto.

Ikebana (Agua)

Muchos nobles de Rokugán practican el arte del arreglo floral. Se considera una forma de expresión sutil y bella, que sigue tradiciones y métodos que se remontan a siglos atrás.

El arte alcanza su culminación con la creación de un jardín de historias, en el que un maestro del ikebana organiza cuidadosamente las flores para relatar una historia concreta, que se despliega para el visitante mientras deambula por sus senderos.

Tipos: Mental

Efectos: Un personaje con esta pasión se beneficia de lo siguiente:

- Puedes identificar una planta por cualquiera de sus partes, y conoces sus propiedades físicas y su significado en el *hanakotoba* ("lenguaje de las flores").
- Cuando hagas una tirada relacionada con el arreglo floral (como por ejemplo una tirada de Estética (Agua) para reordenar o perfeccionar una obra de ikebana, o una tirada de Supervivencia (Agua) para adquirir flores en un mercado) descartas también tres puntos de Conflicto.

Iluminación (Vacío)

Para algunos, el Tao de Shinsei es como un mapa dejado por el gran maestro, pero escrito en un código que debe ser descifrado. Para otros, es el proceso de abandonar el yo y liberar el alma de todas las ilusiones, de forma que pueda ver el universo tal y como es. Y otros afirman que la Iluminación no existe, que es sólo un proceso interminable de discernimiento y despertar, una apertura de puertas que sólo lleva a que se abran más puertas: la meta es el viaje mismo.

Tipos: Espiritual

Efectos: Un personaje con esta pasión se beneficia de lo siguiente:

- No sientes ningún apego a los objetos o títulos terrenales; no te pueden tentar con riquezas materiales o con la promesa de poder.
- Cuando hagas una tirada para distanciarte de las preocupaciones materiales (como por ejemplo una tirada de Meditación (Vacío) para contemplar tu lugar en el universo, o una tirada de Supervivencia (Vacío) para coexistir en armonía con tu entorno) descartas también tres puntos de Conflicto.

Jovialidad (Aire)

Los guerreros llevaban bebiendo la mayor parte de la noche. Había sido un día largo, y el descanso era bienvenido.

Todoma, el más corpulento del grupo y ya bien achispado, dejó torpemente su espada sobre la mesa que compartían y tiró unas cuantas bebidas al hacerlo. Ante los sonidos de protesta, declaró. —¡De hoy en adelante, llamaré a mi espada "Cortacielos"!

Oriko le dio una palmada en la espalda a su amigo y le dijo: —¿Ah, sí? ¡Pues deberías oír cómo te llama ella a ti! —los guerreros congregados se rieron a carcajadas, a las que finalmente se sumó el propio Todoma.

Tipos: Interpersonal

Efectos: Un personaje con esta pasión se beneficia de lo siguiente:

- Cuando dices algo inapropiado a alguien de estatus igual o inferior, lo dejan pasar como parte de tu naturaleza juguetona en vez de enfadarse o entristecerse demasiado.
- Cuando hagas una tirada para, amablemente, burlarte de alguien o regañarlo (como por ejemplo una tirada de Composición (Aire) para encontrar las partes del poema de un rival que puedes repetir como parodia en tu próxima obra, o una tirada de Cortesía (Aire) para burlarte de alguien con un juego de palabras ingenioso) descartas también tres puntos de Conflicto.

Juegos de palabras (Aire)

El lenguaje de Rokugán es especialmente adecuado para los juegos de palabras. Las palabras que suenan igual pueden tener diferentes significados dependiendo del kanji utilizado para escribirlas, y pueden sonar muy parecidas a otras palabras, lo que permite juegos de palabras de una gran complejidad. Además, los poetas rokuganeses juegan con simbolismos, metáforas y símiles, añadiendo otra capa de significado. Elaborar una ingeniosa estructura de prestidigitación verbal es una habilidad muy apreciada, y puede garantizar la aceptación en los círculos apropiados.

Tipos: Interpersonal, Mental

Efectos: Un personaje con esta pasión se beneficia de lo siguiente:

- Puedes identificar patrones retóricos y literarios en las obras de otros cuando las lees o las escuchas.
- Cuando hagas una tirada para interpretar o crear un juego de palabras (como por ejemplo una tirada de Composición (Aire) para escribir un poema con un juego de palabras perfectamente ejecutado, o una tirada de Interpretación (Aire) para sugerir sutilmente algo a tu público mediante un doble sentido), descartas también tres puntos de Conflicto.

Moda (Fuego)

Akodo Fudai se encontraba de pie ante el espejo pulido mientras los sastres se afanaban, dando vueltas y más vueltas a su alrededor como una bandada de pájaros. Las capas de seda se superponían entre sí y estaban decoradas con finos brocados que perfilaban motivos de flores y árboles. Era un efecto favorecedor, y no le cabía duda de que iba a causar muy buena impresión en la Corte de Invierno de los Grulla.

Desprecio a los Grulla, pensó, pero hasta yo debo admitir que saben cómo hacer un buen kimono.

Tipos: Interpersonal, Mental

Efectos: Un personaje con esta pasión se beneficia de lo siguiente:

- Siempre estás al tanto de las tendencias actuales en tu región y puedes identificar lo que está de moda (y cómo aprovechar ese hecho) en un lugar nuevo después de pasar una o más escenas allí.
- Cuando hagas una tirada para interactuar con ropa, joyas y demás elementos de vestimenta artísticos (como por ejemplo una tirada de Cultura (Fuego) para especular sobre lo que podrían llevar otras personas a la próxima Corte de Invierno, o una tirada de Diseño (Fuego) para crear una prenda impactante) descartas también tres puntos de Conflicto.

Provocación (Fuego)

El juego de sadane, un pasatiempo popular en la Corte de Invierno, es una demostración de agilidad mental y mordacidad en la que dos concursantes se turnan para intercambiarse insultos expresados con exquisita educación. Cada insulto debe ser una nueva contribución al intercambio de aterciopelados dardos verbales; no se permiten las repeticiones ni los replanteamientos temáticos. Se continúa hasta que uno de los participantes admite su derrota o simplemente se queda sin palabras. Perder los estribos se considera una grave infracción de la etiqueta; decir algo abiertamente descortés, también.

Tipos: Interpersonal

Efectos: Un personaje con esta pasión se beneficia de lo siguiente:

- Puedes identificar debilidades que aprovechar en otras personas, aunque no sabrás si se tomarán tus comentarios como bromas ligeramente agresivas o como un insulto grave.
- Cuando hagas una tirada para soliviantar a alguien (como por ejemplo una tirada de Cortesía (Fuego) para dedicar a alguien un apodo insultante o una tirada de Mando (Fuego) para hacer que un grupo de soldados se enfurezca y se anime lo bastante como para tomar al asalto la posición de un enemigo) descartas también tres puntos de Conflicto.

Rumores (Aire)

Las cortes de Rokugán son un campo de batalla tan mortífero como el de cualquier otra guerra. Sus armas son los rumores, las insinuaciones y las lenguas afiladas. Una palabra envenenada en el oído adecuado puede significar el final de una carrera, la pérdida de prestigio o incluso la muerte.

Tipos: Interpersonal

Efectos: Un personaje con esta pasión se beneficia de lo siguiente:

- Al comienzo de cada escena podrás identificar al personaje presente que sepa los rumores más jugosos (aparte de ti, obviamente).
- Cuando hagas una tirada para difundir o captar rumores (como por ejemplo una tirada de Cortesía (Aire) para proyectar una imagen determinada de alguien al contar una historia sobre él, o una tirada de Cultura (Aire) para interpretar las inquietudes actuales de la gente por la forma sutil en que obedece o rompe con la etiqueta) descartas también tres puntos de Conflicto

Sake (Agua)

La aldea de Sakura no Yuki, en las tierras del Clan de la Grulla, prepara un sake muy poco común conocido como nieve de flor de cerezo. A pesar de su claridad impecable, este sake se caracteriza por su sutil aroma y sabor a cerezas. La receta para elaborarlo es un secreto muy bien guardado que sólo conocen los maestros artesanos de la aldea y el daimyō de la familia Asahina, en cuyas tierras se encuentra la aldea.

Tipos: Mental

Efectos: Un personaje con esta pasión se beneficia de lo siguiente:

- Puedes identificar las variantes regionales de sake y de otras bebidas alcohólicas, y sabes mucho sobre los diversos procesos implicados en su elaboración. Para emborracharte necesitas el doble de alcohol que cualquier otra persona.

- Cuando hagas una tirada relacionada con el bello arte de las bebidas fermentadas (como por ejemplo una tirada de Cortesía (Agua) para servir alcohol de acuerdo con el procedimiento apropiado en un entorno social, o una tirada de Trabajo manual (Agua) para fermentar arroz) descartas también tres puntos de Conflicto.

Secretos (Vacío)

No hay emoción comparable a tener un secreto. Es una emoción tan exquisita que hay que compartirla, pues ¿cuál es el propósito de saber lo que nadie más sabe, si nadie sabe que tú lo sabes? Los secretos son moneda de cambio y deleite para muchos en las cortes, especialmente en un Imperio tan preocupado por las apariencias y la imagen pública como Rokugán.

Tipos: Mental, Interpersonal

Efectos: Un personaje con esta pasión se beneficia de lo siguiente:

- Nunca olvidas un secreto que hayas oído, e instintivamente sabes si algo que has oído es de conocimiento común o información que alguien quiere ocultar (aunque no sepas quién o por qué).
- Cuando hagas una tirada para obtener o guardar un secreto (como por ejemplo una tirada de Meditación (Vacío) para resistir los esfuerzos por arrancarte un secreto, o una tirada de Sentimiento (Vacío) para tener un presentimiento sobre si alguien está ocultando un secreto terrible) descartas también tres puntos de Conflicto.

Té (vacío)

Sin los bastiones de urbanidad que son las casas de té, el Imperio acabaría sumido en el caos.

— Kakita Yoshi, daimyō de la Familia Kakita

Tipos: Física, Espiritual

Efectos: Un personaje con esta pasión se beneficia de lo siguiente:

- Puedes identificar las variantes regionales de té, y sabes mucho sobre el proceso de preparación y secado de las hojas. Puedes adquirir con relativa facilidad los ingredientes naturales necesarios para preparar tés rústicos de diversos tipos.
- Cuando hagas una tirada relacionada con el té (como por ejemplo una tirada de Medicina (Vacío) para preparar un té con ingredientes que ayuden al cuerpo a recuperarse de una enfermedad o una tirada de Interpretación (Vacío) para llevar a cabo una ceremonia del té que ayude a los participantes a contemplar su situación en la vida) descartas también tres puntos de Conflicto.

Temerario (Fuego)

Los que temen actuar ya han fracasado. Pierde el miedo y gana el mundo.

—Tao de Shinsei

Tipos: Mental, Física

Efectos: Un personaje con esta pasión se beneficia de lo siguiente:

- Puedes arriesgar tu vida sin pensarlo ni vacilar, incluso si las consecuencias potenciales son manifiestas y terribles.
- Después de realizar una tirada para arriesgar tu vida (como por ejemplo una tirada de Aptitud física (Fuego) para resistir un impacto crítico o una tirada de Pasatiempos (Fuego) para ganar una competición de forma llamativa y físicamente arriesgada) descartas también tres puntos de Conflicto.

Uso del pincel (Aire)

En Rokugán hay pocas artes más respetadas que las del calígrafo y el pintor. La gracia y la precisión del pincel, capaz de capturar la vida o el pensamiento sobre el papel, es una disciplina que pocos dominan.

Los grandes artistas del pincel son venerados por algo más que por las obras que producen; se les admira por su dominio de sí mismos, por su concentración en la consecución de objetivos mediante un gran esfuerzo.

Tipos: Mental, Física

Efectos: Un personaje con esta pasión se beneficia de lo siguiente:

- Puedes identificar los estilos característicos de numerosas escuelas y artistas diferentes, así como temas y técnicas comunes.
- Cuando hagas una tirada para estudiar o practicar algo hecho a pincel (como por ejemplo una tirada de Estética (Aire) para determinar las cualidades y el artista de una pintura, o una tirada de Composición (Aire) para dar los toques finales a una carta manuscrita), descartas también tres puntos de Conflicto.

Viajes (Agua)

El anciano se sentó pesadamente en el taburete fuera de la oficina del alguacil. Se quitó el sombrero de paja, se limpió la frente con la manga y se lo volvió a poner en la cabeza. Sus ojos, resguardados por la ancha visera, miraron a Yoka. La joven sonrió.

—Jovencita, he viajado de un extremo al otro de Rokugán, de Khanbulak a las Islas de la Seda y las Especias, y he visto cosas increíbles. Y te diré esto: todos mis viajes me han convencido de tres cosas —empezó a contar con dedos nudosos—. Todos los cuervos son negros, siempre llueve cuando no quieres, y el mayor tesoro de Rokugán, un premio sin igual, es su gente.

Tipos: Mental, Física

Efectos: Un personaje con esta pasión se beneficia de lo siguiente:

- No te perturban las costumbres extranjeras y puedes adaptarte sin problemas incluso a entornos extraños.
- Cuando hagas una tirada para viajar a un nuevo lugar o interactuar con algo nuevo (como por ejemplo una tirada de Supervivencia (Agua) para tratar de identificar una nueva planta, animal o fenómeno, o una tirada de Navegación (Agua) para viajar en barco) descartas también tres puntos de Conflicto.

Vínculo con un animal (Tierra)

La rata correteó por el corredor de la mazmorra hasta que llegó a la celda del fondo. En la boca llevaba una argolla de hierro de la que colgaban varias llaves. —Buen chico, Genki —dijo Sorata, extendiendo los dedos bajo la pesada puerta de madera de su celda—. Dámelas. El posadero debería haberme regalado esa comida para que su establecimiento tuviera buena suerte. ¡Imagínate! Acusarme ante el magistrado... ¡A mí!

La rata empujó las llaves hasta ponerlas a su alcance, y Sorata las arrastró rápidamente por debajo de la puerta. —Sí, sí —continuó Sorata mientras la rata gruñía—. Estoy seguro de que tengo un trozo de queso para ti. Dame un momento.

Tipos: Interpersonal, Mental

Efectos: Un personaje con esta pasión se beneficia de lo siguiente:

- Un animal común pequeño de algún tipo se ha encariñado contigo, correspondiendo a tu interés por él. Elige un animal de silueta 0 o 1; el animal te acompaña dondequiera que vayas y generalmente actúa como tu mascota. Puedes convencerle para que haga lo que quieras, pero es posible que necesite incentivos (generalmente comida) para acceder a cumplir tareas difíciles. Si recibes un animal como parte de tu equipo inicial, ese animal puede ser tu compañero (sin tener en cuenta las restricciones de tamaño habituales).
- Cuando hagas una tirada para interactuar con un animal (como por ejemplo una tirada de Medicina (Tierra) para curar sus heridas, o una tirada de Supervivencia (Tierra) para calmarlo), descartas también tres puntos de Conflicto.

Desventajas específicas

Los jugadores y el DJ tienen total libertad para crear las desventajas que consideren oportunas (consulta **Creación de ventajas y desventajas personalizadas**, en la página 137), y esta sección proporciona una serie de desventajas pregeneradas diseñadas para afianzar a los personajes en la ambientación de *La Leyenda de los Cinco Anillos*.

Cada desventaja indica el anillo asociado entre paréntesis después del nombre, así como sus tipos (interpersonal, mental, física, etc.), descripción, efectos narrativos y ejemplos de tiradas en las que puede resultar apropiada.

ADVERSIDADES ESPECÍFICAS

Las adversidades son cosas que hacen la vida de tu personaje más difícil. La mayoría son el resultado de la situación de tu personaje, y a menudo escapan a su control.

Cada adversidad tiene un efecto narrativo único y un efecto de reglas estandarizado, que se aplica en las circunstancias descritas en la desventaja. Cuando una adversidad se aplica a una tarea que un personaje está tratando de llevar a cabo, durante el **Paso 3: Preparar la reserva de dados**, el jugador del personaje deberá elegir dos dados en los que haya obtenido resultados que contengan ○ o ⟲ y tirarlos de nuevo (si es que hay alguno). Después de resolver la tirada, si el personaje falla gana un punto de Vacío.

Aspecto desconcertante (Aire)

El rōnin se adelantó, y mi mano se aferró a la empuñadura de mi katana. Si quería un duelo, lo tendría. Ningún desgraciado sin amo sería rival para mí.

Se detuvo a unos metros de distancia y levantó una mano de largos dedos para desabrocharse el mempō del casco. Cuando se quitó la armadura del rostro, vi su piel pálida, señalada por una ancha marca de nacimiento de color rojo oscuro que se extendía desde la parte superior del ojo derecho hasta la mandíbula, y en ese momento supe que era Muramatsu Kibe, el Espadachín Cinabrio.

El duelo no iba a ser tan fácil, después de todo.

Tipos: Interpersonal, Física

Efectos: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

- Los personajes de estatus inferior generalmente deben ser respetuosos contigo, pero los de estatus superior pueden intentar usar tu aspecto como una forma de atacar a tu personaje. Además, eres extremadamente memorable, y te resulta difícil actuar con sutileza sin ser recordado.
- Cuando hagas una tirada para conseguir que alguien confíe en tu palabra (como por ejemplo una tirada de Cortesía (Aire) para hacer que alguien crea una mentira, o una tirada de Interpretación (Aire) para presentar una historia como genuina), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ○ o ⟲ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.

Brazo mutilado (Fuego)

La samurái tenía el brazo metido en el kimono. Su manga izquierda aleteaba vacía al viento como testimonio de su insensatez, pero también de su resistencia.

Tipos: Física, Cicatriz

Efectos: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

- Has sufrido una herida en tu brazo derecho o izquierdo (lo eliges en el momento en que se te asigna la desventaja), lo que hace que te resulte mucho más difícil realizar actividades que impliquen el uso de ese brazo. Sigues pudiendo utilizarlo, pero agarrar con fuerza cualquier cosa te provoca dolor, y es posible que necesites un cabestrillo para ayudar a que el brazo sane adecuadamente.
- Cuando hagas una tirada para la que necesitas usar las dos manos a la vez (como por ejemplo una tirada de Diseño (Fuego) para coser un nuevo kimono, o una tirada de Artes marciales (Fuego) para avasallar a un enemigo con un potente mandoble por encima de la cabeza), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ○ o ⟲ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.

Ceguera (Agua)

Aunque Muika no podía ver los rostros de los invitados de los Shosuro, podía determinar por sus voces si realmente habían sido invitados o no. Era una tesitura perfecta para la maestra de espías.

Tipos: Física, Cicatriz

Efectos: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

- No puedes ver con ninguno de los dos ojos. Tu falta de visión no significa que no puedas percibir lo que te rodea usando los demás sentidos, sino que no puedes percibir cosas que sólo pueden ser captadas por la vista.
- Cuando hagas una tirada en la que la vista sea una ventaja que no pueda reemplazarse fácilmente por otros sentidos (como por ejemplo una tirada de Sentimiento (Agua) para detectar las intenciones hostiles de alguien en una habitación ruidosa, o una tirada de Artes marciales (Agua) para acertar a un objetivo en movimiento con una flecha), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ○ o ⟲ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.

Chantajeado por [Nombre del personaje] (Aire)

—Sé de tus fechorías —decía sin más la carta. Otomo Kotsuyone se rio, sabiendo que el aspirante a chantajista estaba escuchando—. Mi memoria se debilita un poco a medida que envejezco. ¿Os importaría recordarme cuáles?

Tipos: Interpersonal

Efectos: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

- Alguien tiene información incriminatoria sobre ti, que utiliza para tratar de obligarte a ayudarle incluso cuando hacerlo puede dañar tu reputación. Deberás compartir con él lo que sepas acerca de una persona, objeto, lugar o situación determinada, ya sea en una reunión cara a cara o por correspondencia escrita. También deberás concertar citas de presentación con miembros selectos de la sociedad o en lugares de negocios.
- Cuando hagas una tirada para evitar hacer lo que el personaje que te chantajea quiere que hagas (como por ejemplo una tirada de Cortesía (Aire) para decirle supuestamente lo que desea pero evitando comentarle datos clave, o una tirada de Interpretación (Aire) para fingir que vas a hacer algo que te ha exigido), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ○ o ⟲ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.

Cojo (Agua)

Después de que Hiruma Noriko perdiese una pierna al rescatar a Asahina Setsuna de una trágica aventura en las Tierras Sombrías, el agradecido artesano intentó devolverle el favor al héroe. Los dos colaboraron en innumerables diseños para ayudar al guerrero a regresar al campo de batalla, y los conocimientos prácticos de Noriko guiaron la habilidad mística de Setsuna. La prótesis resultante, bellamente lacada y grabada con innumerables amuletos protectores, aún permanece en la armería del Castillo del Carpintero, y ha inspirado muchos artefactos similares a lo largo de los siglos.

Tipos: Física, Cicatriz

Efectos: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

- Tienes una pierna menos que la mayoría de la gente. Usas una muleta, un bastón u otro tipo de apoyo para caminar, y estar de pie te supone más esfuerzo que a las personas con dos piernas. Tardas el doble en viajar a pie que otras personas, a menos que dispongas de algún tipo de herramienta que te ayude a compensarlo.
- Cuando hagas una tirada para la que debas reposicionarte rápidamente o mantener el equilibrio (como por ejemplo una tirada de Aptitud física (Agua) para moverte por terreno difícil rápidamente, o una tirada de Navegación (Agua) para maniobrar un barco en condiciones difíciles, como una tormenta), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ○ o ⟲ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.

Columna fracturada (Tierra)

Las historias Moto hablan del famoso Khan Que Montó un Carro, Yesegei Khan. Aunque no podía montar a caballo sin un dolor insoportable debido a una herida que había sufrido de niño por una caída, Moto Yesegai era brillante y muy querido por su pueblo. Su carro, tirado por un camello blanco, era un espectáculo bienvenido en cualquier lugar de las estepas Moto, y la gente acudía en masa a su yurta dondequiera que anduviese para participar de su sabiduría.

Tipos: Física, Cicatriz

Efecto: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

- Has sufrido un trauma importante en la columna vertebral, y los impactos fuertes te provocan un dolor atroz. Sólo puedes levantar y cargar la mitad del peso que podría llevar normalmente alguien de tu fuerza.
- Cuando hagas una tirada para resistir el daño o el agotamiento (como por ejemplo una tirada de Aptitud física (Tierra) para evitar más lesiones, o una tirada de Trabajo manual (Tierra) para transportar objetos pesados como parte de la construcción de una estructura), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ○ o ⟲ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.

Cónyuge problemático (Agua)

—Mi esposo regresa a casa esta noche —dijo en un susurro, mientras pasaba la bolsa de monedas por debajo de la mesa a los hombres que estaban sentados frente a ella. Nadie en esta posada conocía su rostro, pero aun así sentía la necesidad de ser cautelosa—. Viajará por el camino del este.

—Nos encargaremos —dijo el líder. Sin pronunciar otra palabra, él y sus compañeros se levantaron de la mesa y abandonaron la posada. La habitación parecía un poco más luminosa sin ellos dentro.

Pronto se libraría de él.

Tipos: Interpersonal

Efectos: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

- Algo complica significativamente tu relación con tu prometido/a o cónyuge. Como consecuencia de ello, a menudo se interpone en tus esfuerzos, ya sea por malicia, negligencia o un conjunto de objetivos incompatibles.
- Cuando hagas una tirada que requiera la colaboración de tu pareja o cónyuge (como por ejemplo una tirada de Cortesía (Agua) para hacer una petición educada de apoyo político a su familia, o una tirada de Cultura (Agua) para saber qué hacer en una actividad social relacionada con sus parientes), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ○ o ⟲ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.

Corazón u órgano dañado (Tierra)

—¡Mi señor, vuestro corazón!

Akodo Yasuteru se quitó la mano del sirviente de su hombro. Podía matar al hombre por atreverse a tocarlo. Tal vez un Yasuteru más joven lo hubiera hecho. Pero estaba tan cansado...

Se sentó.

Tipos: Física, Cicatriz

Efectos: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

- Tu corazón u otro órgano vital se encuentra debilitado a causa de un trauma físico o una enfermedad, y sólo puedes realizar actividades vigorosas durante la mitad del tiempo que los demás personajes antes de necesitar descansar.
- Cuando hagas una tirada para emprender una actividad agotadora durante un largo período de tiempo (como por ejemplo una tirada de Aptitud física (Tierra) para marchar durante un tiempo prolongado, o una tirada de Herrería (Tierra) para volver a colocar a base de martillo las piezas de una armadura estropeada), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ○ o ⟲ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.

Daño nervioso (Aire)

Matsu Makoto estaba sentada con una perfecta inmovilidad fruto de la impaciencia. —¿Cuánto falta para que pueda volver a pelear?

Kitsu Hanae miró la herida de su brazo. —Está sanando bien externamente. No hay infección. Pero por dentro, es difícil de decir. Es posible que nunca recupere por completo la sensibilidad, o que regrese lentamente en el transcurso de meses o años. Ahora la paciencia es el único remedio.

Makoto refunfuñó al oír la misma respuesta que Hanae le había dado ayer. —Bueno, ¿cuánto falta para que pueda empezar a entrenar con la mano izquierda, entonces?

Tipos: Física, Cicatriz

Efecto: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

- No tienes sensibilidad en ciertas partes del cuerpo.
- Cuando hagas una tirada para la que la sensibilidad física sea de utilidad (como por ejemplo una tirada de Estética (Aire) para pintar con delicadeza una pieza de cerámica, o una tirada de Aptitud física (Aire) para mantener una postura exacta mientras te mueves), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ○ o ⟲ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.

Dedos perdidos (Fuego)

El viejo y curtido Cangrejo levantó las manos, y los niños dieron un grito ahogado. —No puedo contar hasta diez sin quitarme los zapatos, pero al menos aún tengo más dedos que dientes —se rio—. Puedo contar una historia sobre cómo me dejó cada uno de mis dedos. ¿Éste? Los dientes de un trasgo, cuando lo arranqué de la pierna de mi señor. ¿Éste? Una de las grandes máquinas de guerra de la Muralla falló... —los niños lo miraban fijamente con los ojos como platos, mientras el viejo Cangrejo relataba sus historias de gloria y penurias en la guerra interminable.

Tipos: Física, Cicatriz

Efectos: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

- Tienes menos dedos funcionales en una de tus manos que la mayoría de la gente. Tardas el doble en hacer tiradas para crear nuevos objetos que un personaje con todos sus dedos.
- Cuando hagas una tirada para la que debas mantener un agarre preciso con ambas manos a la vez (como por ejemplo una tirada de Diseño (Fuego) para tejer, o una tirada de Artes marciales (Fuego) para desenvainar rápidamente tu espada), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ◯ o ⟲ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.

Desdén hacia un precepto del Bushidō (Varía)

¡Los guerreros del jabalí somos unos samuráis muy leales! Leales al dinero, leales a nuestros estómagos y leales a nosotros mismos. ¿Qué virtud más elevada podría haber, hermanos?

— El rōnin Kujira

Tipos: Defecto, Mental

Elige uno: Compasión (Agua), Coraje (Fuego), Cortesía (Aire), Deber y Lealtad (Tierra), Honor (Vacío), Rectitud (Vacío), Sinceridad (Vacío). Un personaje puede tener esta desventaja varias veces para diferentes preceptos.

Efectos: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

- Ya no crees en el precepto elegido del Bushidō, aunque todavía pierdes Honor al desobedecerlo. Cuando actúas de acuerdo con este principio del Bushidō, a veces los demás pueden sentir tu falta de sinceridad.
- Cuando hagas una tirada para seguir este principio de boquilla o para cumplirlo (como por ejemplo una tirada de Cortesía para expresar su importancia, o una tirada de Meditación para usar la creencia en este precepto a tu favor), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ◯ o ⟲ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.

Desfigurado (Aire)

—Tenéis el aspecto de un villano. ¿Por qué debemos creer que sois un magistrado de la justicia del Emperador?

El magistrado suspiró. —Tenéis razón. Estas cicatrices cuentan una historia sobre mí, una que deberíais tener en cuenta. Pero no habéis preguntado cuál es la historia, ¿verdad?

—Cuando era joven, serví a mi señor como yōjimbō. En mi primera batalla, recibí un corte destinado a su garganta. En estas cicatrices podéis comprobar el alcance de mi lealtad. Ahora, si sufrí semejante herida sin quejarme, ¿creéis que voy a permitir que vuestra estupidez se interponga en el camino de la justicia?

Tipos: Física, Interpersonal, Cicatriz

Efectos: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

- Has sufrido una herida en la cara, lo que te ha provocado un recuerdo del altercado muy visible y difícil de disimular. Tu herida resulta inquietante para mucha gente, y hablar te causa algo de dolor, dificultando las interacciones sociales que se basen en la manipulación y la insinuación sutil.
- Cuando hagas una tirada para convencer sutilmente a otra persona de algo o insinuar algo (como por ejemplo una tirada de Comercio (Aire) para vender un artículo a un precio más alto de lo normal o una tirada de Cortesía (Aire) para insultar a alguien implícitamente), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ◯ o ⟲ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.

Desprecio de [Un grupo] (Agua)

—Hatsumon no puede asumir el mando —gruñó Utaku Kamoko. Nada de "-sama", ni siquiera "-san", y ciertamente tampoco "Utaku Hatsumon", no después de su crimen de montar uno de los sagrados corceles Utaku.

—Con la muerte de Shinjo Reki, Hatsumon Noyan es el oficial de mayor rango presente —dijo Ide Ujiyasu en todo conciliador—. Él está al mando.

—Que así sea —gruñó Kamoko, y salió de la tienda. Todo el contingente de shiotome abandonó el campamento al día siguiente.

Tipos: Interpersonal

Efectos: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

- Has despertado la ira de un grupo específico, lo que ha perjudicado seriamente tu capacidad para trabajar con sus integrantes o conseguir su ayuda. Se te ha prohibido entrar en sus instalaciones y se niegan a reunirse o a comunicarse directamente contigo. Consulta con el DJ para elegir un grupo apropiado para la campaña cuando elijas esta desventaja.
- Cuando hagas una tirada que dependa de tu relación con los miembros de este grupo (como por ejemplo una tirada de Cortesía (Agua) para persuadirlos de que hagan algo o una tirada de Interpretación (Agua) para impresionar a un grupo de ellos), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ○ o ⟲ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.

Enemigo mortal (Tierra)

En cuanto una persona sale de su casa, tiene siete enemigos.

— El Tao de Shinsei

Tipos: Interpersonal

Efectos: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

- Con la ayuda del DJ deberás elegir o crear un personaje para que sea tu enemigo mortal. Este es un personaje de la ambientación y se interpondrá periódicamente en tus asuntos de forma directa o indirecta a discreción del DJ. Si tu enemigo mortal perece deberás eliminar esta desventaja, adquirir un nuevo enemigo mortal (tal vez alguien que te odie por tu papel en el fallecimiento del anterior), o encontrar la manera de que tu enemigo fallecido continúe interviniendo en tu vida.
- Cuando hagas una tirada para mantener una actitud racional en presencia de la persona a la que odias (como por ejemplo una tirada de Cortesía (Tierra) para interactuar con esta persona sin provocarla o una tirada de Meditación (Tierra) para aguantar estoicamente sus insultos), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ○ o ⟲ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.

Enfermedad incurable (Tierra)

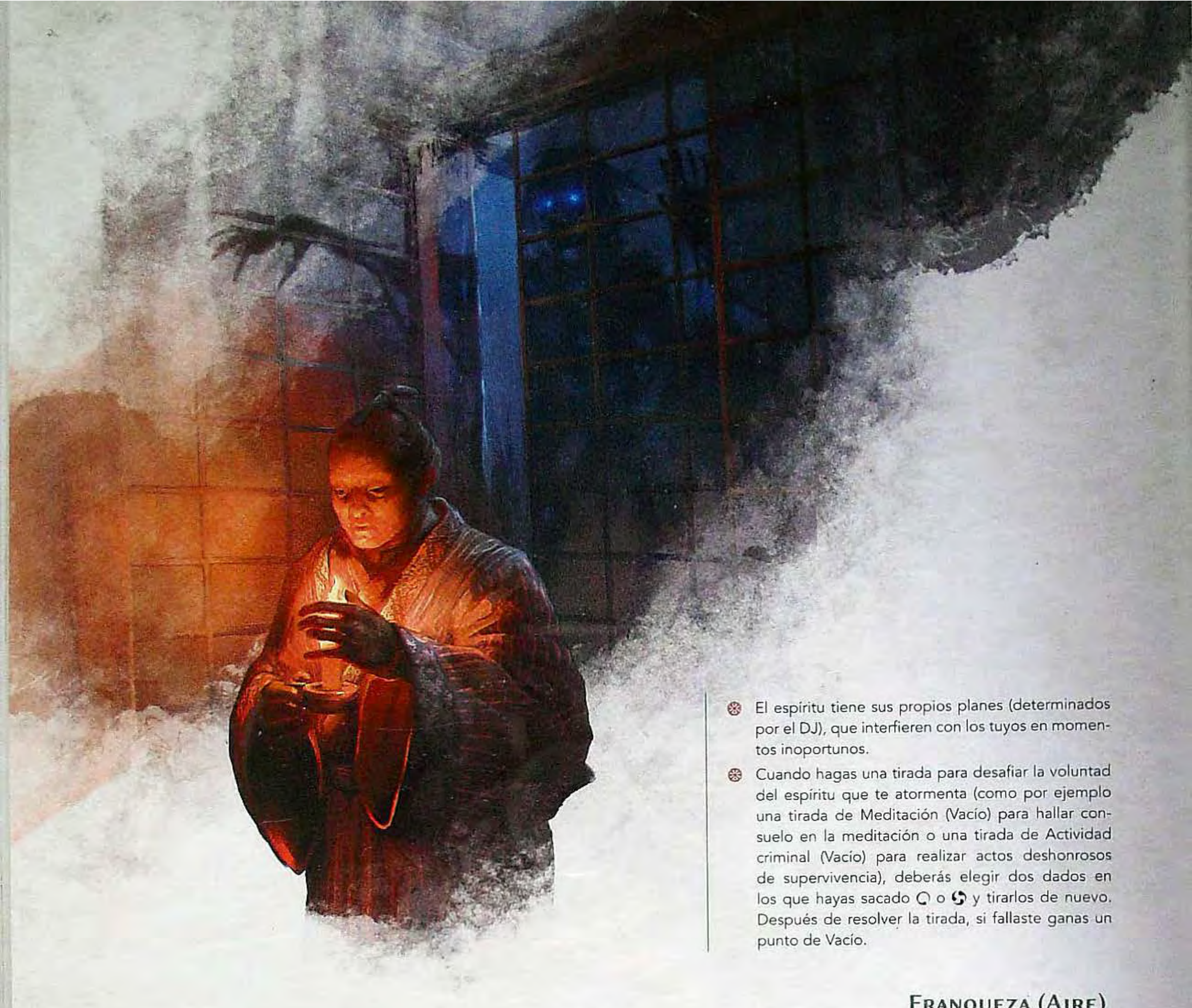
A la mañana siguiente, mientras preparábamos los caballos para el largo viaje que nos esperaba, Moto Ryoichi sufrió uno de sus ataques de tos. Deliberadamente no le presté atención, tal y como él lo prefiere, sino que me concentré en que las riendas de mi montura quedaran bien ajustadas. Sin embargo, por el rabillo del ojo vi a Ryoichi apartarse de la boca un pañuelo de seda blanca manchado con el rojo de la sangre. Mi preocupación venció a nuestro viejo acuerdo. —Ryoichi-san...

Él hizo un gesto para que no siguiera preguntando—. Estoy bien —dijo con voz ronca y la garganta irritada por la tos—. Tenemos un largo día por delante. Deberíamos continuar.

Tipos: Física

Efectos: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

- Sufres ataques periódicos especialmente violentos que limitan significativamente tu actividad durante un breve período de tiempo si te esfuerzas demasiado.
- Cuando hagas una tirada para permanecer activo durante largos períodos de tiempo (como por ejemplo una tirada de Trabajo manual (Tierra) para arar un campo o una tirada de Supervivencia (Tierra) para construir un refugio), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ○ o ⟲ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.



- El espíritu tiene sus propios planes (determinados por el DJ), que interfieren con los tuyos en momentos inoportunos.
- Cuando hagas una tirada para desafiar la voluntad del espíritu que te atormenta (como por ejemplo una tirada de Meditación (Vacío) para hallar consuelo en la meditación o una tirada de Actividad criminal (Vacío) para realizar actos deshonrosos de supervivencia), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ○ o ⟲ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.

Fantasma (Vacío)

Cuenta la historia que había una vez un joven samurái del Clan del Halcón, Toritaka Kanoshi, cuyo padre fue traicionado y asesinado por un amigo de la familia. El fantasma del padre se le apareció al joven y le ordenó que vengase su asesinato, pero Kanoshi se negó a creer que el espíritu fuera verdaderamente el de su padre.

El fantasma del padre siguió a Kanoshi durante años, creando un gran alboroto que solo su hijo podía oír. Al final, casi enloquecido por el tormento, Kanoshi obedeció los deseos del fantasma y llevó al asesino ante la justicia. Satisfecho, su padre descansó por fin, y ya no atormentó más a Kanoshi.

Tipos: Interpersonal, Espiritual

Efectos: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

Franqueza (Aire)

—Tenéis un aspecto terrible, mi señor.

Tipos: Interpersonal

Efectos: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

- Tienes dificultad para expresar las cosas de manera indirecta, y pasas por alto las insinuaciones y alusiones veladas en las afirmaciones de los demás, a menos que te las señalen directamente.
- Cuando hagas una tirada para crear o interpretar un subtexto (como por ejemplo una tirada de Diseño (Aire) para seleccionar un vestuario que transmita el mensaje sutil apropiado a tu destinatario, o una tirada de Sentimiento (Aire) para interpretar los sentimientos no expresados de alguien), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ○ o ⟲ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.

Lagunas mentales (Vacío)

Se dan casos de samuráis que han sufrido un golpe mortal de necesidad en la cabeza, pero se han recuperado y la experiencia los ha cambiado. Algunos muestran todo tipo de comportamientos extraños, como el olvido de viejas habilidades o conocidos, o cambios drásticos en los gustos y la percepción. Otros se pierden a sí mismos, sufriendo lagunas en su memoria donde la parte de su ser que han perdido toma control de sus cuerpos.

En contadas ocasiones, el culpable es un espíritu maligno que se ha introducido por una herida o a consecuencia de la Mancha de las Tierras Sombrías. Sea como fuere, no hay que bajar la guardia.

— Medicina, de Agasha Shio

Tipos: Mental, Cicatriz

Efectos: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

- A discreción del DJ, a veces pierdes la capacidad de concentrarte o de pensar de forma consciente. Tu cuerpo continúa actuando durante este tiempo de acuerdo con tus instintos generales, y no emprende acciones que no realizarías de forma consciente, pero no guardas recuerdos coherentes de ese tiempo. A discreción del DJ, después de sufrir un episodio que dure más que unos pocos momentos ganas un punto de Vacío.
- Cuando hagas una tirada para la que debes recordar todo lo que pasó durante el período de una laguna mental (como por ejemplo una tirada de Meditación (Vacío) para entender tus decisiones pasadas, o una tirada de Sentimiento (Vacío) para deducir lo que le pudiste haber dicho a alguien basándote en sus reacciones hacia ti), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ◯ o ◯ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.

Maldición de Benten (Aire)

Uno de los relatos más populares de los rakugoka, los narradores profesionales de Rokugán, es el del Artista sin Arte. Es un relato cómico que narra la historia de un artista de la corte desprovisto del menor atisbo de talento y cuyo comportamiento era tan desagradable que nadie podría llegar a amarlo. La forma en que se relata la historia varía de una actuación a otra, y en cada una los rakugoka cuentan las desventuras del artista de una manera única y escandalosa, adaptada a los gustos de su público específico.

Tipos: Interpersonal, Espiritual

Efectos: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

- Tus iniciativas románticas siempre se ven frenadas por las circunstancias, y tus intentos de atraer la atención romántica de otras personas suelen ser malinterpretados.
- Cuando hagas una tirada para expresar tu admiración hacia alguien (como por ejemplo una tirada de Estética (Aire) para elegir un poema adecuado que leer para expresar tus sentimientos o una tirada de Cortesía (Aire) para decirle a alguien lo que sientes sin excederte de lo apropiado), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ◯ o ◯ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.

Maldición de Bishamon (Agua)

Un samurái directo es una espada bien afilada, valorada por su pureza de propósito y por su fiabilidad cuando es requerida. Pero un samurái embotado es como una hoja sin filo: nadie lo valora y nunca se le requiere; es un simple recordatorio de su antigua utilidad.

— Liderazgo, de Akodo

Tipos: Física, Espiritual

Efectos: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

- Te resulta muy difícil levantar objetos pesados, y te lleva el doble de tiempo que a otros recuperar tu energía después de un trabajo duro.
- Cuando hagas una tirada que dependa de una recuperación rápida (como por ejemplo una tirada de Aptitud física (Agua) para recuperarse del agotamiento o del estado Herida grave, o una tirada de Artes marciales [Combate sin armas] (Agua) para entrenar durante un largo período de tiempo), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ◯ o ◯ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.

Maldición de Daikoku (Agua)

Daidoji Shingen dejó que Hiramichi Anjiro se apoyase un poco más en él mientras se abrían paso por las estrechas callejuelas de vuelta a los muelles donde estaba atracado su barco. El primer oficial estaba borracho, y aunque el capitán normalmente le habría dejado dormir la mona, Shingen pensó que quizás era mejor ponerse en marcha. Nadie en el garito podría pensar que a alguno de los dos les quedase dinero, pero nunca estaba de más tener cuidado.

—Todavía no puedo creerlo, Anjiro-kun. Nunca había visto a nadie perder así antes. ¿Te das cuenta de las probabilidades de tu última tirada? Sólo tenías literalmente una forma de perder, pero la encontraste. Eres un verdadero oráculo de la desgracia.

Anjiro se limitó a suspirar.

Tipos: Interpersonal

Efectos: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

- La situación se pone en tu contra siempre que haces apuestas o especulas acerca del valor de bienes, incluso si recibes ganancias a corto plazo, de tal manera que siempre terminas tan pobre como cuando empezaste, o más.
- Cuando hagas una tirada para adquirir o conservar riqueza (como por ejemplo una tirada de Comercio (Agua) para regatear por un buen precio en un artículo o una tirada de Actividad criminal (Agua) para encontrar alguien al que venderle artículos robados), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ○ o ⟲ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.

Maldición de Ebisu (Tierra)

—¿Y la cosecha? —Doji Kiseki ocultó su preocupación tras un abanico.

El granjero, ya postrado ante su señor, apretó la frente contra el suelo. —La mayor parte del arroz se arruinó antes de la cosecha, mi señor. Y hemos descubierto que las fanegas que ya habían sido trasladadas al almacén también han sucumbido a algún tipo de plaga de podredumbre.

—¿No se puede salvar nada? —la voz de Kiseki era apenas un susurro.

—Lo estamos intentando, mi señor.

Tipos: Física, Espiritual

Efectos: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

- Los personajes de estatus inferior desconfían automáticamente de ti, al considerarte como un señor distante que posiblemente no entienda las cuestiones del trabajo práctico ni sus dificultades cotidianas (independientemente de que esto sea una opinión justa o no).
- Cuando hagas una tirada para interactuar con trabajadores o participar en su trabajo (como por ejemplo una tirada de Comercio (Tierra) para producir artículos en masa o una tirada de Trabajo manual (Tierra) para cavar una zanja), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ○ o ⟲ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.

Maldición de Fukurokujin (Fuego)

Estudiar es como navegar contra la corriente; una barca debe seguir avanzando para evitar ser arrastrada río abajo. Pero los que no disponen de una barca deben ir adonde la corriente los lleve; no todos están hechos para ser marineros.

— Analectas de Nabeshima

Tipos: Mental, Espiritual

Efectos: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

- Tardas el doble de tiempo que otros personajes en asimilar un campo de estudio académico.
- Cuando hagas una tirada para determinar cómo hacer algo en un campo de estudio (como por ejemplo una tirada de Medicina (Fuego) para adivinar cómo tratar una enfermedad desconocida basándote en sus síntomas, o una tirada de Supervivencia (Fuego) para adivinar las cualidades de una criatura desconocida basándote en su fisiología), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ○ o ⟲ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.

Maldición de Jurōjin (Vacío)

Habíamos ganado la batalla; capturamos el castillo. Encontré a Kitsu Tsuyoshi sentado en un tronco de árbol en el patio. algunos fuegos ardían aquí y allá, y los cuerpos de los bandidos que habían ocupado el castillo yacían destrozados y ensangrentados a nuestro alrededor, junto con un buen número de nuestros bushi.

—Cargasteis solo contra la puerta —dije yo—. Os abristeis paso hasta el interior y nos proporcionasteis acceso a los demás. Ha sido el acto más valeroso que he presenciado en mi vida, Tsuyoshi-san.

El samurái levantó la cabeza para mirarme cansado. —No se trata de valentía, Kodaga-san —dijo encogiéndose un poco de hombros—. Siempre he sabido que moriré joven. ¿Para qué resistirse?

Tipos: Física, Espiritual

Efectos: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

- El veneno y las enfermedades parecen afectarte con mayor facilidad de lo normal, y tardas el doble del tiempo normal en recuperarte de las heridas y enfermedades.
- Cuando hagas una tirada para sustentarte (como por ejemplo una tirada de Aptitud física (Vacío) para resistir un impacto crítico o una tirada de Supervivencia (Vacío) para vivir en armonía con el medio natural), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ○ o ⟲ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.

Maldición de Kisshōten (Agua)

Los niños no son sino un reflejo de sus padres.

— El Tao de Shinsei

Tipos: Física, Espiritual

Efectos: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

- Los niños sienten antipatía hacia ti de forma instintiva y se muestran reacios a cumplir tus demandas. Tus propios hijos (en caso de tenerlos) son desafortunados en materia de salud, belleza y felicidad.
- Cuando hagas una tirada para la que necesites comunicarte con niños (como por ejemplo una tirada de Mando (Agua) para darles órdenes o una tirada de Interpretación (Agua) para entretenerlos), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ○ o ⟲ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.

Mancha de las Tierras Sombrías (Agua)

Hoy mataron a un hombre que pretendía cruzar la Muralla. O al menos parecía ser un hombre. Cuando nuestros soldados acabaron con él, su sangre era corrupción pura que fluyó como veneno escapándose de su cuerpo, y aquellos a los que tocó se sintieron extrañamente afectados. Ahora cinco guardias han caído gravemente enfermos, y nuestros monjes los atienden lo mejor que pueden.

— El Diario Obsidiana

Tipos: Maldición, Física, Espiritual

Efectos: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

- Eres un ser Manchado. Cuando tu sangre se derrama (como por ejemplo después de que sufras el estado Hemorragia), propaga una ponzoña inmunda. Cualquiera que la toque sufre el estado Afligido.
- Cuando hagas una tirada para curar a otras personas o manipular alimentos (como por ejemplo una tirada de Medicina (Agua) para preparar tratamientos para una enfermedad o una tirada de Supervivencia (Agua) para buscar comida), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ○ o ⟲ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.

Mancha de las Tierras Sombrías (Aire)

El Diario Obsidiana es un texto secreto, escrito hace cientos de años por Kuni Shunsuke, un samurái del Clan del Cangrejo que hizo viajes prohibidos a las Tierras Sombrías y escribió sobre lo que vio allí.

Al final de su diario, escribió: "Incluso ahora, sé que los dedos de la sombra se han extendido demasiado en mi interior, porque, aunque estoy rodeado de familia y clan, no siento ningún parentesco. Me parecen distantes, como si los viera a través de un cristal. Me pregunto cuánto queda de mí mismo".

Esa fue la última entrada del Diario Obsidiana. Kuni Shunsuke cometió seppuku para silenciar la llamada de las Tierras Sombrías.

Tipos: Maldición, Interpersonal, Espiritual

Efectos: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

- Eres un ser Manchado. Tienes problemas para simpatizar con otros seres humanos, pero puedes entender fácilmente las emociones de los seres corruptos.
- Cuando hagas una tirada para mostrar compasión por otros seres humanos (como por ejemplo una tirada de Composición (Aire) para editar una obra para un mayor refinamiento emocional o una tirada de Cortesía (Aire) para decir algo difícil sin dañar los sentimientos del interlocutor), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ○ o ⟲ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.

Mancha de las Tierras Sombrías (Fuego)

Sakori está muerta para nosotros. Durante nuestras recientes excursiones se fue obsesionando cada vez más con la idea de usar el poder del enemigo contra él. Estudió cada fragmento de información que adquirimos y lo siguió por caminos cada vez más siniestros.

Esta mañana me informaron de que se había marchado. No se la encuentra en ninguna parte del castillo, y nadie a lo largo de la Muralla la ha visto. No durmió en su cama. Solo puedo asumir que está ahí fuera, en las Tierras Sombrías, alejándose de quién fue con cada paso que da.

— El Diario Obsidiana

PÉRDIDA DE TU HUMANIDAD

Un personaje con una o más desventajas de Mancha de las Tierras Sombrías es un ser Manchado, y se ve afectado por cualquier efecto que especifique a los seres Manchados.

Un personaje con tres o más desventajas de Mancha de las Tierras Sombrías se ha alejado aún más de su humanidad. Además de lo anterior será un ser Ultramundano, y se ve afectado por cualquier efecto que especifique a los seres Ultramundanos.

Un personaje con cinco desventajas de Mancha de las Tierras Sombrías ha sucumbido por completo al poder de Fu Leng. En la mayoría de partidas esto significará que ya no es un personaje apropiado para un jugador, aunque, por supuesto, el DJ tiene la decisión final a la hora de determinar si ese personaje es adecuado para su historia.

PERSONAJES MANCHADOS EN ROKUGÁN

La influencia corruptora de Fu Leng no se entiende del todo en Rokugán. Algunos creen que proviene de una fe insuficiente, mientras que otros la tratan como una enfermedad corporal.

Lejos de la Muralla Kaiu, muchos creen que es el punto final a la capacidad de un samurái para servir. En tierras Grulla, el conocimiento generalizado de que un personaje ha contraído la Mancha puede resultar desastroso para sus aspiraciones sociales y políticas.

En tierras Cangrejo, es simplemente un hecho de la vida de muchos de los guerreros que se enfrentan a los monstruos más allá de la muralla. La familia Kuni elabora y distribuye té de pétalos de jade para los afectados, un remedio especial que puede ralentizar los efectos de la corrupción.

Algunos Unicornio, que han visto dolencias extrañas de todo el mundo, han llegado incluso a estudiar la Mancha como si fuera una enfermedad, con el fin de poder conquistarla algún día, aunque estos eruditos todavía no han hecho muchos progresos.

Tipos: Maldición, Mental, Espiritual

Efectos: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

- Eres un ser Manchado. Puedes identificar a criaturas y fuerzas de las Tierras Sombrías, sabes cómo utilizarlas con fines destructivos y te sientes atraído inexorablemente hacia esos poderes prohibidos.
- Cuando hagas una tirada para predecir posibles resultados negativos de tus acciones (como por ejemplo una tirada de Gobierno (Fuego) para extrapolar si tus acciones pueden provocar una gran destrucción, o una tirada de Teología (Fuego) para saber si es probable que los poderes con los que experimentas te acaben destruyendo), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ◯ o ⟲ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.

Mancha de las Tierras Sombrías (Tierra)

El espadachín sangró por dos docenas de cortes, cada uno de los cuales habría derribado a cualquier samurái. Por fin, una última lanza de nuestros bushi se hundió en su pecho, y murió.

Murió, lo juro. Estoy seguro de ello. Sin embargo, apenas si puedo escribir lo que presenciamos a continuación, cuando su cadáver se irguió grotescamente para enfrentarse a nosotros de nuevo. Sólo pudimos acabar con él usando una antorcha.

— El Diario Obsidiana

Tipos: Maldición, Física, Espiritual

Efectos: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

- Eres un ser Manchado. Tu capacidad de sentir sensaciones físicas disminuye significativamente, y cuando mueres, tu cuerpo se alza como un plebeyo zombi (consulta la página 320), que busca cumplir tu último objetivo con una dedicación animal antes de volverse en contra de cualquier otra persona cercana.
- Cuando hagas una tirada que dependa de la sensibilidad física (como por ejemplo una tirada de Diseño (Tierra) para reparar un objeto dañado o una tirada de Artes marciales [Combate sin armas] (Tierra) para enfrentarse a un enemigo), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ◯ o ⟲ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.

Mancha de las Tierras Sombrías (Vacío)

—Enviamos una patrulla ayer. Solo regresó Akihiro. Afirma que sus compañeros fueron sucumbiendo uno por uno a una serie de contratiempos. A Ome le mordió una serpiente. Yayoi se cayó por un precipicio. Kanbei se hundió en arenas movedizas. Es como si el destino los hubiese abandonado a todos, excepto a Akihiro.

—Habrá que vigilarlo más de cerca.

— El Diario Obsidiana

Tipos: Maldición, Espiritual

Efectos: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

- Eres un ser Manchado. Cada vez que gastas tu último punto de vacío, alguien cerca de ti sufre una desgracia, ya que los hilos del destino se deshilachan.
- Cuando hagas una tirada para discernir tu futuro (como por ejemplo una tirada de Gobierno (Vacío) para determinar si una línea de actuación puede terminar en tragedia o una tirada de Navegación (Vacío) para detectar con antelación la llegada de una tormenta), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ◯ o ⟲ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.

Manco (Fuego)

—¡Date la vuelta y enfréntate a mí, perro! —Takeda se envaró y se dio la vuelta. Akodo Shinpei se dirigió hacia él a través del fuego.

—¿De vuelta otra vez, pequeño León? —se mofó el rōnin—. La última vez que cruzamos espadas me quedé tu brazo. ¿Tan ansioso estás por perder el otro?

—Perdí un brazo, pero al menos aún tengo mi honor —gruñó Shinpei. Desenvainó su espada. Resplandecía a la luz del fuego—. Muere ante mi espada, perro, y si lo haces con valentía, tal vez puedas recuperar algo del tuyo.

Tipos: Física, Cicatriz

Efectos: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

- Sólo tienes una mano o un brazo utilizable. No puedes empuñar armas en un agarre a dos manos ni sostener nada en la mano que te falta. Si sólo te falta la mano, puedes atarte objetos al brazo para usarlos.
- Cuando hagas una tirada para la que tener dos manos sea muy importante (como por ejemplo una tirada de Artes marciales [Combate sin armas] (Fuego) para apresar a un enemigo y obligarle a rendirse o una tirada de Supervivencia (Fuego) para saltar al lomo de un caballo al galope), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ◯ o ⟲ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.

Momoku (Vacío)

Los Fantasmas Hambrientos, una obra de sombras chinescas muy popular que se representa durante la temporada de cosecha del otoño, presenta a un anciano que vive en una casa embrujada, pero que no puede ver a los fantasmas que lo rodean. Los fantasmas se comen continuamente su comida y asustan a sus invitados, pero el anciano sigue sin darse cuenta.

Algunos titiriteros han infringido la ley al representar esta obra, haciendo que el anciano se parezca un poco demasiado al señor local, y que los fantasmas se asemejen a los problemas que plagan la región, problemas que el señor parece incapaz de ver.

Tipos: Espiritual

Efectos: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

- No eres capaz de detectar presencias sobrenaturales, ni siquiera cuando resultan evidentes para todos los demás, y te mantienes felizmente inconsciente de las perturbaciones de la realidad que crean tales entidades y fenómenos. Puedes discernir los efectos que tienen en el mundo físico, pero sólo cuando son bastante obvios.
- Cuando hagas una tirada para comprender o apelar a poderes sobrenaturales (como por ejemplo una tirada de Pasatiempos (Vacío) para poner tu fe en el poder del universo o una tirada de Teología (Vacío) para invocar la energía cósmica que te rodea), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ◯ o ⟲ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.

Mudo (Aire)

Los monjes silenciosos de la provincia de Kaitō hacen votos de silencio al entrar en el monasterio. Se dedican a la contemplación muda del Tao y de los misterios de los elementos.

Tipos: Interpersonal, Física o Mental, Cicatriz

Efecto: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

- Eres física o psicológicamente incapaz de generar palabras inteligibles. Sigues pudiendo comunicarte mediante señas, gestos y miradas significativas.
- Cuando hagas una tirada para la que sea necesario que los demás entiendan matices en lo que comunicas (como por ejemplo una tirada de Mando (Aire) para transmitir información con matices a otras personas o una tirada de Interpretación (Aire) para hacerte pasar por alguien de forma convincente), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ◯ o ⟲ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.

Nombre, cultura o apariencia gaijin (Fuego)

El cortesano Grulla se inclinó profundamente con una sonrisa tenue y poco sincera en el rostro. —Traigo mil deseos para un futuro glorioso de parte del Clan de la Grulla a la gran Shinjo Aru....Arutan...

—Altansarnai —le corrigió la Campeona Unicornio.

El cortesano se inclinó aún más. —Mis disculpas, Shinjo-sama. Un....bonito nombre, pero uno que me resulta complicado pronunciar.

—Es de la lengua ujik. Significa "rosa dorada" —Altansarnai hizo un gesto al cortesano para que se acercase a donde estaba sentada. Aún somos extranjeros para ellos, pensó, y nunca dejarán que lo olvidemos.

Tipos: Interpersonal (Nombre), Mental e Interpersonal (Cultura) o Física (Apariencia)

Efectos: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

- Los individuos con un estatus igual o superior tienden a suponer que eres inculto en el mejor de los casos y un bárbaro en el peor, mientras que los de un estatus inferior te responden con miedo.
- Cuando hagas una tirada para inspirar a otras personas que no compartan tu cultura o procedencia (como por ejemplo una tirada de Mando (Fuego) para alentar a las tropas o una tirada de Comercio (Fuego) para crear un producto que la gente desee), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ◯ o ⟲ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.

Vivir con la mancha

Dentro de tierras Cangrejo, la Mancha es tristemente común. Los Kuni mantienen un gran libro de registro con todos los nombres de los Manchados. Un personaje que se dirija a los Kuni para informar de que sufre de la Mancha deberá perder Estatus hasta que su valor sea de 20, pero puede continuar sirviendo al Clan del Cangrejo.

Fuera de las tierras Cangrejo es muy raro contraer la Mancha, y no hay criterios sobre cómo tratarla. Algunos señores podrían enviar a su siervo Manchado con los Kuni, mientras que otros podrían acabar con él o encubrir toda la cuestión.

Recuerdos perdidos (Vacío)

Utsuro se inclinó mientras aceptaba el cuenco, luego se sentó, y comió con entusiasmo. La simple comida que ella le traía parecía hacerle muy feliz. —Comes como si nunca hubieras comido bolas de arroz —dijo riendo.

—No lo recuerdo —dijo Utsuro—. ¡Quizás no lo haya hecho!

—Te traeré otra cosa mañana —dijo ella, lista para irse.

—Yue —dijo Utsuro—. Mis recuerdos volverán algún día.

—Estoy segura de que lo harán —dijo ella. Utsuro se inclinó de nuevo, y ella volvió a su casa, se subió a la mesa y bajó la cesta oculta en las vigas del tejado. Miró fijamente la túnica que Utsuro llevaba puesta cuando le encontró, con su mon de crisantemo—. Pero espero que no demasiado pronto.

Tipos: Mental, Cicatriz

Efectos: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

- Hay un período de tu vida que no puedes recordar en absoluto. Cuanto menos importante sea este periodo para tu identidad, más largo debería ser (por ejemplo, un único día perdido puede ser suficiente si el personaje cometió un acto terrible durante ese tiempo y se esfuerza por entender cómo o por qué, mientras que una década completa de recuerdos perdidos puede ser insuficiente si no son de especial importancia para su identidad). El jugador y el DJ deberían ponerse de acuerdo para determinar la cantidad y la importancia de los recuerdos perdidos. Las habilidades y capacidades adquiridas durante el tiempo perdido se conservan en su mayor parte, aunque el personaje no recuerde el acto de desarrollarlas.
- Cuando hagas una tirada para la que debas recordar información que aprendiste durante el período de pérdida de memoria (como por ejemplo una tirada de Cultura (Vacío) para intuir cómo comportarte en una situación particular similar o relacionada con una que te encontraste durante ese tiempo o una tirada de Meditación (Vacío) para entender tus decisiones pasadas), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ◯ o ⟲ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.

Rumores de crueldad (Tierra)

—¡La Paz Unicornio ha sido devuelta a estas tierras! —la voz del comandante resonó desde el interior de su máscara dorada. De pie sobre sus estribos, era tan alto como las casas con techo de paja que lo rodeaban. Los campesinos del pueblo cayeron de rodillas.

—¡Por favor, Moto-sama! —le suplicó el jefe de la aldea—. ¡No dejéis caer vuestra terrible ira sobre nosotros! No somos más que heimin; no queríamos ofrecer auxilio a los León, pero no teníamos elección.

Juro volvió a sentarse en la silla de montar mientras apretaba la mandíbula bajo su máscara. No importa lo mucho que lo intente, pensó; sólo ven al terrible señor de la guerra.

Tipos: Interpersonal, Infamia

Efectos: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

- Eres muy conocido, pero no por las razones adecuadas. Los personajes que no te conocen personalmente siempre asumen que actuarás de forma despiadada y destructiva, y actúan en consecuencia.
- Cuando hagas una tirada para intentar calmar a los demás (como por ejemplo una tirada de Cortesía (Tierra) para convencer a alguien de que coopere contigo o una tirada de Mando (Tierra) para conseguir que alguien acepte tu autoridad con calma), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ◯ o ⟲ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.

Rumores de fracaso (Fuego)

Algunos dicen que el fracaso es la verdadera muerte de un samurái, pero yo he vivido muchos años y no creo que sea así. El fracaso es una enredadera difícil de arrancar de la mente de los demás una vez que ha brotado, cierto. Pero lo que es más vital es arrancarla de raíz de tu propia mente. De esta manera, un samurái deja de lado el fracaso y así conquista el arrepentimiento. Sólo entonces podrán florecer las semillas del éxito.

Tipos: Interpersonal, Infamia

Efectos: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

- Eres muy conocido, pero no por las razones adecuadas. Los personajes que no te conocen personalmente siempre asumen que eres incompetente, y no te confían tareas de importancia.
- Cuando hagas una tirada para conseguir que otros sigan tu liderazgo (como por ejemplo una tirada de Mando (Fuego) para liderar una carga o una tirada de Interpretación (Fuego) para inspirar a otros), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ◯ o ⟲ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.

Rumores de perdición (Vacío)

Huérfana a los seis años, Doji Hatsuhina se crio con su tío soltero, que a su vez murió cuando la niña tenía doce años. Al terminar sus estudios en las academias de Shizuka Toshi, Hatsuhina se prometió en matrimonio con Seppun Hakemoto, un capitán de la Guardia Imperial, que murió a finales de ese año. Volvió a estar prometida, esta vez con un joven Bayushi hijo del Campeón Escorpión, que fue asesinado como parte de la a menudo letal política de su clan.

No se comprometió por tercera vez.

Tipos: Interpersonal, Infamia

Efectos: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

- Eres muy conocido, pero no por las razones adecuadas. Los personajes que no te conocen personalmente siempre asumen que aquellos que te rodean perecerán o tendrán un final aciago, mientras que tú sobrevives para propagar tu mala fortuna.
- Cuando hagas una tirada para despejar las falsas ideas preconcebidas de alguien (como por ejemplo una tirada de Cortesía (Vacío) para conseguir que alguien se cuestione su decisión o una tirada de Mando (Vacío) para conseguir que alguien vea la insensatez de su posición), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ◯ o ◯ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.

Rumores de pobreza (Agua)

Cierto samurái del Clan del Fénix avergonzó tanto a su madre que esta le hizo saber que ya no pagaría sus deudas de juego, ni apoyaría su disoluto estilo de vida en Otosan Uchi. El samurái pasó por momentos difíciles, y se vio forzado a contraer matrimonio con un miembro de una familia de mercaderes para reponer sus arcas. El samurái, ahora rebosante de koku, siguió viendo cómo los que se encontraban con él decían detrás de sus abanicos: "Oh, ahí va Bolsa Vacía-san, el samurái pobre", por lo que, a pesar de sus nuevas riquezas, no logró recobrar su honor.

— Un rumor contado dos veces,
de Otomo no Hoji (auténtica identidad desconocida)

Tipos: Interpersonal, Infamia

Efectos: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

- Eres muy conocido, pero no por las razones adecuadas. Los personajes que no te conocen personalmente siempre asumen que no tienes solvencia financiera y que no podrás reunir recursos con rapidez.
- Cuando hagas una tirada para adquirir artículos rápidamente o hacer tratos comerciales (como por ejemplo una tirada de Mando (Agua) para ganarte a las tropas bajo tu mando con promesas de recompensas o una tirada de Mando (Agua) para conseguir un gran suministro de una mercancía o servicio), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ◯ o ◯ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.

Rumores de traición (Aire)

Bayushi Kyo gruñó. —¿Vamos a hacer esto de nuevo? ¿Ahora?

Kuni Mamoru se mantuvo firme mientras daba los últimos retoques a la barrera de contención. —Habéis estado actuando de forma sospechosa últimamente. Aún más de lo habitual. Las historias sobre vos no hacen justicia a la magnitud de vuestro engaño.

—Supongo que no estaríais dispuesto a creer en mi palabra de que es por el bien común, ¿verdad?

Tipos: Interpersonal, Infamia

Efectos: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

- Eres muy conocido, pero no por las razones adecuadas. Los personajes que no te conocen personalmente siempre asumen que pondrás veneno en su té o les clavarás un cuchillo por la espalda a la primera oportunidad.
- Cuando hagas una tirada para conseguir que otros confíen en ti (como por ejemplo una tirada de Cortesía (Aire) para convencer a alguien de tu sinceridad o una tirada de Actividad criminal (Aire) para robarle a alguien que sea consciente de tu presencia), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ◯ o ◯ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.

Sordera (Aire)

Un golpecito en el hombro atrajo la atención de Masa para que mirase los labios de su comandante. —Masa —dijo Hida Tomonatsu—, necesito enviar un mensaje a los exploradores sobre el terreno, pero no hay forma de que me oigan en medio de todo este ruido. Diles que se retiren.

Masa asintió, se acercó al borde, y agitó la mano hasta que Hiruma Takakage hizo un gesto con la suya como respuesta desde abajo. Entonces, sus manos comenzaron a gesticular a toda prisa frases en lenguaje de signos Hiruma. —Hida-sama dice "retroceder". ¿Hay mucho ruido ahora mismo?

—Mucho —dijo Takakage por signos.

Tipos: Física, Cicatriz

Efectos: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

- Eres incapaz de oír, aunque puedes percibir lo que te rodea mediante otros sentidos.
- Cuando hagas una tirada para la que los indicios auditivos sean muy útiles (como por ejemplo una tirada de Sentimiento (Aire) para discernir si alguien está siendo sincero o una tirada de Cortesía (Aire) para oír la conversación de alguien a lo lejos), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ○ o ⟲ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.

Torpeza (Fuego)

—Oh, cielos. Lo siento muchísimo, señor.

Kitsune Sōren intentó en vano ayudar a limpiar los montones de gambas y fideos en aceite picante del kimono del alarmantemente grande samurái del Clan del Cangrejo, mientras intentaba desesperadamente recordar cómo se llamaba.

—No vi al camarero, y me temo que me levanté en el momento equivocado, y...

El samurái Cangrejo se puso de pie, eclipsando al samurái del Clan del Zorro. Le colgaban fideos del pelo.

—Oh, cielos.

Tipos: Física

Efectos: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

- Adoleces de una imprecisión física a la hora de abordar tareas que requieran una destreza notable (o cualquier tarea física, en realidad). A discreción del DJ, dejarás caer de vez en cuando objetos, arruinarás labores artesanales precisas o resbalarás y caerás sobre la gente.
- Cuando hagas una tirada que requiera habilidades motoras precisas (como por ejemplo una tirada de Aptitud física (Fuego) para saltar por encima de un obstáculo o una tirada de Diseño (Fuego) para crear una joya de gran complejidad), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ○ o ⟲ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.

Tuerto (Agua)

Johei vertió el agua de la tetera y no acertó en la taza, salpicando sobre la mesa. Ayame lo miró por encima de la mesa y su vista se detuvo fugazmente en la cavidad ocular vendada, antes de apartarse.

—No me cuesta nada servirlo —dijo Ayame.

—Os lo agradezco. Pero adaptarse es algo natural para los seres humanos. Aprendí a ser un Grulla cuando me uní a vuestra familia, y también aprenderé a hacer esto —Johei volvió a levantar la tetera y la movió hasta que resonó audiblemente contra la taza. Procedió a servir el té—. No me gusta la idea de tener que hacerlo de nuevo, pero perder el ojo fue un pequeño precio para garantizar nuestro futuro.

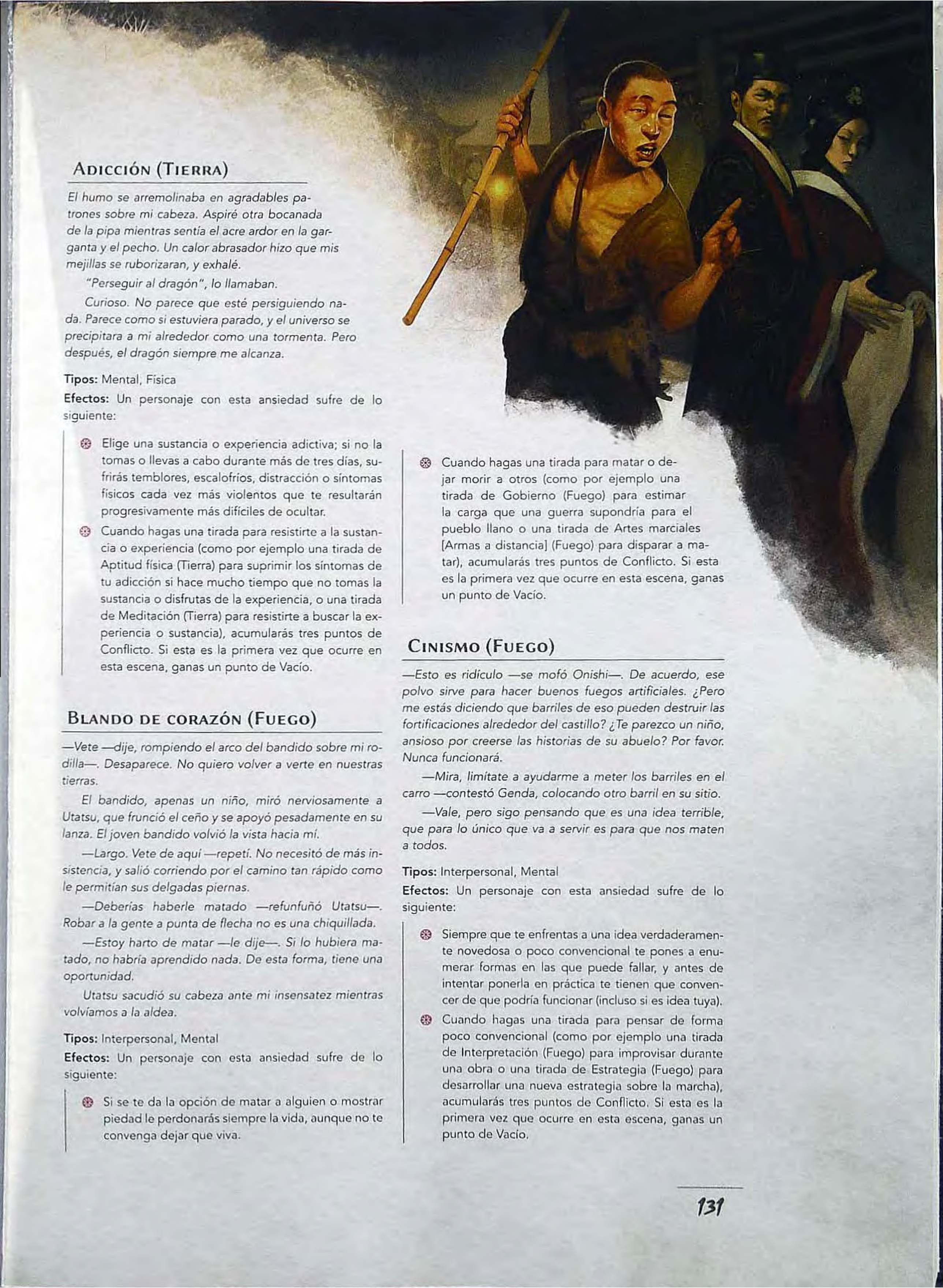
Tipos: Física, Cicatriz

Efectos: Un personaje con esta adversidad sufre de lo siguiente:

- Sólo tienes un ojo. Tu campo de visión es más reducido y tu percepción de la profundidad está algo disminuida.
- Cuando hagas una tirada para la que tu menor capacidad de ver una zona amplia o de determinar la distancia exacta a objetos lejanos pueda causarte dificultades (como por ejemplo una tirada de Estrategia (Agua) para detectar amenazas que se aproximan o una tirada de Artes marciales [Armas a distancia] (Agua) para acertar a un objetivo mientras te mueves), deberás elegir dos dados en los que hayas sacado ○ o ⟲ y tirarlos de nuevo. Después de resolver la tirada, si fallaste ganas un punto de Vacío.

ANSIEDADES ESPECÍFICAS

Aunque las emociones, especialmente las negativas, son algo que los samuráis se esfuerzan por desterrar de sus corazones, todos los seres humanos son proclives a los llamados "tres pecados" del miedo, el deseo y el arrepentimiento cuando se exponen a ciertas personas, lugares, objetos o situaciones. Las emociones negativas y la confusión interna que inspiran estas cosas se representan a efectos de reglas por medio de ansiedades específicas.



Adicción (Tierra)

El humo se arremolinaba en agradables patrones sobre mi cabeza. Aspiré otra bocanada de la pipa mientras sentía el acre ardor en la garganta y el pecho. Un calor abrasador hizo que mis mejillas se ruborizaran, y exhalé.

"Perseguir al dragón", lo llamaban.

Curioso. No parece que esté persiguiendo nada. Parece como si estuviera parado, y el universo se precipitara a mi alrededor como una tormenta. Pero después, el dragón siempre me alcanza.

Tipos: Mental, Física

Efectos: Un personaje con esta ansiedad sufre de lo siguiente:

- Elige una sustancia o experiencia adictiva; si no la tomas o llevas a cabo durante más de tres días, sufrirás temblores, escalofríos, distracción o síntomas físicos cada vez más violentos que te resultarán progresivamente más difíciles de ocultar.
- Cuando hagas una tirada para resistirte a la sustancia o experiencia (como por ejemplo una tirada de Aptitud física (Tierra) para suprimir los síntomas de tu adicción si hace mucho tiempo que no tomas la sustancia o disfrutas de la experiencia, o una tirada de Meditación (Tierra) para resistirte a buscar la experiencia o sustancia), acumularás tres puntos de Conflicto. Si esta es la primera vez que ocurre en esta escena, ganas un punto de Vacío.

Blando de corazón (Fuego)

—Vete —dije, rompiendo el arco del bandido sobre mi rodilla—. Desaparece. No quiero volver a verte en nuestras tierras.

El bandido, apenas un niño, miró nerviosamente a Utatsu, que frunció el ceño y se apoyó pesadamente en su lanza. El joven bandido volvió la vista hacia mí.

—Largo. Vete de aquí —repetí. No necesitó de más insistencia, y salió corriendo por el camino tan rápido como le permitían sus delgadas piernas.

—Deberías haberle matado —refunfuñó Utatsu—. Robar a la gente a punta de flecha no es una chiquillada.

—Estoy harto de matar —le dije—. Si lo hubiera matado, no habría aprendido nada. De esta forma, tiene una oportunidad.

Utatsu sacudió su cabeza ante mi insensatez mientras volvíamos a la aldea.

Tipos: Interpersonal, Mental

Efectos: Un personaje con esta ansiedad sufre de lo siguiente:

- Si se te da la opción de matar a alguien o mostrar piedad le perdonarás siempre la vida, aunque no te convenga dejar que viva.
- Cuando hagas una tirada para matar o dejar morir a otros (como por ejemplo una tirada de Gobierno (Fuego) para estimar la carga que una guerra supondría para el pueblo llano o una tirada de Artes marciales [Armas a distancia] (Fuego) para disparar a matar), acumularás tres puntos de Conflicto. Si esta es la primera vez que ocurre en esta escena, ganas un punto de Vacío.

Cinismo (Fuego)

—Esto es ridículo —se mofó Onishi—. De acuerdo, ese polvo sirve para hacer buenos fuegos artificiales. ¿Pero me estás diciendo que barriles de eso pueden destruir las fortificaciones alrededor del castillo? ¿Te parezco un niño, ansioso por creerse las historias de su abuelo? Por favor. Nunca funcionará.

—Mira, limítate a ayudarme a meter los barriles en el carro —contestó Genda, colocando otro barril en su sitio.

—Vale, pero sigo pensando que es una idea terrible, que para lo único que va a servir es para que nos maten a todos.

Tipos: Interpersonal, Mental

Efectos: Un personaje con esta ansiedad sufre de lo siguiente:

- Siempre que te enfrentas a una idea verdaderamente novedosa o poco convencional te pones a enumerar formas en las que puede fallar, y antes de intentar ponerla en práctica te tienen que convencer de que podría funcionar (incluso si es idea tuya).
- Cuando hagas una tirada para pensar de forma poco convencional (como por ejemplo una tirada de Interpretación (Fuego) para improvisar durante una obra o una tirada de Estrategia (Fuego) para desarrollar una nueva estrategia sobre la marcha), acumularás tres puntos de Conflicto. Si esta es la primera vez que ocurre en esta escena, ganas un punto de Vacío.

FLIRTEAR CON LOS PJ

Los temas románticos o sexuales a veces pueden hacer que la gente se sienta incómoda. Si tu personaje es un seductor irreprimible, deberías asegurarte de que tus compañeros de juego se sienten cómodos antes de interpretar cualquier coqueteo o propuesta romántica entre tu personaje y el de ellos (¡esto también se aplica si eres el DJ!).

Coqueteo irrefrenable (Tierra)

—Así que me colé en la finca hasta los aposentos de la dama y esperé a que los sirvientes se fueran antes de recitar el poema que había ideado en su honor. Imaginad mi vergüenza cuando no fue la voz de la dama Fujiko la que me respondió desde detrás de las cortinas.

Los clientes de la posada estaban pendientes de cada una de mis palabras. Uno de ellos se acercó corriendo y me puso un tazón de vino fresco en la mano.

—¿Qué hicisteis?

—Bueno —les dije, tomando un largo sorbo de vino—, me presenté a la dama que estaba allí.

Tipos: Interpersonal

Efectos: Un personaje con esta ansiedad sufre de lo siguiente:

- Te resulta difícil dejar pasar la oportunidad de coquetear con personas a las que encuentres atractivas, y cuando alguien que te parece atractivo coquetea contigo, no puedes evitar devolver los flirteos. Tu interés resulta obvio para todos los presentes.
- Cuando hagas una tirada para interactuar con (o ignorar a) alguien que te interese sin sobrepasar lo apropiado (como por ejemplo una tirada de Cortesía (Tierra) para entablar una charla intrascendente apropiada o una tirada de Sentimiento (Tierra) para saber cómo actuar con cautela en una situación social), acumularás tres puntos de Conflicto. Si esta es la primera vez que ocurre en esta escena, ganas un punto de Vacío.

Delirios de grandeza (Vacío)

No desconfíes de aquellos con títulos y tierras que se arriesgan; más bien desconfía de aquellos que no tienen nada que perder. Y, sobre todo, ten cuidado con los que dicen que están destinados a la grandeza, porque construirán una escalera hacia el cielo sobre los cadáveres de los que les rodean.

— Analectas de Nabeshima

Tipos: Mental, Interpersonal

Efectos: Un personaje con esta ansiedad sufre de lo siguiente:

- Crees que estás destinado a la grandeza, y nada te disuadirá de centrarte en ese objetivo. Cuando se te presenta la oportunidad de acrecentar tu gloria, te ves impelido a perseguirla.
- Cuando hagas una tirada que requiera hacer frente a tu humilde posición en un universo indiferente (como por ejemplo una tirada de Trabajo manual (Vacío) para ganarte la vida en el campo o una tirada de Meditación (Vacío) para contemplar tu lugar en el cosmos), acumularás tres puntos de Conflicto. Si esta es la primera vez que ocurre en esta escena, ganas un punto de Vacío.

Docilidad (Fuego)

—¿Tienes algo que añadir, Takeshiro? —el abad Kenzo levantó la vista de los pergaminos que estaba transcribiendo hacia el lugar donde el joven iniciado estaba barriendo el suelo.

Takeshiro se concentró en una sección especialmente sucia de la cámara. Intentó responder, pero todo lo que se oyó fue un murmullo estrangulado. Había querido señalar el agua de lluvia que había empezado a gotear desde el desigual tejado y que podría acabar mojando los pergaminos ancestrales, pero no tuvo el valor de hacerlo.

—Hmm —asintió el abad con la cabeza—. Eso pensaba.

Tipos: Interpersonal

Efectos: Un personaje con esta ansiedad sufre de lo siguiente:

- Eres extremadamente tímido y te cuesta mucho defenderte. No puedes interrumpir a las personas de Estatus superior, y te resulta muy difícil imponerte a alguien, incluso a las personas de Estatus inferior.
- Cuando hagas una tirada para destacar u obtener lo que necesitas (como por ejemplo una tirada de Mando (Fuego) para inspirar a las tropas bajo tu mando o una tirada de Gobierno (Fuego) para determinar tus derechos en una cuestión), acumularás tres puntos de Conflicto. Si esta es la primera vez que ocurre en esta escena, ganas un punto de Vacío.

Envidioso (Aire)

La historia de Shiba Shikitora, una cortesana del Clan del Fénix en Otosan Uchi durante el reinado de Hantei XXXI, cuenta que estaba tan indignada con su rival, una poetisa de la corte llamada Kakita Sanuki, que intentaba ser mejor que ella en todo. Si Sanuki presentaba un poema, Shikitora presentaba otro la noche siguiente con el fin de ser la más digna de alabanza. Si Sanuki llevaba un kimono precioso, el que llevara Shikitora debía ser diez veces más bonito.

El corazón de Sanuki acabó destrozado por un mal de amores, y se arrojó del tejado del Palacio Imperial. Todo el mundo se entristeció y habló con admiración de la poetisa que había muerto por amor.

Shiba Shikitora se tiró al día siguiente de un tejado el doble de alto.

Tipos: Física, Mental

Efectos: Un personaje con esta ansiedad sufre de lo siguiente:

- No puedes dejar pasar voluntariamente la oportunidad de aventajar a un rival o de demostrar tu superioridad sobre alguien ante los demás.
- Cuando hagas una tirada para competir con alguien y demostrar tu superioridad (como por ejemplo una tirada de Interpretación (Aire) para convencer a una audiencia de algo antes de que lo haga un rival o una tirada de Herrería (Aire) para perfeccionar un arma antes de obsequiar con ella a tu señor), acumularás tres puntos de Conflicto. Si esta es la primera vez que ocurre en esta escena, ganas un punto de Vacío.

Ferocidad (Aire)

Hida Amoro se lanzó contra el nutrido grupo de bandidos con un grito como el de un animal enfurecido. Eran sanguinarios, pero carecían de entrenamiento y no se esperaban el ataque. Entonces se desató un torbellino de violencia implacable y despiadada. Amoro se movió más rápido de lo que muchos de nosotros podíamos seguir y destrozó literalmente a los bandidos.

Nos quedamos atrás y dejamos que Amoro hiciera su trabajo. Habíamos servido con él el tiempo suficiente como para saber que teníamos que mantenernos apartados cuando empezaba a verlo todo rojo.

Tipos: Física, mental

Efectos: Un personaje con esta ansiedad sufre de lo siguiente:

- Cuando atacas, tienes problemas para controlar tu fuerza, y tiendes a atacar incluso cuando un planteamiento más sutil resultaría más apropiado. Cuando derrotas a un PNJ esbirro siempre lo matas, incluso si sólo buscabas incapacitarlo.
- Cuando hagas una tirada para contenerte de forma intencionada o para aplicar la fuerza de forma sutil (como por ejemplo una tirada de Pasatiempos (Aire) para manipular a tu oponente o una tirada de Artes marciales (Aire) para dar un golpe preciso), acumularás tres puntos de Conflicto. Si esta es la primera vez que ocurre en esta escena, ganas un punto de Vacío.

Fobia (Agua)

Se dice que el señor Shosuro Kosugi sentía terror por los cuervos negros, ya que había sufrido una pesadilla recurrente en la que un cuervo negro presagiaba su muerte. Colocó arqueros alrededor de su castillo y en celosías de caza construidas especialmente para ello a lo largo de muchos kilómetros de sus tierras, con órdenes permanentes de disparar a cualquier cuervo negro que vieran. Cuenta la historia que le encontraron muerto en sus aposentos, su cara retorcida en un rictus de terror. En el suelo de la habitación había una única pluma negra.

Tipos: Física, Mental

Efectos: Un personaje con esta ansiedad sufre de lo siguiente:

- Elige algo cotidiano. Le tienes un miedo atroz. No puedes ni decir su nombre. Te resulta imposible ocultar tu miedo en su presencia, e intentas huir si es posible.
- Cuando hagas una tirada para enfrentarte a tu fobia (como por ejemplo una tirada de Cortesía (Agua) para hablar de forma educada sobre el tema o una tirada de Supervivencia (Agua) para identificarlo como algo que te atemoriza), acumularás tres puntos de Conflicto. Si esta es la primera vez que ocurre en esta escena, ganas un punto de Vacío.

Honestidad brutal (Aire)

Una canción popular, aunque obscena, de muchas posadas de Rokugán es la de "El Marido Honesto", la historia de un granjero de corazón firme que nunca decía una mentira. La canción evoluciona a través de varios versos donde su esposa le hace preguntas sobre su peso, el atractivo de su hermana y otras situaciones cada vez más arriesgadas (y atrevidas). El estribillo de la canción, "sabes que te amo, querida, pero no puedo decir una mentira", se ha convertido por sí solo en una frase hecha que se usa bromeando cuando a una persona se le hacen preguntas difíciles.

Tipos: Interpersonal

Efectos: Un personaje con esta ansiedad sufre de lo siguiente:

- Sientes un terrible conflicto interior cuando mientes o no corriges una mentira. No puedes hacer afirmaciones que sepas que son falsas, aunque puedes decir cosas técnicamente ciertas que sean implícitamente falsas, si la cortesía o las circunstancias así lo exigen.
- Cuando hagas una tirada para confundir a otra persona (como por ejemplo una tirada de Cortesía (Aire) para empañar falsamente la reputación de alguien o una tirada de Mando (Aire) para manipular a un subalterno), acumularás tres puntos de Conflicto. Si esta es la primera vez que ocurre en esta escena, ganas un punto de Vacío.

Impaciencia (Tierra)

Los historiadores nos hablan de la Batalla de la Llanura del Trueno en el año 1005, cuando el daimyō de la familia Iuchi, en su impaciencia por atacar una aldea Kaiu del Clan del Cangrejo, condujo a su caballería a través de la llanura, considerada sagrada por la Orden de Osano-wo.

La orden, la más marcial de toda la Hermandad de Shinsei, atacó a la caballería Unicornio con armas de asta. Cuando el daimyō Iuchi invocó a las fortunas para que le ayudasen a defenderse, los kami mostraron su desaprobación negándose a responder. La caballería fue derrotada de forma contundente, y se vieron forzados a retroceder a tierras Unicornio.

Tipos: Mental

Efectos: Un personaje con esta ansiedad sufre de lo siguiente:

- Te resulta difícil reprimirte, y cuando te ves forzado a esperar, esto te provoca un malestar palpable. Si se te da la opción entre aprovechar una oportunidad y esperar un momento mejor, te empeñas en aprovechar la oportunidad a pesar de que existan riesgos que pueden mitigarse si actúas más tarde.
- Cuando hagas una tirada para sopesar estratégicamente tus opciones (como por ejemplo una tirada de Gobierno (Tierra) para pensar en una anécdota histórica relacionada con tu situación o una tirada de Estrategia (Tierra) para identificar el momento adecuado para atacar), acumularás tres puntos de Conflicto. Si esta es la primera vez que ocurre en esta escena, ganas un punto de Vacío.

Intolerancia (Agua)

—¡Salvajes! —Matsu Agetoki lanzó su yelmo al otro lado de la tienda en un arranque de frustración—. ¿Se espera de nuestro clan que se mancille casando a uno de nuestros señores más importantes con uno de esos gaijin Unicornio? ¿Cómo se espera que soportemos tal insulto?

Matsu Seijuro sabía que no debía interrumpir a su hermano en un momento así, y sin embargo dijo: —Hacemos lo que se nos ordena. El Emperador desea este matrimonio.

—¿De verdad? —Agetoki se giró para enfrentarse a Seijuro—. Entonces me pregunto si su objetivo no es debilitarnos por medio de una infección.

Tipos: Interpersonal

Efectos: Un personaje con esta ansiedad sufre de lo siguiente:

- Te carcome un odio especial hacia un grupo de personas (o incluso seres sobrenaturales), y se te nubla el juicio al enfrentarte a los miembros o representantes de este grupo. Elige un grupo de personas o seres sobrenaturales para que sean tus enemigos odiados. Tu enemistad resulta evidente cuando estás en su presencia, o incluso cuando se les menciona.
- Cuando hagas una tirada para interactuar con un miembro del grupo elegido (como por ejemplo una tirada de Comercio (Agua) para negociar con alguien de una familia que antaño perjudicó a los tuyos o una tirada de Composición (Agua) para traducir del idioma de un grupo de extranjeros que te disgusta a causa de la batalla que libraste en su contra), acumularás tres puntos de Conflicto. Si esta es la primera vez que ocurre en esta escena, ganas un punto de Vacío.

Materialismo (Vacío)

Toda lujuria es aflicción, y nace de un apego demasiado grande a este mundo, incluso cuando la sombra sigue a la forma. Nos aferramos a ella como monos que intentan agarrar el reflejo de la luna en la superficie del agua.

— El Tao de Shinsei

Tipos: Mental

Efectos: Un personaje con esta ansiedad sufre de lo siguiente:

- Estás obsesionado con las posesiones y objetos físicos, pese a lo que dice el Tao de Shinsei sobre esos lazos materiales terrenales. Eres incapaz de rechazar regalos de rareza 3 o superior.
- Cuando hagas una tirada para entregar un objeto físico o cualquier otra cosa de valor que esté en tu poder (como por ejemplo una tirada de Gobierno (Vacío) para encontrar la manera de sacrificar una posesión para obtener una ventaja política sobre un rival), acumularás tres puntos de Conflicto. Si esta es la primera vez que ocurre en esta escena, ganas un punto de Vacío.

Miedo a la muerte (Tierra)

A ojos de los rokuganeses, existen pocos crímenes peores que la cobardía, que se considera una violación de nada menos que tres principios del código del Bushidō: Yū, Meiyo, y Chūgi. Los narradores de Rokugán tienen a su disposición muchas fábulas para ayudarles a enseñar las lecciones de la cobardía: cuentos de héroes valerosos arrastrados por aliados cobardes, historias en las que la caída de toda una casa noble se debe a un acto de cobardía, y muchas más.

Tipos: Mental, Física

Efectos: Un personaje con esta ansiedad sufre de lo siguiente:

- No puedes elegir morir o sacrificar tu vida de forma voluntaria (ni tampoco decidir cometer seppuku cuando el honor lo exija), y si hay alguna posibilidad de que puedas vivir, siempre deberás optar por ella.
- Cuando hagas una tirada para arriesgar tu vida o aceptar tu mortalidad (como por ejemplo una tirada de Meditación (Tierra) para alcanzar la paz interior antes de una batalla o una tirada de Estrategia (Tierra) para mantener tu posición en una situación muy adversa), acumularás tres puntos de Conflicto. Si esta es la primera vez que ocurre en esta escena, ganas un punto de Vacío.

Paranoia (Agua)

Una persona que ve enemigos en todas partes es incapaz de ver a su peor enemigo, porque ese enemigo está detrás de sus ojos.

— El Tao de Shinsei

Tipos: Física, Mental

Efectos: Un personaje con esta ansiedad sufre de lo siguiente:

- Ves asesinos en cada sombra y tras cada sonrisa un rival que busca tu perdición. Este miedo hace que te resulte muy difícil confiar en los demás y puede impedirte descubrir las amenazas reales. No puedes relajarte a menos que hayas confirmado cualquier información vital por ti mismo (como por ejemplo tu seguridad actual).
- Cuando hagas una tirada para identificar peligros a tu alrededor (como por ejemplo una tirada de Gobierno (Agua) para averiguar las tendencias políticas en una corte o una tirada de Sentimiento (Agua) para detectar si las intenciones de alguien hacia ti son hostiles), acumularás tres puntos de Conflicto. Si esta es la primera vez que ocurre en esta escena, ganas un punto de Vacío.

Perfeccionista (Agua)

Un cuadro se exhibe en el Palacio Imperial de Otosan Uchi, en una sala dedicada exclusivamente a este fin. No se trata de una pantalla montada, sino de un simple trozo de papel, pegado a un trozo de madera. Representa la niebla matutina que sale de la Bahía del Sol Dorado, cuando los pescadores salen a pescar. Es una obra de arte sublime, aunque inacabada... y es también la pintura más valiosa de todo Rokugán.

Es la única obra que existe del maestro Jun, la pintura en la que estaba trabajando cuando murió. No existe ninguna otra pintura de Jun, porque tan pronto como terminaba una, veía alguna imperfección o defecto en la obra y la quemaba.

Tipos: Física, Mental

Efectos: Un personaje con esta ansiedad sufre de lo siguiente:

- Nada que no sea absolutamente perfecto en tu trabajo te resulta aceptable, y eres conocido por crear obras de gran belleza que luego dejas de lado por algún supuesto defecto. No puedes evitar tratar de mejorar cualquier trabajo en el que detectes un defecto, incluso si esto significa informar a alguien de Estatus superior de algún error que haya cometido.
- Cuando hagas una tirada en la que debas interactuar con una obra imperfecta o inacabada (como por ejemplo una tirada de Estética (Agua) para mejorar una obra de arte existente o una tirada de Composición (Agua) para traducir una obra sin perder ninguno de los matices presentes en el idioma original), acumularás tres puntos de Conflicto. Si esta es la primera vez que ocurre en esta escena, ganas un punto de Vacío.

Secreto oscuro (Vacío)

—Siento que lo hayas visto, Megumi-chan —dijo Kayoko con una voz tan suave como la seda de una telaraña y las manos manchadas con el rojo escarlata de la sangre.

Un grito ahogado enmudeció en la garganta de Megumi, negándose a surgir. Sólo podía mirar con los ojos muy abiertos mientras Kayoko se acercaba.

—El poder requiere sacrificio, mi querida Megumi. Esa pilluela ha dado su vida por un propósito más elevado, y yo la he salvado de toda una vida de sufrimiento. El poder que he ganado nos mantendrá a todos a salvo.

Megumi intentó correr, pero su mente parecía desconectada de su cuerpo. Su pulso se aceleró con el impulso de huir, pero sus piernas no querían obedecerla.

Kayoko se acercó cada vez más. —Por supuesto, no puedo permitir que se lo digas a nadie. Estoy segura de que lo entiendes...

Tipos: Interpersonal

Efectos: Un personaje con esta ansiedad sufre de lo siguiente:

- Tienes un oscuro secreto que si se descubre podría traer la ruina a tu familia y deshonrar a tus ancestros y descendientes por igual. Si los detalles de este secreto se hacen públicos, tu valor de Gloria disminuirá drásticamente, como si la hubieses arriesgado (de 10 a 20 puntos). Dependiendo del secreto, tu valor de Estatus también podría reducirse de forma significativa (de 5 a 10 puntos), igual que si la hubieses arriesgado.
- Cuando hagas una tirada para imponer tu voluntad sobre ti mismo o sobre otros (como por ejemplo una tirada de Mando (Vacío) para ordenar a las tropas que luchen hasta el final o una tirada de Meditación (Vacío) para encontrar la paz interior), acumularás tres puntos de Conflicto. Si esta es la primera vez que ocurre en esta escena, ganas un punto de Vacío.

Superstición (Vacío)

Gran parte de la sabiduría popular gira en torno a la muerte. Los plebeyos evitan el número cuatro porque la pronunciación es similar a una de las palabras con el significado "muerte". Los palillos nunca se deben clavar en un tazón de arroz, ya que esto se parece a colocar un tazón ceremonial sobre el altar en un funeral. Y nunca se debe escribir el nombre de una persona con tinta roja, ya que los nombres de las tumbas siempre están pintados de rojo.

—Tradiciones del Imperio, por Moto Kojiro

Tipos: Mental, Espiritual

Efectos: Un personaje con esta ansiedad sufre de lo siguiente:

- Te inquietas de forma visible cuando te enfrentas a indicios de algo sobrenatural, e intentas abandonar el lugar, apaciguar al ser o fenómeno en cuestión, o adquirir algún tipo de protección sobrenatural.
- Cuando hagas una tirada para interactuar con un ser o fenómeno sobrenatural o descubrir información sobre ello (como por ejemplo una tirada de Meditación (Vacío) para percibir la presencia de un ser sobrenatural, o una tirada de Teología (Vacío) para conocer los designios o deseos de un ser sobrenatural), acumularás tres puntos de Conflicto. Si esta es la primera vez que ocurre en esta escena, ganas un punto de Vacío.

Trauma de combate (Fuego)

Mil cortes en mí,
y mil que he infligido
mis sueños cruzan
cual pincel escarlata
pintando un cuadro
que el papel aborrece.
¡Ah, oídos viejos!
¿Pues acaso no oigo
cantar de aceros
y clamores de guerra
apagados ya
pero siempre presentes?

Tipos: Mental, Física

Efectos: Un personaje con esta ansiedad sufre de lo siguiente:

- Al comienzo de un duelo, escaramuza o batalla a gran escala te empiezan a temblar las manos, tu cuerpo se tensa e incluso puede que tu mente se colapse. Puedes actuar normalmente, pero tu estado de inquietud resulta evidente, y es posible que otros intenten aprovecharlo.
- Cuando hagas una tirada relacionada con el combate (como por ejemplo una tirada de Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo] (Fuego) para golpear a un enemigo o una tirada de Estrategia (Fuego) para calcular la iniciativa), sufrirás tres puntos de Conflicto (aunque tu DJ puede optar por no hacerte acumular Conflicto después de que lo hayas sufrido unos cuantos asaltos y superes temáticamente tu trauma). Si esta es la primera vez que ocurre en esta escena, ganas un punto de Vacío.

CUANDO APLICAR VENTAJAS Y DESVENTAJAS A LAS TIRADAS

Básicamente, hay dos extremos a la hora de que el DJ utilice las ventajas y desventajas, y ninguno de ellos es intrínsecamente correcto o incorrecto. El DJ deberá plantearse cuál es el método preferido de su grupo (flexibilidad creativa o velocidad de juego) para decidir si elige uno de los extremos o utiliza elementos de ambos modelos.

- **Aplicación creativa:** Las ventajas y desventajas se aplican siempre que tenga sentido que se apliquen o cuando puedan crear una situación narrativa interesante; los ejemplos indicados son sólo ejemplos, y no deben considerarse como una lista completa. Si a un jugador se le ocurre una buena razón por la que se deberían aplicar, el DJ debería permitirlo. Del mismo modo, si el DJ cree que se debe aplicar una ventaja o desventaja y aporta una buena razón, el jugador debería aceptarla sin protestar. Este estilo de juego proporciona al DJ y a los jugadores mucho espacio para aplicar el sentido común. En este estilo de juego, las cosas funcionan mejor si el DJ y los jugadores están dispuestos a aceptarlo y tirar dados después de una breve discusión. Este es el estilo de juego que se da por supuesto en el resto del libro, pero algunos grupos pueden considerarlo demasiado controvertido en partida, ya que requiere una cierta voluntad de confiar en que el DJ (y los jugadores) no se apartarán demasiado de la historia. También funciona mejor para aquellos grupos en los que el DJ y los jugadores actúan de forma principalmente colaborativa en lugar de antagónica.
- **Aplicación discreta:** Las ventajas y desventajas sólo se aplican a las tiradas indicadas en los ejemplos y a las tiradas estrechamente relacionadas de habilidades de los mismos grupos de habilidades (artesanal, social, académica, marcial, mercantil) que las tiradas indicadas en la lista. Este método permite al DJ y a los jugadores agilizar las tiradas y minimizar las discusiones sobre si una ventaja o desventaja se debe aplicar en una determinada serie de circunstancias. El inconveniente de este método es que puede crear situaciones raras de disonancia cuando una ventaja o desventaja que parezca pertinente no se aplica de acuerdo con las reglas, lo que coarta ciertos momentos narrativos. Como regla general, ninguna ventaja o desventaja debería aplicarse más de una vez por escena siguiendo este modelo, excepto a discreción del DJ. Si el DJ se decide por esta opción debería plantearse ser mucho más precavido a la hora de permitir el uso de ventajas y desventajas personalizadas, ya que es probable que sean mucho más potentes que las que se ofrecen como ejemplo.

Creación de ventajas y desventajas personalizadas

Aunque en este manual puedes encontrar numerosas ventajas y desventajas, ni el DJ ni los jugadores deberían sentirse obligados a limitarse a esta lista. Si no puedes encontrar la ventaja o desventaja que quieres en la lista, consúltalo con el DJ y pídele permiso para crear juntos una nueva ventaja o desventaja.

CONCEPTOS DE VENTAJAS Y DESVENTAJAS PERSONALIZADAS

Las ventajas y desventajas están diseñadas para proporcionar beneficios e inconvenientes ocasionales basados en las peculiaridades intrínsecas de tu personaje. Deben ser diferentes de los conocimientos técnicos que los personajes desarrollan con la experiencia y que se representan mediante habilidades y técnicas, y de sus aptitudes generales, que se manifiestan en los anillos. Estas características también deben diferenciarse lo suficiente del giri y el ninjō del personaje, que deben seguir siendo las motivaciones centrales del personaje.

Las ventajas y desventajas no tienen por qué ser siempre aplicables, pero deben ser lo suficientemente amplias como para que aparezcan al menos una vez cada dos sesiones de juego. Si tu DJ no cree que una ventaja o desventaja vaya a aparecer a menudo, intenta hablarlo con él para pensar en algo que ofrezca el mismo tipo de ideas o historias, pero que resulte de mayor utilidad.

Al diseñar una ventaja o desventaja personalizada, no te limites a pensar en las situaciones en las que se podría aplicar; piensa también en uno o dos ejemplos de cuándo se podría alterar para darle a tu personaje una ventaja o causarle problemas (consulta la página 100). Si la explicación de la ventaja o desventaja comienza a ser demasiado larga, piensa en qué es lo fundamental y apunta la descripción larga en un cuaderno para describir a tu personaje; no todo lo que tiene que ver con tu personaje tiene que quedar representado mecánicamente en tu hoja de personaje.

DESARROLLO DE UNA VENTAJA O DESVENTAJA PERSONALIZADA

A la hora de crear una ventaja o desventaja, sigue el proceso indicado a continuación para su tipo:

DISTINCIÓN

Una distinción representa una característica de tu personaje que lo hace más efectivo en ciertas circunstancias. Define y apunta los efectos narrativos que proporciona y el anillo al que se aplicará con mayor frecuencia. A continuación, anota dos ejemplos específicos de tiradas para las que la distinción resulte favorable para tu personaje.

Ejemplo: *Sam quiere reflejar el hecho de que su personaje, Hitoshi, creció en barcos mercantes, y se le da tan bien disparar una flecha desde las jarcias como mantenerse un paso por delante de otro barco. Propone la distinción Marinero nato, e indica que debe proteger al personaje del mareo, por muy embravecido que esté el océano. A continuación, señala dos ejemplos de situaciones en las que esto debería aplicarse: cuando Hitoshi haga una tirada de Artes marciales [Armas a distancia] (Agua) para acertar a un objetivo desde la cubierta de un barco, y cuando Hitoshi haga una tirada de Navegación (Agua) para encontrar suministros de alta calidad para el trabajo en el mar. Después de que el DJ apruebe esta ventaja para su uso, Hitoshi estará listo para llevar a cabo "negocios legítimos" en el mar.*

PASIÓN

Una pasión representa un área de interés para tu personaje, algo que le hace sentirse mejor cuando la practica o la persigue. Define y apunta los efectos narrativos que conlleva su amor por este tema y el anillo al que se aplicará con mayor frecuencia. A continuación,

anota dos tipos de tiradas específicas para las cuales la pasión resulta favorable para él.

Ejemplo: *Luna quiere representar el hecho de que su personaje, Hei, un guerrero del Clan del Unicornio, está fascinado por las técnicas de lucha, y que se desvive en su empeño de buscar oportunidades para estudiar a otros luchadores y sus métodos.*

El DJ señala que esta ventaja podría ser bastante potente, ya que se refiere a una habilidad marcial, pero los dos comentan la idea y deciden que es lo suficientemente importante como para que valga la pena representarla desde un punto de vista de reglas. Luna propone que le conceda a Hei la capacidad narrativa de reconocer con un solo movimiento la escuela de lucha de un luchador (una utilidad muy limitada, aunque muy valiosa para un luchador), y que las aplicaciones de ejemplo deberían ser a las tiradas de Artes marciales [Combate sin armas] (Tierra) para participar en competiciones de lucha y a las tiradas de Cultura (Tierra) para recordar anécdotas y tendencias relativas a la historia de la lucha. El DJ se muestra de acuerdo en que esto no es excesivamente potente para una pasión, por lo que asigna la pasión por la Lucha a Hei.

Adversidad

Una adversidad representa algo que hace la vida de tu personaje más difícil de forma directa. Define y apunta los desafíos narrativos que la adversidad impone a tu personaje y el anillo al que se aplicará con mayor frecuencia. A continuación, anota dos tipos de tiradas específicas en las que la adversidad reduzca tus posibilidades de éxito.

Ejemplo: *Andrew quiere dar a su personaje, Kiriko, una adversidad que añada un poco de levedad a la seria cortesana Escorpión. Sin embargo, el personaje es de naturaleza decididamente estoica, y por eso quiere crear situaciones divertidas en las que sus menos refinados compañeros ni siquiera se percaten de sus elegantes estratagemas, para su constante exasperación.*

Propone al DJ que Kiriko tenga la adversidad de Desperdiciada en semejante compañía, que tiene el impacto narrativo de hacer que sus intentos de lanzar pullas sarcásticas terminen siendo bastante inofensivos para sus compañeros PJ, que simplemente no se dan cuenta de los insultos tan sutiles que les ha insinuado. El DJ decide que, aunque este efecto narrativo podría ser demasiado potente si funcionara en todos los personajes, fomentar las bromas en el grupo resulta entretenido, especialmente después de que los demás jugadores se hayan mostrado de acuerdo con el concepto, y que no debería causar demasiados problemas. Andrew propone entonces como ejemplos de tiradas las de Cortesía (Aire) para difundir chismes maliciosos y las de Interpretación (Aire) para enviar mensajes sutiles. El GM lo acepta, y asigna a Kiriko la adversidad de Desperdiciada en semejante compañía.

Ansiedad

Una ansiedad representa algo que despierta emociones negativas en tu personaje. Define y apunta los retos narrativos que este miedo, odio, arrepentimiento o carga emocional impone a tu personaje y el anillo al que se aplicará con mayor frecuencia. A continuación, anota dos tipos de tiradas específicas en las que la ansiedad haga que tu personaje sufra inquietud.

Ejemplo: *Sara quiere representar la tendencia de su personaje Karasu a sentirse abrumado por el deseo de vengarse de los asesinos de sus padres. Sin embargo, ya ha elegido esto como el ninjō de Karasu, por lo que el DJ le recomienda que se plantee cómo crear una ansiedad que esté relacionada con el ninjō de Karasu, pero que también ayude a revelar más sobre el personaje. Sara decide que debido a que Karasu tuvo que valerse por sí misma desde una edad más temprana que la mayoría, no puede tolerar la debilidad en sí misma ni en los demás.*

Propone la ansiedad La ley del más fuerte, que le impide pedir ayuda a otros cuando persigue su ninjō de venganza contra los asesinos de sus padres, ya que Karasu considera que la tarea es sólo suya. Además, como ejemplos de tiradas propone las tiradas de Meditación (Tierra) para determinar el precio de su búsqueda de venganza y las tiradas de Estrategia (Tierra) para hacer planes o tomar medidas para proteger a sus aliados. El DJ se muestra de acuerdo, por lo que asigna esta ansiedad a Karasu.

Ten en cuenta....

Como siempre, el DJ tiene la última palabra a la hora de decidir si una ventaja o desventaja concreta resulta apropiada. El DJ debe ser consciente de que las ventajas personalizadas que se aplican a las habilidades marciales pueden volverse muy potentes con facilidad, por lo que deberá prestar especial atención a cualquier ventaja de este tipo que propongan sus jugadores.

CAPÍTULO

3

Habilidades

Las habilidades definen el conocimiento y la competencia de un personaje más que casi cualquier otra regla del juego de rol de *La Leyenda de los Cinco Anillos*. Mientras los anillos representan la perspectiva general y el talento natural de un samurái, las habilidades representan lo que ha aprendido a lo largo de su vida. De este modo, las habilidades les permiten alcanzar multitud de objetivos, permitiéndoles acceder a más dados entre los que elegir en sus tiradas y a nuevas combinaciones de resultados que no existen en los ■. Cada habilidad constituye un área de competencia, básicamente un conjunto particular de conocimientos y experiencia práctica. Un personaje que tenga una habilidad no sólo tiene más probabilidades de éxito que otro que no la tenga, sino que también tiene una capacidad muy superior para crear oportunidades útiles o completar una tarea sin esfuerzo.

Habilidades y tiradas

Al hacer una tirada (consulta la página 22), en primer lugar, el jugador indica qué quiere conseguir su personaje, lo que determinará el grupo de habilidades utilizado para la tirada. Luego, el DJ y el jugador deciden qué habilidad es la más adecuada para la tarea, lo que dependerá del conjunto de conocimientos que consideren más pertinentes. Por último, el jugador describe el proceso que utiliza su personaje, que el DJ utilizará para determinar su planteamiento. Cada grupo de habilidades tiene cinco planteamientos, uno por cada elemento, que reflejan las diferentes estrategias que un personaje puede utilizar para aprovechar una habilidad de ese grupo. Cada uno de estos planteamientos abarca una serie de formas concretas de utilizar la competencia indicada por una habilidad para lograr diferentes objetivos. En las descripciones de las habilidades que aparecen en este capítulo se incluyen ejemplos adicionales para muchos planteamientos, pero éstos siguen los principios generales establecidos en la descripción general de cada grupo de habilidades.

De este modo, al determinar la capacidad de un personaje para llevar a cabo una tarea concreta se deben examinar tanto sus niveles de habilidad, que indican sus conocimientos en el campo de estudio, como el anillo que el personaje usará para el fin que desea lograr, que indica su aptitud básica para ese tipo de procedimiento. Esto significa que dos personajes con el mismo nivel en una habilidad pueden tener probabilidades radicalmente diferentes de poner en práctica con éxito un planteamiento específico para una habilidad, dependiendo de sus aptitudes naturales para los distintos planteamientos asociados a esa habilidad, reflejados en sus anillos.

Grupos de habilidades

En *La Leyenda de los Cinco Anillos*, las habilidades se dividen en cinco categorías en función de su uso principal:

- **Habilidades artesanales:** Las artes cultas de Rokugán tienen una poderosa influencia en la sociedad. Aunque los plebeyos producen la mayoría de los artículos del Imperio Esmeralda, los artesanos producen obras influyentes, a veces incluso sobrenaturales, capaces de alterar el curso de la historia. Las habilidades artesanales permiten a los personajes dedicarse al proceso de crear obras de arte.
- **Habilidades marciales:** Los samuráis eran originalmente guerreros, y aunque en la actualidad los miembros de esta casta social desempeñan muchos papeles en Rokugán, todavía siguen imbuidos de la tradición marcial. Es por este motivo por el que las habilidades marciales se tienen en muy alta consideración. Las habilidades marciales permiten a los personajes combatir en duelos o batallas, superar desafíos físicos, librar guerras y superar sus límites mentales.
- **Habilidades académicas:** La información es poder, y las habilidades académicas proporcionan acceso a información sobre la sociedad, el mundo y otras personas. Las habilidades académicas permiten a los personajes recordar información, identificar elementos relacionados con un campo de conocimientos, observar su entorno y sacar conclusiones.
- **Habilidades sociales:** Los cortesanos tienen una enorme influencia en Rokugán, ya que son los encargados de negociar los acuerdos por los que se libran o evitan las guerras e influyen en los matrimonios, el comercio, y otros acontecimientos de gran importancia en la vida de los samuráis. Por este motivo, las habilidades sociales son como mínimo de cierta importancia para casi cualquier samurái, desde los residentes de las cortes de gobierno de verbo más florido hasta los soldados de infantería más encallecidos. Las habilidades sociales permiten a los personajes afectar las emociones y los pensamientos de los demás por medio de la retórica, el comportamiento y el lenguaje corporal.
- **Habilidades mercantiles:** Estas son habilidades que suelen practicar con mayor frecuencia los miembros de las castas inferiores de la estratificada sociedad de Rokugán. Las habilidades mercantiles permiten a los personajes obtener recursos de su entorno y desempeñar un trabajo.

Desglose de una habilidad

Cada habilidad está compuesta por varios elementos:

DESCRIPCIÓN

En la descripción de las habilidades se explica el conjunto de conocimientos que engloba y en qué se diferencia de otras en términos generales. Las actividades que se pueden llevar a cabo con la habilidad se describen en sus planteamientos.

PLANTEAMIENTOS

Cada grupo de habilidades dispone de cinco planteamientos diferentes que se corresponden con los cinco anillos. Cada una de las habilidades incluye ejemplos y detalles sobre el funcionamiento de estos planteamientos para esa habilidad específica. Como los cinco anillos expresan diversos métodos y actitudes diferentes hacia la ejecución de tareas, cada planteamiento engloba un conjunto específico de métodos en los que un personaje puede aplicar una habilidad.

EL NIVEL DE DETALLE APROPIADO

Este capítulo presenta muchos ejemplos de la forma en que se pueden aplicar las habilidades. Para algunos grupos de juego esto será de gran utilidad, ya que les servirá de guía para utilizar el sistema de habilidades. Pero es posible que otros grupos lo consideren un detalle innecesario, ya que el proceso de elección de grupo de habilidades, una habilidad y anillo brinda suficientes oportunidades para la narración.

El DJ no debe sentirse limitado por los ejemplos de este capítulo, ya que estos están destinados a ayudar, no a limitar la interpretación. Si un grupo se siente cómodo describiendo formas de combinar anillos y habilidades, pueden hacerlo sin tener que preocuparse por respetar los ejemplos de este capítulo.

TAREAS DE EJEMPLO, NÚMEROS OBJETIVO (NO) Y TIEMPOS

Cada habilidad enumera una serie de tareas de ejemplo y los distintos requisitos para llevarlas a cabo, incluyendo el Número objetivo (NO) de la tirada relacionada y el tiempo de ejecución de la tarea (normalmente "acción" o "interludio"). Su objetivo es ayudar a que el DJ entienda cómo utilizar la habilidad en partida; no pretende ser una lista exhaustiva de todo lo que puede hacer la habilidad. Los jugadores y el DJ tienen total libertad para extrapolar usos lógicos de la habilidad para otras tareas utilizando los ejemplos para determinar de qué forma podría funcionar cada planteamiento desde un punto de vista de reglas. A veces, los cuadros de texto laterales proporcionarán información más detallada sobre el uso de habilidades específicas para llevar a cabo tareas, como la curación de heridas y la elaboración de objetos.

Elegir Grupo de habilidades, Habilidad y Planteamiento

El proceso para elegir un grupo de habilidades, una habilidad y un planteamiento se resume en la tabla de la página 144. Cuando no estés seguro de qué grupo de habilidades, habilidad o planteamiento es el más apropiado, consulta la **Tabla 3-1: Elección de Grupo de habilidades, Habilidad y Planteamiento** en la página 144, hazte las preguntas que aparecen y respóndelas en orden para determinar la mejor opción en cada paso.

USO DE PLANTEAMIENTOS DE OTROS GRUPOS DE HABILIDADES

En algunas de las tareas relacionadas con una habilidad determinada, puede darse la circunstancia de que los planteamientos de un grupo de habilidades diferente sean en realidad más adecuados que los de su propio grupo. El DJ tiene total libertad para resolver las tiradas de habilidad utilizando los planteamientos de otros grupos de habilidades cuando así lo dicte el sentido común, como en los ejemplos a continuación:

Agasha Johei necesita saber la temperatura a la que se funde el bronce para poner en marcha un plan. La habilidad de Herrería abarca el conocimiento metalúrgico necesario para la creación de armas y armaduras. Aunque las habilidades artesanales como la de Herrería se utilizan con mayor frecuencia para la fabricación y el mantenimiento de objetos, no existe una habilidad académica independiente que comprenda la información que proporciona Herrería. Cuando Johei trata de determinar el punto de fusión del bronce utiliza Herrería como una habilidad académica para recordar este hecho con su tirada. Como esta actividad exige recordar información en lugar de crear o estudiar obras de arte, Johei hace una tirada de Herrería (Tierra) y resuelve los resultados de esa tirada con el planteamiento de Recuerdo (descrito en la página 156).

En otro ejemplo, Zhu Li, ayudante de un magistrado Esmeralda, desea hacer un comentario especialmente perspicaz sobre la técnica del arco de su señor después de observarlo en combate. Aunque esta habilidad se suele utilizar para disparar proyectiles, también se puede usar para discutir los aspectos técnicos del arte. Así, Zhu Li hace una tirada de Artes marciales (Armas a distancia) usando un planteamiento del grupo de habilidades sociales. Como quiere hacerle un elogio sesgado, con la esperanza de que su señor comprenda el matiz subversivo sin poder acusarla de grosería, para su tirada utilizará Engaño, el planteamiento de Aire.

La investigación es una actividad en la que resulta especialmente común que los personajes emprendan tareas utilizando los planteamientos de un grupo de habilidades que no es el que se corresponde con la habilidad que están empleando. *La Leyenda de los Cinco Anillos* no define una única habilidad para la tarea de encontrar cosas o relacionar elementos, por lo que cuando un personaje quiere percibir, intuir, teorizar o recordar algo relacionado con un campo de conocimiento concreto, utiliza la habilidad que resulte más apropiada al área de conocimiento con el planteamiento de los grupos de habilidades académicas que corresponda a la forma en la que deseen obtener la información. Para más información acerca de cómo utilizar habilidades para investigar, consulta el cuadro de texto **El arte de la investigación**, en la página 170.

REGLA OPCIONAL: SUBHABILIDADES

La Leyenda de los Cinco Anillos significa cosas distintas para cada persona, y no todas las campañas tienen por qué utilizar exactamente la misma lista de habilidades. Las habilidades utilizadas en las partidas de un grupo determinado deben ser realmente importantes para la historia: han de ser habilidades que reflejen la atmósfera, el estado de ánimo y los retos a los que se enfrentarán los PJ.

Incluso dos campañas diferentes de un mismo grupo pueden tener distintas necesidades de habilidades y subhabilidades. Por ejemplo, si vuestra campaña va a ser una historia de aventuras e intrigas que culminará en un viaje a las profundidades de la tumba de un antiguo hechicero, es probable que sea superfluo contar con conocimientos secundarios completamente desarrollados para el ikebana (arreglo floral) o los jardines de rocas. Ambos ejemplos reflejan una comprensión de la estética, la naturaleza y el minimalismo, y por lo tanto pueden englobarse sin problemas en la habilidad genérica de Estética. Sin embargo, en un drama cortesano en el que rara vez se vaya a desenvainar una espada y en el que el conocimiento de secretos sobrenaturales prohibidos resulte prácticamente irrelevante (por no hablar de vulgar), hay pocas razones para tener las habilidades de Artes marciales [Bastones] y Artes marciales [Espadas] como subhabilidades; sin embargo, en este caso la diferencia entre las subhabilidades de jardinería de Ikebana y Jardines de rocas puede ser decisiva a la hora de diferenciar el conjunto de habilidades de dos personajes.

Las habilidades descritas en este capítulo pretenden ser una sólida base de partida para muchas de las campañas de *La Leyenda de los Cinco Anillos*, y abarcan un conjunto general sin penalizar excesivamente a los personajes de ningún arquetipo específico, si es que desean alcanzar la competencia en su campo. En general, hemos condensado aquellas habilidades de ediciones anteriores que era poco probable que se utilizaran con frecuencia, con el objetivo de crear un sistema más fluido.

Sin embargo, como DJ no dudes en adaptar esta lista de habilidades al tipo de partida que quieras dirigir. Piensa en el punto central de tu partida: ¿crees que falta alguna habilidad que los jugadores vayan a utilizar con frecuencia? No tengas problema en añadirla como subhabilidad. Incluso deberías permitir que los jugadores sugieran nuevas subhabilidades, aunque podrías aconsejarles que no sean tan específicos y limitados que nunca tengan la oportunidad de amortizar los 12 puntos de Experiencia que se hayan gastado en habilidades como Pasatiempos [Shōgi] o en Cultura [Reinos de Marfil], ya que si el personaje ha estudiado algo que nunca se va a usar en la partida se puede dejar simplemente como un elemento de trasfondo. Aun así, los deseos de los jugadores te indicarán cosas que les gustaría ver en una campaña, y podrás sacar provecho de esa información si la incorporas en tus planes. Si un jugador quiere una habilidad tan específica, puedes añadir a tu historia un torneo de shōgi o un enviado importante de los Reinos de Marfil.

Para desarrollar una subhabilidad, elige la habilidad que ya englobe esa actividad (o que esté más cerca de hacerlo), y añade la nueva subhabilidad a su grupo de habilidades. Debería funcionar de manera muy similar a la habilidad de la que se originó, y contar como miembro del mismo grupo de habilidades. La habilidad de la que provenga ya no englobará la actividad de la subhabilidad. Cuando en una tirada se indique el uso de la habilidad principal, como por ejemplo una técnica, o cuando un personaje se resista a un efecto, el personaje puede elegir usar la habilidad principal o cualquier subhabilidad que consideres que podría aplicarse de manera lógica. Es una muy buena idea informar a tus jugadores sobre cualquier subhabilidad que tengas intención de utilizar antes de la creación de personajes. Siempre que aparezca la habilidad principal en el programa de estudios de la escuela (consulta la página 57) o título (consulta la página 305) de un personaje, el DJ deberá decidir si la sustituye por una subhabilidad o si simplemente la añade y permite que ambas contribuyan. **Por lo general, no se recomienda añadir subhabilidades en mitad de una campaña en curso.** Si el DJ lo hace deberá comentarlo primero con los jugadores para que nadie sienta que se ha gastado puntos de Experiencia para nada, o dejar que los jugadores reasignen los PE gastados en función de los cambios en la lista de habilidades.

En cada descripción de habilidad de este capítulo se incluyen una serie de formas específicas en las que la habilidad principal se puede dividir en subhabilidades, junto con lo que este detalle añadido indicará del enfoque y la historia de la campaña.

Si una subhabilidad resulta demasiado limitada y no es del grupo marcial, puede que el DJ deba modificar su coste. Recomendamos la mitad del coste de una habilidad normal (una cantidad de PE igual al nuevo nivel que adquiera el personaje).

TABLA 3-1: ELECCIÓN DE GRUPO DE HABILIDADES, HABILIDAD Y PLANTEAMIENTO

¿QUÉ QUIERES HACER?	¿QUÉ CONOCIMIENTOS ESPECÍFICOS NECESITAS?	¿QUÉ MÉTODO UTILIZAS?
DETERMINA EL GRUPO DE HABILIDADES	DETERMINA LA HABILIDAD	DETERMINA EL PLANTEAMIENTO
Crear una obra de arte (***Grupo de habilidades artesanales***)	**Habilidades artesanales** (elige una) • Literatura y poesía (***Composición***) • Ropa de gala y accesorios (***Diseño***) • Arte no funcional (***Estética***) • Armas y armaduras (***Herrería***)	**Planteamientos artesanales** (elige uno) • **Adaptar** una obra o un objeto existente para que sea algo diferente (***Agua***) • **Refinar** una obra existente para perfeccionarla (***Aire***) • **Inventar** una obra nueva a partir de materias primas (***Fuego***) • **Restaurar** una obra dañada a través del mantenimiento (***Tierra***) • **Sintonizarte** con una obra de arte (***Vacío***)
Influir en una persona (***Grupo de habilidades sociales***)	**Habilidades sociales** (elige una) • Apelar formalmente a otros, especialmente a los de posición superior (***Cortesía***) • Comunicarse con una audiencia e influenciarla (***Interpretación***) • Hacer valer tu autoridad sobre los demás, especialmente aquellos de posición inferior (***Mando***) • Discutir y participar en juegos sociales, y ser bueno en ellos (***Pasatiempos***)	**Planteamientos sociales** (elige uno) • **Encandilar** al objetivo para que adquiera sentimientos positivos hacia ti (***Agua***) • **Engañar** a tu objetivo para que crea algo que tú quieras (***Aire***) • **Incitar** a tu objetivo para que actúe guiado por sus emociones y deseos (***Fuego***) • **Razonar** con el objetivo para que actúe guiado por la lógica y el deber (***Tierra***) • **Iluminar** a tu objetivo para que entienda una verdad fundamental (***Vacío***)
Conocer o descubrir información (***Grupo de habilidades académicas***)	**Habilidades académicas** (elige una) • Acontecimientos actuales, tendencias históricas y etiqueta de Rokugán (***Cultura***) • Derecho, burocracia, cargos y posiciones en el Imperio Esmeralda (***Gobierno***) • Curación, salud, lesiones o enfermedades (***Medicina***) • Psicología, emociones y motivaciones, tanto propias como ajenas (***Sentimiento***) • Reinos espirituales, seres y fenómenos místicos y rituales religiosos (***Teología***)	**Planteamientos académicos** (elige uno) • **Examinar** los alrededores en busca de pistas (***Agua***) • **Analizar** algo específico para obtener detalles (***Aire***) • **Teorizar** sobre su naturaleza (***Fuego***) • **Recordar** de memoria (***Tierra***) • **Percibirlo** con tus instintos o mediante un presentimiento (***Vacío***)
Superar un desafío o a un oponente por medio de la fuerza (***Grupo de habilidades marciales***)	**Habilidades marciales** (elige una) • Ejecutar proezas atléticas y resistir el daño físico (***Aptitud física***) • Combatir con armas a distancia (***Artes marciales [Armas a distancia]***) • Combatir con armas de combate cuerpo a cuerpo (***Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo]***) • Combatir con las manos desnudas y con armas improvisadas (***Artes marciales [Combate sin armas]***) • Combatir con escuadrones y ejércitos (***Estrategia***) • Dominio de uno mismo y control de emociones como ira, miedo y odio (***Meditación***)	**Planteamientos marciales** (elige uno) • **Alterar** la fuerza opositora para volverla en su contra o a tu favor (***Agua***) • **Amagar** para atraer a la fuerza rival a una situación de vulnerabilidad (***Aire***) • **Abrumar** a la fuerza rival con una rápida demostración de poder (***Fuego***) • **Resistir** la fuerza rival para agotarla (***Tierra***) • **Sacrificarse** para permitir a la fuerza rival obtener una victoria que te ayude a conseguir un fin mayor (***Vacío***)
Obtener recursos o desempeñar un trabajo (***Grupo de habilidades mercantiles***)	**Habilidades mercantiles** (elige una) • Organizaciones y actividades delictivas, así como sus integrantes (***Actividad criminal***) • Ventas, intercambios y especulación (***Comercio***) • Navegar y vivir en el mar (***Navegación***) • Vivir de la naturaleza lejos de la civilización (***Supervivencia***) • Agricultura, construcción y producción (***Trabajo manual***)	**Planteamientos mercantiles** (elige uno) • **Intercambiar** un tipo de trabajo o recursos por otro (***Agua***) • **Estafar** a alguien para ganar algo a cambio de nada (***Aire***) • **Idear** una nueva forma de conseguir lo que se necesita (***Fuego***) • **Producir** lo que necesitas mediante el trabajo físico (***Tierra***) • **Subsistir** en tu entorno sin alterarlo (***Vacío***)

Grupo de habilidades artesanales

Las habilidades artesanales se consideran las actividades más nobles de Rokugán, y generalmente solo las practican los individuos pertenecientes a los estratos más altos de la sociedad. Aunque muchas tienen poca utilidad en la vida cotidiana (o tal vez gracias a ello), estas artes son un medio para adquirir y utilizar influencia social en las cortes de Rokugán. Escribir un poema que conmueva los corazones de quienes lo lean o restaurar una espada antigua usada por un héroe ancestral puede tener un efecto profundo en los demás.

PLANTEAMIENTOS ELEMENTALES PARA LAS HABILIDADES ARTESANALES

Las aptitudes naturales de un personaje seguramente lo impulsarán a realizar una gran variedad de tareas, incluso dentro del ámbito de especialización que representa un único arte. Los planteamientos elementales para las habilidades artesanales funcionan de la siguiente manera:

Planteamiento de Adaptación (Anillo de Agua)

El Agua es un elemento del cambio, por lo que, en el caso de las habilidades artesanales, el planteamiento de Agua determina la capacidad de un personaje para replantear, combinar, dividir o transformar completamente sus creaciones y las de los demás. La adaptación es transformadora y fluida, independientemente de si el objetivo es traducir una obra literaria, cortar y volver a montar una hoja para un nuevo espadachín o rehacer completamente una pieza de cerámica rota rellenando con laca y oro en polvo las grietas desportilladas.

Un personaje utiliza Adaptación cuando desea:

- Desmontar una pieza para que sirva como materia prima para otra pieza.
- Modificar una creación para que desempeñe una función diferente.
- Reflexionar sobre otras formas en las que podría funcionar una obra.

Planteamiento de Refinamiento (Anillo de Aire)

La comprensión de los matices forma parte del anillo de Aire, al igual que la adición, manipulación o eliminación cuidadosa de detalles. Éstas se aplican a las habilidades artesanales por medio del planteamiento de Refinamiento, que permite a un personaje mejorar la función principal de una pieza y elevarla a cotas que de otro modo serían inalcanzables. Este planteamiento se diferencia del de Adaptar en que, en lugar de cambiar, subvertir o reinterpretar su función, la mejora y profundiza. También permite a un artesano experto plasmar en una obra matices y mensajes o significados ocultos que los espectadores deben desentrañar para comprenderlos plenamente.

Un personaje emplea Refinamiento cuando desea:

- Mejorar la función principal de una obra añadiendo o manipulando detalles.
- Perfeccionar la función principal de una obra eliminando elementos innecesarios.
- Añadir un mensaje sutil o un matiz complejo a una obra.

Planteamiento de Invención (Anillo de Fuego)

La invención pura es el dominio del anillo de Fuego, por lo que el planteamiento de Fuego aplicado a las habilidades artesanales consiste en crear nuevas obras de arte. Incluso las actividades aparentemente minimalistas como el arreglo floral o los bonsáis requieren grandes cantidades de pasión y energía mental. Si un artista toma pocas decisiones en el proceso de crear una obra, cada decisión tiene un significado excepcional. Estos trazos y decisiones audaces están representados por este planteamiento.

Un personaje utiliza Invención cuando desea:

- Crear una nueva obra a partir de materias primas.
- Hacer un borrador de un nuevo trabajo.
- Desarrollar una técnica o herramienta para ayudar en el proceso creativo.
- Generar ideas sobre posibles nuevas obras.

Planteamiento de Restauración (Anillo de Tierra)

El anillo de Tierra representa la tendencia de un personaje hacia planteamientos cautelosos y ponderados que muestran el debido respeto por la historia, de modo que la reparación y el mantenimiento de las obras de arte se rigen por el planteamiento de Tierra cuando se aplica a las habilidades artesanales. La creación de arte es una tarea monumental, pero también lo es su mantenimiento y conservación. Incluso para las artes que crean exclusivamente obras de belleza efímeras se deben mantener herramientas y registros para que los futuros artesanos de la tradición puedan entender los logros del pasado y reflexionar sobre ellos.

Un personaje utiliza Restauración cuando desea:

- Restaurar una obra de arte dañada o degradada para devolverla a su estado anterior.
- Llevar a cabo el mantenimiento rutinario de una obra de arte.
- Almacenar o transportar una obra de arte de forma segura.

JERARQUÍA DE HABILIDADES

Los grupos de habilidades de este capítulo se presentan en orden descendente de la importancia que se les da en la sociedad rokuganesa, al menos desde la perspectiva de la casta dominante.

Las habilidades artesanales se consideran las más veneradas en Rokugán. El arte tiene a menudo un aspecto sagrado, y se considera la expresión más pura de la sabiduría.

Las habilidades sociales son las habilidades de los gobernantes y cortesanos, cuyas palabras e intrigas deciden el destino de Rokugán en las cortes más importantes.

Las habilidades académicas son las herramientas de los burócratas que administran los dominios e instruyen a otros samuráis en su trabajo.

Las habilidades marciales se consideran nobles a su modo, pero muchos miembros de la élite se consideran por encima de las violentas costumbres de la guerra.

Las habilidades mercantiles están consideradas generalmente como el dominio de los samuráis menores y de los plebeyos.

EL SIGNIFICADO EN EL ARTE

Aunque el arte puede parecer una actividad frívola, en Rokugán es otra forma de ejecutar maniobras políticas y sociales.

La entrega de regalos es una parte importante de la cultura rokuganesa, y una obra creada por el obsequiador es algo que se tiene en una estima especial por el esfuerzo dedicado al regalo. Esto también permite al obsequiador enviar mensajes sutiles al destinatario. Por ejemplo, un león de origami puede sugerir una alianza contra un enemigo mutuo, mientras que una pintura de un paisaje marítimo puede proponer un acuerdo comercial. Las mejores obras de arte son aquellas con muchos posibles significados, de modo que sólo el destinatario pueda entender el mensaje.

Planteamiento de Sintonización (Anillo de Vacío)

El anillo de Vacío rige el conocimiento de sí mismo y la reflexión, por lo que el planteamiento de Vacío aplicado a las habilidades artesanales no consiste en estudiar una obra de arte como tal, sino en descubrir cosas acerca de uno mismo profundizando en la actitud que evoca la obra. Este tipo de reflexión artística permite a un personaje utilizar una obra de arte como lente para comprender su propio corazón. Puede revelar no sólo el propósito de la obra en un contexto más amplio, sino también la razón por la que ha entrado en la vida del personaje en este momento y las conclusiones que el personaje puede sacar acerca de sus circunstancias y emociones a partir de ese incidente.

Un personaje utiliza Sintonización cuando desea:

- Utilizar una obra de arte como punto focal para desentrañar sus propias emociones o contemplar la Iluminación.
- Centrar espiritualmente su ser en torno a una obra.
- Dotar a un objeto de propiedades sobrenaturales o despertar las que ya posea.

HABILIDADES ARTESANALES

Las habilidades artesanales representan la pericia de un personaje al trabajar con obras de belleza extraordinaria capaces de atrapar la imaginación de quienes las contemplan y de lograr reconocimiento en la corte para sus creadores.

Composición

POSIBLES SUBHABILIDADES DE COMPOSICIÓN

Caligrafía, Ensayos, Monogatari (literatura narrativa), Nikki bungaku (diarios de viaje), Poesía

Casi todos los samuráis saben leer y escribir, pues es algo necesario para ocupar prácticamente cualquier cargo, ya sea burocrático o militar. Por ello, aunque no todos los samuráis se dediquen a cultivar las sutilezas de los juegos de palabras, la literatura es un arte muy importante en Rokugán. Se espera que los samuráis cortesanos se sepan de memoria un sinfín de poemas clásicos y capten alusiones literarias que les sirvan para entender lo que no se dice, pero se sugiere, en una conversación. Los mejores poetas componen sobre la marcha, y cada frase que pronuncian está veteada de significados.

El haiku, un poema de tres versos con cinco sílabas en el primer verso, siete en el segundo y cinco en el último, es uno de los tipos de poesía más populares en Rokugán. Los escritores los utilizan a menudo para describir un instante en el tiempo, desde el primer copo de nieve que cae en invierno hasta un momento de paz junto a un estanque. Otros practican diferentes formas de poesía, incluyendo poemas más largos y concursos de poemas entrelazados, o escriben prosa en forma de diarios de viaje, ensayos filosóficos e incluso cuentos fantásticos. La literatura permite a un personaje crear composiciones impactantes que conmuevan a los lectores y comprender los mecanismos literarios y las alusiones subyacentes a obras de gran influencia. Además, la apariencia estética de la caligrafía es importante para muchos escritores en Rokugán, por lo que la habilidad de Composición también rige el acto de escribir palabras de forma visualmente agradable sobre una superficie usando tinta.

Planteamientos de Composición

La habilidad de Composición puede utilizarse con los anillos apropiados de las siguientes formas:

- **Planteamiento de Adaptación (Anillo de Agua):** Traducir un texto de otro idioma, adaptar una obra a un nuevo medio, utilizar una cita antigua en un contexto nuevo que replantee su significado, combinar elementos visuales con elementos de texto.
- **Planteamiento de Refinamiento (Anillo de Aire):** Corregir errores en una obra, eliminar la verborrea excesiva e innecesaria de una obra para que se lea de forma más limpia y rápida, añadir una alusión o referencia matizada, introducir inferencias y subtexto.
- **Planteamiento de Invención (Anillo de Fuego):** Escribir un primer borrador de un nuevo texto, rellenar los huecos que faltan en un texto incompleto, plantear ideas para nuevas obras escritas.
- **Planteamiento de Restauración (Anillo de Tierra):** Restaurar un texto antiguo que ha sido dañado por el paso del tiempo o los elementos, anotar un texto complejo con referencias que faciliten la comprensión lectora, transcribir una obra sin errores.
- **Planteamiento de Sintonización (Anillo de Vacío):** Comprender el propósito subyacente de un escritor, discernir si una obra tiene cualidades o rasgos sobrenaturales, aprender algo sobre uno mismo a partir de un texto.

Diseño

POSIBLES SUBHABILIDADES DE DISEÑO

Estratificación (de ropas), Joyería, Maquillaje, Peinados, Tejidos

La presentación importa. En la corte, a menudo se dice que una apariencia bella refleja un alma hermosa, y también se dice, aunque de forma más subrepticia, que alguien cuya alma esté corrupta mostrará señales físicas de esa corrupción. A pesar de las sabias palabras al respecto de Shinsei y otros sabios, un samurái hábil que se vista mal a menudo será visto como un samurái inferior que otro que sea a duras penas competente pero vaya bien vestido.

Esta habilidad engloba el acto de confeccionar ropa para tiempos de paz y ocasiones formales. Después de todo, las armas y armaduras no resultan apropiadas para todas las circunstancias de la vida de un samurái, por mucho que algunos individuos puedan lamentar esta realidad. Sin embargo, eso no significa que un samurái que asista a la corte pueda permitirse elegir sus vestimentas con menos cuidado que cuando va al campo de batalla. La ropa y los accesorios cuidadosamente elegidos son armas y armaduras vitales para los cortesanos, que les permiten transmitir señales sutiles a los demás y evitar humillaciones a manos de sus enemigos. Por eso, la creación, conservación y valoración de la ropa es un campo de especialización importante, que permite a un personaje crear y mejorar los artículos que se usan en muchas situaciones formales.

Planteamientos de Diseño

La habilidad de Diseño puede utilizarse con los anillos apropiados de las siguientes formas:

- **Planteamiento de Adaptación (Anillo de Agua):** Reutilizar una prenda vieja para que cumpla una nueva función, añadir un nuevo elemento a un conjunto para que pueda usarse en diferentes circunstancias, convertir una prenda vieja en materia prima para un nuevo proyecto.
- **Planteamiento de Refinamiento (Anillo de Aire):** Mejorar con adornos una prenda de vestir usada, escoger prendas que envíen un mensaje específico, añadir filigranas a una joya que realcen su belleza.
- **Planteamiento de Invención (Anillo de Fuego):** Fabricar una nueva prenda de vestir, inventar un nuevo estilo, fabricar un nuevo accesorio, especular sobre las posibles nuevas tendencias de la moda.
- **Planteamiento de Restauración (Anillo de Tierra):** Coser un rasgón en una prenda de vestir dañada, guardar una prenda de tal manera que no se estropee con el tiempo, reemplazar partes perdidas de una prenda de vestir.
- **Planteamiento de Sintonización (Anillo de Vacío):** Descubrir el propósito subyacente para el que se fabricó una prenda de vestir, discernir si una prenda de vestir tiene rasgos sobrenaturales, despertar las propiedades sobrenaturales latentes en un objeto de poder.

Estética

Desde la fundación del Imperio, se espera que el arte constituya la mitad de las actividades de un samurái. La apreciación y la comprensión de las artes está tan arraigada en el entrenamiento de un samurái que para cualquiera de ellos el hecho de contemplar una obra y no conmoverse es una señal segura de barbarie, una acusación que avergüenza en gran medida a los que la soportan. Los clanes más marciales entienden que el arte es esencial para limpiar la mente de un guerrero y recordarle la vida a alguien que tan a menudo se encuentra rodeado de muerte.

La habilidad de Estética abarca actividades que crean arte visual de carácter no utilitario, como por ejemplo las artes del bonsái (podar plantas para estimular su crecimiento de manera artística), el ikebana (arreglo floral), el origami, la pintura y los jardines de rocas zen. Estas artes tienen un papel muy importante en las cortes de Rokugán, y se espera que cualquier cortesano comprenda sus principios, técnicas y filosofías. Al entender una obra de arte es posible comprender a su creador, y esa comprensión puede resultar inestimable a la hora de abordar tanto los intereses políticos como las intrigas de la corte.

POSIBLES SUBHABILIDADES DE ESTÉTICA

Bonsái (poda de árboles), Dibujo, Escultura, Grabados en bloques de madera, Ikebana (arreglo floral), Jardinería de rocas, Kodo (fragancias), Origami, Pintura

CREACIÓN DE ARMAS Y ARMADURAS

Si un personaje desea fabricar un nuevo objeto, deberá realizar una tirada utilizando la habilidad correspondiente, con el NO definido por el DJ. Necesitará adquirir los materiales necesarios para crear el objeto (que pueden ser desde un pincel y tinta hasta una fragua y acero). Normalmente se utilizarán los planteamientos de Invención o Adaptación para crear la primera versión del artículo. Por supuesto, luego podría adaptar y refinar el artículo para mejorarlo, restaurarlo si alguna vez se daña, y sintonizarse con él para obtener una mayor comprensión de su uso.

Sin embargo, como las armas y armaduras tienen reglas más detalladas de uso que la mayoría de los demás objetos, para su fabricación se han definido una serie de pautas un poco más pormenorizadas:

Un personaje deberá adquirir las materias primas necesarias para el artículo. Esto puede ser tan sencillo como solicitarlas a su señor o tan difícil como emprender una búsqueda épica para recuperar la mitad de la espada de un ancestro del pellejo de un oni específico en las Tierras Sombrías.

Como actividad de interludio, el personaje comenzará con una tirada de Herrería (Fuego) si lo va a crear a partir de materias primas en bruto o con una tirada de Herrería (Agua) si va a transformar un objeto en otro, como por ejemplo para ajustar una armadura a un nuevo portador. El NO de esta tirada es igual a la rareza del artículo que se desea crear, que se reducirá dependiendo de las instalaciones disponibles: el maravilloso taller utilizado por los herreros Kakita reduciría el NO en 4, mientras que las instalaciones del herrero de un pueblo pequeño proporcionarían una reducción más modesta de 2. Si el personaje falla la tirada, siempre pueden volver a intentarlo más tarde. Si tiene éxito, el personaje crea la forma genérica del objeto: una hoja sin empuñadura o una armadura sin correas. Todavía no es utilizable.

Como otra actividad de interludio, el personaje puede hacer una tirada de Herrería (Aire) para convertir el objeto no terminado en el producto final. El NO de esta tirada es de nuevo igual a la rareza del artículo, y nuevamente se verá reducido por la calidad de las instalaciones.

Si el personaje falla la tirada será incapaz de fabricar el objeto, pero puede volver a intentarlo más tarde. Si tiene éxito completará el artículo, que poseerá el perfil indicado en el capítulo de Equipo (consulta la página 228).

A discreción del DJ, un personaje puede gastar ✲ + en cualquier etapa de este proceso para añadir una propiedad (consulta la página 240) a su creación, siempre y cuando resulte apropiada, y el jugador deberá proporcionar una explicación razonable de cómo está elaborando el objeto para acomodar esta característica. El DJ puede considerar necesario el gasto de ✲ adicionales para algunas opciones o requerir materiales adicionales, o simplemente decidir que algunas opciones no encajan con el tono de la campaña.

Planteamientos de Estética

La habilidad de Estética puede utilizarse con los anillos apropiados de las siguientes formas:

- **Planteamiento de Adaptación (Anillo de Agua):** Alterar una obra existente, rehacer o reconstruir completamente una obra existente, encontrar inspiración para nuevas obras.
- **Planteamiento de Refinamiento (Anillo de Aire):** Encontrar un defecto en una obra y eliminarlo, añadir un detalle que realce una obra, ocultar un mensaje sutil dentro de una obra.
- **Planteamiento de Invención (Anillo de Fuego):** Crear una obra nueva, barajar ideas para nuevas obras, desarrollar nuevos métodos y técnicas para crear obras de arte.
- **Planteamiento de Restauración (Anillo de Tierra):** Restaurar una obra dañada, conservar la belleza de algo, transportar una obra de forma segura.
- **Planteamiento de Sintonización (Anillo de Vacío):** Descubrir el propósito de una obra, determinar si una obra tiene cualidades o rasgos sobrenaturales y despertar esos rasgos en su interior.

HERRERÍA

Los samuráis son guerreros, e incluso sus artes se ven influenciadas por la guerra. La habilidad de Herrería comprende la fabricación de armas y armaduras para uso ceremonial y en el campo de batalla. Muchos samuráis van a la batalla empuñando armaduras y armas que son impresionantes obras de arte por derecho propio.

Las mejores armas y armaduras, especialmente los daishō, se crean con la mirada puesta tanto en el uso como en la estética, ya que se utilizarán durante siglos. Deben reflejar la influencia y la riqueza de la familia que los posee, pues se dice que la espada es la manifestación externa del alma del samurái. Las familias gobernantes tienen armas de cientos de años de antigüedad, exhibidas en un lugar de honor como recuerdo viviente de la historia de cada familia. Los Fénix y los Grulla son famosos por la belleza de sus obras, mientras que las espadas Cangrejo son conocidas por su resistencia y efectividad. Las escasas creaciones elaboradas por un herrero Kakita están ampliamente consideradas como las mejores de todas.

Tabla 3-2: Ejemplos de tareas (con anillos) y NO para habilidades artesanales

TAREA	NO
Bosquejar un nuevo dibujo con carboncillo (Fuego), perfeccionar el borrador de una carta (Aire), elegir el color de ropa adecuado para transmitir un mensaje específico a alguien (Aire), reparar una espada después de una batalla (quitándole la propiedad Dañada) (Tierra).	1
Mezclar un nuevo color de tinta a partir de dos pigmentos existentes (Agua), escribir un nuevo poema (Fuego), coser una prenda de vestir rasgada (Tierra), afilar una hoja (Aire).	2
Reparar una tetera agrietada (Tierra), Traducir una obra a otro idioma sin perder significado (Agua), crear un nuevo adorno o accesorio decorativo (Fuego), colocar una hoja en una nueva empuñadura (Agua).	3
Introducir un mensaje sutil en una pintura que sólo el destinatario deseado entenderá (Aire), determinar si el contenido de un pergamino es de naturaleza mística (Vacío), determinar desde lejos si una prenda de vestir tiene alguna cualidad sobrenatural (Vacío), forjar una nueva hoja (Fuego).	4
Despertar las propiedades sobrenaturales dentro de una obra (Vacío), transcribir un texto dañado por el fuego y el humo sin desviarse del original (Tierra), encontrar entre un montón de ropas diversas un sustituto adecuado para una prenda perdida (Agua), intuir las propiedades místicas de una armadura sin conocer datos de su historia ni de su creador (Vacío).	5

Planteamientos de Herrería

La habilidad de Herrería puede utilizarse con los anillos apropiados de las siguientes formas:

- **Planteamiento de Adaptación (Anillo de Agua):** Mejorar un arma o elemento de armadura existente, transformar un objeto mundano en un arma, adaptar un arma a un nuevo portador, recuperar una espada destruida para forjarla de nuevo.
- **Planteamiento de Refinamiento (Anillo de Aire):** Pulir una hoja para afilarla, mejorar el agarre de una lanza, añadir adornos a una naginata para resaltar el hermoso patrón ondulado del acero.
- **Planteamiento de Invención (Anillo de Fuego):** Forjar una nueva hoja, crear un nuevo elemento de armadura, inventar un arma o elemento de armadura, conjeturar sobre posibles nuevas armas y tecnologías de armaduras.
- **Planteamiento de Restauración (Anillo de Tierra):** Reparar un arma o elemento de armadura dañada, realizar tareas rutinarias de mantenimiento y limpieza de un arma o elemento de armadura, tratar un arma o elemento de armadura para evitar la oxidación y la corrosión.
- **Planteamiento de Sintonización (Anillo de Vacío):** Descubrir el propósito para el que se forjó un arma o elemento de armadura, discernir si un arma o armadura tiene características sobrenaturales, desbloquear el potencial sobrenatural de un objeto forjado.

POSIBLES SUBHABILIDADES DE HERRERÍA

Fabricación de arcos, Forja de armaduras, Forja de espadas

Grupo de habilidades sociales

Las habilidades sociales están relacionadas con las interacciones personales y reflejan el grado de comodidad y habilidad del personaje para tratar con los demás. Aunque estas habilidades tienen aplicaciones evidentes en la corte, resultan de utilidad para cualquier tipo de personaje. Los guerreros que se precien deben ser capaces de controlar a sus tropas o de provocar a sus enemigos y muchos individuos que no pertenecen a la casta samurái deben ser tan persuasivos como cualquier cortesano para arreglárselas en la vida.

PLANTEAMIENTOS ELEMENTALES PARA LAS HABILIDADES SOCIALES

Cada habilidad social representa la experiencia de un personaje al relacionarse con personas en un contexto determinado y cada planteamiento dicta un conjunto de resultados que el personaje puede obtener al influir en los demás con esa combinación de anillo y habilidad concreta. Los planteamientos elementales para las habilidades sociales funcionan de la siguiente manera:

Planteamiento de Encanto (Anillo de Agua)

La flexibilidad y el cambio son los dominios del anillo de Agua, y el planteamiento de Agua para las habilidades sociales radica en fomentar en los demás las emociones positivas hacia uno mismo. Este planteamiento se basa a menudo en la comprensión mutua, la simpatía y los sentimientos compartidos, o al menos en una imitación de todo ello.

Un personaje utilizará el planteamiento de Encanto cuando desee:

- Gustar a alguien.
- Establecer una relación agradable con alguien.
- Ofrecer sus simpatías a alguien.
- Insuflar a alguien un nuevo deseo por algo (o alguien).
- Ganarse las simpatías de alguien.

Planteamiento de Engaño (Anillo de Aire)

El anillo de Aire representa el control sutil de un personaje sobre su aspecto exterior y su elección de palabras, así como su atención a las preferencias y facetas de los demás. El planteamiento de Aire para las habilidades sociales es Engaño y permite al personaje mentir, transmitir información de forma persuasiva y descubrir los defectos y características de otras personas a partir de los indicios sutiles que exhiben. Engañar a alguien no siempre significa mentirle directamente; podría significar manipularlo para que piense que algo es idea suya al sugerírselo sutilmente, hacer de abogado del diablo para que consolide su posición, decir algo de forma que pueda negar haberlo dicho, o simplemente omitir información que pueda complicar demasiado la situación. Sin embargo, siempre se trata de una forma de manipulación, aunque no sea maliciosa.

Un personaje usará el planteamiento de Engaño cuando desee:

- Hacer que otra persona crea algo falso, parcialmente verdadero, o sólo técnicamente cierto.
- Esconder una verdad clave a otra persona.
- Desviar la atención de una persona hacia alguien o algo.
- Transmitir una idea a una persona de forma que pueda negarse más adelante.
- Insinuar algo a una persona sin decirlo claramente.

Planteamiento de Incitación (Anillo de Fuego)

Los planteamientos de Fuego para las habilidades sociales buscan persuadir mediante las apelaciones emocionales y el carisma personal, movilizar a la gente en torno a ideas emocionantes o novedosas e inflamar sus pasiones, deseos y miedos. Cuando se utiliza correctamente, puede calmar a la gente o incitarla a unirse a una causa. Sin embargo, estos planteamientos poco sutiles no son bienvenidos en muchas cortes, ya que este método se arriesga a ignorar el decoro y la obligación, lo que puede convertirse en un asunto de vida o muerte para un samurái. Además, el personaje no siempre es capaz de controlar al grupo al que ha incitado a actuar: detener a un grupo una vez que ha comenzado a actuar puede resultar mucho más difícil que incitarlo a seguir una línea de actuación irresponsable.

Un personaje utilizará el planteamiento de Incitación cuando desee:

- Agitar las emociones de una persona (ya sea de manera positiva o negativa).
- Captar la atención de una persona.
- Persuadir a una persona para que escuche a sus sentimientos en lugar de razonar.
- Hacer que una persona ignore las posibles consecuencias de un plan de acción.
- Hacer que una persona anteponga sus deseos a sus juramentos y responsabilidades.

Planteamiento de Razonamiento (Anillo de Tierra)

El anillo de Tierra es cauteloso y arraigado. Cuando se utiliza con una habilidad social para influir en otras personas, se muestra racional y conciliador, aconsejando afrontar los problemas de forma lenta y reflexiva. Resulta útil para convencer a alguien de que mida dos veces antes de cortar, como dice el refrán, o para que tenga en cuenta toda la información disponible antes de desenvainar su espada. Un orador que utilice este planteamiento apela a la razón y a la obligación más que a la pasión y al deseo, recordándole al oyente sus deberes o los riesgos a los que se enfrentará si actúa con precipitación.

Un personaje usará el planteamiento de Razonamiento cuando desea:

- Convencer a una persona de que escuche a la razón en lugar de a los sentimientos.
- Calmar las emociones de otra persona.
- Consolar a otra persona.
- Inculcar disciplina a otra persona.
- Hacer que esa persona mantenga la calma en lugar de actuar precipitadamente.
- Convencer a alguien de que mantenga un juramento en lugar de perseguir sus deseos personales.

Planteamiento de Iluminación (Anillo de Vacío)

Los planteamientos de Vacío para las habilidades sociales están orientados a hacer que los demás analicen la situación y el estado general de la existencia. El planteamiento de Vacío para las habilidades sociales, Iluminación, permite al personaje tratar de conmover a alguien hasta la médula, cuestionando las verdades que cree fundamentales. Si una persona ha perdido de vista uno de sus ideales más queridos debido a la rabia o a la desesperación (o incluso a fuerzas sobrenaturales), este planteamiento se puede utilizar para obligarle a recordarlo, reajustando su imagen con la de la persona que se esfuerza por ser. Si existe una contradicción en la esencia de una persona, este planteamiento puede ayudarla a afrontar esta contradicción, y quizás a superarla.

Un personaje usará el planteamiento de Iluminación cuando desea:

- Desafiar las creencias más arraigadas de una persona.
- Obligar a una persona a cuestionarse una verdad moral o filosófica que crea cierta.
- Hacer que una persona recuerde una experiencia que había olvidado o que desea olvidar.
- Sacar a una persona de un estado de aturdimiento, ya sea mundano o sobrenatural.

HABILIDADES SOCIALES

Las habilidades sociales representan la pericia y experiencia de un personaje al relacionarse con otras personas en distintas situaciones, desde la corte hasta el campo de batalla.

Tabla 3-3: Ejemplos de tareas (con anillos) y NO para habilidades sociales

TAREA	NO
Calmar a alguien recordándole el comportamiento decoroso (Tierra), convencer a un soldado sin experiencia de que sobrevivirá a una batalla (Aire), explicar a alguien las reglas de un juego (Tierra), recitar un poema popular para conquistar a tu audiencia (Agua).	1
Adelantar la fecha programada de una cita con un funcionario de la corte de posición inferior (Agua), intimidar a una persona normal de posición inferior (Fuego), causar una impresión positiva en alguien durante una partida (Agua), celebrar una ceremonia tradicional de té para tranquilizar a la gente (Tierra).	2
Difundir un rumor de tal manera que llegue a oídos de una persona concreta (Aire), conseguir que un grupo de samuráis de clanes rivales trabajen juntos sin roces (Agua), demostrar a alguien tu capacidad estratégica jugando a un juego (Vacío), imitar la voz y la postura de otra persona a lo lejos (Aire).	3
Llamar la atención de alguien de posición muy superior a la tuya (Fuego), conseguir reagrupar a un grupo de plebeyos armados después de que hayan roto la formación (Tierra), ganar el doble de lo jugado en una sala de apuestas (Fuego), interpretar una obra de teatro que haga reflexionar a un individuo de posición superior acerca de una decisión trascendental (Vacío).	4
Hacer que un samurái reflexione sobre su humanidad en común con un miembro de otra casta social (Vacío), hacer que dos personajes de posición superior a la tuya se den cuenta de que un enfrentamiento por culpa de supuestos desaires carece de sentido (Vacío), amañar parte de un juego ante una multitud (Aire), entonar una conmovedora canción que enardezca a un ejército desorganizado y le impulse a lanzarse furiosamente contra el enemigo (Fuego).	5

POSIBLES SUBHABILIDADES DE CORTESÍA

Sinceridad, Rumores

Cortesía

La habilidad de Cortesía es la habilidad social por excelencia de los círculos de poder más importantes de Rokugán y representa la capacidad de un personaje para ejercer influencia sobre las opiniones de los demás, persuadir a otras personas para que adopten una línea de actuación determinada, burlar a sus oponentes, esgrimir argumentos, dirigir una conversación en la dirección deseada y lanzar insultos ingeniosos, todo ello sin ofender abiertamente ni transgredir las complejas reglas de la etiqueta rokuganesa.

En el despiadado mundo de la política de la corte, la cortesía es un arma letal del arsenal de un cortesano. Conseguir que alguien pierda los estribos puede destruir su reputación y provocar una enemistad eterna, mientras que desviar la ira de alguien hacia uno mismo o cargar con la culpa de un error puede poner a esa misma persona en deuda contigo y fomentar nuevas alianzas. Esta habilidad resulta también necesaria cuando se desea influir en la percepción de la verdad de un asunto que se ponga en duda, independientemente de cuál sea la verdad real.

Planteamientos de Cortesía

La habilidad de Cortesía puede utilizarse con los anillos apropiados de las siguientes formas:

- **Planteamiento de Encanto (Anillo de Agua):** Conseguir gustar a alguien o ganarse su confianza, fomentar en una persona el deseo por algo o alguien, alterar los deseos actuales de una persona, abrirse camino de forma eficaz entre la compleja burocracia de una corte por medio de tu amabilidad y simpatía.
- **Planteamiento de Engaño (Anillo de Aire):** Convencer a alguien de algo falso (o incompleto), desviar la atención de alguien de ti mismo hacia los demás, difundir un rumor sobre alguien, inducir a alguien a pensar que una idea ha sido suya, insultar a alguien de manera sutil y negable.
- **Planteamiento de Incitación (Anillo de Fuego):** Convencer a alguien de que escuche a sus emociones en lugar de razonar, recordar a alguien sus deseos, llamar la atención sobre ti mismo, conseguir que alguien ignore los riesgos a los que se enfrenta, insultar a alguien abiertamente.
- **Planteamiento de Razonamiento (Anillo de Tierra):** Convencer a alguien para que escuche a la razón en lugar de a sus emociones, recordar a alguien sus deberes, convencer a alguien para que espere en lugar de actuar y sufrir las posibles consecuencias.
- **Planteamiento de Iluminación (Anillo de Vacío):** Usar palabras bien escogidas para hacer que alguien se cuestione una verdad que consideraba absoluta, hacer que alguien recuerde su auténtico yo cuando actúa guiado por el miedo, la desesperación, la rabia o la influencia sobrenatural.

Interpretación

La habilidad de Interpretación se corresponde al acto de divertir a otras personas mediante las artes interpretativas, ya sea cantando, bailando o contando historias. Una actuación de suficiente entidad puede ayudar a superar las divergencias políticas, convencer a la gente para que se replantee su vida o incluso iniciar movimientos artísticos o políticos. También se utiliza para suplantar a otras personas, aunque evidentemente hacer algo así se considera deshonroso.

Los artistas ocupan un lugar inusual en Rokugán. Los plebeyos que practican las artes escénicas son tratados con desdén por las clases altas y se les considera indignos de la condición de artesanos o agricultores. Sin embargo, en todas las cortes hay músicos, bailarines y artistas que son de origen plebeyo, pero a los que se les permite divertir a sus superiores. Su condición deshonrosa se tolera e ignora, siempre y cuando distraigan a sus señores. Al mismo tiempo, los intérpretes samuráis son elogiados por sus pares por tener una "naturaleza expresiva" o un "alma poética".

Planteamientos de Interpretación

La habilidad de Interpretación puede utilizarse con los anillos apropiados de las siguientes formas:

- **Planteamiento de Encanto (Anillo de Agua):** Ganarse la simpatía de los espectadores, hacer que los espectadores deseen algo, crear una relación positiva con los espectadores.
- **Planteamiento de Engaño (Anillo de Aire):** Ejecutar una actuación extremadamente convincente, conseguir que los espectadores lleguen a una conclusión concreta sin exponerla abiertamente, hacerse pasar por otras personas de forma convincente.
- **Planteamiento de Incitación (Anillo de Fuego):** Llevar a los espectadores a un estado de entusiasmo, provocar a los espectadores de forma intencionada, espolear a los espectadores para que actúen de forma inmediata.
- **Planteamiento de Razonamiento (Anillo de Tierra):** Transmitir alguna lección moral a los espectadores, tranquilizar a los espectadores, educar a los espectadores sobre un asunto específico, confortar a los espectadores.
- **Planteamiento de Iluminación (Anillo de Vacío):** Hacer que los espectadores se replanteen algún elemento de sus vidas, liberar a los espectadores de un estado emocional como la tristeza o la rabia, transmitir a los espectadores un mensaje a pesar de interferencias sobrenaturales.

POSIBLES SUBHABILIDADES DE INTERPRETACIÓN

Actuar, Canto, Ceremonia del té, Danza, Instrumentos, Marionetas, Narración

Mando

La habilidad de hablar con autoridad es tan imperativa para los cortesanos que guían a sus protegidos en complicadas ceremonias y acontecimientos sociales como para los bushi que dirigen a sus soldados en batallas y guerras. En ambos casos hay vidas en juego, y una palabra puede conducir a la victoria o al desastre. Cuando se produce el caos, el deber de los que están al mando es encargarse de la situación e inculcar el orden, y será a ellos a los que se juzgue por el éxito o el fracaso de la operación, no a sus subordinados. La habilidad de Mando se usa para inculcar obediencia, ya sea en la corte o en el campo de batalla. Por lo general, es más eficaz cuando se utiliza para motivar a subordinados que a iguales, o en el contexto de una estructura de mando clara, ya que se basa en decir a los demás lo que tienen que hacer, y, por lo general, en esperar que lo hagan.

Planteamientos de Mando

La habilidad de Mando puede utilizarse con los anillos apropiados de las siguientes formas:

- **Planteamiento de Encanto (Anillo de Agua):** Fomentar la lealtad de las tropas bajo tu mando, motivar a las tropas prometiendo una recompensa, lograr que una fuerza combinada deje de discutir, hacer que alguien tenga miedo de decepcionarte.
- **Planteamiento de Engaño (Anillo de Aire):** Asignar una tarea sin revelar los peligros que conlleva, engañar a tus tropas para confundir a tu enemigo, comunicarte en código con tus tropas.
- **Planteamiento de Incitación (Anillo de Fuego):** Restablecer la moral de soldados fatigados, avivar un viejo rencor, hacer que otros te sigan a pesar del peligro para su vida e integridad física, hacer que alguien te tenga miedo.
- **Planteamiento de Razonamiento (Anillo de Tierra):** Reprender verbalmente a un grupo de soldados que se han relajado en sus deberes, poner orden en un campo de batalla caótico, hacer temer a alguien las consecuencias de sus actos.
- **Planteamiento de Iluminación (Anillo de Vacío):** Convencer de la inutilidad de una batalla a los soldados que la están librando, persuadir a los soldados enemigos de que su causa no es justa, devolver el sentido a alguien conmocionado o sumido en un frenesí de combate.

POSIBLES SUBHABILIDADES DE MANDO

Interrogatorio, Intimidación, Instrucción

Pasatiempos

POSIBLES SUBHABILIDADES DE PASATIEMPOS

Apuestas, Cacería deportiva, Correspondencia, Fortunas y Vientos, Go, Kemari, Sadane, Shōgi

La habilidad de Pasatiempos es un instrumento importante en la corte, ya que sirve como una válvula de escape esencial para las rivalidades que se desarrollan en las esferas más altas del poder y como una oportunidad para establecer y mantener relaciones, especialmente fuera de los estrictos confines que suele dictar la posición social.

Como consecuencia de ello, el éxito en un pasatiempo es una de las formas en que un recién llegado a la corte puede distinguirse y tener acceso a personas de posición muy superior, a las que de otro modo no podría acercarse. Sin embargo, sólo los realmente ingenuos pasan por alto el hecho de que en el cambiante mundo de la política de la corte los pasatiempos son simplemente un medio más para obtener un fin.

Los pasatiempos de Rokugán son tan variados como lo son los clanes, pero el más importante es el go, un juego que se juega con piedras blancas y negras y un tablero de madera. Es un juego del que disfrutan todas las clases sociales de Rokugán, y que juegan plebeyos y emperadores, jóvenes y viejos, bushi y monjes. Las reglas son sencillas, pero para alcanzar la maestría se necesitan años de dedicación; su dominio es siempre digno de respeto.

Entre otros de los pasatiempos más populares se encuentran Fortunas y Vientos, un juego de dados que muchos samuráis consideran un pasatiempo para las castas inferiores; el sadane, un juego de insultos mordaces popular entre los cortesanos; el karuta, un juego de emparejamiento de cartas en el que se utilizan tanto ilustraciones como versos poéticos, y el shōgi, un juego estratégico de generales, caballería y muchos tipos de soldados.

Planteamientos de Pasatiempos

La habilidad de Pasatiempos puede utilizarse con los anillos apropiados de las siguientes formas:

- **Planteamiento de Encanto (Anillo de Agua):** Usar un juego para establecer una relación con tu oponente (o alguien más presente), jugar de manera informal, usar un juego para que tu oponente confíe en ti.
- **Planteamiento de Engaño (Anillo de Aire):** Usar un juego para descubrir las fortalezas y debilidades de tu oponente, jugar engañosamente, hacer trampas, perder de forma deliberada sin que se note, enviar un mensaje sutil a través de tus jugadas.
- **Planteamiento de Incitación (Anillo de Fuego):** Usar un juego para hacer que tu oponente se enfade o se asuste, jugar de forma agresiva, incitar a tu oponente a apostar más, desarrollar nuevas tácticas en un juego.
- **Planteamiento de Razonamiento (Anillo de Tierra):** Jugar sin enfadar a tu oponente, jugar con cautela, instruir a alguien en los principios básicos de un juego, minimizar tus pérdidas.
- **Planteamiento de Iluminación (Anillo de Vacío):** Usar un juego para impresionar a tu oponente y hacer que vea algo con claridad, jugar sin pensar, dejando el resultado del juego al puro azar.

Grupo de habilidades académicas

Las habilidades académicas se centran en adquirir, recordar, ampliar y aprovechar la información que un personaje ha absorbido a lo largo de su vida.

PLANTEAMIENTOS ELEMENTALES PARA LAS HABILIDADES ACADÉMICAS

Los planteamientos elementales para las habilidades académicas funcionan de la siguiente forma:

Planteamiento de Examen (Anillo de Agua)

El anillo de Agua es práctico y está orientado a los resultados. Examen, el planteamiento de Agua para las habilidades académicas, utiliza la información existente alrededor del usuario. Esto permite a un personaje identificar las cosas que tiene delante y obtener información más amplia sobre su situación en función de lo que puede percibir en ese momento. Un personaje puede usar este planteamiento para obtener suficiente información como para comenzar una investigación en profundidad, pero por lo general no puede ahondar más allá de la información superficial.

Un personaje utilizará el planteamiento de Examen cuando desee:

- Identificar algo que esté observando.
- Orientarse.
- Estrechar la zona de búsqueda de algo específico.
- Buscar pistas físicas cercanas sobre un tema.
- Detectar amenazas ocultas en una zona.

Planteamiento de Análisis (Anillo de Aire)

El anillo de Aire a menudo tiene que ver con matices y sutilezas, y por lo tanto Análisis, el planteamiento de Aire para las habilidades académicas, se centra en descubrir y entender detalles. Este planteamiento permite a un personaje revelar cosas ocultas, concentrarse en detalles minúsculos y detectar características que poseen personas y objetos. También permite a un personaje inferir pistas sutiles sobre las personas a partir de su semblante, sus posesiones o sus afirmaciones.

Un personaje utilizará el método de Análisis cuando desee:

- Estudiar en detalle un objeto o idea física.
- Obtener información acerca de un aspecto específico de un tema.
- Inferir algo acerca de una persona a partir de su rostro, sus palabras o una posesión.
- Encontrar un objeto que sepa que está oculto en una zona.
- Efectuar un registro concienzudo de una pequeña zona.
- Desentrañar una aparente contradicción.

Planteamiento de Teoría (Anillo de Fuego)

El Fuego es creativo y ostentoso, incluso en los planteamientos utilizados para las habilidades académicas. El planteamiento de Fuego para las habilidades académicas es ingenioso y siempre considera las posibilidades en lugar de las certezas. Resulta apropiado para abordar lo imprevisto y lo inédito, así como para identificar ausencias notables, pero las conjeturas imprudentes a veces pueden llevar a conclusiones incorrectas. Utilizar un planteamiento de Fuego en una habilidad académica permite a un personaje concebir una idea novedosa sobre cómo podría funcionar o comportarse algo basándose en pruebas limitadas. Sin embargo, esa idea novedosa no siempre es acertada.

Un personaje utilizará el planteamiento de Teoría cuando desee:

- Establecer un vínculo entre dos datos aparentemente no relacionados entre sí.
- Hacer conjeturas sobre la explicación de un fenómeno físico o un suceso inexplicable.
- Barajar ideas para posibles soluciones a un problema.
- Elaborar una lista de los resultados probables de un suceso futuro.
- Determinar que falta algo de manera evidente en una zona.

Tabla 3-4: Ejemplos de tareas (con anillos) y NO para habilidades académicas

TAREA	NO
Encontrar el camino a la zona correcta de un festival (Agua), identificar al miembro específico del personal de una orden que puede ayudarte a conseguir lo que quieres (Agua), diagnosticar correctamente una enfermedad común (Aire), determinar si le gustas a alguien o no (Agua).	1
Adivinar el posible significado de un dicho desconocido (Fuego), saber si una acción propuesta es legal o no (Tierra), identificar hierbas útiles en el bosque (Agua), determinar si alguien está preocupado con su forma de proceder actual (Vacío).	2
Determinar el significado de una práctica cultural desconocida (Vacío), defender una aplicación no tradicional de la ley en un caso específico (Fuego), recordar la proporción adecuada de ingredientes en una receta médica (Tierra), detectar una señal sutil de que alguien está mintiendo (Aire).	3
Recordar el mon de un Clan Menor de una región lejana del Imperio (Tierra), encontrar un vacío legal que se pueda aprovechar (Aire), combinar ingredientes de una forma no tradicional para tratar una enfermedad (Fuego), estudiar una declaración en busca de posibles mentiras por omisión o falta de información (Fuego).	4
Desenmarañar una compleja paradoja creada por dos preceptos contradictorios del Bushidō (Aire), predecir dónde se producirá una escasez de suministros después de estudiar un plan para una campaña militar (Vacío), realinear la energía interna de alguien para ayudarle a recuperarse de una enfermedad espiritual (Vacío), comprender los temores de una persona de una casta social diferente después de una breve conversación (Tierra).	5

Planteamiento de Recuerdo (Anillo de Tierra)

Los planteamientos de Tierra relacionados con las habilidades académicas son minuciosos y detallados; comienzan estableciendo los fundamentos y luego desarrollan a partir de ellos. Una vez se insta a un personaje a hablar sobre un tema, este planteamiento le permite presentar hechos que profundizan en dicho tema y saber cuáles son pertinentes para la situación. Sin embargo, como sólo se puede construir sobre una base sólida, un personaje no puede recordar información sobre algo completamente nuevo o desconocido, y debe utilizar otros planteamientos para recopilar suficiente información sobre el contexto como para saber qué hechos son relevantes para la situación específica.

POSIBLES SUBHABILIDADES DE CULTURA

Bushidō, Etiqueta, Heráldica, Región (cualquier parte del mundo)

Un personaje utilizará el planteamiento de Recuerdo cuando desee:

- Recordar y recitar información.
- Aprender algo de memoria.
- Crear una cronología detallada de un tema hasta la fecha.
- Analizar sus propios recuerdos sobre algo que haya observado de primera mano.

Planteamiento de Percepción (Anillo de Vacío)

Usar un planteamiento de Vacío para una habilidad académica implica un intento de mirar más allá de las circunstancias mundanas para comprender que las apariencias físicas e incluso el tiempo son algo engañoso. Percepción, el planteamiento de Vacío para las habilidades académicas, se basa en entender que las fuerzas sobrenaturales son el origen del mundo y que el futuro ya está escrito en aquello que el observador puede percibir. Representa las corazonadas y otros indicios aparentemente sobrenaturales que un personaje puede recibir acerca de un tema determinado. También permite a un personaje retomar una posibilidad que ya ha considerado (por ejemplo, mediante el uso de Recuerdo o Teoría) y determinar la probabilidad de que se produzca esta eventualidad.

Un personaje utilizará el planteamiento de Percepción cuando desee:

- Confiar en sus instintos y corazonadas para obtener información.
- Comprender las ramificaciones espirituales de una acción.
- Predecir las probabilidades de que se produzca un determinado resultado en un acontecimiento futuro.
- Detectar una presencia o influencia sobrenatural a su alrededor que se escape a sus sentidos terrenales.

HABILIDADES ACADÉMICAS

Las habilidades académicas son aquellas cuyo ámbito principal de especialización no es la práctica en el sentido físico, sino la adquisición, el mantenimiento y el perfeccionamiento de un conjunto de conocimientos mediante el estudio académico.

Cultura

Al igual que la mayoría de los países, el Imperio Esmeralda tiene una gran cantidad de ceremonias, festivales, corrientes sociales y prácticas locales que la población local internaliza en gran medida. La habilidad de Cultura se puede utilizar para obtener información sobre estas tradiciones y prácticas, incluso cuando un personaje se encuentra lejos de su hogar.

La habilidad de Cultura abarca el conocimiento de las costumbres, tradiciones, familias, tendencias, geografía y prácticas del Imperio Esmeralda. Esto incluye sucesos recientes, acontecimientos históricos y personas de importancia, así como estar al día de las tendencias de moda que dominan las cortes de los señores provinciales y del Emperador.

Aunque este conocimiento pueda parecer trivial, permite que un personaje sepa dónde encontrarse con gente importante en un lugar nuevo, cómo interactuar con los lugareños sin problemas y qué noticias recientes hay que evitar mencionar mientras se mantiene una conversación amena.

Planteamientos de Cultura

La habilidad de Cultura puede utilizarse con los anillos apropiados de las siguientes formas:

- **Planteamiento de Examen (Anillo de Agua):** Identificar a un samurái mediante su clan, su familia y su mon (escudo) personal; identificar la región de origen de un objeto; identificar la posición general de un samurái por su forma de vestir; identificar qué culturas han influido en un lugar; determinar tu ubicación en una ciudad desconocida en función de los patrones arquitectónicos comunes.
- **Planteamiento de Análisis (Anillo de Aire):** Detectar rastros de un acento regional en la forma de hablar de un personaje, percibir pequeñas imperfecciones en un mon o hanko personal que indican que se trata de una falsificación, valorar la forma en que una práctica difiere en una región específica.
- **Planteamiento de Teoría (Anillo de Fuego):** Adivinar a dónde podría ir una persona influyente en una ciudad desconocida, conjeturar cómo guardar el debido decoro en una situación social inusual, anticiparse a las tendencias sociales de las diferentes regiones.
- **Planteamiento de Recuerdo (Anillo de Tierra):** Recordar los nombres de los miembros más influyentes de una corte determinada, conocer las costumbres particulares de una región, recordar las características geográficas de una zona.

USOS ESPECIALES DE MEDICINA

Todos los personajes tienen acceso a los siguientes usos de la habilidad de Medicina:

PRIMEROS AUXILIOS (ACCIÓN)

Uno de los usos principales de la habilidad de Medicina es el de vendar heridas y moretones en el terreno. Un personaje puede hacer una **tirada de Medicina (Agua) contra un NO de 2** como acción de apoyo, eligiendo a un objetivo situado a alcance 0-1, incluido él mismo. Si el sanador tiene éxito, el objetivo se cura una cantidad de puntos de Fatiga igual a 1 más los Éxitos adicionales obtenidos en la tirada. Sin embargo, el objetivo no podrá volver a beneficiarse del uso de esta acción hasta que se le haya efectuado una cura más completa en las instalaciones apropiadas. El sanador puede gastar ✲✲+ para afectar un objetivo adicional por cada ✲✲ gastados de esta manera.

TRATAMIENTO (INTERLUDIO)

Mientras que una acción rápida en mitad de un combate puede hacer que un personaje se recupere, el cuidado a largo plazo también es importante. Como actividad de interludio, un personaje puede hacer una **tirada de Medicina (Agua) contra un NO de 2** que tenga como objetivo a un personaje convaleciente en la escena. Si el sanador tiene éxito, el objetivo se cura una cantidad de puntos de Fatiga igual al anillo de Agua del sanador más sus Éxitos adicionales. El curandero puede gastar ✲+ para afectar un objetivo adicional por cada ✲ gastado de esta manera.

Además, es posible eliminar muchos estados mediante el uso de la habilidad de Medicina con diferentes anillos para reflejar desde primeras curas hasta cirugía de campaña. Puedes encontrar estas opciones en las descripciones de los estados (consulta **Estados**, en la página 271).

POSIBLES SUBHABILIDADES DE GOBIERNO

Burocracia, Guerra, Leyes, Logística

POSIBLES SUBHABILIDADES DE MEDICINA

Anatomía, Química, Venenos

MI PALABRA CONTRA LA TUYA

La ley rokuganesa se basa en gran medida en el testimonio de la persona con el estatus más elevado en lugar de utilizar otros métodos para determinar la inocencia y la culpabilidad. La palabra de un samurái tiene más peso que la de un plebeyo, así que, si los testigos plebeyos insisten en que un samurái cometió un crimen, pero el samurái lo niega, la ley está del lado del samurái. Los samuráis encargados de investigar disputas legales a menudo descubren que la ley misma impide que se haga justicia, y deben actuar con inteligencia para asegurarse de que el señor que la hace cumplir llega a la conclusión "justa".

- **Planteamiento de Percepción (Anillo de Vacío):** Identificar el propósito que cumplen las tradiciones en la sociedad, identificar las nuevas promesas de una corte determinada, intuir los fundamentos sobrenaturales de una práctica cultural.

GOBIERNO

Los daimyō de los clanes de samuráis (que gobiernan las diversas provincias del Imperio Esmeralda en nombre del Emperador) deben ser al mismo tiempo caudillos, cortesanos y burócratas, y han de actuar con eficacia en cada uno de estos campos para mantener su poder. Esta habilidad abarca también un sólido dominio de las maquinaciones políticas, extensos conocimientos de logística, y una comprensión del estricto y a veces críptico sistema legal de Rokugán, que coloca la posición social por encima de los testimonios, y el decoro por encima de las pruebas. La mayoría de los daimyō tienen siempre cerca, entre sus vasallos más apreciados, a una pléyade de asesores expertos en estos campos.

Planteamientos de Gobierno

La habilidad de Gobierno puede utilizarse con los anillos apropiados de las siguientes formas:

- **Planteamiento de Examen (Anillo de Agua):** Identificar un acto ilegal, determinar la estructura tácita de poder, determinar a quién hay que recurrir para un fin concreto dentro de una burocracia, advertir los trucos y ardides burocráticos clásicos utilizados por tus oponentes.
- **Planteamiento de Análisis (Anillo de Aire):** Encontrar una contradicción o laguna en un sistema o en la ley, evaluar las fortalezas y debilidades de un argumento legal, estudiar un sistema en detalle para encontrar los puntos en los que se puede ejercer presión para obtener resultados específicos.
- **Planteamiento de Teoría (Anillo de Fuego):** Entender las diversas formas en que se puede aplicar la ley en un caso sin precedentes, formular un argumento para respaldar por qué la ley se debe aplicar de manera diferente en un caso concreto, prever las ramificaciones políticas de la ascensión de un nuevo gobernante.
- **Planteamiento de Recuerdo (Anillo de Tierra):** Conocer la letra de la ley, conocer la estructura explícita de gobierno, conocer hechos pasados y precedentes legales, conocer la historia política y los precedentes con detalle, conocer a historiadores y juristas anteriores y poder citar sus obras.
- **Planteamiento de Percepción (Anillo de Vacío):** Saber la probabilidad de un veredicto determinado en un caso particular, identificar al candidato con más probabilidades de ocupar un puesto, conocer la probabilidad de éxito de una estratagema o maquinación determinada.

MEDICINA

Los curanderos de Rokugán, tal y como ejemplifica la mismísima dama Asako, se han dedicado a comprender los fundamentos místicos del bienestar y la enfermedad, y a restablecer la capacidad natural del cuerpo para curarse a sí mismo mediante una combinación de puntos de presión, correspondencias y remedios a base de hierbas. La habilidad de Medicina abarca todos estos elementos.

SANADORES DE ROKUGÁN

Mientras que la mayoría de los aldeanos dependen de curanderos autodidactas para el tratamiento de heridas simples y dolencias cotidianas, miembros altamente educados de la casta samurái tratan a la nobleza. Los honzōsha son médicos generalistas que combinan el conocimiento con un profundo respeto por las energías naturales del cuerpo, mientras que los más pragmáticos chiryōsha se especializan en salvar a guerreros heridos en el campo de batalla. Sin embargo, todos los estratos de la sociedad respetan el conocimiento y la experiencia de las matronas cualificadas, cuya sabiduría les permite trascender su normalmente baja posición.

Los sanadores potenciales deben primero entender los sistemas del cuerpo y luego adquirir los conocimientos prácticos para aplicarlos al diagnóstico y tratamiento adecuado de sus pacientes. Por supuesto, algunos personajes deshonrosos aplican sus conocimientos de medicina para causar daño en lugar de curar, utilizando dosis diseñadas para crear efectos secundarios nocivos o incluso mortales, o seleccionando hierbas tóxicas con las que envenenar a un rival.

Esta habilidad, de aplicación más práctica que otras habilidades académicas, está relacionada con el conocimiento del cuerpo humano y su funcionamiento. Sin embargo, esto es también un arte práctico, por lo que a menudo se comporta como una habilidad artesanal (utilizando sus planteamientos para aplicar los conocimientos descubiertos con los métodos académicos). Por consiguiente, a continuación se mencionan varios ejemplos de estos casos.

Planteamientos de Medicina

La habilidad de Medicina puede utilizarse con los anillos apropiados de las siguientes formas:

- **Planteamiento de Recuerdo (Anillo de Tierra):** Estudiar y recordar remedios existentes, crear vendajes y suministros médicos (*Restauración*), detener hemorragias (*Restauración*), reparar otros daños menores (*Restauración*).
- **Planteamiento de Examen (Anillo de Agua):** Identificar hierbas curativas y dañinas, reunir ingredientes, encontrar peligros y contaminantes en un entorno, preparar remedios (*Adaptación*), mitigar el agotamiento y el dolor (*Adaptación*), acelerar la recuperación de los pacientes de enfermedades y lesiones a largo plazo (*Adaptación*).
- **Planteamiento de Teoría (Anillo de Fuego):** Estudiar nuevos medicamentos y tratamientos, tratar enfermedades desconocidas, experimentar con ingredientes desconocidos (*Invención*), preparar venenos (*Invención*), infundir energía a los pacientes (*Invención*).
- **Planteamiento de Análisis (Anillo de Aire):** Reconocer síntomas, diagnosticar enfermedades y dolencias en pacientes, practicar cirugía de campaña o en un centro de curación (*Refinamiento*), administrar medicamentos y venenos en la dosis adecuada para el efecto deseado (*Refinamiento*).
- **Planteamiento de Percepción (Anillo de Vacío):** Detectar dolencias espirituales, trabajar sin ningún ingrediente, reajustar la energía de otras personas (*Sintonización*), tratar dolencias espirituales (*Sintonización*).

Sentimiento

La habilidad de Sentimiento representa la capacidad de un personaje para entender las emociones y sentimientos de los demás. Se utiliza para detectar emociones como la hostilidad y el miedo en otras personas, para sentir empatía y para saber cómo se comportará alguien en función de su estado emocional. También se utiliza para detectar mentiras y para comprender el motivo por el que se están diciendo esas mentiras.

Planteamientos de Sentimiento

La habilidad de Sentimiento puede utilizarse con los anillos apropiados de las siguientes formas:

- **Planteamiento de Examen (Anillo de Agua):** Discernir los sentimientos personales de alguien acerca de una persona o tema (y si son positivos, negativos o neutrales), detectar si las intenciones de alguien son hostiles, entender los deseos de alguien, determinar la mejor manera de ganarse la aprobación o el apoyo de alguien.
- **Planteamiento de Análisis (Anillo de Aire):** Saber si alguien te está mintiendo directamente, saber cómo una elección o acción hará que se sienta una persona, entender la imagen personal y las vulnerabilidades de alguien, determinar cuál es la mejor manera de conseguir que alguien haga lo que tú quieres.
- **Planteamiento de Teoría (Anillo de Fuego):** Determinar si una persona ha omitido detalles importantes o ha dicho una mentira por omisión, descubrir que una persona ha omitido algo importante, comprender sus convicciones e ideales, determinar la mejor manera de excitar o enfurecer a otra persona.
- **Planteamiento de Recuerdo (Anillo de Tierra):** Detectar incoherencias entre el comportamiento actual y pasado de alguien, entender sus miedos y responsabilidades, determinar la mejor manera de tranquilizar a alguien.
- **Planteamiento de Percepción (Anillo de Vacío):** Determinar si alguien está bajo los efectos de la persuasión mágica o de un ser sobrenatural, estudiar y comprender tus propias emociones, determinar si alguien está actuando en oposición a sus deseos o si está reprimiendo sus emociones, conocer el propósito oculto de las palabras de alguien.

Teología

Esta habilidad engloba los conocimientos de la filosofía, doctrina y práctica religiosa. Rokugán recibe a menudo el apodo de la Tierra de las Diez Mil Fortunas, y se requiere una base adecuada en Teología para conocer siquiera una fracción de ellas. Un personaje puede usar esta habilidad para obtener información acerca de los kami, las fortunas, los poderes y deidades asociados con el shinseísmo y otras tradiciones religiosas, así como para hacer súplicas a estos poderes. Un personaje versado en teología también domina la historia religiosa y los conocimientos asociados, incluyendo la astronomía (para el estudio de augurios) y los campos relacionados de la metafísica y la ciencia con implicaciones místicas.

También es la habilidad que se utiliza en la mayoría de las Invocaciones, las potentes exhortaciones que los shugenja hacen a los kami para poder blandir asombrosos poderes elementales. Los monjes, los cortesanos e incluso los bushi también estudian teología con frecuencia,

DETECTAR MENTIRAS

La habilidad de Sentimiento se usa para discernir si alguien te ha mentido, y cada planteamiento propone una manera diferente de hacerlo. Sin embargo, recuerda que esta no es la primera defensa de un personaje contra las mentiras: el valor de Alerta del personaje establece el NO de la tirada de cualquier oponente para mentirle (consulta **Tiradas para resistir efectos**, en la página 26). Por lo tanto, por lo general un personaje no deberá hacer ninguna tirada para resistir una mentira con su habilidad de Sentimiento.

Si la tirada del oponente para mentir excede el valor de Alerta del personaje, esto significa que el personaje no puede darse cuenta de que la persona está mintiendo, pero eso no significa que esté obligado a creerle, especialmente si tiene razones para pensar que podría haber pruebas contradictorias en algún lugar. Llegados a este punto, si el personaje sigue albergando sospechas puede utilizar una acción (o incluso una actividad de interludio) para hacer una tirada de Sentimiento y buscar un error en la mentira según el planteamiento utilizado:

- **Planteamiento de Examen (Anillo de Agua):** Te permite saber si una persona tiene buenas intenciones hacia ti. Esto no revelará si está mintiendo o no, pero podría sugerirte que no confíes de todas formas en lo que diga.
- **Planteamiento de Análisis (Anillo de Aire):** Te permite saber si alguien ha mentido de forma directa, pero si ha preparado su mentira con el cuidado suficiente es posible que no te ayude a obtener una respuesta.
- **Planteamiento de Teoría (Anillo de Fuego):** Te permite averiguar si alguien se olvidó de mencionar algo importante. Sin embargo, esto resulta de menor utilidad contra las mentiras directas.
- **Planteamiento de Recuerdo (Anillo de Tierra):** Te permite saber si el mentiroso potencial se está comportando de manera diferente que en encuentros anteriores contigo. Esto podría delatar a alguien nervioso mediante algún tic, o indicar que está mintiendo de mala gana. Si alguien dice una mentira fácilmente verificable, también se puede utilizar el planteamiento de Tierra de Recuerdo para recordar la información correcta necesaria para rebatirle, generalmente junto con la habilidad apropiada correspondiente.
- **Planteamiento de Percepción (Anillo de Vacío):** Te permite descubrir lo que una persona quiere conseguir con sus palabras. Esto puede servir de ayuda para detectar una mentira, pero casi siempre resulta de utilidad como parte de una intriga de mayor envergadura.

por diversas razones personales y sociales. Sin embargo, para la mayoría de los personajes la habilidad de Teología no se utilizará para demostraciones tan llamativas, sino que versará más bien sobre las doctrinas e historias de las diversas tradiciones espirituales de Rokugán. Normalmente entraña el conocimiento de rituales de importancia filosófica y religiosa, así como de la comunión con las fuerzas del universo a un nivel más sutil. No todo el mundo tiene el potencial para convertirse en un shugenja, y lo que quizás sea más importante, las escuelas de shugenja guardan celosamente sus secretos, por lo que la mayoría de los sacerdotes del Imperio Esmeralda son humildes guardianes de la fe que sirven a los kami por medio de la adecuada veneración y que cumplen con todas las funciones sociales y religiosas que les corresponden a sus comunidades.

Planteamientos de Teología

La habilidad de Teología puede utilizarse con los anillos apropiados de las siguientes formas:

- **Planteamiento de Examen (Anillo de Agua):** Identificar artefactos religiosos y fenómenos sobrenaturales, saber cómo una persona normal de una determinada profesión interactúa con las tradiciones espirituales, investigar un pasaje de las escrituras para entender su significado, comunicarse con los kami de Agua.
- **Planteamiento de Análisis (Anillo de Aire):** Determinar lo religiosa o espiritual que es una persona y qué tradiciones sigue, encontrar y desentrañar matices sutiles o contradicciones aparentes en las escrituras, percatarse de los indicios que revelan la existencia de una criatura sobrenatural entre los seres humanos, comunicarse con los kami de Aire.
- **Planteamiento de Teoría (Anillo de Fuego):** Adivinar qué fuerzas sobrenaturales podrían estar actuando basándose en pruebas secundarias, reconciliar dos partes contradictorias de la doctrina religiosa, ofrecer una explicación novedosa del significado de una parte de las escrituras, comunicarse con los kami de Fuego.
- **Planteamiento de Recuerdo (Anillo de Tierra):** Conocer hechos sobre las doctrinas formales de las tradiciones religiosas del Imperio Esmeralda, conocer casos históricos de sucesos sobrenaturales, recitar correctamente las escrituras, recordar las debilidades de un ser sobrenatural de las tradiciones populares, comunicarse con los kami de Tierra.
- **Planteamiento de Percepción (Anillo de Vacío):** Realizar adivinaciones, determinar la veracidad de un acontecimiento sobrenatural, predecir el comportamiento de entidades sobrenaturales, entender las ramificaciones filosóficas de una decisión, comunicarse con la esencia del universo.

POSIBLES SUBHABILIDADES DE TEOLOGÍA

Adivinación, Adoración a los ancestros, Astronomía, Fortunas menores, Fortunismo, Invocación, Mahō (hechicería malvada), Shinseísmo

Grupo de habilidades marciales

En teoría, en cualquier momento se puede requerir a un samurái que luche al servicio de su señor. En la práctica, sólo se espera que marchen a la guerra en situaciones normales los bushi, los guerreros de la casta, para defender sus hogares o reclamar tierras en nombre de su señor. Después de todo, sería una insensatez que un señor desperdiciase a un cortesano experto enviándolo al frente, aunque esto suceda de forma ocasional, especialmente cuando dicho cortesano ha hecho demasiados comentarios lenguaraces en presencia de su señor. Como resultado, muchos samuráis están menos centrados en las exigentes habilidades bélicas y puede que sólo las practiquen como un ejercicio contemplativo; como una forma de obtener autocontrol, o en épocas de extrema necesidad. Otros samuráis abrazan el estilo de vida del soldado y los corroe la inquietud cuando están atrapados en la corte.

PLANTEAMIENTOS ELEMENTALES PARA LAS HABILIDADES MARCIALES

Cada uno de los planteamientos aplicables a las habilidades marciales representa un objetivo táctico que un personaje puede tratar de cumplir mientras combate o emprende una actividad relacionada: mantener una sólida defensa, moverse con fluidez, aplastar al enemigo con una fuerza implacable o tantear las defensas del enemigo en busca de debilidades. No existe ninguna táctica suprema, y un guerrero experto sabe cómo adaptar su estilo a las circunstancias. Los planteamientos elementales de las habilidades marciales funcionan de la siguiente manera:

Planteamiento de Alteración (Anillo de Agua)

El planteamiento de Agua para las habilidades marciales se centra en enfrentarse a la fuerza con debilidad y a la debilidad con fuerza. En lugar de intentar vencer a un enemigo en su punto fuerte, este planteamiento cede hasta el momento en que el enemigo se extralimita, y entonces se convierte en un poder abrumador en un instante. Un personaje que utilice este planteamiento se desliza entre los obstáculos con fluidez, sin gastar energía de forma innecesaria. La mayor vulnerabilidad del planteamiento de Agua en las habilidades marciales es un enemigo que puede permitirse el lujo de esperar. Para aprovechar al máximo el uso de este planteamiento, el oponente debe proporcionar al personaje algún tipo de fuerza que redirigir en su contra.

Un personaje utiliza el planteamiento de Alteración cuando desee:

- Redirigir la fuerza en lugar de detenerla.
- Moverse por el camino más rápido.
- Usar la fuerza de su enemigo en su contra.
- Deslizarse por espacios estrechos o entre multitudes en movimiento.
- Practicar una técnica que dependa principalmente de la flexibilidad.

Planteamiento de Amago (Anillo de Aire)

El planteamiento de Aire para las habilidades marciales es oportunista y evasivo, y utiliza la agilidad y la astucia para crear y aprovechar oportunidades. Atraviesa los obstáculos con elegancia, sacando provecho de nuevas posiciones que el enemigo no se esperaba. Esto puede permitir a un personaje que utilice este planteamiento para las habilidades marciales superar a un enemigo atrincherado, flanquearlo ingeniosamente o fingir un ataque a otro objetivo para que el objetivo real baje la guardia. Sin embargo, el planteamiento de Aire corre el riesgo de convertirse en una floritura innecesaria. En batalla el único objetivo es destruir al enemigo sin vacilar; ante una fuerza abrumadora, un plan astuto puede convertirse en una trampa para el que lo creó.

Un personaje utiliza el planteamiento de Amago cuando desea:

- Burlar embates con el mínimo esfuerzo.
- Moverse con precisión y sutileza.
- Superar las defensas del enemigo para situarse en una posición ventajosa.
- Caer de forma acrobática (y segura).
- Poner en práctica una técnica que dependa por encima de todo de la agilidad.

Planteamiento de Abrumar (Anillo de Fuego)

El planteamiento de Fuego para las habilidades marciales se centra en el uso de una fuerza directa y aplastante contra la que ningún enemigo osaría resistir. Al renunciar a la cautela, este planteamiento espera ganar la batalla mental para garantizar una victoria corporal. Atraviesa los obstáculos con la rapidez y la furia de un incendio forestal, rompiendo las barreras en lugar de sortearlas. El planteamiento de Fuego está frecuentemente destinado a inspirar confusión o pánico; en esencia es siempre implacable, presiona al enemigo a cada paso para que no pueda reagruparse o estabilizarse. Sin embargo, los riesgos de este planteamiento resultan evidentes: cualquier hueco en la embestida es una vulnerabilidad que un enemigo astuto puede aprovechar, y un personaje que escoja este planteamiento puede ser derrotado cuando su propio impulso se vuelve en su contra.

Un personaje utilizará el planteamiento de Abrumar cuando desee:

- Enfrentarse a la fuerza con fuerza.
- Moverse de forma rápida sin preocuparse por su seguridad.
- Romper objetos y obstáculos mediante la fuerza bruta.
- Obligar a su enemigo a enfrentarse a él directamente.
- Practicar una técnica que dependa principalmente de la fuerza.
- Aterrorizar a un enemigo con una acción agresiva.

Planteamiento de Resistencia (Anillo de Tierra)

El planteamiento de Tierra para las habilidades marciales se centra en fundamentos sólidos, defensas firmes y tácticas sencillas y fiables. Las artes marciales a menudo giran en torno a la práctica aparentemente interminable de estas técnicas básicas, y se espera que incluso aquellos que han alcanzado un cierto grado de maestría dediquen un tiempo y una energía considerable al sostenimiento de dichas técnicas. Un personaje que practique este planteamiento atravesará los obstáculos de forma lenta y cuidadosa, sin arriesgarse a sufrir daño. Un planteamiento de Tierra es consistente y seguro, pero también predecible, por lo que resulta más favorable en situaciones y terrenos donde el enemigo no tiene otra opción que luchar en desventaja. El planteamiento de Tierra en una habilidad marcial generalmente implica prepararse y luego esperar pacientemente el momento perfecto para atacar. Sin embargo, si el enemigo es capaz de sortear las defensas de un personaje que utilice una habilidad marcial con un planteamiento de Tierra, la rigidez de la técnica o táctica se convertirá al instante en una debilidad en lugar de una fortaleza.

Un personaje utilizará el planteamiento de Resistencia cuando desee:

- Hacer frente a las adversidades de frente y aguantarlas.
- Moverse despacio y con cuidado.
- Cansar a su enemigo.
- Levantar y acarrear objetos pesados.
- Practicar una técnica que dependa sobre todo de la resistencia.

Planteamiento de Sacrificio (Anillo de Vacío)

El planteamiento de Vacío para las habilidades marciales es informe y no revela ninguna información. Al carecer de forma hasta el instante de la acción, resulta totalmente impredecible. Sin embargo, este planteamiento no puede aprovechar ningún tipo de preparación. Como táctica, el planteamiento de Vacío puede asustar a un enemigo que crea tener una ventaja abrumadora y hacerle reconsiderar una táctica ganadora. Sin embargo, a menudo es una apuesta de todo o nada. Un personaje que utiliza el planteamiento de Vacío para las habilidades marciales pone parte de su destino en manos del universo.

Un personaje utiliza el planteamiento de Sacrificio cuando desee:

- Enfrentarse a la fuerza sin oponer resistencia alguna para crear una oportunidad.
- Actuar de forma impredecible.
- Moverse sin que le importe su vida.
- Hacer un movimiento arriesgado intencionadamente para sembrar dudas en la mente del adversario.
- Practicar una técnica que dependa principalmente de estar centrado con el universo.
- Dejar que el destino decida el resultado de un ataque.

HABILIDADES MARCIALES

Las habilidades marciales representan la experiencia de un personaje en combate, su preparación para la guerra y la toma de decisiones en el campo de batalla.

POSIBLES SUBHABILIDADES DE APTITUD FÍSICA

Acrobacias, Atletismo, Defensa, Sigilo

APTITUD FÍSICA

Esta habilidad refleja la capacidad de un samurái para llevar a cabo proezas de destreza física y agilidad. Rige actividades como correr, saltar, levantar objetos pesados, marchar largas distancias, nadar rápidamente y otras similares que dependen de estallidos rápidos de energía y precisión o de un esfuerzo físico sostenido. Además, la habilidad de Aptitud física controla la capacidad de un personaje para evitar el daño letal al ser golpeado, resistir la Mancha de las Tierras Sombrías y recuperarse de venenos y enfermedades. Por último, esta habilidad puede utilizarse para resistir, soportar o aguantar de alguna otra forma un golpe en el campo de batalla.

Planteamientos de Aptitud física

La habilidad de Aptitud física puede utilizarse con los anillos apropiados de las siguientes formas:

- **Planteamiento de Alteración (Anillo de Agua):** Sortear obstáculos y atravesar multitudes sin disminuir la velocidad, pasar por espacios pequeños, realizar ejercicios para acelerar la recuperación de lesiones, despistar a perseguidores en una multitud, moverse con los golpes para minimizar su potencia.
- **Planteamiento de Amago (Anillo de Aire):** Moverse sigilosamente, mantener el equilibrio, seguir a alguien sin que se dé cuenta, caer con seguridad y aterrizar con elegancia, dejar atrás a alguien en una carrera a pie, controlar dónde impactan los golpes en tu cuerpo.
- **Planteamiento de Abrumar (Anillo de Fuego):** Moverse sin prestar atención a los obstáculos, saltar largas distancias, empujar y levantar objetos pesados rápidamente, romper cosas, atrapar a alguien en una persecución, resistir un ataque aplicando la misma potencia en sentido contrario.
- **Planteamiento de Resistencia (Anillo de Tierra):** Moverse con precaución, llevar el cuerpo al límite sin sufrir daños permanentes, marchar largas distancias, sostener objetos pesados durante largos periodos de tiempo, esconderse quedándose quieto, encajar un golpe.
- **Planteamiento de Sacrificio (Anillo de Vacío):** Actuar por puro instinto, llevar el cuerpo más allá del límite para alcanzar un objetivo, superar las limitaciones físicas a base de pura fuerza de voluntad, encajar los golpes directamente.

ARTES MARCIALES [ARMAS A DISTANCIA]

Cualquier guerrero que se adentre en el campo de batalla con regularidad conoce bien el valor del arco y el peligro de subestimarlo. Aunque a menudo las armaduras pueden desviar una flecha a distancia y no son sustituto de las armas cuerpo a cuerpo una vez que se cierran distancias, el efecto de una andanada bien coordinada puede ser asombroso, ya que cada uno de los guerreros heridos no sólo retira a un enemigo del campo de batalla, sino también a cualquier otro combatiente que se mueva para rescatarlos. Un maestro arquero es aterrador, capaz de matar a sus enemigos a distancias considerables. Incluso las armas a distancia más humildes como, por ejemplo, las hondas y las armas arrojadizas, pueden resultar letales en el campo de batalla y hacer estragos entre las filas enemigas. Por otro lado, el Clan del Cangrejo ha construido numerosas armas de asedio a distancia destinadas a enfrentarse a grandes demonios y otros horrores sobrenaturales desde lo alto de la Muralla Kaiu.

Esta habilidad engloba el combate con armas arrojadizas y de proyectiles, tanto desde el punto de vista teórico como práctico.

POSIBLES SUBHABILIDADES DE ARTES MARCIALES [ARMAS A DISTANCIA]

Armas de shinobi, Ballestas, Kyujutsu (Tiro con arco)

Planteamientos de Artes marciales [Armas a distancia]

La habilidad de Artes marciales [Armas a distancia] puede utilizarse con los anillos apropiados de las siguientes formas:

- **Planteamiento de Alteración (Anillo de Agua):** Combatir de forma reactiva, redirigir la fuerza, atraer a tu oponente, disparar para crear espacios a los que reposicionarse.
- **Planteamiento de Amago (Anillo de Aire):** Disparar sin revelar tu posición, atacar partes específicas de tu objetivo, disparar para crear vulnerabilidades en las defensas del objetivo.
- **Planteamiento de Abrumar (Anillo de Fuego):** Disparar para reducir los efectivos del enemigo, disparar para permitir avanzar a los aliados, disparar para aterrorizar al enemigo.
- **Planteamiento de Resistencia (Anillo de Tierra):** Mantener un campo de fuego uniforme, eliminar objetivos, disparar para evitar que los objetivos alcancen una posición, guardar adecuadamente un arma a distancia.
- **Planteamiento de Sacrificio (Anillo de Vacío):** Exponerte para disparar a tu objetivo, poner tu fe en que el universo te ayudará a que el disparo acierte al objetivo.

Tabla 3-5: Ejemplos de tareas (con anillos) y NO para habilidades marciales

TAREA	NO	POSIBLES SUBHABILIDADES DE ARTES MARCIALES [ARMAS CUERPO A CUERPO]
Saltar un agujero corto (Fuego), escabullirse del meollo de una pelea de taberna cuando comienza sin sufrir daños (Agua), identificar el mejor escondite cercano (Agua), sacudirse el miedo después de ver un cadáver espeluznante (Fuego), evaluar el valor estratégico de un elemento de terreno (Agua).	1	Armas de cadena, Armas de shinobi, Armas pesadas, Bōjutsu (Combate con bastón), Iaijutsu (Desenfundado rápido de una espada), Kenjutsu (Esgrima), Sōjutsu (Combate con lanza)
Sortear a escondidas a una persona normal (Aire), golpear a un objetivo a tu alcance con la acción de Golpear (consulta la página 252) (Cualquiera), intimidar a una persona normal con tu destreza en combate (Fuego), sobrellevar estoicamente noticias trágicas sin dejar ver tus verdaderos sentimientos (Tierra), encontrar un punto débil en las defensas enemigas por las que puedas llevar a un destacamento en secreto (Aire).	2	
Marchar una larga distancia sin cansarse (Tierra), acabar sigilosamente con un solo guardia PNJ esbirro aislado fuera de una escena dramática sin alertar a nadie (Aire), defender una posición fortificada contra menos de diez atacantes (Tierra), someter a un pequeño grupo de PNJ desarmados fuera de una escena dramática sin matar a ninguno de ellos o resultar herido (Tierra), determinar si el deseo de alguien es saludable para él o no (Agua), concebir tácticas que oculten tu identidad, incluso si el comandante enemigo te conoce bien (Vacío).	3	
Pasar por un hueco muy estrecho (Agua), someter de forma segura a un pequeño grupo de PNJ esbirros armados fuera de una escena dramática sin matarlos ni resultar herido (Tierra), deshacerse de un único centinela PNJ esbirro desde lejos sin ser detectado por sus compañeros cercanos (Aire), autoconvencerte de una mentira de forma intencionada (Aire), hallar y sellar todos los puntos de acceso de las defensas de tu castillo (Tierra).	4	
Despertar de forma instintiva como respuesta a un peligro inmediato (Vacío), descubrir la mejor manera de derrotar a un único enemigo en un combate con armas (Vacío), visualizar un objetivo con tanta precisión que puedas acertarlo sin que seas capaz de percibirlo (Vacío), reflexionar profundamente sobre la próxima decisión para determinar si te ayudará a cumplir tu objetivo (Vacío), diseñar un plan con el que aterrorizar a una fuerza enemiga para que huya a pesar de su superioridad numérica (Fuego).	5	

Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo]

Sean cuales sean las demás disciplinas que practiquen, el arte más importante de un bushi es siempre el arte de la guerra, e incluso los samuráis que raramente se ven obligados a salir al campo de batalla a menudo se entrenan de forma intensiva en las artes marciales como un ejercicio de autocontrol. Casi todos ellos reciben algún tipo de entrenamiento en el uso de un arma cuerpo a cuerpo, incluso si prefieren usar un arma como el arco. Aunque muchos samuráis creen que el combate con espada es el arte marcial más refinado, existen numerosas escuelas más conocidas por su uso de otras armas cuerpo a cuerpo. Los samuráis de Rokugán utilizan muchas otras armas, como las grandes mazas conocidas como tetsubō, lanzas, naginata y otras armas de asta, e incluso bastones, dependiendo de las enseñanzas de su escuela y de sus propias preferencias personales.

Esta habilidad se centra en el uso de armas en combate cuerpo a cuerpo, tanto desde el punto de vista teórico como práctico.

Planteamientos de Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo]

La habilidad de Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo] puede utilizarse con los anillos apropiados de las siguientes formas:

- **Planteamiento de Alteración (Anillo de Agua):** Luchar de forma reactiva, redirigir la fuerza de los ataques, atraer a tu oponente, practicar técnicas que se basen en la fluidez de movimiento y la flexibilidad.
- **Planteamiento de Amago (Anillo de Aire):** Luchar de forma sutil, atacar indirectamente, maniobrar mejor que tu oponente, esquivar ataques, practicar técnicas que se basen en la gracia y el aplomo, interpretar los movimientos de tu oponente.
- **Planteamiento de Abrumar (Anillo de Fuego):** Luchar de forma agresiva, atacar directamente, desconcertar a tu oponente, practicar técnicas que se basen en ráfagas de velocidad y potencia.
- **Planteamiento de Resistencia (Anillo de Tierra):** Luchar a la defensiva, parar ataques con cuidado, agotar al oponente, practicar técnicas que se basen en la resistencia.
- **Planteamiento de Sacrificio (Anillo de Vacío):** Luchar por instinto o sin preocuparte por tu vida, atacar sin pensar en nada más, poner la mente por encima de la materia.

POSIBLES SUBHABILIDADES DE ARTES MARCIALES [COMBATE SIN ARMAS]

Jujutsu (Presas), Pelea, Sumō

Artes marciales [Combate sin armas]

La mayoría de los samuráis practican el combate sin armas. Es un elemento importante de muchos estilos de combate con armas, ya que, en la práctica, ambas modalidades de combate están profundamente interrelacionadas. Sin embargo, algunas escuelas lo enseñan de forma exclusiva, por razones filosóficas o prácticas. Los monjes, por ejemplo, no pueden usar legalmente un daishō, por lo que a menudo son practicantes de técnicas avanzadas de combate sin armas.

Al igual que con otras artes marciales, los estilos han ido apareciendo y desapareciendo con el paso de los siglos, y al visitar un monasterio a veces se descubre que sus integrantes practican artes que rara vez se encuentran más allá de sus muros.

Esta habilidad se centra en el combate usando partes del cuerpo, como los puños o los pies, así como en el combate con armas improvisadas, desde un punto de vista tanto teórico como práctico.

PERFILES DE ATAQUES SIN ARMAS

Los perfiles de ataque de puñetazos, patadas e incluso mordiscos se encuentran en la página 237.

Planteamientos de Artes marciales [Combate sin armas]

La habilidad de Artes marciales [Combate sin armas] puede utilizarse con los anillos apropiados de las siguientes formas:

- **Planteamiento de Alteración (Anillo de Agua):** Luchar de forma reactiva, redirigir la fuerza de los ataques, atraer a tu oponente, practicar técnicas que se basen en la fluidez de movimiento y la flexibilidad.
- **Planteamiento de Amago (Anillo de Aire):** Luchar de forma sutil, atacar indirectamente, maniobrar mejor que tu oponente, evadir ataques, practicar técnicas que se basen en la gracia y el aplomo.
- **Planteamiento de Abrumar (Anillo de Fuego):** Luchar de forma agresiva, desconcertar a tu oponente, practicar técnicas que se basen en ráfagas de velocidad y potencia.
- **Planteamiento de Resistencia (Anillo de Tierra):** Luchar a la defensiva, parar ataques por medio de la fuerza, agotar al oponente, practicar técnicas que se basen en la resistencia.
- **Planteamiento de Sacrificio (Anillo de Vacío):** Luchar por instinto o sin preocuparte por tu vida, poner la mente por encima de la materia.

Estrategia

El liderazgo no es sólo carisma y fuerza de voluntad; un samurái que se lance al campo de batalla también debe tomar decisiones inteligentes. No es posible librar una batalla sin bajas, y todo comandante debe invertir las vidas de sus soldados para alcanzar la victoria, pero esto no significa que no valore estas vidas.

Los samuráis aprenden muchas artes, pero la práctica de la guerra es una de sus principales funciones. Aunque pueda ser cierto que el resultado de cualquier batalla se decide antes de que un soldado dé el primer paso, corresponde a sus líderes, desde los generales hasta los sargentos de pelotón, el convertir este resultado en una realidad. Esta habilidad abarca el liderazgo en el campo de batalla, tanto en la tienda del general como en primera línea, y refleja la comprensión de un personaje del desarrollo de la batalla y su capacidad para seguir las órdenes que le hayan dado y aprovechar con mayor efectividad las oportunidades que se presenten. Mientras que la habilidad de Mando se usa para motivar a los soldados, restablecer la moral y mantener el orden, la habilidad de Estrategia se utiliza para dirigir eficazmente a tropas que ya son obedientes. Y mientras que la habilidad de Gobierno se encarga de la logística anterior a una batalla, la habilidad de Estrategia rige la capacidad de un personaje para pensar y reaccionar una vez ha comenzado la batalla.

Planteamientos de Estrategia

La habilidad de Estrategia puede utilizarse con los anillos apropiados de las siguientes formas:

- **Planteamiento de Alteración (Anillo de Agua):** Ejecutar un contraataque, reposicionar tropas rápidamente después de un ataque, aprovechar al máximo un terreno útil, mover y operar armas de asedio.
- **Planteamiento de Amago (Anillo de Aire):** Ejecutar una retirada fingida, flanquear al enemigo, detectar debilidades en las defensas y objetivos de interés del enemigo.
- **Planteamiento de Abrumar (Anillo de Fuego):** Ejecutar un ataque frontal, abrumar al enemigo, desmoralizar al enemigo con tácticas de terror, diseñar armas de asedio.
- **Planteamiento de Resistencia (Anillo de Tierra):** Resistir un ataque frontal, mantener una posición a toda costa, mitigar las bajas durante una retirada, supervisar la construcción de armas de asedio.
- **Planteamiento de Sacrificio (Anillo de Vacío):** Enviar una unidad a morir para crear una oportunidad estratégica, liderar una fuerza sin revelar tu identidad al enemigo.

Meditación

La vida de un samurái es una vida de ansiedad y confusión. La meditación ayuda a un samurái a mirar más allá de las preocupaciones sobre el mañana, las oportunidades perdidas del pasado, e incluso la insistencia del momento presente, para encontrar la paz interior.

Las habilidades marciales se definen por la lucha, y para muchos guerreros la lucha más cruenta es la interna. La meditación es la habilidad con la que se libran las batallas que se desarrollan en la mente, la habilidad con la que se procesan las emociones internas, se recupera el control de la mente cuando está sumida en un estado de conmoción y con la que es posible resistirse a la confusión e influencia sobrenatural de la mente. Puede que la guerra sea el propósito de un samurái, pero un ser humano en guerra debe afrontar la continua erosión de su alma o arriesgarse a sucumbir completamente a la barbarie. La mayoría de los samuráis se entrenan en esta habilidad tanto para preparar sus mentes ante los terrores del combate como para intentar alcanzar, mediante la introspección, un mayor conocimiento del universo.

Planteamientos de Meditación

La habilidad de Meditación puede utilizarse con los anillos apropiados de las siguientes formas:

- **Planteamiento de Alteración (Anillo de Agua):** Comprender tus emociones y deseos, reflexionar sobre la naturaleza de tus deseos, entender cómo armonizar tus metas con tus deseos, resistirse a la ira.
- **Planteamiento de Amago (Anillo de Aire):** Convencerte a ti mismo de la veracidad de algo, encontrar debilidades en tus puntos de vista e ideologías, entender cómo armonizar tus metas con tus ideales, resistirte a la desesperación.
- **Planteamiento de Abrumar (Anillo de Fuego):** Usar tus emociones para rechazar una conclusión aparentemente inevitable, mantenerte centrado en un sólo tema, permanecer en un mismo estado emocional durante largos periodos de tiempo, resistir el miedo.
- **Planteamiento de Resistencia (Anillo de Tierra):** Usar la lógica para vencer tus sentimientos personales, reflexionar sobre la naturaleza de tus responsabilidades, mantener la calma a pesar de los obstáculos y las provocaciones, resistir la tentación.
- **Planteamiento de Sacrificio (Anillo de Vacío):** Entender tu lugar en el universo, comprender el papel que el destino te ha otorgado, saber a lo que estás dispuesto a renunciar para lograr tus objetivos, ver atisbos de tu futuro, resistir la interferencia mental sobrenatural.

Grupo de habilidades mercantiles

La mayoría de los habitantes del Imperio Esmeralda sobreviven gracias a su habilidad en diversos oficios, desde la agricultura y el comercio hasta tareas más especializadas como la medicina y la navegación. Por lo general, no es de esperar que los samuráis acumulen experiencia en estos campos, pero algunos consideran que estas habilidades resultan demasiado útiles como para ignorarlas.

PLANTEAMIENTOS ELEMENTALES PARA LAS HABILIDADES MERCANTILES

Los planteamientos para las habilidades mercantiles constituyen medios por los cuales un personaje puede obtener recursos de su entorno o realizar algún tipo de trabajo que cubra sus necesidades o las de la sociedad.

Planteamiento de Intercambio (Agua)

El planteamiento de Agua para las habilidades mercantiles gira en torno a la búsqueda y adquisición de bienes, ya sean suministros básicos, productos de primera necesidad o clientes. Se utiliza cuando un personaje desea intercambiar un tipo de recurso o mano de obra por otro, y resulta de especial utilidad cuando se trabaja con moneda.

Un personaje utilizará el planteamiento de Intercambio cuando desee:

- Comprar artículos relacionados con su oficio al mejor precio
- Canjear bienes o servicios por otros bienes o servicios
- Localizar artículos específicos en un mercado.

Planteamiento de Estafa (Aire)

El planteamiento de Aire para las habilidades mercantiles consiste en entender mejor que nadie el valor de las cosas y luego explotar sin piedad esta ventaja para conseguir algo a cambio de nada. Puede utilizarse para manipular la percepción de la gente sobre el valor de un artículo, convenciéndoles de que paguen más por él o haciendo más fácil su robo. Este planteamiento también rige la mayoría de las actividades delictivas que entran dentro de las categorías de robo (desde el hurto hasta la malversación de fondos), soborno y contrabando.

Un personaje utilizará el planteamiento de Estafa cuando desee:

- Vender un producto por una cantidad superior a su valor habitual.
- Robar la bolsa a alguien.
- Falsificar un documento u otro registro.
- Ofrecer a alguien un soborno que pueda negarse.
- Disimular un cargamento de contrabando como mercancía legal.

Planteamiento de Idea (Fuego)

El planteamiento de Fuego para las habilidades mercantiles permite a un personaje usar la creatividad y el dinamismo para agilizar su trabajo, crear algo nuevo o encontrar nuevas formas de resolver problemas.

Un personaje utilizará el planteamiento de Idea cuando desee:

- Crear un nuevo producto o servicio.
- Desarrollar una nueva herramienta para su oficio.
- Encontrar nuevos usos para un producto o aplicaciones para un servicio.
- Expandirse a nuevos mercados.

Planteamiento de Producción (Tierra)

El planteamiento de Tierra para las habilidades mercantiles cubre las actividades que un personaje debe emprender para sentar las bases de su subsistencia, como la creación de infraestructura y edificios, la creación y mantenimiento de equipo, la siembra y cosecha de cultivos, la fabricación en serie de artículos comunes y el mantenimiento de registros relacionados con estas actividades.

Un personaje utilizará el planteamiento de Producción cuando desee:

- Explotar recursos de su entorno.
- Fabricar en masa artículos relacionados con su oficio.
- Reparar o mantener equipamiento de un oficio.
- Construir y reparar cimientos y estructuras básicas.
- Elaborar registros o informes de trabajo.

Planteamiento de Subsistencia (Vacío)

Un planteamiento de Vacío refleja naturalmente un cierto desinterés material que no se ajusta a las habilidades mercantiles. En lugar de construir, alterar o explotar el medio ambiente, este planteamiento se centra en encontrar recursos ya existentes y utilizarlos sólo en la medida de lo necesario. Muchos ascetas viven en la naturaleza,

Tabla 3-6: Ejemplos de tareas (con anillos) y NO para habilidades mercantiles

TAREA	NO
Llevar un negocio sin perder dinero (Vacío), determinar el nivel de producción de cosechas de un campo (Vacío), averiguar el clima que se espera para una travesía en una determinada época del año (Tierra), saber cuál es la mejor ruta de escape a través de una ciudad (Agua), espolear a un caballo para que llegue a un destino más rápido (Fuego).	1
Conseguir que alguien te venda un artículo con un 10 % de descuento (Agua), cocinar una comida sabrosa (Agua), conocer la ruta que seguirá otro capitán de barco (Aire), observar de forma clandestina a un objetivo normal durante un día para estudiar sus hábitos (Aire), encontrar suficiente comida para sustentarte durante varios días en el bosque (Agua).	2
Conseguir que alguien pague un 10 % adicional por un artículo (Aire), fabricar en serie un único artículo sencillo (Tierra), presentir una tormenta antes de que se desate (Vacío), eliminar todas las pruebas de que alguien entró a robar en una habitación (Vacío), construir un refugio en la naturaleza (Tierra).	3
Descubrir una pequeña incoherencia en las cuentas de un individuo (Tierra), dirigir a un equipo para construir una fortificación en el campo de batalla (Aire), mantener un barco estable (y a flote) durante una pequeña tormenta (Agua), memorizar en su totalidad el plano de un castillo antes de irrumpir en él (Tierra), atrapar a un animal de gran tamaño, como por ejemplo un jabalí o un oso (Aire).	4
Crear un nuevo producto que los consumidores realmente deseen (Fuego), diseñar un sistema de irrigación más eficiente (Fuego), construir una balsa o un pequeño bote de remos en una isla desierta (Fuego), crear un dispositivo para derribar la muralla de un castillo (Fuego), saber que está a punto de ocurrir una catástrofe natural en función de los cambios sutiles que se producen en el medio ambiente (Vacío).	5

HABILIDADES "PLEBEYAS"

Las habilidades mercantiles se corresponden en su mayor parte con las labores del pueblo llano del Imperio Esmeralda y, aunque no sean intrínsecamente deshonrosas o vergonzosas, en algunos casos se considera impropio que individuos privilegiados como los samuráis las realicen en numerosas situaciones. Por ejemplo, en la corte se considera terriblemente grosero hablar de dinero, y comprar o vender productos directamente resultaría inaceptable. De igual modo, un samurái no desearía que le viesen haciendo trabajos manuales en la mayoría de las ocasiones, si bien en el campo de batalla puede ser necesario ayudar personalmente a reforzar una barricada defensiva o alguna otra actividad similar.

Un personaje no pierde Honor ni Gloria por el mero hecho de poseer o incluso utilizar estas habilidades. Sin embargo, usarlas abiertamente en compañía de personajes de posición superior pone al personaje en situación de atraer rumores y críticas sobre la necesidad de poseer o alardear de su pericia en semejantes menesteres. Por supuesto, estas reglas varían según las circunstancias y la región. Cuando se está cazando con miembros de una corte, el uso de la habilidad de Supervivencia resulta obviamente apropiado, y entre los Unicornio, se espera que cualquier samurái digno de ese nombre sea diestro en el rastreo y la caza.

Cuando un personaje desee usar una habilidad mercantil delante de un personaje con Estatus superior en un contexto improcedente, el personaje con Estatus inferior deberá arriesgar una cantidad de Gloria igual a su rango de Gloria. Si el personaje de posición superior no hace ninguna crítica, el valor de Gloria del personaje que usó la habilidad mercantil no se verá afectado después de completar la tarea.

empleando este planteamiento para buscar comida y refugio en el mundo natural en lugar de adaptarlo a sus necesidades.

Un personaje utiliza el planteamiento de Subsistencia cuando desea:

- Vivir en armonía con la naturaleza en lugar de tratar de cambiarla
- Saber de manera instintiva qué cambios se producirán en su entorno
- Saber si una actividad contribuirá o no a sus posibilidades de supervivencia.

HABILIDADES MERCANTILES

Las habilidades mercantiles representan los medios por los cuales la mayoría de los habitantes del Imperio Esmeralda se ganan la vida. Algunos samuráis desprecian estas habilidades del pueblo llano, pero su importancia tanto para la existencia continuada del Imperio como de su casta gobernante resultan evidentes.

ACTIVIDAD CRIMINAL

La ley no impera en todo el Imperio Esmeralda, por muy duras que sean las consecuencias de infringirla. En todas las grandes ciudades existen delincuentes, y a menudo fuera de ellas también hay bandidos y otros individuos privados de recursos que se ganan la vida a expensas de los demás. Aunque los bandidos y los ladrones suelen dedicarse a ello por necesidad y casi siempre luchan por sobrevivir, algunos delincuentes tienen un éxito prodigioso, lo que les permite establecer inmensos cárteles criminales y negocios delictivos que se propagan por numerosas ciudades. Esta habilidad también incluye el oficio de espía, ya que, si bien sus objetivos pueden ser distintos a los de los delincuentes de poca monta, muchas de las artimañas que utilizan son similares. Los trucos manuales, el sigilo, los disfraces, la apertura de cerraduras y la fabricación de trampas son tan importantes para las actividades del delincuente y el espía como lo son el engaño, el disimulo y la desorientación.

POSIBLES SUBHABILIDADES DE ACTIVIDAD CRIMINAL

Juegos de manos, Organizaciones criminales

Planteamientos de Actividad criminal

La habilidad de Actividad criminal puede utilizarse con los anillos apropiados de las siguientes formas:

- **Planteamiento de Intercambio (Agua):** Encontrar un perista para vender artículos robados, saber cómo moverse libremente por la ciudad y evitar a las fuerzas de seguridad, determinar la manera más rápida de entrar en una instalación segura.
- **Planteamiento de Estafa (Aire):** Robar a alguien sin que se dé cuenta, organizar a un grupo de ladrones para un trabajo, rastrear a alguien por una ciudad, determinar el soborno apropiado para obtener la cooperación de un funcionario corrupto.
- **Planteamiento de Idea (Fuego):** Crear códigos secretos, elaborar nuevas herramientas para actividades delictivas, inventar complicadas tramas para burlar las medidas de seguridad, forzar una cerradura desconocida.
- **Planteamiento de Producción (Tierra):** Asegurar un lugar, fabricar cerraduras y otras medidas de seguridad, memorizar mapas y códigos, dividir el botín de manera organizada.
- **Planteamiento de Subsistencia (Vacío):** Borrar todo rastro de tu presencia, perderte entre la multitud, aplacar a los espíritus y a otros seres sobrenaturales que puedan castigarte por tus pecados.

Comercio

La habilidad de Comercio comprende la compra y venta de bienes con ánimo de lucro, así como las actividades relacionadas. En el fondo, el comercio no consiste en negociar un mejor precio (después de todo, es impropio dar a alguien menos de lo que vale su trabajo), sino en saber cómo aprovechar el mercado para intercambiar más bienes por menos trabajo. Para gestionar cualquier tipo de negocio con éxito, un personaje debe tener al menos un dominio superficial de esta habilidad, ya que sin ella su fortuna se derrumbará.

La mayoría de los samuráis consideran el dinero como una necesidad social, pero una necesidad "obscena": después de todo, sus señores les proporcionan las herramientas y el equipo que necesitan. En Rokugán, la competencia financiera es una habilidad que nadie valora, pero que todos necesitan. Además, se considera que los mercaderes no crean nada, y por eso la mayoría de los rokuganeses catalogan a los mercaderes como inferiores a los campesinos en el orden social. Sin embargo, en muchas ciudades, los mercaderes son tan poderosos como los samuráis, y mucho más ricos.

Planteamientos de Comercio

La habilidad de Comercio puede utilizarse con los anillos apropiados de las siguientes formas:

- **Planteamiento de Intercambio (Agua):** Comprar bienes a mayoristas, encontrar una buena oferta en artículos y servicios, hacer trueques en condiciones favorables, conseguir un artículo lo más barato posible.
- **Planteamiento de Estafa (Aire):** Convencer a alguien de que tus productos son de la mejor calidad o precio, determinar el valor monetario de un producto, obtener la mayor cantidad de dinero posible de un cliente, evaluar la evolución de la competencia y sus posibles debilidades.
- **Planteamiento de Idea (Fuego):** Encontrar formas de hacer que tu producto o servicio sea distintivo, crear nuevos incentivos para los clientes, inventar un nuevo producto o servicio, encontrar un nuevo mercado al que abastecer.
- **Planteamiento de Producción (Tierra):** Equilibrar las cuentas, almacenar y conservar mercancía, transportar mercancía de forma segura.
- **Planteamiento de Subsistencia (Vacío):** Operar con los gastos mínimos, prolongar los suministros tanto como sea posible, saber cómo cambiarán los valores de los productos en el futuro.

ALTA MAR

La mayoría de los buques rokuganeses se quedan en aguas poco profundas, navegando cerca de las costas o a lo largo de ríos continentales. Pero las del Clan Menor de la Mantis se aventuran en alta mar. Sus barcos han llegado hasta las Islas de la Seda y las Especias, a los Reinos de Marfil, y algunos dicen que incluso a las lejanas tierras de las Arenas Ardientes. Este comercio les convierte en uno de los Clanes Menores más poderosos e influyentes.

Navegación

Aunque muchos rokuganeses viven toda su vida sin ver el océano, éste tiene un enorme impacto en todo el país, mucho más allá de sus costas y ensenadas. Gran parte de los alimentos y productos de primera necesidad de Rokugán, como por ejemplo la sal, provienen del mar. Además, a pesar de la poco hospitalaria actitud del Imperio Esmeralda de cara a los extranjeros, el comercio exterior se produce en numerosas ciudades portuarias, tanto con la autorización del Imperio como de forma clandestina.

Los marineros que tripulan estos barcos dominan las artes de la navegación, los nudos, la colocación de velas y miles de otras tareas menores, y deben comprender la forma en la que estas tareas tan dispares encajan entre sí o corren el riesgo de perderse en mar abierto. La habilidad de Navegación también permite viajar por río. Los ríos son a menudo las formas más rápidas de transporte del Imperio Esmeralda, y las barcazas son un factor fundamental tanto para los viajes como para el comercio. Con frecuencia se transporta grano, té, sake, madera, minerales y otros suministros de ciudad en ciudad por río, o se llevan hasta la costa, donde barcos más grandes los trasladan a los puertos más importantes. Un marino experto puede suponer la diferencia entre un ejército que llega a tiempo para una batalla o un día tarde, y entre poder alimentar o no a estos ejércitos.

Planteamientos de Navegación

La habilidad de Navegación puede utilizarse con los anillos apropiados de las siguientes formas:

- **Planteamiento de Intercambio (Agua):** Navegar en el océano, saber qué rutas son las más rápidas, determinar tu ubicación actual en una superficie de agua, operar un barco.
- **Planteamiento de Estafa (Aire):** Convencer a alguien para que contrate tu barco, gestionar a los marineros durante un viaje, seguir a otro barco sin que te detecten, escapar de un barco que te persigue, encontrar indicios del paso de otro barco.
- **Planteamiento de Idea (Fuego):** Construir nuevos barcos, elaborar mapas, abrir nuevas rutas.
- **Planteamiento de Producción (Tierra):** Cuidar un barco, llevar el registro de un barco, conocer las rutas históricas, saber cuánto tiempo durarán las provisiones, filtrar la sal para crear agua potable.
- **Planteamiento de Subsistencia (Vacío):** Percibir una tormenta antes de que se desate, aplacar a los kami del océano y del viento con las tradiciones de los marineros.

SUPERVIVENCIA

Ya se trate de la caza, la pesca, la recogida de plantas o incluso actividades de cierta entidad como la prospección minera o la adquisición de otros bienes de valor para el comercio, esta habilidad es un elemento crucial para la supervivencia de muchas personas en Rokugán. Los exploradores y batidores van aún más allá y aprenden a orientarse y a ocultar los rastros de su paso, además de la forma de recorrer grandes distancias a pie o a caballo en el menor tiempo posible.

Los perros cazadores y las aves de presa, los caballos y las bestias de carga resultan de gran importancia para garantizar la supervivencia en los terrenos y climas más duros, por lo que es necesario entrenar y cuidar a estos animales de forma adecuada.

Los samuráis suelen tener sólo un conocimiento superficial sobre este tipo de forma de vida de subsistencia, aunque algunos clanes y escuelas animan a sus alumnos a adquirir conocimientos básicos para sobrevivir en la naturaleza, especialmente si gobiernan dominios alejados de las grandes ciudades.

Planteamientos de Supervivencia

La habilidad de Supervivencia puede utilizarse con los anillos apropiados de las siguientes formas:

- **Planteamiento de Intercambio (Agua):** Buscar comida y agua potable, pescar, entablar amistad con animales, cocinar ingredientes conocidos.
- **Planteamiento de Estafa (Aire):** Elaborar y utilizar trampas, rastrear a personas y animales en la naturaleza, entrenar a animales para realizar nuevas tareas (a menudo utilizando comida como incentivo).
- **Planteamiento de Idea (Fuego):** Encontrar formas de cocinar ingredientes desconocidos, fabricar armas improvisadas, alentar a los animales para que se muevan rápidamente.
- **Planteamiento de Producción (Tierra):** Crear un refugio, almacenar comida, calmar a los animales.
- **Planteamiento de Subsistencia (Vacío):** Racionar agua y comida, presentir desastres naturales, aplacar a los kami de la montaña y del bosque.

TRABAJO MANUAL

Shinsei habló muy bien de las virtudes simples del trabajo manual, y aunque la mayoría de los samuráis (y la mayoría de los campesinos, de hecho) no están de acuerdo con su elogiosa valoración, nadie puede negar que la existencia de la sociedad exige que alguien realice una gran cantidad de trabajo agotador. Existen innumerables tareas que se deben realizar para que el Imperio Esmeralda continúe funcionando, desde la agricultura y la construcción hasta la simple excavación de zanjas.

Las pericias que engloba esta habilidad son complicadas áreas de especialización por derecho propio, aunque los samuráis suelen resistirse a considerarlas como campos de estudio. Los agricultores saben mucho de sus campos, los alfareros de su arte y los herreros de la metalurgia, aunque las clases gobernantes no reconozcan la maestría que alcanzan. Las personas capacitadas en estos oficios son aquellas que conocen las formas más eficientes de desempeñar sus funciones, así como la manera de emplear de manera eficaz las herramientas de su oficio.

POSIBLES SUBHABILIDADES DE SUPERVIVENCIA

Botánica, Cuidar animales, Equitación

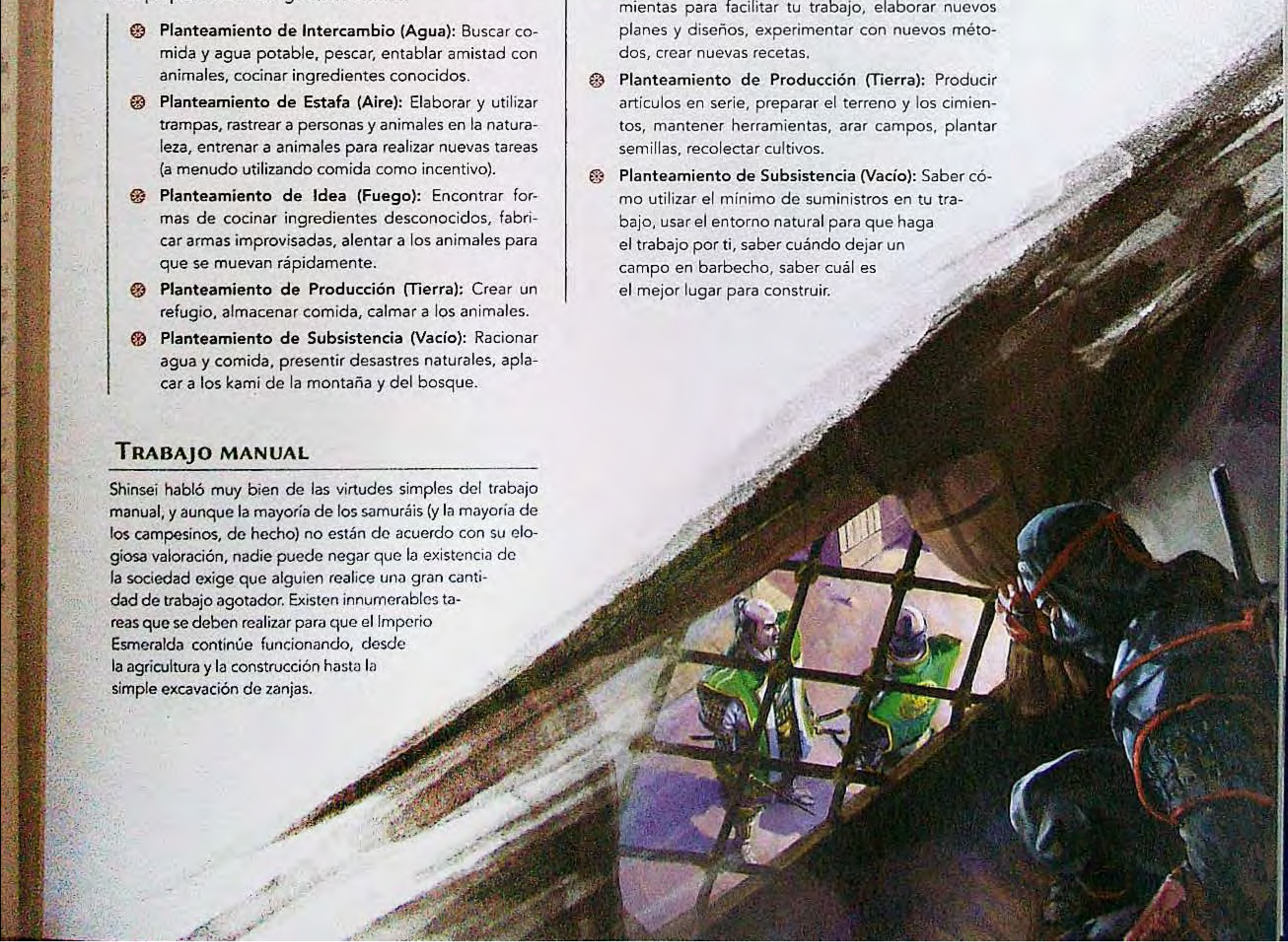
Planteamientos de Trabajo manual

La habilidad de Trabajo manual puede utilizarse con los anillos apropiados de las siguientes formas:

- **Planteamiento de Intercambio (Agua):** Adquirir artículos y herramientas, negociar con los recaudadores de impuestos, fermentar productos cosechados, cocinar alimentos.
- **Planteamiento de Estafa (Aire):** Organizar el trabajo de otros en un proyecto, cubrir los defectos de tu trabajo, disimular un tipo de objeto como otro, fingir que trabajas.
- **Planteamiento de Idea (Fuego):** Desarrollar herramientas para facilitar tu trabajo, elaborar nuevos planes y diseños, experimentar con nuevos métodos, crear nuevas recetas.
- **Planteamiento de Producción (Tierra):** Producir artículos en serie, preparar el terreno y los cimientos, mantener herramientas, arar campos, plantar semillas, recolectar cultivos.
- **Planteamiento de Subsistencia (Vacío):** Saber cómo utilizar el mínimo de suministros en tu trabajo, usar el entorno natural para que haga el trabajo por ti, saber cuándo dejar un campo en barbecho, saber cuál es el mejor lugar para construir.

POSIBLES SUBHABILIDADES DE TRABAJO MANUAL

Agricultura, Construcción



EL ARTE DE LA INVESTIGACIÓN

Los personajes de *La Leyenda de los Cinco Anillos* no utilizan una única habilidad para percibir su entorno o sacar conclusiones al respecto, sino que esto se hace mediante diferentes planteamientos de otras habilidades. En la mayoría de los casos, la investigación de un objeto o lugar utilizará los planteamientos del grupo de habilidades académicas pertinentes para la información que se desee obtener.

Dentro del ámbito de la ficción del juego, esto refleja el hecho de que la percepción se deriva en gran parte de la experiencia. Tener sentidos agudos puede resultar útil, sin duda, pero saber qué buscar es mucho más importante.

Por ejemplo, un armero experto estará mucho más capacitado para distinguir detalles sutiles en el patrón de una hoja que para detectar huellas casi imperceptibles de animales en un bosque, y podrá identificar la importancia de las muescas y golpes menores en el arma que ni siquiera el forestal más perspicaz será capaz de captar cuando mire a una espada. Afrontar de esta forma las tareas de investigación permite que los personajes se destaquen en diferentes campos y demuestren su experiencia en sus respectivas áreas.

Durante una escena de investigación, el DJ debe proporcionar a los PJ diferentes perspectivas que puedan explorar, para ayudarles a orientarse en la elección de sus habilidades. Sin embargo, si un personaje desea buscar objetos y pistas de interés en un área pero no está seguro de qué habilidad usar, generalmente puede recurrir a una habilidad que le brinde información sobre el área en la que está buscando. Por ejemplo:

- Entornos naturales: Supervivencia
- Ciudades grandes: Actividad criminal o Comercio
- Pueblos pequeños: Trabajo manual
- Cortes importantes: Cultura o Gobierno
- Mercados o muelles: Comercio o Navegación
- Santuarios o lugares religiosos: Teología
- Bibliotecas: Gobierno o Teología
- Campos de batalla: Estrategia

A continuación se describen algunos ejemplos de investigaciones a las que puede dedicarse habitualmente un personaje:

TABLA 3-7: EJEMPLOS DE NO, TAREAS Y DURACIONES PARA INVESTIGACIONES

TAREA	TIRADA	DURACIÓN
Darse cuenta de que alguien en una habitación llena de gente tiene intenciones hostiles y podría ser un peligro	Tirada de Sentimiento (Agua) contra NO 1	Acción
Descubrir que se ha arrancado una sección de un pergamino histórico y recordar por el contexto qué contenía	Tirada de Gobierno (Tierra) contra NO 2	Acción
Registrar el escondite abandonado de un criminal para determinar sus objetivos en función de lo que se llevó	Tirada de Actividad criminal (Fuego) contra NO 3	Interludio
Localizar un objeto que un shugenja ha hecho invisible	Tirada de Teología (Vacío) contra NO 4	Acción
Descubrir un indicio potencialmente identificativo de un asesino examinando un cadáver de hace una semana	Tirada de Medicina (Aire) contra NO 5	Interludio

CAPÍTULO

4

Técnicas

Cuando los Kami cayeron a la tierra, trajeron consigo los conocimientos, la sabiduría, y el arte de los mismos Cielos. Enseñaron sus artes y conocimientos a sus seguidores humanos, muchos de los cuales ya eran famosos por sus singulares enseñanzas y estilos de esgrima, artes marciales y suplantación. Estos métodos se han transmitido diligentemente desde entonces de sensei a estudiante. Aunque muchas técnicas continúan practicándose en su forma original, otras se han perfeccionado y pulido hasta convertirse en artes nuevas y mucho más impresionantes.

¿Qué son las técnicas?

Las **técnicas** son capacidades especiales que representan un entrenamiento avanzado. Permiten a un personaje ejecutar proezas con mayor rapidez o de forma única, o aprovechar oportunidades que otros pasarían por alto.

ESTRUCTURA DE UNA TÉCNICA

Todas las técnicas están compuestas por diversos componentes, que se describen a continuación:

Categoría

Los personajes pueden utilizar múltiples tipos de capacidades. Un personaje tiene acceso a las categorías de técnicas que se indiquen en su escuela (consulta **Parte II: Función y escuela**, en la página 56). Las categorías disponibles son:

- **Katas (consulta la página 174):** Las katas son técnicas especializadas de combate que permiten a un artista marcial enfrentarse a enemigos que les superan en fuerza física, velocidad o agilidad. Algunas katas proporcionan nuevas acciones, mientras que otras añaden formas nuevas de utilizar. Las katas se clasifican dependiendo de su forma (General, Combate cuerpo a cuerpo y Combate a distancia).
- **Kihō (consulta la página 182):** Los kihō son técnicas espirituales y filosóficas diseñadas para sintonizar la energía interior (el ki) con el cosmos. Esto permite a los monjes y demás buscadores de la Iluminación actuar en armonía con el curso natural del universo y acceder a su ilimitado potencial. Los kihō son nuevas acciones con dos partes: un **efecto potenciador** que se mantiene hasta que el usuario decide ponerle fin o utiliza otro kihō y un **efecto adicional** que se resuelve al activarse si el usuario obtiene suficientes Éxitos adicionales en la tirada. Los kihō se clasifican según su elemento (Agua, Aire, Fuego, Tierra y Vacío).
- **Invocaciones (consulta la página 189):** Las invocaciones son plegarias y ofrendas a espíritus poderosos a cambio de su apoyo terrenal. Son utilizadas principalmente por los shugenja, sacerdotes samuráis de élite provenientes de linajes ancestrales y reservados con el poder de hablar directamente con los kami. Las invocaciones son acciones nuevas que se clasifican según su elemento (Agua, Aire, Fuego y Tierra).
- **Rituales (consulta la página 212):** Los rituales son ceremonias sagradas realizadas por los religiosos de Rokugán. Los rituales suelen ser ceremoniales, largos y de efectos esotéricos, a diferencia de las llamativas invocaciones de los shugenja. Los rituales son actividades de interludio.
- **Shūji (consulta la página 214):** Los shūji son técnicas verbales y sociales que permiten a quienes los emplean comunicarse con claridad, evitar las trampas sociales, motivar a sus aliados y manipular a sus rivales. Los shūji son nuevas acciones o formas en las que un personaje puede gastar. Los shūji se clasifican según su elemento (Agua, Aire, Fuego, Tierra y Vacío).
- **Mahō (consulta la página 224):** Las técnicas de mahō son técnicas de hechicería malvadas, pactos oscuros hechos con espíritus malignos a cambio de poder. Sólo las practican los hechiceros conocidos como mahō-tsukai. Las técnicas de mahō son nuevas acciones.
- **Ninjutsu (consulta la página 226):** Las técnicas de ninjutsu son técnicas secretas de los shinobi, enseñadas de manera clandestina en diversas tradiciones. Las técnicas de ninjutsu son nuevas acciones o nuevas formas de gastar.

Nombre

Todas las técnicas tienen un **nombre**, aunque no será necesariamente el que utilicen todos sus practicantes. Es posible que cada escuela llame de una forma distinta a una táctica o movimiento similar. En algunos casos, como en el de las invocaciones, estos nombres aparecerán en el apartado "Otros nombres". Animamos a los jugadores a utilizar estos nombres alternativos para hacer hincapié en las tradiciones únicas de sus escuelas.

Requisitos

Si un personaje debe tener un rango de escuela, afiliación a un clan, papel o escuelas, un valor en anillos, niveles de habilidad o cualquier otro tipo de requisito previo para adquirir una técnica con puntos de Experiencia, se indicará a la derecha del nombre. El rango de escuela y el clan son los prerrequisitos más comunes.

Ten en cuenta que estos requisitos se ignoran si el personaje recibe la técnica directamente durante la creación de personajes (o en cualquier otro momento), o si aparece en el programa de estudios de una escuela por su nombre. Si aparece como parte de un grupo (por ejemplo, "Katas de rango 1-3"), el personaje podrá ignorar los requisitos de rango de escuela, pero no los demás (clan, etc.). Estas técnicas y grupos llevarán el símbolo ◈ para indicar su carácter especial. Si un personaje no elige una técnica para la que tenga un acceso especial, o avanza en su escuela por encima del rango en el que tenía acceso a ella sin adquirirla, perderá el acceso especial y no podrá adquirirla posteriormente.

Descripción

Cada técnica tiene una descripción que indica al DJ y a los jugadores cómo actúa en la ficción del juego. La descripción no tiene ningún efecto de reglas, pero puede imponer limitaciones narrativas a la técnica y servir de guía para su funcionamiento en la historia.

Coste en PE

Todas las técnicas de este capítulo tienen un coste de adquisición de 3 puntos de Experiencia. Si una técnica tiene un coste en PE distinto, se indicará en su descripción.

Activación

Cada técnica incluye una **activación**, que especifica cuándo y cómo se puede utilizar, a qué objetivos afecta, sus limitaciones de alcance, las tiradas que debe hacer el personaje para que la técnica funcione, sus requisitos circunstanciales, y cualquier otra información pertinente sobre cómo utilizarla. El campo de activación generalmente incluye parte o la totalidad de la siguiente información: Uso, Tirada, Objetivos, Alcance y Otros requisitos.

Uso

Cada técnica especifica cómo debe utilizarse, de la siguiente forma:

- **Como una acción:** Si la activación de una técnica contiene la estructura "como una acción" o "como una acción de [tipo]", significa que el personaje deberá llevar a cabo una acción durante una escena dramática para activar la técnica. Si la acción indica uno o más tipos, poseerá todos esos tipos. La mayoría de las técnicas que requieren una acción para activarse también requieren una tirada (que se indicará igualmente) y tendrá unos efectos que dependerán del éxito o el fracaso de esa tirada, tal y como se describe en **Efectos**, más adelante.
- **Como actividad de interludio:** Si la activación de una técnica contiene la estructura "como actividad de interludio", significará que el personaje deberá dedicar una escena de interludio a tratar de llevar a cabo la tarea. La mayoría de las técnicas que requieren una actividad de interludio para activarse también requieren una tirada (que se indicará igualmente) y tendrán unos efectos que dependerán del éxito o el fracaso de esa tirada, tal y como se describe en **Efectos**, más adelante.
- **Al hacer una tirada:** Si la activación de una técnica contiene la estructura "al hacer una tirada" o "al hacer una tirada de [habilidad/grupo de habilidad] con [anillo]", significará que el personaje sólo podrá activar la técnica durante tiradas en las que se utilice la habilidad, el grupo de habilidad, el anillo o la combinación de habilidad y anillo indicados. La mayoría de las técnicas que se activan "al hacer una tirada" también necesitan recursos adicionales para activarse (normalmente el gasto de ✿).

Tirada

Si una técnica requiere una acción o una actividad de interludio, normalmente requerirá también hacer una tirada, que se especificará en el campo de activación con un NO. Si la tirada no especifica un anillo se podrá hacer con cualquiera de ellos (como por ejemplo el que concuerde con la actitud del personaje en la escena dramática). Si se indica un grupo de habilidades, el personaje podrá elegir cualquier habilidad del grupo.

Objetivos

Si una técnica incluye la estructura "que tenga como objetivo un personaje", "que tenga como objetivo [un número de] personajes", "tiene como objetivo todos los personajes [dentro de un alcance]" o similar, los personajes especificados se considerarán objetivos de la técnica. También se pueden especificar "posiciones" (puntos en el mundo), "objetos" y otros objetivos.

Cuando un personaje ejecute una técnica, si puede elegir entre varios objetivos posibles deberá determinar cuál es su objetivo de entre todos los posibles.

Alcance

Si una técnica incluye la estructura "dentro de alcance [número]", "dentro de alcance [número]-[número]", "dentro del alcance de tu arma" o similar en relación con un objetivo o área a la que afecte, sólo podrá afectar a aquellos objetivos que se encuentren en el alcance especificado. Si un objetivo se encuentra más allá del alcance indicado, los efectos de la técnica no se resolverán contra este objetivo (consulta **Elección de objetivos fuera del alcance**, en la página 253).

Otros requisitos

Si una técnica indica algún otro requisito, como por ejemplo "utilizar un arma preparada", "en luna llena" o "estando en terreno Sagrado", también serán requisitos para su ejecución.

Efectos

Cada técnica enumera los efectos que se producen después de que el personaje ejecute la activación. Cada párrafo representa un efecto distinto. Para más información sobre cómo resolver los efectos de las acciones, consulta la sección **Acciones** en la página 252. Los efectos que comienzan con "Si tienes éxito" sólo se resuelven si la tirada especificada en la activación tiene éxito. Los efectos que empiezan por "si fallas" sólo se resuelven si la tirada especificada en la activación no tiene éxito. Los efectos que enumeran condiciones alternativas para su resolución se resuelven bajo las condiciones indicadas, y los efectos que no enumeran ninguna condición para su resolución se resuelven siempre.

Efectos persistentes

Algunos efectos se mantienen durante un periodo de tiempo determinado (como, por ejemplo, "hasta el comienzo de tu próximo turno", "durante un asalto más una cantidad de asaltos igual a tus Éxitos adicionales", o "hasta el final de la escena"). Estos efectos terminan cuando se alcanza el punto final indicado.

Un personaje no puede beneficiarse de un efecto persistente (o sufrirlo) más de una vez al mismo tiempo, incluso si se recibe de múltiples fuentes diferentes. Si en algún momento un personaje se puede beneficiar del mismo efecto persistente (o sufrirlo) más de una vez, el personaje elige cuál aplica si es beneficioso, mientras que será el DJ el que escoja si es perjudicial.

Nuevas oportunidades

En muchas técnicas en las que se utilizan tiradas se indican uno o más usos de ✲ específicos de su tirada de activación. Algunas oportunidades vienen precedidas por un requisito para el tipo de ✲, como por ejemplo "✲ de Aire". Esto significa que el personaje sólo podrá utilizar ✲ para activar la oportunidad si utilizó el anillo indicado para la tirada (en el ejemplo anterior, el anillo de Aire).

Katas

Las katas son técnicas marciales: conjuntos de movimientos practicados por los guerreros durante su entrenamiento para obtener ventaja al encontrarse en situaciones de combate. Las katas permiten a un combatiente ejecutar proezas marciales increíbles y aprovechar oportunidades que un combatiente menos habilidoso podría desperdiciar. Pueden utilizarse durante duelos y escaramuzas, así como en otros tipos de enfrentamientos según indiquen el DJ y el sentido común.

Los únicos personajes que pueden adquirir katas son aquellos que tengan uno o más rangos de escuela en una escuela que indique "katas" entre sus técnicas disponibles.

CATEGORÍAS DE KATAS

Las katas de esta sección se encuentran organizadas en orden alfabético según su clasificación: Generales, Combate cuerpo a cuerpo y Combate a distancia.

Katas generales

Las katas a continuación no están limitadas a un arma o estilo de combate específico, y tienen equivalentes en la mayoría de las escuelas de artes marciales de Rokugán.

El abrazo del Señor Hida (Cangrejo) Rango 2

El Kami Hida, patrón del Clan del Cangrejo, fue un destructor de monstruos legendario. Decapitó al gigantesco demonio que puso en peligro el palacio de mármol rosado; también arrancó uno de los cráneos del bicéfalo Kabuto no Oni y aplastó la otra cabeza con él. Pero Hida no era un simple bruto: era astuto, mataba monstruos aprovechándose de sus debilidades. Los guerreros del Clan del Cangrejo se entrenan en técnicas similares. Utilizan el gran peso de sus enemigos contra ellos inmovilizando o dañando determinadas partes del cuerpo de forma estratégica.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Aptitud física (Vacío)** como acción de ataque que tenga como objetivo a una criatura de silueta 3 o superior a alcance 0-1. El NO de la tirada es igual a la silueta del objetivo, con un mínimo de 1.

Efectos: Si tienes éxito, tu objetivo sufre el estado Inmovilizado.

Si tienes éxito brindarás asistencia (consulta la página 26) a todos los personajes que realicen acciones de ataque contra tu objetivo. Este efecto se mantiene hasta el comienzo de tu próximo turno.

Nuevas oportunidades

de Vacío: Tu objetivo debe resistir con una **tirada de Aptitud física** o sufrir una cantidad de daño físico igual a su silueta (daño que ignorará su Resistencia) y el estado Tumbado. El NO de esta tirada es igual a tu rango de escuela.

Batalla mental — Rango 3

Cuando dos maestros de cualquier arte marcial se enfrentan antes de un duelo, cada uno intenta predecir el ángulo de ataque y la estrategia del otro, y las formas en que sus predicciones pueden verse desbaratadas por las del oponente.

Activación: Cuando hagas una tirada de iniciativa para un duelo usando tu anillo de Vacío, puedes gastar de la siguiente manera:

de Vacío: Indica dos anillos, luego tu oponente deberá indicar uno de esos dos anillos. Cuando tu oponente elija su actitud durante su primer turno del duelo, no podrá elegir como actitud la correspondiente al anillo que haya nombrado.

de Vacío +: Elige una categoría de técnica. Descubre una de las técnicas de esa categoría que tu oponente conoce (elegida por el oponente) por cada uno de los gastados de esta manera.

Corte ascendente — Rango 1

Con un movimiento repentino, el bushi lanza su arma contra el enemigo con la esperanza de sorprenderlo o de encontrar un punto débil en sus defensas.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Artes marciales contra un NO de 2** con la habilidad apropiada para el arma como acción de ataque usando un arma preparada en un agarre a una mano que tenga como objetivo a un personaje a distancia 2-3.

Efectos: Lanza tu arma contra el objetivo.

Si tienes éxito, infliges una cantidad de daño físico al objetivo igual al daño básico del arma más tus Éxitos adicionales. Si el objetivo se defendió del daño el arma aterrizará a cierta distancia del objetivo en una dirección a tu elección, o se le clavará si sufre un impacto crítico. Si fallas, el arma se desplaza una cantidad de intervalos de alcance igual al alcance máximo de la técnica en dirección al objetivo.

Nuevas oportunidades

+: Aumenta en 1 el alcance máximo de esta técnica por cada gastado de esta manera.

: Reduce en 1 el NO de la siguiente acción de ataque contra el objetivo antes del final de tu siguiente turno.

Destructor de almas — Rango 5

Aunque los bushi suelen estar peor equipados que los shugenja para hacer frente a las amenazas sobrenaturales, el dominio de cualquier arte revela las formas en las que el mundo está interrelacionado. Los guerreros profundamente comprometidos con los misterios de la esgrima pueden entrar en sintonía con sus espadas ancestrales y causar daño incluso a aquellos seres que caminan entre mundos y a cuya carne el acero normalmente no puede afectar.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Meditación (Vacío) contra un NO de 4** como acción de apoyo para sintonizar tu espada con los espíritus de tus honorables ancestros.

Efectos: Si tienes éxito, elige un arma preparada. El arma adquiere la propiedad Sagrada, y cuando la uses para infligir un impacto crítico sobre un ser Ultramundano su letalidad se ve incrementada en una cantidad igual a tus Éxitos adicionales. Este efecto persiste hasta el final del siguiente turno.

Nuevas oportunidades

de Vacío +: Este efecto persiste durante un asalto adicional por cada gastado de esta manera.

de Vacío: Los seres Ultramundanos no pueden realizar acciones de ataque que te tengan como objetivo hasta el comienzo de tu próximo turno.

de Vacío: Puedes efectuar inmediatamente una acción de Golpear usando tu arma preparada.

La determinación del guerrero — Rango 1

El bushi respira hondo, exhalando mientras se pone en pie. El dolor se puede ignorar siempre y cuando haya un deber que cumplir. Se dice que el honor es más fuerte que el acero, y corresponde al samurái demostrarlo.

Activación: Una vez por escena, como acción de apoyo, puedes gastar un punto de Vacío para recuperarte.

Efectos: Descarta una cantidad de Fatiga igual a tu rango de Honor.

Estilo de la desaparición del mundo — Rango 4

El bushi se abalanza hacia delante lanzando un torrente de golpes sin prestar atención a nada aparte de su enemigo, con el objetivo de asestarle un golpe en los ojos, en la sien o en otra zona vulnerable con rapidez después de su ataque inicial. Este impresionante golpe puede dejar al enemigo aturdido, lo que proporcionará al bushi la oportunidad de poner fin al combate con su siguiente estocada.

Activación: Cuando hagas una **tirada de Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo, Armas a distancia o Combate sin armas] (Fuego)**, puedes gastar de la siguiente manera:

de Fuego +: Uno de los objetivos de tu acción debe resistir con una **tirada de Aptitud física contra un NO de 3 (Aire 4, Agua 1)** o sufrir el estado Atontado y una cantidad de Fatiga igual a su Déficit. Incrementa el NO de la tirada en 1 por cada gastado de esta manera.

KATAS EN PROGRAMAS DE ESTUDIOS

Las katas aparecen en las tablas de programas de estudios como un símbolo de arma estilizada ( ).

Estilo de la media luna — Rango 2

Golpear primero es importante, pero también lo es sobrevivir. Para poder defenderse sin sacrificar el ataque, un bushi debe estar preparado para responder rápidamente tras bloquear o esquivar. Con un rápido cambio, el bushi pasa de la defensa a lanzarse contra el enemigo con todas sus fuerzas.

Activación: Cuando realices una acción de Proteger (consulta la página 264), puedes gastar ✲ de la siguiente manera:

✲: Después de que un personaje a alcance 1-2 realice una acción de ataque dirigida a ti o a otro personaje al que estés protegiendo, puedes realizar una acción de Golpear con un arma preparada de Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo o Combate sin armas] que tenga como objetivo a ese personaje (si se encuentra dentro del alcance de tu arma). Este efecto persiste hasta el comienzo de tu siguiente turno, o hasta que realices una acción de Golpear de esta manera.

Estilo del hálito de viento — Rango 4

Un golpe rápido al plexo solar o a la garganta puede dejar al objetivo conmocionado; un bushi experimentado puede dejar sin aliento a su enemigo con un golpe rápido incluso mientras ejecuta otro ataque.

Activación: Cuando hagas una **tirada de Artes marciales [Armas a distancia, Armas cuerpo a cuerpo o Combate sin armas] (Aire)**, puedes gastar ✲ de la siguiente manera:

✲ de Aire +: Uno de los objetivos de tu acción debe resistir con una **tirada de Aptitud física contra un NO de 3 (Tierra 4, Fuego 1)** o sufrir el estado Desorientado y una cantidad de puntos de Fatiga igual a su Déficit. Aumenta en 1 el NO de la tirada para resistir por cada ✲ gastado de esta manera.

Estilo del hierro en las montañas — Rango 4

El bushi golpea con una fuerza aplastante, desequilibrando a su enemigo y tirándolo al suelo con un golpe contundente o con un barrido.

Activación: Cuando hagas una **tirada de Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo, Armas a distancia** o **Combate sin armas] (Tierra)**, puedes gastar ✲ de la siguiente manera:

✲ de Tierra +: Uno de los objetivos de tu acción debe resistir con una **tirada de Aptitud física contra un NO de 3 (Aire 1, Agua 4)** o sufrir el estado Tumbado y una cantidad de Fatiga igual a su Déficit. Aumenta en 1 el NO de la tirada para resistir por cada ✲ gastado de esta manera.

Estilo de la ola rompiente — Rango 4

La ola se estrella contra la piedra, desgastándola, y de la misma manera el arma del bushi atraviesa la carne de su enemigo, dejando un corte o un tajo sanguinolento que seguramente ralentizará a su enemigo, aunque el golpe no sea fatal.

Activación: Cuando hagas una **tirada de Artes marciales [Armas a distancia, Armas cuerpo a cuerpo o Combate sin armas] (Agua)**, puedes gastar ✲ de la siguiente manera:

✲ de Agua +: Uno de los objetivos de tu acción debe resistirse con una **tirada de Aptitud física contra un NO de 3 (Tierra 1, Fuego 4)** o sufrir el estado Hemorragia y una cantidad de Fatiga igual a su Déficit. Aumenta en 1 el NO de la tirada para resistir por cada ✲ gastado de esta manera.

Golpe al corazón — Rango 3

La guerra es el arte de matar, ¡y ay de cualquier guerrero que lo olvide! Con un rugido, el bushi se lanza hacia delante con su arma para asestar una estocada mortal a su enemigo. Aunque el golpe no mate al enemigo, es probable que lo debilite considerablemente.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Artes marciales (Fuego) contra un NO de 4** usando la habilidad apropiada para esa arma como acción de ataque y movimiento usando un arma preparada que tenga como objetivo a un personaje dentro del alcance del arma.

Efectos: Si tienes éxito, tu objetivo sufre un impacto crítico con una gravedad igual a la letalidad de tu arma más tus Éxitos adicionales. El NO de la tirada de Aptitud física para resistir este impacto crítico es 3 (Aire 4, Agua 1) en lugar del NO normal. Si fallas, sufres el estado Desorientado.

Nuevas oportunidades

de Fuego: Antes de resolver el efecto, muévete hasta un intervalo de alcance en dirección al objetivo.

Golpe de Agua — Rango 1

La mejor armadura es inútil si el guerrero puede evitarla y deslizar su hoja a través de los huecos que permiten moverse a quien la viste o usar un impacto contundente para crear un espacio. Cuando ataca, el bushi intenta sortear las defensas del objetivo para asestar un golpe mortal.

Activación: Cuando hagas una **tirada** de acción **de ataque de Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo, Armas a distancia o Combate sin armas] (Agua)**, puedes gastar de la siguiente manera:

de Agua +: La Resistencia física del objetivo se considera un punto inferior por cada gastado de esta manera. Este efecto se mantiene hasta el final de tu siguiente turno.

Golpe del agua corriente — Rango 3

Un guerrero experto no se ve limitado por el alcance óptimo de su arma, y puede abrir o cerrar espacios para compensar las desventajas de su posición.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Artes marciales (Agua) contra un NO de 3** usando la habilidad apropiada para el arma preparada como acción de ataque y movimiento usando un arma preparada que tenga como objetivo a un personaje situado a alcance 0-2, sin tener en cuenta las restricciones de alcance habituales del arma.

Efectos: Si tienes éxito, el objetivo sufre una cantidad de daño físico igual a tu anillo de Agua y sufre el estado Hemorragia. El objetivo debe resistir con una **tirada de Aptitud física contra un NO de 4 (Tierra 2, Fuego 5)**; si falla, incrementa el daño físico sufrido en una cantidad igual al daño básico de tu arma.

Nuevas oportunidades

de Agua: Finaliza los estados Atontado, Desorientado, Inmovilizado o Tumbado si los sufres.

Golpe de Aire — Rango 1

No todos los ataques que un guerrero lanza en batalla tienen la intención de matar, aunque todos conduzcan a ese objetivo final. Un luchador experto puede determinar cuándo un ataque no va a acertar y alterarlo de forma sutil para convertirlo en otro tipo de ataque, con el fin de tantear las defensas del enemigo o hacer que baje la guardia. Al ir posicionando cuidadosamente un ataque tras otro, un maestro espadachín puede acabar reduciendo las opciones de su oponente hasta que sólo quede la muerte.

Activación: Cuando hagas una **tirada de Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo, Armas a distancia o Combate sin armas] (Aire)**, puedes gastar de la siguiente manera:

de Aire +: Reserva uno de tus dados tirados, más un dado adicional por cada gastados de esta manera. Estos dados se convierten en dados descartados. Al hacer una tirada con la misma habilidad antes del final de tu siguiente turno, puedes tirar un ■ menos por cada ■ reservado y un ⬠ menos por cada ⬠ reservado, y luego añadir los dados reservados a tu tirada. Estos dados cuentan como dados tirados, pero se añaden colocados con los resultados que sacaron cuando se reservaron.

Golpe de Fuego — Rango 1

No es posible lograr la victoria solamente defendiendo, y mal alumno de la espada es el que olvida que su objetivo más importante es sencillo: acabar con su enemigo. Todo lo demás pasa a segundo plano cuando el bushi se lanza ferozmente el ataque e intenta forzar un error o crear una oportunidad para eliminar a su enemigo.

Activación: Cuando hagas una **tirada de Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo, Armas a distancia o Combate sin armas] (Fuego)**como acción de ataque, puedes gastar de la siguiente manera:

de Fuego +: La próxima vez que tu objetivo sufra un impacto crítico, aumenta su gravedad en 1 por cada gastado de esta manera. Este efecto se mantiene hasta el final de tu siguiente turno.

Golpe de las hojas carmesíes — Rango 3

Con un brusco movimiento en arco descendente, el bushi asesta un golpe sobre el arma del enemigo, haciéndola saltar de su mano como las hojas en otoño.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Artes marciales (Tierra) contra un NO de 4** con la habilidad apropiada para esa arma como una acción de ataque usando un arma preparada que tenga como objetivo un personaje dentro del alcance del arma.

Efectos: Si tienes éxito, tu objetivo sufre una cantidad de daño físico igual a tu anillo de Tierra, más una cantidad de daño igual a tus Éxitos adicionales. Elige una de las armas preparadas de tu objetivo; el objetivo deberá resistir con una **tirada de Aptitud física contra un NO de 4 (Aire 2, Agua 5)** o soltará el arma elegida, que acabará a 3 intervalos de alcance en una dirección a tu elección.

Nuevas oportunidades

de Tierra: Si desarmas a tu oponente, puedes hacerte con su arma en lugar de tirarla.

Golpe de Tierra — Rango 1

Después de golpear, el bushi se enraíza en el suelo, agachándose para asegurarse de que su armadura se lleva la peor parte de los golpes o alzando un arma en una posición defensiva con la que puede desviar el daño sin romperse.

Activación: Cuando hagas una **tirada de Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo, Armas a distancia o Combate sin armas] (Tierra)**, puedes gastar ✲ de la siguiente manera:

✲ **de Tierra +:** Tu valor de Resistencia física aumenta en 1 por ✲ gastado de esta forma hasta el comienzo de tu siguiente turno.

Golpe de Vacío — Rango 5

El futuro es parte del dominio del Vacío, de posibilidades infinitas y profundidad insondable. Debido a su carencia de forma, no se puede maquinar para socavar el incierto futuro, pero cualquier acción es vulnerable a ser contrarrestada en el instante en que toma forma. El bushi aguarda hasta el último instante posible, permitiendo que la energía potencial de su ataque tome forma únicamente cuando ya sea demasiado tarde para que su enemigo responda.

Activación: Cuando hagas una **tirada de Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo, Armas a distancia o Combate sin armas] (Vacío)**, puedes gastar ✲ de las siguientes maneras:

✲ **de Vacío:** Cambia de inmediato a una actitud diferente, a tu elección.

✲ **de Vacío:** Si fallas, puede llevar a cabo otra acción. Esta debe ser una acción que aún no hayas ejecutado este turno. Sólo se puede activar esta oportunidad una vez por asalto.

El valor del Señor Shiba (Fénix) Rango 2

Una vez, en las Tierras Sombrías, el Kami Shiba se enfrentó en solitario contra una inmensa horda de sus abyectos habitantes y el último de los siete Truenos tras su victoria contra Fu Leng. Shiba desenvainó la legendaria espada Ofushikai, y se abrió paso a través de la horda hasta encontrarse cara a cara con el Primer Oni. Cuenta la leyenda que cruzaron espadas durante un centenar de días, destrozando montañas a su alrededor y abriendo grandes grietas en el suelo. Al final se mataron mutuamente, pero Shiba cayó habiendo cumplido su juramento de protección.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Estrategia (Vacío) contra un NO de 2** una vez por sesión de juego como acción de apoyo usando un arma preparada que tenga como objetivo cualquier número de personajes aliados dentro del alcance de tu arma.

Efectos: Si tienes éxito, los demás personajes de la escena no pueden elegir a los personajes seleccionados como objetivo de sus acciones de ataque o maquinación si te pueden elegir a ti como objetivo. Si la acción tiene múltiples objetivos, tú debes ser el primer objetivo elegido. Este efecto se mantiene durante un número de asaltos igual a tu rango de escuela.

Nuevas oportunidades

✲ **de Vacío:** Si tienes éxito, aumenta en 1 el NO de las tiradas de ataque y maquinación que te tengan como objetivo. Este efecto se mantiene hasta el final de tu siguiente turno.

Valoración estratégica — Rango 2

Los libros Liderazgo de Akodo y Mentiras de Bayushi coinciden en algunas cuestiones, ya que ambos líderes eran pragmáticos hasta cierto punto, aunque Akodo despreciara muchos de los métodos de Bayushi. Tal y como señaló la erudita Hida Fuyuko en su revelador comentario sobre las lecciones de Liderazgo para los comandantes de la Muralla Kaiu, el punto de encuentro más famoso de estas dos grandes obras se refiere a la preparación: las batallas no se ganan en el campo de batalla, sino que se libran en el periodo previo al conflicto. Incluso en los enfrentamientos de pequeña envergadura, el vencedor es el guerrero que mejor conoce el terreno, la capacidad de sus propias fuerzas y la composición de las tropas enemigas.

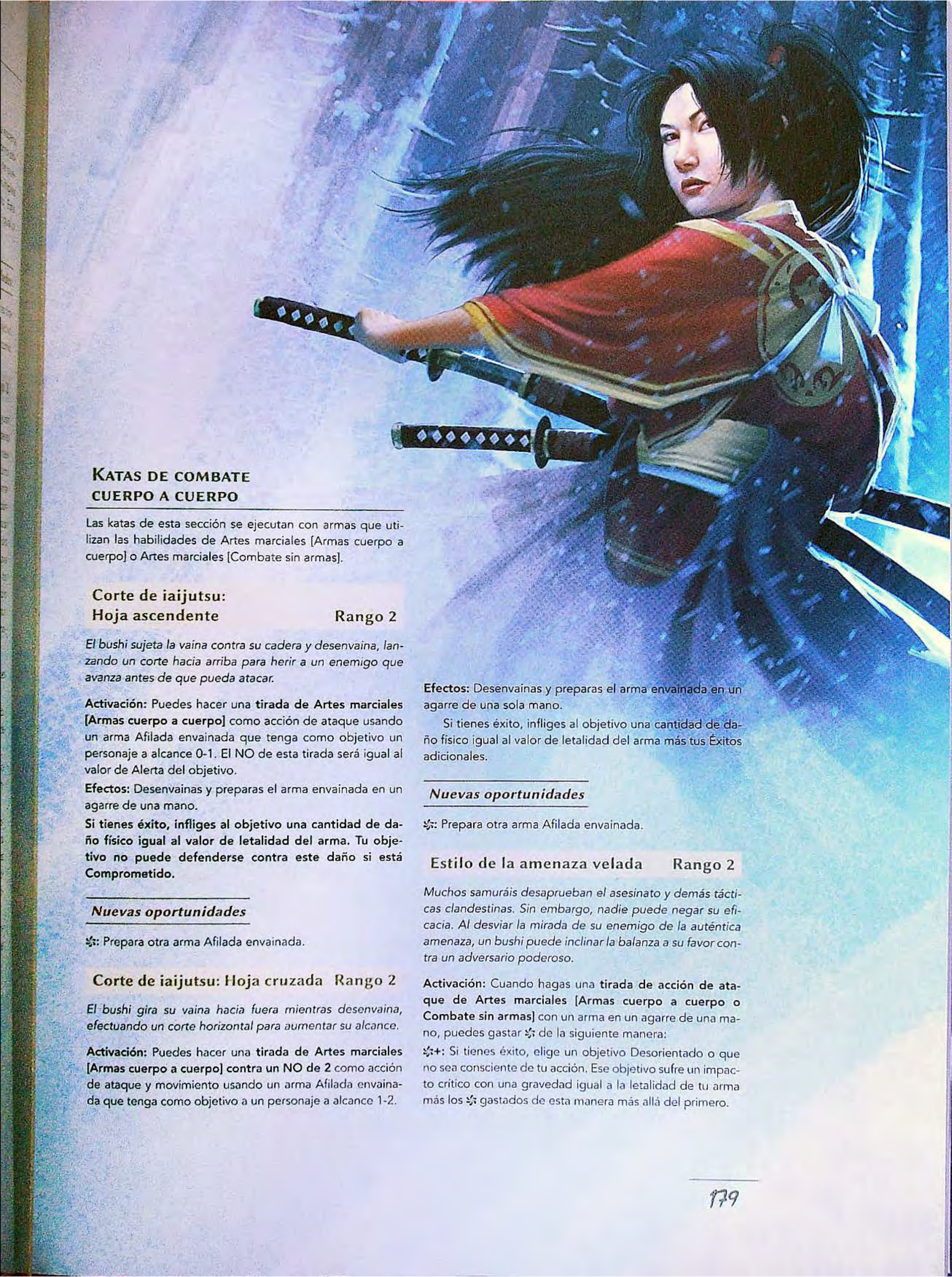
Activación: Cuando hagas una tirada de iniciativa, puedes gastar ✲ de la siguiente manera:

✲ **de Aire:** Elige un enemigo que participe en el conflicto. Descubre una de sus ventajas (a su elección) y su valor de Resistencia física o sobrenatural (a tu elección).

✲ **de Tierra:** Elige un personaje que participe en el conflicto. Este objetivo no podrá aplicar ninguna de sus desventajas a sus tiradas hasta el final de su primer turno.

✲ **de Agua:** Elige un elemento de terreno que se encuentre en la escena (consulta Terreno en la página 267). Hasta el comienzo de tu primer turno, se considerará que este elemento de terreno tiene la propiedad Visibilidad reducida para las tiradas de acción de ataque que te tengan como objetivo a ti o a tus aliados.

✲ **de Fuego:** Elige un personaje que participe en el conflicto y una de sus ventajas que conozcas. Hasta el final de su primer turno, aplicarán esa ventaja a todas sus tiradas.



Katas de combate cuerpo a cuerpo

Las katas de esta sección se ejecutan con armas que utilizan las habilidades de Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo] o Artes marciales [Combate sin armas].

Corte de iaijutsu: Hoja ascendente — Rango 2

El bushi sujeta la vaina contra su cadera y desenvaina, lanzando un corte hacia arriba para herir a un enemigo que avanza antes de que pueda atacar.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo]** como acción de ataque usando un arma Afilada envainada que tenga como objetivo un personaje a alcance 0-1. El NO de esta tirada será igual al valor de Alerta del objetivo.

Efectos: Desenvainas y preparas el arma envainada en un agarre de una mano.

Si tienes éxito, infliges al objetivo una cantidad de daño físico igual al valor de letalidad del arma. Tu objetivo no puede defenderse contra este daño si está Comprometido.

Nuevas oportunidades

✲: Prepara otra arma Afilada envainada.

Corte de iaijutsu: Hoja cruzada — Rango 2

El bushi gira su vaina hacia fuera mientras desenvaina, efectuando un corte horizontal para aumentar su alcance.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo] contra un NO de 2** como acción de ataque y movimiento usando un arma Afilada envainada que tenga como objetivo a un personaje a alcance 1-2.

Efectos: Desenvainas y preparas el arma envainada en un agarre de una sola mano.

Si tienes éxito, infliges al objetivo una cantidad de daño físico igual al valor de letalidad del arma más tus Éxitos adicionales.

Nuevas oportunidades

✲: Prepara otra arma Afilada envainada.

Estilo de la amenaza velada — Rango 2

Muchos samuráis desaprueban el asesinato y demás tácticas clandestinas. Sin embargo, nadie puede negar su eficacia. Al desviar la mirada de su enemigo de la auténtica amenaza, un bushi puede inclinar la balanza a su favor contra un adversario poderoso.

Activación: Cuando hagas una **tirada de acción de ataque de Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo o Combate sin armas]** con un arma en un agarre de una mano, puedes gastar ✲ de la siguiente manera:

✲+: Si tienes éxito, elige un objetivo Desorientado o que no sea consciente de tu acción. Ese objetivo sufre un impacto crítico con una gravedad igual a la letalidad de tu arma más los ✲ gastados de esta manera más allá del primero.

Estilo de la avalancha precipitada — Rango 2

Al adoptar este estilo, el bushi ataca con un abandono temerario usando un arma pesada. Gracias al peso de su arma y a la ferocidad de sus golpes, hasta un golpe de refilón puede ocasionar graves daños, y un golpe directo suele poner fin a la batalla.

Activación: Cuando hagas una **tirada de Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo]** con un arma contundente, puedes gastar ✲ de la siguiente manera:

✲: Si fallas con un valor de Déficit de dos o menos, tu objetivo sufrirá una cantidad de daño físico igual a tu nivel en la habilidad de Aptitud física.

✲: Si tienes éxito y tu objetivo está Tumbado, aumenta el daño infligido en una cantidad igual a tu nivel en la habilidad de Aptitud física.

Estilo del bosque de hierro — Rango 2

Un bushi versado en el uso de la lanza puede controlar la distancia con su oponente, obligando a su adversario a arriesgarse a ser empalado cada vez que avanza o a engancharse la ropa suelta o alguna parte del cuerpo con la cabeza del arma. El libro Liderazgo de Akodo se refiere a este tipo de técnicas como el estilo del bosque de hierro, que convierte la longitud de una lanza en una distancia insalvable.

Activación: Cuando hagas una **tirada de Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo]** con un arma de asta, puedes gastar ✲ de la siguiente manera:

✲+: El área dentro del alcance de tu arma se considera terreno Peligroso para un objetivo de tu acción por cada ✲ gastado de esta manera. Cuando un personaje afectado intenta acercarse a ti, deberá hacer una **tirada de Aptitud física contra un NO de 4 (Aire 2, Agua 5)**; si falla, no podrá avanzar. Este efecto se mantiene hasta el comienzo de tu siguiente turno.

Estilo de las hojas giratorias — Rango 2

La mayor ventaja de tener un arma en cada mano no suele derivar del hecho de atacar con las dos al mismo tiempo, en gran medida porque se trata de una acción muy complicada. En lugar de ello, proviene del hecho de que el guerrero no necesita sacrificar su defensa al atacar ni su ataque al defenderse. El arma de la mano torpe puede utilizarse para desviar y amenazar al mismo tiempo que el arma principal ataca, o se puede atacar con el arma secundaria mientras la principal mantiene atrapada el arma del oponente. Cualquiera de las dos armas puede matar, por lo que el enemigo debe vigilar las dos en todo momento.

Activación: Cuando hagas una tirada de acción de ataque con **Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo]** o **Artes marciales [Combate sin armas]**, si tienes una segunda arma preparada que no hayas usado para el ataque, puedes gastar ✲ de la siguiente manera:

✲+: Debes gastar una cantidad de ✲ igual al valor de Alerta de tu objetivo para activar esta técnica. Utilizas tu segunda arma preparada contra un objetivo de tu acción, y le provocas una cantidad de daño físico igual al daño básico de esa arma. Si ese objetivo está Atontado, aumenta el daño en una cantidad igual a tu nivel en la habilidad utilizada en la tirada.

Estilo de la palma abierta — Rango 2

La fuerza no proviene sólo de la velocidad. Un maestro artista marcial puede aplicar su fuerza para obtener el máximo efecto, haciendo que incluso los movimientos suaves den como resultado bloqueos y golpes devastadores. Con la suficiente experiencia, un artista marcial puede incluso controlar la posición de su oponente.

Activación: Cuando hagas una **tirada de Artes marciales [Combate sin armas]** con un arma con la propiedad Apresadora, puedes gastar ✲ de la siguiente manera:

✲✲+: Un objetivo de tu acción por cada ✲✲ gastados de esta manera debe cambiar a una actitud de combate diferente a tu elección. Los objetivos de silueta 3 o superior pueden resistirse con una **tirada de Aptitud física contra un NO de 3** e ignorar este efecto si tienen éxito.

Estilo de la serpiente enroscada — Rango 2

Las técnicas de presa pueden ejecutarse con muchas armas diferentes, desde el kusari-gama empuñado por un bandido hasta las armas de asta ornamentadas y acabadas en ganchos utilizadas por los más grandes maestros lanceros del Clan del Fénix.

Activación: Cuando hagas una **tirada de Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo]** o **Artes marciales [Combate sin armas]** usando un arma Apresadora, puedes gastar ✲ de la siguiente manera:

✲+: Elige un arma que el objetivo tenga preparada: no podrá utilizar esa arma para acciones de ataque. Este efecto se mantiene hasta el final de tu siguiente turno.

✲✲+: Un objetivo de tu acción por cada ✲✲ gastados de esta manera queda Inmovilizado.

Golpe atronador — Rango 3

El bushi ataca a sus enemigos con un mandoble en un amplio arco, haciéndoles retroceder a fin de preparar una oportunidad para su siguiente movimiento.

Activación: Como una acción de ataque usando un arma preparada, puedes hacer una **tirada de Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo o Combate sin armas] (Aire) contra un NO de 3** usando la habilidad apropiada para el arma y que tenga como objetivo a cada uno de los personajes dentro del alcance del arma.

Efectos: Si tienes éxito, cada objetivo sufre una cantidad de daño igual al daño básico de tu arma y debe resistir con una **tirada de Aptitud física contra un NO de 3 (Tierra 4, Fuego 1)** o moverse dos intervalos de alcance alejándose directamente de ti.

Nuevas oportunidades

de Aire +: Aumenta en 1 el NO de la tirada para resistir el efecto por cada gastado de esta manera.

Katas de combate a distancia

Las katas de esta sección se ejecutan con armas que utilizan la habilidad de Artes marciales [Armas a distancia].

Clavar el abanico — Rango 5

Aunque es difícil matar a distancia con una sola flecha, no es imposible, y los maestros arqueros llevan haciendo este tipo de hazañas legendarias de precisión desde los albores de Rokugán. Desde los famosos disparos de Hantei Genji hasta la flecha de Doji Hotaru que mató a Akodo Arasou, los disparos mortales han cambiado a menudo el curso de la historia del Imperio Esmeralda.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Artes marciales [Armas a distancia]** como acción de ataque y movimiento usando un arma a distancia preparada que tenga como objetivo a un personaje dentro del alcance de tu arma. El NO de la tirada es igual al valor de Alerta del objetivo más el alcance del ataque.

Efectos: Si tienes éxito, el objetivo sufre una cantidad de daño igual al doble del daño básico del arma, más tus Éxitos adicionales.

Nuevas oportunidades

Si el objetivo queda Incapacitado como resultado del daño causado por esta acción, sufre también un impacto crítico de una gravedad igual a la letalidad del arma más tus Éxitos adicionales.

Estilo del vendaval de granizo — Rango 2

Una andanada de flechas en el campo de batalla puede resultar mortal, pero desde un punto de vista estratégico lo más importante es que resulta aterrador incluso para los veteranos más curtidos. Aunque sólo uno de cada diez disparos acierte a un objetivo, la andanada sobrecoge a los adversarios y les insta a tener cautela.

Activación: Cuando hagas una **tirada de Artes marciales [Armas a distancia]**, puedes gastar de la siguiente manera:

+: Elige una cantidad de personajes adicionales a alcance 0-2 de tu objetivo igual a los gastados de esta manera. Cada personaje elegido sufre una cantidad de puntos de Conflicto igual al daño básico de tu arma.

La precisión del halcón — Rango 1

Aunque se espera que la mayoría de los bushi sean expertos en el uso del arco, algunos demuestran una precisión aterradora y son capaces de alcanzar objetivos mucho más allá del alcance esperado.

Activación: Cuando hagas una **tirada de Artes marciales [Armas a distancia]**, puedes gastar de la siguiente manera:

+: Aumenta el alcance efectivo del arma en 1 por cada gastado de esta manera, hasta un máximo de alcance 6.

KI

El "ki" ("qi" o "ch'i", cuando se traduce del chino) es la energía que anima a los seres vivos y que un ser inteligente puede controlar parcialmente por medio de su fuerza de voluntad. Como muchas otras cosas en La Leyenda de los Cinco Anillos, el ki es un concepto del mundo real que ha inspirado parte de esta ambientación de fantasía, y que debe ser tratado con la debida consideración.

En Rokugán, los practicantes de kihō armonizan el ki interior de sus cuerpos con la inmensa e incalculable energía del universo para realizar proezas asombrosas. Cada kihō es un estilo marcial que ayuda al usuario a manifestar su ki en la forma de un elemento.

CÓMO VISUALIZAR LOS EFECTOS POTENCIADORES

A menudo, aquellos que no están entrenados en el dominio del ki no advierten el efecto potenciador de un kihō, ya que sus sentidos no están preparados para captarlo. Aquellos con el entrenamiento apropiado podrían percibirlo como una aureola de poder, una ondulación de energía o un inmenso peso espiritual que se cierne sobre los que están cerca, dependiendo de la técnica que se utilice.

El efecto adicional de un kihō, por otro lado, pocas veces es tan sutil, ya que lanzar fuego por la boca o hacer pedazos el suelo tiende a llamar la atención.

Los kihō, término que significa "método de ki", son poderosas técnicas espirituales que normalmente son de uso exclusivo de los monjes. Sus practicantes las activan sintonizando su energía interior (*ki*) con elementos específicos o fuerzas universales. Los kihō pueden utilizarse en intrigas, duelos y escaramuzas, así como en cualquier otro tipo de conflictos a discreción del DJ y el sentido común.

Los kihō son técnicas que tienen dos tipos de efectos: un **efecto potenciador** que proporciona un beneficio persistente al usuario si tiene éxito en la tirada, y un **efecto adicional** que se resuelve inmediatamente si el usuario obtiene el número necesario de Éxitos adicionales en la tirada para activar el kihō.

- El efecto potenciador se mantiene hasta que el usuario decide ponerle punto final, hasta que active con éxito otro kihō o hasta el final de la escena. Normalmente, la mayoría de los testigos que no hayan recibido entrenamiento en técnicas del ki no serán capaces de detectar su activación.
- El efecto adicional de un kihō suele ser mucho más visible, al menos en lo que se refiere a sus efectos. Las llamaradas, los temblores de tierra o las ráfagas de viento que levantan al usuario en el aire no suelen pasar desapercibidos precisamente, aunque para aquellos que no estén versados en su uso, a menudo parecerán milagros.

Un personaje sólo puede tener un único efecto potenciador de kihō activo al mismo tiempo, y no puede reactivar un kihō si se está beneficiando de su efecto potenciador en ese momento. Sólo aquellos personajes que posean uno o más rangos de escuela en una escuela que incluya "kihō" como uno de los tipos de técnicas disponibles puede adquirir kihō.

Los kihō de esta sección están organizados en orden alfabético dentro de su clasificación por elemento.

Kihō de Agua

El agua permea toda la vida, el suelo e incluso el aire. Los kihō de Agua permiten a sus practicantes sentir el fluir de todas las cosas, y alterar estas corrientes de acuerdo con sus necesidades. Este dominio sobre el propio ki puede extenderse al de otros, permitiendo a un maestro de los kihō de Agua reanimar a un aliado con un toque o hacer que el ki de un enemigo se retuerza y se enrede con un golpecito.

Congelar la sangre vital — Rango 2

El monje toca un único punto del cuerpo del objetivo y, con una mirada gélida, hace que el ki de este se agarrote, provocando que sus músculos se contraigan espasmódicamente y luego queden exangües.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Artes marciales [Combate sin armas] (Agua) contra un NO de 2** como acción de ataque y apoyo para potenciar tus golpes sin armas. Cuando actives esta técnica, puedes elegir un personaje a alcance 0-1 como objetivo para el efecto adicional.

Efecto potenciador: Este kihō se activa si tienes éxito en la tirada. Mientras esté activo, después de que un personaje se defienda contra el daño que causes con una acción de ataque con un puñetazo o una patada, sufrirá el estado Inmovilizado, a menos que opte por acumular 3 puntos de Fatiga.

Efecto adicional: Si obtienes dos o más Éxitos adicionales, el objetivo sufre una cantidad de daño sobrenatural igual a tu anillo de Agua que ignorará su valor de Resistencia y sufrirá el estado Inmovilizado.

Si obtienes cuatro Éxitos adicionales o más, el objetivo sufre un impacto crítico con una gravedad igual a tu anillo de Agua más tu nivel en la habilidad de Medicina en lugar del efecto anterior.

Montar sobre el dragón de Agua — Rango 3

El monje altera su postura y se mueve con inexorable determinación, volviendo líquido su ki y haciendo que la energía mística rebote en forma de inofensivas gotas de lluvia.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Meditación (Agua) contra un NO de 3** como acción de movimiento y apoyo para volverte resistente a los efectos sobrenaturales.

Efecto potenciador: Este kihō se activa si tienes éxito en la tirada. Mientras esté activo, cuando seas el blanco de una tirada correspondiente a una invocación, mahō, o kihō, aumenta el NO de la tirada en una cantidad igual a tu nivel en la habilidad de Meditación.

A discreción del DJ, mientras este kihō está activo podrás atravesar ciertas barreras y protecciones sobrenaturales sin activar sus efectos ni alertar a sus propietarios.

Efecto adicional: Si obtienes dos o más Éxitos adicionales, elimina todos los demás efectos persistentes de fuentes sobrenaturales (como invocaciones, mahō, o kihō) que te estén afectando.

Si obtienes cuatro o más Éxitos adicionales, elimina todos los demás efectos persistentes de fuentes sobrenaturales (como invocaciones, mahō, o kihō) de todos los personajes a alcance 0-2.

Protección de ki — Rango 1

El monje toca al individuo herido, sintiendo el flujo de su ki y usando el suyo propio para corregirlo suavemente. Mientras el monje mantenga este kihō, su toque continúa sanando, aunque repetir el esfuerzo muchas veces es bastante agotador.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Meditación (Agua) contra un NO de 1** como acción de movimiento y apoyo. Puedes elegir un personaje a alcance 0-1 como objetivo para el efecto adicional.

Efecto potenciador: Este kihō se activa si tienes éxito en la tirada. Mientras esté activo, cuando lleves a cabo la acción de Recuperarse, podrás eliminar dos puntos de Fatiga en lugar de uno.

Mientras este kihō está activo, después de llevar a cabo una acción puedes gastar un punto de Vacío para eliminar una cantidad de puntos de Fatiga a otro personaje a alcance 0-1 igual a tu nivel en la habilidad de Medicina.

Efecto adicional: Si obtienes dos o más Éxitos adicionales, tu objetivo descarta una cantidad de puntos de Fatiga igual a tu nivel en la habilidad de Medicina más tus Éxitos adicionales. Un objetivo no puede verse afectado por este efecto de nuevo hasta el final de la escena.

Puño de Agua — Rango 1

El monje lanza un golpe leve contra un objeto cercano y hace que su ki fluya como el agua, ondulando a través de los objetos que se interponen y deslizándose más allá de las protecciones para llegar a su destino. La fuerza del golpe viaja a través de cualquier superficie de contacto, golpeando a otro objetivo que la toque, aunque esté al otro lado de una puerta de madera, de una pared de piedra, o de cualquier otra barrera física.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Artes marciales [Combate sin armas] (Agua) contra un NO de 1** como acción de ataque y apoyo para potenciar tus ataques sin armas. Cuando lleves a cabo esta acción, puedes elegir un personaje a alcance 0-3 que comparta contigo una superficie de contacto como objetivo para el efecto adicional.

Efecto potenciador: Este kihō se activa si tienes éxito en la tirada. Mientras esté activo, tus tiradas de ataque utilizando el perfil de puñetazo o patada desarmada ignoran una cantidad de la Resistencia física del objetivo de hasta el doble de tu anillo de Agua.

Mientras este kihō esté activo, puedes gastar un punto de Vacío para realizar un ataque desarmado con un puñetazo o una patada de manera indirecta a través de cualquier superficie sólida que tu objetivo esté tocando. Mientras tú y tu objetivo estéis en contacto con la misma superficie sólida (como una pared, suelo o masa de agua) en un alcance de entre 0 y un número igual a tu anillo de Agua, se considera que el objetivo está dentro del alcance de cualquier acción de ataque que efectúes con tu perfil de ataque de puñetazo o patada desarmado.

Efecto adicional: Si tienes éxito, infliges una cantidad de daño físico al objetivo igual a tu anillo de Agua.

ACCIONES DESARMADAS

Cuando una técnica especifique que "usa un puñetazo o una patada", indica que está efectuando una acción de ataque con uno de esos perfiles de ataque sin armas (consulta la página 237).

La senda de la espuma marina — Rango 1

El monje se desplaza y adapta sus movimientos a su entorno, se pone de pie y se endereza como un pato que se mueve hacia la superficie de un estanque. En este estado, el monje puede incluso caminar sobre el agua: su ki lo mantiene a flote en el punto de contacto con las olas.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Meditación (Agua) contra un NO de 1** como acción de movimiento y apoyo.

Efecto potenciador: Este kihō se activa si tienes éxito en la tirada. Mientras esté activo, puedes caminar sobre el agua como si fuera tierra firme.

Efecto adicional: Si obtienes dos o más Éxitos adicionales, pon fin a los estados Inmovilizado y Tumbado si los estabas sufriendo. Luego, puedes pasar a cualquier actitud y moverte hasta 2 intervalos de alcance.

KIHŌ EN PROGRAMAS DE ESTUDIOS

Los kihō aparecen en las tablas de programas de estudios como un símbolo de árbol estilizado (⚘).

Kihō de Aire

Los kihō de Aire se centran en escuchar los susurros del mundo y comprender su significado. Sintonizar tu ki con el aire es desvincularte de los deseos terrenales, distanciarte del mundo.

El gran silencio — Rango 1

El monje gira las manos en un movimiento en espiral, atrayendo el ruido hacia su interior y haciendo desaparecer incluso las reverberaciones que los sonidos producen en el aire. Las mentiras mueren antes de poder pronunciarse, y las oraciones nunca llegan a los espíritus a los que están destinadas. Los usuarios expertos mantienen a menudo activa esta técnica, retorciendo el viento a su alrededor para hacer desaparecer palabras perniciosas y oraciones malvadas por igual.

Activación: Puedes activar este kihō como acción de maquinación y apoyo con una **tirada de Teología (Aire) contra un NO de 1** para crear un área de silencio a tu alrededor.

Efecto potenciador: Este kihō se activa si tienes éxito. Mientras esté activo, incrementa el NO de las tiradas de acciones de maquinación que te tengan como objetivo en una cantidad igual a 1 más tu nivel en la habilidad de Mando.

Efecto adicional: Si obtienes dos o más Éxitos adicionales, los personajes situados a alcance 0-3 sufren el estado Silenciado (consulta la página 273) y no pueden oír. Este efecto se mantiene hasta el comienzo de tu siguiente turno.

Montar sobre las nubes — Rango 2

El monje inhala y se libera de sus vínculos terrenales para ascender a nuevas alturas. Lo levanta un pequeño tornado, una corriente invisible de aire o incluso una nube, lo que permite al monje moverse con mucha más libertad. Aunque esta corriente de aire no anula completamente los efectos de la gravedad, permite al usuario atravesar terrenos que de otro modo no podría, y potencia enormemente sus capacidades atléticas.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Meditación (Aire) contra un NO de 2** como acción de movimiento y apoyo para moverte sobre un pilar de aire.

Efecto potenciador: Mientras este kihō se mantenga activo, cuando muevas uno o más intervalos de alcance podrás mover el número indicado más uno, y uno de esos intervalos lo podrás mover en horizontal o en vertical. Además, puede ignorar los efectos del terreno al desplazarte (consulta **Terreno**, en la página 267).

Mientras este kihō permanezca activo, si te caes se considerará que la distancia que caigas es de un único intervalo de alcance (consulta **Caídas**, en la página 269).

Efecto adicional: Si obtienes uno o más Éxitos adicionales, puedes mover inmediatamente un intervalo de alcance, más otro intervalo de alcance por cada éxito adicional. Puede hacer este movimiento vertical u horizontalmente, e ignorar los efectos negativos del terreno.

Puño de Aire — Rango 1

El monje mueve las manos en un patrón complejo, canalizando su ki hacia el aire y convirtiendo incluso una plácida brisa en un vórtice de viento estruendoso. Un vendaval acompaña los golpes del monje, lanzando a sus enemigos hacia atrás y golpeándolos contra los objetos circundantes.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Artes marciales [Combate sin armas] (Aire) contra un NO de 1** como acción de ataque y apoyo para potenciar tus ataques sin armas. Cuando lleves a cabo esta acción, puedes elegir otro personaje a alcance 0-1 como objetivo para el efecto adicional.

Efecto potenciador: Este kihō se activa si tienes éxito. Mientras esté activo, el alcance máximo del perfil de tus ataques de puñetazo y patada sin armas (consulta la página 237) es igual a tu anillo de Aire.

Efecto adicional: Si obtienes dos o más Éxitos adicionales, infliges al objetivo una cantidad de puntos de daño físico igual a tu anillo de Aire. El objetivo deberá hacer una **tirada de Aptitud física contra un NO de 4 (Tierra 5, Fuego 2)** o será empujado un intervalo de alcance alejándose de ti, más una cantidad de intervalos de alcance adicionales igual a su Déficit.

La senda del sauce — Rango 3

El roble se mantiene firme contra la tormenta y se quiebra, pero el sauce sobrevive plegándose ante ella. El monje baila al viento como el sauce, sintiendo las corrientes de ki en el aire y apartándose sin esfuerzo del camino de los ataques.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Meditación (Aire) contra un NO de 3** como acción de movimiento y apoyo para adaptar tus defensas al ritmo de los golpes de tus enemigos, haciéndote mucho más difícil de golpear.

Efecto potenciador: Este kihō se activa si tienes éxito en la tirada. Mientras esté activo, cuando un personaje haga una tirada de ataque contra ti, reduce el daño que fueras a sufrir en 2 por cada dado guardado que contenga símbolos de ⟲.

Efecto adicional: Si obtienes dos o más Éxitos adicionales, incrementa el NO de las tiradas de acciones de ataque que te tengan como objetivo en una cantidad igual a tu nivel en la habilidad de Meditación hasta el comienzo de tu siguiente turno.

Kihō de Fuego

Los kihō de Fuego actúan inflamando la energía interior, estimulando su fuerza vital y canalizándola hacia el exterior para cambiar el mundo. Algunos monjes crean llamas con su ki. Otros manipulan el calor de forma directa, y aunque sus puños no estén envueltos en fuego, arden con la misma intensidad.

Canalizar el dragón de Fuego Rango 2

El fuego no es sólo destrucción; también es vida. El monje inhala profundamente e inflama su ki para fortalecerse. Mientras este fuego vivificante arde en sus pulmones, el monje es prácticamente inmune tanto al frío como a las llamas. Los practicantes de ki expertos en este arte pueden incluso exhalar torrentes de llamas abrasadoras.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Meditación (Fuego) contra un NO de 2** como acción de ataque y apoyo para avivar las llamas de tu ki. Cuando lleves a cabo esta acción, puedes elegir como objetivo a todos los demás personajes que se encuentren a alcance 0-1 para el efecto adicional.

Efecto potenciador: Este kihō se activa si tienes éxito en la tirada. Mientras esté activo, tienes éxito de forma automática en todas las tiradas para resistir condiciones climáticas extremas, con un número de Éxitos adicionales igual a tu anillo de Fuego.

Mientras este kihō esté activo, si vas a sufrir daño por fuego físico o sobrenatural (por ejemplo, invocaciones y kihō de Fuego), puedes gastar un punto de Vacío para evitar ese daño y descartar esa cantidad de Fatiga en su lugar.

Efecto adicional: Si obtienes dos o más Éxitos adicionales, cada objetivo deberá resistir con una **tirada de Aptitud física contra NO 4 (Aire 5, Agua 2)** o sufrir una cantidad de daño físico igual a tu anillo de Fuego y el estado Ardiendo. A discreción del DJ, los objetos inflamables de la zona se incendian, convirtiéndola en terreno Peligroso (consulta la página 267).

El cuerpo es un yunque Rango 1

El monje concentra su ki hacia el punto en el que espera que impacte el golpe de un enemigo, liberando energía para contrarrestar su fuerza. Al tocar el cuerpo de un monje algunas armas han acabado convertidas en nubes de chispas y trozos de metal, destruidas por la energía interior concentrada.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Meditación (Fuego) contra un NO de 3** como acción de movimiento y apoyo para preparar tus defensas. Cuando lleves a cabo esta acción, puedes elegir un personaje a alcance 0-2 como objetivo del efecto adicional.

Efecto potenciador: Este kihō se activa si tienes éxito en la tirada. Mientras esté activo, cuando te defiendes contra el daño de una acción de ataque el personaje que te haya atacado sufre una cantidad de daño sobrenatural igual a tu anillo de Fuego, además del estado Atontado.

Efecto adicional: Si obtienes dos o más Éxitos adicionales, antes de defenderte contra el daño infligido por el objetivo reduce el daño causado en una cantidad igual a tu anillo de Fuego. Si consigues defenderte contra el daño, una de las armas que el objetivo haya utilizado para el ataque adquiere la propiedad Dañado, y el objetivo sufre el estado Ardiendo.

Golpe rompedor Rango 1

Un practicante de kihō experto en adaptar su energía al elemento del Fuego puede dar un golpe que empuje una chispa de ki en un objeto e inflame la energía latente en su interior, haciendo que el objeto explote o se haga añicos.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Artes marciales [Combate sin armas] (Fuego) contra un NO de 1** como acción de ataque y apoyo para potenciar tus ataques sin armas. Cuando lleves a cabo esta acción, puedes elegir como objetivo un objeto situado a alcance 0-1 para el efecto adicional.

Efecto potenciador: Este kihō se activa si tienes éxito en la tirada. Mientras esté activo, cuando tengas éxito en una **tirada de Artes marciales [Combate sin armas]** contra un objetivo, elige un elemento de armadura o arma preparada que lleve. Este objeto adquiere la propiedad Dañado (consulta la página 240), a menos que el objetivo decida sufrir 2 puntos de Fatiga.

Efecto adicional: Si obtienes dos o más Éxitos adicionales, el objeto elegido adquiere la propiedad Dañado (consulta la página 240). A discreción del DJ, esto puede utilizarse también para destruir objetos mundanos resistentes, como puertas de madera, paredes de tierra y árboles.

Si obtienes cuatro o más Éxitos adicionales, el objeto seleccionado adquiere la propiedad Destruido en lugar de Dañado. A discreción del DJ, esto puede utilizarse también para destruir incluso objetos mundanos reforzados, como puertas metálicas y muros de piedra.

Puño de Fuego — Rango 1

El monje lanza un ataque rápido y temerario que emite una potente llamarada, prendiendo y quemando todo aquello que toca. Mientras esté activo este kihō, las manos y los pies del monje dejan un rastro de fuego que confiere poder a sus ataques.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Artes marciales [Combate sin armas] (Fuego) contra un NO de 1** como acción de ataque y apoyo para potenciar tus ataques sin armas. Cuando lleves a cabo esta acción, puedes elegir un personaje a alcance 0-1 como objetivo para el efecto adicional.

Efecto potenciador: Este kihō se activa si tienes éxito en la tirada. Mientras esté activo, la letalidad de tus ataques de puñetazos y patadas sin armas (consulta la página 237) se incrementa en una cantidad igual a tu anillo de Fuego y se considera daño de tipo sobrenatural.

Efecto adicional: Si obtienes dos o más Éxitos adicionales, tu objetivo sufrirá una cantidad de daño físico igual a tu anillo de Fuego y deberá hacer una **tirada de Aptitud física contra un NO de 4 (Aire 5, Agua 2)** o sufrir el estado Atontado.

La senda de la estrella fugaz — Rango 3

El monje lanza una serie de rápidos golpes. Con cada uno de ellos, fuego o calor ondulante brota de la palma de la mano, el codo, el pie o cualquier otra superficie que impacte, quemando al objetivo.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Artes marciales [Combate sin armas] (Fuego) contra un NO de 3** como acción de ataque y apoyo. Cuando actives esta técnica, puedes elegir un personaje a alcance 0-2 como objetivo para el efecto adicional.

Efecto potenciador: Este kihō se activa si tienes éxito en la tirada. Mientras esté activo, cuando efectúes una acción de ataque utilizando un puñetazo o una patada contra un objetivo Atontado, incrementa el daño infligido en una cantidad igual a tu anillo de Fuego.

Efecto adicional: Si obtienes tres o más Éxitos adicionales, un objetivo sufre un daño sobrenatural igual a tu anillo de Fuego más tu nivel en la habilidad de Aptitud física. También deberá resistir con una **tirada de Aptitud física contra un NO de 5 (Aire 6, Agua 3)** o sufrir los estados Ardiendo y Atontado.

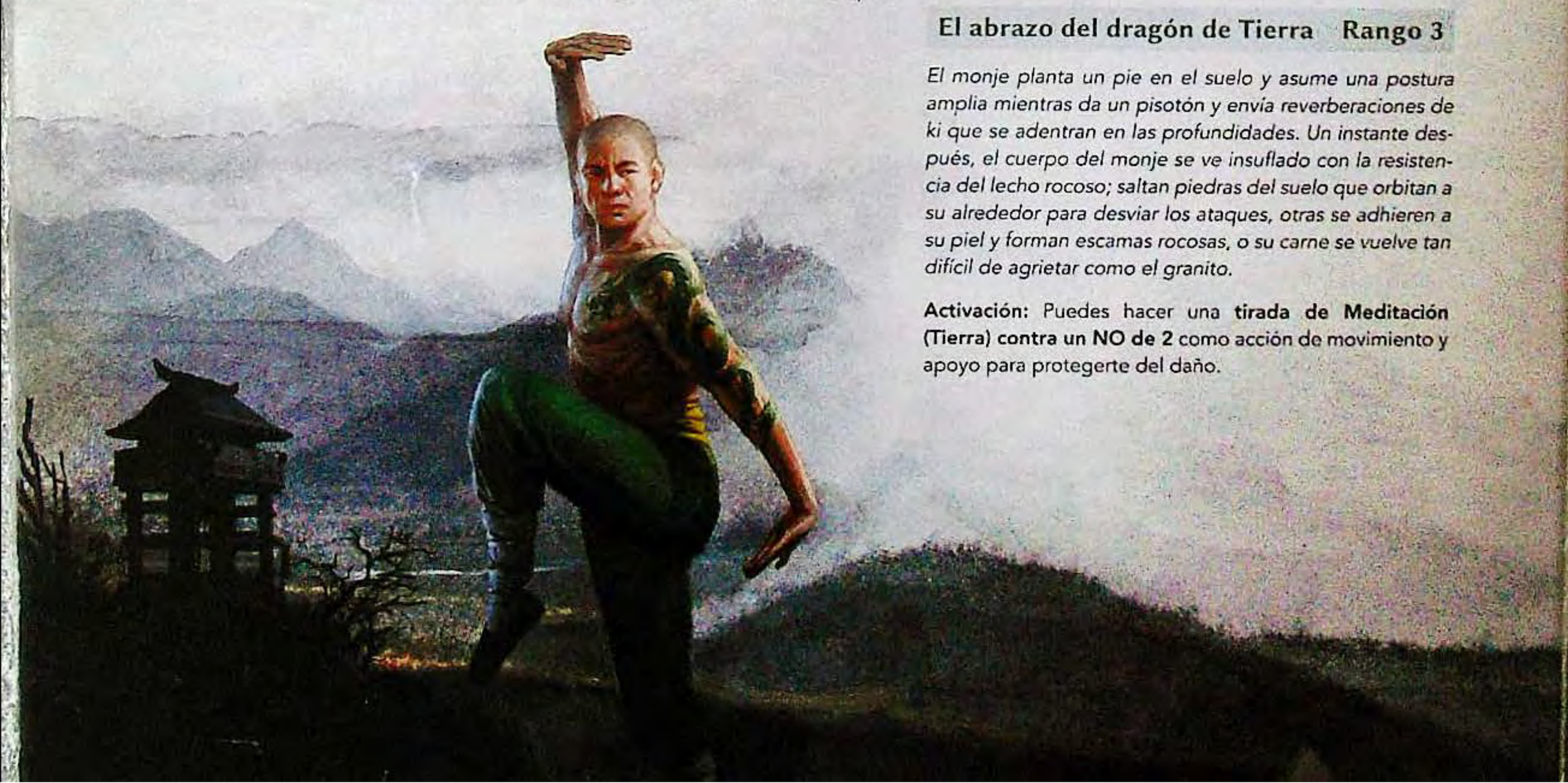
Kihō de Tierra

Los kihō de Tierra se centran en afianzar tus raíces, sentir las vibraciones de todo lo que pasa por el suelo y esperar pacientemente el momento adecuado para atacar.

El abrazo del dragón de Tierra — Rango 3

El monje planta un pie en el suelo y asume una postura amplia mientras da un pisotón y envía reverberaciones de ki que se adentran en las profundidades. Un instante después, el cuerpo del monje se ve insuflado con la resistencia del lecho rocoso; saltan piedras del suelo que orbitan a su alrededor para desviar los ataques, otras se adhieren a su piel y forman escamas rocosas, o su carne se vuelve tan difícil de agrietar como el granito.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Meditación (Tierra) contra un NO de 2** como acción de movimiento y apoyo para protegerte del daño.



Efecto potenciador: Este kihō se activa si tienes éxito en la tirada. Mientras esté activo, reduce la gravedad de todos los impactos críticos que sufras de fuentes físicas en una cantidad igual a tu anillo de Tierra.

Mientras este kihō esté activo, después de que un personaje realice una acción de ataque contra ti, puedes gastar un punto de Vacío para hacerle sufrir una cantidad de puntos de Fatiga igual a tu nivel en la habilidad de Aptitud física.

Efecto adicional: Si obtienes tres o más Éxitos adicionales, reduce todo el daño físico que sufras a 1. Después de que cualquier personaje te provoque daño físico sufrirá el estado Tumbado. Este efecto se mantiene hasta el final de tu siguiente turno.

Espíritu purificador — Rango 1

El monje centra su ki, luego lo extiende y toca a otro personaje, contrarrestando sus energías turbulentas con la quietud del alma del monje. Esto restaura el espíritu del personaje, expulsando los venenos, las enfermedades e incluso la influencia de espíritus malignos, siempre y cuando no hayan echado raíces en su alma.

Activación: Como acción de apoyo, puedes hacer una **tirada de Teología (Tierra) contra un NO de 1** para potenciar tu Resistencia espiritual. Cuando lleves a cabo esta acción, puedes elegir otro personaje a alcance 0-1 como objetivo para el efecto adicional.

Efecto potenciador: Si tienes éxito activas este kihō. Mientras esté activo, reduce en una cantidad igual a tu anillo de Tierra el NO de todas las tiradas para resistir venenos, enfermedades, mahō, la propiedad de terreno Manchado, así como los efectos de criaturas Ultraterrenas y Manchadas.

Efecto adicional: Si obtienes dos o más Éxitos adicionales, elimina uno de los siguientes estados de tu objetivo: Afligido, Hemorragia, Atontado, Desorientado, Moribundo, Fatigado o Intoxicado.

Puño de Tierra — Rango 1

El monje planta su mano en el suelo y absorbe la dureza de la piedra, al tiempo que pedazos de tierra rocosa le cubren la piel o potencian sus huesos y músculos de forma invisible con la resistencia del granito.

Activación: Como acción de ataque y apoyo, puedes hacer una **tirada de Artes marciales [Combate sin armas] (Tierra) contra un NO de 1** para potenciar tus ataques sin armas. Cuando lleves a cabo esta acción, puedes elegir un personaje a alcance 0-1 como objetivo para el efecto adicional.

Efecto potenciador: Mientras este kihō está activo, el daño básico de tus puñetazos y patadas sin armas (consulta la página 237) se incrementa en una cantidad igual a tu anillo de Tierra. Mientras este kihō permanezca activo, incrementa en 1 tu valor de Resistencia física.

Efecto adicional: Si obtienes dos o más Éxitos adicionales, infliges al objetivo una cantidad de daño físico igual a tu anillo de Tierra, y el objetivo deberá resistir con una **tirada de Aptitud física contra un NO de 4 (Aire 2, Agua 5)**, o sufrir el estado Tumbado.

La senda del terremoto — Rango 2

El monje golpea el suelo con la mano o con el pie, y la tierra tiembla bajo el peso del golpe mientras su ki penetra en el terreno. Los enemigos cercanos caen al suelo y descubren que éste se desliza traicioneramente bajo ellos mientras se esfuerzan por levantarse.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Artes marciales [Combate sin armas] (Tierra) contra un NO de 2** como acción de ataque y apoyo para controlar la tierra que te rodea. Al realizar esta acción, puedes elegir cualquier número de personajes a alcance 0-1 como objetivos para el efecto adicional.

Efecto potenciador: Este kihō se activa si tienes éxito. Mientras esté activo, después de llevar a cabo una acción de ataque o de apoyo, o de defenderse contra daño, puedes elegir otro personaje a alcance 0-2 que deberá resistir con una **tirada de Aptitud física contra un NO de 4 (Aire 2, Agua 5)** o sufrir una cantidad de daño físico igual a tu anillo de Tierra, además del estado Tumbado.

Efecto adicional: Si obtienes dos o más Éxitos adicionales, cada objetivo sufre una cantidad de daño físico igual a tu anillo de Tierra. Todos los objetivos Tumbados sufren una cantidad de daño físico igual a tu anillo de Tierra más tus Éxitos adicionales y el estado Inmovilizado en lugar del efecto anterior.

La tierra no necesita ojos — Rango 1

El monje que aguarda y escucha percibe muchas cosas, incluso sin ojos. Al enviar ondas de su propia energía y dejar que el ki de la vida a su alrededor fluya de vuelta a su cuerpo por el suelo, el monje siente las reverberaciones de todo lo que se mueve a su alrededor, desde el estruendoso aliento de un guerrero en combate hasta los pasos de las hormigas más diminutas.

Activación: Puedes activar este kihō como acción de apoyo. Cuando lo hagas, puedes hacer una **tirada de Meditación (Tierra) contra un NO de 1** para percibir tu entorno.

Efecto potenciador: Si tienes éxito activas este kihō. Mientras este kihō esté activo, puedes usar las vibraciones de la tierra para "ver" en todas direcciones hasta una cantidad de intervalos de alcance igual a tu anillo de Tierra. Mientras este kihō esté activo, aumenta el valor de Alerta de tu personaje en una cantidad igual a tu anillo de Tierra.

Efecto adicional: Si sacas tres o más Éxitos adicionales percibirás al instante todos los seres vivos y objetos que estén tocando el suelo dentro de un número de intervalos de alcance igual a tu anillo de Tierra más tus Éxitos adicionales.

Kihō de Vacío

Los kihō de Vacío están relacionados con ver a través de las mentiras de la realidad material hasta llegar a la verdad que se encuentra debajo. Cuando uno percibe el mundo sin que esta visión se vea nublada por los sentidos, los movimientos más sutiles pueden crear vastas ondulaciones, y los golpes más suaves pueden llegar a ser letales.

Acallar los elementos · Rango 3

El monje busca el Vacío infinito en su interior, ahondando en su ki, haciendo retroceder a los seres espirituales y alterando el equilibrio entre los elementos a su antojo. Los kansen, los kami y otros seres espirituales, y a veces incluso los mortales, son repelidos por el vacío interior del monje.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Meditación (Vacío) contra un NO de 4** como acción de maquinación y apoyo. Cuando lleves a cabo esta acción, elige Aire, Tierra, Fuego o Agua.

Efecto potenciador: Este kihō se activa si tienes éxito en la tirada. Mientras esté activo, cuando seas el objetivo de una tirada que use el anillo elegido, puedes elegir un dado guardado de la tirada. Coloca esos dados de forma que muestren una cara en blanco. Mientras este kihō esté activo, cuando seas el objetivo de una tirada usando el anillo elegido, puedes gastar un punto de Vacío para elegir una cantidad de dados guardados adicionales de la tirada igual a tu nivel en la habilidad de Meditación. Coloca esos dados de forma que muestren una cara en blanco.

Efecto adicional: Si obtienes dos o más Éxitos adicionales, el terreno a alcance 0-3 se vuelve Desequilibrado [Elemento escogido] (consulta la página 267) hasta el final de la escena.

La senda de la espada sin filo Rango 5

Los sabios saben que no es la hoja la que corta, sino el maestro espadachín. Después de todo, el Tao de Shinsei enseña que las armas son simplemente otra herramienta, tan sagrada como una trilladora o un arado. El monje pasa la mano a lo largo de un objeto, canalizando ki hacia él y transformándolo en un filo mortal, aunque no parezca ser más que un palo común, una espada de madera, o su mano arrugada.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Meditación contra un NO de 3** como acción de ataque y apoyo para potenciar tus golpes sin armas y con armas improvisadas. Al llevar a cabo esta acción, puedes elegir cualquier número de personajes a alcance 0-1 como objetivos.

Efecto potenciador: Este kihō se activa si tienes éxito en la tirada. Mientras esté activo, el daño básico de tus ataques sin armas y con armas improvisadas es igual a tu nivel en la habilidad de Artes marciales [Combate sin armas] más tu anillo de Vacío. Además, se considerará que poseen las propiedades Sólida y Afilada.

Efecto adicional: Si obtienes dos o más Éxitos adicionales, cada objetivo sufre un impacto crítico con una letalidad igual a tu anillo de Vacío más tu nivel en la habilidad de Artes marciales [Combate sin armas].

El toque del dragón de Vacío Rango 5

La raíz del universo es todo y nada, y el monje persigue esta espiral hasta sus profundidades, hallando un poder ilimitado en su interior. El monje ve muchas realidades arremolinarse a su alrededor mientras, al mantener este kihō, la tormenta de posibilidades se solidifica lentamente en el presente. De este modo puede aprovechar oportunidades que de otro modo podrían habérseles pasado por alto.

Activación: Puedes hacer una tirada de **Meditación (Vacío) contra un NO de 4** para atraer energía cósmica a tu interior.

Efecto potenciador: Este kihō se activa si tienes éxito en la tirada. Mientras esté activo, puedes gastar ✲ de las tiradas de Vacío como si fueran de una tirada con cualquier elemento.

Mientras este kihō se mantenga activo, puedes gastar ✲ de Agua, Aire, Fuego o Tierra como si fueran ✲ provenientes de una tirada en la que se utilice Vacío.

Efecto adicional: Si obtienes dos o más Éxitos adicionales, ganas un punto de Vacío. Sólo puedes ganar un punto de Vacío de este efecto por escena.

El toque de la muerte Rango 4

El monje da un golpe a un único punto en el cuerpo de su objetivo y pronuncia una temible proclamación que resuena a través de la calma subsiguiente. Los más afortunados sólo quedan heridos tras esta experiencia, pero el mero roce de un maestro con una técnica de ki tan mortífera puede resultar fatal.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Artes marciales [Combate sin armas] (Vacío) contra un NO de 3** como acción de ataque y apoyo para potenciar tus ataques sin armas. Cuando lleves a cabo esta acción, puedes elegir un personaje a alcance 0-1 como objetivo para el efecto adicional.

Efecto potenciador: Este kihō se activa si tienes éxito en la tirada. Mientras esté activo, cuando lleves a cabo una acción de ataque con un puñetazo o una patada, el objetivo no podrá defenderse contra el daño que le provoques (consulta la página 268) a menos que gaste un punto de Vacío.

Efecto adicional: Si obtienes tres o más Éxitos adicionales, el objetivo sufre los estados Atontado y Desorientado, y deberá resistir con una **tirada de Aptitud física contra un NO de 4** o sufrirá el estado Inconsciente.

Si obtienes cuatro o más Éxitos adicionales y el objetivo es un PNJ esbirro, este resulta eliminado sin más.

Invocaciones

Las invocaciones son las técnicas utilizadas por los shugenja, los sacerdotes de élite de la casta samurái que vuelcan su inigualable potencial espiritual en asuntos esenciales: investigar y comprender la naturaleza del universo, contener los poderes de las Tierras Sombrías y participar en guerras entre clanes. Las invocaciones pueden utilizarse en intrigas, duelos y escaramuzas, así como en cualquier otro tipo de escena dramática a discreción del DJ y el sentido común.

Sólo pueden adquirir invocaciones aquellos personajes que posean uno o más rangos de escuela en una escuela que incluya "invocaciones" como uno de los tipos de técnicas disponibles.

Las invocaciones de esta sección están organizadas en orden alfabético dentro de su clasificación por elemento.

GASTO DE ✲ EN INVOCACIONES

Las invocaciones tienen numerosas formas nuevas de gastar ✲, pero también se incluye una serie de sugerencias adicionales para el uso de ✲ por cada elemento. El DJ tiene la última palabra a la hora de determinar si un gasto específico de esta lista puede aplicarse o no a una invocación.

OFRENDAS APROPIADAS

Los shugenja disfrutan de una relación especial con los kami, superior incluso a la de los demás sacerdotes. Aunque en teoría cualquier persona puede rezar a los kami y recibir sus bendiciones, y todos los sacerdotes se entrenan hasta cierto punto en este arte, solo los shugenja conocen los secretos necesarios para acceder a la cúspide de estos poderes. Las escuelas de shugenja dedican considerables recursos a salvaguardar sus secretos, y aplastan a cualquiera que intente robar sus sagradas tradiciones.

El núcleo de todas las invocaciones, incluso las más potentes, consiste en una simple transacción de fe a cambio de poder. La ofrenda de un shugenja simboliza su devoción a los espíritus que le otorgan sus increíbles capacidades. Aunque presentar ofrendas materiales a seres espirituales pueda parecer extraño, estos sacramentos son extremadamente eficaces. Un shugenja entrenado puede prescindir de ellas, pero esto hace más difícil ejecutar la invocación, ya que es el espíritu del shugenja el que debe soportar la carga en lugar de la ofrenda.

Un shugenja que haga una ofrenda material al tiempo que realiza una invocación puede tirar de nuevo hasta tres dados lanzados que hayan salido en blanco. Esta ofrenda material se consume en el proceso.

CANALIZACIÓN

Apelar a los kami puede ser un proceso largo; aunque un personaje tenga prisa, no se puede apremiar a algunos espíritus. La paciencia es fundamental al tratar con los kami, ya que de lo contrario puede suceder que se impacienten con el shugenja.

OFRENDAS ESPIRITUALES

Los distintos tipos de espíritus suelen preferir ofrendas diferentes. A continuación, se describen algunos ejemplos:

- **Espíritus de Agua:** Monedas, conchas marinas, materiales valiosos, algas, sake
- **Espíritus de Aire:** Incienso, plumas, flores
- **Espíritus de Fuego:** Leña, papel, ceniza, pequeños objetos inflamables
- **Espíritus de Tierra:** Sal, tierra o piedra de lugares sagrados, semillas
- **Fortunas:** Textos, comida, origami, obras de arte
- **Espíritus de ancestros:** Comida, incienso, sake u otras libaciones

IMPORTUNAR INVOCACIONES

A veces es posible persuadir a los kami para que hagan cosas extraordinarias. A esto se le conoce como importunar una invocación, y permite a los personajes realizar invocaciones que normalmente no podrían ejecutar. Una vez por escena, un personaje que conozca una o más técnicas de invocación puede elegir una técnica de invocación que no haya aprendido (incluso aunque no cumpla sus requisitos) y hacer una ofrenda a los kami responsables de ese poder. La ofrenda debe ser algo interesante para los kami y valioso para el personaje. Quedará a discreción del DJ determinar si la ofrenda es lo suficientemente importante, pero en general, el artículo debería ser al menos raro, si no único. El objeto se pierde para siempre cuando los kami desaparecen con él.

Si el DJ determina que los kami están satisfechos con la ofrenda, el personaje podrá ejecutar la acción asociada a esa técnica. Sin embargo, el NO se incrementa en 1, más 1 por cada rango de escuela por la que los requisitos de la técnica superen el rango de escuela real del personaje. El personaje puede canalizar esta invocación de la forma habitual (consulta **Canalización**), pero sólo puede ejecutar la acción una vez.

El acto mismo de decir las palabras, ejecutar los gestos o realizar los ritos que activan una invocación sólo se logra después de un proceso de armonización con los poderes que hacen la magia posible. Mediante la **canalización**, un personaje puede retrasar la finalización de una invocación, lo que le permite trasladar los resultados de una tirada a la siguiente invocación del mismo elemento.

EL MOMENTO APROPIADO PARA LAS INVOCACIONES ADECUADAS

Los kami no están obligados a responder a la llamada de un shugenja, ni tienden a reaccionar ante súplicas frívolas.

Fuera de una escena dramática y de otras situaciones de vida o muerte, un shugenja solo puede intentar una invocación específica una vez por escena; si el shugenja tiene éxito, los kami han hecho lo que se les pedía y sería indecoroso pedir más. Si el intento terminó en fracaso, los kami han dejado clara su respuesta.

Además, si un shugenja intenta usar una invocación de una forma que queda fuera de su contexto pertinente (por ejemplo, si trata de invocar grandes cantidades de jade para sacar beneficio en lugar de para luchar contra el mal), es posible que los kami no respondan en absoluto. Los kami no están a las órdenes de los shugenja; si acaso, la relación es a la inversa.

Decidir canalizar

Al hacer una tirada para ejecutar una invocación, después del **Paso 5: Elegir los dados guardados**, el personaje puede elegir canalizar cualquier número de dados guardados. En lugar de resolver el resto de la tirada, el personaje reserva estos dados, asegurándose de mantenerlos en las caras que hayan salido en la tirada. La tirada termina, y el personaje no resuelve ningún resultado o efecto de los dados, incluyendo el éxito o el fracaso.

TIRADA

Debido a que las invocaciones se dirigen a kami específicos, cada una requiere un enfoque particular para su correcta ejecución. Por eso, las tiradas para ejecutar invocaciones casi siempre especifican el anillo que se debe utilizar en lugar de dejar que el DJ interprete la narración del jugador.

Uso de los dados canalizados

Durante el siguiente turno del personaje, si realiza una invocación del mismo elemento, podrá acceder a sus dados canalizados. Durante el **Paso 3: Preparar la reserva de dados**, el personaje tira un ■ menos por cada ■ reservado y un ⬠ menos por cada ⬠ reservado, y luego añade los dados canalizados a los resultados, colocados en los resultados obtenidos en la tirada original.

Limitaciones a la canalización

Un personaje puede canalizar cualquier número de veces durante una escena dramática. Fuera de una escena dramática, un personaje sólo puede canalizar una vez, y duplica el tiempo que tarda en completarse la invocación.

Interrupción

Si un personaje con dados canalizados realiza cualquier acción que no sea una invocación del mismo elemento que aquel para el que canalizó los dados, todos sus dados canalizados se pierden.

Si un personaje queda Atontado, Silenciado o Inconsciente mientras canaliza, sus dados reservados se pierden.

NOMBRES DE INVOCACIONES Y TRADICIONES

Si tu tradición no tiene un nombre para una técnica, esto no significa que tu personaje no pueda aprenderla. En el mundo de juego, puede que tu PJ trate de buscar a un maestro de otra tradición, a un eremita o a un ser sobrenatural para que le enseñe. ¡Tu personaje podría incluso ser el que invente esta técnica para su escuela, en cuyo caso deberá ser él quien le dé un nombre!

Revés espiritual

Los shugenja blanden fuerzas más allá de los límites mortales, y están entrenados exhaustivamente para interactuar con los kami sin provocar su ira. Sin embargo, incluso los shugenja más veteranos se arriesgan a sufrir consecuencias no deseadas al apelar a los kami. Además, si el alma del shugenja está agitada, el poder de los kami que invocan se verá igualmente afectado. Un shugenja cuyo espíritu está inquieto podría provocar una vorágine destructiva cuando ruega a un lago que le conceda una suave corriente.

Cuando la tirada de un shugenja genera tres o más símbolos de ⟲ en los dados guardados mientras el shugenja realiza una invocación, sufre un **revés espiritual**. El shugenja acumula tres puntos de Fatiga cuando el poder en bruto invade su cuerpo, y no puede volver a usar invocaciones de ese elemento hasta el final de la escena, cuando los kami se retiren después de su arranque de ira. Además, sufrirá un efecto adicional basado en el elemento:

- **Agua:** El terreno a alcance 0-1 del personaje que realiza la invocación se convierte en lodo y adquiere la propiedad Enmarañado (consulta la página 267).
- **Aire:** El DJ elige hasta dos personajes adicionales dentro del alcance de la invocación que se convierten en objetivos (o el DJ puede hacer que sea un jugador el que elija, en el caso de un PNJ).
- **Fuego:** La técnica tiene como objetivo a todos los personajes dentro del alcance. A discreción del DJ, el terreno situado a alcance 0-2 se incendia, convirtiéndose en terreno Peligroso (consulta la página 267).
- **Tierra:** El terreno a alcance 0-3 del personaje que realiza la invocación adquiere la propiedad Desequilibrado (Tierra) (consulta la página 267) durante un número de días igual a los puntos de Conflicto acumulados por el shugenja.

INVOCACIONES PREPARADAS

Un shugenja es capaz de vincular invocaciones a recipientes desechables con sus pergaminos y otros materiales adecuados, creando invocaciones preparadas que tanto él como otra persona puede activar inmediatamente después. Por defecto, un shugenja solo puede tener preparada una invocación; si prepara otra, la bendición de los kami se desvanece del primer receptáculo. Cualquiera que tenga una invocación preparada puede liberarla mediante su activación indicada. Preparar una invocación es una actividad de interludio que exige una tirada de preparación, que determina la habilidad a utilizar, e ingredientes. La tirada utiliza el anillo y el NO de la invocación. Después de hacer la tirada, el jugador deberá anotar los resultados.

PROTECCIONES

Las protecciones son pergaminos con símbolos místicos.

Habilidad de preparación: Composición

Ingredientes: Equipo de caligrafía, pergaminos por valor de 1 bu.

Activación: Un personaje puede colocar una protección en cualquier superficie a la que se pueda fijar. Al activarla se escribe una condición en la protección, donde se especifican las circunstancias en las que se activa. Cuando se cumple la condición, la invocación se activa en su ubicación actual.

TABLA 4-1: GASTO DE ✲ PARA INVOCACIONES

OPORTUNIDAD	RESULTADO
AGUA	
✲	Incrementa en 1 tu valor de Resistencia sobrenatural. Este efecto se mantiene hasta el final de tu siguiente turno.
✲+	Si esta técnica puede tener como objetivo a personajes aparte de ti, elige un objetivo adicional por cada ✲ gastado de esta forma.
✲✲+	Incrementa el alcance máximo de esta técnica en 1 por cada ✲✲ gastados de esta forma.
✲✲	Elimina un punto de Fatiga del objetivo o de ti mismo.
✲	Reduce en 1 el NO de la siguiente tirada de acción de apoyo que hagas. Este efecto persiste hasta el final de tu siguiente turno.
AIRE	
✲✲+	Elige un objetivo adicional por cada ✲✲ gastados de esta manera.
✲+	Incrementa el alcance máximo de esta técnica en 1 por cada ✲ gastado de esta manera.
✲	Reduce en 1 el NO de la siguiente tirada de acción de movimiento que hagas. Este efecto persiste hasta el final de tu siguiente turno.
✲✲+	Si esta técnica puede tener como objetivo a personajes aparte de ti, elige un objetivo adicional por cada ✲✲ gastados de esta manera.
✲✲+	Si esta técnica tiene como objetivo a todos los personajes de un área, elige a un personaje por cada ✲✲ gastados de esta manera para excluir como objetivo.
TIERRA	
✲	Incrementa en 1 tu valor de Resistencia física. Este efecto se mantiene hasta el comienzo de tu siguiente turno.
✲+	Si esta técnica puede tener como objetivo a personajes aparte de ti, elige un objetivo adicional por cada ✲ gastado de esta manera.
✲+	Incrementa el alcance máximo de esta técnica en 1 por cada ✲ gastado de esta manera.
✲	Este efecto causa daño físico en lugar de daño sobrenatural.
✲	El daño causado por esta técnica tiene la propiedad Sagrado (consulta la página 241).
FUEGO	
✲+	Incrementa el alcance máximo de esta técnica en 1 por cada ✲ gastado de esta manera.
✲+	Si esta técnica puede tener como objetivo a personajes aparte de ti, elige un objetivo adicional por cada ✲ gastado de esta manera.
✲	Reduce en 1 el NO de la siguiente tirada de acción de ataque que hagas. Este efecto persiste hasta el final de tu siguiente turno.
✲+	Incrementa en 1 el NO de las tiradas para resistir este efecto por cada ✲ gastado de esta manera.
✲✲+	Un objetivo por cada ✲✲ gastados de esta manera debe resistir con una **tirada de Aptitud física contra un NO de 3 (Aire 4, Agua 1)** o sufrir el estado Ardiendo.

NOMBRES DE INVOCACIONES

Cada invocación incluye una serie de nombres alternativos que se enumeran debajo del título principal. Las escuelas de shugenja de Rokugán pueden abordar las invocaciones de diferentes maneras, y estos son algunos de los nombres que los shugenja de diferentes tradiciones pueden usar para la misma invocación.

DESCRIPTORES DE EFECTOS DE LAS INVOCACIONES

Todas las invocaciones incluyen uno o más descriptores en cursiva de sus efectos. Estos descriptores actúan como un recordatorio del funcionamiento de la invocación, y algunas capacidades hacen referencia a ellos. Las que aparecen en este libro son:

Castigo: Invocaciones que causan daño a sus objetivos

Convocación: Invocaciones que crean algo

Escrutinio: Invocaciones que revelan información o muestran visiones de otros lugares y tiempos

Potenciación: Invocaciones que cambian o refuerzan a sus objetivos

Purificación: Invocaciones que expulsan a los espíritus malignos

Reparación: Invocaciones que restauran a sus objetivos

INVOCACIONES DE AGUA

Las invocaciones del agua otorgan al shugenja velocidad y reflejos rápidos, así como la capacidad de curar heridas y calmar una mente febril.

El abrazo de Suijin — Rango 4

El océano en una gota (Alquimia), Seguir los pasos de Doji (Ancestral), Besar a los kami de Agua (Elemental)

Un shugenja con el conocimiento adecuado y la voluntad para blandirlo puede infligir una muerte asfixiante a su enemigo, transformando en agua de mar el aire de sus pulmones y matándolo con tanta seguridad como si lo arrojase de un muelle después de atarle una pesada piedra.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Agua) contra un NO de 4** como una acción de ataque que tenga como objetivo un personaje a alcance 1-3.

Efectos: Si tienes éxito, *castigas* a tu objetivo con agua de mar. El objetivo sufre una cantidad de daño sobrenatural igual a tu anillo de Agua más el doble de tus Éxitos adicionales. Si la Fatiga acumulada por el objetivo supera de esta forma su valor de Aguante, comenzará a asfixiarse (consulta la página 269) durante un número de asaltos igual a tu anillo de Agua más tus Éxitos adicionales, o hasta que lo liberes como una acción de apoyo.

Álzate, Agua — Rango 4

Vino de invocación (Alquimia), Guardián de Agua (Ancestral), El ayudante de Isora (Fortunista)

Los kami de Agua protegen, ya que el agua fomenta la vida. Sin embargo, como todos los espíritus de la naturaleza, son seres tanto de destrucción como de creación; invocar a un kami de Agua para que se manifieste es invocar a una fuerza realmente poderosa. Un kami de Agua manifestado asume a menudo una forma humanoide, que se alza de un lago, río u océano cercano y que aparece sobre una ola aplastante. De la misma forma que el agua se dispersa en riachuelos, un kami de Agua puede dividirse en varios seres inferiores, cada uno de los cuales se abalanza para aniquilar al enemigo.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Agua) contra un NO de 6** como una acción de apoyo que tenga como objetivo un punto que contenga una gran cantidad de agua a alcance 0-3.

Efectos: Si tienes éxito, *convocas* a un kami de Agua manifestado (consulta la página 321) para que luche en tu nombre. Aparecerá desde la masa de agua objetivo y te obedecerá durante dos asaltos, más un número de asaltos igual a tus Éxitos adicionales, actuando cada asalto inmediatamente después de tu turno. Cuando termina el efecto el kami se va o comienza a actuar por su cuenta si se le ha enfurecido. Si empieza a actuar de forma independiente, no atacará al shugenja que lo invocó a menos que se le provoque.

Nuevas oportunidades

de Agua: El kami de Agua manifestado intenta tragarse a cualquiera que esté dentro de él; cada personaje que esté en esta situación deberá resistir con una **tirada de Aptitud física contra un NO de 4 (Tierra 2, Fuego 5)** o ser arrastrado al interior del kami, donde comenzará a ahogarse (consulta **Asfixia** en la página 269). Como acción, un personaje que haya fallado su tirada para resistir puede hacer una **tirada de Aptitud física contra un NO de 3 (Tierra 1, Fuego 4)** para escapar de esta prisión acuática.

de Agua: Al aparecer, el kami de Agua puede desplazarse una cantidad de intervalos de alcance igual a tu anillo de Agua.

de Agua +: El kami de Agua manifestado se divide en un número de kami de Agua manifestados menores igual a los gastados de esta manera. Cada uno tiene un valor de Aguante igual a 12 dividido entre el número de gastados de esta manera, redondeando hacia arriba.

El baile de las estaciones — Rango 2

Sales de cambio estacional (Alquimista), El deseo sincero de Kuriko (Ancestral), Girar la rueda de Uzume (Fortunista)

Un shugenja experto puede suplicar a los kami que alteren el mundo que les rodea mediante un rito que es en igual medida un espectáculo y una invocación. Cuando el shugenja comienza a bailar, los kami de Agua repiten los movimientos y transforman la humedad a su alrededor cíclicamente en agua, hielo y vapor. Un shugenja habilidoso podría usar esto para atrapar a los incautos, empapándoles en el agua de una tormenta de verano antes de sumergirlos en el gélido invierno.

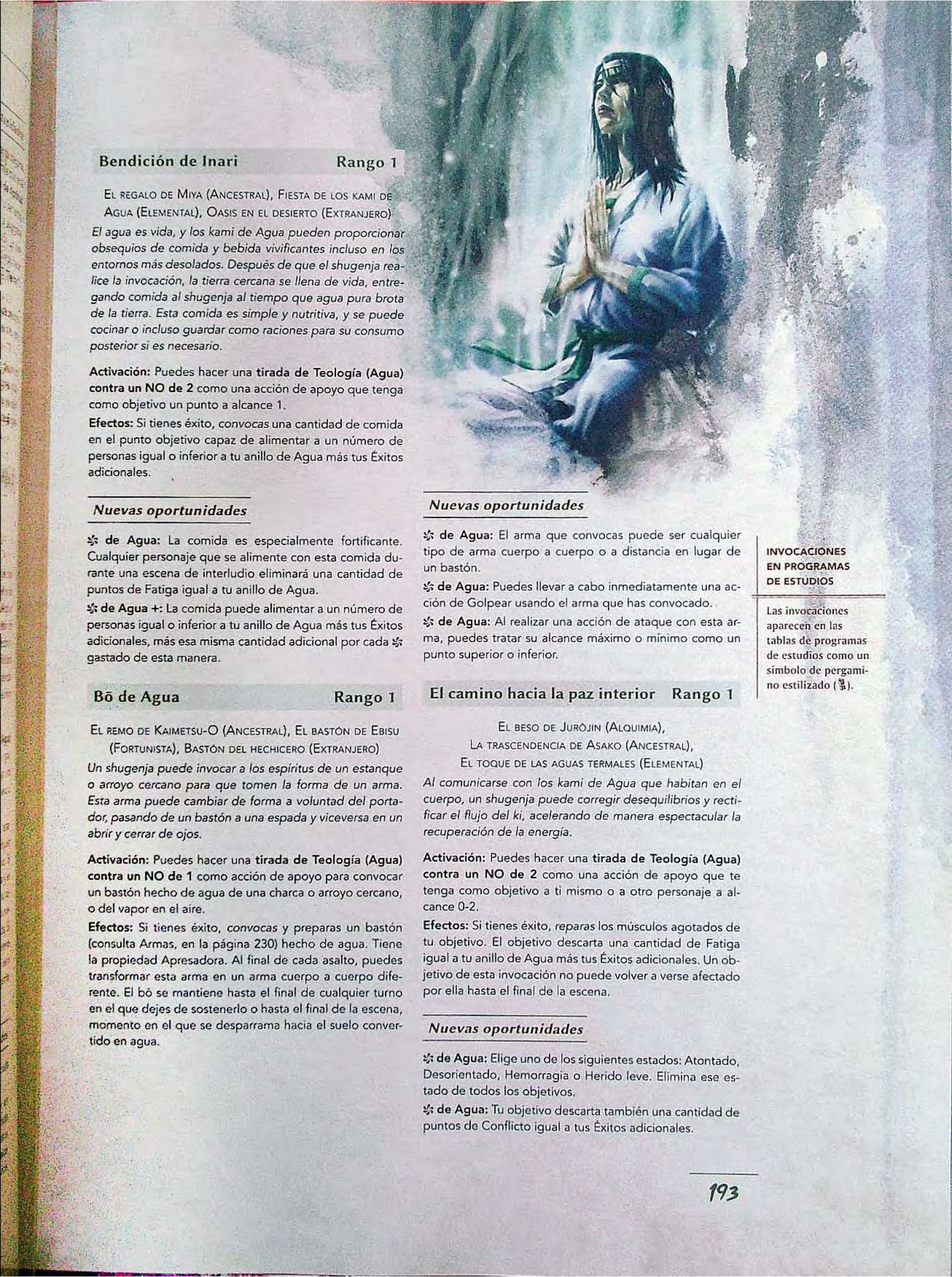
Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Agua) contra un NO de 3** como acción de movimiento y apoyo que tenga como objetivo un punto en el que haya una fuente de agua (como un estanque, un río, nieve o hielo, o incluso niebla) a alcance 1-3.

Efectos: Si tienes éxito, *convocas* la esencia de las estaciones para congelar, descongelar o evaporar cualquier cantidad de agua a alcance 0-1 del punto objetivo. Si transformas el agua en hielo la zona se vuelve sólida y se convierte en terreno Peligroso (consulta **Terreno**, en la página 267). Si transformas agua en vapor se crea una niebla, que se considerará terreno de Visibilidad reducida. Si transformas agua en barro, la zona se convierte en terreno Enmarañado. El agua dentro de los seres vivos no se verá afectada, ya que los kami no desean arruinar la elegante escena introduciendo elementos grotescos.

Nuevas oportunidades

de Agua +: Elige un punto objetivo adicional por cada gastado de esta manera.

de Agua +: Si tienes éxito, puedes intentar encerrar en hielo a un personaje que se encuentre en la zona afectada por cada gastado de esta manera. Cada uno de estos personajes deberá resistir con una **tirada de Aptitud física contra un NO de 3 (Tierra 1, Fuego 4)** o sufrir los estados Inmovilizado y Desorientado.



Bendición de Inari — Rango 1

El regalo de Miya (Ancestral), Fiesta de los kami de Agua (Elemental), Oasis en el desierto (Extranjero)

El agua es vida, y los kami de Agua pueden proporcionar obsequios de comida y bebida vivificantes incluso en los entornos más desolados. Después de que el shugenja realice la invocación, la tierra cercana se llena de vida, entregando comida al shugenja al tiempo que agua pura brota de la tierra. Esta comida es simple y nutritiva, y se puede cocinar o incluso guardar como raciones para su consumo posterior si es necesario.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Agua) contra un NO de 2** como una acción de apoyo que tenga como objetivo un punto a alcance 1.

Efectos: Si tienes éxito, *convocas* una cantidad de comida en el punto objetivo capaz de alimentar a un número de personas igual o inferior a tu anillo de Agua más tus Éxitos adicionales.

Nuevas oportunidades

de Agua: La comida es especialmente fortificante. Cualquier personaje que se alimente con esta comida durante una escena de interludio eliminará una cantidad de puntos de Fatiga igual a tu anillo de Agua.

de Agua +: La comida puede alimentar a un número de personas igual o inferior a tu anillo de Agua más tus Éxitos adicionales, más esa misma cantidad adicional por cada gastado de esta manera.

Bō de Agua — Rango 1

El remo de Kaimetsu-O (Ancestral), El bastón de Ebisu (Fortunista), Bastón del hechicero (Extranjero)

Un shugenja puede invocar a los espíritus de un estanque o arroyo cercano para que tomen la forma de un arma. Esta arma puede cambiar de forma a voluntad del portador, pasando de un bastón a una espada y viceversa en un abrir y cerrar de ojos.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Agua) contra un NO de 1** como acción de apoyo para convocar un bastón hecho de agua de una charca o arroyo cercano, o del vapor en el aire.

Efectos: Si tienes éxito, *convocas* y preparas un bastón (consulta Armas, en la página 230) hecho de agua. Tiene la propiedad Apresadora. Al final de cada asalto, puedes transformar esta arma en un arma cuerpo a cuerpo diferente. El bō se mantiene hasta el final de cualquier turno en el que dejes de sostenerlo o hasta el final de la escena, momento en el que se desparrama hacia el suelo convertido en agua.

Nuevas oportunidades

de Agua: El arma que convocas puede ser cualquier tipo de arma cuerpo a cuerpo o a distancia en lugar de un bastón.

de Agua: Puedes llevar a cabo inmediatamente una acción de Golpear usando el arma que has convocado.

de Agua: Al realizar una acción de ataque con esta arma, puedes tratar su alcance máximo o mínimo como un punto superior o inferior.

El camino hacia la paz interior — Rango 1

El beso de Jurōjin (Alquimia), La trascendencia de Asako (Ancestral), El toque de las aguas termales (Elemental)

Al comunicarse con los kami de Agua que habitan en el cuerpo, un shugenja puede corregir desequilibrios y rectificar el flujo del ki, acelerando de manera espectacular la recuperación de la energía.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Agua) contra un NO de 2** como una acción de apoyo que te tenga como objetivo a ti mismo o a otro personaje a alcance 0-2.

Efectos: Si tienes éxito, *reparas* los músculos agotados de tu objetivo. El objetivo descarta una cantidad de Fatiga igual a tu anillo de Agua más tus Éxitos adicionales. Un objetivo de esta invocación no puede volver a verse afectado por ella hasta el final de la escena.

Nuevas oportunidades

de Agua: Elige uno de los siguientes estados: Atontado, Desorientado, Hemorragia o Herido leve. Elimina ese estado de todos los objetivos.

de Agua: Tu objetivo descarta también una cantidad de puntos de Conflicto igual a tus Éxitos adicionales.

INVOCACIONES EN PROGRAMAS DE ESTUDIOS

Las invocaciones aparecen en las tablas de programas de estudios como un símbolo de pergamino estilizado ( ).

El corazón del dragón de Agua Rango 2

Vapores de buena voluntad (Alquimia), Caminar junto a Jurōjin (Fortunista), Marca de Resistencia (Extranjero)

El shugenja dibuja un delicado patrón en la piel del objetivo con agua purificada, invocando a los kami de Agua de su cuerpo para que protejan y reparen la carne que les sirve de morada. El objetivo se vuelve extremadamente resistente a las invocaciones, la hechicería y otras capacidades sobrenaturales; las llamas invocadas rebotan en su piel de forma inofensiva, y las maldiciones blasfemas le pasan por encima sin tocarlo.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Agua) contra un NO de 3** como acción de apoyo que tenga como objetivo un personaje a alcance 0-2.

Efectos: Si tienes éxito, *potencias* a tu objetivo con la fluidez espiritual del agua. El objetivo adquiere un valor de Resistencia sobrenatural igual a tu anillo de Agua y elimina un punto de Fatiga al final de cada asalto. Este efecto se mantiene durante un asalto, más un número de asaltos igual a tus Éxitos adicionales.

Un objetivo de El corazón del dragón de Agua no puede volver a verse afectado por esta invocación hasta el final de la escena.

Nuevas oportunidades

⁂⁂ de Agua: Cuando el objetivo tenga éxito en una tirada para resistir el efecto de una técnica de invocación, kihō o mahō, el personaje que usó la técnica también deberá hacer la tirada para resistir el efecto o lo sufrirá él mismo.

El dominio de Suijin Rango 1

La ventana de Iuchi (Ancestral), Todos los ríos se reúnen de nuevo (Elemental), Espías del estanque del jardín (Extranjero)

Un shugenja profundamente en armonía con los kami de Agua puede ver otros lugares en los reflejos del agua. Los practicantes más poderosos pueden incluso utilizar este reflejo para transportarse a sí mismos y a otros al lugar deseado a través del agua, aunque llegarán ligeramente húmedos.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Agua) contra un NO de 2** como acción de movimiento y maquinación que tenga como objetivo un punto que contenga una masa de agua a alcance 0-1.

Efectos: Si tienes éxito, *escrutas* las ondas del agua. La masa de agua objetivo muestra una imagen de una segunda masa de agua a tu elección y sus alrededores como si estuvieras justo debajo de la superficie. Esta segunda masa de agua debe encontrarse a alcance 0-6 del punto objetivo, y para utilizarla de esta manera debes tener conocimiento concreto de su existencia.

Nuevas oportunidades

⁂ de Agua: Además de poder ver desde la otra masa de agua, también oyes ruidos (muy apagados).

⁂ de Agua: Sólo tú puedes verlo; para el resto del mundo, la masa de agua no muestra imágenes.

⁂ de Agua: El lugar que veas puede estar a cualquier distancia de ti (pero debes seguir conociéndola).

⁂⁂ de Agua: Puedes usar nubes, bancos de niebla, nieve o capas de hielo como masas de agua para el uso de esta técnica.

de Agua: Además de poder ver desde la otra masa de agua, tú y un número de personajes adicionales igual o inferior a tu anillo de Agua podéis atravesar el portal temporal que has creado hasta la otra ubicación. El viaje es siempre de una única dirección para cada uso específico de la técnica, y siempre llegas empapado.

Energías solidarias — Rango 2

La compasión de Shinjo (Ancestral), Suijin es generoso (Fortunista), Polen del desierto (Extranjero)

Los kami de Agua fluyen a través de todos los seres vivos, y un shugenja puede usar sus sinuosos canales para transferir tanto dones como maldiciones entre individuos.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Agua) contra un NO de 2** como una acción de apoyo para transmitir un efecto de invocación persistente elegido a un número de objetivos igual a tu anillo de Agua a alcance 0-1.

Efectos: Si tienes éxito, *potencias* el poder espiritual de un efecto de invocación persistente que ya está afectando a un objetivo. Cada uno de los objetivos también se verán afectados por él. Este efecto se mantiene mientras el efecto original se mantenga en el objetivo original.

Nuevas oportunidades

de Agua: Puedes elegir un estado que esté sufriendo el objetivo en lugar de un efecto de invocación persistente.

El golpe del tsunami — Rango 3

Botella de tormentas oceánicas (Alquimia), Flecha de Suitengu (Fortunista), Llamar a la ola (Extranjero)

Al volcar el contenido de un odre de agua o canalizar un lago o torrente cercano, el shugenja invoca un torrente imposiblemente grande que se estrella contra varios enemigos cercanos, empujándolos hacia atrás o arrastrándolos hacia delante según desee el shugenja.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Agua) contra un NO de 4** como una acción de ataque que tenga como objetivos a un número de personajes igual o inferior a tu anillo de Agua a alcance 0-3. Para poder ejecutar esta técnica es necesario tener acceso a una fuente de agua.

Efectos: Si tienes éxito, *castigas* a tus objetivos con un chorro de agua. Cada objetivo sufre una cantidad de daño sobrenatural igual a tu anillo de Agua más tus Éxitos adicionales. Cada objetivo deberá resistir con una **tirada de Aptitud física contra un NO de 3 (Tierra 1, Fuego 4)**; puedes mover a cualquier objetivo que falle la tirada un número de intervalos de alcance igual o inferior a su Déficit en cualquier dirección.

Nuevas oportunidades

de Agua: Cada objetivo que falle su tirada de resistir sufre también el estado Hemorragia.

Manos de la marea — Rango 3

Rastrear la sangre vital (Alquimia), Ikoma se tambalea con Akodo (Ancestral), La orden de Suijin (Fortunista)

El agua une a todos los seres vivos, y al establecer una comunicación profunda con los espíritus vitales que fluyen a través de todo, un shugenja puede dominar muchas artes. Usando esta invocación esotérica, un shugenja puede intercambiar las posiciones de los seres vivos cercanos entre sí, desequilibrar a los enemigos, o poner a los aliados en una posición ventajosa. Aunque se sabe que los maestros elementales se plantean si los espíritus de Agua mueven los objetivos o si por contra lo que hacen es alterar el mundo que les rodea, el efecto de la invocación (reflejar las posiciones de varios individuos en un radio pequeño tal y como el shugenja lo considere conveniente) es fácil de entender, aunque difícil de concebir.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Agua) contra un NO de 5** como acción de movimiento que tenga como objetivo a un número de personajes aparte de ti igual o inferior a tu anillo de Agua situados a alcance 1-4.

Efectos: Si tienes éxito, *convocas* a los objetivos. Podrás hacer que intercambien sus posiciones en el espacio. Ten en cuenta que al final tienen que estar ocupadas las posiciones originales de cada objetivo y que todos los objetivos deben ocupar una posición.

Si tienes éxito, cada objetivo sufre dos puntos de Conflicto.

Nuevas oportunidades

de Agua +: Si tienes éxito, puedes elegir una nueva actitud para un objetivo por cada gastado de esta manera.

La ola apresurada — Rango 1

El corcel acuático de Utaku (Ancestral), El kobune de arcilla (Alquimia), La danza giratoria de Isora (Fortunista)

El shugenja convoca a un torrente como si fuera un caballo y lo monta, extrayendo una ola de agua de un lago, estanque, río u océano cercano para propulsarlo hacia delante a una velocidad increíble.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Agua) contra un NO de 2** como acción de movimiento que tenga como objetivo un personaje a alcance 0-1. Debe haber una gran fuente de agua cerca para poder ejecutar esta invocación.

Efectos: Si tienes éxito durante una escaramuza, *convocas* un torrente de agua que impulsa al objetivo. El objetivo puede moverse inmediatamente un intervalo de alcance, más un número de intervalos de alcance adicionales igual a tus Éxitos adicionales. Si tienes éxito durante una escena narrativa o de interludio, convocas una corriente suave que duplica la velocidad del objetivo sobre o a través del agua (por ejemplo, mientras nadas o viajas en un barco de vela o en un barco fluvial). Este efecto se mantiene hasta el final de la escena.

EL HONOR Y LAS INVOCACIONES

Algunas invocaciones pueden permitir o incluso fomentar que un PJ se comporte de forma deshonrosa. Por ejemplo, con Máscara de viento es posible hacerse pasar por alguien de rango superior, y Secretos en el viento permite que un personaje escuche sin esfuerzo a su propio señor.

El DJ debe recordar a los jugadores que sus personajes seguirán debiendo perder o arriesgar Honor para cometer actos que desafíen los principios del Bushidō, incluso cuando estén usando poderes místicos para ejecutar sus tramas.

Olas siempre cambiantes — Rango 5

Elixir de forma transmutadora (Alquimia), Bendición de Megumi (Fortunista), Miríada de formas (Extranjero)

Un shugenja podría haber vivido como un pájaro, un lobo, una planta, y humanos de varias clases sociales antes de renacer en su lugar actual en el Orden Celestial. Todas estas existencias están separadas, y sin embargo se encuentran inexorablemente ligadas. Siguiendo el vínculo hacia atrás, un shugenja experto en comunicarse con los kami de Agua puede remodelar su carne para reflejar una forma pasada, transformándose durante un corto período de tiempo en un animal natural o en una bestia sobrenatural.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Agua) contra un NO de 4** como acción de apoyo que te tenga como objetivo a ti mismo.

Efectos: Si tienes éxito *potencias* tu cuerpo, transformándolo en un animal natural (consulta la página 325) de silueta 2. Mientras te encuentres en esta forma usarás sus valores de anillos, atributos derivados, capacidades y ventajas de tipo físico o social, pero usarás tus niveles de habilidad y ventajas de tipo mental o espiritual. Este efecto se mantiene hasta que decidas ponerle fin o hasta que quedes inconsciente, momento en el que tu forma vuelve a su estado original. No descartes ningún punto de Fatiga ni Conflicto cuando recuperes tu forma original; si esto hace que tu Fatiga exceda tu valor de Aguante o que tu Conflicto supere tu valor de Compostura y este no era el caso en tu forma alternativa, sufrirás un impacto crítico de gravedad 5 (o quedarás Comprometido en caso de que se deba a puntos de Conflicto).

Nuevas oportunidades

de Agua: Si tienes éxito, puedes transformar tu cuerpo en el de una especie inteligente distinta.

de Agua: Si tienes éxito, puedes transformar tu cuerpo en el de un ser Ultramundano, como por ejemplo una bestia sobrenatural.

de Agua +: Puedes elegir una nueva forma de un punto más o menos de silueta por cada gastado de esta manera, hasta un mínimo de 0 y un máximo de 6.

Reflejos de P'an Ku — Rango 1

La inmensa sabiduría de Agasha (Ancestral), Rumores de los kami de Agua (Elemental), Susurros del acero (Extranjero)

Los kami de Agua son famosos por su codicia, y las cosas que se pierden en las profundidades raramente vuelven a aparecer. Sin embargo, esta avaricia puede tener sus ventajas. Un shugenja experto en este arte puede hacer que los espíritus de Agua reconozcan un objeto sumergiéndolo en agua sagrada. Los espíritus proporcionan a menudo respuestas crípticas, pero normalmente pueden proporcionar al shugenja una idea clara de la composición de un objeto, si posee alguna propiedad mística, y la disposición general de estas cualidades.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Agua) contra un NO de 2** como una acción de maquinación que tenga como objetivo un objeto a alcance 0-1.

Efectos: Si tienes éxito, *escrutas* para descubrir todas las propiedades de un objeto, incluyendo su nombre, creador, cualidades mundanas, propiedades mágicas, maldiciones y técnicas selladas (consulta **Nemuranai**, en la página 307).

Nuevas oportunidades

de Agua: Determina el origen general del artículo, como por ejemplo dónde se forjó, el clan de la persona que lo ha llevado durante más tiempo, o alguna otra información similar.

de Agua: Puedes elegir como objetivo un personaje en lugar de un objeto. Si tienes éxito, identificas una invocación, kihō, mahō, capacidad sobrenatural o artículo poseído por esa persona, junto con su nombre y sus propiedades generales.

Surcar el oleaje — Rango 2

Elixir de propiedades de corcho (Alquimia), El camino de Kaimetsu-O (Ancestral), Caminar por el jardín de agua (Fortunista)

Guiado por los espíritus del agua, el personaje puede deslizarse sin esfuerzo por la superficie de un mar tormentoso, cabalgar sobre una corriente de agua que se aleja del océano, o incluso sumergirse bajo sus profundidades, respirando salmuera como si fuera aire.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Agua) contra un NO de 2** como una acción de apoyo que tenga como objetivo a un personaje a alcance 0-2.

Efectos: Si tienes éxito, *convocas* a una corriente ascendente que arrastra al objetivo. Aunque normalmente no sepa nadar, el objetivo puede controlar su movimiento a su antojo por la superficie del agua o en su interior. El objetivo ignora cualquier efecto negativo del terreno mientras esté en el agua y no se ahogará al sumergirse bajo el agua. Este efecto se mantiene hasta el final de la escena.

INVOCACIONES DE AIRE

Los kami de Aire son seres inconstantes y caprichosos, pero nadie es más ágil ni más sutil. Pueden otorgar ligereza de paso, agilidad mental y la capacidad de potenciar o enturbiar la vista.

El abrazo del dragón de Aire — Rango 3

El salto de Shikajin (Ancestral), El viaje de Jikoju (Fortunista), La cuna del viento (Extranjero)

El shugenja exhala un largo aliento al final del encantamiento y extiende una mano. En ese momento se hace la calma que precede a la tormenta. A continuación, las nubes en lo alto se retuercen y se estiran pendiendo de los Cielos como serpentinas de fiesta. El viento se precipita hacia el objetivo y lo lanza por el aire, llevándolo a un lugar seguro o a su perdición, dependiendo de la voluntad del shugenja.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Aire) contra un NO de 4** como acción de ataque o apoyo que tenga como objetivo a un personaje situado a alcance 3-5.

Efectos: Si tienes éxito, *convocas* un viento huracanado que mueve al objetivo un número de intervalos de alcance igual a tu anillo de Aire más tus Éxitos adicionales, hasta un máximo de 6 intervalos de alcance, ignorando cualquier terreno intermedio. Puedes elegir entre depositar el objetivo en el suelo suavemente (si elegiste la acción de apoyo) o estrellarlo contra él con toda su fuerza (si elegiste la acción de ataque). Cuando estrelles a un objetivo contra el suelo de esta manera, el objetivo deberá resistir con una **tirada de Aptitud física contra un NO de 4** (Tierra 5, Fuego 2) o sufrirá los efectos de una caída de alcance 3 (consulta **Caídas** en la página 269).

Nuevas oportunidades

de Aire +: El alcance máximo de esta técnica se incrementa en 1 por cada gastado de esta manera.

de Aire +: Aumenta la altura de la caída que sufre el objetivo en 1 por cada gastados de esta manera.

Álzate, Aire — Rango 4

Polvo de encarnación (Alquimia), Guardián de Aire (Ancestral), Invocar a los djinn del aire (Extranjeros)

Un kami de Aire manifestado es una criatura centelleante y cambiante, un torbellino de energía con brazos como látigos que aúlla con la voz de la tormenta. Se alza por encima de los humanos más altos, pero puede escurrirse por la más pequeña de las grietas. El menor desliz de concentración al conducir a un ser de estas características puede provocar una devastación incalculable, ya que cuando se abre camino, el vástago de la tempestad no conoce freno.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Aire) contra un NO de 6** como acción de apoyo que tenga como objetivo un punto a alcance 3-5.

Efectos: Si tienes éxito, *convocas* a un **kami de Aire manifestado** (consulta la página 322) para que combata en tu nombre. Aparecerá en el punto objetivo y te obedecerá durante dos asaltos, más un número de asaltos igual a tus Éxitos adicionales, actuando cada asalto inmediatamente después de ti. Cuando este efecto termina, el kami se marcha o comienza a actuar por cuenta propia si se le ha enfurecido lo bastante. Si empieza a actuar de forma independiente, no atacará al shugenja que lo convocó a menos que se le provoque.

Nuevas oportunidades

de Aire: El kami de Aire manifestado aparece como un ciclón que lanza a un lado todo lo que está cerca. Todos los personajes situados a alcance 0-2 del punto objetivo deberán resistir con una **tirada de Aptitud física contra un NO de 4 (Tierra 5, Fuego 2)** o sufrirán una cantidad de daño sobrenatural igual a tu anillo de Aire, además de ser empujados dos intervalos de alcance alejándose del kami.

Capa de la noche — Rango 1

Humo de luz robada (Alquimia), Sudario del viento del norte (Fortunista), Caminar por el mundo de las sombras (Extranjero)

Un shugenja lo suficientemente instruido puede hacer que los kami de Aire lleven a cabo uno de sus trucos más simples y efectivos: envolver un objeto o una persona en su abrazo para ocultarlo a la vista.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Aire)** como acción de maquinación y apoyo que tenga como objetivo un objeto o personaje a alcance 0-1. El NO de esta tirada será igual al valor de silueta del objetivo (consulta la página 265).

Efectos: Si tienes éxito, *potencias* al objetivo con una ilusión que lo hace invisible a simple vista. El objeto seguirá estando físicamente presente y se le podrá tocar, oler o sentir con cualquier otro sentido normal que no sea la vista. Este efecto se mantiene durante un asalto, más un número de asaltos igual a tus Éxitos adicionales.

Nuevas oportunidades

de Aire +: Elige un objetivo adicional de la misma silueta o más pequeño por cada gastados de esta manera.

Invocar a los vientos — Rango 2

Suaves alas del reyezuelo (Alquimia), los pasos de Doji (Ancestral), las sonrisas de Benten (Fortunista)

El shugenja susurra una oración silenciosa y se alza del suelo mientras un viento suave le sustenta. Normalmente, los espíritus de Aire transportan al usuario con elegancia, cuidando de no soltarlo antes de tiempo a fin de evitarle un aterrizaje poco digno. Normalmente.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Aire) contra un NO de 4** como acción de movimiento que te tenga a ti mismo como objetivo.

Efectos: Si tienes éxito, *potencias* tu movimiento con una ráfaga de aire que te levanta en vilo. Además de poder moverte libremente en vertical, mientras estés en el aire ignoras los efectos del terreno. Este efecto se mantiene hasta el final de la escena.

Nuevas oportunidades

de Aire +: Al volar, puedes transportar a un personaje voluntario adicional situado a alcance 0-2 por cada gastados de esta manera.

Invocar niebla — Rango 2

La huida de Soshi (Ancestral), El velo del amanecer (Elemental), Jotei se enrosca al descansar (Fortunista)

Unos jirones de niebla se derraman de la túnica o armadura del personaje, extendiéndose ante él y envolviéndolo en una neblina ominosa.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Aire) contra un NO de 2** como acción de apoyo que tenga como objetivo un punto situado a alcance 0-4.

Efectos: Si tienes éxito, *convocas* un banco de niebla que ocupa un área de un intervalo de alcance alrededor del punto objetivo. Este banco de niebla se considera terreno de Visibilidad reducida (consulta **Terreno**, en la página 267).

Nuevas oportunidades

de Aire: Puedes elegir un personaje en lugar de un punto. El banco de niebla sigue a ese personaje.

de Aire +: El banco de niebla ocupa un intervalo de alcance adicional por cada gastado de esta manera, hasta un máximo de alcance de 6.

de Aire: El banco de niebla se convierte en una gélida tormenta de hielo, lo que hace que el terreno se considere también Peligroso.

La ira de Kaze-no-Kami — Rango 5

Tifón embotellado (Alquimia), La estampida de Utaku (Ancestral), La furia del dragón de Aire (Elemental)

Cuando los secretos más profundos del arte de los shugenja alientan la ira de los espíritus de Aire, éstos se convierten en un torbellino aullante que gira alrededor del sacerdote y le alza del suelo al tiempo que destroza todo a su alrededor, arrancando árboles, arrasando edificios y aplastando a sus enemigos.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Aire) contra un NO de 5** como acción de ataque que tenga como objetivo a todos los personajes situados a alcance 2-4.

Efectos: Si tienes éxito, *convocas* un huracán que golpea a todos los personajes situados dentro del alcance. Al final de cada uno de tus turnos, todos los objetivos dentro del alcance deberán resistir con una **tirada de Aptitud física contra un NO de 4 (Tierra 5, Fuego 2)** o sufrir una cantidad de daño sobrenatural igual a tu anillo de Aire y el estado Desorientado. El huracán se mantiene durante un número de asaltos igual a tu anillo de Aire, y puede destruir objetos y estructuras a discreción del DJ.

Nuevas oportunidades

de Aire: Puedes poner fin al huracán en cualquier momento como una acción.

de Aire +: Si tienes éxito, todos los objetivos que fallen la tirada de Aptitud física al final de este turno serán arrojados alejándose de ti una cantidad de intervalos de alcance igual a los gastados de esta manera. Al aterrizar, todos los objetivos arrojados de esta manera sufren los efectos negativos de caer el número de intervalos de alcance que se hayan desplazado (consulta **Caídas** en la página 269).

de Aire: Mientras permanezcas dentro del huracán podrás volar, moviéndote verticalmente e ignorando los efectos del terreno.

Máscara de viento — Rango 2

Pasta de rasgos cambiantes (Alquimia), El rostro de Furuyari (Ancestral), La broma de Sadahako (Fortunista)

Los engaños no forman parte del comportamiento adecuado de un samurái, pero a menudo se llevan a cabo por cuestiones de conveniencia. El shugenja pide a los kami de Aire que oculten sus facciones e incluso su voz, haciendo que quienes lo ven perciban a una persona diferente.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Aire) contra un NO de 3** como acción de maquinación y apoyo que te tenga a ti mismo como objetivo.

Efectos: Si tienes éxito, te *potencias* con una ilusión que te hace parecer otra persona. Los testigos deberán resistir con una **tirada de Sentimiento contra un NO de 4 (Tierra 5, Fuego 2)** para darse cuenta de que hay algo raro basándose únicamente en tu apariencia; si tienen éxito, podrán gastar ✲ para reconocerte a ti específicamente. Este efecto se mantiene hasta el final de la escena.

Nuevas oportunidades

✲ **de Aire:** Puedes alterar tu voz para que suene como otra persona mientras la ilusión se mantenga activa. Un testigo deberá resistir con una **tirada de Sentimiento contra un NO de 4 (Tierra 5, Fuego 2)** para darse cuenta de que hay algo raro basándose únicamente en tu voz, y puede gastar ✲ para reconocerte a ti específicamente.

✲✲ **de Aire +:** Este efecto se mantiene durante una escena adicional por cada ✲✲ que gastes de esta manera.

Por la luz del Señor Luna — Rango 1

Los ojos de Kitsuki (Ancestral), El viento disipa las sombras (Elemental), Revelar el mundo de los fantasmas (Extranjero)

Cuando un shugenja ejecuta esta invocación, la luz se transforma en la de una noche iluminada por la luna, disipando la oscuridad para dejar al descubierto aquello que oculta. Los objetos ocultos brillan tenuemente con una luz plateada, mientras que las ilusiones místicas se manifiestan como formas translúcidas y brillantes.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Aire) contra un NO de 2** como acción de maquinación que tenga como objetivo una zona a alcance 0-2 de ti.

Efectos: Si tienes éxito, *escrutas* a todos los personajes y objetos ocultos (como compartimentos secretos, trampillas y armas ocultas) en el área objetivo, que quedarán rodeados por una silueta ilusoria y luminosa que sólo tú podrás percibir. Esta invocación sólo revela objetos y personas ocultos por medios mundanos.

Nuevas oportunidades

✲ **de Aire +:** Si tienes éxito, también puedes revelar hasta un objeto oculto mágicamente por cada ✲ gastado de esta manera.

✲✲ **de Aire +:** Elige un personaje adicional a alcance 0-1 por cada ✲✲ gastados de esta manera. Los personajes elegidos también pueden ver los objetos ocultos.

Recuerdo simbólico — Rango 1

El acertijo de Agasha (Ancestral), Truco de los kami de Aire (Elemental), La broma de Ebisu (Fortunista)

Tras realizar esta invocación, el shugenja crea una ilusión a partir del aire, un artificio de la luz capturada en la mano.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Aire) contra un NO de 2** como acción de maquinación que tenga como objetivo un punto situado a alcance 0-1.

Efectos: Si tienes éxito, *convocas* la ilusión de un objeto inanimado en la posición objetivo. El tamaño del objeto ilusorio puede ser de una silueta igual o inferior a tus Éxitos adicionales, comenzando por 0, o el tamaño de un objeto pequeño de mano. El artículo parece real, pero en realidad no existe y no se puede utilizar. Cualquier personaje que se enfrente a una de estas ilusiones deberá resistir con una **tirada de Artesanía, Herrería** o **Diseño contra un NO de 4 (Tierra 5, Fuego 2)** utilizando los planteamientos de habilidades académicas para determinar su naturaleza ilusoria. El objeto se mantiene hasta el final de la escena.

Nuevas oportunidades

✲ **de Aire:** El objeto puede parecer una criatura o una persona (aunque no se mueva).

✲ **de Aire +:** Convocas un objeto ilusorio adicional dentro del alcance por cada ✲ gastado de esta manera.

✲✲ **de Aire:** Los objetos ilusorios que convoques de esta manera tienen masa y pueden utilizarse como si fueran reales, aunque seguirán siendo inanimados y por lo tanto no podrán moverse por su cuenta. Seguirán desvaneciéndose cuando concluya el efecto.

El reino falso de los espíritus zorro — Rango 4

Ikoma recuerda una historia (Ancestral), Perdido en Isawa Mori (Fortunista), Pintar el cristal del catalejo (Extranjero)

Los kami no están tan ligados al reino mortal de Ningendō como lo están los mortales (incluso los shugenja). Pueden ver las formas en las que los reinos mortal y espiritual se superponen y desconectan, y cuando un shugenja se lo suplica, pueden incluso atraer visiones de un reino a otro, creando falsedades extensas y casi tangibles que engañan a todos excepto a los observadores más sagaces.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Aire) contra un NO de 5** como acción de maquinación que tenga como objetivo un punto situado a alcance 0-4.

Efectos: Si tienes éxito, invocas un terreno ilusorio en el punto objetivo que se extiende un número de intervalos de alcance igual a tu anillo de Aire. Un personaje que no sea consciente de la falsedad de la ilusión deberá resistir con una **tirada de Supervivencia contra un NO de 4 (Tierra 5, Fuego 2)** para

darse cuenta de que es falsa a distancia. Como la ilusión carece de sustancia, cualquier contacto físico revelará la mentira (aunque la ilusión no desaparecerá). Este efecto se mantiene durante un número de asaltos igual a tu anillo de Aire más los Éxitos adicionales, o esa misma cantidad de minutos si es una escena narrativa o de interludio.

Nuevas oportunidades

de Aire: Este efecto se mantiene hasta el final de la escena.

de Aire +: El terreno ilusorio que *convocas* tiene una de las siguientes propiedades de terreno por cada gastado de esta manera: Peligroso, Enmarañado o Visibilidad reducida (consulta Terreno, en la página 267).

Secretos en el viento — Rango 2

Susurros al oído de Bayushi (Ancestral), El regalo de Tenjin (Fortunista), La mosca en la pared norte (Extranjero)

Los espíritus de Aire no necesitan que se les incite a chismorrear, aunque sus murmullos resulten a menudo incomprensibles para los oídos humanos. Para ejecutar esta esta invocación clandestina, el shugenja ofrece incienso de sándalo y ciruela para persuadir a los kami de Aire de que repitan lo que se dice a lo lejos.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Aire) contra un NO de 3** como acción de maquinación que tenga como objetivo un lugar a alcance 0.

Efectos: Si tienes éxito, *escrutas* con unos vientos susurrantes que escuchan a escondidas en la posición elegida. Los kami de Aire oirán cualquier cosa que se diga dentro de un número de intervalos de alcance igual a tu anillo de Aire. Este efecto se mantiene durante veinticuatro horas o hasta que determines un nuevo punto para escuchar a escondidas. Mientras se mantenga el efecto, podrás gastar una acción para oír cualquier cosa que se diga en ese mismo momento en el lugar designado.

Nuevas oportunidades

de Aire: Además de oír cosas en el área designada, también puedes percibir cualquier olor de la zona.

de Aire: Si otro personaje descubre tu invocación, el efecto termina inmediatamente, impidiendo que pueda identificarse como obra tuya.

de Aire +: El efecto se mantiene durante veinticuatro horas adicionales por cada gastados de esta manera.

Tempestad de Aire — Rango 1

Vial tormentoso (Alquimia), El aullido de Isora (Fortunista), El aleteo de la serpiente alada (Extranjero)

El shugenja ruega a los espíritus de Aire que ataquen a su alrededor, invocando vientos huracanados para hacer retroceder a los enemigos o incluso tirarlos al suelo.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Aire) contra un NO de 3** como acción de ataque que tenga como objetivo a todos los personajes situados a alcance 2-3.

Efectos: Si tienes éxito, ráfagas de viento golpean a todos los objetivos. Cada objetivo sufre una cantidad de daño sobrenatural igual a tu anillo de Aire y deberá resistir haciendo una **tirada de Aptitud física contra un NO de 4 (Tierra 5, Fuego 2)** o sufrir el estado Desorientado.

Nuevas oportunidades

de Aire +: Cada objetivo que falle su tirada de Aptitud física será empujado además un intervalo de alcance por cada gastado de esta forma alejándose de ti.

El toque de la naturaleza — Rango 1

LOS SUSURROS DE SHINJO (ANCESTRAL), CORRE JUNTO AL KI-RIN (FORTUNISTA), LA VOZ DEL REY DE LA CAÑADA (EXTRANJERO)

Para ejecutar este rito, el shugenja busca Chikushō-dō, el Reino de los Animales, en el mundo que le rodea y en su propio corazón. Esto permite al shugenja comunicarse con los animales del reino de los mortales, aunque no dominarlos.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Aire) contra un NO de 1** como acción de apoyo que te tenga a ti mismo como objetivo.

Efectos: Si tienes éxito, te *potencias* a ti mismo con la capacidad de hablar con los animales del mundo natural, aunque no con seres Ultramundanos o Manchados. Los animales podrán entenderte (en la medida de sus capacidades, por supuesto: las relaciones políticas humanas no tendrán ningún significado para los caballos, no importa cuántas veces se las expliques). Sin embargo, no estarán obligados a obedecerte. Este efecto se mantiene hasta el final de la escena.

Nuevas oportunidades

de Aire: Puedes entender el habla de los animales hasta el final de la escena.

de Aire: Si tienes éxito, el animal se mostrará favorable hacia ti de forma automática en reconocimiento a tu cortesía, y cumplirá aquellas peticiones que le hagas que no le pongan en peligro, sin tener que convencerle con sobornos de comida o tiradas posteriores.

de Aire: Si tienes éxito, puedes comunicarte de esta misma forma con un ser Ultramundano, siempre y cuando tenga algo que decirte.

Vapor de pesadilla — Rango 3

TOGASHI HABLA SUAVEMENTE (ANCESTRAL), EL ENEMIGO DE TU CORAZÓN (ELEMENTAL), LA SOMBRA DE LA RUEDA KÁRMICA (FORTUNISTA)

El shugenja murmura un conjuro medio oído por el objetivo, y mientras el siniestro cántico se desvanece y la nube de fragante incienso se esfuma, aquello que aterra al objetivo avanza como un fantasma ilusorio.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Aire) contra un NO de 4** como acción de ataque que tenga como objetivo un personaje a alcance 2-3.

Efectos: Si tienes éxito, *convocas* una ilusión del mayor miedo de tu objetivo. El objetivo deberá resistir con una **tirada de Meditación contra un NO de 4 (Tierra 5, Fuego 2)** para darse cuenta de que es una ilusión; si falla acumulará una cantidad de puntos de Conflicto igual a tu anillo de Aire más tus Éxitos adicionales, y deberá Quitarse la máscara de inmediato si queda Comprometido. Si se Quita la máscara en presencia del fantasma centrará su atención en él: lo atacará, huirá de él o le insultará (en lugar de enfrentarse a ti o a cualquier otra persona). El fantasma se mantiene durante un número de asaltos igual a tu anillo de Aire.

Nuevas oportunidades

de Aire: Si un objetivo falla la tirada de Meditación, sufre también el estado Desorientado.

de Aire: El fantasma se mantiene hasta el final de la escena.

Viento bendito — Rango 1

TORMENTA DE POLVO EMBOTELLADA (ALQUIMIA), REPRIMENDA DE TAMON (FORTUNISTA), LA COLUMNA DEL MUNDO (EXTRANJERA)

El shugenja recita un breve cántico y, como un látigo, el polvo se alza arrastrado por serpenteantes corrientes de aire que frenan y desvían los proyectiles. Piedras, flechas y proyectiles aún más grandes caen derribados por los fuertes vientos, manteniendo al objetivo a salvo de estos ataques.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Aire) contra un NO de 2** como acción de apoyo que tenga como objetivo un lugar a alcance 0-3.

Efectos: Si tienes éxito, *convocas* un viento arremolinado en la posición objetivo. Cualquier personaje situado a alcance 0-2 de la posición elegida se considera que está en terreno de Visibilidad reducida (consulta **Terreno**, en la página 267) en lo que respecta a las acciones de ataque dirigidas a ellos. Este efecto se mantiene durante un asalto, más un número de asaltos igual a tus Éxitos adicionales.

Nuevas oportunidades

de Aire: Este efecto se mantiene hasta el final de la escena.

Yari de Aire — Rango 1

VARA DEL YARI DE VIENTO (ALQUIMIA), LANZA DE SUIJIN (FORTUNISTA), ALABARDA DEL DJINN (EXTRANJERO)

El shugenja adopta una postura de combate con lanza, y una masa de aire arremolinado se materializa en su mano. No pesa casi nada, pero golpea con la fuerza del trueno.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Aire) contra un NO de 1** como acción de apoyo para convocar una lanza hecha a partir de un remolino de viento que aparece en tu mano.

Efectos: Si tienes éxito, *convocas* y preparas una lanza (consulta **Armas**, en la página 230) hecha de viento, visible sólo por un tenue contorno. Tiene la propiedad Ocultable. Cuando hagas una tirada de acción de ataque o apoyo utilizando esta lanza invisible, durante el **Paso 5: Elegir los dados guardados**, añade un ■ guardado colocado en un resultado de . La lanza se mantiene hasta el final de cualquier turno en el que se suelte de tu mano o hasta el final del encuentro, momento en el que se disipa en el aire.

Nuevas oportunidades

de Aire: El arma que convocas puede ser cualquier tipo de arma cuerpo a cuerpo o a distancia en lugar de un yari.

de Aire: Después de realizar esta acción, puedes realizar inmediatamente una acción de Proteger utilizando el arma que has convocado.

de Aire: Puedes convocar un par de armas en lugar de una sola.

INVOCACIONES DE FUEGO

Los kami de Fuego son feroces y directos, y las invocaciones de este elemento pueden ser igualmente feroces. Estas oraciones son de las más destructivas que puede utilizar un shugenja.

Acero mordiente — Rango 1

UNGÜENTO DE METAL INQUEBRANTABLE (ALQUIMIA), DESPERTAR LA LLAMA DE LA ESPADA (ELEMENTAL), LA FORJA DE XING GUO (FORTUNISTA)

Las llamas, la pasión y el ingenio transforman el mineral en acero, y el acero en una espada. De la misma forma, un shugenja puede empuñar una llama para transformar una espada en un arma aún más poderosa, una con un filo imposible cuya ferocidad es capaz de cortar prácticamente cualquier sustancia. Al dibujar un patrón a lo largo de una hoja desnuda, un shugenja puede despertar a los espíritus del fuego que aún duermen en ella.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Fuego) contra un NO de 2** como acción de apoyo que tenga como objetivo un arma a alcance 0-1.

Efectos: Si tienes éxito, *potencias* el arma con energía ardiente. Incrementa el daño básico del arma en una cantidad igual a tu anillo de Fuego. Este efecto se mantiene durante un asalto, más un número de asaltos igual a tus Éxitos adicionales.

Nuevas oportunidades

de Fuego: Después de ejecutar esta acción, si tienes preparada el arma que has potenciado, puedes realizar inmediatamente una acción de Golpear con ella.

de Fuego +: Si tienes éxito, mientras dure el efecto la letalidad del arma se incrementa en 1 por cada gastado de esta manera.

de Fuego: Este efecto se mantiene hasta el final de la escena.

Las alas del fénix — Rango 4

EL ASCENSO DE ISAWA (ANCESTRAL), TRANSMUTACIÓN A FORMA DE LLAMA (ALQUIMIA), EL CORCEL ARDIENTE DE HACHIMAN (FORTUNISTA)

El shugenja da un salto al aire y le brotan unas alas ardientes que lo elevan hacia el cielo. Pequeñas motas de fuego caen al paso del shugenja, prendiendo fuego al suelo antes de convertirse en delicadas plumas de ceniza.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Fuego) contra un NO de 4** como acción de apoyo que te tenga como objetivo a ti mismo.

Efectos: Si tienes éxito, te *potencias* con unas alas de fuego que te permiten levantar el vuelo. Estas llamas no te hacen daño. Además de permitirte mover en vertical y horizontal con total libertad, ignoras los efectos del terreno mientras vuelas. Este efecto se mantiene un asalto, más un número de asaltos igual a tus Éxitos adicionales. Mientras se mantenga el efecto, cualquier terreno que sobrevueles a alcance 0-3 se incendia y se convierte en terreno Peligroso (consulta **Terreno**, en la página 267) hasta el comienzo de tu próximo turno; todos los personajes que se encuentren dentro de la zona sufrirán el estado Atontado y deberán resistir con una **tirada de Aptitud física contra un NO de 2 (Aire 3, Agua 1)** o sufrirán una cantidad de daño sobrenatural igual a tu anillo de Fuego, además del estado Ardiendo (consulta la página 271).

Nuevas oportunidades

de Fuego +: Mientras vuelas, puedes transportar de forma segura hasta un personaje voluntario adicional a alcance 0-2 por cada gastado de esta manera.

de Fuego: Este efecto se mantiene hasta el final de la escena.

El aliento del dragón de Fuego Rango 3

El sake del oni (Alquimia), El aliento radiante de Togashi (Ancestral), El suspiro de los vientos del desierto (Extranjero)

"El fuego comienza con el aliento", o eso han afirmado los Isawa desde hace mucho tiempo. Algunos shugenja convierten este dicho en algo literal, invocando a los kami de Fuego para que prendan fuego al aire que exhalan, transformándolo en un chorro de llamas abrasadoras. Además de quemar a sus enemigos, también suele prender fuego a los objetos inflamables cercanos.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Fuego) contra un NO de 4** como acción de ataque que tenga como objetivo a un personaje a alcance 0-3.

Efectos: Si tienes éxito, exhalas unas llamas abrasadoras que *castigan* al objetivo y a los que lo rodean. El objetivo sufre una cantidad de daño sobrenatural igual a tu anillo de Fuego más el doble de tus Éxitos adicionales, así como el estado Ardiendo. Todos los personajes a alcance 0-1 del objetivo deberán hacer una **tirada de Aptitud física contra un NO de 3 (Aire 4, Agua 1)** o sufrir una cantidad de daño sobrenatural igual a tu anillo de Fuego.

Álzate, Fuego Rango 4

Bulbo de la encarnación (Alquimia), Guardián de Fuego (Ancestral), La doncella de Uzume (Fortunista)

Un kami de Fuego manifestado es una visión seductora y terrible: una forma humanoide hecha de llamas, vestida con una túnica ondulante de ceniza y humo, con cabellos de chispas que se arrastran en la brisa. Donde se posa su mirada saltan las llamas y sólo queda ceniza a su paso.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Fuego) contra un NO de 6** como acción de apoyo que tenga como objetivo un punto que contenga material inflamable a alcance 0-3.

Efectos: Si tienes éxito, *convocas* a un **kami de Fuego manifestado** (consulta la página 322). El kami consume el material inflamable, apareciendo en su posición. Te obedecerá durante dos asaltos, más un número de asaltos igual a tus Éxitos adicionales, actuando cada asalto inmediatamente después de tu turno. Cuando termina el efecto el kami se va o comienza a actuar por su cuenta si se le ha enfurecido, ignorándote a menos que lo provoques.

Nuevas oportunidades

de Fuego: El kami de Fuego irrumpe desde una abrasadora columna flamígera. Todos los personajes situados a alcance 0-2 del punto elegido deberán resistir con una **tirada de Aptitud física contra un NO de 4 (Aire 5, Agua 2)** o sufrir los estados Ardiendo y Atontado.

de Fuego +: El kami de Fuego consume una fuente adicional de material inflamable dentro del alcance por cada gastado de esta manera. Incrementa su valor de Aguante en una cantidad igual a la silueta de todos los objetos consumidos.

de Fuego: Cuando la Fatiga del kami de Fuego supere su valor de Aguante, se convertirá en una columna de llamas que abrasará la tierra y el cielo. Todos los personajes situados a alcance 0-3 deberán resistir con una **tirada de Aptitud física contra un NO de 5 (Aire 6, Agua 3)** o sufrir una cantidad de daños sobrenatural igual al doble de tu anillo de Fuego y los estados Ardiendo y Atontado.

Armadura resplandeciente Rango 2

Aceite para despertar las llamas (Alquimia), La armadura de Osano-Wo (Ancestral), La túnica del ifrit (Extranjero)

Un shugenja puede convertir una armadura en un arma apelando a los kami de Fuego que duermen en su interior. La energía creativa de los kami de Fuego se expande rápidamente al terminar el encantamiento, haciendo que el fulgor resplandeciente se convierta en un halo de fuego que rodea a la armadura y al que la lleva, quemando a sus enemigos.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Fuego) contra un NO de 2** como acción de apoyo que tenga como objetivo una armadura a alcance 0-1.

Efectos: Si tienes éxito, *potencias* la armadura objetivo envolviéndola en un resplandor deslumbrante y un calor abrasador (que milagrosamente no afecta al portador). Cuando un personaje a alcance 0-1 del portador comience su turno, sufrirá los estados Ardiendo y Atontado. Este efecto se mantiene durante un asalto, más un número de asaltos adicionales igual a tus Éxitos adicionales.

Nuevas oportunidades

de Fuego: La armadura gana la propiedad Bélica.

de Fuego: Este efecto se mantiene hasta el final de la escena.

La astucia de Fukurokujin Rango 1

La sabiduría de los kitsu (ancestrales), Encender la vela de la mente (Elemental), Mantra de los reyes eruditos (Extranjero)

Los shugenja son ante todo eruditos, ya que su arte consiste en largas horas de estudio y dedicación al refinamiento de la mente. Por lo tanto, muchos buscan la bendición de Fukurokujin, guardián del conocimiento y patrón de los eruditos. Un shugenja puede recurrir a la guía de esta Fortuna para agudizar su mente y revitalizar sus nervios.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Fuego) contra un NO de 1** como acción de apoyo que te tenga a ti mismo como objetivo.

Efectos: Si tienes éxito, *potencias* la astucia y sabiduría de tu objetivo con el favor de la Fortuna. Al hacer tiradas, el objetivo añade un ■ guardado y colocado en un resultado de . Este efecto se mantiene durante un asalto, más un número de asaltos igual a tus Éxitos adicionales.

Nuevas oportunidades

de Fuego: Puedes elegir como objetivo a otro personaje a alcance 0-2 en lugar de a ti mismo.

Enjambres famélicos — Rango 3

La furia olvidada de Asahina (Ancestral), Orbes de llamas danzantes (Elemental), El kitsunebi de Inari (Fortunista)

El shugenja enciende una serie de velas y las lanza al aire: las llamas saltan de ellas, devorando rápidamente el sebo antes de reducirse a motas más pequeñas y ardientes. Estas se asientan alrededor de los hombros del shugenja o cerca de sus pies, chisporroteando alegremente y escupiendo chispas deseosas de esparcirse y multiplicarse. Además de proporcionar una (peligrosa) fuente de luz, estas llamas también pueden saltar sobre cualquiera que ataque al shugenja.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Fuego) contra un NO de 3** como acción de apoyo que tenga como objetivo un punto en el que haya un objeto inflamable a alcance 0-1. El objeto es consumido por las llamas.

Efectos: Si tienes éxito, *convocas* a un número de motas ardientes igual a tu anillo de Fuego más el valor de silueta del objeto consumido. Estas motas te siguen, prendiendo fuego periódicamente a los objetos cercanos. Cuando tengas éxito en una acción de ataque, puedes gastar un número de motas igual o inferior a tu rango de escuela para añadir un éxito adicional por mota gastada. Las motas se mantienen hasta el final de la escena.

Si tienes éxito, después de llevar a cabo una invocación de Fuego, convocas a una mota ardiente adicional. Este efecto se mantiene hasta el final de la escena.

Nuevas oportunidades

de Fuego: Las motas ardientes sólo prenden fuego a los objetos cercanos cuando quieras que lo hagan, en lugar de hacerlo al azar.

de Fuego: Cuando te defiendas del daño, puedes gastar un número de motas igual o inferior a tu anillo de Fuego para reducir el daño sufrido en un punto por mota gastada de esta manera.

Extinguir — Rango 1

Un shugenja que comulgue con los espíritus del fuego debe aprender a calmarlos, para que las llamas que invoca no le devoren. El truco consiste en avivar la ira de los kami de forma breve pero intensa, para que se extinga mucho más rápidamente. Con unas pocas palabras y un gesto ascendente, el shugenja inhala, eleva las llamas hasta un resplandor ardiente, y luego exhala, dejándolas reposar hasta convertirse en ascuas.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Fuego) contra un NO de 3** como acción de apoyo que tenga como objetivo hasta tres fuentes terrenales de fuego a alcance 0-3.

Efectos: Si tienes éxito, *convocas* la energía de los kami de Fuego hacia ti. Extingues todas las llamas objetivo y descartas un punto de Fatiga por cada fuente objetivo de fuego apagada de esta manera.

Nuevas oportunidades

de Fuego: Si tienes éxito, también puedes poner fin a todos los efectos persistentes de otras invocaciones de Fuego y efectos sobrenaturales basados en el fuego que haya en la zona.

Fuegos internos — Rango 1

La luz iluminadora de Asako (Ancestral), El enigma de Hotei (Fortunista), Extender el corazón de fuego (Extranjero)

El encantamiento para invocar fuego es gutural y crudo. Mientras resuenan las palabras, las manos del shugenja se abren y motas de llamas salen de las yemas de sus dedos, abriéndose camino hacia los objetos que han provocado la ira del shugenja. Si el shugenja tiene la fuerza de voluntad necesaria para mantener la concentración, puede dirigir las motas con asombrosa precisión y hacer pequeños agujeros ardientes en sus objetivos. Pero si deja que su corazón se llene de ira o furia, las motas se convierten en pequeños infiernos que buscan consumir todo aquello que golpeen, dejando sólo cenizas.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Fuego) contra un NO de 3** como acción de ataque que tenga como objetivo un número de personajes igual o inferior a tu anillo de Fuego a alcance 1-3.

Efectos: Si tienes éxito, *castigas* a cada blanco con un torrente de fuego. Todos los objetivos sufren una cantidad de daño sobrenatural igual a tu anillo de Fuego más tus Éxitos adicionales.

Nuevas oportunidades

de Fuego +: Incrementa el alcance máximo de esta técnica en 1 por cada gastado de esta manera.

Fuegos purificadores — Rango 1

Ungüento del dragón de Fuego (Alquimia), La furia misericordiosa de Isawa (Ancestral), La paz de Osano-wo (Fortunista)

Con un estruendoso encantamiento, el shugenja extiende las manos y de ellas brota un círculo de fuego, que ondea por el suelo y quema todo a su paso. Estas llamas son indiscriminadas y se lanzan hambrientas contra amigos, enemigos y objetos inanimados por igual.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Fuego) contra un NO de 1** como una acción de ataque que tenga como objetivo a un personaje a alcance 0-2.

Efectos: Si tienes éxito, *castigas* a cada objetivo con un rugiente estallido de fuego. Todos los objetivos sufren el estado Atontado y deberán resistir con una **tirada de Aptitud física contra un NO de 3 (Aire 4, Agua 1)** o sufrir una cantidad de daño sobrenatural igual a tu anillo de Fuego más su Déficit, además del estado Ardiendo.

La furia de Osano-wo — Rango 3

Orbes de fuego celestial (Alquimia), la última batalla de Hochiu (Ancestral), Cosechar las semillas chispeantes (Elemental)

Osano-wo, la Fortuna del Fuego y el Trueno, es el mítico hijo del Kami Hida. Con un áspero encantamiento repentino y un gesto hacia abajo, un shugenja puede conjurar un rayo para que golpee a sus enemigos con una poderosa descarga.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Fuego) contra un NO de 5** como acción de ataque que tenga como objetivo a un personaje a alcance 0-4. Esta técnica sólo se puede utilizar al aire libre. Si el tiempo ya es tormentoso, reduce el NO en 1.

Efectos: Si tienes éxito, *convocas* un rayo que *castiga* a tu objetivo. El objetivo sufre una cantidad de daño sobrenatural igual a tu anillo de Fuego más tres veces tus Éxitos adicionales. Si un objetivo queda incapacitado a consecuencia de este daño, sufrirá un impacto crítico con una gravedad de 8.

Nuevas oportunidades

⚝ de Fuego: El objetivo y cualquier otro personaje a alcance 0-2 del objetivo deberá hacer una **tirada de Meditación contra un NO de 3 (Aire 4, Agua 1)** o sufrirá el estado Atontado y una cantidad de puntos de Conflicto igual a tres veces tu anillo de Fuego.

⚝ de Fuego +: Aumenta la gravedad de los impactos críticos infligidos como parte de esta acción en 2 por cada ⚝ gastado de esta manera.

El grito de batalla de Matsu — Rango 1

Aceptar las llamas (Elemental), La bruma de la batalla (Extranjera), La maldición de Hotei (Fortunista)

El shugenja apela a los kami de la guerra y la llama con un cántico ancestral, y los funestos espíritus del clamor de la batalla responden con un rugido atronador, insuflando furia en los objetivos cercanos. Esto puede hacer que los enemigos actúen de forma precipitada, o inspirar una valentía temeraria en los aliados.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Fuego)** como acción de maquinación que tenga como objetivo un número de personajes igual o inferior a tu anillo de Fuego situados a alcance 0-2. El NO de esta tirada es igual al valor de Alerta más elevado de los objetivos.

Efectos: Si tienes éxito, *convocas* una ilusión de un escenario de pesadilla que sólo el objetivo puede percibir, empujándolos a la ira. El objetivo sufre un punto de Conflicto, más un número de puntos adicionales igual a los Éxitos adicionales, y deberá resistir con una **tirada de Meditación contra un NO de 3 (Aire 4, Agua 1)** o sufrir inmediatamente el estado Enfurecido.

La hoja del alma — Rango 5

La garra del dragón de Fuego (Alquimia), Pétalo de crisantemo celestial (Ancestral), Parte montañas (Extranjero)

El shugenja extiende una mano hacia el cielo y hace un peligroso ruego, pidiendo un arma celestial con la que derrotar a su enemigo. Si la invocación se realiza correctamente y la causa del shugenja se considera digna, el cielo se abre y un rayo desciende desde los cielos, atravesando cualquier cosa que se encuentre a su paso. Aterrizará retorciéndose en la mano del shugenja y formará un arma que asumirá la forma que haya imaginado. No hay nada que esta hoja del juicio no pueda atravesar, ya sea el pellejo de una gran bestia o la protección embrujada de un mahō-tsukai.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Fuego) contra un NO de 4** como acción de apoyo para invocar una hoja de energía pura que aparecerá en tu mano.

Efectos: Si tienes éxito, *convocas* y preparas una katana o naginata (consulta **Armas**, en la página 230) hecha de una energía abrasadora y crepitante. Los ataques hechos con esta arma infligen daño sobrenatural e ignoran todas las formas de Resistencia. El arma se mantiene hasta el final de cualquier turno en el que dejes de tenerla en las manos o hasta el final de la escena, momento en el que se desvanece.

Nuevas oportunidades

⚝ de Fuego: El arma que convocas puede ser cualquier tipo de arma cuerpo a cuerpo en lugar de una katana o naginata.

⚝ de Fuego: Puedes efectuar inmediatamente una acción de Golpear usando el arma que has convocado.

⚝ de Fuego: Si tienes éxito, puedes convocar y preparar inmediatamente un par de armas en lugar de una sola.

⚝ de Fuego: Puedes elegir un personaje que no seas tú para que porte el arma.

⚝⚝ de Fuego: Después de realizar una acción de ataque con el arma, todos los objetivos deberán resistir con una **tirada de Aptitud física contra un NO de 4 (Aire 5, Agua 2)** o sufrir el estado Atontado.

Katana de Fuego — Rango 1

FORJAR FUEGO EN ACERO (ALQUIMIA), EL ALMA DE KAKITA (ANCESTRAL), ESPADA DE OSANO-WO (FORTUNISTA)

El shugenja adopta una postura de kenjutsu, con las manos en alto o en una posición de protección, y en sus manos se materializa un torbellino de fuego con la forma de una espada. Esta hoja no pesa casi nada, pero su filo corta como el mejor acero, dejando rastros de luz en el aire tras ella y abrasadores cortes en cualquier carne que atraviese.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Fuego) contra un NO de 1** como acción de apoyo para invocar una espada de llamas en la mano.

Efectos: Si tienes éxito, *convocas* y preparas una katana (consulta el perfil de una **Katana** en la página 232) hecha de fuego. Tiene la propiedad Bélica. El daño infligido con esta arma es sobrenatural en lugar de físico. La katana se mantiene hasta el final de cualquier turno en el que dejes de tenerla en las manos, o hasta el final de la escena, momento en el que se descompone en ascuas, se convierte en ceniza o desaparece.

Nuevas oportunidades

de Fuego: El arma que convocas puede ser cualquier tipo de arma cuerpo a cuerpo en lugar de una katana.

de Fuego: Puedes realizar inmediatamente una acción de Golpear usando el arma que has convocado.

de Fuego: Si tienes éxito, puedes convocar y preparar inmediatamente un par de armas en lugar de una sola.

de Fuego: Después de realizar una acción de ataque con el arma, cada objetivo debe resistir con una **tirada de Aptitud física contra un NO de 3 (Aire 4, Agua 1)** o sufrir el estado Ardiendo.

Muro de Fuego — Rango 2

POLVO INFLAMABLE DE CENIZA COMBUSTIBLE (ALQUIMIA), PERSEGUIR A OSANO-WO (FORTUNISTA), LOS MUROS DEL PALACIO DE FUEGO (EXTRANJERO)

Un muro de fuego en movimiento envía un mensaje muy específico: acércate y muere de la forma más horrible. Los shugenja que están en comunión con los espíritus de Fuego pueden convocar este tipo de advertencias con relativa facilidad, rociando aceite o polvo sobre el suelo y luego encendiéndolo con una palabra de invocación. El muro de fuego cobra vida con gran fuerza y se extiende unos pocos metros en unos instantes, pero sólo mantiene su intensidad mientras tenga combustible.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Fuego) contra un NO de 4** como acción de ataque y apoyo que tenga como objetivo dos puntos a alcance 2-4.

Efectos: Si tienes éxito, *convocas* una pared de llamas entre los puntos objetivo que se extiende hasta alcance 1 de grosor y alcance 3 de altura (consulta **Intervalos de alcance**, en la página 265); esta área se considera terreno Peligroso (consulta **Terreno**, en la página 267). Este efecto se mantiene durante un asalto, más un número de asaltos igual a los Éxitos adicionales. Cualquier personaje que se encuentre en el lugar en el que aparezca la pared sufre el estado Atontado y deberá resistir con una **tirada de Aptitud física contra un NO de 2 (Aire 3, Agua 1)** o sufrir una cantidad de daño sobrenatural igual a tu anillo de Fuego, además del estado Ardiendo (consulta la página 271).

Nuevas oportunidades

de Fuego: El muro de fuego se considera terreno con una de las siguientes propiedades: Enmarañado o Visibilidad reducida (consulta **Terreno**, en la página 267).

INVOCACIONES DE TIERRA

Las invocaciones de Tierra se centran en la protección, la defensa contra la sombra y la destrucción lenta pero inevitable.

El abrazo de Kenro-ji-jin — Rango 2

BÁLSAMO DE LA ARAÑA DE LA TIERRA (ALQUIMIA), EL PASAJE DE HIRUMA (ANCESTRAL), ESCALAR LA ESPALDA DEL DRAGÓN DE TIERRA (ELEMENTAL)

El shugenja apela a los rugientes kami subterráneos, ofreciéndoles las oraciones adecuadas para que le permitan pasar con seguridad incluso por lugares que los humanos no deberían pisar. Los espíritus envuelven al shugenja, permitiéndole adherirse a superficies rocosas o romper el suelo para abrirse paso.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Tierra) contra un NO de 2** como acción de apoyo que te tenga a ti mismo como objetivo.

Efectos: Si tienes éxito, te *potencias* a ti mismo con la capacidad de adherirte a superficies de tierra, lo que te permite recorrer ágilmente incluso superficies verticales compuestas de tierra o piedra. Este efecto se mantiene durante un asalto, más un número de asaltos adicionales igual a tus Éxitos adicionales (o un minuto en tiempo narrativo).

Nuevas oportunidades

de Tierra: Este efecto se mantiene hasta el final de la escena.

de Tierra: Si tienes éxito, también puedes atravesar tierra sólida al moverte como si fuese agua. Además, se considerará que posees un valor de Resistencia sobrenatural contra las invocaciones, kihō y mahō de Tierra igual a tu anillo de Tierra.

de Tierra: Los efectos también se aplican al metal. Obtienes un valor de Resistencia física contra el daño proveniente de armas de metal igual a tu anillo de Tierra.

El abrazo de la Tierra — Rango 1

Poción cristalizadora (Alquimia), Las ataduras de Hida (Ancestral), Congelado por la mirada de Bishamon (Fortunista)

Con un ronco cántico y cerrando el puño como si tirase de algo invisible, el shugenja exhorta a los espíritus de la tierra a que aferren a alguien, lo arrastren hacia abajo y lo inmovilicen. Normalmente, esta invocación hace que las extremidades inferiores del objetivo se hundan en un suelo que se ha convertido en barro, arenas movedizas o un agujero que se abre bajo ellas y las atrapa.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Tierra) contra un NO de 2** como acción de ataque que tenga como objetivo a un personaje a alcance 0-2.

Efectos: Si tienes éxito, *convocas* grietas en la tierra; cada objetivo sufre una cantidad de daño sobrenatural igual a tu anillo de Tierra y debe resistir con una **tirada de Aptitud física contra un NO de 4 (Aire 2, Agua 5)** o sufrirá el estado Tumbado.

Nuevas oportunidades

de Tierra: Todos los objetivos que fallen su tirada de Resistencia sufren también el estado Inmovilizado.

de Tierra: Reduces el daño sufrido por cada objetivo a 0.

Álzate, Tierra — Rango 4

Guardián de la Tierra (Ancestral), Centinelas del Monte Sengen (Fortunista), Guerreros de barro (Extranjero)

Un kami de Tierra brota del suelo, manifestándose como una criatura protectora de roca viva con venas de zafiro, rubí, o incluso jade. Los kami de Tierra pueden ser irritables, pero odian cualquier cosa Manchada y se esfuerzan por destruirla.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Tierra) contra un NO de 6** como acción de apoyo que tenga como objetivo una localización que incluya un pedazo de tierra, arcilla o piedra a alcance 0-3.

Efectos: Si tienes éxito, *convocas* a un **kami de Tierra manifestado** (consulta la página 323) para que luche en tu nombre y que irrumpe desde el lugar objetivo. El kami de Tierra manifestado te obedecerá durante tres asaltos, más un número de asaltos igual a los Éxitos adicionales, y cada asalto actuará inmediatamente después de tu turno. Cuando termine este efecto, el kami se marchará o comenzará a actuar por su cuenta si se le ha enfurecido lo bastante, pero no te atacará a menos que se le provoque.

Nuevas oportunidades

de Tierra +: Incrementa el valor de Aguante del kami de Tierra en 2 por cada gastado de esta manera.

de Tierra: El perfil de ataque sin armas de los puños de piedra del kami de Tierra adquiere la propiedad Sagrado.

de Tierra: El kami de Tierra manifestado provoca una retumbante onda de choque cuando sale de la tierra. Todos los personajes a alcance 0-2 deberán resistir con una **tirada de Aptitud física contra un NO de 4 (Aire 2, Agua 5)** o sufrirán una cantidad de daño físico o sobrenatural igual a tu anillo de Tierra, además de sufrir el estado Tumbado.

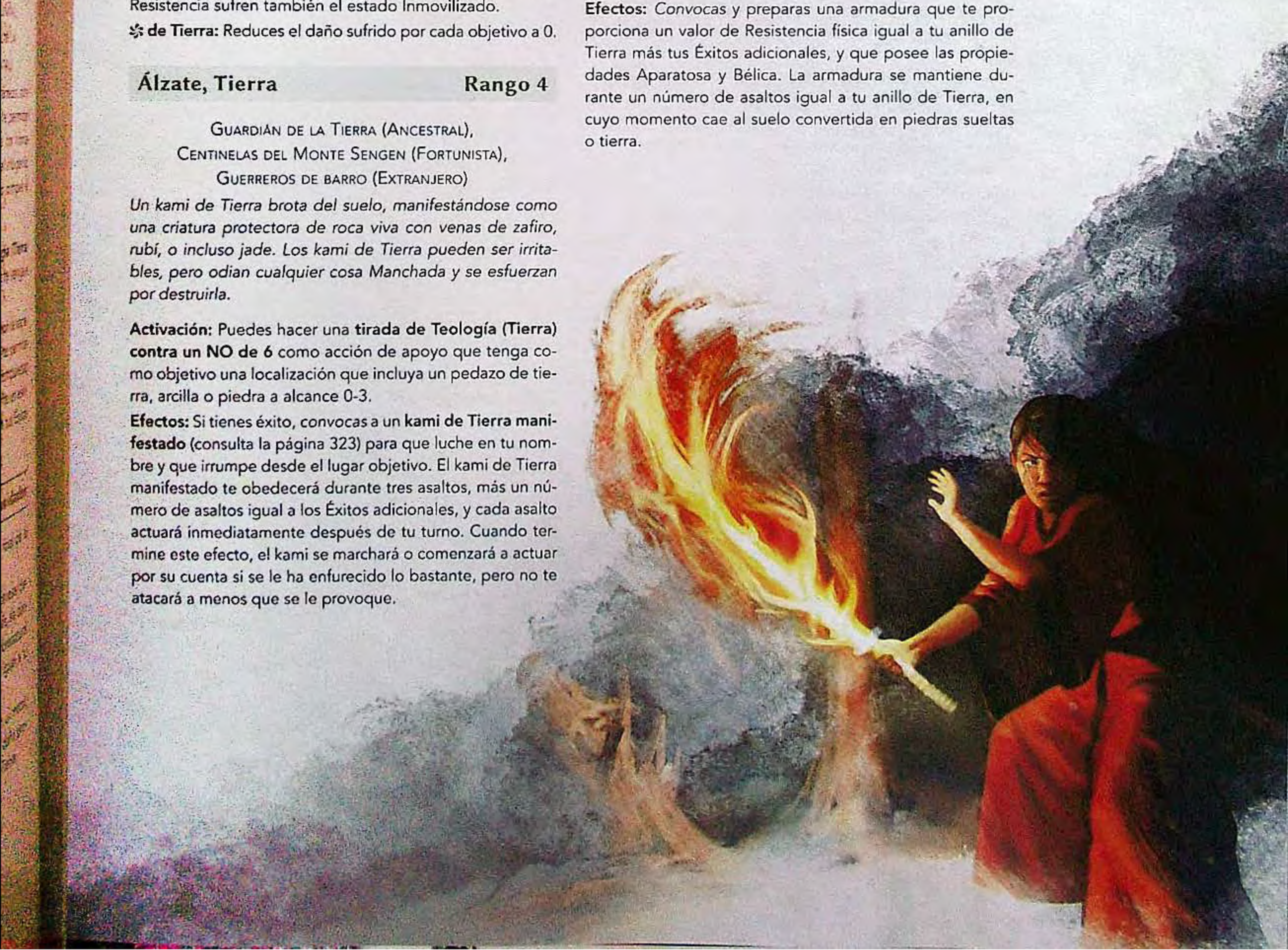
Armadura de la Tierra — Rango 1

El caparazón de Hida (Ancestral), La mano de Bishamon (Fortunista), Escudos de piedra (Extranjero)

La Tierra es el Elemento de la protección, y esta invocación así lo demuestra. Cuando un shugenja ejecuta esta invocación, trozos de piedra vuelan hacia él, revistiéndolo con una armadura rocosa.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Tierra) contra un NO de 2** como acción de apoyo que te tenga como objetivo a ti mismo.

Efectos: *Convocas* y preparas una armadura que te proporciona un valor de Resistencia física igual a tu anillo de Tierra más tus Éxitos adicionales, y que posee las propiedades Aparatosa y Bélica. La armadura se mantiene durante un número de asaltos igual a tu anillo de Tierra, en cuyo momento cae al suelo convertida en piedras sueltas o tierra.



Nuevas oportunidades

de Tierra: Este efecto se mantiene hasta el final de la escena.

de Tierra: La armadura que invocas tiene la propiedad Sólida.

de Tierra: La armadura que invocas tiene la propiedad Sagrada.

Atar a la sombra — Rango 2

CÍRCULO DE SAL Y CENIZA (ALQUIMIA), EL DESPRECIO DE LOS KAMI DE LA TIERRA (ELEMENTAL), EL JUICIO DE LOS DIEZ MILLARES (FORTUNISTA)

Al enfrentarse a un ser Manchado, el shugenja puede provocar que el espíritu puro de un pequeño objeto santificado debilite o incluso paralice al monstruo.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Tierra) contra un NO de 3** como acción de ataque que tenga como objetivo un ser Ultramundano a alcance 0-2.

Efectos: Si tienes éxito, unos crepitantes arcos de luz de jade *castigan* y *purifican* a tu objetivo, que deberá resistir con una **tirada de Aptitud física contra un NO de 4 (Aire 2, Agua 5)** o sufrir los estados Inmovilizado y Silenciado. Este efecto se mantiene durante un número de asaltos igual a tu anillo de Tierra.

Nuevas oportunidades

de Tierra: Cada objetivo que falle su tirada de Aptitud física para resistir quedará atrapado hasta el final de la escena.

de Tierra: Cada objetivo que falle su tirada de Aptitud física quedará atrapado durante un año.

de Tierra +: Aumenta el NO de las tiradas para resistir este efecto en 1 por cada gastados de esta manera.

de Tierra: Todos los objetivos que fallen la tirada de Aptitud física quedarán atrapados durante un siglo.

Bálsamo de Jurōjin — Rango 1

LA SANGRE DE LOS KAMI DE TIERRA (ELEMENTAL), LA PACIENCIA DE JIRO (FORTUNISTA), EL BESO DE LA MUJER DEL ESTANQUE (EXTRANJERO)

Jurōjin, guardián de la longevidad, la salud y el bienestar físico, es una de las siete Grandes Fortunas más apreciadas ya que tanto si se es un señor como un campesino, tarde o temprano se rezará por la salud. Un shugenja puede impartir fortaleza espiritual en nombre de esta Fortuna, ungiendo el cuerpo del objetivo con tierra sagrada, plantas curativas como el ginseng o el ruibarbo, o remedios aún más extraños. Mientras se esté bajo los efectos de esta bendición, un personaje será mucho más resistente al veneno, a las enfermedades y a los efectos del alcohol, lo que puede ser una bendición o una maldición, dependiendo de los objetivos de cada uno.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Tierra) contra un NO de 1** como acción de apoyo que tenga como objetivo a un personaje a alcance 0-1.

Efectos: Si tienes éxito, *potencias* la fortaleza de tu objetivo. El objetivo reduce en 2 el NO de todas las tiradas para resistir los efectos del veneno y las enfermedades, hasta un mínimo de 1. Además, el objetivo no puede embriagarse cuando bebe alcohol. Este efecto se mantiene hasta el final de la escena.

Nuevas oportunidades

de Tierra: Si tienes éxito, tu objetivo también reduce en 2 el NO de todas las tiradas para resistir mahō, la propiedad de terreno Profanado y los efectos de los seres Ultramundanos, hasta un mínimo de 1.

de Tierra: Este efecto se mantiene durante veinticuatro horas.

de Tierra: Si tienes éxito, también reparas a tu objetivo, eliminando cualquier veneno que le afecte en ese momento y el estado Moribundo. Además, los síntomas de cualquier enfermedad que le aqueje quedarán suprimidos hasta el final de la escena.

La caricia de la Tierra — Rango 1

El bálsamo de los kami de la piedra (Alquimia), Las muchas manos de Kaiu (Ancestral), Letanía de reencuentro (Extranjero)

El shugenja extiende la mano sobre un objeto roto, invocando a los espíritus del metal, la madera o la piedra para que lo restauren y fortifiquen. Las tablas astilladas se unen, el metal brilla y se retuerce antes de solidificarse en su forma original como nuevo, y la piedra se coagula como si fuera un líquido antes de volver a congelarse en su forma recobrada.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Tierra) contra un NO de 3** como acción de apoyo que tenga como objetivo un objeto con la propiedad Dañado o Destruido dentro de alcance 0-1.

Efectos: Si tienes éxito, reparas el objetivo y descartas la propiedad Dañado o Destruido de él.

Nuevas oportunidades

de Tierra: Un objetivo adquiere la propiedad Sólido hasta el final de la escena.

El coraje de los siete Truenos — Rango 1

La inquebrantable actitud de Akodo (Ancestral), Corazón de piedra inflexible (Elemental), Caminar hacia el valle de las sombras (Extranjero)

Los siete Truenos se enfrentaron a Fu Leng en los albores del Imperio, y su enfrentamiento resonó desde las Tierras Sombrías hasta todos los rincones de Rokugán. La Tierra es el Elemento del recuerdo, y a partir de los kami de la Tierra un shugenja puede desenterrar fragmentos de los recuerdos de estos héroes e impartirlos a sus compañeros de armas. Esta invocación no elimina el miedo, pero recuerda a un samurái el legado que debe defender, y también que otros han desafiado antes a la oscuridad y la han vencido.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Tierra) contra un NO de 2** como acción de apoyo que tenga como objetivo un número de personajes situados a alcance 0-2 igual o inferior a tu anillo de Tierra.

Efectos: Si tienes éxito, *potencias* a cada objetivo con una gran determinación; cada objetivo incrementa su valor de Compostura en una cantidad igual a tu anillo de Tierra. Este efecto se mantiene hasta el final de la escena.

Nuevas oportunidades

de Tierra: Si tienes éxito, cada objetivo incrementa también su valor de Aguante en una cantidad igual a tu anillo de Tierra mientras se mantenga este efecto.

de Tierra +: Cada objetivo elimina 1 por cada gastado de esta manera.

de Tierra: Los objetivos de esta técnica pasan a ser todos los personajes amistosos dentro del alcance.

Golpe de jade — Rango 1

Las lágrimas de la diosa Sol (Ancestral), El aliento del dragón de Jade (Fortunista), La reprimenda sagrada de la Tierra (Extranjero)

El jade, del que se dice que son las lágrimas de Amaterasu, es un material sagrado. Es anatema para las criaturas de la oscuridad, y una de las pocas sustancias capaces de dañar a los esbirros más poderosos de Fu Leng, el Kami caído. Un shugenja puede imitar sus efectos rogando a los kami de Tierra que castiguen el mal que se alza ante ellos. La mano del shugenja se ve envuelta en un sagrado resplandor verdoso que se lanza hacia delante marchitando a las criaturas malvadas y a los humanos sometidos al dominio del insidioso poder de las Tierras Sombrías.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Tierra) contra un NO de 2** como acción de ataque que tenga como objetivo a un personaje situado a alcance 0-3.

Efectos: Si tienes éxito y el objetivo es un ser Ultramundano, lo *castigas* y *purificas* con la ardiente energía del jade. El objetivo sufre un impacto crítico con una gravedad igual a tu anillo de Tierra más tus Éxitos adicionales. La criatura puede gastar de su tirada para resistir este impacto crítico y ocultar que ha sido afectada por la invocación, lo que le permitiría ocultar su naturaleza Ultramundana, aunque seguirá sufriendo los efectos que haya ocultado.

Si tienes éxito y tu objetivo no es un ser Ultramundano, no sufre ningún efecto negativo.

Nuevas oportunidades

de Tierra: Si tienes éxito, cada objetivo que sea un ser Ultramundano sufre el estado Silenciado y no podrá utilizar técnicas de mahō hasta el final de tu siguiente turno.

Muro de Tierra — Rango 1

Polvo cristalizador (Alquimia), Dar forma a la Tierra (Elemental), Las manos de Sengen (Fortunista)

Los kami de Tierra no son tan orgullosos como para no aceptar la petición de un shugenja de moldear paredes, zanjas o incluso edificios siguiendo las líneas que haya trazado en la arena o delineado utilizando materiales como el topacio o el roble. Si se alza de esta forma una pared debajo de alguien probablemente este caiga al suelo, y hacerlo bajo un edificio podría causar estragos y daños considerables a la estructura. La construcción convocada durará tanto tiempo como lo haría una construcción terrenal del mismo material. Si está compuesta simplemente por tierra a la que se ha dado forma empezará a erosionarse a los pocos días, mientras que si su componente principal es la piedra, podría llegar a durar siglos.

CONVICCIÓN DE PROPÓSITO

Puesto que la convicción es un factor esencial para blandir el poder inflexible de la piedra sagrada, un personaje no puede utilizar a la ligera el poder sagrado del jade contra cualquier sospechoso de albergar la corrupción de las Tierras Sombrías. Si un personaje intenta utilizar la invocación y el objetivo no está Manchado, su certeza podría verse afectada. Peor aún, los kami de Tierra pueden incluso dejar de responder a sus plegarias durante un corto período de tiempo, enfadados por haber sido despertados sin una buena razón.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Tierra) contra un NO de 2** como acción de apoyo que tenga como objetivo dos puntos situados a alcance 0-2.

Efectos: Si tienes éxito, *convocas* una pared de tierra entre los dos puntos objetivo de alcance 1 de grosor y alcance 3 de altura (consulta la sección **Intervalos de alcance** en la página 265). Todos los personajes que se encuentren en la zona en la que se alce el muro deberán resistir con una **tirada de Aptitud física contra un NO de 2 (Aire 1, Agua 3)** o sufrirán una cantidad de daño físico igual a tu anillo de Tierra, además de sufrir el estado Tumbado.

Nuevas oportunidades

de Tierra: Elige una de las siguientes propiedades del terreno: Enmarañado, Peligroso o Visibilidad reducida (consulta Terreno en la página 267). El muro de Tierra se considera terreno con esa propiedad.

de Tierra +: Incrementa el alcance máximo de esta técnica en 1 por cada gastado de esta manera.

de Tierra: En lugar de convocar un muro, puedes convocar una fortificación de tipo Puesto avanzado (consulta la página 276).

de Tierra: En lugar de convocar una muralla, puedes convocar una fortificación de tipo Fortaleza (consulta la página 276).

de Tierra: En lugar de convocar una muralla, puedes convocar una fortificación de tipo Castillo (consulta la página 276).

El poder del dragón de Tierra Rango 3

Vial de piedra fortificante (Alquimia),
La determinación de Osano-Wo (Ancestral),
La bendición verdeante de Jurójin (Fortunista)

El shugenja coloca una mano sobre la tierra y otra sobre el corazón del objetivo. Después recita una plegaria profunda y reverberante que resuena a través de ambos, confiriendo la vitalidad y resistencia de la piedra a aquellos que han sido bendecidos.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Tierra) contra un NO de 4** como acción de apoyo que tenga como objetivo un personaje a alcance 0-2.

Efectos: Si tienes éxito, *potencias* la Resistencia de tu objetivo, aumentando su valor de Aguante en una cantidad igual a tu anillo de Tierra más tus Éxitos adicionales. Este efecto se mantiene durante un asalto, más un número de asaltos igual a los Éxitos adicionales.

El objetivo no podrá ser afectado de nuevo por esta invocación hasta el final de la escena.

Nuevas oportunidades

de Tierra: Este efecto se mantiene hasta el final de la escena.

Símbolo de Tierra Rango 2

Marca de cristal y jade (Alquimia),
Consagración de Ningen-Do (Fortunista),
Sello de la tierra pura (Extranjero)

Los espíritus de Tierra gobiernan los linderos y dominios. Al inscribir un símbolo en la tierra, rascarlo en una piedra, o estamparlo en la arena, un shugenja puede crear un campo que rechace a las entidades sobrenaturales malévolas.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Tierra) contra un NO de 3** como acción de apoyo que tenga como objetivo un punto situado a alcance 0-1.

Efectos: Si tienes éxito, invocas un símbolo que purifica el área alrededor del punto objetivo. Cada vez que un ser Ultramundano intente acercarse al objetivo, sufrirá una cantidad de daño sobrenatural igual a tu anillo de Tierra y deberá hacer una **tirada de Aptitud física contra un NO de 4 (Aire 2, Agua 5)** o sufrir el estado Tumbado. Este efecto se mantiene durante un asalto, más un número de asaltos igual a los Éxitos adicionales.

Nuevas oportunidades

de Tierra: Este efecto se mantiene hasta el final de la escena.

de Tierra: Este efecto se mantiene durante veinticuatro horas.

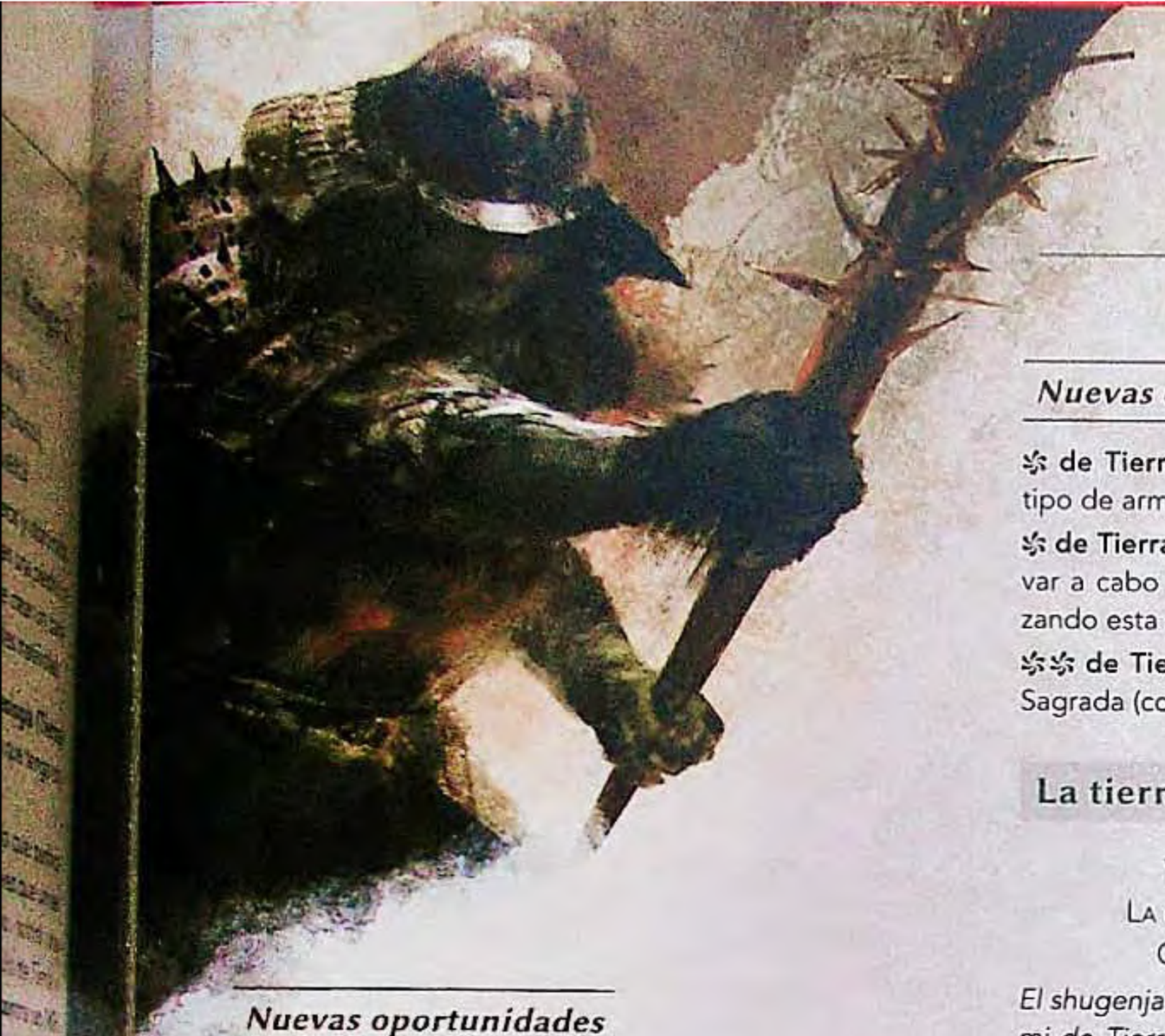
Terremoto Rango 4

El bramido de Akodo (Ancestral),
Tragado por los kami de Tierra (Elemental),
El martillo de Kyufoki (Fortunista)

Los terremotos son comunes en algunas partes de Rokugán y se les teme con razón, ya que aldeas enteras han desaparecido cuando los espíritus de la tierra se han encolerizado. Es peligroso provocar su ira de forma intencionada, pero es una de las técnicas más poderosas que puede blandir un shugenja. Fuertes ondas vibratorias atraviesan el suelo vertiginosamente a su alrededor mientras la tierra tiembla con violencia. Los enemigos del shugenja se precipitan a abismos de oscuridad y azufre, enterrados para siempre bajo el suelo por el que caminaron.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Tierra) contra un NO de 5** como acción de ataque que tenga como objetivo a todos los demás personajes situados a alcance 0-3.

Efectos: Si tienes éxito, *convocas* un terremoto que se extiende por el alcance de la invocación en todas direcciones a tu alrededor. Al final de cada uno de tus turnos, todos los objetivos deberán resistir con una **tirada de Aptitud física contra un NO de 5 (Aire 3, Agua 6)** o sufrir una cantidad de daño sobrenatural igual al doble de tu anillo de Tierra, además de sufrir el estado Tumbado. El terremoto se mantiene durante un número de asaltos igual a tu anillo de Tierra.



Nuevas oportunidades

de Tierra: El terremoto se mantiene hasta el final de la escena, o puedes disiparlo antes en cualquier momento como una acción.

de Tierra +: Si tienes éxito, puedes convocar una sima bajo los pies de un personaje que esté dentro del alcance, haciendo que dicho personaje y cualquier otro a alcance 0-1 caigan en ella hacia las entrañas de la tierra (consulta Caídas, en la página 269) una cantidad de intervalos de alcance igual a los gastados de esta manera.

de Tierra +: Si tienes éxito, puedes destruir un edificio o fortificación dentro del alcance por cada gastados de esta manera. Cada personaje en el interior deberá resistir con una **tirada de Aptitud física contra un NO de 3 (Aire 1, Agua 4)** para escapar saliendo inmediatamente del edificio, o sufrirá un impacto crítico con una gravedad de 10.

Tetsubō de Tierra — Rango 1

El martillo del herrero (Alquimia), la columna de Akemi (Ancestral), el kanabō de Bishamon (Fortunista)

El shugenja adopta una postura firme y llama a los kami de Tierra. Un pilar de piedra emerge de un trozo de terreno cercano, y se agrieta revelando la forma de un garrote tachonado. A pesar de su gran peso, el shugenja puede levantarlo con facilidad, ya que su fuerza se ve potenciada por los espíritus de la tierra.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Tierra) contra un NO de 1** como acción de apoyo que tenga como objetivo un punto a alcance 0-1 en el que haya un pedazo de piedra, tierra o arcilla.

Efectos: Si tienes éxito, *convocas* y preparas un tetsubō (consulta **Armas**, en la página 230) hecho de piedra. Cuando hagas daño con una acción de ataque usando esta arma, si el objetivo sufre el estado Tumbado, sufrirá una cantidad de daño adicional igual a tu anillo de Tierra. El tetsubō se mantiene hasta el final de cualquier turno en el que dejes de tenerlo en las manos, o hasta el final de la escena, momento en el que se convierte en polvo y guijarros.

Nuevas oportunidades

de Tierra: El arma que convocas puede ser cualquier tipo de arma cuerpo a cuerpo. Tiene la propiedad Sólida.

de Tierra: Después de ejecutar esta acción, puedes llevar a cabo inmediatamente una acción de Proteger utilizando esta arma.

de Tierra: El arma que convocas tiene la propiedad Sagrada (consulta la página 241).

La tierra se vuelve cielo — Rango 3

Vial de tierra explosiva (Alquimia), La caída de Yama-No-Kami (Fortunista), Caída de la avalancha (Extranjero)

El shugenja lanza un conjuro corto y pisa el suelo, y los kami de Tierra lanzan torrentes de tierra, piedras e incluso rocas de gran tamaño contra su enemigo.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Tierra) contra un NO de 3** como acción de ataque que tenga como objetivo a un personaje a alcance 1-3.

Efectos: Si tienes éxito, *castigas* a tu enemigo conjurando una roca de gran tamaño que se lanza contra él. El objetivo sufre una cantidad de daño sobrenatural igual a tu anillo de Tierra más tus Éxitos adicionales y debe resistir con una **tirada de Aptitud física contra un NO de 3 (Aire 1, Agua 4)** o sufrir el estado Tumbado. Si tu objetivo ya sufre el estado Tumbado, duplica el daño sufrido de esta manera.

Tumba de jade — Rango 5

La misericordia de la diosa Sol (Ancestral), El abrazo de los kami de la piedra (Elemental), La mirada petrificante de Amaterasu (Fortunista)

El rito de los shugenja Kuni conocido como Tumba de jade es una de las invocaciones más poderosas de los espíritus de Tierra, capaz de engullir en jade a una entidad imbuida del poder de las Tierras Sombrías, transformando su carne Manchada en esta substancia sagrada. Sin embargo, si la prisión de jade se agrieta o se rompe, el hechizo se debilita, y el ser encerrado en su interior podría huir y volver a causar estragos. Si llega a escapar, el shugenja que lo selló la tumba se percatará de su huida, ya que los kami de Tierra le enviarán una sonora advertencia haciendo retumbar el lugar en el que se encuentre para alertarle.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Tierra) contra un NO de 6** como acción de ataque que tenga como objetivo a un personaje a alcance 0-1.

Efectos: Si tienes éxito y el objetivo es un ser Manchado, *convocas* a los kami de Tierra para *purificarlo*, transformándolo lentamente en jade. Al principio de cada uno de los turnos del objetivo, el valor de cada uno de sus anillos se reduce en 1. Este efecto se mantiene durante un número de asaltos igual a tu anillo de Tierra más tus Éxitos adicionales. Si cualquiera de sus anillos se ve reducido a 0 de esta manera, el objetivo se convertirá completamente en jade:

sólo podrá liberarse si la estatua en la que queda convertido se daña o se destruye. Como la estatua es de jade, provoca que la zona situada a alcance 0-2 a su alrededor se considere terreno Sagrado (Tierra) (consulta la página 267).

Si tienes éxito y tu objetivo no es un ser Manchado, no sufrirá ningún efecto negativo.

Nuevas oportunidades

de Tierra: Este efecto se mantiene hasta el final de la escena.

de Tierra: Puedes liberar al objetivo de su prisión de jade en cualquier momento posterior como una acción.

de Tierra +: Elige uno de los siguientes estados por cada gastado de esta manera: Atontado, Desorientado, Inmovilizado o Tumbado. Si el objetivo es un ser Ultramundano, sufre los estados elegidos.

Rituales

RITUALES EN PROGRAMAS DE ESTUDIOS

Los rituales aparecen en las tablas de programas de estudios como un símbolo de ofrenda de incienso estilizada ( ).

Los rituales son ceremonias religiosas realizadas para apaciguar a los kami y atraer sus bendiciones. A diferencia de las invocaciones, los rituales no son secretos enigmáticos de las escuelas de shugenja, sino prácticas cotidianas llevadas a cabo por muchos religiosos de todo Rokugán. No obstante, son fenómenos milagrosos, aunque sutiles. La mayoría de los sacerdotes, guardianes de santuarios y místicos de la corte conocen y realizan rituales con regularidad. Muchos monjes y shugenja también saben cómo llevarlos a cabo. Los rituales se realizan durante interludios, y a discreción del DJ también podrían utilizarse en otros tipos de escenas. Sólo pueden adquirir rituales los personajes con uno o más rangos de escuela en una escuela que incluya "rituales" entre sus técnicas disponibles.

Los rituales de esta sección están ordenados alfabéticamente.

Adivinación — Rango 1

El ritualista se adentra en el futuro de un personaje, determinando su destino a partir de los patrones de las estrellas, las marcas en los huesos de animales, la colocación de las conchas de mar u otros presagios que pueda leer.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Vacío) contra un NO de 2** como actividad de interludio que tenga como objetivo un personaje para vislumbrar detalles de su futuro.

Efectos: Si tienes éxito, elige uno de los siguientes presagios acerca del futuro cercano del objetivo:

- **Presagio de la tortuga negra:** La próxima vez que el objetivo haga una tirada utilizando una habilidad del grupo de habilidades académicas durante esta sesión de juego, añadirá un ■ guardado colocado en un resultado de .
- **Presagio del dragón azur:** La próxima vez que el objetivo haga una tirada utilizando una habilidad del grupo de habilidades artesanales durante esta sesión de juego, añadirá un ■ guardado colocado en un resultado de .
- **Presagio del tigre blanco:** La próxima vez que el objetivo haga una tirada utilizando una habilidad del grupo de habilidades marciales durante esta sesión de juego, añadirá un ■ guardado colocado en un resultado de .
- **Presagio de la tejedora y el vaquero:** La próxima vez que el objetivo haga una tirada utilizando una habilidad del grupo de habilidades mercantiles durante esta sesión de juego, añadirá un ■ guardado colocado en un resultado de .
- **Presagio del ave bermellón:** La próxima vez que el objetivo haga una tirada utilizando una habilidad del grupo de habilidades sociales durante esta sesión de juego, añadirá un ■ guardado colocado en un resultado de .

Si fallas, el DJ escoge uno de los presagios anteriores. El objetivo no podrá recibir otra adivinación hasta la siguiente sesión de juego.

Nuevas oportunidades

: Si fallas, aparecerá un presagio adicional después del primero. Elige uno de los presagios anteriores además del que eligió el DJ.

Barrera del umbral — Rango 1

El ritualista protege una entrada contra seres de un tipo determinado, haciendo que no sean capaces de ver la entrada o que se vean repelidos mentalmente al tratar de cruzarla.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología contra un NO de 2** utilizando Agua, Aire, Fuego, Tierra o Vacío como una actividad de interludio que tenga como objetivo un umbral, puerta o entrada de otro tipo a alcance 0-1.

Efectos: Si tienes éxito, el umbral queda bloqueado contra un tipo concreto de entidad, en función del anillo elegido, durante una hora más los Éxitos adicionales. Cuando una entidad de este tipo trate de entrar, deberá resistir con una **tirada de Meditación (Vacío) contra un NO de 3** o será repelido por la barrera espiritual. Tanto si tiene éxito como si falla, te darás cuenta de inmediato del intento de entrada. El tipo específico de ser dependerá del anillo que elijas:

- **Agua:** Animales salvajes.
- **Aire:** Seres etéreos Ultramundanos como espíritus y fantasmas.
- **Fuego:** Seres no muertos con forma corpórea.
- **Tierra:** Seres vivos Manchados.
- **Vacío:** Humanos.

Nuevas oportunidades

✲: En lugar de proteger un umbral, puedes proteger la totalidad de un área sellada que comprenda un número de intervalos de alcance a tu alrededor igual o inferior a los Éxitos adicionales.

✲: Si algún ser del tipo contra el que estás intentando sellar el umbral lo ha atravesado durante las últimas veinticuatro horas, te darás cuenta de este hecho.

Ceremonia del té — Rango 2

La ceremonia del té nació cuando la Dama Doji sirvió té al primer Emperador. Los estilos de ceremonias varían según el clan, desde las salas de té doradas del Clan del Fénix hasta las tazas de té imperfectas del Clan del Dragón, pasando por las reuniones matutinas del Clan de la Grulla y las ceremonias de contemplación de la nieve y la luna del Clan del Escorpión. Sin embargo, en el fondo, la ceremonia del té es fundamentalmente una apreciación de esta bebida, y si se hace bien, un momento de espiritualidad para sus participantes. El té representa los cinco elementos: el fuego utilizado para calentar el agua, la tierra de la que procede el té y el aire que lleva su aroma. Por último, el vacío mantiene unidos los otros cuatro elementos, y trae el misterioso quinto elemento, el momento de armonía y tranquilidad mientras se bebe el té.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Interpretación (Vacío) contra un NO de 2** una vez por sesión de juego como actividad de interludio utilizando un juego de té, que te tenga como objetivo a ti y a un número de personajes igual o inferior a tu nivel en la habilidad de Cultura y que serán también participantes. Un máximo de un participante puede proporcionar asistencia, lo que aportará los beneficios habituales (consulta **Asistencia** en la página 26).

Efectos: Cada objetivo descarta tres puntos de Conflicto, más una cantidad de Conflicto igual a los Éxitos adicionales.

Nuevas oportunidades

✲: Reduce en 1 el NO de la siguiente tirada de cada objetivo.

✲+: Cada objetivo descarta un punto de Fatiga, más un punto de Fatiga por cada ✲✲ adicional gastado de esta manera.

✲✲: Si tienes éxito, cada objetivo gana un punto de Vacío.

Comunión con los espíritus — Rango 1

El ritualista centra su mente en uno de los elementos, apelando a los espíritus de su entorno y buscando su consejo o bendición. Los sacerdotes y las personas laicas pueden usar este ritual para recibir una orientación menos específica de los espíritus, como por ejemplo una hoja que caiga al suelo apuntando en la dirección de la persona o cosa que están buscando.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología contra un NO de 1** utilizando Agua, Aire, Tierra, Fuego o Vacío como actividad de interludio o acción de apoyo para apelar a los espíritus cercanos de ese elemento (o para apelar a los espíritus de los difuntos, como por ejemplo los antepasados, y a otras presencias sobrenaturales no elementales si se utiliza el Vacío) en busca de ayuda.

Efectos: Si tienes éxito, elige y recibe uno de los siguientes favores del espíritu o espíritus con los que te has puesto en contacto:

- **Sentir a los kami:** Detectas todos los espíritus y usos de su magia por parte de shugenja dentro de un número de intervalos de alcance igual al anillo que usaste más tus Éxitos adicionales.
- **Conocimiento espiritual:** Descubres un hecho que los espíritus conocen acerca de la zona.
- **Regalo elemental:** Los kami te entregan una pequeña cantidad del elemento en cuestión. Por ejemplo, una oración a un kami de Agua puede hacer que empiece a llover ligeramente durante un corto período de tiempo, pero también puede hacer que encuentres un arroyo, o incluso agua subterránea. En cambio, una oración a los kami de Fuego podría producir una pequeña lluvia de chispas, mientras que una oración a los kami de Aire podría provocar una ráfaga de viento. Orar a un kami de Tierra puede hacer que des con una gran roca, o que encuentres un pequeño trozo de tierra cultivable en medio de un terreno baldío. Las oraciones a los antepasados pueden permitir al peticionario encontrar en un momento de necesidad algo que perteneció a un antepasado.

Nuevas oportunidades

✲: Reduce en 1 el NO de tu siguiente tirada para interactuar con los kami o las presencias sobrenaturales de este elemento o apelar a ellos.

✲+: Si tienes éxito, recibirás un favor adicional por cada ✲ gastado de esta manera. Sólo se puede obtener una vez cada favor por activación.

Ritual purificador — Rango 1

El ritualista santifica a una persona o grupo, ungiéndola con sustancias sagradas que expulsan las presencias impías y la brujería maligna.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Vacío) contra un NO de 3** como una actividad de interludio que tenga como objetivo a un máximo de cinco personajes para eliminar los contaminantes espirituales antes de que se extiendan. Ten en cuenta que esto no puede eliminar una desventaja de Mancha de las Tierras Sombrías una vez que haya arraigado, pero puede prevenir que esta contaminación espiritual arraigue cuando un personaje se ha visto expuesto.

Efectos: Si tienes éxito, elimina el estado Afligido del objetivo.

LA CEREMONIA DEL TÉ

Los invitados son escoltados al lugar en el que se vaya a celebrar la ceremonia del té, preferiblemente una casa de té diseñada especialmente para esta función u otro lugar de una simplicidad elegante. Allí se les pide que purifiquen sus bocas y manos (y también sus almas) de la misma manera que se efectúa la purificación en los santuarios.

Los invitados se sientan en un orden preestablecido y el anfitrión prepara el té frente a ellos en una serie de pasos detallados y meticulosos, en una ceremonia en la que cada gesto o postura se ha transmitido de un maestro del té a otro a lo largo de generaciones. Por último, el anfitrión sirve el té a los invitados, que se van pasando el mismo tazón. Una vez se haya acabado el té y se hayan limpiado y guardado los utensilios, los invitados abandonan la casa de té en el orden en que llegaron, y la última reverencia del anfitrión simboliza el final de la ceremonia.

SHŪJI EN PROGRAMAS DE ESTUDIOS

Los shūji aparecen en las tablas de programas de estudios como un símbolo de pincel de caligrafía estilizado (✓).

ALCANCE DE LOS SHŪJI

Normalmente los shūji pueden afectar a aquellos personajes que estén lo suficientemente cerca como para oír al que habla (o que puedan entenderle de alguna otra forma). En la mayoría de las circunstancias, esto equivale a alcance 0-4, pero bajo condiciones no ideales (vientos fuertes, choques de espadas y gritos de guerreros moribundos, lluvias torrenciales), podría ser un área menos extensa.

Además, a veces los shūji pueden transmitirse por otros medios aparte del habla. Aunque la retórica escrita es a menudo menos efectiva a la hora de emocionar a grupos numerosos, una carta bien orientada a una persona específica puede resultar extremadamente conmovedora. A discreción del DJ, un personaje puede transmitir una técnica de shūji en el tiempo y la distancia por medios epistolares o semejantes, aunque por lo general sólo afectará a un único destinatario.

Nuevas oportunidades

✲ de Vacío: Si uno o más de los objetivos es un ser Ultramundano, te darás cuenta de ello después de completar el ritual, pero no sabrás cuál de ellos es.

✲ de Vacío +: Elige un objetivo adicional por cada ✲ gastado de esta manera.

✲ de Vacío +: En lugar de elegir a personajes como objetivo, puedes elegir un área que abarque un número de intervalos de alcance a tu alrededor igual a los ✲ gastados de esta manera. Elimina la propiedad de terreno Profanado del área. Si se trata de un lugar especialmente corrupto que lleva siendo dominio del mal durante mucho tiempo, la propiedad de Profanado regresará después de un día, más un número de días adicionales igual a los Éxitos adicionales.

Los shūji son técnicas sociales que aprovechan la más poderosa de las herramientas humanas: la comunicación. Pueden utilizarse en intrigas, duelos, escaramuzas, así como en cualquier otro tipo de escena dramática a discreción del DJ y el sentido común. Sólo pueden adquirir shūji aquellos personajes que posean uno o más rangos de escuela en una escuela que incluya "shūji" entre sus técnicas disponibles.

Los shūji de esta sección están organizados en orden alfabético dentro de su clasificación por elemento.

SHŪJI DE AGUA

Los shūji de Agua apelan al corazón en vez de a la mente, exhortando al oyente a dejar que le guíen sus emociones y a dejarse llevar sin vacilar. Los shūji de Agua utilizan la camaradería, la vergüenza y la culpa, así como las necesidades materiales y los deseos más básicos. Con estas técnicas, un cortesano experto puede atraer incluso a los enemigos más hostiles a la mesa de negociaciones, al transformarla en la vía de menor Resistencia.

Afluentes comerciales — Rango 2

Los regalos son una práctica cultural importante en Rokugán, como también lo es el arte de rechazar regalos, que todo potencial destinatario debe repetir al menos dos veces antes de aceptar a la tercera oferta. Mientras que algunos cortesanos tienen un regalo preparado para cualquier eventualidad, otros muchos simplemente se familiarizan con el arte de explicar por qué un regalo sólo podría estar destinado a su destinatario actual (aunque su propósito original fuese totalmente diferente). La capacidad de adquirir rápidamente un objeto es muy valorada por todos los cortesanos, ya que un regalo exige algún tipo de reciprocidad, ya sea favores, estima o regalos posteriores.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Comercio (Agua) contra un NO de 1** una vez por escena como acción de maquinación y apoyo para determinar que has adquirido anteriormente un objeto a tu elección. Desde un punto de vista narrativo, adquiriste este regalo durante la última oportunidad que se te presentó, o enviaste a un asistente para que se hiciera con él, pero no lo has revelado hasta ahora.

Efectos: Si tienes éxito, obtienes un objeto con un valor de rareza igual o inferior a 1 más tus Éxitos adicionales. Seguirás teniendo que pagar el precio del artículo.

Nuevas oportunidades

✲ de Agua +: Reduce el precio que debes pagar por el artículo en una cuarta parte por cada ✲ gastado de esta manera, hasta un mínimo de una cuarta parte del precio original.

Aguas someras — Rango 1

Un buen cortesano aprende a interpretar los deseos de los que le rodean a partir de las sutiles indicaciones de sus respuestas durante una conversación, así como a ahondar en los detalles sin revelar sus intenciones.

Activación: Cuando hagas una **tirada de habilidad social (Agua)** que tenga como objetivo a un personaje, puedes gastar ✲ de la siguiente manera:

✲ de Agua: Averigua un artículo material o una experiencia terrenal que el objetivo desea.

✲✲ de Agua: Descubre el ninjō del objetivo (consulta la página 38).

Alegre llegada — Rango 5

Algunas personas tienen la capacidad de encajar en cualquier ámbito social, adaptándose con fluidez al ambiente bronco de la taberna más humilde, pero siendo también capaces de relacionarse con los gobernantes del Imperio.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Cortesía (Agua)** como acción de maquinación que tenga como objetivo a un número de personajes igual o inferior a tu anillo de Agua. El NO de la tirada será igual al valor de Alerta del objetivo con mayor Estatus.

Efectos: Si tienes éxito, puede participar en la conversación o abandonarla con dignidad. No necesitas perder Honor ni Gloria por interrumpir, marcharte de forma repentina o adelantarte a alguien, independientemente del valor de Estatus respectivo de los participantes.

El constante devenir — Rango 3

Así como tanto el hielo más duro como la niebla más suave están compuestos por la misma agua, los cortesanos experimentados saben que todo lo que hace falta es tiempo y trabajo para transformar la fortaleza en debilidad y la debilidad en fortaleza. El cortesano manipula las percepciones de una persona con facilidad, manteniendo a sus aliados confiados y a sus enemigos inquietos.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Cortesía (Agua), Mando (Agua)** o **Pasatiempos (Agua)** como acción de apoyo o maquinación que tenga como objetivo a un personaje. El NO de esta tirada será igual al valor de Alerta del objetivo.

Efectos: Si tienes éxito y has elegido una acción de maquinación, elige una de las ventajas del objetivo que conozcas; siempre que se aplique, inviértela. Este efecto persiste hasta el final de la escena. Si tienes éxito y has elegido una acción de apoyo, elige una de las desventajas del objetivo que conozcas; siempre que se aplique, inviértela. Este efecto se mantiene hasta el final de la escena.

Nuevas oportunidades

de Agua: Elige una ventaja o desventaja adicional y aplícale el mismo efecto.

de Agua +: Elige un objetivo adicional con un valor de Alerta igual o menor que el del primero objetivo por cada gastados de esta manera.

Dicho en broma — Rango 1

A veces, los cortesanos experimentados fingen que un paso en falso ha sido una broma. Esta táctica solapada pero efectiva pone a la otra persona en una posición difícil: insistir y parecer testarudo, o dejarlo pasar y concederle al cortesano el beneficio de la duda.

Activación: Cuando hagas una **tirada de Comercio (Agua), Cortesía (Agua)** o **Interpretación (Agua)**, puedes gastar de la siguiente manera:

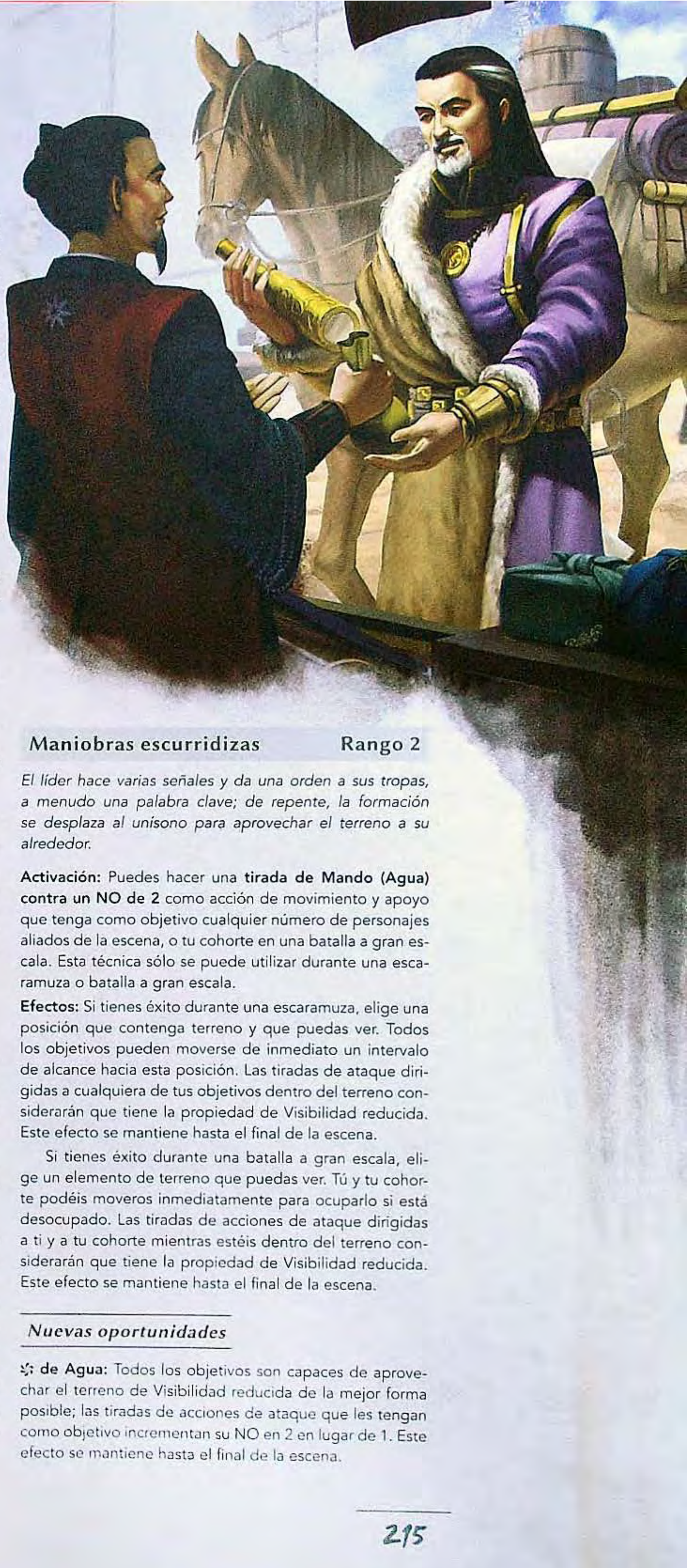
de Agua +: Si perdiste Honor como parte de una tirada para decir algo grosero o apelar a los bajos instintos de tu objetivo (avaricia, lujuria, pereza, etc.), recupera un punto de Honor por cada gastado de esta manera (consulta **Perder atributos sociales** en la página 37).

Fuente de deseo — Rango 1

En Rokugán el soborno se considera corrupción, pero la entrega y el intercambio de regalos son tradiciones consagradas. Los cortesanos más astutos pueden pergeñar situaciones en las que sus objetivos no puedan rechazar sus regalos sin menoscabar su reputación. Por lo tanto, el receptor de un regalo semejante podría considerar preferible deberle un favor al cortesano que verse avergonzado en público.

Activación: Cuando hagas una **tirada de Cortesía (Agua)** para presentar un regalo a un objetivo, podrás gastar de la siguiente manera:

de Agua: Para rechazar tu regalo, tu objetivo deberá perder una cantidad de Gloria igual a tu anillo de Agua. Además, si el regalo es algo que el objetivo desea, también deberá acumular una cantidad de puntos de Conflicto igual a su rareza para rechazarlo. Si tu objetivo acepta el regalo, reduce el NO de tu siguiente tirada de habilidades sociales que le tenga como objetivo en función de la rareza del objeto, hasta un mínimo de 1.



Maniobras escurridizas — Rango 2

El líder hace varias señales y da una orden a sus tropas, a menudo una palabra clave; de repente, la formación se desplaza al unísono para aprovechar el terreno a su alrededor.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Mando (Agua) contra un NO de 2** como acción de movimiento y apoyo que tenga como objetivo cualquier número de personajes aliados de la escena, o tu cohorte en una batalla a gran escala. Esta técnica sólo se puede utilizar durante una escaramuza o batalla a gran escala.

Efectos: Si tienes éxito durante una escaramuza, elige una posición que contenga terreno y que puedas ver. Todos los objetivos pueden moverse de inmediato un intervalo de alcance hacia esta posición. Las tiradas de ataque dirigidas a cualquiera de tus objetivos dentro del terreno considerarán que tiene la propiedad de Visibilidad reducida. Este efecto se mantiene hasta el final de la escena.

Si tienes éxito durante una batalla a gran escala, elige un elemento de terreno que puedas ver. Tú y tu cohorte podéis moveros inmediatamente para ocuparlo si está desocupado. Las tiradas de acciones de ataque dirigidas a ti y a tu cohorte mientras estéis dentro del terreno considerarán que tiene la propiedad de Visibilidad reducida. Este efecto se mantiene hasta el final de la escena.

Nuevas oportunidades

de Agua: Todos los objetivos son capaces de aprovechar el terreno de Visibilidad reducida de la mejor forma posible; las tiradas de acciones de ataque que les tengan como objetivo incrementan su NO en 2 en lugar de 1. Este efecto se mantiene hasta el final de la escena.

Porte regio — Rango 4

Los cortesanos se entrenan en el arte de comportarse con decoro independientemente de la ropa que lleven puesta, obteniendo un control impecable sobre su postura, tono y elección de palabras para proyectar exactamente la posición social que quieren que otras personas perciban.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Mando (Agua)** o **Interpretación (Agua)** como acción de maquinación que tenga como objetivo cualquier número de personajes de la escena. El NO de esta tirada es igual al valor de Alerta más elevado de los objetivos.

Efectos: Si tienes éxito, todos los objetivos se comportarán como si tu valor de Estatus fuese 10 puntos superior o inferior más otros 10 puntos por éxito adicional, hasta un valor máximo de 100 y un valor mínimo de 0. Si haces algo que pueda poner en duda tu Estatus, cualquier personaje podrá resistir con una **tirada de Sentimiento contra un NO de 4 (Tierra 2, Fuego 5)** para determinar tu atributo de Estatus real. Este efecto se mantiene hasta el final de la escena.

Nuevas oportunidades

de Agua: Elige un personaje de la escena. Averigua si su Estatus es mayor o menor que tu valor real.

SHŪJI DE AIRE

Los shūji de Aire son indirectos, tanteadores y a veces provocadores. Esta forma de conversación tiende a girar más que otras formas de retórica en torno al establecimiento de sutiles trampas para que otros caigan en ellas y, seguidamente, aprovecharlas al máximo. Los shūji de Aire, por lo tanto, tienden a depender de los detalles más que del contexto general; controlan el ámbito de la conversación para desviarla de las pruebas contradictorias o de la argumentación lógica.

Acosar a los desprevenidos — Rango 2

La corte no es un lugar benigno, y una palabra dura no es menos cruel por pronunciarse en voz baja y con una etiqueta perfecta.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Cortesía (Aire) contra un NO de 1** como acción de maquinación que tenga como objetivo a un personaje Comprometido.

Efectos: Si tienes éxito, tu objetivo debe elegir una de las siguientes opciones:

- Quitarse la máscara de inmediato de la manera que elija en función de las circunstancias.
- Perder una cantidad de Gloria igual a tu anillo de Aire más tus Éxitos adicionales para marcharse de la escena.

Nuevas oportunidades

de Aire +: Si el objetivo elige Quitarse la máscara, descubres una de sus desventajas a su elección por cada gastado de esta manera.

de Aire: Si el objetivo decide abandonar la escena, determinarás su destino a partir de la dirección por la que se marchó o lo oirás de la multitud cuando se disperse.

Compás — Rango 1

En la corte puede resultar ventajoso para los cortesanos del mismo clan ser capaces de comunicarse sin palabras.

Activación: Cuando hagas una **tirada social (Aire)**, puedes gastar de las siguientes maneras:

de Aire: Transmite un mensaje secreto que altere el significado de lo que estás diciendo abiertamente (o que no tenga nada que ver con ello) a un personaje que te observe y conozca esta técnica.

de Aire: Transmite un mensaje secreto que altere el significado de lo que estás diciendo abiertamente (o que no tenga nada que ver con ello) a un personaje que te observe y no conozca esta técnica.

Debilidad fingida — Rango 2

Un líder prudente crea una impresión de debilidad para ocultar la fuerza, o de fuerza para ocultar la debilidad.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Interpretación (Aire)** como acción de movimiento y maquinación que tenga como objetivo a un personaje de la escena que te esté observando. El NO es igual al valor de Alerta del objetivo. Esta técnica sólo puede utilizarse durante escaramuzas y batallas a gran escala.

Efectos: Si tienes éxito, reduce el NO de las siguientes tiradas de ataque contra el objetivo (o contra su cohorte en una batalla a gran escala) en 1 más tus Éxitos adicionales. Este efecto se mantiene hasta el final de tu siguiente turno.

Nuevas oportunidades

de Aire +: Elige un objetivo adicional con un valor de Alerta igual o inferior a la del objetivo original por cada gastado de esta manera.

de Aire +: En una batalla a gran escala, incrementa el NO de las tiradas de ataque que te tengan como objetivo a ti o a tu cohorte en 1 más un punto adicional por cada gastados de esta manera.

Doblarse ante la tormenta — Rango 5

Cuando se enfrenta a un enemigo mucho más poderoso, un cortesano astuto a menudo finge una posición de debilidad. De esta forma, puede guiar al oponente a voluntad, ofreciendo oportunidades que el enemigo no puede dejar pasar.

Activación: Cuando hagas una **tirada de habilidad social (Aire)** que tenga como objetivo a otro personaje, puedes gastar de la siguiente manera:

de Aire: Elige una ventaja o una desventaja. El objetivo creerá que posees esa ventaja o desventaja sin que tengas que dedicar un esfuerzo perceptible o declararlo directamente. Además, el objetivo creerá que no sabes que has dejado ver esta ventaja o desventaja. Si haces algo que pueda poner en duda esta idea errónea, cualquier personaje puede resistir con una **tirada de Sentimiento contra un NO de 5 (Tierra 6, Fuego 3)** para percatarse de que la ventaja o desventaja no es real. Este efecto se mantiene hasta que el objetivo se enfrenta a pruebas incontrovertibles o tenga éxito en la tirada para resistir ante los defectos de tu engaño.

La proposición del lobo — Rango 4

Para un cortesano, ser honorable tiene el mismo valor que parecer honorable. El auténtico honor no puede fingirse, pero, afortunadamente para muchos, sí es posible crear una falsa apariencia de respetabilidad.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Cortesía** o **Interpretación (Aire)** como acción de maquinación que tenga como objetivo a cualquier número de personajes presentes en la escena. El NO de esta tirada será igual al valor más elevado de Alerta entre los objetivos.

Efectos: Si tienes éxito, todos los objetivos se comportan como si tu valor de Honor fuese 10 puntos inferior o superior al real, más o menos 10 puntos adicionales por cada éxito adicional, hasta un valor máximo de 100 y mínimo de 0. Si haces algo que pueda poner en duda tu honor aparente, cualquier objetivo puede hacer una tirada para resistir de **Sentimiento contra un NO de 4 (Tierra 5, Fuego 2)** para determinar tu valor de honor real. Este efecto se mantiene hasta el final de la escena.

Nuevas oportunidades

de Aire: Elige un personaje que se encuentre en la escena. Descubre si su valor de Honor es superior o inferior al tuyo (al valor real).

El susurro de las hojas — Rango 1

Si todo el mundo ha oído una historia escandalosa, pero no tiene una fuente clara, ¿qué otra cosa puede ser sino la verdad? El cortesano propaga hábilmente historias de forma que nadie le considere la fuente.

Activación: Cuando hagas una **tirada de habilidad social (Aire)** para difundir un rumor, puedes gastar de la siguiente manera:

de Aire +: Aumenta el NO de cualquier tirada orientada a rastrear el rumor hasta ti en 2 por cada gastado de esta manera.

Susurros de la corte — Rango 1

Los rumores son la moneda de cambio de la corte, y cuando las noticias escasean, muchos cortesanos simplemente las crean. Recurren a astutos ardides y medias verdades plausibles como cebos para sus redes de intrigas.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Cortesía (Aire)** como acción de maquinación que tenga como objetivo a todos los personajes presentes en la escena. El NO de esta tirada es igual al menor valor de Alerta de entre los objetivos.

Efectos: Si tienes éxito, creas un rumor que se extiende por toda la sala como un fuego descontrolado. Todos los presentes en la escena lo oyen, y los personajes con un valor de Alerta inferior a tus Éxitos adicionales llegarán a darle cierta veracidad. Si difundir un rumor es tu objetivo social en una intriga, obtendrás una cantidad de puntos retóricos igual a tu anillo de Aire más tus Éxitos adicionales.

Nuevas oportunidades

de Aire: Descubres otro rumor que se está difundiendo en la escena actual.

La valoración del artesano — Rango 2

El cortesano contempla un objeto, pero ve a su creador. Cada huella digital narra la historia de la mano que creó la obra; cada sutil elección revela algo sobre los deseos que flotan en la mente del artista.

Activación: Puedes gastar al evaluar un objeto o interpretación con una **tirada de habilidad artesanal (Aire)**, **Interpretación (Aire)** o **Pasatiempos (Aire)**, de las siguientes maneras:

de Aire: Elige un anillo; averiguas el valor del creador o intérprete en ese anillo y todas las ventajas y desventajas asociadas al mismo que no sean de tipo maldición.

de Aire: Si el creador o intérprete es un PNJ, descubre su conducta.

El viento sopla en ambos sentidos — Rango 3

Una palabra en el oído apropiado en el momento adecuado puede realzar los logros de otra persona, mientras que un comentario incisivo puede mermar su éxito a ojos de aquellos que importan.

Activación: Cuando hagas una **tirada de Cortesía o Interpretación (Aire)** que tenga como objetivo otro personaje, puedes gastar ✲ de las siguientes maneras:

✲ **de Aire +:** La próxima vez que el objetivo reciba una recompensa de Gloria, incrementa la Gloria ganada en un punto por cada ✲ gastado de esta manera. Este efecto se mantiene hasta el final de la escena.

✲ **de Aire +:** La próxima vez que el objetivo pierda o arriesgue Gloria, incrementa la Gloria que debe arriesgar o perder en un punto por cada ✲ gastado de esta manera. Este efecto se mantiene hasta el final de la escena

SHŪJI DE FUEGO

Los shūji de fuego se centran en la provocación en su sentido más directo, en suscitar una reacción inmediata e intensa. La ira, la alegría, la desesperación y el deseo ferviente de justicia son instrumentos de los que utilizan los shūji de Fuego. Con ellos, un orador puede arrojar luz sobre las injusticias o insuflar orgullo en los corazones, pero también cegar a la gente ante la situación general o las consecuencias de sus acciones.

Actuación deslumbrante — Rango 3

Realizar una gran hazaña puede proporcionar renombre a un personaje, pero realizar una gran hazaña y luego relatarla atrae muchos más elogios. Un cortesano que se labre una reputación en las competitivas cortes de Rokugán no sólo debe ser un experto, también debe captar la imaginación.

Activación: Cuando hagas una **tirada de habilidad artesanal (Fuego)**, **Pasatiempos (Fuego)**, o **Interpretación (Fuego)**, puedes gastar ✲ de la siguiente manera:

✲ **de Fuego +:** La próxima vez que recibas una recompensa de Gloria en esta escena, aumenta la cantidad que recibes en 1. Si hay un personaje de mayor Estatus en la escena, auméntala en 1 por cada ✲ gastado de esta manera en lugar de lo anterior.

Ataque relámpago — Rango 2

El Clan del Unicornio es famoso por sus ataques rápidos, durante los que la caballería aplasta a sus enemigos para sembrar el caos en sus filas y dejarlos vulnerables ante el resto del ejército. Otros clanes emplean tácticas similares, generalmente tendiendo emboscadas en ciudades expuestas o convoyes de suministros en campaña. El líder moviliza a sus tropas para un ataque rápido que deja al enemigo en una situación de desorden.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Mando (Fuego) contra un NO de 3** una vez por escena como acción de ataque y movimiento que tenga como objetivo a cualquier número de personajes de la escena, o a una cohorte en una batalla a gran escala.

Efectos: Si tienes éxito durante una escaramuza, cada personaje incrementa su iniciativa en una cantidad igual a tu anillo de Fuego más tus Éxitos adicionales al comienzo del siguiente asalto.

Si tienes éxito durante una batalla a gran escala, la cohorte de un líder enemigo sufre una cantidad de Pánico igual a tu anillo de Fuego más tus Éxitos adicionales.

Nuevas oportunidades

✲ **de Fuego:** Durante una escaramuza, realiza inmediatamente una acción de Golpear (consulta la página 260).

✲ **de Fuego:** Durante una batalla a gran escala, realiza inmediatamente una acción de Asaltar (consulta la página 278) contra el líder de la cohorte enemiga elegida.

Avivar las llamas — Rango 2

Incitar a la gente a actuar de manera estúpida o a acobardarse en el momento crucial es una de las habilidades clave de un cortesano, ya que sus armas son las palabras. Inducir emociones desenfrenadas es una herramienta más en el arsenal del cortesano, y la mayoría se vuelven muy hábiles en el arte de manipular a la gente para que sienta aquello que resulte de utilidad al cortesano. El cortesano pica el orgullo de su objetivo con comentarios punzantes o hace un comentario seductor para llamar su atención, haciendo que sus emociones afloren a la superficie y volviéndolo más fácil de predecir.

Activación: Cuando hagas una **tirada de habilidad social (Fuego)** que tenga como objetivo a uno o más personajes, puedes gastar ✲ de la siguiente manera:

✲ **de Fuego +:** Un objetivo sufre el estado Atontado por cada ✲ gastado de esta manera.

✲✲ **de Fuego +:** Un objetivo sufre el estado Enfurecido por cada ✲✲ gastados de esta manera.

Bravuconería — Rango 4

La Gloria es mitad reputación y mitad aplomo. El cortesano exhibe una actitud confiada, y habla de manera más informal de lo que normalmente permite la corrección. Sus palabras y su postura tienen un toque de arrogancia, lo que hace que resulten más difíciles de ignorar.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Pasatiempos (Fuego) o Interpretación (Fuego)** como una acción de maquinación que tenga como objetivo a cualquier número de personajes que participen en la escena. El NO de la tirada será igual al valor más alto de Alerta entre los objetivos.

Efectos: Si tienes éxito, todos los objetivos se comportarán como si tu valor de Gloria fuese 10 puntos superior o inferior, más otros 10 puntos por cada éxito adicional, hasta un máximo de 100 o un mínimo de 0. Si haces algo que pueda poner en duda tu Gloria, cualquier personaje podrá resistir con una **tirada de Sentimiento contra un NO de 4 (Aire 5, Agua 2)** para determinar tu atributo de Gloria real. Este efecto se mantiene hasta el final de la escena.

Nuevas oportunidades

de Fuego: Elige un personaje de la escena. Averigua si su Gloria es mayor o menor que tu valor real.

Distracción espectacular — Rango 1

Llamar la atención en la corte requiere grandes dosis de astucia y estilo, y hacerlo de forma deliberada puede ser aún más difícil. Los cortesanos entrenan durante gran parte de sus vidas para aprender a controlar las percepciones de los demás en la corte. Los mejores saben cuándo llamar la atención sobre sí mismos con una demostración de destreza retórica o una hazaña social y cuándo evitar atraer miradas. Llamar la atención sobre uno mismo puede también brindar a sus colaboradores la oportunidad de actuar sin que nadie se percate de ello, por lo que se trata de una herramienta extremadamente valiosa para un cortesano.

Activación: Cuando hagas una **tirada de habilidad social (Fuego)** que tenga como objetivo a uno o más personajes, puedes gastar de la siguiente manera:

de Fuego +: Al interactuar con otros personajes, se considerará que el valor de Alerta del objetivo es un punto inferior por cada gastado de esta manera; al interactuar contigo, se considerará que el valor de Alerta del objetivo es un punto superior por cada gastado de esta manera. Este efecto se mantiene hasta el final de la escena.

Grito de guerra — Rango 3

El líder lanza un grito para llamar a sus tropas a la batalla, y la voz de un ejército resuena a su alrededor a medida que múltiples voces se unen al grito. Las tropas se lanzan hacia delante al unísono para hacerse con la victoria o perecer en el intento.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Mando (Fuego)** o **Interpretación (Fuego) contra un NO de 2** como acción de apoyo que tenga como objetivo a cualquier número de personajes de la escena, o a una cohorte en una batalla a gran escala.

Efectos: Si tienes éxito, los objetivos se sienten animados y enardecidos por tu retórica. Después del **Paso 5: Elegir los dados guardados**, cada objetivo añade a sus tiradas un ■ guardado colocado en un resultado de .

Nuevas oportunidades

de Fuego +: En una escaramuza, cada enemigo de la escena acumula un punto de Conflicto por cada gastado de esta manera.

de Fuego +: En una batalla a gran escala, el ejército enemigo acumula un punto de Pánico por cada gastado de esta manera.

Quemar la herida — Rango 5

Muchos cortesanos no pueden resistirse a la oportunidad de echar sal en la herida cuando hacen un comentario punzante, pero los más sabios lo hacen con cautela. Aunque algo cruel, la técnica de recordarle a un rival sus debilidades con el fin de socavar su determinación suele ser efectiva.

Activación: Cuando hagas una **tirada de habilidad social (Fuego)** que tenga como objetivo uno o más personajes, puedes gastar de la siguiente manera:

de Fuego +: Elige una desventaja que conozcas de uno de tus objetivos por cada gastado de esta manera. Esta desventaja se aplicará a todas las tiradas del objetivo hasta el final de la escena.

Remover las brasas — Rango 1

Un buen líder no se limita a compensar las debilidades de sus camaradas, sino que también fomenta sus fortalezas innatas. El cortesano recuerda a un aliado una de sus mejores cualidades, haciendo que su orgullo le impulse a luchar con más fiereza o a hablar con mayor convicción.

Activación: Cuando hagas una **tirada de habilidad social (Fuego)** que tenga como objetivo a uno o más personajes, puedes gastar de la siguiente manera:

de Fuego +: Elige un objetivo y una de sus distinciones conocidas por cada gastada de esta manera. Hasta el final de la escena, cuando esa ventaja se aplique a una tirada, el objetivo podrá tirar de nuevo hasta tres dados, en lugar de dos.

La verdad consume las mentiras — Rango 1

El cortesano extrapola con rapidez, imaginando las ramificaciones de una historia y conjeturando sobre lo que puede que no se haya dicho. Si existe algún cabo suelto puede encontrarlo, y tirando de ese cabo puede llegar a desenmarañar los engaños más astutos.

Activación: Al hacer una **tirada de habilidad académica (Fuego)** para sopesar el relato de un personaje, puedes gastar ✲ de la siguiente manera:

✲ **de Fuego:** Si hay una sola afirmación de la que dependa todo el relato del personaje, determinarás cuál es y qué tendrías que hacer para verificarla o refutarla.

SHŪJI DE TIERRA

Los shūji de Tierra se centran en edificar a los demás a través de una combinación de apoyo, expectativas y presión cuando es necesario. Un personaje que utiliza este tipo de retórica es probable que hable a un ritmo moderado, sopesando las palabras cuidadosamente y desarrollando un argumento desde los cimientos.

Ascendencia descubierta — Rango 1

A menudo el linaje de un samurái revela mucho sobre sus posibilidades, bienes y probables aliados políticos en el Imperio Esmeralda, ya que los rígidos estratos sociales permiten poca divergencia. En teoría, cualquier cortesano puede acabar recordando el linaje de otro samurái tras devanarse los sesos lo suficiente, pero algunos son capaces de evocarlo al instante.

Activación: Cuando hagas una **tirada de habilidad académica (Tierra)** o **social (Tierra)** que tenga como objetivo a un personaje, puedes gastar ✲ de las siguientes maneras:

✲ **de Tierra:** Conoces un juramento que la familia del personaje hizo en el pasado y si lo ha roto u obviado o no.

✲✲ **de Tierra:** Conoces un secreto de la familia del personaje que preferiría que se olvidase, y que incluso puede que se haya esforzado por enterrar.

✲✲✲ **de Tierra:** Sabes algo acerca del linaje del personaje de lo que ni siquiera él es consciente.

La carga del deber — Rango 1

Todos los samuráis sufren la presión de las expectativas en innumerables formas. Un cortesano observador puede interpretar esto cuando se relaciona con otro personaje, descubriendo sus creencias y de qué manera teme no estar a la altura de sus propias expectativas.

Activación: Cuando hagas una **tirada de habilidad social (Tierra)** que tenga como objetivo un personaje, puedes gastar ✲ de las siguientes maneras:

✲ **de Tierra:** Descubres una forma en la que el objetivo teme fracasar como samurái.

✲✲ **de Tierra:** Descubres el giri del objetivo (consulta la página 39).

Los cimientos del coraje — Rango 3

Los ejércitos rara vez son derrotados por completo en el campo de batalla; en lugar de ello, la mayoría se derrumban cuando se hace imposible mantener la moral. A medida que el pánico se extiende entre sus filas, los soldados recurren a los líderes en busca de ejemplo. El personaje les aporta precisamente esto, recordándoles la importancia del deber para restablecer su moral y evitar que sucumban al caos.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Mando (Tierra) contra un NO de 4** como acción de apoyo que tenga como objetivo a cualquier número de personajes, o a tu cohorte durante una batalla a gran escala.

Efectos: Si tienes éxito durante una escena dramática de tipo intriga, duelo o escaramuza, cada objetivo incrementa su valor de Compostura en una cantidad igual a tu anillo de Tierra. Este efecto se mantiene hasta el final de la escena.

Si tienes éxito durante una batalla a gran escala, incrementa el valor de Disciplina de tu ejército en una cantidad igual a tu anillo de Tierra más tus Éxitos adicionales. Este efecto se mantiene hasta el final de la escena.

Nuevas oportunidades

✲✲ **de Tierra:** Durante una intriga, duelo o escaramuza, cada objetivo descarta una cantidad de puntos de Conflicto igual a tu anillo de Tierra.

✲✲ **de Tierra:** Durante una batalla a gran escala, tu ejército descarta una cantidad de Pánico igual a tu anillo de Tierra.

Cortesía ante todo — Rango 2

Los samuráis son guerreros, pero hay muchas situaciones en las que la violencia no resulta apropiada. Existen muchas restricciones con respecto al momento en que se pueden y no se pueden sacar las armas. Un cortesano que haya memorizado las reglas de tales enfrentamientos puede explicar por qué un combate resultaría impropio o irreverente en casi cualquier situación.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Mando (Tierra)** o **Cortesía (Tierra)** como acción de maquinación que tenga como objetivo a un personaje para exigir la protección de un individuo de tu elección por derecho de honor. El NO de la tirada será igual al valor de Alerta del objetivo.

Efectos: Si tienes éxito, el objetivo deberá perder una cantidad de Honor igual a tu anillo de Tierra más tus Éxitos adicionales y acumular la misma cantidad de Conflicto para efectuar una acción de ataque o maquinación que tenga como objetivo al individuo elegido. Este efecto se mantiene hasta el final de la escena, o hasta que el objetivo realice una acción de ataque o maquinación.

Nuevas oportunidades

✲ **de Tierra +:** Elige un objetivo adicional con un valor de Alerta igual o inferior al del primer objetivo por cada ✲ gastado de esta manera.

La mano inmutable de la paz — Rango 5

El cortesano exige que los guerreros en el campo de batalla depongan las armas y se retiren con una convicción tan indiscutible que incluso el fuego del odio se ve sofocado de forma temporal.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Mando (Tierra) contra un NO de 5** una vez por sesión de juego como acción de maquinación que tenga como objetivo a todos los personajes de una escena durante un duelo o una escaramuza.

Efectos: Si tienes éxito, la escena se convierte en una intriga entre tú y los demás personajes principales. Este efecto se mantiene durante un asalto, más un número de asaltos adicionales igual a tus Éxitos adicionales. Si no se ha logrado una resolución pacífica cuando finalice este efecto, la escena vuelve a su estado anterior.

Nuevas oportunidades

de Tierra: También puedes ejecutar esta acción durante una batalla a gran escala o cualquier otro tipo de escena dramática aparte de una intriga.

Pilar de calma — Rango 4

El personaje exige que prevalezca la razón y se envainen las espadas, apelando a un ideal común o a una amenaza superior que se cierne sobre los bandos beligerantes.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Mando (Tierra)** como acción de maquinación que tenga como objetivo a un número de personajes igual o inferior a tu anillo de Tierra multiplicado por tu rango de escuela. El NO de la tirada será igual al valor más elevado de puntos de Conflicto acumulados por los objetivos.

Efectos: Puedes rebajar el conflicto un nivel (de una batalla a gran escala a una escaramuza, de una escaramuza a un duelo, o de un duelo a una intriga) si tienes éxito y tienes como objetivo a todos los líderes involucrados en un conflicto.

Nuevas oportunidades

de Tierra +: Puedes rebajar el conflicto en un nivel adicional por cada gastados de esta manera.

Tácticas de obstrucción — Rango 1

El cortesano se hace imposible de ignorar para el objetivo, planteando una preocupación apremiante que debe ser abordada primero o incluso plantándose físicamente entre un rival y sus aliados.

Activación: Al hacer una **tirada de habilidad social (Tierra)** o **marcial (Tierra)** que tenga como objetivo un personaje, puedes gastar de la siguiente manera:

de Tierra +: Incrementa el NO de cualquier tirada que haga el objetivo que no te tenga a ti como blanco en 1 por cada gastado de esta manera. Este efecto se mantiene hasta el comienzo de tu próximo turno.

Valoración honesta — Rango 1

La Honestidad es una virtud del Bushidō, pero a menudo se considera grosera entre los samuráis; en lugar de ello, se espera que uno encuentre una manera educada de dar a entender lo que se quiere decir y evitar herir los sentimientos de los demás. Como consecuencia de ello, la franqueza puede ser un bien escaso y valioso.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Cortesía (Tierra) contra un NO de 2** como acción de apoyo para evaluar las debilidades de un personaje.

Efectos: Si tienes éxito, elige una de las desventajas conocidas del objetivo. El objetivo no aplicará esa desventaja a sus tiradas hasta el final de la escena.

Nuevas oportunidades

de Tierra +: Elige una desventaja adicional por cada gastado de esta manera.

de Tierra: Reduce en 2 el NO de la próxima tirada de habilidad del objetivo en la que se utilice el anillo vinculado a la desventaja.

SHŪJI DE VACÍO

Los shūji de Vacío giran en torno a la comprensión y expresión de los misterios internos del universo con el fin de ayudarse a sí mismo y a los demás a avanzar hacia la iluminación, las metas desinteresadas o los fines ultraterrenos.

Algunos de los shūji de Vacío están limitados a un clan específico, el cual aparecerá indicado en el encabezado. Esto significa que sólo un personaje perteneciente a ese clan puede adquirir ese shūji.

Conmover el alma — Rango 5

Muchas cosas pueden nublar el alma, pero las palabras pueden revivirla. El cortesano habla con franqueza y sin pretensiones, exhortando a sus aliados a superar las circunstancias terrenales y alcanzar una meta común.

Activación: Cuando hagas una **tirada de una habilidad social (Vacío)** o **Teología (Vacío)** que tenga como objetivo uno o más personajes, puedes gastar ✲ de la siguiente manera:

✲ de Vacío +: Elimina uno de los siguientes estados de un objetivo por cada ✲ gastado de esta manera: Afligido, Agotado, Enfurecido, Inconsciente o Intoxicado.

El destino de un samurái — Rango 4

Un líder pide a sus guerreros que presten el servicio final que todo samurái debe algún día rendir a su señor: dar sus vidas para que otros puedan vivir. Al sucumbir en batalla, la sangre que derraman es la savia que hará crecer mil victorias.

Activación: Haces una **tirada de Mando (Vacío) contra un NO de 5** como acción que tenga como objetivo a cualquier número de personajes, o a tu cohorte durante una batalla a gran escala.

Efectos: Si tienes éxito durante una escaramuza, todos los objetivos ignoran cualquier impacto crítico de una gravedad inferior a tu anillo de Vacío más tus Éxitos adicionales. Este efecto se mantiene hasta el final de la escena, momento en el que las heridas tienen efecto.

Si tienes éxito durante una batalla a gran escala, tu ejército contará con la capacidad Ejército intrépido, a continuación:

Ejército intrépido: Al final de cada asalto, tu ejército descarta una cantidad de Pánico igual a tu rango de Gloria. Este efecto se mantiene hasta el final de la escena.

La determinación del cortesano — Rango 1

Los guerreros luchan con sus cuerpos, y los cortesanos con sus mentes. Para mantener la compostura al enfrentarse a los desafíos de la corte, es necesario ser capaz de despejar y organizar la mente, centrándose en las tareas más vitales.

Activación: Una vez por escena como acción de apoyo, puedes gastar un punto de Vacío para descartar Conflicto.

Efectos: Descarta una cantidad de Conflicto igual a tu rango de Gloria.

El mandato de la Dama Doji — (Grulla) Rango 2

La corrección, la gracia y la elocuencia eran de gran importancia para la fundadora del Clan de la Grulla. Se dice que era capaz de calmar las situaciones más peligrosas con una sola palabra. Los cortesanos del Clan de la Grulla siguen sus pasos, acaparando la atención de la concurrencia con un comentario singular.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Cortesía (Vacío)** una vez por sesión de juego como una acción que tenga como objetivo a un número de personajes igual o inferior a tu rango de escuela. El NO de esta tirada es igual al valor de Alerta del personaje objetivo con mayor Estatus.

Efectos: Si tienes éxito, tus objetivos no podrán realizar acciones de ataque dirigidas a ti. Este efecto se mantiene durante un asalto, más un número de asaltos igual a tus Éxitos adicionales, o hasta que efectúes una acción de ataque.

Nuevas oportunidades

✲ de Vacío +: Elige un objetivo adicional con un valor de Estatus inferior al de tu primer objetivo por cada ✲ gastado de esta manera.

✲✲ de Vacío: Tus objetivos tampoco podrán efectuar acciones de maquinación que te tengan como objetivo.

La perspicacia del Señor Togashi — (Dragón) Rango 2

Se dice que el enigmático Kami Togashi tenía la capacidad de ver el futuro, motivo por el que se excusó del Torneo de los Kami. A veces se aparece a sus descendientes, los miembros del Clan del Dragón, en destellos de visiones o repentinos e inexplicables arrebatos de perspicacia. Si aquellos que escuchan la voz del propio Togashi están verdaderamente en contacto con su progenitor y canalizan su esencia a través de los siglos, o si, por el contrario, están permitiendo que su imaginación se desborde, es motivo de discusión entre los eruditos Dragón.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Meditación (Vacío) contra un NO de 2** una vez por sesión de juego como una acción para buscar sabiduría cósmica en relación con un dilema al que te enfrentes.

Efectos: Si tienes éxito, recibirás una breve visión o escucharás la voz de Togashi, que te ofrecerá una pista sobre una de las formas en que puedes proceder (pista que proporcionará el DJ). Esta sugerencia no debe ser la respuesta completa, pero debe ayudarte a encontrar una solución, o al menos a formular un plan de acción.

Nuevas oportunidades

de Vacío: Reduce el NO de tu primera tirada para superar el problema al que te enfrentas en una cantidad igual a tu rango de escuela, hasta un mínimo de 1.

El rugido del Señor Akodo (León) Rango 2

El Kami Akodo Un-Ojo, que fundó el Clan del León, era el mejor estratega del Imperio. Sus victorias no se basaban en la fuerza de su brazo, sino en su mente despierta y en su fe en las personas a las que lideraba. Un auténtico general nunca está solo, ya que siempre se ve reforzado por la voluntad común de sus seguidores. El líder ataca con la intensidad del propio Akodo, lanzando un rugido que resuena entre sus filas, amedrentando a sus enemigos y animando a sus camaradas.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Mando (Vacío) contra un NO de 1** una vez por sesión de juego como acción que tenga como objetivo a todos los personajes hostiles dentro de un número de intervalos de alcance igual a tu rango de escuela.

Efectos: Si tienes éxito, todos los objetivos sufren el estado Atontado.

Nuevas oportunidades

de Vacío +: Después de realizar esta acción, otro personaje aliado a alcance 0-3 por cada gastados de esta manera puede efectuar de inmediato una acción de Golpear que tenga como objetivo a un personaje Atontado.

Los susurros del Señor Bayushi (Escorpión) Rango 2

El Kami Bayushi, autoproclamado villano del Emperador Hantei y maestro de la falsedad, fundó el Clan del Escorpión con un propósito sencillo: deshonrarse a sí mismos para que otros pudiesen vivir honorablemente. Bayushi disponía de una vasta red de espías y confidentes, y era sumamente hábil a la hora de convertir a aquellos que mandaban a espiarle. El Clan del Escorpión ha continuado esta tradición con una eficiencia que seguramente enorgulleceria a Bayushi. Hay agentes Escorpión en prácticamente todas las poblaciones del Imperio.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Actividad criminal (Vacío) contra un NO de 2** una vez por sesión de juego durante una escena narrativa o como actividad de interludio para desvelar a un confidente que te pueda proporcionar información sobre un tema.

Efectos: Si tienes éxito, revelas a un confidente que te puede proporcionar información sobre un tema a tu elección. Si es necesario el perfil del confidente, utiliza un PNJ apropiado a elección del DJ (consulta el **Capítulo 8: Personajes no jugadores**).

Nuevas oportunidades

de Vacío: Si tienes éxito, elige una habilidad. El confidente tendrá un nivel en esa habilidad igual a tu rango de escuela y podrá hacer tiradas con esa habilidad para ayudarte hasta el final de la escena.

Todas las artes son una Rango 3

Así como los cuatro elementos están unidos por el Vacío, ciertos principios subyacentes, incluyendo la estética, la lógica y la disciplina, vinculan a todas las formas de arte. Al meditar sobre estas similitudes, un cortesano es capaz de comprender más fácilmente los fundamentos de cualquier tema.

Activación: Puedes hacer una **tirada de habilidad marcial (Vacío), Pasatiempos (Vacío)** o **Interpretación (Vacío) contra un NO de 4** como acción de apoyo para absorber rápidamente información sobre una nueva actividad cubierta por esa habilidad.

Efectos: Si tienes éxito, intuirás inmediatamente cómo empuñar un arma nueva, jugar a un juego nuevo, usar un nuevo instrumento, cantar una nueva canción, bailar o hacer cualquier otra tarea similar. No se aplicará ningún incremento al NO que pudiera derivarse de enfrentarse a algo nuevo para ti.

Nuevas oportunidades

de Vacío: Elige un anillo. Reduce en 1 el NO de tu próxima tirada con ese anillo para la habilidad elegida. Este efecto se mantiene hasta el final de tu siguiente turno, o hasta el final de la escena durante una escena narrativa.

La velocidad de la Dama Shinjo (Unicornio) Rango 2

La Kami Shinjo sentía una curiosidad que nunca pudo satisfacer por completo. Su pasión se ha transmitido a su clan, que todavía siente la llamada de lo desconocido. Los miembros del Clan del Unicornio son jinetes sin igual, y encuentran con facilidad su camino a través de un terreno desconocido, gracias a las enseñanzas de Shinjo siglos atrás.

Activación: Si tienes disponible un corcel, puedes hacer una **tirada de Supervivencia (Vacío) contra un NO de 2** como actividad de interludio para llegar a un destino con extrema rapidez.

Efectos: Si tienes éxito, llegas al destino en la mitad del tiempo que se necesitaría normalmente. Si lo deseas, puedes llevar a un personaje contigo.

Nuevas oportunidades

de Vacío: Puedes guiar a un número de personajes voluntarios igual o inferior a tu rango de escuela que cuenten con sus propias monturas.

DESTRUCCIÓN SUTIL

A diferencia de las invocaciones de los shugenja, cuya aplicación suele ser directa, las técnicas de mahō suelen ser más lentas. En primer lugar, el mahō-tsukai invoca una sutil maldición sobre su objetivo, atrayendo kansen hacia el desafortunado individuo. Una vez que la maldición se arraiga, el mahō-tsukai exhorta a los kansen a actuar sobre el objetivo de múltiples formas desagradables, desde la manipulación mental y social hasta la agonía, la enfermedad y la muerte. Esto puede llevar meses, o incluso años, y si el mahō-tsukai es lo bastante sutil, nadie se dará cuenta nunca de que su objetivo sufría una maldición.

Mahō

Los kansen son espíritus malignos, kami retorcidos que salen de Jigoku o que una vez fueron kami que habitaron en Rokugán antes de acabar corrompiéndose. Aunque los kami pueden ser temperamentales y peligrosos para los mortales, especialmente si se les provoca, se trata fundamentalmente de fuerzas creativas del mundo. Cuando destruyen, a menudo lo hacen como preludio de una creación, de la misma manera que un incendio forestal rejuvenece a un bosque. Por el contrario, los kansen medran en medio de la devastación, ahogando toda vida o retorciéndola con su ponzoñoso toque. Se sienten atraídos por la desesperación, el terror y, sobre todo, la sangre fresca. Donde arraigan, no crece nada más.

Aquellos mortales que se atreven a usar la malvada hechicería conocida como mahō reciben el nombre de mahō-tsukai. Vilipendiados por la sociedad y perseguidos por diversas órdenes juradas en los confines del Imperio Esmeralda, los mahō-tsukai suelen actuar con sutileza, disimulando su corrupción bajo una apariencia agradable y palabras conmovedoras.

APRENDER MAHŌ

A diferencia de otros kami, los kansen responden a la llamada de cualquiera con el conocimiento necesario para invocar su poder, siempre que paguen su precio. Sin embargo, el conocimiento para llamarlos tiene una influencia corruptora de por sí.

Teóricamente, cualquiera puede aprender mahō, siempre que tenga acceso a una fuente adecuada de conocimiento malvado (como un tomo antiguo, un kansen mentor o el conocimiento instintivo impartido por una desventaja de Mancha de las Tierras Sombrías) y la voluntad de hacerse con el poder a cualquier precio.

SACRIFICIOS APROPIADOS

La naturaleza de los kansen es mucho más interesada que la de los kami, ya que para ellos la lealtad es anatema. Por eso, un mahō-tsukai siempre debe ofrecer un sacrificio para alimentar las técnicas de mahō. Por lo general este sacrificio será sangre, ya sea propia o ajena, pero a discreción del DJ los actos especialmente malvados también pueden servir en sí mismos como sacrificios. Una pequeña cantidad de sangre puede satisfacer a los kansen, pero los sacrificios excepcionales (matar a una víctima humana o cruzar una línea personal vital) atraen sus mayores poderes.

Un mahō-tsukai que haga un sacrificio excepcional junto con una técnica de mahō puede volver a tirar hasta tres dados tirados que hayan obtenido resultados en blanco durante la tirada. La ofrenda material se consume en este proceso.

RESISTIR CON TIRADAS

A veces, los efectos producidos por una técnica u otras fuentes requieren que un personaje "resista con una [tirada específica]". En estos casos, el personaje afectado deberá efectuar la tirada, y el DJ (o la actitud del personaje durante una escena dramática) determinará el anillo basándose en los métodos del personaje para evitar el efecto negativo, de la forma habitual.

REVÉS ESPIRITUAL

Los kansen corrompen de forma incesante a los que empuñan su poder, haciendo que acaben dedicados a los malvados objetivos de Fu Leng de manera consciente o inconsciente. Cuando un mahō-tsukai genera tres o más símbolos de ⟲ en los dados guardados al ejecutar una técnica de mahō, sufre un impacto crítico con una gravedad igual al Conflicto que tenga acumulado en ese momento. A continuación, el DJ asigna al mahō-tsukai una desventaja de Mancha de las Tierras Sombrías correspondiente a uno de los anillos que aún no tenga.

CANALIZAR MAHŌ

Al igual que las invocaciones, las técnicas de mahō se pueden canalizar (consulta **Canalización**, en la página 189). Sin embargo, mantener una energía negativa tan poderosa en el interior del cuerpo tiene un coste: por cada dado que un personaje se reserva al canalizar una técnica de mahō, acumula un punto de Fatiga.

Fervor impío — Rango 1

Los kansen muerden y desgarran la carne de la víctima, provocándole un dolor que se transforma en furia insensata.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Fuego)** como acción de apoyo que tenga como objetivo un personaje a alcance 0-3. El NO de esta tirada será igual al valor de Alerta del objetivo.

Efectos: Si tienes éxito, *maldices* al objetivo con una furia cegadora; el objetivo sufre el estado Enfurecido. Si tienes éxito, *potencias* la corrupción del objetivo; podrá tratar cualquiera de las desventajas de Mancha de las Tierras Sombrías que posea como una ventaja que se aplica a cualquier tirada que haga con su anillo asociado. Este efecto se mantiene hasta el final de la escena.

Nuevas oportunidades

de Fuego: Cada objetivo acumula una cantidad de puntos de Conflicto igual a tu anillo de Fuego, y descarta la misma cantidad de puntos de Fatiga.

de Fuego +: Elige un objetivo adicional por cada gastado de esta manera.

Las garras de la angustia — Rango 1

El mahō-tsukai pide a los kansen que se lancen contra su víctima para provocarle enfermedad y agonía. La víctima se ve atormentada por náuseas, dolor y delirios febriles.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Agua)** como acción de ataque que tenga como objetivo a un ser vivo a alcance 0-2. El NO de la tirada será igual al valor de Alerta del objetivo.

Efectos: Si tienes éxito, *maldices* a tu objetivo, haciéndole sufrir una cantidad de daño sobrenatural igual a tu anillo de Agua más el número de anillos para los que tengas una desventaja de Mancha de las Tierras Sombrías.

Nuevas oportunidades

de Agua: Un objetivo deberá resistir con una **tirada de Aptitud física contra un NO de 3 (Tierra 1, Fuego 4)** o sufrir uno de los siguientes estados a su elección: Atontado, Desorientado, Silenciado.

de Agua +: Incrementa en 1 el alcance máximo de la técnica por cada gastado de esta manera.

de Agua +: Elige un objetivo adicional por cada gastado de esta manera.

de Agua: Un objetivo deberá resistir con una **tirada de Aptitud física contra un NO de 3 (Tierra 1, Fuego 4)** o sufrir uno de los siguientes estados a su elección: Hemorragia, Herido leve o Inmovilizado.

Incitar tormento — Rango 1

Los kansen son kami corrompidos por el poder de Fu Leng, y no precisan de motivación para hacer daño. El mahō-tsukai los dirige hacia un objetivo con un rito vil y palabras profanas que parecen distorsionar el aire, y la desventurada víctima cae presa de una enfermedad espiritual capaz de arraigar y florecer, alimentando maldiciones aún más siniestras. Los espiritualistas pueden percibir a los kansen como figuras fantasmales y espantosas que se aferran a sus víctimas y las arrastran inexorablemente hacia un final miserable engendrado por sus peores cualidades.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología** como acción de ataque y maquinación que tenga como objetivo a un personaje a alcance 0-1. Esta tirada utiliza un anillo a tu elección, y el NO de la tirada es igual al valor de Alerta del objetivo.

Efectos: Si tienes éxito, *maldices* a tu objetivo, haciéndole sufrir el estado Afligido. Si fallas, el objetivo resiste tus intentos. Si tu Déficit es de 2 o más, el objetivo también se dará cuenta de tu intento de maldecirle.

Nuevas oportunidades

+: Incrementa el alcance de esta técnica en 1 por cada gastado de esta manera.

+: Elige un objetivo adicional por cada gastado de esta manera.

IMPORTUNAR MAHŌ

Los kansen son mucho más fáciles de atraer que los kami, siempre y cuando se tenga el estómago para pagar su horrible precio.

Una vez por escena, un personaje Manchado puede elegir una técnica que no haya aprendido (aunque no cumpla los requisitos) y hacer un sacrificio a los kansen responsables de este poder. Para importunar una técnica de mahō, el personaje debe sacrificar una víctima humana o romper un tabú personal previamente inviolable. El personaje podría traicionar a un amigo íntimo, abandonar un ideal personal o permitir que la desesperación lo abrume por completo.

Si el DJ determina que el kansen está satisfecho con esta oferta excepcional, el personaje podrá ejecutar la acción asociada a esa técnica. El personaje puede canalizar esta técnica de mahō como de costumbre (consulta **Canalizar mahō**), pero sólo puede llevar a cabo la acción una vez.

Marca de profanación — Rango 1

El mahō-tsukai celebra el ritual sobre un cadáver o grupo de cadáveres, colocando ominosas máscaras sobre sus rostros y susurrando palabras siniestras a sus oídos muertos. Los kansen poseen a los cadáveres y estos se alzan, moviéndose con el paso vacilante y antinatural de una marioneta rota.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Tierra) contra un NO de 2** como acción de apoyo que tenga como objetivo a un número de cadáveres igual o inferior a tu anillo de Tierra situados a alcance 0-3.

Efectos: Si tienes éxito, *convocas* a un **plebeyo zombi** (consulta la página 320) a partir de cada objetivo. Si tienes éxito, *maldices* un área de un intervalo de alcance alrededor de la posición de cada objetivo, lo que le otorga la propiedad Profanado (consulta la página 267).

Nuevas oportunidades

de Tierra +: Elige un objetivo adicional por cada gastado de esta manera.

de Tierra +: Aumenta en 1 el valor de Aguante de cada zombi por cada gastado de esta manera.

de Tierra: Una vez por asalto, un zombi puede usar tus niveles de habilidad en lugar de los suyos para hacer una tirada.

de Tierra +: Un objetivo que fuera guerrero en vida se levanta convertido en un **bushi esqueleto** por cada gastados de esta manera (consulta la página 319).

Susurros pecaminosos — Rango 1

Los kansen asaltan la mente de la víctima, susurrándole ideas siniestras que lentamente van minando su concentración, haciéndolo más receptivo a las palabras del mahō-tsukai y menos capaz de pensar de forma coherente.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Teología (Aire)** como acción de ataque y maquinación que tenga como objetivo a un personaje con el estado Afligido a alcance 0-4. El NO de la tirada es igual al valor de Alerta del objetivo.

Efectos: Si tienes éxito, *maldices* a tu objetivo, socavando su voluntad; deberá responder a tus preguntas con la verdad, y en el momento no le dará importancia a hacerlo. Este efecto se mantiene durante un número de asaltos igual a tu anillo de Aire.

Nuevas oportunidades

de Aire: El objetivo no recuerda lo que le preguntaste, aunque se le pida que recuerde la conversación más adelante.

de Aire: Puedes dar al objetivo una única orden sencilla. El objetivo puede ignorar la orden, pero acumulará dos puntos de Conflicto al final de cada escena que lo haga. Cuando el objetivo quede Comprometido, deberá Quitarse la máscara e intentar cumplir la orden hasta el final de la escena.

MAHŌ EN PROGRAMAS DE ESTUDIOS

Las técnicas de mahō no aparecen en el programa de estudios de ninguna escuela de samurái que se precie. Si estos siniestros secretos llegasen a aparecer en una tabla de programas de estudios, lo harían como un símbolo de máscara de oni estilizada ( ).

DESCRIPTORES DE EFECTOS DE MAHŌ

Todas las técnicas de mahō incluyen uno o más descriptores en cursiva en su descripción. Estos descriptores son un recordatorio del funcionamiento de la técnica, y algunas capacidades pueden hacer referencia a ellos. Los incluidos en el libro son:

Convocación: Técnicas de mahō que invocan a horribles criaturas de las Tierras Sombrías

Maldición: Técnicas de mahō que despiertan la ira de espíritus malvados contra sus objetivos

Potenciación: Técnicas de mahō que alteran o potencian a sus objetivos

Ninjutsu

Las técnicas de ninjutsu son técnicas secretas transmitidas por los maestros de shinobi a sus alumnos. Casi nunca se escriben en papel, y sólo queda constancia de ellas en la mente de sus practicantes. Escabullirse a través de las sombras, envenenar enemigos y desaparecer sin dejar rastro: todas las técnicas de ninjutsu requieren desviarse de la senda del Bushidō para utilizarlas, pero algunos están dispuestos a pagar este precio en nombre de su familia, su clan y su Imperio.

Acechar — Rango 1

Los shinobi son conocidos por caminar silenciosamente de sombra en sombra y moverse como fantasmas. Esto se debe en parte a su agilidad y velocidad, por supuesto, pero los expertos en el arte del sigilo saben que usar una multitud u otra distracción visual para caminar sin ser detectados puede resultar tan eficaz como las acrobacias más complejas.

Activación: Cuando hagas una tirada de iniciativa o ataque usando Aire, puedes gastar ✲ de la siguiente manera:

✲: Si te encuentras en un terreno con Visibilidad reducida o escondido de alguna otra forma, un personaje con un valor de Alerta igual o inferior a tu nivel en la habilidad de Actividad criminal te pierde de vista.

Golpe silenciador — Rango 4

Los shinobi a menudo deben eliminar objetivos sin provocar una alarma, por lo que a menudo se entrenan en el arte de incapacitar con un solo golpe. Un shuriken en la tráquea o un golpe rápido para ocluir la arteria carótida puede dejar a un objetivo imposibilitado para gritar mientras el shinobi termina su desagradable trabajo.

Activación: Puedes hacer una tirada de Artes marciales (Aire) contra un NO de 4 como acción de ataque utilizando un arma preparada que tenga como objetivo un personaje dentro del alcance del arma.

Efectos: Si tienes éxito, el objetivo sufre una cantidad de daño físico igual al daño básico de tu arma y sufre el estado Silenciado. Si tienes éxito, los personajes situados más allá de alcance 0-2 del objetivo no se darán cuenta de que han sido golpeados durante un asalto, más un asalto adicional por cada éxito adicional.

Nuevas oportunidades

✲ de Aire +: Si tienes éxito, el objetivo sufre un impacto crítico con una gravedad igual a la letalidad de tu arma más 1 por cada ✲ gastado de esta manera más allá del primero.

Nube tóxica — Rango 3

Las pociones volátiles son un arma importante del arsenal de muchos shinobi, ya que les permiten generar un humo asfixiante gracias al que poder escapar o incluso envenenar a los enemigos que no estén preparados y debilitarlos para asestarles un golpe mortífero.

Activación: Puedes utilizar dos dosis de veneno del mismo tipo y hacer una tirada de Medicina (Aire) contra un NO de 2 como acción de ataque que tenga como objetivo a todos los demás personajes situados a alcance 0-2.

Efectos: Si tienes éxito, cada objetivo sufre 3 puntos de daño físico que ignoran su valor de Resistencia. Este daño cuenta como si hubiera sido infligido por un arma envenenada con el veneno que hayas utilizado (consulta la página 245).

Nuevas oportunidades

de Aire: Muévete un intervalo de alcance.

de Aire +: Hasta el final de la escena, el terreno situado a alcance 0-2 se convierte en terreno Peligroso y de Visibilidad reducida.

de Aire +: Si tienes éxito, un objetivo por cada gastados de esta manera sufre un impacto crítico de gravedad 2.

Picadura mortal — Rango 2

Los venenos no son el arma que elegiría un samurái honorable, pero resultan tremendamente efectivos, por lo que, fiel a su nombre, el Clan del Escorpión no duda en envenenar sus armas para derrotar a aquellos enemigos a los que normalmente no podría vencer.

Activación: Puedes usar una dosis de veneno y hacer una tirada de Artes marciales (Aire) contra un NO de 3 con un arma Ocultable preparada como acción de ataque que tenga como objetivo un personaje situado dentro del alcance del arma.

Efectos: Si tienes éxito, aplica el veneno elegido a tu arma (consulta la página 245). A continuación, el objetivo sufre una cantidad de daño físico igual a la letalidad de tu arma más tus Éxitos adicionales.

Nuevas oportunidades

de Aire: Muévete un intervalo de alcance.

de Aire +: Si tienes éxito, el objetivo sufre un impacto crítico de gravedad 2, más 1 por cada gastado de esta manera.

NINJUTSU EN PROGRAMAS DE ESTUDIOS

Las técnicas de ninjutsu aparecen en las tablas de programas de estudios como un símbolo de estrella arrojadiza estilizada ( ).

CAPÍTULO

5

Equipo

Los samuráis deben confiar en algo más que en su propio ingenio y destreza para proteger los intereses de su señor en los campos de batalla o en las cortes. Se han ideado innumerables armas, armaduras e implementos de guerra para adaptarse a todas y cada una de las situaciones de combate, mientras que los cortesanos disponen de un arsenal propio, entre el que se incluyen prendas de vestir y joyas, obras de arte y las herramientas para crearlas, así como otros emblemas de su condición. Pero más importantes que las herramientas son las manos que las empuñan: los objetos más valiosos no son los más caros de fabricar, sino los que han formado parte de las vidas y leyendas de los samuráis más notables.

Cuando un personaje desea adquirir un objeto, puede comprarlo, requisarlo o encontrar otra forma de obtenerlo, a discreción del DJ. Cada artículo tiene un valor de **rareza**, lo que afecta a la dificultad que tendrá el samurái de obtenerlo mediante una **solicitud** (ver más adelante), así como un **precio**, que indicará el valor de mercado de este objeto, si es que se puede comprar.

Los samuráis y el dinero

En teoría, los samuráis rokuganeses no deberían necesitar utilizar dinero a menudo. Son siervos de su señor, que debe proporcionarles todo aquello que necesiten para servir al máximo de sus capacidades. Algunos samuráis, especialmente los más tradicionalistas, consideran el dinero impuro, o al menos vulgar, y generalmente por debajo de su condición.

Sin embargo, en la práctica el dinero resulta de gran utilidad. Tanto si se trata de un daimyō que intenta prepararse para una guerra como de un samurái de bajo rango al que se le ha encomendado un arduo viaje para entregar una carta a un aliado local, en muchas ocasiones el hecho de disponer de dinero hace que la vida se torne mucho más fácil. Mientras que un daimyō puede recurrir a alianzas y juramentos para reunir tropas, el reclutamiento de soldados se produce mucho más rápidamente si se ofrece una compensación inmediata. Aunque hasta el samurái de menor rango puede ordenar a los plebeyos de las tierras de su señor que le brinden asistencia en sus viajes y que estos luego soliciten compensación a los magistrados locales, estos plebeyos se mostrarán mucho más solícitos si consideran que se les trata de forma justa, y, en ese sentido, el dinero resulta de gran ayuda. Además, por supuesto, los criminales y mercenarios a menudo se niegan a trabajar por otra cosa que no sea una bolsa llena de koku y bu.

COMPRA Y VENTA DE ARTÍCULOS

Aunque la mayoría de los samuráis prefieren no dedicarse personalmente al comercio, por lo general no se les prohibe manipular dinero o comprar y vender artículos; simplemente se considera que es una tarea despreciable para alguien de su condición social.

Compra de artículos

El personaje puede hacer una **tirada de Comercio (Agua)** contra un NO igual a la rareza del objeto que desea encontrar como actividad de interludio o durante una escena narrativa en la que tenga acceso a un mercado. Luego podrá adquirir el objeto a su precio indicado, intentar que el mercader le entregue el artículo y solicite luego compensación al representante local de su señor, o bien intentar adquirir el objeto de otra manera.

Ajustes al NO según localización

El DJ tiene libertad para ajustar el NO de cualquier tirada de adquisición de un artículo que no sea común en una región dependiendo de los mercados disponibles. Después de todo, es más fácil conseguir artículos raros en una ciudad próspera como Ryokō Owari que en una aldea menor de una provincia remota. A continuación se presentan algunos ejemplos:

- **Pueblo empobrecido de montaña:** +3
- **Pequeña aldea agrícola:** +2
- **Aldea en una carretera principal:** +1
- **Ciudad rokuganesa típica:** +0
- **Ciudad en un río importante:** -1
- **Puerto de tamaño considerable:** –2
- **Ciudad importante:** -3

Venta de artículos

Un personaje puede hacer una **tirada de Comercio (Aire)** contra un NO igual a la rareza del objeto para el que intenta encontrar comprador como actividad de interludio o durante una escena narrativa en la que tenga acceso a un mercado. Luego podrá vender el artículo a la mitad de su precio indicado (y a discreción del DJ, podría gastar ✲ para incrementar el precio de venta, tal y como se describe en la **Tabla 8-1: Ejemplos de usos de ✲** en la página 328).

SOLICITAR ARTÍCULOS

Generalmente hablando, cuando el señor de un personaje le asigna una tarea, equipará adecuadamente al personaje, tal como corresponde a su posición. Cuando envía a un bushi a la guerra, el daimyō le equipa como mínimo con una armadura de ashigaru, varias armas adecuadas a su estilo de combate, y quizás un poni rokuganés, dependiendo del campo de batalla. Hacer lo contrario sería una sentencia de muerte, y enviaría un mensaje muy claro sobre la opinión del señor acerca de su subordinado. Del mismo modo, cuando se envía a alguien en un viaje a la corte, para recaudar impuestos, o para completar cualquier otra tarea, un señor responsable provee a sus sirvientes con el equipo necesario para completar su tarea.

Por supuesto, es posible que a veces un personaje desee un objeto que su señor no le ha proporcionado. Abordar este tema no es fácil, pero puede ser necesario para tener éxito. Como actividad de interludio o durante una escena narrativa en la que el personaje tenga acceso a su señor (o a un representante de este), un personaje puede hacer una **tirada de Cortesía** para solicitar el uso de un artículo que necesite para realizar su trabajo. A discreción del DJ, el personaje podría tener que hacer una tirada con una habilidad diferente, como Cultura, Gobierno o Estrategia, para convencer a su señor de la importancia de la cuestión. El NO de la tirada será igual a la rareza del artículo menos el rango de Gloria del personaje, hasta un mínimo de 1. Si el personaje tiene éxito, su señor (o el representante de su señor) se encarga de conseguir el artículo para él. Pero este proceso puede llevar cierto tiempo, ya que algunos objetos no son fáciles de adquirir, ni siquiera si es un samurái poderoso el que lo necesita.

Como siempre, si el DJ lo considera necesario podrá modificar el NO de esta tirada dependiendo de la región, la probabilidad de que el artículo esté disponible, el temor a los escándalos que puedan surgir por su adquisición, y otros factores.

LA MONEDA DE ROKUGÁN

Cuando el trueque no es suficiente, la divisa utilizada por Rokugán es una moneda conocida como koku, que teóricamente representa la cantidad de arroz necesaria para alimentar a un plebeyo durante un año (cinco fanegas). Sin embargo, todos los clanes acuñan sus propias monedas, cuyo valor depende de la cosecha de ese año. El resultado final es un mercado de divisas floreciente, pero vergonzoso, entre los mercaderes de la ciudad, así como variaciones regionales y anuales en los precios de los artículos.

En general, los koku son monedas de oro acuñadas en forma de círculo con un agujero en el centro para poder colgarse en cuerdas. Un koku se puede cambiar por cinco bu (abreviatura de ichibuban) de plata. Un bu se puede cambiar por diez peniques de cobre, o zeni, por lo que cada koku equivale a cincuenta zeni.

¿QUÉ QUIERES DECIR CON QUE "LOS PRECIOS VARÍAN SEGÚN LA REGIÓN Y EL AÑO"?

A efectos de reglas, los precios indicados en este capítulo son los precios de referencia o "promedio" de un artículo determinado.

El grupo deberá decidir si desea que los precios fluctúen durante sus viajes o con el paso del tiempo durante la campaña.

En estos casos, se considera que los koku iniciales de los personajes jugadores han sido acuñados por su clan de origen. Pero es evidente que las trivialidades del intercambio de divisas son insignificantes para los nobles samuráis de los Grandes Clanes... excepto tal vez para los de las familias Yasuki e Ide.

Armas

LAS SEIS ARMAS DEL SAMURÁI

Para el rokuganeses típico, la frontera entre una herramienta y un arma es poco clara; la mayoría nunca necesitará nada más letal que un cuchillo o una lanza de pescar, y aunque estos pueden ser peligrosos, no se diseñaron para matar humanos. Los guerreros profesionales que no pertenecen a la casta samurái, como los miembros de la milicia, los guardias y los ashigaru, conocen el valor de sus armas, pero la mayoría no tienen sentimientos particulares hacia ellas. Sin embargo, para los samuráis el significado de las armas es mayor, ya que son el símbolo de su posición en la sociedad, y algunas armas se consideran más nobles que otras. Aunque muchas escuelas bushi difieren en cuanto a sus armas preferidas, en su libro Liderazgo, Akodo definió que las seis grandes armas de los samuráis eran la espada larga, el cuchillo, la espada corta, la espada a dos manos, la lanza y el arco.

Se dice que la espada es "el alma del samurái". En el campo de batalla, un samurái puede empuñar numerosas armas diferentes: un arco para atacar objetivos desde lejos, una lanza para golpear desde un caballo o una katana para matar a sus enemigos en un sangriento combate cuerpo a cuerpo. Lo que diferencia a la espada de otras armas es su estatus simbólico en el Imperio Esmeralda. Los bushi llevan el daishō, y se desprenden de sus espadas únicamente cuando así lo exige la cortesía. Hasta los samuráis que sirven como cortesanos, artesanos y shugenja llevan la espada corta como un recordatorio de sus responsabilidades y privilegios. Por lo tanto, muchos samuráis se han especializado en la esgrima, ya que, si se desencadena una pelea, es el arma que probablemente tengan más a mano.

Sin embargo, muchas tradiciones marciales utilizan otras armas, desde cuchillos y bastones hasta lanzas y martillos de guerra, por no hablar de los innumerables estilos de armas llegadas desde más allá de las fronteras de Rokugán.

ATRIBUTOS DE UN ARMA

Las armas tienen los siguientes atributos:

- **Categoría:** El arquetipo del arma, como "espadas", "armas de asta" o "arcos". Algunas técnicas exigen el uso de armas de categorías específicas.
- **Nombre:** El nombre del arma.
- **Habilidad:** La habilidad específica que se utiliza para blandir el arma. Esta suele ser una de las habilidades de Artes marciales: Artes marciales [Armas a distancia], [Armas cuerpo a cuerpo] o [Combate sin armas].
- **Alcance (ALC):** La distancia en intervalos de alcance a la que un atacante puede alcanzar a un objetivo con el arma. Será un único valor (por ejemplo, "1") o un intervalo de valores (por ejemplo, "1-2"). Se debe tener en cuenta que el alcance es tanto máximo como mínimo; un objetivo más cercano que el valor más bajo de alcance de un arma no se considera que se encuentra dentro del alcance de esa arma.
- **Daño básico (DAÑO):** Un indicador de la velocidad con la que los impactos de esta arma desgastan a un defensor. Las acciones de ataque a menudo hacen referencia a este valor.
- **Letalidad (LET):** Lo letal que resulta el arma. Un arma con un valor de letalidad elevado puede causar heridas graves o la muerte con mayor facilidad (consulta la página 270).
- **Agarres:** Las formas de empuñar el arma (a una mano, a dos manos u otras). Si un arma indica varios agarres, en cada uno de ellos se enumerarán las alteraciones a los atributos que se aplican al usarlo.
- **Propiedades:** Cualquier efecto adicional que no esté cubierto por el perfil del arma indicado en la tabla o por su descripción individual.

ARMAS IMPROVISADAS

Un arma improvisada utiliza el perfil del arma más similar (a menudo un garrote o un cuchillo), con su DAÑO y LET reducidas en 1 o más a discreción del DJ. Se utilizan con la habilidad Artes marciales [Combate sin armas].

ARMAS PREPARADAS

Un arma se considera **preparada** si un personaje está físicamente listo para usarla, de forma ofensiva y defensiva. *Un personaje puede preparar un arma a voluntad durante el tiempo narrativo, o como una acción durante una escena dramática.*

Cuando un personaje tiene la oportunidad de preparar armas, puede elegir preparar cualquier número de armas situadas a alcance 0-1 que pueda sostener a la vez. Para la mayoría de los personajes, este máximo serán dos armas a una mano (una en cada mano) o una única arma a dos manos. Las armas preparadas permanecen preparadas hasta que el personaje las envaina, las entrega o las suelta.

Cuando un personaje prepara un arma, debe elegir uno de sus agarres para usarla; también puede cambiar de agarre cuando tenga la oportunidad de preparar un arma.

Un guerrero es peligroso incluso sin armas. Consulta **Perfiles de ataques sin armas** en la página 237.

ARMAS ENVAINADAS

Un arma se considera **envainada** si el personaje la lleva encima, debidamente guardada para acceder a ella, pero no preparada para su uso. *Un personaje puede envainar un arma a voluntad en tiempo narrativo, o como una acción durante una escena dramática.*

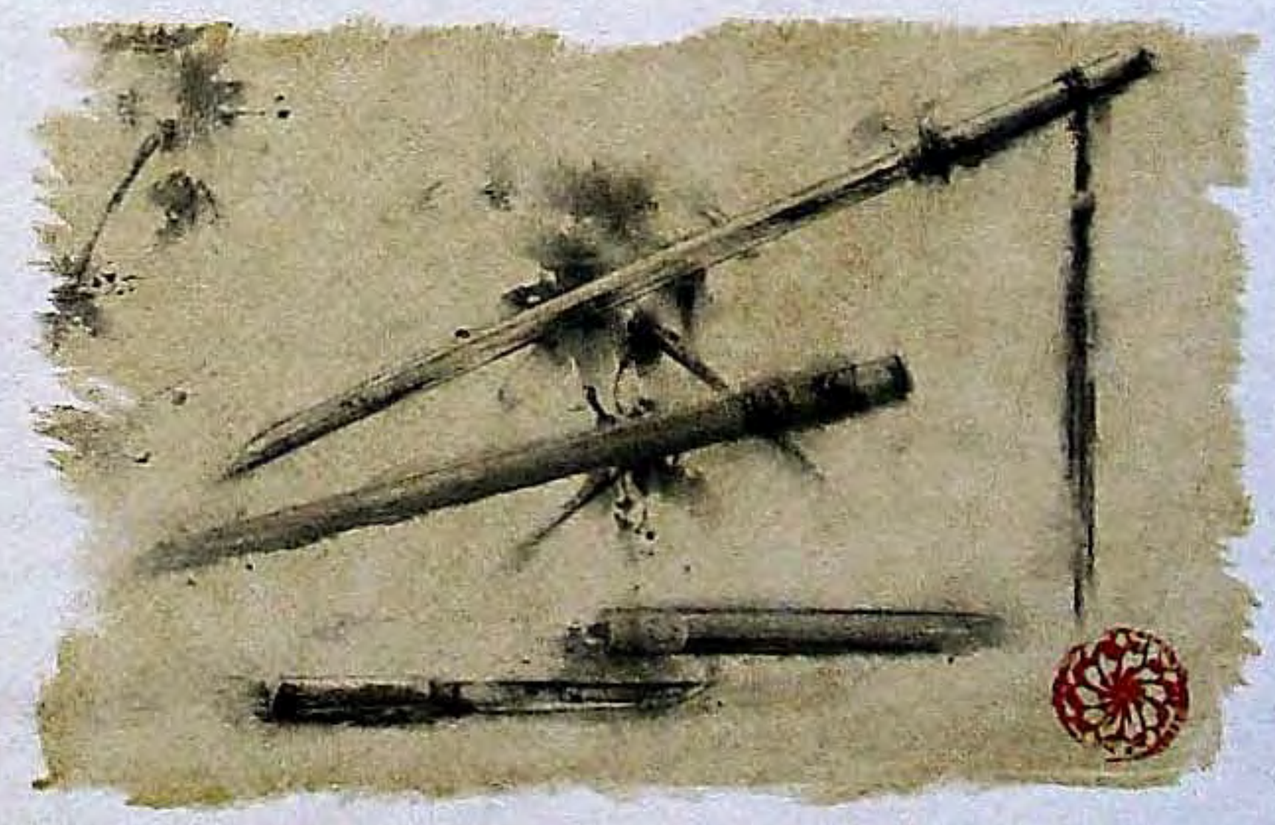


Tabla 5-1: Armas

Nombre	Habilidad	Alc	Daño	Let	Agarres	Propiedades	Rareza	Precio
Espadas								
Bokken	[Armas cuerpo a cuerpo]	1	3	3	Una mano: — Dos manos: Daño +2	Mundana	3	1 bu
Chokutō	[Armas cuerpo a cuerpo]	0-1	4	5	Una mano: —	Afilada, Ceremonial	7	20 koku
Cimitarra	[Armas cuerpo a cuerpo]	1	4	5	Una mano: —	Afilada, Sólida	8	20 koku
Dao	[Armas cuerpo a cuerpo]	1	3	5	Una mano: —	—	6	15 koku
Gao	[Armas cuerpo a cuerpo]	1	4	3	Una mano: —	Apresadora	7	15 koku
Jian	[Armas cuerpo a cuerpo]	0-1	4	4	Una mano: — Dos manos: Letalidad +1	—	7	15 koku
Katana	[Armas cuerpo a cuerpo]	1	4	5	Una mano: — Dos manos: Letalidad +2	Afilada, Ceremonial	7	20 koku
Nodachi	[Armas cuerpo a cuerpo]	1-2	5	6	Dos manos: —	Afilada, Ceremonial	8	20 koku
Wakizashi	[Armas cuerpo a cuerpo]	0-1	3	5	Una mano: — Dos manos: Letalidad +2	Afilada, Ceremonial	7	15 koku
Zanbatō	[Armas cuerpo a cuerpo]	1-2	5	6	Dos manos: —	Aparatosa, Bélica	8	40 koku
Hachas								
Masakari	[Armas cuerpo a cuerpo]	0-1	3	4	Una mano: — Dos manos: Letalidad +2	Mundana	5	3 bu
Ono	[Armas cuerpo a cuerpo]	1-2	5	6	Dos manos: —	Bélica	7	5 koku
Armas contundentes								
Garrote	[Armas cuerpo a cuerpo]	0-1	5	2	Una mano: — Dos manos: Daño +1	Mundana	1	1 bu
Kiseru	[Armas cuerpo a cuerpo]	0	2	2	Una mano: —	Mundana, Ocultable	5	1 koku
Martillo	[Armas cuerpo a cuerpo]	0-1	5	2	Una mano: — Dos manos: Daño +2	Mundana	4	2 bu
Ōtsuchi	[Armas cuerpo a cuerpo]	1	8	3	Dos manos: —	Aparatosa, Bélica	8	30 koku
Tetsubō	[Armas cuerpo a cuerpo]	1-2	7	3	Dos manos: —	Aparatosa, Bélica, Sólida	5	20 koku
Armas de mano								
Cuchillo	[Armas cuerpo a cuerpo]	0	2	4	Una mano: — Dos manos: Letalidad +2	Afilada, Mundana, Ocultable	1	1 koku
Jitte	[Armas cuerpo a cuerpo]	0	3	2	Una mano: —	Apresadora, Ocultable	5	5 bu
Nunchaku	[Armas cuerpo a cuerpo]	0-1	4	2	Una mano: — Dos manos: Apresadora	—	6	1 koku
Tessen	[Armas cuerpo a cuerpo]	0-1	4	3	Una mano: —	Ceremonial, Ocultable	7	15 koku
Armas de asta								
Bisento	[Armas cuerpo a cuerpo]	2	4	6	Una mano: Alcance 1 Dos manos: Daño +2	Aparatosa, Bélica, Sólida	8	15 koku
Bō	[Armas cuerpo a cuerpo]	1-2	6	2	Dos manos: —	Mundana	2	2 bu
Ji	[Armas cuerpo a cuerpo]	2	5	2	Dos manos: —	Apresadora, Bélica	6	7 koku
Naginata	[Armas cuerpo a cuerpo]	2	6	6	Dos manos: —	Afilada, Aparatosa, Bélica	8	10 koku
Tridente	[Armas cuerpo a cuerpo]	2	4	4	Dos manos: —	Apresadora, Bélica	7	10 koku
Yari	[Armas cuerpo a cuerpo]	2	5	3	Dos manos: —	Bélica	3	5 koku

TIPOS DE ESPADAS

Aunque la katana y el wakizashi son dos de las más conocidas, en el Imperio Esmeralda existen múltiples tipos de espadas.

Hay una espada para cada estilo de combate, desde la antigua chokutō, pasando por el poderoso nodachi, hasta creaciones altamente especializadas como el gao (espada de gancho).

ESPADAS

Aunque es posible que los samuráis utilicen la lanza y el arco con la misma frecuencia en batalla, la espada es el símbolo de la casta guerrera del Imperio Esmeralda. La mayoría de los armeros rokuganeses consideran que la espada es el arma más sagrada y honorable, y su creación es un proceso complejo, en el que se aúnan el arte, la ciencia y el ritual religioso.

Bokken

Los bokken son espadas talladas en madera en lugar de forjadas en metal. Por lo general se usa como un arma de entrenamiento, aunque en manos de un guerrero experto pueden ser armas letales.

Un bokken con la forma adecuada puede emplearse para ejecutar técnicas de corte de iaijutsu a pesar de carecer de la propiedad Afilada.

Chokutō

El chokutō es un diseño antiguo anterior a la llegada de la katana. Un chokutō, que se colgaba de un cinto en lugar de llevarse en el obi, mide aproximadamente noventa centímetros de largo y tiene una hoja recta y de un solo filo en lugar de la suave curva de las espadas rokuganesas más recientes. Muchos de los nemuranai más poderosos de los clanes, armas que fueron empuñadas por sus Kami fundadores, tienen esta forma, al igual que las espadas utilizadas por los yobanjin de las montañas septentrionales.

Cimitarra

La cimitarra es probablemente la espada de diseño extranjero más común de Rokugán, y la trajo el Clan del Unicornio de las Arenas Ardientes al Imperio Esmeralda. Estas espadas, que los guerreros del Clan del Unicornio llevan a menudo en lugar de la katana, son armas pesadas con una hoja larga, ancha y curvada. Poseen un filo mortífero gracias a la superficie adicional que proporciona su curvatura.

Dao

Las dao son armas que parecen un cruce entre una cimitarra, un sable y un machete de campesino. Son espadas de una mano de entre sesenta y noventa centímetros de largo con una hoja ancha y de un solo filo diseñada para cortar y sajar, que generalmente se utiliza en parejas.

Gao

Conocidas coloquialmente como "espadas de gancho de tigre" o "espadas de cielo y tierra, sol y luna", las gao son armas curiosas. Utilizadas usualmente en parejas, la hoja de una gao es plana, de hierro macizo o de acero de aproximadamente noventa centímetros de largo con varias características únicas. La parte principal de la hoja acaba en un gancho en un extremo y en el otro en una punta afilada. La empuñadura está protegida por un guardamanos en forma de media luna con puntas hacia el exterior. Una espada gao puede utilizarse para cortar, apresar y apuñalar, lo que las hace atractivas para ciertos duelistas Mirumoto.

Jian

Célebre sobre todo como arma de duelista, la jian es una espada antigua y elegante cuyo diseño ha cambiado muy poco desde el brumoso pasado de Rokugán, pero que sigue siendo mortífera en la actualidad. Más o menos del mismo tamaño que un chokutō, una jian típica tiene una hoja recta de doble filo que se estrecha hasta acabar en punta, un guardamanos pequeño, grueso y horizontal, y un pomo pesado acabado en una borla. Estas armas, que apenas son más comunes que los chokutō, son empleadas por algunos maestros de espada Mirumoto, Kitsuki, o Shiba que se inclinan por su versatilidad.

Katana

La katana es tanto una obra de arte como un arma, y probablemente sea el arma más venerada de Rokugán. Tiene una hoja elegante y ligeramente curvada de algo menos o algo más de un metro de largo, hecha de acero que se pliega durante su creación siguiendo un método especial. Este estilo único de forja asegura que la parte interna de la hoja permanezca elástica y suave mientras que la parte externa es tan dura como el acero templado. Es probable que cada espada tenga una historia y un legado, y es un constante recuerdo del peso que el destino ha depositado sobre los hombros de su portador como samurái de Rokugán.

SIMBOLISMO DE LA KATANA

Solo los samuráis pueden llevar katana, y, además, en Rokugán únicamente los guerreros suelen hacerlo; la mayoría de los cortesanos no se molestan en tener a mano su katana en todo momento y su wakizashi, más ligero y cómodo, es prueba suficiente de su condición de samurái. De este modo, llevar abiertamente la espada larga indica al mundo que su portador es un individuo peligroso que sabe desenvolverse en un combate con espada. Esta espada a menudo ha pasado de generación en generación en el seno de una familia, y algunas se han ganado una fama y una reputación propias aparte de la de sus propietarios. Cuando no se lleva para uso ceremonial o bélico, tradicionalmente se exhibe en un lugar de honor en el hogar de su dueño.

El wakizashi es una espada pequeña, parecida a la katana, de entre treinta y sesenta centímetros de largo, con la misma hoja flexible y el mismo filo letal. A menudo se hace como parte de una pareja, con las mismas decoraciones que la katana a juego. El wakizashi también cumple otro papel: indica claramente que su portador es un samurái, y un individuo honorable dispuesto a sacrificarse por sus ideales y por su señor. Es el instrumento con el que un samurái comete seppuku: el suicidio ritual, la última protesta de un samurái agraviado y honorable.

ESPADAS KAKITA

Desde tiempos inmemoriales, los Kakita han sido los herreros más renombrados del Imperio Esmeralda, y se dice que sus mejores espadas son manifestaciones físicas del ideal a partir del que se forjan las demás. Cada espada Kakita posee características únicas y un legado que la sitúa por encima de otras armas.

Una espada Kakita es una katana forjada en un ritual complejo y secreto, que da como resultado un arma más ligera y resistente que una espada estándar, y mucho más mortífera. El acero, extraído en tierras Cangrejo y purificado durante mucho tiempo en un crisol, adopta un patrón como el del agua que fluye libremente. Cada espada se forja en un silencio absoluto, para que ni una sola palabra la mancille, y se prueba en una gran piedra en Kyuden Doji. Se dice que las espadas que no logran cortar un trozo de la piedra son destruidas.

OMEKA (ESPADA KAKITA)

El renombrado guerrero Grulla Doji Kuwanan lleva la resplandeciente espada Omeka, una de las obras de Ashidaka Sora, que la forjó hace tres siglos como regalo a uno de los antepasados de Kuwanan. Doji Kuwanan añadió renombre a la leyenda de la espada cuando la utilizó para derrotar al pirata Umitaka en la defensa de la Ciudad del Viento Frío, donde asestó el golpe mortal tras partir en dos la espada de su enemigo.

Omeka es una katana única con las Propiedades Sólida y Resplandeciente, así como letalidad 10, o 12 si se usa a dos manos. Cuando se usa Parada destructiva contra ella (consulta la página 270), el arma con que se hace la parada adquiere la propiedad Destruida.

Nodachi

Más grande que la katana, los nodachi son espadas largas y letales más apropiadas para el campo de batalla que para una ciudad o una corte. De casi dos metros de largo, estas hojas son relativamente raras debido a la habilidad y fuerza necesarias para manejarlas con eficacia. Pero hay quienes aprecian la fuerza bruta de estas espadas, como por ejemplo los miembros de la escuela Matsu. Demasiado grandes para llevarlos en la cintura, los nodachi suelen llevarse en la espalda y sobre el hombro. A veces incluso los lleva a la batalla el asistente de un samurái.

Wakizashi

Mientras que la katana representa la condición de guerrero de un samurái, el wakizashi representa su lugar en el orden social de Rokugán y su estricto sistema de castas.

Zanbatō

El zanbatō, más grande aún que el poderoso nodachi, es una espada con el alcance de una lanza. Tiene una hoja larga, gruesa y parecida a la de la katana, de casi dos metros de largo, unida a una empuñadura para dos manos. Son armas diseñadas específicamente para combatir a la caballería. De hecho, su nombre significa "espada partecaballos". La escuela Matsu es famosa por haberlo adoptado en su programa de estudios tras su desafortunado encuentro con la caballería Utaku en la Batalla del Paso del Ciruelo en Flor.

HACHAS

Los guerreros rokuganeses no suelen utilizar hachas. Desarrolladas a partir de aperos de labranza, estas armas son peligrosas a pesar de su origen como herramientas de agricultura, y pueden infligir cortes brutales y golpes demoledores.

Masakari

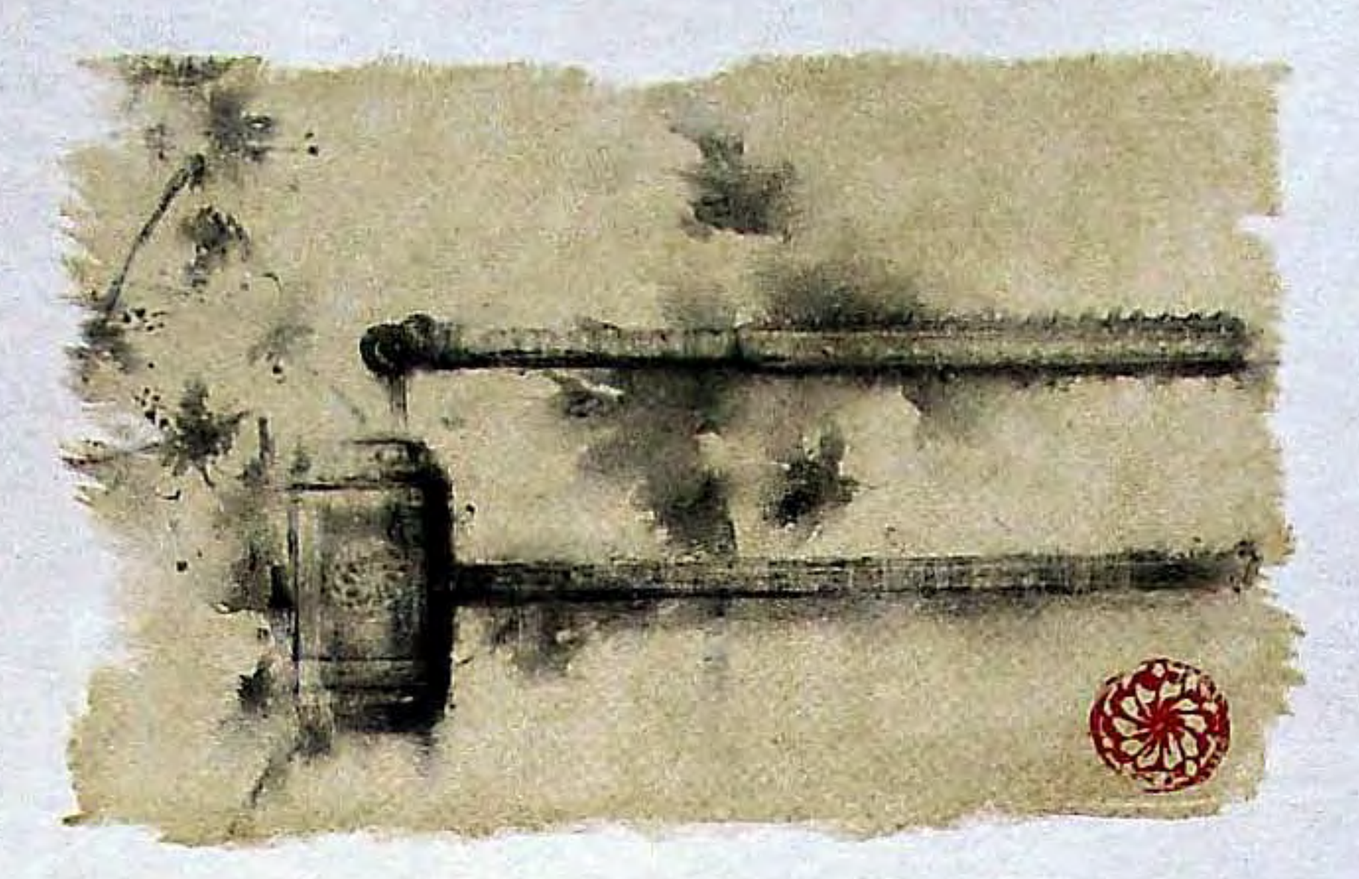
Similar en tamaño y forma a la humilde hacha para leña, un masakari es un hacha a una mano con una cabeza de un único filo fijada al extremo de un mango corto de madera. Estas hachas son comunes entre la milicia plebeya y entre los rōnin que no pueden permitirse un arma más prestigiosa.

Ono

El ono es un hacha de uso militar a dos manos, una rareza en los campos de batalla de Rokugán, al menos fuera de tierras Cangrejo. Consiste en una cabeza de hacha ancha, profundamente curvada, montada en un mango casi tan alto como un hombre. En el lado opuesto al filo suele llevar una punta adornada o un espigón largo, capaz de atravesar una armadura o el pellejo de un monstruo.

NOTAS SOBRE REGLAS

El DJ puede crear sus propias armas legendarias para sus PJ. Recuerda que cada arma tiene una historia y un legado, legado que sus portadores, incluyendo los PJ, aumentan.



Ōtsuchi

El ōtsuchi es al martillo de carpintero lo que el ono es al hacha de leñador: más grande, más mortífero y obviamente diseñado con un propósito letal. Con un astil de aproximadamente dos metros de largo rematado por una enorme cabeza de martillo en forma de barril, está diseñado para tirar puertas y romper paredes, pero también funciona bastante bien contra monstruos con pieles duras como la roca, tal y como demuestran a menudo los guerreros de la escuela Hida.

Tetsubō

Largo y estrecho, un tetsubō puede ser tan alto como un hombre y normalmente está fabricado de hierro o madera dura. Sobre su empuñadura, un tetsubō está cubierto de acero, hierro, o incluso puntas de jade o clavos que se suman a la letalidad del arma y trituran armaduras y caparazones acorazados con facilidad.

ARMAS CONTUNDENTES

Los garrotes, martillos y armas similares se incluyen en la categoría de armas contundentes. Estas armas son a menudo extremadamente efectivas para machacar armaduras pesadas, aplastar a monstruos poderosos e infligir daños sustanciales en el campo de batalla.

Garrote

El humilde garrote es quizás el arma más antigua de Rokugán, al menos entre los humanos. Un garrote suele ser poco más que un trozo de madera robusta o de piedra al que se ha dado forma, y casi todo el mundo puede fabricarlo con los materiales disponibles. Si bien es cierto que se puede usar para matar, hacerlo requiere bastante trabajo por parte del portador.

Kiseru

El kiseru es una pipa que se usa para fumar varias hierbas que se pueden encontrar en todo Rokugán. Consiste en una boquilla y un recipiente de metal conectados por un tubo de madera hueca o de bambú. La calidad de un kiseru va desde la pipa toscamente tallada de un plebeyo hasta la de incrustaciones de marfil y oro de un cortesano o un noble. Además, pueden servir como armas clandestinas. Dado que los kiseru no son formalmente considerados como armas, es fácil llevarlos a lugares en los que estas están prohibidas.

Martillo

El simple martillo se utiliza para clavar clavos y punzones, así como para otras labores de construcción. En la mayor parte de Rokugán, el martillo solo se usa ocasionalmente como arma, generalmente en peleas o escaramuzas repentinas en las que no hay otras armas disponibles.

CUCHILLOS

Los samuráis de los clanes suelen emplear dos cuchillos: el tantō y el aiguchi. El aiguchi es un cuchillo corto con una hoja de un solo filo y un pequeño guardamanos cuadrado.

El tantō es más grande, tiene una hoja larga y recta que se asemeja a la de un wakizashi y no tiene guardamanos. Estas dagas, que son principalmente utilitarias y se utilizan más para trabajar que para combatir, pueden utilizarse como armas de gran eficacia. La mayoría de los samuráis llevan un tantō a juego con su daishō para fines de combate y para uso general.

ARMAS DE MANO

Estas son armas simples, a menudo adaptadas a partir de herramientas. Muchas de ellas siguen siendo ante todo herramientas, como el cuchillo, pero pueden emplearse como armas en caso de necesidad. Las armas de mano son fáciles de encontrar y, en general, igualmente fáciles de manejar. De hecho, a menudo ni siquiera se consideran armas.

Cuchillo

Existe una interminable variedad de tipos y estilos de cuchillos, desde el familiar y rudimentario cuchillo presente en la cocina de un plebeyo hasta los mortíferos cuchillos de combate que los samuráis llevan a la batalla. Aquellos especialmente diseñados para el combate, como los aiguchi, suelen estar equipados con pequeños guardamanos para hacerlos más útiles en combate.

Jitte

El jitte, que normalmente mide poco más de treinta centímetros de largo, consiste en una varilla corta de acero o hierro unida a un mango de madera. La varilla se estrecha hasta acabar en una punta roma y tiene una sola punta que se extiende desde un costado. Esta arma sencilla está diseñada para desarmar y someter al objetivo en lugar de matarlo. La llevan los funcionarios encargados de hacer cumplir la ley de todos los niveles como símbolo de su cargo, desde los agentes municipales de bajo rango hasta los magistrados más importantes.

Nunchaku

Originario de las Islas de la Seda y las Especias, algunas escuelas de artes marciales rokuganesas llevan siglos utilizando el nunchaku. Adaptado a partir de una sencilla herramienta de trillar, consiste en dos barras de madera o hierro conectadas por una cuerda o cadena corta.

Tessen

Los tessen, que llevan por igual cortesanos y líderes militares, son abanicos especialmente diseñados para el combate. Sin embargo, no se les suele considerar como armas y se pueden llevar abiertamente incluso a las sesiones formales de la corte o a una negociación. Por lo general son de madera con bastidores de acero y sirven como armas defensivas, pero también se pueden utilizar para dar golpes contundentes o para reforzar un puñetazo.

ARMAS DE ASTA

Las armas de asta son una clase amplia entre las que se incluyen lanzas sencillas, bastones robustos y diversas armas de otros tipos. Las armas de asta son excelentes para mantener a los adversarios a raya y golpear desde fuera de su alcance.

Bisentō

El bisentō es un arma extraña que no se ve regularmente en los campos de batalla de Rokugán. Básicamente es una cimitarra con una empuñadura extremadamente larga; tiene un astil de madera largo, similar a un yari, rematado por una hoja ancha, curva y gruesa. Aunque parezca incómodo y pesado, el bisentō es excepcionalmente peligroso en las manos adecuadas. La longitud del astil proporciona al portador una increíble potencia, permitiéndole asestar poderosos tajos capaces de partir a una persona por la mitad o atravesar una armadura pesada. Suele verse entre las órdenes más militantes de los monjes, como por ejemplo la secta de la Tierra Perfecta, y a veces lo utilizan unidades de infantería pesada, como las de la familia Daidoji.

Bō

El bō, un humilde bastón, es un arma versátil presente en todo Rokugán. De algo menos de dos metros de largo y hecho de madera dura y resistente, suelen llevarlo aquellos viajeros que necesitan tanto un bastón como un arma discreta.

Ji

Conocida también como la "lanza daga", el ji es un arma de asta alargada diseñado más para atrapar y controlar armas que para ataques directos. Utilizado generalmente por los clanes del Dragón y el Fénix, además de ser una de las especialidades de la escuela de guardianes Shiba, el ji normal consta de un largo astil de madera rematado por una hoja en forma de gancho o media luna. Otros ji tienen una cabeza que consiste en una sola hoja larga y de doble filo con una o dos hojas más pequeñas en forma de media luna montadas a los lados.

Naginata

La naginata es el arma de asta preferida por la mayoría de los samuráis, y es un arma muy respetada. Tiene un astil largo y flexible hecho de bambú o madera elástica con una hoja grande, ligera y levemente curvada en la parte superior. La hoja de una naginata se forja de la misma manera que la de una katana, con la misma ceremonia y meticulosidad artesanal, y se le tiene el mismo respeto que al daishō. Suele verse en manos de unidades de élite como la hermandad del Ala del Cielo y las doncellas de batalla Utaku.

Tridente

El tridente es una lanza larga, de tres puntas, generalmente asociada a los pescadores y al mar. En tierra es un arma de asta formidable con un alcance excepcional capaz de perforar, atrapar y controlar a sus adversarios.

Yari

El yari, una de las armas más comunes en Rokugán, es un arma de asta de gran longitud. Su astil de entre dos y tres metros de largo está hecho de madera dura y rematado con una punta de lanza en forma de hoja. Como es fácil de fabricar, es un arma habitual de los ashigaru, pero también de los samuráis de élite de los clanes, como por ejemplo la infantería pesada Daidoji.

ABANICOS DE GUERRA

Los abanicos especiales de guerra denominados gunsen están decorados con símbolos militares y los comandantes los emplean para hacer señales a las tropas y enviar mensajes.

FLECHAS ROKUGANESAS

Las flechas de hoja de sauce son flechas de cabeza ancha que se utilizan tanto para la caza como para la guerra. Son las flechas "típicas".

Las flechas perforantes terminan en una pequeña punta larga y endurecida. Estas flechas son capaces de atravesar las armaduras más resistentes para clavarse en la carne que protegen.

Las flechas desgarradoras tienen cabezas especialmente anchas de hojas múltiples y a menudo con púas, diseñadas para atravesar la carne desprotegida.

Las flechas zumbadoras tienen una cabeza hueca en forma de huevo con ranuras en su superficie. Al surcar el aire la flecha, el bulbo emite un silbido agudo. Estas flechas son muy útiles para hacer señales y crear distracciones.

ARCOS

Después de la katana y quizás de la lanza, el arco es probablemente el arma más representativa de los samuráis. Desde el simple arco de caza hasta el mortífero daikyū, los arcos son algo habitual entre los samuráis de Rokugán.

Arco a caballo Shinjo

Entre las muchas armas adoptadas por el Clan del Unicornio se encuentra un pequeño y robusto arco usado por los nómadas de las estepas más occidentales. Denominado arco a caballo Shinjo en Rokugán, esta arma es un arco compacto diseñado para dispararse desde el lomo de un caballo en movimiento. Es un arma de corto alcance destinada a incursiones y ataques de caballería.

Daikyū

Los daikyū son grandes arcos compuestos diseñados para dispararse a caballo. Con una longitud de alrededor de dos metros, estas elegantes armas se construyen encolando capas delgadas de madera, cuerno, cuero y tendones. El daikyū se diferencia de otros arcos por su forma asimétrica. Su empuñadura se encuentra a dos terceras partes de la parte superior, lo que hace que la curva superior sea más larga que la inferior. Esto facilita el tiro a caballo en cualquier dirección. Cada daikyū se hace a medida para un usuario específico.

FLECHAS

Al utilizarse junto a un arco, estas flechas modifican el perfil de las armas de la siguiente forma:

- **Hoja de sauce:** Flechas rokuganesas normales. Mientras el personaje tenga una aljaba (consulta la página 242), no es necesario que lleve un control de cada flecha de hoja de sauce, ya que son relativamente comunes.
- **Perforante:** Ignora hasta dos puntos de la Resistencia física del objetivo.
- **Desgarradora:** Letalidad +2.
- **Zumbadora:** Daño -2, Letalidad -2. Estas flechas producen un fuerte ruido perceptible a alcance 0-4 del arquero y del recorrido de la flecha.

Yumi

El yumi es probablemente el arco más común usado entre los samuráis rokuganeses. Similar al daikyū, es un arco largo y elegante hecho de una combinación de cuerno, tendón, cuero y madera. Más pequeño que el daikyū, pero no demasiado, el yumi tiene un agarre asimétrico, una forma genérica y una potencia a largo alcance similar a las de su homólogo de mayor tamaño. Sin embargo, mientras el daikyū es un arco de caballería, el yumi está diseñado para tirar de pie.

BALLESTAS

La mayoría de los samuráis que no pertenecen al Clan del Cangrejo miran a las ballestas con desdén y desconfianza a partes iguales. El desdén se debe a la dependencia de la ballesta de los principios mecánicos en lugar de la habilidad y el entrenamiento de su portador para disparar sus proyectiles, y la desconfianza a que su proliferación pondría un arma poderosa capaz de matar a samuráis en manos de rebeldes y descontentos. Raramente se ven ballestas fuera de las tierras protegidas por los Cangrejo, donde a veces se entregan temporalmente a plebeyos destinados a levas de campesinos para proteger la Muralla Kaiu.

Oyumi

Desarrollada por necesidad para luchar contra las mortíferas fuerzas de las Tierras Sombrías, esta arma consiste en un arco recurvado o tradicional colocado horizontalmente sobre un largo y robusto armazón. El oyumi se apoya en el hombro y se dispara apretando una larga palanca en la parte inferior de la culata. Dispara proyectiles cortos en forma de flecha llamados virotes. Su existencia ha despertado cierta inquietud entre los demás clanes, pero los Cangrejo afirman que su uso, incluso en manos de ashigaru y plebeyos en tiempos de crisis, ha sido esencial para la salvaguarda del Imperio.

Tabla 5-2: Armas a distancia

NOMBRE	HABILIDAD	ALC	DAÑO	LET	AGARRES	PROPIEDADES	RAREZA	PRECIO
ARCOS								
Arco a caballo	[Armas a distancia]	2-4	4	5	Dos manos: —	Bélica	4	6 koku
Daikyū	[Armas a distancia]	3-5	6	4	Dos manos: —	Bélica	6	6 koku
Yumi	[Armas a distancia]	2-5	5	3	Dos manos: —	—	3	3 koku
BALLESTAS								
Oyumi	[Armas a distancia]	2-5	7	3	Dos manos: —	Ajuste, Bélica	8	40 koku
ARMAS ESPECIALIZADAS								
Cerbatana	[Armas a distancia]	2-3	1	2	Una mano: —	Ocultable	7	5 bu
Kama	[Armas cuerpo a cuerpo]	0-1	3	3	Una mano: —	Ocultable	4	1 koku
Kusari-gama	[Armas cuerpo a cuerpo]	0	3	3	Una mano: — Dos manos: Alcance 2-3	Apresadora, Bélica, Ocultable	6	5 koku
Shuriken	[Armas cuerpo a cuerpo]	0	2	4	Una mano (Cortar o apuñalar): — Una mano (lanzar): Artes marciales [Armas a distancia], Alcance 1-3	Ocultable	6	1 koku

ARMAS ESPECIALIZADAS

Las armas utilizadas por asesinos y espías son una mezcla de herramientas improvisadas, aperos agrícolas modificados y armas a medida. Predomina el sigilo y la accesibilidad sobre la mera capacidad de matar, y tienen una reputación desagradable debido a su asociación con asesinatos.

Cerbatana

La cerbatana, fabricada con un trozo de bambú hueco o caña de río, es una de las armas más sencillas empleadas por los ninjas. Su uso principal es como arma de largo alcance, generalmente para envenenar (consultar el recuadro de **Armas envenenadas**, en la página 245). Además de los dardos, la cerbatana también puede cargarse con arena, serrín u otros polvos para cegar o desorientar a los enemigos, e incluso puede servir para respirar bajo el agua.

PERFILES DE ATAQUES SIN ARMAS

Un personaje siempre tendrá preparados estos perfiles de ataque de Artes marciales [Combate sin armas], siempre y cuando no tenga ocupadas o atadas las partes del cuerpo pertinentes:

NOMBRE	ALC	DAÑO	LET	PROP.
Puñetazo (mano)	0	1	2	Apresadora
Patada (pierna)	1	2	1	—
Mordisco (boca)	0	0	3	—

Kama

El kama es otra arma adaptada de un instrumento agrícola: en este caso, una hoz normal de las que se utilizan para la recolección del arroz. Consiste en un mango de madera corto, de unos treinta centímetros de largo, rematado por una hoja de hoz larga y curvada. Los kama se utilizan a menudo en parejas, a veces unidos con una cadena por la empuñadura.

Kusari-gama

El kusari-gama, un arma extremadamente versátil y letal, es una de las armas ninja más difíciles de dominar. Se trata de un arma híbrida compuesta por un kama de mango largo con una larga cadena sujeta a la parte posterior de la hoja o a la parte inferior de la empuñadura. Al final de la cadena cuelga un peso de hierro conocido como fundo. En combate, el portador suele hacer girar la cadena sobre su cabeza con una mano mientras sostiene el kama en la otra. Utiliza la cadena como un látigo para atrapar el arma o las extremidades de un oponente, y luego se apresura a dar el golpe mortal con el kama. También es posible atacar con el peso de la cadena, golpeando a distancia al oponente y manteniéndolo a raya.

Shuriken

Los shuriken, una de las armas favoritas de los shinobi, son pequeños discos de metal con un borde afilado y una inmensa variedad de tamaños y estilos. Están diseñados principalmente para distraer, pero también pueden recubrirse de toxinas para volverlos letales. Además, en manos expertas, cualquier filo es capaz de matar.

MUNICIÓN

Mientras un personaje tenga una aljaba o una bolsa de munición similar (consulta la página 242), no será necesario llevar un control de la munición normal (flechas de hoja de sauce, virotes, dardos, etc.).

Seguirá siendo necesario llevar el control de la munición especial.

ATAQUES SIN ARMAS

Estrictamente hablando, estos perfiles no son armas, pero pueden usarse como si lo fueran, por ejemplo, para realizar tiradas de ataque y para el uso de técnicas.

No tienen agarre, y no pueden ganar o perder propiedades a menos que un efecto afecte específicamente a los perfiles sin armas.

Armaduras

Los samuráis emplean una amplia variedad de prendas de vestir para adaptarse a sus necesidades. Tanto si se trata de láminas lacadas para protegerse de los golpes de espada como de ropa a la moda para reforzar su reputación en la corte, la vestimenta de un samurái puede servir para muchos propósitos importantes.

RESISTENCIA

Un personaje sólo puede beneficiarse de una armadura que lleve puesta y de un único efecto que incremente su valor de Resistencia al mismo tiempo, combinando estos beneficios. Si un personaje se beneficia de más de un efecto de este tipo, el personaje elegirá qué mejora aplicar.

ATRIBUTOS DE LAS ARMADURAS

Las armaduras tienen los siguientes atributos:

- **Nombre:** El nombre de la armadura.
- **Valores de Resistencia (Valores R.):** La mayoría de las armaduras brindan protección contra una o más categorías de daño. Mientras un personaje esté equipado con una armadura, se beneficiará de los valores de Resistencia que proporcione contra los tipos de daño indicados. Las dos categorías más comunes son:
  - **Física:** Proporciona el valor de Resistencia indicado contra los diferentes tipos de daño físico.
  - **Sobrenatural:** Proporciona el valor de Resistencia indicado contra invocaciones, mahō, y otros efectos místicos.
- **Propiedades:** Cualquier efecto adicional que no cubra la descripción o el perfil de la armadura (consulta la página 240).

USO DE ARMADURAS

Al usar una armadura, un personaje se beneficia de los valores de Resistencia que proporciona, así como de las propiedades aplicables y las reglas específicas que posea.

Si un personaje se pone una segunda armadura, como, por ejemplo, si se pone una armadura disimulada bajo la ropa de dormir, o si se coloca precipitadamente una armadura de ashigaru sobre sus ropas ceremoniales al comienzo de una batalla, tan pronto como el personaje lleve puestas ambas deberá elegir cuál de ellas cuenta como equipada. Cualquier otra armadura que lleve puesta no le proporcionará sus Resistencias ni propiedades. Esto dura hasta que el personaje se quite una de las dos armaduras.

La única excepción es si el DJ decide que las propiedades de la armadura no equipada pueden entorpecer las acciones del personaje. Por ejemplo, el DJ puede decidir que un personaje que lleve una armadura lacada bajo ropas normales seguirá sufriendo las consecuencias de la propiedad Aparatosa de la armadura lacada. Esto quedará exclusivamente a discreción del DJ.

LISTA DE ARMADURAS

Existen armaduras de multitud de estilos y funciones, desde ropas de viaje funcionales hasta armaduras samurái cubiertas de adornos. El aspecto y la construcción de la ropa o de una armadura vienen dictados por muchos factores: su finalidad, el clan de quien la lleva, su posición social y sus preferencias.

Tabla 5-3: Armaduras

NOMBRE	VALORES R.	PROPIEDADES	RAREZA	PRECIO
Ropa de dormir	-	-	2	1 koku
Ropa normal	Física 1	Mundana	1	1 bu
Ropa ceremonial	Física 1	Ceremonial, Resplandeciente	4	1 koku
Ropa consagrada	Física 1, Sobrenatural 3	Ceremonial	7	4 koku
Ropa de viaje	Física 2	Discreta, Mundana, Sólida	2	2 bu
Armadura disimulada	Física 2	Ocultable	4	5 koku
Armadura de ashigaru	Física 3	Bélica	3	5 koku
Armadura lacada	Física 4	Aparatosa, Bélica, Ceremonial	6	25 koku
Armadura de placas	Física 5	Aparatosa, Bélica, Sólida	8	40 koku

TEJIDOS EN ROKUGÁN

La seda y el lino son los tejidos más comunes para confeccionar ropa en el Imperio, pero el algodón, el raso y otras telas de importación más exóticas se emplean en las prendas de los rokuganeses más ricos e importantes.

Ropa de dormir

La mayoría de los rokuganeses no poseen ropa de dormir específica, pero aquellos que poseen suficiente riqueza o estatus, como, por ejemplo, los samuráis, suelen llevar una bata suelta, una muda o un *jinbei* cuando duermen. Un jinbei consiste en una chaqueta holgada de manga corta que se abrocha a la cintura y un pantalón corto a juego. El jinbei se lleva para dormir y para relajarse en privado, y es el más utilizado por los hombres. Muchas mujeres prefieren usar túnicas o batas que les cubren desde los hombros hasta la mitad de la pantorrilla, aunque algunas prefieren el jinbei.

Ropa normal

La ropa de los rokuganeses va desde los simples pantalones y camisotes que llevan los plebeyos, a los anchos haori utilizados por los samuráis tradicionalistas, pasando por los kimonos de seda bordados de la nobleza.

Ropa ceremonial

La ropa ceremonial es cualquier prenda que se usa durante una ceremonia oficial, desde el kimono de la corte de un samurái hasta la vestimenta de la familia Imperial. La ropa ceremonial a menudo está profusamente decorada y ofrece poca protección.

Ropa consagrada

Las vestiduras de los shugenja, los guardianes de los santuarios, y otras figuras religiosas, son bendecidas por los kami y brindan una protección mística. Tradicionalmente, estas túnicas consisten en una prenda blanca llamada *jōe* (literalmente, "tela pura") y un sombrero puntiagudo, pero pueden ser más sencillas, como una blusa haori blanca y pantalones hakama rojos, o incluso un elaborado kimono.

Armadura disimulada

La armadura disimulada, utilizada por cortesanos precavidos, shinobi, y cualquier otra persona que tema ser asesinada, es un kimono, un *keikogi* u otra prenda de vestir con delgadas láminas de bambú o metal cosidas en su interior para desviar un cuchillo o una flecha inesperados.

Ropa de viaje

La ropa de viaje normalmente consiste en una vestimenta gruesa diseñada para resistir un uso intensivo. Pueden ser desde camisolas hasta kimonos o chaquetas y mallas, y a menudo se complementan con un sombrero o una capa.

Armadura de ashigaru

Barata, ligera y fácil de adquirir, la armadura de ashigaru se distribuye entre los soldados plebeyos. Al no poseer ni la belleza ni la refinada artesanía de una armadura lacada o de placas, la armadura de ashigaru consta de planchas ligeras cosidas para proteger la cabeza, el torso y la parte superior de las piernas. Ocasionalmente se combina con un casco ligero. Aunque no protege tan bien como las armaduras más pesadas, es todo lo ligera, flexible y barata que puede ser una armadura.

CALZADO Y ACCESORIOS

Los miembros de las clases altas suelen llevar sandalias y tabi en los pies, mientras que la mayoría de los campesinos van descalzos. A lo largo y ancho del Imperio son populares una amplia gama de estilos de sombreros, guantes, capas y otros accesorios.

Armadura lacada

Más pesada que la armadura de ashigaru, los samuráis que desean contar con una combinación de protección y grandiosidad recurren a una armadura lacada, que resulta tan apropiada para la guerra como para una ceremonia marcial. Estas armaduras están fabricadas con planchas de cuero grueso o acero cosidas o remachadas a un armazón de cuero. Protegen el torso, la cabeza, la parte superior de los brazos, la ingle y las piernas por encima de la rodilla. También pueden incluir un casco y una máscara, aunque estos no se consideran parte integral de la armadura.

MASCARAS DE ARMADURA

La armadura de placas a menudo incluye una máscara facial desmontable que suele estar diseñada para parecerse a un demonio u otra criatura fantástica, lo que confiere a su portador una presencia aterradora en el campo de batalla.

Armadura de placas

También conocida como armadura pesada, la armadura de placas es una de las más pesadas utilizadas por la casta samurái. No se suele decorar tanto como la armadura lacada y es algo más restrictiva, pero también protege mucho mejor. La armadura de placas está compuesta por numerosas planchas pequeñas de acero y cuero unidas mediante remaches, cuerdas de seda tejidas, correas de cuero o cadenas. Las placas van sujetas a un armazón de cuero o tela y se llevan sobre ropa de seda, lo que proporciona una mayor protección contra los ataques perforantes gracias a su resistencia a la tracción.

Propiedades de objetos

En Rokugán se pueden encontrar innumerables artefactos, desde armas y armaduras ancestrales hasta herramientas cotidianas. En esta sección se describen las propiedades que comparten muchos de estos artículos.

ENGAÑO CEREMONIAL

Los objetos Ceremoniales a menudo sirven como símbolos de identificación; por lo tanto, hacerse con uno facilitaría mucho el suplantar a alguien. Aunque, por supuesto, ningún samurái honorable se plantearía siquiera semejante posibilidad.

Afilada

Algunas armas son especialmente afiladas y, por lo tanto, frágiles, y deben pulirse cuidadosamente para seguir rindiendo al máximo de sus posibilidades. La katana tradicional rokuganesa es una de estas armas: su filo le permite cortar extremidades con mayor facilidad que otras espadas, pero también es más susceptible de sufrir daños si se ataca despreocupadamente a enemigos con armadura.

Cuando tengas éxito en una acción de ataque, comprueba que inflige daño a un objetivo usando un objeto Afilado. Si el daño infligido se reduce a 0 antes de defenderse, el objeto adquiere la propiedad Dañada.

Cuando hagas una tirada de acción de ataque con un arma Afilada, puedes gastar ✲ de la siguiente manera:

✲+: Incrementa en 1 la letalidad del arma por cada ✲ gastado de esta manera.

Ajuste

Este artículo debe recargarse, reconfigurarse o recalibrarse después de su uso.

Después de utilizar este objeto, no podrás usarlo de nuevo hasta que lo **ajustes**. Puedes ajustar este objeto para su uso como acción de apoyo mientras esté preparado.

Aparatosa

Este artículo es pesado o difícil de manejar, e imposible de ocultar en tu persona.

Mientras uses una armadura Aparatosa, incrementa en 1 el NO de las tiradas para maniobrar en tu entorno, como por ejemplo las tiradas de acciones de movimiento.

Si has movido este asalto, incrementa en 1 el NO de las tiradas de acciones de ataque en las que utilices un arma Aparatosa.

Apresadora

Las armas flexibles o, en algunos casos, con curvas pronunciadas, son excelentes para atrapar, agarrar y desarmar.

Al realizar una acción de ataque con un arma Apresadora, puedes gastar ✲ de la siguiente manera:

✲+: Un objetivo del ataque con un valor de Alerta igual o inferior a los símbolos de ✲ gastados sufre el estado Inmovilizado.

Bélica

Los artículos utilizados en batalla y en muy pocas otras situaciones, que son aquellos que tienen esta propiedad, resultan claramente inapropiados para la mayoría de las situaciones sociales. Los artículos Bélicos ponen nerviosa a la gente, lo que dificulta los esfuerzos diplomáticos.

Cuando otro personaje acumule uno o más puntos de Conflicto a causa de las acciones de alguien que lleve uno o más artículos Bélicos, incrementa en uno los puntos de Conflicto acumulados.

Ceremonial

El equipo Ceremonial refleja el rango del portador. Se puede llevar a muchos lugares en los que no se permiten otros objetos similares. En contadas ocasiones, se puede prestar a un personaje un objeto Ceremonial para otorgarle autoridad en una tarea.

Al usar uno o más objetos Ceremoniales abiertamente, reduce en 1 el NO de las tiradas para convencer a los demás de que eres el dueño de ese objeto (o uno de los aliados del dueño), lo seas o no.

Al final de cualquier escena en la que uses un objeto Ceremonial de un personaje de Estatus superior sin su consentimiento, deberás perder 3 puntos de Honor.

Dañada

Los samuráis deben mantener cuidadosamente su equipo en campaña, ya que el desgaste rutinario acabará por arruinar casi cualquier herramienta.

Aunque muchos samuráis disponen de personal para ayudarles con estos menesteres, la mayoría de los samuráis probados en batalla han aprendido al menos a efectuar el mantenimiento básico para mantener funcional su equipo.

Si un arma o herramienta resulta Dañada, incrementa en 1 el NO de las tiradas para utilizarla.

Si una armadura resulta Dañada, reduce en 2 todos los valores de Resistencia que proporcione, hasta un mínimo de 0.

Si un objeto Dañado vuelve a ser Dañado, perderá la propiedad Dañada y adquirirá en su lugar la propiedad Destruida. Si adquiere por cualquier otro motivo la propiedad Destruida, también perderá la propiedad Dañada.

Destruida

Las circunstancias extremas o el uso prolongado sin mantenimiento pueden romper, rasgar o dejar inservible un artículo. Un objeto Destruido estará roto y no podrá utilizarse para su función prevista. Es posible que aún pueda utilizarse como arma o herramienta improvisada, a discreción del DJ.

Discreta

Un artículo con la propiedad Discreta está diseñado para no llamar la atención, y la gente tiende a pasarlo por alto.

Incrementa en 1 el NO de las tiradas para obtener información acerca de este artículo. A discreción del DJ, esto se aplica también a las tiradas para determinar las intenciones del creador o portador del artículo al presentarlo, o para descubrir algo de valor acerca de esa persona a partir de este objeto.

ANULAR PROPIEDADES DE OBJETOS

Los efectos de múltiples propiedades iguales no son acumulables. Asimismo, algunas propiedades de objetos no pueden solaparse; si un objeto adquiere una propiedad por cualquier motivo, pierde la otra en lugar de adquirir la nueva. Las propiedades de objetos que se anulan entre sí son las siguientes:

- Aparatosa y Ocultable
- Bélica y Discreta
- Ceremonial y Mundana
- Dañada y Sólida
- Discreta y Resplandeciente
- Impía y Sagrada

Para eliminar la nueva propiedad y restaurar la antigua será necesario efectuar una **tirada de la habilidad artesanal apropiada (Tierra) contra un NO de 2**.

Impía

Algunos objetos físicos extienden un espantoso miasma. Pueden haber sido contaminados por la exposición directa al poder de las Tierras Sombrías o por rituales obscenos, pero algunos están fabricados con obsidiana, que se dice es la sangre derramada de Onnotangu, el dios Luna y enemigo ancestral de los Kami.

Después de que un personaje sufra un impacto crítico de un arma Impía, sufre el estado Afligido.

Al final de cada escena en la que uses un objeto Impío, sufres el estado Afligido.

Las armas Impías ignoran todos los valores de Resistencia poseídos por seres Ultramundanos.

Mundana

Los objetos Mundanos son objetos que se encuentran en todos los aspectos de la vida diaria, y su uso está permitido a cualquier persona en la mayoría de las situaciones sociales, dentro de lo razonable. Después de todo, muchas personas necesitan herramientas como cuchillos, bastones y trilladoras de trigo, aunque también se puedan utilizar para hacer daño a alguien si se tiene la determinación suficiente.

Usar un objeto Mundano abiertamente no tiene efectos adicionales, aunque los testigos seguirán siendo conscientes de que estás armado si el objeto puede utilizarse como arma.

Ocultable

Algunas armas y armaduras son fáciles de esconder en tu persona, debido a sus dimensiones o a su diseño deliberado.

A menos que se lleve abiertamente o se saque para utilizarse, se dará por supuesto que un objeto Ocultable está oculto. Cuando se observe al portador de un objeto oculto, un personaje deberá tener éxito en una **tirada de Diseño (Aire) o Herrería (Aire) contra un NO de 3** para determinar que el portador está armado o protegido por una armadura. Si el personaje tiene éxito y obtiene dos o más Éxitos adicionales, también determinará el tipo de objeto oculto.

Las armaduras Ocultables pueden utilizarse por debajo de ropa suelta, pero sólo puedes beneficiarte de la Resistencia y las propiedades de un tipo de armadura al mismo tiempo (consulta la página 238).

Las armas ocultables también se pueden desenvainar más rápidamente en combate. Puedes preparar o envainar un arma Ocultable como parte de una acción de ataque.

Prohibida

Las leyes rokuganesas son implacables, y muchas cosas se consideran contrabando. Esto incluye muchas sustancias ilícitas, arte o literatura herética y artículos extranjeros que no han sido transportados a través de rutas comerciales estrictamente reguladas.

Al final de cualquier escena en la que hayas usado abiertamente y en público un objeto Prohibido, deberás perder 3 puntos de Gloria.

Resplandeciente

Un artículo con la propiedad Resplandeciente está adornado para llamar la atención sobre su creador o portador.

Al usar uno o más artículos Resplandecientes, si recibes uno o más puntos de Gloria, recibirás un punto adicional de Gloria.

Sagrada

Los objetos con la propiedad Sagrada están imbuidos de poder purificador, a menudo en la forma de jade, la piedra mística que se dice que se formó a partir de las lágrimas derramadas por Amaterasu, la diosa Sol y protectora contra los terrores de la noche. Estos materiales son anatema para los habitantes de las Tierras Sombrías y otros horrores que se alimentan de la humanidad.

Cuando un ser Ultramundano efectúe una acción de ataque o maquinación que tenga como objetivo al portador de uno o más objetos Sagrados, incrementa en 1 el NO.

Mientras lleves uno o más objetos Sagrados, si en algún momento sufres el estado Afligido, deberás elegir en lugar de ello uno de estos objetos, que adquirirá la propiedad Dañada.

Las armas Sagradas ignoran todos los valores de Resistencia poseídos por seres Ultramundanos y Manchados.

Sólida

Los artículos hechos para durar pueden soportar daños capaces de destruir cualquier objeto de peor factura.

Si un artículo Sólido resulta Dañado, en lugar de ello pierde la propiedad Sólida. Si un artículo Sólido es Destruido, pierde la propiedad Sólida y queda Dañado en su lugar.

OBSIDIANA

La obsidiana no estuvo siempre mancillada por la corrupción de Jigoku, pero esta mística piedra atrae emociones y poderes negativos, absorbiéndolos y amplificándolos. Esto incluye el odio ilimitado de Fu Leng y sus innumerables y temibles servidores, así que prácticamente toda la obsidiana del Imperio Esmeralda contiene ahora la esencia de las Tierras Sombrías.

Efectos personales

Ni el guerrero más feroz puede sobrevivir solamente con armas y armaduras, y los seres humanos usan muchas herramientas para hacer sus vidas más cómodas, edificantes y agradables. Los samuráis rokuganeses llevan a menudo algunos de los siguientes objetos, dependiendo de sus necesidades, deberes y pasiones específicas.

Agujas para tatuar

Las agujas de acero o bambú son especialmente populares en el Clan del Dragón y, como su nombre indica, se utilizan para tatuar. Generalmente forma parte de un juego en el que se incluyen agujas, pigmentos varios y otras herramientas utilizadas por los artistas del tatuaje en su trabajo. Los tatuajes están muy extendidos no sólo en el Clan del Dragón, sino también entre los numerosos cárteles criminales del Imperio, que los utilizan tanto para identificar a los miembros de un cártel específico como para registrar sus hazañas delictivas. (Coste: 1 bu por juego. Rareza: 4).

Aljaba de flechas

Una aljaba es un contenedor de tela o cuero que se utiliza para llevar flechas. Se lleva en la cintura o colgado del hombro y puede transportar sesenta o más flechas. También existen aljabas o bolsas de transporte equivalentes para virotes de ballesta, dardos de cerbatana, piedras y otras municiones, y funcionan de la misma manera.

Mientras un personaje tenga una aljaba de flechas disponibles, se dará por supuesto que no se queda sin flechas normales. Además, también se dará por supuesto que el personaje rellena la aljaba siempre que se presente una oportunidad razonable, como cuando se visita un puesto de guardia o un castillo con una armería.

Si un personaje pasa un tiempo especialmente largo sin tener una oportunidad razonable de recargar su aljaba, el DJ puede determinar que está quedándose sin flechas, tras lo que únicamente quedarán tres flechas normales: a continuación, el personaje ganará un punto de Vacío. El personaje seguirá teniendo a su disposición cualquier flecha especial que tuviese antes de este punto.

Una aljaba agotada puede recargarse visitando un lugar donde el personaje pueda adquirir munición, o fabricando munición con la habilidad de Supervivencia si el personaje dispone de los suministros adecuados (consulta la página 169). (Coste: 20 zeni. Rareza: 1).

Atril para daishō

Se trata de un pequeño soporte de madera plegable que se utiliza para exhibir el daishō de un samurái. Existe un protocolo particular para exhibir el daishō en un estante, que indica la disposición de un individuo a pelear o su facilidad para hacerlo. Si las espadas se exhiben con las empuñaduras hacia la derecha, esto significa que el individuo está listo para luchar, ya que puede sacar fácilmente las espadas del estante con la mano derecha. Si se exhiben con las empuñaduras hacia la izquierda, esto significa que el individuo está menos preparado para luchar, pero aun así con cierto grado de preparación. Si las empuñaduras están orientadas hacia la izquierda y la tsuba se encuentra en el interior del brazo del atril, haciendo imposible desenvainar las espadas con un solo movimiento, esto significa que el individuo se siente completamente seguro. (Coste: 1 koku. Rareza: 4).

Botella de sake

El sake, un vino hecho de arroz fermentado, es popular en todo Rokugán y se puede conseguir fácilmente en cualquier posada. La calidad del sake varía mucho dependiendo del fabricante y del vendedor. (Coste: 1 bu. Rareza: 1).

Botiquín

Este es un simple botiquín de primeros auxilios que contiene todos los artículos necesarios para tratar muchos tipos de lesiones. Un botiquín típico contiene aguja e hilo, vendas de tela, desinfectantes a base de hierbas, varios bálsamos y tinturas, y otros artículos de curación. (Coste: 1 bu. Rareza: 3).

Cuerda (cada 30 centímetros)

Las cuerdas están fabricadas con una gran variedad de materiales y se utilizan para tareas tan variadas como atar a enemigos, sujetar al ganado, escalar y aparejar barcos de vela. Las cuerdas de baja calidad están hechas de cáñamo y tienden a ser ásperas y rígidas. Las cuerdas de mayor calidad están hechas de pelo, seda o fibras más exóticas. (Coste: 5-20 zeni cada 30 centímetros. Rareza: 1).

Dados y taza

Estos se utilizan para jugar a varios tipos de juegos de dados en todo Rokugán. Estos juegos son extremadamente populares en el Imperio Esmeralda, pero en general los samuráis los desaprueban. Los juegos de azar organizados están controlados en su mayor parte por varios sindicatos criminales y a menudo son una fuente de corrupción entre los funcionarios locales. (Coste: 25 zeni. Rareza: 2).

Dedo de jade

Un dedo de jade es un trozo de la valiosa piedra verde que se lleva alrededor del cuello en una correa para protegerse de los efectos corruptores de la Mancha. Poco a poco, el dedo de jade se va consumiendo en este proceso. (Coste: 1 koku. Rareza: 6. Propiedades: Sagrada).

Dulces (cuatro porciones)

Caramelos, pequeños pasteles y otros dulces muy populares durante las numerosas festividades del Imperio. Los dulces típicos rokuganeses están hechos de pasta de judías o de arroz con miel, pero en algunos lugares de Rokugán se elaboran golosinas gaijin hechas con ingredientes exóticos y foráneos. Esto es especialmente cierto en las tierras Unicornio. (Coste: 1 bu. Rareza: 1).

Especias

Las especias son muy importantes tanto para dar sabor a los alimentos como para el comercio en todo Rokugán. Aunque algunas variedades importantes son nativas del Imperio Esmeralda, como el wasabi y la pimienta sanshō, muchas son importadas del extranjero. Las especias pueden ser extremadamente caras, dependiendo de su procedencia y rareza. Varias facciones han derramado mucha sangre en sus intentos de controlar el comercio de especias. (Coste: 1-5 bu por botella pequeña. Rareza: 5-7).

Grillo de la suerte

Muy popular entre el Clan de la Mantis, se cree que un pequeño grillo vivo en una jaula de metal adornada trae buena suerte a quien lo lleva. (Coste: 4 bu. Rareza: 4).

Instrumento musical

Las tradiciones musicales rokuganesas son ricas y variadas. Mucha gente en el Imperio es capaz de, cómo mínimo, tocar una melodía sencilla con una flauta o un tambor. Entre los instrumentos musicales se encuentran también el shamisen, la biwa y el koto. Muchos cortesanos llevan uno para demostrar sus talentos, y los tambores son populares entre la casta samurái para hacer señales a las tropas y enviar mensajes. (Coste: 1-5 bu. Rareza: 2-6).

Instrumentos de flechero

Un conjunto de instrumentos de flechero es un pequeño juego de herramientas utilizado para el mantenimiento de arcos y flechas. Por lo general, incluye una selección de pequeñas herramientas, cuerda de repuesto, algunas plumas, cera, fibras de bambú, puntas de flecha y otros artículos necesarios para mantener un arco y flechas en buen estado de funcionamiento. (Coste: 2 bu. Rareza: 1).

Juego de adivinación

Populares entre los plebeyos supersticiosos y los shugenja místicos, los juegos de adivinación se utilizan para predecir el futuro o para entrar en comunión con los reinos espirituales. Un juego de adivinación puede contener monedas especiales, palos, huesos u otros artículos pequeños de importancia metafísica. Los adivinos utilizan estos juegos lanzando las monedas o palos al suelo y leyendo los patrones que forman en busca de augurios o presagios. (Coste: 1 bu. Rareza: 4).

Juego de caligrafía

Estas cajas adornadas contienen aquellos elementos que un calígrafo experimentado necesita para crear libros, cartas, pergaminos y otros escritos. Consiste en una pequeña caja de madera con una variedad de pinceles, piedras de tinta y pigmentos, un recipiente para el agua y una bolsa de arena para secar. Los calígrafos y escribas suelen llevar un juego de caligrafía, al igual que algunos samuráis y cortesanos que prefieren escribir su propia correspondencia. (Coste: 1 bu. Rareza: 3).

Juego de té (portátil)

La ceremonia del té es un ritual especialmente importante en la sociedad rokuganesa. Estos juegos de té pequeños y portátiles están diseñados para resistir un uso sin miramientos y los viajes. Permiten a los samuráis disfrutar de la armonía y la relajación de la ceremonia del té incluso cuando están lejos de casa. (Coste: 1 koku. Rareza: 6).

Juegos

Se trata de versiones pequeñas, portátiles y robustas de juegos diseñados para llevarse en viajes largos. El go, el shōgi y otros juegos populares entre los bushi y los cortesanos son los que resulta más probable encontrarse en una versión de viaje, pero existen tantos tipos diferentes de juegos de viaje como versiones de tamaño completo. (Coste: 1 bu. Rareza: 3).

EQUIPO DE VIAJE

Cuando en el equipo inicial de un personaje se indica un "equipo de viaje", a lo que hace referencia es a un surtido de artículos que se transportan dentro de un *furoshiki*, o tela decorativa para envolver. Los equipos de viaje constan de lo siguiente:

Manta, tazón, palillos, raciones de viaje para cuatro días, yesca y pedernal, y otros tres artículos a elección del jugador de rareza 4 o inferior.

Kubi bukuro

Se trata de simples bolsas de malla que se utilizan para llevar la cabeza cortada de un enemigo, algo que se considera tanto un trofeo como un buen presagio. Los samuráis del Clan del León las utilizan para llevar sus trofeos sin tocar carne muerta, pero la familia Kuni las utiliza para recoger muestras de criaturas de las Tierras Sombrías para su estudio. (Coste: 2 zeni. Rareza: 2. Propiedades: Bélica).

Libro de almohada

Se trata de un libro pequeño, de encuadernación suelta y barato, escrito en un género que algunos samuráis consideran poco serio, como el romance, la aventura o la poesía. Un libro de almohada también puede ser un relato de la vida de una persona famosa o una adaptación de un diario. Ocasionalmente, obras literarias o académicas importantes se convierten en libros de almohada para hacerlos más portátiles. (Coste: 3 zeni. Rareza: 2).

Omamori

Los *omamori* son amuletos protectores que se venden en muchos santuarios del Imperio Esmeralda, a menudo en forma de un pequeño sobre o bolsa que contiene una oración escrita o grabada a un kami en concreto, generalmente una de las Grandes Fortunas, pero a veces otras. La mayoría de los omamori concede protección contra un tipo de infortunio específico, como por ejemplo enfermedades o accidentes, o fomentan la buena suerte en alguna esfera, como la agricultura, los viajes o el matrimonio, pero nunca se les pone a prueba de forma rigurosa, ya que al fin y al cabo los caminos de los kami son inescrutables para los mortales, por lo que resulta algo difícil de saber si un talismán ha sido verdaderamente responsable de tu seguridad.

Los shugenja y otros poderosos servidores de los kami son capaces de crear encantamientos protectores especialmente eficaces. Éstos contienen con frecuencia ruegos a las siete Grandes Fortunas, como los tres ejemplos aquí incluidos, pero también pueden ofrecer otras protecciones apelando a diferentes poderes.

Un omamori puede contener una de las siguientes bendiciones:

- **Bendición de Benten:** Benten vela por los artistas y los amantes, guiándolos en sus esfuerzos. Una vez por sesión de juego, después de tirar los dados, el portador puede gastar un punto de Vacío para añadir un ■ guardado y colocado en un resultado de ⁂ a una tirada de habilidad artesanal o social.
- **Bendición de Bishamon:** Bishamon promete gloria a los audaces, y atrae la mirada de los poderosos hacia aquellos que demuestran su fuerza. Una vez por sesión de juego, cuando el portador reciba una recompensa de Gloria, puede gastar un punto de Vacío para incrementar esta recompensa en 3 puntos de Gloria adicionales.
- **Bendición de Fukurokujin:** La Fortuna de la Sabiduría aclara la verdad incluso cuando los embaucadores intentan enmascararla. Una vez por sesión de juego, el portador puede gastar un punto de Vacío para eliminar un estado o efecto persistente provocado por una acción de maquinación.

Sin embargo, los kami pueden ser un poco celosos. Aunque en teoría un personaje puede usar varios amuletos protectores a la vez, no podrá beneficiarse de sus bendiciones mientras esté usando más de un omamori al mismo tiempo. (Coste: 5 bu. Rareza: 2).

Palillos

Los palillos son los cubiertos principales utilizados por los rokuganeses. Vendidos en pares, estos delgados utensilios suelen estar hechos de madera o bambú, aunque hay personas adineradas que usan palillos de marfil, hueso o metal. (Coste: 1 zeni. Rareza: 1).

Paraguas

Los paraguas, normalmente de mimbre y seda, protegen tanto del sol como de la lluvia a quienes los llevan. Se dice que los maestros espadachines utilizan a veces paraguas como armas improvisados, aunque para la mayoría de la gente estas curiosas proezas son difíciles de reproducir. (Coste: 2 bu. Rareza: 4).

Piedra de afilar

Las piedras de afilar son útiles portátiles que se utilizan para afilar la mayoría de las armas con filo, a excepción de la katana y el wakizashi de un samurái, que debe pulir un armero o pulidor profesional experto. (Coste: 1 zeni. Rareza: 1).

Raciones de viaje

Las raciones de viaje consisten en una combinación de alimentos en conserva en cantidad suficiente para mantener a un individuo alimentado y saludable mientras viaja. Normalmente consisten en una mezcla de pescado seco, bolas de arroz envueltas en papel, agua o té, verduras encurtidas y otros alimentos duraderos que pueden resistir la exposición a los elementos. (Coste: 5 zeni por comida. Rareza: 1).

Sello personal o hanko

Los samuráis utilizan hanko personales para validar su identidad y firmar documentos, además de otros asuntos oficiales. Cada uno de ellos posee un diseño único que se ha inscrito en los registros de la familia Miya. Usar el hanko de otro samurái se considera un insulto y un delito grave. (Coste: 4 bu. Rareza: 6. Propiedades: Ceremonial).

Taza de sake

Una taza de sake es un pequeño vaso de madera, porcelana o metal que se utiliza para beber sake. En muchas zonas del Imperio es costumbre que los huéspedes lleven su propia taza a las reuniones y funciones oficiales. Las personas ricas o influyentes suelen llevar tazas decoradas con materiales caros para impresionar. (Coste: 1 bu. Rareza: 2).

Tienda (chomchong)

Los chomchong son casas portátiles grandes y elaboradas muy populares entre los miembros del Clan del Unicornio. Robustas y bien protegidas de los elementos, estas carpas pueden acomodar hasta una docena de personas con relativa comodidad. También se utilizan para alojar a pequeñas familias nobles con todo el lujo que se pueda permitir en el campo. Se tarda bastante tiempo en montarla y desmontarla, y para su transporte hacen falta bueyes y una gran carreta. (Coste: 20 koku. Rareza: 7).

Tienda (pequeña)

Estos refugios básicos son lo bastante grandes como para mantener a dos personas secas y abrigadas en la naturaleza. Son extremadamente fáciles de montar y desmontar, y una persona puede llevarlas a la espalda, o se pueden llevar en un carro o caballo. (Coste: 1 koku. Rareza: 3).

Tienda (yurta)

Las yurtas, que son más grandes que las tiendas normales, pero ni tan grandes ni tan lujosas como los chomchong, fueron introducidas en Rokugán por el Clan del Unicornio desde las lejanas estepas. Fabricada en cuero grueso o lona con piso de fieltro, una yurta puede albergar indefinidamente a un grupo de cuatro personas con relativa comodidad. Son pesadas y difíciles de montar y desmontar. Además, para transportarlas es necesario un caballo o un buey. (Coste: 10 koku. Rareza: 5).

Veneno (un vial)

A veces, las ruedas de la política de las cortes del Imperio Esmeralda se hacen girar por medios desagradables. Los miembros del Clan del Escorpión no dudan en usar veneno para debilitar o eliminar a sus rivales políticos, aunque nadie ha podido probar su culpabilidad, y muchos samuráis recurren a esas medidas en tiempos de desesperación o miedo. (Coste: 30 zeni por dosis. Rareza: 5. Propiedades: Prohibido).

Tres de los venenos que pueden encontrarse en Rokugán son:

- *Leche nocturna:* La leche nocturna es el veneno favorito de la familia Shosuro. Es un brebaje mareante que debe inyectarse o administrarse directamente en el torrente sanguíneo.
  - Cuando se inyecta leche nocturna en el torrente sanguíneo de un personaje, éste sufre 5 puntos de Fatiga y los estados Desorientado y Tumbado.
  - Cuando se aplica a un arma, después de que un objetivo reciba un impacto crítico del arma, sufrirá los estados Desorientado y Tumbado.
- *Mordisco de fuego:* El mordisco de fuego es un veneno que provoca un dolor abrasador en sus víctimas, y se puede identificar con facilidad por su sabor amargo, lo que hace que resulte difícil disimularlo en la comida o en la bebida.
  - Cuando un personaje ingiere este veneno, el personaje sufre 5 puntos de Conflicto y los estados Agotado y Atontado.
  - Cuando se aplica a un arma, después de que un objetivo reciba un impacto crítico del arma, sufrirá los estados Agotado y Atontado.
- *Veneno tóxico:* Un término genérico para una amplia variedad de compuestos letales, muchos de los cuales tienen usos perfectamente legítimos en medicina y otros oficios. Este tipo de venenos a menudo actúan atacando el corazón, los órganos o el cerebro de forma directa.
  - Cuando un personaje ingiere veneno tóxico, sufre un impacto crítico de gravedad 10. El envenenador puede gastar ✲ de su tirada para administrar el veneno e incrementar la gravedad en 1 por ✲ gastado de esta manera.
  - Cuando se aplica veneno tóxico a un arma, incrementa la letalidad del arma en +4.

Armas envenenadas

Es posible aplicar venenos a las armas cuerpo a cuerpo y a las armas de proyectiles para asegurarse de que incluso las heridas leves causen lesiones, aunque obviamente los venenos son instrumentos propios de asesinos deshonrosos e individuos de mala reputación, y no de samuráis honorables. Como era de esperar (dado su nombre), el Clan del Escorpión se inclina por estos métodos.

Un personaje puede hacer una tirada de Medicina (Tierra) contra un NO de 1 como acción para aplicar un veneno a un arma de forma correcta y segura. Sólo se puede aplicar un único veneno a un arma al mismo tiempo. Los efectos de un veneno aplicado a un arma se mantienen hasta que se utiliza el arma para hacer una tirada de acción de ataque con éxito.

CAPÍTULO

6

Enfrentamientos y escenas

Cuando un samurái se levanta por la mañana, nunca sabe si será la última vez que verá salir el sol. Puede que pasen semanas en paz, permitiéndole dedicarse a sus propios intereses, o un mismo día puede estar plagado de confrontaciones en grandes palacios o en campos de batalla embarrados. Este capítulo cubre las reglas para modelar el paso del tiempo en partida, así como la forma de delimitar escenas y adjudicar los conflictos que surgen cuando las obligaciones y los deseos chocan entre sí.

Sesiones de juego

En *La Leyenda de los Cinco Anillos*, una **sesión de juego** es un período de tiempo durante el que el DJ y los jugadores se reúnen para aventurarse en el reino imaginario de Rokugán y lanzarse juntos a un mundo de aventura, intriga y drama. Cada sesión de juego puede dividirse en una o más escenas, que son situaciones dentro de la historia compartida del grupo en las que los jugadores hacen que sus personajes exploren el mundo, se enfrenten a obstáculos, estrechen sus lazos mutuos o simplemente se dediquen a su existencia cotidiana.

Escenas

Una **escena** es una parte de una sesión de juego. Al igual que las escenas de un libro o una película, se definen por seguir de forma continuada a uno o más personajes mientras realizan alguna actividad. El DJ decide cuándo comienza una escena y cuándo termina. Cada escena está formada por un conjunto de sucesos relacionados durante los cuales los personajes llevan a cabo tareas y hacen avanzar la historia.

TIPOS DE ESCENAS

Existen tres tipos de escenas: escenas narrativas, escenas de interludio y escenas dramáticas. Cada uno de estos tipos de escena resulta más apropiado para un tipo de actividades específico, tal y como se describe en esta sección.

COMIENZO Y FINAL DE ESCENAS

El DJ decide cuándo comienza una escena y cuándo termina. Al principio de una escena, el DJ debe definir a los jugadores algunos detalles básicos de lo que está sucediendo, para ayudarlos en sus actividades posteriores. Al final de una escena, el DJ puede establecer un cierto desenlace o proporcionar detalles adicionales que ayuden a establecer la próxima escena.

DURACIÓN DE ESCENAS Y SESIONES DE JUEGO

Como DJ, depende de ti decidir cuándo termina una escena y cuándo comienza una nueva, en función tanto del tiempo narrativo como del tiempo real. Las escenas suelen durar entre media hora y tres horas, aunque se pueden dar por finalizadas en cualquier momento o extenderse según sea necesario. Recuerda que al final de una escena los PJ recuperan el uso de algunas capacidades y descartan puntos de Conflicto, por lo que el final de una escena permite a los personajes respirar un poco.

Si una escena se resuelve con extrema rapidez, no dudes en declarar que no se cuenta como final de escena en lo que se refiere a efectos que se activan al final de esta, como descartar Conflicto y Fatiga, por ejemplo. Por lo general, si una escena cambia de un tipo a otro no cuenta como finalizada.

Del mismo modo, algunas capacidades se pueden utilizar "una vez por sesión de juego", y algunos efectos se aplican "hasta el final de la sesión de juego". Estas capacidades y efectos se han diseñado dando por hecho que una sesión de juego dura entre dos y cuatro horas. Al jugar, es posible que acabes dirigiendo sesiones de juego mucho más cortas o largas (siempre y cuando los jugadores puedan mantener la concentración y tengáis comida suficiente). Si se da esta situación, es posible que desees plantearte la posibilidad de reactivar estas capacidades con mayor o menor frecuencia. También tienes la posibilidad de definir una "sesión de juego" como un número de horas en tiempo real, siempre y cuando se lo indiques claramente a los jugadores.

Escenas narrativas

Las **escenas narrativas** constituyen un porcentaje importante del tiempo de partida. Se trata de escenas en las que los PJ interactúan con su entorno, entre sí y con personajes no jugadores (PNJ) de forma desestructurada. La mayoría de las escenas narrativas tienen un ámbito limitado y tienen lugar en un período de tiempo relativamente corto, de unos pocos minutos a unas pocas horas de tiempo de juego.

En esencia, las escenas narrativas son una oportunidad para la interpretación. Los participantes pueden ser una combinación de PNJ y PJ, o la escena puede tener lugar exclusivamente entre PJ. Un personaje podría incluso tener una escena narrativa en solitario, durante la que explore el mundo y contemple su existencia. Durante estas escenas, el DJ debería animar a los jugadores a hablar con la voz de sus personajes, si así lo desean, y a describir sus acciones específicas además de sus objetivos generales. A medida que los jugadores vayan tomando decisiones como sus personajes (y hagan tiradas cuando resulte apropiado), el DJ les irá revelando detalles de la escena y reaccionará a sus acciones y decisiones.

Durante estas escenas, el DJ no necesitará llevar un control del orden de actuación, ni tampoco de cuánto tiempo pasa exactamente. Si el orden de las acciones se vuelve importante, el DJ deberá hacer la transición de escena narrativa a escena dramática. Si los jugadores han agotado todas las opciones interpretativas de una escena, pero siguen pasando cosas a nivel de historia, el DJ puede pasar de una escena narrativa a una de interludio, permitiendo a los PJ tratar de cumplir sus objetivos de forma abstracta en lugar de pedir a los jugadores que interpreten cada una de sus acciones y palabras.

MODOS NARRATIVO Y DRAMÁTICO

La hoja de personaje (disponible para su descarga en FantasyFlightGames.es) tiene dos caras: una para el modo narrativo, que contiene los rasgos del personaje a los que se hace referencia con más frecuencia durante las escenas narrativas y de interludio, y otra para el modo dramático, en la que se incluyen los rasgos de personaje más importantes para el desarrollo de las escenas dramáticas.

Escenas de interludio

Las **escenas de interludio** son escenas en las que principalmente pasa el tiempo. Pueden ser cortas, como por ejemplo unas pocas horas de descanso, o tan largas como un viaje desde Otosan Uchi hasta la Muralla Kaiu. Por lo general, estas escenas tienen poca carga dramática, aunque pueden resultar extremadamente importantes para los arcos narrativos de los personajes y la historia en general.

Durante una escena de interludio no se lleva un control reglado del tiempo; en su lugar, el DJ y los jugadores deberían interpretar únicamente las partes interesantes de la escena, y tratarlas como pequeñas escenas narrativas en mitad de una escena de interludio de mayor extensión. Un viaje puede durar semanas, durante las que únicamente se producirán un puñado de interacciones relevantes.

Se puede pedir a los personajes que hagan tiradas durante una escena de interludio dependiendo de sus actividades o de las situaciones presentadas por el DJ. Sin embargo, el DJ debería pasar a una escena dramática en cuanto el orden de actuación y las acciones específicas resulten de importancia. Las escenas de interludio también son un buen momento para la interpretación, pero se prestan más a situaciones en las que los personajes tratan de perseguir objetivos a largo plazo. Si un jugador desea pasar a una interacción más directa entre su personaje y otro individuo de la escena de interludio, el DJ debería plantearse si introducir una pequeña escena narrativa dentro de la escena de interludio.

ACTIVIDADES DE INTERLUDIO

Durante las escenas de interludio los jugadores eligen una o más **actividades de interludio** para que lleven a cabo sus personajes. Las actividades de interludio están pensadas para ayudar a proporcionar a los jugadores opciones claras para sus personajes durante las escenas de interludio.

¿Qué se puede hacer durante una escena de interludio?

No todas las actividades resultan apropiadas para todas las escenas de interludio. Por ejemplo, durante una escena que se desarrolle durante las horas previas a que los PJ asalten un castillo para rescatar a un amigo, uno de los PJ podría hacerse con lo necesario para la incursión (escalera, cuerda, disfraces) o reunir a un grupo de descontentos locales para que les ayuden en el ataque. Sin embargo, la escena probablemente no sea lo bastante larga como para que un PJ forje una espada, ya que se trata de un proceso que requiere mucho tiempo. Como en cualquier otra situación, el DJ tendrá la última palabra a la hora de decidir si resulta adecuado o no llevar a cabo una actividad específica durante una escena de interludio.

Escenas de interludio prolongadas

Durante una escena de interludio especialmente larga (las que se prolongan más de dos días), es posible que cada PJ pueda llevar a cabo varias actividades de interludio diferentes de forma secuencial. Por lo general, el DJ debería permitir a los PJ llevar a cabo una actividad de interludio por cada dos días de inactividad, aunque a discreción del DJ un personaje podría ser capaz de realizar una actividad extra si sacrifica su tiempo de sueño y otras necesidades. En cambio, las escenas de interludio en las que se realicen actividades arduas, como los viajes, podrían no dar a los PJ la oportunidad de realizar actividades de interludio además del propio acto de viajar, o, al menos, limitarían sus opciones.

Saltos narrativos extremadamente largos

Si el DJ quiere introducir un salto temporal muy prolongado en la historia (un mes o más), simplemente debería estipular que pasa el tiempo, aunque tal vez debería dejar que los jugadores describan lo que hacen sus personajes durante este largo período de inactividad y asignar a los PJ una pequeña cantidad de puntos de Experiencia, de forma que reflejen sus actividades durante ese tiempo y su desarrollo. Estos saltos temporales son una buena oportunidad para que los PJ cumplan con sus obligaciones sociales, regresen a su dōjō para entrenarse o emprendan actividades individuales que no impliquen al resto del grupo.

Escenas dramáticas

Cuando dos o más personajes se enfrentan entre sí durante un largo periodo de tiempo, el DJ puede iniciar una **escena dramática**.

Existen varios tipos principales de situaciones dramáticas. Todas utilizan la misma estructura básica, pero cada una de ellas tiene reglas únicas, tanto para las opciones de los personajes como para su resolución. Estos son los tipos de escenas dramáticas más comunes:

- Las **intrigas** son enfrentamientos sociales. Ni siquiera el Emperador toma decisiones sin antes escuchar las recomendaciones de sus principales consejeros. A menudo, los enfrentamientos más espectaculares de todo Rokugán se libran mediante palabras esgrimidas por samuráis de alto rango... o al menos comienzan de esta forma. Los ruegos a un gran señor, los tratados, las maquinaciones políticas, los acuerdos comerciales, los pactos y los matrimonios transforman todos los días la faz de Rokugán, y el deber primordial de muchos samuráis es el de ejercer influencia política.
- Los **duelos** son enfrentamientos individuales por cuestiones de honor, cuando una cuestión no puede resolverse sólo con voluntad, ingenio y retórica. En tales casos, el honor a veces exige que un samurái busque resarcirse por medio del acero. Los duelos son una parte importante del sistema político de Rokugán, y la mera posibilidad de un desafío formal puede ejercer una influencia extraordinaria.
- Las **escaramuzas** son batallas a pequeña escala. Pueden comprender desde batallas directas entre facciones enemigas hasta incursiones selectivas contra clanes rivales. Suelen ser caóticas y a pequeña escala, con unos pocos combatientes de cada bando.
- Las **batallas a gran escala** son batallas entre ejércitos enteros. La guerra abierta es algo relativamente poco frecuente en Rokugán, pero su efecto es devastador. En teoría, cualquier samurái debe estar preparado para participar en una guerra, ya sea como guerrero, como consejero, como estratega o como negociador si su daimyō se lo requiere. Como suelen ser momentos decisivos de un arco argumental en lugar de acontecimientos cotidianos, la mecánica de las batallas a gran escala se describe al final de este capítulo (consulta la página 274).

TIEMPO ESTRUCTURADO

Las escenas dramáticas se producen en **tiempo estructurado**, en el que los personajes actúan en un orden establecido y tienen limitaciones en lo relativo a cuántas cosas pueden llevar a cabo antes de que otros tengan la oportunidad de responder. Si una escena no requiere este nivel de detalle, es probable que deba resolverse como una escena narrativa (consulta la página 247) o como una escena de interludio (consulta la página 248).

ACCIONES

Las **acciones** son tareas discretas que los personajes llevan a cabo durante una escena, a menudo haciendo una tirada. Durante una escaramuza, esto puede significar lanzar una estocada precisa o saltar heroicamente un abismo, mientras que en una escena de intriga podría implicar la puesta en marcha de un ardid. No hay límites a lo que puede ser una acción, excepto la imaginación de los jugadores y la aprobación del DJ, pero cada tipo de conflicto incluye una lista de ejemplos de acciones para dar un punto de partida a los jugadores.

TURNOS

Un **turno** es la oportunidad de un personaje de realizar una acción y cumplir otros fines menores, como elegir una actitud y moverse (narrativamente o según lo dicte el enfrentamiento).

ASALTOS

Un **asalto** es el lapso de tiempo en el que cada uno de los personajes realiza un turno. Un enfrentamiento puede durar varios asaltos.

CUÁNDO SALTARSE UNA ESCENA DRAMÁTICA

No todas las interacciones dramáticas entre personajes necesitan resolverse con una escena dramática.

Si el enfrentamiento puede resolverse con una breve interacción, se deberá resolver con una tirada y otra para resistir, o con una tirada competitiva (ambos tipos aparecen en la página 26).

RESUMEN DE ESCENAS DRAMÁTICAS

Aunque existen muchos tipos de escenas dramáticas, todas siguen una estructura general. A continuación se incluye un resumen general, mientras que la sección **Desglose de escenas dramáticas**, en la próxima página, incluye una serie de instrucciones más detalladas.

- **Fase 1 – Determinar la iniciativa:** Durante esta fase, los personajes tienen la oportunidad de analizar la escena, a sus oponentes y sus opciones haciendo una tirada de Iniciativa (consulta **Tiradas de iniciativa**, en la página 250).
- **Fase 2 – Actuar por turnos:** Después de que los personajes se hayan situado en la escena se pasa a la siguiente fase, en la que los personajes pueden utilizar todos los medios a su alcance para hacerse con la victoria en el enfrentamiento.
- **Fase 3 – Resolución:** Todo enfrentamiento finaliza con una fase de Resolución. Durante esta fase se resuelven los efectos finales y se determina con claridad el resultado a todos los involucrados.

ORDEN DE INICIATIVA

En la mayoría de los enfrentamientos es importante conocer el orden de actuación de los personajes (lo que llamamos iniciativa), y se determina durante esta fase.

DESGLOSE DE ESCENAS DRAMÁTICAS

Esta sección proporciona información sobre la forma de resolver una escena dramática. Todas siguen este mismo formato, aunque algunos tipos cuentan con reglas que simulan elementos únicos.

ALTERAR LOS VALORES DE INICIATIVA

Si el valor de iniciativa de un personaje se modifica durante la Fase 2: Actuar por turnos, aplica el cambio en el momento indicado (generalmente "al final del asalto"). Al comienzo de cada asalto, ajusta el orden de iniciativa para reflejar cualquier modificación de los valores.

FASE 1: DETERMINAR LA INICIATIVA

Al principio de cualquier escena dramática, el DJ empezará describiendo la escena a los jugadores, que pueden aprovechar esta oportunidad para hacer preguntas al DJ sobre su entorno.

Luego, cada personaje hace una tirada de Iniciativa y trata de adaptarse al enfrentamiento. La iniciativa afecta al orden de actuación de los personajes.

Tiradas de Iniciativa

Una **tirada de Iniciativa** determina el valor de iniciativa del personaje para la escena. Cada tipo de escena dramática utiliza una habilidad distinta para su tirada de Iniciativa, tal y como se describe a continuación:

ORDEN DE LAS TIRADAS DE INICIATIVA

Normalmente todo el mundo tira al mismo tiempo.

Si por alguna razón el orden en el que los personajes hagan estas tiradas es importante, el personaje con el valor de Honor más alto hace su tirada primero, seguido por los demás personajes en orden descendente de Honor.

- **Intriga:** Tirada de Sentimiento contra un NO de 1.
- **Duelo:** Tirada de Meditación contra un NO de 1.
- **Escaramuza:** Tirada de Estrategia contra un NO de 1.
- **Batalla a gran escala:** Tirada de Mando contra un NO de 1.

Un personaje puede usar cualquier anillo para esta tirada, lo que determinará la actitud en la que se encontrará al comienzo del enfrentamiento.

Todos los PJ participantes en una escena deberían hacer una tirada de Iniciativa, así como cualquier PNJ lo bastante importante (los PNJ esbirros generan un valor de iniciativa sin hacer tirada, utilizando su valor de Concentración o Alerta).

Determinar los valores de iniciativa

GASTO DE ✿ EN TIRADAS DE INICIATIVA

Los personajes pueden gastar ✿ en sus tiradas de Iniciativa de la forma habitual, así como de otras formas específicas detalladas en la página 328.

El valor de iniciativa de un personaje depende de lo preparado que esté al comienzo del enfrentamiento.

- Si el personaje está preparado para el enfrentamiento, su valor de iniciativa básico será el valor de su **atributo de Concentración**.
- Si el personaje no está preparado para el enfrentamiento, como cuando sufre una emboscada, su valor de iniciativa básico será el valor de su **atributo de Alerta**.

A continuación, si el personaje tuvo éxito en la tirada de Iniciativa añade 1 a su valor de iniciativa básico, más una cantidad igual a sus Éxitos adicionales.

LLEGAR TARDE

Si un personaje llega tarde a un enfrentamiento, no actuará hasta el siguiente asalto. Al comienzo del siguiente asalto, el personaje hace una tirada de Iniciativa tal y como se describe a continuación.

- **Intriga:** Como en una intriga no hay un orden de actuación prefijado, un personaje puede unirse en cualquier momento. A su llegada, el personaje hace una tirada de Iniciativa de la forma habitual.
- **Duelo:** Llegar tarde a un duelo simplemente da como resultado que el duelo comienza después de la hora fijada, y probablemente haya provocado la ira del oponente que se ha visto obligado a esperar.
- **Escaramuza:** Los combatientes que se unen a una escaramuza después del comienzo hacen una tirada de Estrategia contra un NO de 2.
- **Batalla a gran escala:** Cualquier comandante que llegue tarde a una batalla a gran escala hace una tirada de Mando contra un NO de 2.

El valor básico de iniciativa de los personajes será su Concentración o Alerta de la forma habitual.

Establecer el orden de iniciativa

Organiza a los personajes por orden descendente de iniciativa y apunta este **orden de iniciativa** junto con los valores. En muchas escenas dramáticas este orden será la secuencia en la que actuarán los personajes durante la **Fase 2: Actuar por turnos**.

Si dos o más personajes tienen el mismo valor de iniciativa, aquel con el Honor más bajo actúa primero, y después los demás personajes empatados, en orden ascendente de Honor.

FASE 2: ACTUAR POR TURNOS

Después de la **Fase 1: Iniciativa**, los personajes involucrados en el enfrentamiento actúan durante una serie de asaltos. El orden en el que actúan los personajes y el número de asaltos que se resuelven antes de proceder a la **Fase 3: Resolución** se definen en cada tipo de enfrentamiento.

Asaltos

Cada nuevo **asalto** comienza antes de que actúe ningún personaje durante la **Fase 2: Actuar por turnos**. En este momento se resuelven todos los efectos que se producen "al comienzo de un asalto".

A continuación, cada personaje tiene un turno cada asalto en el orden indicado por los valores de iniciativa de los personajes.

El asalto termina cuando acaba el turno del último personaje del orden de iniciativa. En este momento se resuelven todos los efectos que se producen "al final del asalto".

Seguidamente, el DJ declarará que el enfrentamiento ha terminado (y pasará a la **Fase 3: Resolución**) o que no lo ha hecho (y repetirá la **Fase 2: Actuar por turnos**, dando comienzo a un nuevo asalto).

Turnos

Durante su **turno**, un personaje sigue los siguientes pasos:

Paso 1: Comienzo del turno

Cuando comienza el turno de un personaje, éste se convierte en el **personaje activo**. Cualquier efecto que ocurra "al principio del turno del personaje" se resuelve en este momento.

Paso 2: Determinar actitud

A continuación, el personaje establece su **actitud**. Esto es la posición de combate, el aplomo, el juego de piernas, el tacto o una combinación de todo lo anterior, dependiendo de lo que suceda en el enfrentamiento. Cada turno, el personaje puede permanecer en la actitud en la que ya estaba o cambiar a una nueva.

Al asumir una actitud, un personaje puede cambiar el agarre de un arma (consulta la página 230). Un personaje también puede dejar caer cualquier número de objetos. Sin embargo, preparar un arma nueva requiere una acción.

Después de elegir una actitud, el personaje se mantendrá en ella hasta el principio de su siguiente turno.

Además de determinar qué anillo usa un personaje para la acción que lleve a cabo durante el **Paso 3: Realizar acciones** y para cualquier otra tirada que haga mientras está en ella, la actitud también otorga beneficios pasivos durante un enfrentamiento, tal y como se describe en la **Tabla 6–1: Actitudes**.

Paso 3: Realizar acciones

Después de establecer su actitud, un personaje puede realizar una **acción**. Cada acción es un esfuerzo específico llevado a cabo por el personaje, que describirá el jugador o que vendrá dado en las acciones de ejemplo descritas para el encuentro o por las capacidades de su personaje. La mayoría de las acciones implican una tirada. Al hacer una tirada como parte de una acción, el personaje debe usar el anillo asociado con su actitud.

Un personaje también puede moverse una cierta distancia (de forma narrativa o en intervalos específicos, tal y como se describe en la página 265) antes o después de realizar una acción.

Paso 4: Final del turno

Después de que un personaje realice una acción y complete cualquier actividad asociada (como el movimiento en una escaramuza), su turno termina. Cualquier efecto que se produzca "al final del turno del personaje" se resuelve en este momento. El personaje deja de ser el personaje activo y comienza el turno del siguiente personaje en orden de iniciativa.

HABLAR DURANTE ACCIONES

Algunas acciones permiten a un personaje hablar o comunicarse de alguna otra forma. Al ejecutar estas acciones, el personaje puede hablar tanto como el DJ considere razonable. Sin embargo, un personaje siempre puede decir hasta cinco palabras como parte de cualquier acción (o seis palabras, siempre y cuando la última palabra sea "idiota", o alguna otra palabra despectiva similar).

Fase 3: Resolución

El enfrentamiento concluirá una vez que los personajes involucrados hayan completado sus objetivos (o que quede claro que no lo han logrado), se llegue a un final evidente o el DJ considere que la escena debe llegar naturalmente a su fin. Cualquier efecto que se produzca "al final del enfrentamiento" se resuelve en este punto. El juego pasará a una nueva escena tal como determine el DJ.

Tabla 6–1: Actitudes

NOMBRE	DESCRIPCIÓN	EFECTOS
Actitud de Agua	Te mantienes flexible, preparado para adaptarte a las necesidades de la situación o para volver la fuerza de tus enemigos en su contra.	Durante tu turno puedes llevar a cabo una acción adicional para la que no haga falta tirada. Esta acción no puede compartir un tipo con otra acción que hayas realizado este turno.
Actitud de Aire	Asumes una posición que favorece la movilidad y das vueltas alrededor de tus oponentes con agilidad mientras sus ataques se pierden inofensivamente.	Incrementa en 1 el NO de todas las tiradas de ataque y maquinación que te tengan como objetivo. Si tu rango de escuela es 4 o superior, incrementa el NO en 2 en lugar de 1.
Actitud de Fuego	Te lanzas al ataque, cargando contra tus enemigos y confiando en que tu ímpetu te lleve a la victoria.	Cuando tengas éxito en una tirada contra un enemigo, se considerará que has obtenido un éxito adicional más por cada resultado de ⟲ que hayas sacado en tus dados guardados.
Actitud de Tierra	Te concentras en los fundamentos, empleando tácticas que te mantienen afianzado y protegido mientras esperas el momento preciso para actuar.	Cuando otros personajes ejecuten acciones de ataque y maquinación que te tengan como objetivo, no podrán gastar ✱ para provocarte impactos críticos ni estados.
Actitud de Vacío	Asumes una postura centrada que no te compromete en ninguna dirección ni táctica, lo que te permite leer la energía potencial de la situación para luego actuar como conducto para su liberación.	No acumulas puntos de Conflicto al obtener resultados de ⟲ en tus dados guardados. Sin embargo, sigues pudiendo acumular Conflicto proveniente de otras fuentes.

ACCIONES

Las **acciones** son el método principal mediante el que los personajes interactúan entre ellos y con el entorno durante un enfrentamiento. Cada acción representa un esfuerzo específico, que normalmente implica una tirada.

Muchas de las acciones que desee emprender un personaje encajarán en las acciones indicadas para cada tipo de conflicto. Un jugador también puede describir sus intenciones al DJ, que le indicará la acción apropiada de los ejemplos o decidirá en cada caso las tiradas, los requisitos y los resultados que pueden tener estar acciones.

RESOLVER UNA ACCIÓN

Para efectuar una acción, un personaje sigue los siguientes pasos:

Paso 1: Declarar la acción

El personaje declara que va a efectuar la acción y, a grandes rasgos, qué es lo que pretende que suceda. Si la acción indica uno o más objetivos, el personaje deberá elegir los objetivos en este momento. Además, se considerará que el objetivo de la acción es también el objetivo de cualquier tirada relacionada con esta acción.

TIRADAS PARA ACCIONES EN EL TEXTO

En el lenguaje del sistema, una tirada efectuada como parte de una acción se describe como una "tirada de [tipo]". Por ejemplo, la tirada para partir en dos a un despreciable trasgo con tu katana se describiría como "una tirada de acción de ataque utilizando una katana y con el trasgo como objetivo".

Para declarar una acción en la que se especifique un anillo específico para la tirada, el personaje deberá encontrarse en la actitud correspondiente: por ejemplo, una acción en la que se indique que se debe hacer "una tirada de Artes marciales (Aire)" precisará que el personaje se encuentre en la actitud de Aire para poder declararla.

Paso 2: Hacer la tirada

Si la acción especifica una tirada, el personaje deberá hacer esa tirada. **El personaje deberá utilizar el anillo que se corresponda con su actitud actual para esta tirada.** Si el DJ determinó las características de la acción, determinará también sus efectos en función del resultado de la tirada y la intención del jugador.

Paso 3: Resolver los efectos

Luego, el personaje resuelve los efectos de la acción. Cada párrafo de la sección de "efectos" de la acción indicará un efecto único y específico, que deberá resolverse en el orden en que aparezca indicado en la acción. Algunos efectos son condicionales, tal y como se describe a continuación:

- Si un efecto comienza con "Si tienes éxito", resuélvelo únicamente si el personaje ha tenido éxito en la tirada.
- Si un efecto comienza con "Si fallas", resuélvelo únicamente si el personaje ha fallado la tirada.
- Si un efecto indica cualquier otro tipo de requisito, este deberá cumplirse para resolverlo.

NUEVAS OPORTUNIDADES

Al efectuar una acción de las indicadas, el personaje también podrá gastar ✲ para resolver cualquier nueva oportunidad indicada, además de los usos normales de ✲.

EJEMPLO DE ACCIÓN

Este es un ejemplo de una acción similar a las que encontrarás a lo largo de este capítulo.

GOLPEAR

Descripción: Efectúas un ataque contra un único enemigo.

Activación: Como una acción de ataque usando un arma preparada, puedes hacer una **tirada de Artes marciales contra un NO de 2** con la habilidad correspondiente al arma y eligiendo como objetivo a un personaje dentro del alcance del arma.

Efectos: Si tienes éxito, haces una cantidad de daño al objetivo igual al daño básico del arma más los Éxitos adicionales de la tirada.

Nuevas oportunidades

✲✲: Si tienes éxito, infliges un impacto crítico al objetivo de una gravedad igual a la letalidad de tu arma.

Paso 4: Final de la acción

En este momento se resuelve cualquier efecto que se produzca "después de que un personaje realice una acción".

TIPOS DE ACCIONES

La mayoría de las acciones tienen asociados uno o más tipos, ya sea en su descripción o determinados por el DJ. Los más comunes son:

Apoyo (tipo de acción)

Las acciones de **apoyo** mejoran la posición del personaje o ayudan a otros, protegiéndolos o ayudándolos a prepararse para acciones futuras.

Para afectar a otro personaje con una acción de apoyo, el personaje normalmente deberá ser capaz de comunicarse con él, ya sea verbalmente o de cualquier otra forma.

Ataque (tipo de acción)

Las acciones de **ataque** son acciones que un personaje puede usar para infligir daño a otro personaje. Una acción de ataque suele especificar al menos un objetivo, que sufrirá los efectos que correspondan.

Para afectar a otro personaje con una acción de ataque, normalmente es necesario que el personaje tenga línea de visión al objetivo y pueda alcanzarlo sin obstrucciones.

Maquinación (tipo de acción)

Las acciones de **maquinación** permiten a un personaje tratar de influir en los objetivos con los que puede comunicarse para manipularlos, desgastarlos o hacerles plantearse un punto de vista diferente. Normalmente especifican al menos un objetivo que sufra cualquier efecto pertinente.

Para afectar a otro personaje con una acción de maquinación, el personaje normalmente deberá ser capaz de comunicarse con él, ya sea verbalmente o de cualquier otra forma.

Movimiento (tipo de acción)

Las acciones de **movimiento** son acciones que permiten a un personaje reposicionarse en su entorno.

Para realizar una acción de movimiento, por lo general el personaje debe poder llegar hasta el punto que está tratando de alcanzar. Los personajes capaces de volar o escalar superficies escarpadas (ya sea por medio de invocaciones o capacidades sobrenaturales) tienen una mayor capacidad para alcanzar lugares a los que los personajes terrestres no pueden llegar.

ELECCIÓN DE OBJETIVOS FUERA DE ALCANCE

En algunos tipos de enfrentamientos (por ejemplo, escaramuzas), se lleva un control de las distancias entre personajes y objetos. Muchas acciones diseñadas para utilizarse en estos enfrentamientos tienen un alcance específico en el que se pueden utilizar (para más información consulta **Intervalos de alcance** en la página 265).

Sin embargo, los personajes pueden intentar realizar acciones contra personas u objetos que estén fuera del alcance especificado o que no sean elegibles para ser declarados objetivos. Durante el **Paso 1: Declarar la acción**, un personaje puede elegir un objetivo al que normalmente no podría afectar porque está fuera de alcance, por falta de visibilidad o por algún otro impedimento. Esto no suele ser prudente, pero es posible que ciertos usos de ✲ permitan a un personaje ampliar el alcance de una acción o superar sus límites de alguna otra forma durante el **Paso 2: Hacer la tirada**.

Al resolver un efecto, como por ejemplo durante el **Paso 3: Resolver los efectos**, si el objetivo no está dentro del alcance o el personaje no cumple con algún otro requisito de la acción, el personaje no podrá resolver ese efecto de la acción.

Como DJ tienes la última palabra en lo que se refiere al uso de ✲, especialmente aquellos usos que puedan afectar físicamente al objetivo y si pueden o no utilizarse contra objetivos que no se encuentren dentro del alcance de los efectos de la acción.

TAREAS COMPLICADAS E IMPULSO

Algunas tareas pueden requerir más de una acción, e incluso es posible que se necesiten varios personajes trabajando durante varios asaltos. Al abordar estos objetivos, puede ser útil hacer un seguimiento del progreso que se ha logrado hasta el momento. Para tareas prolongadas, como persuadir sutilmente a su señor para que desista de una línea de actuación peligrosa o apagar un incendio que está arrasando una aldea, el DJ puede utilizar **puntos de impulso** a fin de supervisar el progreso de los individuos o grupos.

Valor de dificultad

Cuando es probable que un objetivo exija más de una tirada o una condición específica para cumplirse, el DJ puede asignarle un **valor de dificultad**. Este será el número de puntos de impulso que los personajes deberán acumular en sus tiradas para cumplir el objetivo. El DJ puede indicar a los PJ este valor de dificultad, o puede mantenerlo en secreto.

Acumular puntos de impulso

Cada vez que un personaje tenga éxito en una acción que contribuya a completar este objetivo, aportará un punto de impulso. A discreción del DJ, los Éxitos adicionales pueden traducirse en puntos de impulso adicionales. Cuando el número de puntos de impulso acumulados sea igual o superior al valor de dificultad del objetivo, los personajes que estén tratando de llevarlo a cabo tendrán éxito y el DJ relatará los efectos que esto pueda tener. Si dos personajes compiten para completar un objetivo, ganará el que haya acumulado más puntos de impulso al final del asalto en el que ambos hayan alcanzado el valor requerido.

Algunos tipos de conflictos, como las intrigas y las batallas a gran escala, tienen reglas específicas respecto al uso de impulso para cumplir objetivos, pero estas reglas se pueden usar para efectuar un seguimiento del progreso hacia cualquier meta compleja.

Intrigas

Las **intrigas** son enfrentamientos sociales, oportunidades para persuadir a la oposición a adoptar tu punto de vista, obtener el favor de tus superiores, preparar tus propias tramas o emponzoñar sutilmente la reputación de tus odiados rivales. Las intrigas son el método principal por el que las fortunas de los clanes ascienden y se desploman. El poder y la influencia de todas las familias gobernantes dependen en gran medida de la habilidad de sus cortesanos, expertos en estas lides.

Las intrigas siguen el patrón general establecido en **Escenas dramáticas**, en la página 249, con las adiciones y alteraciones menores indicadas a continuación.

OBJETIVOS SOCIALES

Los objetivos sociales son objetivos globales que ayudan a dar estructura a una intriga, y proporcionan al DJ directrices sobre cuándo terminarlas. Además, utilizan las reglas de puntos de impulso para llevar el control de los progresos efectuados por los personajes en la consecución de sus objetivos (consulta la página 253).

ELECCIÓN DE OBJETIVOS SOCIALES

Durante una intriga, al comienzo de la **Fase 1: Determinar la iniciativa** cada personaje participante puede elegir un objetivo social. Este es un objetivo concreto que el personaje espera alcanzar durante la escena; también ayudará a definir cuándo debe terminar el enfrentamiento. Un número cualquiera de personajes pueden elegir tratar de cumplir el mismo objetivo. Por ejemplo, todos los personajes jugadores de un grupo podrían elegir el mismo objetivo y proporcionarse asistencia mutua para cumplirlo. Alternativamente, cada PJ podría tener un objetivo propio (y por lo tanto sus propias prioridades) en una intriga. Puede incluso que los PJ deban cumplir numerosos objetivos para poder ejecutar un plan de mayor envergadura. Los jugadores pueden hablar entre ellos tanto como deseen, y luego cada jugador deberá decidir cuál será el objetivo de su personaje e informar al DJ.

El DJ también debería decidir los objetivos de los PNJ adversarios con objetivos propios que se encuentren presentes en la escena dramática, pero no deberá explicar a los jugadores estos objetivos (a menos que los descubran por otros medios, como a través de sus tiradas de Iniciativa). A discreción del DJ, es posible que un PNJ adversario sin planes relevantes no tenga ningún objetivo, y los PNJ esbirros no suelen necesitar uno.

EJEMPLOS DE OBJETIVOS SOCIALES

A continuación, se presentan algunos ejemplos de objetivos sociales que un personaje puede tratar de cumplir durante una intriga. No obstante, esta lista no pretende ser exhaustiva; si un jugador desea que su personaje se proponga una meta que no corresponda a una o más de estas categorías, el DJ debería permitirle crear un objetivo social personalizado para la intriga. También debería proporcionar alguna orientación sobre los procedimientos narrativos y mecánicos que deberá seguir para tratar de alcanzar ese objetivo.

Apelar a una persona o grupo

Este es un objetivo social genérico que comprende muchos de los motivos por los que un personaje podría participar en una intriga. Significa que el personaje está tratando de convencer a alguien de que se comporte de una manera determinada. A menudo, este objetivo tiene como blanco al señor de un personaje, y es un intento por lograr que dicho señor respalde al personaje en una de sus actividades o que se plantee seriamente una de sus reivindicaciones. Sin embargo, también se puede utilizar para conseguir que una de las partes implicadas en un conflicto acepte llegar a un acuerdo, para disuadir a un juez de que no aplique un castigo (o de que sí lo haga), o para obtener el respaldo mayoritario de un número importante de personas. Un personaje que elija este objetivo deberá declarar desde el principio quién es su blanco y de qué desea persuadirlo.

¿Qué se necesita para completarlo?

Un personaje puede conseguir que otra persona adopte su punto de vista acumulando un número predeterminado de puntos de impulso con tiradas de habilidades sociales con éxito dirigidas a su blanco. El DJ determinará el valor de dificultad para completar este objetivo, y podrá o no indicárselo al jugador. El atributo de Concentración del blanco de la acción de Persuadir es un buen valor inicial, pero el DJ podría adaptar este valor al alza o a la baja basándose en factores como la testarudez y la resistencia innata del personaje ante el punto de vista que se está proponiendo.

¿Qué se logra al completarlo?

Al final de cualquier asalto en el que un personaje acumule un número de puntos de impulso igual o superior al valor de dificultad del objetivo, el personaje convencerá al blanco de que adopte su punto de vista (o dejará de argumentar en su contra). Si otro personaje ha acumulado un número mayor de puntos de impulso llegados a ese momento, será este personaje el que convenza al blanco de que su punto de vista es el correcto. En caso de empate, el personaje con el valor de Estatus más elevado gana.

Diversas circunstancias, como ciertas formas de Quitarse la máscara (por parte de la persona que trata de persuadir al blanco) o eventos narrativos como provocar una ofensa grave o crear interrupciones significativas, pueden hacer que sea imposible persuadir a una persona durante una intriga, en cuyo caso no se podrá cumplir este objetivo social. Además, si el blanco se retira de la escena antes de que se cumpla este objetivo social (independientemente de que haya cumplido algún otro objetivo social personal), tampoco podrá cumplirse.

Desacreditar a alguien

Provocar directamente a un enemigo es un arte peligroso, pero puede colocarlo en una posición en la que se vea obligado a aceptar una pérdida para que su reputación no sufra daño. Aplicar esta presión de forma sutil, sin exponerse a las críticas, no es tarea fácil. Un personaje que elija este objetivo deberá indicar su blanco desde el principio.

¿Qué se necesita para completarlo?

Un personaje puede poner a alguien en un aprieto haciendo que quede Comprometido. El personaje puede lograr esto poniendo los medios (personalmente o a través de terceros) para que el blanco acumule Conflicto, algo que a su vez puede conseguirse mediante el uso de ✲ (consulta la página 328) y técnicas.

Cuando el personaje elegido se Quite la máscara, deberá perder una cantidad de puntos de Gloria igual a su rango de Gloria (ya que se ha dejado humillar o avergonzar por un momento de vulnerabilidad) a menos que se retire de la intriga, y el objetivo se considerará completo. Semejante provocación dificultará mucho que alguien se ponga del lado del provocador en cualquier situación, así que, si el apoyo del objetivo es vital para alguna causa, esta táctica suele ser muy poco efectiva. Además, muchos samuráis responden a este tipo de humillaciones exigiendo un duelo (o con una daga en mitad de la noche, si son de carácter poco honorable).

Si el blanco se retira de la escena antes de que se complete el objetivo (haya o no completado el suyo), este no se podrá completar.

Descubrir las cualidades de alguien

A veces, el principal objetivo social de un personaje es reunir información: descubrir las fortalezas, debilidades o lealtades de otro personaje. Esto va más allá de entender el objetivo social de su blanco; incluye tratar de entender su personalidad. Además de una observación discreta, este objetivo requiere interactuar con el blanco para obligarlo a exponer sus cualidades menos evidentes. Un personaje que elija este objetivo deberá indicar su blanco desde el principio, así como los rasgos de este que desea descubrir.

¿Qué se necesita para completarlo?

Un personaje puede sacar a relucir y estudiar la naturaleza de otra persona acumulando un número de puntos de impulso igual o superior al valor de dificultad del objetivo en cualquier tirada social apropiada efectuada contra el blanco. También se puede investigar al objetivo con otras habilidades (como Cultura o Sentimiento) para cumplir este objetivo. El DJ determinará el número de puntos de impulso necesarios para cumplir este objetivo y podrá indicárselo o no al jugador. El atributo de Alerta del objetivo es un buen valor inicial, pero el DJ puede ajustarlo al alza o a la baja en función de la cautela del objetivo ante la situación.

¿Qué se logra al completarlo?

Al final de cualquier asalto en el que un personaje haya acumulado los puntos necesarios, descubrirá hasta tres de los siguientes elementos acerca de su blanco: objetivo social, ninjō, giri, Compostura, Aguante, una ventaja, una desventaja. No se puede elegir la misma opción varias veces de este modo.

Si el blanco se retira de la escena antes de que se complete el objetivo (haya o no completado su propio objetivo), este no se podrá completar.

CUÁNDO USAR UNA INTRIGA

Las intrigas son más útiles cuando un gran número de personajes está participando en un encuentro social, y llevar el control de tantos participantes activos exige un mayor grado de estructura de lo que permite una escena narrativa.

Para una conversación entre sólo dos interlocutores no suele ser necesario recurrir a las reglas completas de intrigas, aunque las reglas para persuadir a PNJ descritas en esta sección ofrecen pautas útiles para determinar cuánto esfuerzo será necesario para ganarte a alguien para tu causa.

OBJETIVOS SOCIALES SECRETOS

Los jugadores deben informar al DJ de los objetivos de sus personajes. Esto ayuda al DJ a establecer la escena y a construir una historia en torno a lo que los personajes quieren lograr.

Sin embargo, los jugadores no están obligados a informar a sus compañeros de sus objetivos. Si mantener el secreto es de vital importancia, los jugadores pueden informar al DJ de sus objetivos mediante notas o mensajes electrónicos sin necesidad de decírselo a sus compañeros.

Propagar un rumor

Los rumores son una de las mejores armas del cortesano, y un rumor bien colocado puede sentar las bases para futuras victorias. Los espías también se encargan a menudo de difundir rumores en las cortes enemigas, con el fin de confundir a los enemigos o tender astutas trampas. Un personaje que elija este objetivo deberá indicar el rumor que desea difundir desde el principio.

¿Qué se necesita para completarlo?

Un personaje puede propagar un rumor en un grupo acumulando un número de puntos de impulso igual o superior al valor de dificultad del objetivo en tiradas de habilidades sociales apropiadas. Sin embargo, no se puede tener como objetivo de estas tiradas a un mismo objetivo más de una vez, ya que el rumor debe provenir de múltiples fuentes para ser aceptado. El DJ determinará el valor de dificultad para cumplir este objetivo, y podrá indicárselo o no al jugador. El atributo de Alerta del personaje de la escena con un valor de Estatus más elevado es un buen punto de partida, pero el DJ puede ajustar este valor al alza o a la baja en función de la disposición de ese personaje hacia ese rumor en concreto.

¿Qué se logra al completarlo?

Al final de cualquier asalto en el que un personaje acumule una cantidad de puntos de impulso igual o superior al valor de dificultad del objetivo, el rumor comienza a propagarse por su cuenta entre el grupo. Esto no significa necesariamente que todo el mundo se lo crea, pero sí que lo comentan, ya que es demasiado serio (o intrigante) como para ignorarlo por completo.

Si el personaje falla en dos tiradas consecutivas para difundir el rumor, éste no logra afianzarse, y no será posible completar el objetivo en esta escena.

RESUMEN DE UN TURNO DE INTRIGA

Durante su turno, un personaje puede hacer todo lo siguiente:

Elegir una actitud que refleje su postura física, tono y enfoque retórico.

Moverse una distancia corta dentro de la escena, antes o después de realizar una acción.

Realizar una acción, como convencer a alguien o difundir un rumor para lograr cumplir su objetivo social. El jugador puede interpretar a su personaje o resumir lo que dice.

INICIATIVA

En una intriga, la tirada de Iniciativa es una **tirada de Sentimiento contra un NO de 1** no sólo para escuchar, sino para tantear cortésmente las virtudes, los defectos y, sobre todo, los objetivos de los demás personajes.

Las intrigas son escenas relativamente abiertas, por lo que cada personaje lleva a cabo su turno cuando lo considera oportuno en cada asalto, en lugar de hacerlo en un momento determinado en función del orden de iniciativa. Los valores de iniciativa entran en juego cuando dos o más personajes desean actuar de forma simultánea, en cuyo caso actuará primero el personaje con la iniciativa más alta, y luego los demás en el orden habitual.

Sin embargo, como el decoro es de vital importancia en Rokugán, un personaje deberá perder un punto de Honor y otro de Gloria para adelantarse de esta forma a uno o más personajes de Estatus superior, algo que además podría tener consecuencias narrativas adicionales, dependiendo de las circunstancias.

ACTUAR POR TURNOS

Durante esta fase de una intriga, los personajes pueden plantear cuestiones, refutar argumentos planteados por otros y participar en intrigas sociales para intentar alcanzar sus objetivos sociales.

Asaltos

Todos los personajes tienen un turno cada asalto, pero lo llevarán a cabo cuando lo consideren oportuno, en lugar de hacerlo en un momento específico determinado por el orden de iniciativa. Un personaje que no desea efectuar un turno durante un asalto determinado puede pasar. Una vez que cada personaje ha jugado un turno o pasado, se proseguirá al siguiente asalto.

Una intriga no dura un número fijo de asaltos, sino que se pasará al **Paso 3: Resolución** una vez que se hayan alcanzado todos los objetivos o quede claro que no se pueden cumplir.

Actitudes

En una intriga, las actitudes dictan la retórica y el aplomo del personaje, así como cualquier postura física que refleje este aspecto de la comunicación. Durante una intriga, las actitudes proporcionan su efecto predeterminado.

Los jugadores tienen total libertad para determinar cómo la serenidad y la retórica de su personaje expresan su forma de abordar la situación, tanto si se trata de gesticular con grandilocuencia como de guardar un silencio pétreo que no admita discusión alguna.

Movimiento y posicionamiento

Los jugadores pueden narrar la forma en que sus personajes se sitúan físicamente durante una intriga, pero en general se da por supuesto que estarán dentro del alcance necesario para resolver sus efectos, y que no hará falta llevar un control detallado de los movimientos, a menos que esto sea pertinente. En caso de que lo sea, el DJ deberá determinar las distancias entre personajes y objetos como intervalos de alcance.

Acciones de intrigas

Los ejemplos de acciones descritos a continuación se encuentran disponibles para todos los personajes de una intriga, además de cualquier acción proporcionada por una técnica o capacidad. Los jugadores también pueden proponer acciones de su propia invención en función de las circunstancias, con la aprobación del DJ.

Ayudar

Descripción: Proporcionas a otro personaje un plan de ataque que podría utilizar, información acerca de los enemigos o una idea novedosa.

Activación: Como acción de ataque, maquinación y apoyo, describe de qué manera ayudarás a otro personaje a alcance 0–2 en su próxima acción.

Efectos: Si el DJ acepta tu sugerencia, brindas asistencia (consulta la página 26) en la próxima tirada de acción del personaje elegido.

Persuadir

Descripción: Intentas promover o reprimir una idea, emoción o deseo en una persona (dependiendo de la actitud que estés utilizando, tal y como se describe en **Habilidades sociales**, en la página 151).

Activación: Puedes hacer una tirada de acción social como acción de maquinación que tenga como objetivo uno o más personajes que puedan oírte. El NO de la tirada es igual al valor más alto de Alerta de los objetivos. Además, aplica los siguientes modificadores al NO dependiendo de la habilidad escogida en caso de que sean apropiados:

- **Cortesía:** Presentas una propuesta sustentada por palabras melifluas e insinuaciones ingeniosas... perfecta para tratar con tus superiores, pero quizás demasiado deferente si tus interlocutores son tus iguales o subordinados. Si el rango de Estatus de todos los objetivos es superior al tuyo, reduce en 1 el NO de esta tirada.
- **Mando:** Presentas un plan con autoridad, arrastrando a tus objetivos con toda la confianza de un señor con sus vasallos. Si el rango de Estatus de todos los objetivos es inferior al tuyo, reduce en 1 el NO de esta tirada.
- **Pasatiempos/Interpretación/otras habilidades:** Ofreces una distracción en vuestras conversaciones, dirigiendo la discusión hacia un tema menos apremiante. Si el rango de Estatus de todos los objetivos es igual al tuyo, reduce en 1 el NO de esta tirada.

Efectos: Si tienes éxito, obtienes un punto de impulso que cuenta para un objetivo social apropiado, más otro punto por cada dos Éxitos adicionales. Además, se resolverá cualquier ramificación narrativa de tu tirada.

Recuperarse

Descripción: Durante un enfrentamiento, tomas aire profundamente antes de exhalar, al tiempo que tratas de reunir tu fuerza interior.

Activación: Puedes tomar aire profundamente para calmarte y recuperar el aliento como una acción de apoyo.

Efectos: Si los puntos de Conflicto que has acumulado son superiores a la mitad de tu valor de Compostura, descarta un punto de Conflicto. Si los puntos de Fatiga que has acumulado son superiores a la mitad de tu valor de Aguante, descarta un punto de Fatiga.

Acción única

Descripción: Haces una tirada utilizando una habilidad para obtener un efecto de reglas o narrativo, tal y como se describe en el **Capítulo 3: Habilidades** (consulta la página 140).

Activación: Haces una tirada de habilidad como una acción para intentar ejecutar una tarea que hayas descrito al DJ

Efectos: Si tienes éxito, puedes usar la habilidad por sus efectos narrativos, utilizarla para cualquier efecto que pueda completarse en una única acción o para llevar a cabo cualquier otra tarea que el DJ considere apropiada.

RESOLUCIÓN DE UNA INTRIGA

Por lo general, el DJ debería poner fin a una intriga una vez que todos los personajes hayan cumplido sus objetivos sociales o quede claro que no lo pueden hacer, o bien cuando los personajes que tratan de cumplir estos objetivos deciden dejar de hacerlo por razones narrativas. En este momento, se pasa a la **Fase 3: Resolución**.

¿Y AHORA QUÉ DIGO?

En algunos grupos los jugadores se expresan a menudo hablando como si fueran sus personajes, y lo utilizan para determinar la mayoría de las interacciones sociales.

Otros grupos prefieren permitir que un personaje sea más (o menos) elocuente que su jugador, y que el jugador se limite a resumir el argumento que desea que haga su PJ y la manera en que quiere que lo diga, haciendo una tirada para determinar el éxito de la acción.

Algunos grupos pueden llegar a utilizar ambos métodos, dependiendo de cada jugador. Utilizad el método con el que os sintáis más cómodos y que os resulte más divertido.

BONIFICACIONES POR INTERPRETACIÓN

Si el DJ lo considera oportuno, puede recompensar un argumento especialmente convincente o una gran interpretación modificando el NO de cualquier tirada o concediendo puntos de impulso adicionales al jugador.

Duelos

Los duelos son enfrentamientos formalizados que suelen librarse para resolver disputas imposibles de dirimir solamente con palabras. Aunque se libran entre individuos, pueden estar en juego los destinos de familias enteras, clanes o incluso todo el Imperio.

CUÁNDO USAR UN DUELO

Los duelos casi siempre se producen cuando un personaje desafía a otro, que acepta el desafío con la esperanza de humillar o incluso matar a su enemigo, o que se encuentra en una posición en la que no puede permitirse el lujo de negarse. Los duelos deben utilizarse para competiciones marciales entre dos contendientes.

Ten en cuenta que no es probable que todos los personajes participen a la vez en un duelo, y que puedes utilizar las reglas de Choques de la página 263 para integrar un duelo en otra escena de forma que todos los PJ tengan algo interesante que hacer al mismo tiempo.

DECIDIR LOS TÉRMINOS

Cada clan tiene sus propias prácticas en lo que respecta a los duelos, pero los personajes podrán definir sus duelos siempre y cuando se pongan de acuerdo sobre los términos, como, por ejemplo:

- El objetivo del duelo (al primer golpe, a incapacitación, a muerte u otro objetivo).
- Las armas y estilos de lucha permitidos.

El Clan de la Grulla venera el duelo de iaijutsu y lo considera un verdadero arte, pero los guerreros del Clan del Cangrejo se burlan de la idea de quitarse la armadura para combatir, y rara vez permiten duelos letales, ya que en la Muralla Kaiu siempre faltan samuráis. El Clan del Unicornio a menudo libra combates de lucha u organiza duelos de tiro con arco. Si las partes contendientes no pueden ponerse de acuerdo sobre los términos del duelo, corresponderá al señor reinante (el individuo presente con el valor de estatus más elevado, o aquél en cuyas tierras se celebra el duelo, en caso de empate) decidir el método de lucha y las condiciones para la victoria.

PROTOCOLO SOBRE MATAR EN UN DUELO

En algunos duelos matar a tu oponente es el objetivo, mientras que en otros resulta inaceptable, en función de las circunstancias y de los acuerdos previos.

Matar a un enemigo en un duelo al primer golpe o a incapacitación es un accidente trágico en el mejor de los casos, y un posible asesinato en el peor.

Matar al enemigo en un duelo a primera sangre es inusual y está mal visto, pero no es estrictamente deshonroso.

Obviamente, matar al enemigo es el objetivo de un duelo a muerte. Perdonar al enemigo puede ser considerado una falta de respeto, a menos que se haga con mucha habilidad.

CONCESIÓN

Al comienzo de cualquier asalto, un personaje puede **conceder** la victoria a su oponente, retirándose con ello de forma honorable. La ley rokuganesa dicta que ha perdido la contienda a todos los efectos y se espera que cumpla los términos de su derrota, incluyendo el de perder la vida si se había acordado en las condiciones del duelo.

Sin embargo, ciertas disposiciones de la ley permiten al vencedor renunciar total o parcialmente a estas condiciones en nombre del precepto de Compasión del Bushidō; un guerrero puede ordenar a un enemigo vencido que se corte el moño en vez de decapitarlo, por ejemplo, lo que significa que deberá retirarse a un monasterio, pero que deberá conservar su vida. Perdonar la vida de un enemigo o incluso concederle la victoria también puede resultar práctico, al permitir a un duelista mantener la armonía social sin parecer débil. Un duelista que se dé cuenta de que no puede ganar podría rendirse no con la esperanza de salvar su propia vida, sino para evitar que su familia se vea inmersa en un círculo vicioso de venganza.

TIPOS DE DUELOS USUALES

Cada uno de los tipos de duelo siguientes describe las armas permitidas, así como el **objetivo del duelo**, que un participante debe satisfacer a fin de ponerle punto final.

Sin embargo, no siempre basta con cumplir el objetivo del duelo para lograr la victoria; ambos personajes pueden cumplir sus objetivos en el mismo asalto, o tal vez un personaje logre un objetivo, pero los jueces descalifiquen el golpe. Tales son los caprichos de las batallas ritualizadas, pues ningún juez mortal será capaz de percibir a la perfección cada golpe en un choque de espadas.

- **Duelo de iaijutsu (al primer golpe o a primera sangre):** Los duelos de iaijutsu son altamente ritualizados: los combatientes llevan ropas ceremoniales, solo se permite el uso de la katana y el wakizashi, y cada guerrero debe empezar con sus espadas envainadas, sin poderlas desenvainar antes de su primer turno. Cuando se combate al primer golpe, el objetivo del duelo es causar un impacto crítico al oponente. Cuando se combate a primera sangre, el objetivo del duelo es causar un impacto crítico de gravedad 5 o superior al oponente.
- **Duelo de iaijutsu (a muerte):** Cuando se lucha a muerte, el objetivo del duelo es matar al oponente o provocarle el estado Moribundo.
- **Combate de entrenamiento (a incapacitación):** Los duelos de entrenamiento permiten a los guerreros perfeccionar sus aptitudes y encallecerse, algo que les servirá de gran ayuda en el campo de batalla. Los bushi y los monjes se enfrentan a menudo en este tipo de duelos (los monjes prefieren los ataques con las manos desnudas). Se espera que los guerreros usen armas de entrenamiento o armas contundentes, y el objetivo del duelo consiste en provocarle el estado Incapacitado al enemigo.
- **Duelo de guerreros (hasta la derrota):** Existe un tipo de duelo más violento preferido por muchos rōnin que desean demostrar su habilidad con la espada, a fin de que un señor pueda ver sus capacidades y le tome a su servicio. Los duelos de guerreros se libran con cualquier arma que se tenga a mano y tienen pocas reglas. El objetivo del duelo es provocar el estado Inconsciente a tu contrincante, matarlo, provocarle el estado Moribundo, o conseguir que se rinda.
- **Taryu-Jiai (a incapacitación):** Los shugenja son escasos y valiosos, y por ello rara vez se les permite luchar en duelos de espada. Sin embargo, son orgullosos y poseen un gran poder, y sus enfrentamientos pueden hacer temblar la tierra. Los combates de taryu-jiai entre shugenja se libran principalmente con invocaciones. Los lideres espirituales de algunos clanes, como el Cangrejo y el Escorpión, permiten los golpes físicos, pero otros, como el Fénix y la Grulla, los prohíben. El objetivo del duelo es provocar el estado Incapacitado al oponente o demostrar tu absoluta superioridad de tal manera que el oponente se rinda.

REGLAS ESPECIALES DE LOS DUELOS

Los duelos siguen la estructura general descrita en **Escenas dramáticas** en la página 249, con las siguientes alteraciones y añadidos menores:

INICIATIVA

En un duelo, la tirada de Iniciativa es una **tirada de Meditación contra un NO de 1** para intentar prever cómo se desarrollará el duelo. Cada personaje tendrá un valor de iniciativa basado en los resultados de su tirada de Iniciativa, como es habitual. Sin embargo, cada asalto al comienzo de la **Fase 2: Actuar por turnos**, los personajes participarán en un duelo de miradas que modificará la iniciativa.

Duelo de miradas

A medida que aumenta la tensión durante un duelo, hasta el samurái más estoico siente una gran presión. Los sentidos del guerrero se agudizan, y hasta el crujido de la tierra o el chirrido de una cigarra se vuelven estruendosos. Este es el **duelo de miradas**, un paso especial al comienzo de la **Fase 2: Actuar por turnos** que se produce cada asalto.

Durante el duelo de miradas, cada personaje acumula una cantidad de puntos de Conflicto igual al número del asalto (1 punto de Conflicto el primer asalto, 2 el segundo, 3 para el tercero, y así sucesivamente).

Además, después de recibir estos puntos de Conflicto, cada personaje que no se encuentre Comprometido puede pujar puntos de Conflicto adicionales para incrementar su valor de iniciativa durante ese asalto. Para pujar, cada personaje participante elige en secreto un número entre 0 y su atributo de Concentración. Luego, todos revelan simultáneamente el número elegido, y cada uno de ellos acumula esa cantidad de puntos de Conflicto y se la suma a su valor de iniciativa para ese asalto.

ACTUAR POR TURNOS

Durante esta fase, los personajes estudian a su enemigo, preparan su ataque y lanzan golpes mortales.

Asaltos

Cada personaje efectúa un turno cada asalto en orden de iniciativa. El personaje con el valor de iniciativa más alto lleva a cabo su turno en primer lugar, seguido por el personaje con el valor más bajo. Si están empatados, el que tenga el Honor más bajo actúa primero. Al final del asalto, el valor de iniciativa de cada personaje vuelve a su valor anterior al duelo de miradas.

Un duelo no dura un número fijo de asaltos. Al final de cada asalto, si alguno de los personajes ha cumplido su objetivo, el duelo termina y se pasa a la **Fase 3: Resolución**. De lo contrario, el duelo pasa de nuevo a la **Fase 2: Actuar por turnos** y continúa durante un asalto adicional.

El golpe final

Cuando un combatiente comienza a hacer un movimiento, a veces se abre una brecha en sus defensas, lo que brinda a su enemigo la oportunidad de poner fin a la pelea con un ataque bien situado.

Un personaje podrá ejecutar un **golpe final** de inmediato la primera vez que su oponente quede Comprometido o se Quite la máscara durante un duelo. Esta es una acción especial que se puede llevar a cabo sin necesidad de que sea tu turno.

Un personaje ejecuta un golpe final eligiendo una acción de ataque y efectuándola contra su oponente, lo que interrumpirá cualquier cosa que esté haciendo el objetivo (incluyendo la resolución de una tirada propia, en cuyo caso el golpe final se resuelve durante el **Paso 6** de la tirada, después de resolver los símbolos de ⟲ pero antes de gastar símbolos de ✧). ¡Un golpe final puede incluso interrumpir a otro!

Si el personaje que ejecuta un golpe final tiene éxito, en lugar de infligir daño, el golpe final provoca un impacto crítico de una gravedad igual al doble de la letalidad del arma o acción de ataque utilizada, más los Éxitos adicionales del atacante. Cualquier otro efecto de la acción de ataque se resolverá de la forma usual.

Si dos personajes desencadenan un golpe final de forma simultánea por cualquier razón (como por ejemplo los puntos de Conflicto acumulados de forma obligatoria durante el duelo de miradas), el que tenga el Honor más bajo ejecutará su golpe final primero, seguido del otro personaje, si es que sigue con vida.

Si el objetivo del duelo se cumple con el golpe final, el duelo termina de inmediato. De lo contrario, el duelo continúa donde se quedó, incluyendo volver a la resolución de una tirada, si se interrumpió alguna.

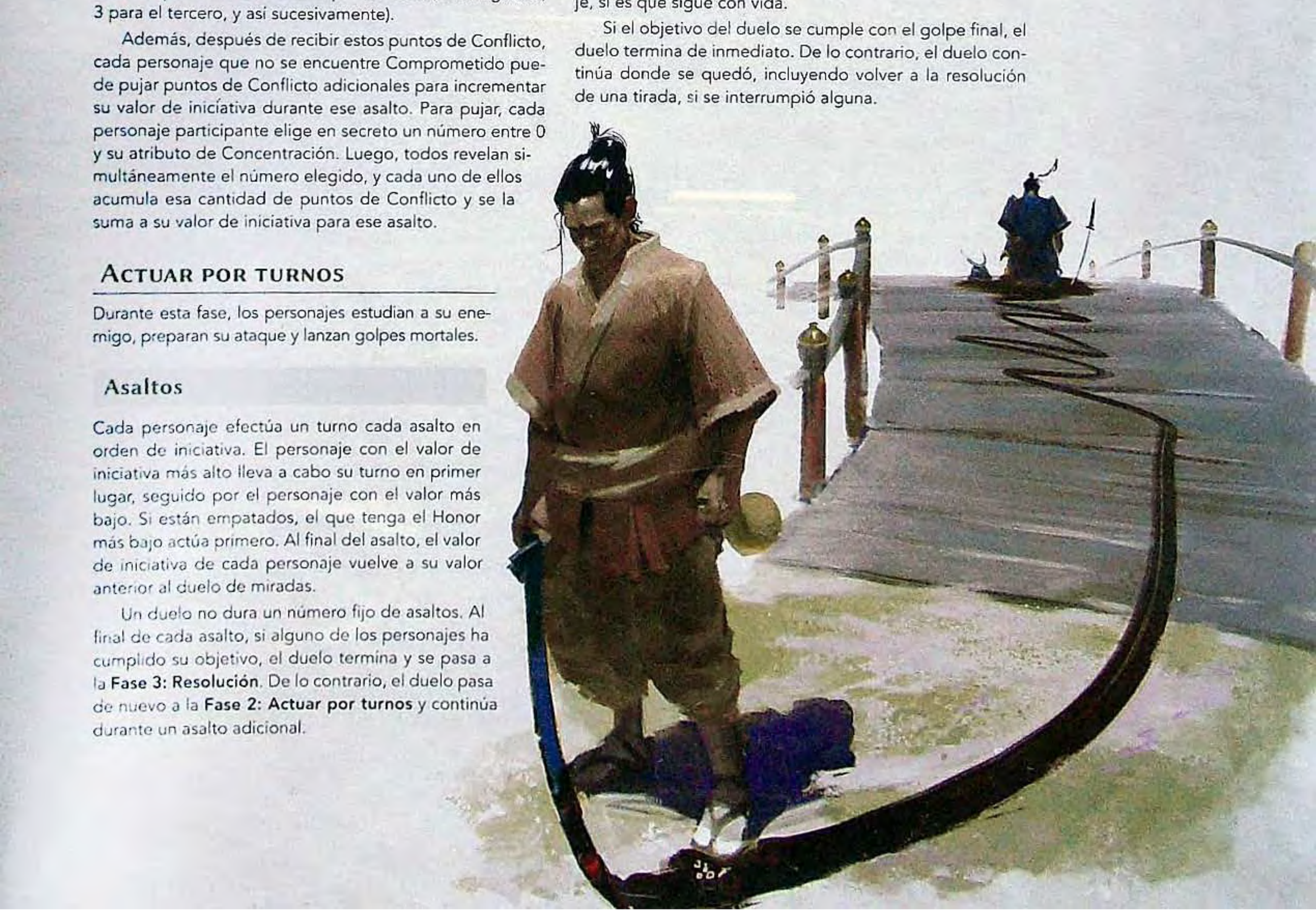
RESUMEN DE UN TURNO DE DUELO

Durante su turno, un personaje puede hacer todo lo siguiente:

Elegir una actitud, que reflejará su postura física y su planteamiento.

Describir su movimiento de forma narrativa, antes o después de llevar a cabo una acción.

Llevar a cabo una acción, como tratar de predecir el ataque del enemigo, recuperar la calma o atacar a tu enemigo.



Actitudes

Durante un duelo, las actitudes dictan la postura física del personaje y la estrategia general para el duelo.

Se anima a los jugadores a narrar la forma en que su personaje adopta una postura determinada, por ejemplo, cómo ejecuta una finta ágil al usar Aire o cómo espera inmóvil al usar Tierra.

Movimiento y alcance

A efectos de reglas, los alcances en un duelo se resuelven muy fácilmente: al comienzo del duelo los personajes se sitúan a alcance 2 entre ellos. Durante el duelo, se considera que cada personaje está al alcance de cualquier efecto que su oponente resuelva. Al final del duelo, los dos personajes se mueven de nuevo a alcance 2 el uno del otro.

Los jugadores pueden narrar como deseen la forma en que sus personajes van moviéndose al tratar de conseguir una mejor posición, ejecutar una finta y saltar hacia un lado de forma inesperada.

Acciones de duelos

Los ejemplos de acciones descritos a continuación se encuentran disponibles para todos los personajes de un duelo, además de cualquier acción proporcionada por una técnica o capacidad. Los jugadores también pueden proponer acciones de su propia invención en función de las circunstancias, y con la aprobación del DJ.

Centrarse

Descripción: Dejas que el mundo que te rodea se ralentice a medida que el Vacío se apodera de tus sentidos. Se desvanece todo menos ese instante en el que buscas instintivamente la victoria. Tu mente recorre las infinitas posibilidades traicioneras y el afilado acero de tu enemigo para llegar al resultado que deseas.

Activación: Puedes centrar tu energía hacia el interior como acción de apoyo en la actitud de Vacío, y visualizar la acción que vas a llevar a cabo a la espera del momento perfecto para ejecutarla. Al usar esta acción debes nombrar una habilidad.

Efectos: Tira un número de dados de habilidad igual o inferior a tu nivel en la habilidad elegida y reserva cualquiera de ellos. Si lo haces, la próxima vez que hagas una tirada usando la habilidad elegida (o uses la acción de Centrarse) durante esta escena, y después de tirar los dados, puedes reemplazar cualquier número de dados tirados con los dados que hayas reservado, colocados en los resultados que se mostraban cuando los reservaste. No puedes reservar de esta forma un número de dados mayor que tu nivel en la habilidad.

Golpear

Descripción: Efectúas un ataque contra un único enemigo.

Activación: Como una acción de ataque usando un arma preparada, puedes hacer una **tirada de Artes marciales contra un NO de 2** con la habilidad correspondiente y eligiendo como objetivo a un personaje dentro del alcance del arma.

Efectos: Si tienes éxito, infliges una cantidad de daño al objetivo igual al daño básico del arma más los Éxitos adicionales de la tirada.

Nuevas oportunidades

✲✲: Si tienes éxito, infliges un impacto crítico a tu objetivo con una gravedad igual a la letalidad de tu arma.

Predecir

Descripción: Te mueves sutilmente para provocar una reacción de tu enemigo resituándote o marcando un ataque que nunca pretendes lanzar. Al predecir la reacción de tu oponente, tu intención es ganar la contienda mental, dejando al enemigo expuesto a un ataque decisivo o forzándolo a atacar antes de tiempo.

Activación: Puedes elegir en secreto Agua, Aire, Fuego o Tierra como una acción de ataque y maquinación y apuntarlo.

Efectos: La próxima vez que tu oponente elija su actitud, puedes revelar tu selección; si coincide con la actitud que ha elegido, tu oponente acumula 4 puntos de Conflicto y debe escoger una actitud diferente. Este efecto se mantiene hasta el final de tu siguiente turno.

Preparar objeto

Descripción: Preparas, coges o guardas un arma u otro objeto.

Activación: Puedes utilizar esta acción como acción de apoyo.

Efectos: Prepara o guarda un objeto para su uso o prepara un arma empuñándola con el agarre que prefieras.

Recuperarse

Descripción: Durante un enfrentamiento, tomas aire profundamente antes de exhalar, al tiempo que tratas de reunir tu fuerza interior.

Activación: Puedes tomar aire profundamente para calmarte y recuperar el aliento como una acción de apoyo.

Efectos: Si los puntos de Conflicto que has acumulado son superiores a la mitad de tu valor de Compostura, descarta un punto de Conflicto. Si los puntos de Fatiga que has acumulado son superiores a la mitad de tu valor de Aguante, descarta un punto de Fatiga.

Acción única

Descripción: Haces una tirada utilizando una habilidad para obtener un efecto de reglas o narrativo, tal y como se describe en el **Capítulo 3: Habilidades** (consulta la página 140).

Activación: Haces una tirada de habilidad como una acción para intentar ejecutar una tarea que hayas descrito al DJ.

Efectos: Si tienes éxito, puedes usar la habilidad por sus efectos narrativos, para cualquier efecto que pueda completarse en una única acción o para llevar a cabo cualquier otra tarea que el DJ considere apropiada.

TABLA 6–2: PUNTUACIÓN DE DUELOS

LOGRO	PUNTUACIÓN
Cumplir el objetivo	+6 puntos
Golpear primero al enemigo	+3 puntos
Causar Fatiga al enemigo	+1 por cada punto de Fatiga
Infligir uno o más impactos críticos al enemigo	+ una cantidad de puntos igual al nivel de gravedad más elevado de los impactos críticos (después de reducciones).
Matar al enemigo (sólo en un duelo a muerte)	14 puntos
Quitarse la máscara	–2 puntos
Ser visto haciendo trampas	Derrota automática

RESOLVER UN DUELO

Un duelo concluye al final de cualquier asalto en el que uno o más personajes cumplen sus objetivos (consulta **Tipos de duelo usuales**, en la página 258).

Aunque el resultado de algunos duelos resulta evidente, ya que un samurái estará muerto y el otro de pie y con la espada manchada de sangre, otros son más ambiguos y complejos. La tarea de decidir acerca de la legalidad de un golpe, quién impactó primero y la eficacia de los ataques quedará en manos de uno o más jueces.

Durante la **Fase 3: Resolución** de un duelo, cada participante cuenta los puntos obtenidos basándose en los logros indicados en la **Tabla 6–2: Puntuación de duelos**. La diferencia entre el valor superior y el inferior determinará el resultado del duelo, tal y como se describe a continuación:

- **Diferencia de puntuación 0 — Ningún vencedor:** El duelo acaba en empate, y los dos combatientes lanzaron ataques directos de forma simultánea (o no lo hizo ninguno de los dos). Los personajes pueden repetir el duelo o retirarse para restañar sus heridas.
- **Diferencia de puntuación 1 — Victoria ajustada:** El ganador obtiene la victoria por un escaso margen.
- **Diferencia de puntuación 2 — Victoria clara:** El personaje vencedor se proclama victorioso de forma clara.
- **Diferencia de puntuación 3–6 — Victoria total:** El personaje vencedor da una clara demostración de maestría. Si el ganador recibe una recompensa de Gloria, auméntala en +3.
- **Diferencia de puntuación 7+ — Combate desigual:** El personaje vencedor no se limita a ganar, sino que más bien demuestra que en realidad el oponente nunca tuvo la menor posibilidad. Si el ganador recibe una recompensa de Gloria, auméntala en +5.

RESOLUCIÓN DE DUELOS EN UNA TIRADA (REGLA OPCIONAL)

Los duelos son una actividad que muchos grupos querrán desarrollar desde el punto de vista táctico, pero para otros son simplemente un medio para alcanzar un fin. Incluso en las campañas en las que los jugadores prefieran generalmente los duelos tácticos, a veces resulta útil poder resolverlos de forma rápida.

PREPARACIÓN Y TIRADA

Cada participante describe la acción que desea realizar, además de describir la forma en la que tiene en cuenta cualquier ventaja, desventaja, terreno o efectos similares pertinentes.

Luego cada uno elige un arma y hace una tirada competitiva con la habilidad apropiada al duelo y al anillo que dicte su descripción. El NO básico de esta tirada es 1, pero se podría modificar dependiendo de los factores pertinentes, a discreción del DJ. A efectos de capacidades, esta tirada se considera una acción de ataque que tiene como objetivo a su oponente.

RESOLUCIÓN

El personaje que obtenga más Éxitos adicionales saldrá victorioso del duelo.

En un duelo con armas auténticas, como por ejemplo un duelo a primera sangre o a muerte, el vencedor infligirá un impacto crítico al perdedor de una gravedad igual al doble de la letalidad de su arma más los Éxitos adicionales de la tirada. El enemigo puede resistir de la forma habitual (consulta la página 270).

Sea cual sea el tipo de duelo, si ninguno de los dos personajes tiene éxito en la tirada, el que tenga el Déficit inferior saldrá victorioso (aunque de manera poco elegante). Infligirá un impacto crítico a su oponente de una gravedad igual al doble de la letalidad de su arma, reflejo de una herida accidental de las que pueden ocurrir incluso durante un duelo de práctica.

Si los personajes empatan, se considerará a ambos vencedores y perdedores a efectos de sufrir impactos críticos. El que provoque el impacto crítico de mayor letalidad después de las tiradas para resistir será el vencedor. En caso de que esto termine también en empate, o que no se hayan provocado impactos críticos, se considerará que el duelo no ha finalizado de forma concluyente.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LOS DUELOS EN UNA TIRADA

La ventaja de los duelos en una tirada es que su resolución es muy rápida. La desventaja es básicamente la misma: los participantes tienen una oportunidad para preparar y describir su acción, pero después tienen poco que decir desde un punto de vista táctico. A partir de ese momento, serán los dados los que decidan quién vive y quién muere.

El DJ deberá elegir el sistema que mejor se adapte a su partida, o incluso a cada duelo específico, dependiendo del tipo de historia que desee contar y las preferencias del grupo.

Escaramuzas

Las escaramuzas son batallas entre un número limitado de combatientes: unos pocos individuos o pequeñas escuadras como máximo. Este tipo de enfrentamiento puede representar cualquier cosa, desde un choque de exploradores antes de una batalla a gran escala, hasta una redada en una casa de té en la que haya algunas docenas de combatientes involucrados, pasando por una pelea en un callejón entre unos pocos individuos. En una escaramuza el vencedor es simplemente el que sobrevive, independientemente de lo que tenga que hacer para lograrlo.

REGLAS ESPECIALES DE LAS ESCARAMUZAS

CUÁNDO USAR UNA ESCARAMUZA

Las escaramuzas son ideales para enfrentamientos a pequeña escala, desde peleas de bar hasta violentos choques entre grupos rivales. Muchos encuentros de combate tienen una alta probabilidad de ser escaramuzas.

Las escaramuzas siguen la estructura general descrita en **Escenas dramáticas** en la página 249, con los siguientes añadidos y alteraciones menores:

Iniciativa

Durante esta fase de una escaramuza los personajes se orientan, identifican a sus enemigos, determinan su valor de iniciativa y se preparan para la batalla.

La tirada de Iniciativa para una escaramuza es una **tirada de Estrategia contra un NO de 1** para estudiar las condiciones del campo de batalla y del enemigo. Recuerda que los personajes pueden gastar símbolos de ✲ de esta tirada para obtener información adicional sobre su entorno o para llevar a cabo tareas menores, como preparar armas o buscar cobertura (consulta la **Tabla 8–1: Ejemplos de usos de ✲** en la página 329).

Los personajes actúan durante la escena por orden descendente de valor de iniciativa. Si dos o más personajes tienen el mismo valor de iniciativa, el personaje con Honor más bajo actúa primero, y después los demás personajes empatados en orden ascendente de Honor.

Actuar por turnos

Cada personaje tiene un turno cada asalto en el orden indicado por los valores de iniciativa de los personajes. ¡En esta fase de la escaramuza, los personajes luchan por sus vidas!

Las escaramuzas no tienen un límite fijo de asaltos. Sin embargo, cuando un bando se encuentre en una situación claramente insostenible, muchos combatientes se retirarán y se reagruparán.

Movimiento y posicionamiento

De todos los tipos de enfrentamientos, las escaramuzas hacen el uso más detallado de los intervalos de alcance, tal como se describe en la página 265.

Movimiento

Una vez durante su turno, antes o después de realizar una acción, un personaje puede moverse un intervalo de alcance. Ten en cuenta que moverse de esta forma no es una acción.

Además de este movimiento, un personaje que desee moverse a más distancia puede dedicar su acción a moverse mediante la acción de Maniobra (consulta la página 264).

Intervalos de alcance

Durante una escaramuza, los intervalos de alcance se utilizan para medir las distancias entre personajes, objetos y posiciones en el campo de batalla. Consulta la página 265 para más información.

Acciones de escaramuzas

Los ejemplos de acciones descritos a continuación se encuentran disponibles para todos los personajes de una escaramuza, además de cualquier acción proporcionada por una técnica o capacidad. Los jugadores también pueden proponer acciones de su propia invención en función de las circunstancias, y con la aprobación del DJ.

Ayudar

Descripción: Proporcionas a otro personaje un plan de ataque que podría utilizar, información acerca de los enemigos o unas palabras de ánimo.

Activación: Como acción de ataque, maquinación y apoyo, describe de qué manera ayudarás a otro personaje a alcance 0–2 en su próxima acción.

Efectos: Si el DJ acepta tu sugerencia, brindas asistencia (consulta la página 26) en la próxima tirada de acción del personaje elegido.

Desafiar

Descripción: Llamas la atención de un enemigo, intentando incitarlo a enfrentarse a ti en combate singular.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Mando contra un NO de 1** como una acción de maquinación para lanzar un desafío de combate formal a un personaje situado a alcance 0–5. Deberás arriesgar 10 puntos de Honor y 5 de Gloria en este desafío, y los perderás si saboteas el choque.

Efectos: Si tienes éxito en la tirada, el objetivo deberá decidir si **acepta** o **declina**; resuelve una de las siguientes opciones:

- Si el objetivo **acepta**, arriesgará 10 puntos de Honor y 5 de Gloria, que perderá si hace cualquier acción de ataque o maquinación antes del choque. El choque comenzará al final del asalto.
- Para **declinar**, el objetivo deberá perder una cantidad de Gloria igual a tu nivel en la habilidad de Mando más tus Éxitos adicionales. Cada uno de sus aliados con un valor de Gloria inferior sufrirá dos puntos de Conflicto. A continuación, ganas un punto de Vacío.

Si vences en el choque, cada uno de los aliados del objetivo que participen en la escaramuza sufre tres puntos de Conflicto. Si pierdes en el choque, cada uno de tus aliados sufre tres puntos de Conflicto.

Esperar

Descripción: Aguardas el momento oportuno para entrar en acción.

Activación: Como acción de ataque, maquinación o apoyo, puedes declarar una acción que no sea de movimiento que llevarás a cabo cuando ocurra un suceso específico antes del final del asalto.

CHOQUES

Los héroes suelen enfrentarse unos a otros en desafío incluso mientras los combatientes inferiores se arremolinan a su alrededor. Un **choque** es una forma de integrar un duelo en otra escena. Pueden iniciarse como resultado de una acción de Desafiar o por medio de acontecimientos narrativos que desemboquen en un duelo formal durante otra escena, como por ejemplo una intriga.

COMBATIR EN UN CHOQUE

Al final del asalto, los participantes disputan un turno de un duelo siguiendo estos pasos:

1. **Duelo de miradas:** Los personajes sufren una cantidad de puntos de Conflicto igual al número de asalto del choque y apuestan Conflicto para incrementar su iniciativa, tal y como se describe en la página 259.
2. **Actuar por turnos:** El personaje con el valor de iniciativa más elevado lleva acabo su turno, seguido por el que tenga el valor más bajo. En caso de empate, actuará primero el personaje con Honor más bajo.
3. **Determinar el ganador:** Si un personaje inflige el estado Incapacitado, Inconsciente o Moribundo a su enemigo (o lo mata directamente) sin sufrirlos a su vez, será el vencedor. De lo contrario, el choque no es concluyente.

GOLPES FINALES

Al igual que en los duelos, los choques utilizan las reglas de golpes finales (consulta la página 259) cuando un personaje queda Comprometido o se Quita la máscara.

INTERRUMPIR UN CHOQUE

Otros personajes pueden interrumpir un choque antes de que comience o durante este. Usar la acción de Desafiar contra un enemigo involucrado en un choque permite a un personaje "interrumpir", sustituyendo a un aliado en el choque. Cualquier otra forma de interrupción implicará que el personaje pierda 10 puntos de Honor. Cualquier participante al que ayuden también deberá perder el Honor arriesgado.

ALARGAR UN CHOQUE

Después de que los personajes se enfrenten de forma no concluyente en un choque, podrán alargarlo un asalto adicional. Si los dos personajes deciden continuar, se saltarán sus turnos en el orden de iniciativa y no efectuarán ninguna acción hasta que se reanude el choque al final del siguiente asalto. Si alguno de los personajes decide retirarse, el choque termina.

SALIR DE UN CHOQUE

Retirarse de un choque en el campo de batalla después de uno o más asaltos no se considera deshonroso mayoritariamente, ya que el guerrero ha respondido al desafío y ha puesto a prueba su determinación contra el acero del enemigo.

Sin embargo, los luchadores más taimados pueden utilizar palabras mordaces para atacar al orgullo del oponente y mantenerlo en un choque en el que lleve las de perder, o para evitar que cumpla otros objetivos importantes durante la batalla.

RESUMEN DE UN TURNO DE ESCARAMUZA

Durante su turno, un personaje puede hacer todo lo siguiente:

1. Elegir una actitud, que reflejará la forma en que acomete el combate y le proporcionará un beneficio pasivo.

2. Desplazarse un intervalo de alcance. Esto puede hacerse antes o después de llevar a cabo una acción.

3. Llevar a cabo una acción, como protegerte a ti mismo o a un aliado, desplazarte más distancia por el campo de batalla, atacar a un enemigo o esperar a que el enemigo mueva.

Efectos: Si el suceso especificado se produce antes del final del asalto, puedes llevar a cabo la acción declarada. Sigues teniendo que utilizar el anillo correspondiente a tu actitud.

Si el suceso especificado no se produce este asalto, al final del asalto puedes llevar a cabo una acción a tu elección que no sea Esperar.

Golpear

Descripción: Efectúas un ataque contra un único enemigo.

Activación: Como una acción de ataque usando un arma preparada, puedes hacer una **tirada de Artes marciales contra un NO de 2** con la habilidad correspondiente al arma y eligiendo como objetivo a un personaje dentro del alcance del arma.

Efectos: Si tienes éxito, infliges al objetivo una cantidad de daño igual al daño básico del arma más los Éxitos adicionales de la tirada.

Nuevas oportunidades

: Si tienes éxito, infliges al objetivo un impacto crítico de una gravedad igual a la letalidad de tu arma.

Maniobrar

Descripción: Te mueves en el campo de batalla hasta una posición más ventajosa.

Activación: Puedes utilizar esta acción como una acción de movimiento para reposicionarte una mayor distancia. Como opción, también puedes hacer una **tirada de Aptitud física contra un NO de 2** como parte de esta acción.

Efectos: Mueve un intervalo de alcance.

Si has tenido éxito en la tirada, en lugar del efecto anterior puedes mover dos intervalos de alcance en vez de uno, más otro intervalo de alcance por cada dos Éxitos adicionales.

Preparar objeto

Descripción: Preparas, coges o guardas un arma u otro objeto.

Activación: Puedes utilizar esta acción como acción de apoyo.

Efectos: Prepara o guarda un objeto para su uso o prepara un arma empuñándola con el agarre que prefieras.

Proteger

Descripción: Te concentras en alejar a tus enemigos de ti o de un aliado asumiendo una posición defensiva, poniéndote a cubierto, lanzando ataques estratégicamente colocados para mantener a raya a tus enemigos o incluso haciendo disparos de advertencia cerca del enemigo.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Estrategia contra un NO de 1** como una acción de apoyo usando un arma preparada que te tenga como objetivo a ti o a otro personaje dentro del alcance del arma.

Efectos: Si tienes éxito, estarás **protegiendo** al objetivo hasta el comienzo de tu próximo turno. Incrementa en 1 el NO de las tiradas de ataque contra el objetivo protegido, más otro punto por cada dos Éxitos adicionales.

Recuperarse

Descripción: Durante un enfrentamiento, tomas aire profundamente antes de exhalar, al tiempo que tratas de reunir tu fuerza interior.

Activación: Puedes tomar aire profundamente para calmarte y recuperar el aliento como una acción de apoyo.

Efectos: Si los puntos de Conflicto que has acumulado son superiores a la mitad de tu valor de Compostura, descarta un punto de Conflicto. Si los puntos de Fatiga que has acumulado son superiores a la mitad de tu valor de Aguante, descarta un punto de Fatiga.

Acción única

Descripción: Haces una tirada utilizando una habilidad para obtener un efecto de reglas o narrativo, tal y como se describe en el **Capítulo 3: Habilidades** (consulta la página 140).

Activación: Haces una tirada de habilidad como una acción para intentar ejecutar una tarea que hayas descrito al DJ.

Efectos: Si tienes éxito, puedes usar la habilidad por sus efectos narrativos, para cualquier efecto que pueda completarse en una única acción o para llevar a cabo cualquier otra tarea que el DJ considere apropiada.

Resolución de una escaramuza

La escaramuza continúa hasta que sólo quede un grupo de combatientes sobre el terreno. El DJ debería concluir la escaramuza cuando uno de los bandos haya expulsado o derrotado a todos sus enemigos, o cuando quede claro que va a salir victorioso.

Si un guerrero cree que tiene posibilidades de escapar con vida, la mayoría de las veces no elegirá combatir hasta la muerte de forma voluntaria. El honor que se pierde al retirarse se puede recuperar, pero una muerte ignominiosa es más permanente.

Silueta, intervalos de alcance y terreno

Durante una escena pueden resultar importantes conceptos tales como el tamaño de los objetos, la distancia entre dos puntos y la naturaleza del terreno circundante. Las reglas descritas a continuación proporcionan consejos sobre cómo representar estas situaciones en partida.

SILUETA

En el juego de rol *de La Leyenda de los Cinco Anillos* los objetos se clasifican dentro una serie de categorías de tamaños diferentes llamadas **siluetas**. Aunque estas categorías son abstractas y con frecuencia resultan más útiles de forma descriptiva que para efectos específicos de reglas, tienen algunas ramificaciones importantes para ciertas técnicas (consulta el **Capítulo 4: Técnicas**, en la página 171).

INTERVALOS DE ALCANCE

En lugar de medir distancias específicas, en *el juego de rol de La Leyenda de los Cinco Anillos* las distancias se miden de forma abstracta con un sistema de **intervalos de alcance** que define las distancias entre objetos o personas. Los intervalos de alcance son un conjunto de distancias aproximadas y numeradas que pueden utilizarse para definir las relaciones espaciales entre dos puntos cuando esa información resulte necesaria.

TABLA 6–3: EJEMPLOS DE SILUETAS

VALOR DE SILUETA	EJEMPLOS
0	Objetos que se pueden llevar en la mano, gatos, perros pequeños
1	Niños, perros grandes, trasgos
2	Humanos adultos, ningyo, tengu
3	Caballos, nagas, rakshasa, troles
4	Ogros, elefantes
5	Dragones

Los intervalos de alcance permiten que las escenas narrativas y los enfrentamientos (especialmente las escaramuzas) avancen a un ritmo más rápido, pasando por alto algunos detalles. También significa que no es estrictamente necesario utilizar un plano táctico para dirimir escenas en tiempo estructurado, aunque puede resultar útil para ayudar al DJ y a los jugadores a hacerse una idea de las posiciones relativas y para mantener los intervalos de alcance uniformes.

Ten en cuenta que los intervalos de alcance se van haciendo cada vez más extensos a medida que aumenta el número: la diferencia de distancia entre alcance 0 y alcance 1 (de tocarse al alcance de una espada) y la existente entre alcance 5 y alcance 6 (de cien o más pasos hasta lo más lejos que se pueda ver a un objetivo) es considerable. Esto pretende reflejar la dificultad que supone maniobrar para acercarse o huir de un enemigo, a la vez que permite a los personajes reubicarse a nivel estratégico con mayor facilidad siempre que no tengan trabas para ello.

ESTORBO

La mayoría de las criaturas pueden llevar a lo sumo una cantidad de objetos cuya suma de valores de silueta sea igual a la suya propia. El DJ deberá aplicar el sentido común en lo referente a la capacidad de carga.

Por ejemplo, un humano adulto (2) puede coger a un niño (1) y a un perro grande (1), o a otro humano adulto (2), sin un esfuerzo excepcional, pero no puede llevar un caballo (3). Tampoco puede llevar treinta gatos (0), porque esto sería un atentado flagrante contra el sentido común.

A veces, un personaje podrá hacer una tirada para superar este límite de forma temporal, con un NO que estará basado en los ejemplos de la página 24.

TABLA 6–4: LOS SIETE INTERVALOS DE ALCANCE

ALCANCE	DISTANCIA	DESCRIPCIÓN
Alcance 0	Toque (30–60 cm)	A esta distancia, dos enemigos pueden agarrarse y utilizar armas pequeñas como cuchillos sin dificultad, pero las armas de mayor tamaño son difíciles de emplear de forma eficaz. Los objetos situados a alcance 0 pueden estar a los pies del personaje, o incluso puede llevarlos encima, y un personaje puede interactuar con ellos.
Alcance 1	Espada (1–2 metros)	El alcance óptimo para una espada y otras armas de longitud similar. Por lo general, un personaje puede interactuar con personas y objetos situados a alcance 1. La mayoría de las habilidades que tienen un componente manual requieren que el objetivo u objeto esté a alcance 0–1.
Alcance 2	Lanza (3–4 metros)	La distancia en la que las armas de asta como por ejemplo lanzas y naginata tienen la mayor ventaja.
Alcance 3	Arrojadiza (5–10 metros)	El alcance al que las armas a distancia arrojadizas resultan más efectivas.
Alcance 4	Arco (11–100 metros)	El alcance medio para armas de proyectiles como pueden ser los arcos. En general, este alcance coincide con el alcance máximo auditivo de la mayoría de los personajes.
Alcance 5	Andanada (100+ metros)	La distancia máxima a la que las armas de proyectiles suelen resultar precisas. Para la mayoría de los personajes, esta es la distancia máxima a la que pueden ver detalles.
Alcance 6	Vista (más allá de algunos cientos de metros)	El alcance 6 representa la distancia máxima a la que se puede interactuar con un objetivo de tamaño humano, aunque a este alcance las interacciones son relativamente mínimas. Para moverse más allá de alcance 6 de su localización actual, un personaje generalmente debe emprender un viaje en tiempo narrativo o de inactividad.

ALCANCE MÁXIMO Y MÍNIMO

Cuando se especifican alcances para un efecto o capacidad, los valores proporcionados son valores máximos y mínimos. En otras palabras, si una capacidad afecta a algo a alcance 1–3, no puede afectar a un objeto más cercano de alcance 1 ni más alejado de alcance 3.

LLEVAR EL CONTROL DE LOS ALCANCES

Aunque no se utilice un mapa cuadriculado, el DJ sigue pudiendo llevar un control de los intervalos de alcance. Puede hacerlo mentalmente, anotarlo en una hoja de papel o utilizar figuras, fichas u otros marcadores para llevar el control de las distancias entre personajes, objetos y terreno.

Colocando fichas más cerca o más lejos unas de otras para representar un alcance relativo, puedes ayudar a que los jugadores tengan una idea más clara de la situación.

Con este método, normalmente tú y los jugadores estaréis calculando las distancias "a ojo": por ejemplo, alcance 2 podrían ser algunos centímetros, alcance 1 podría ser cuando las fichas se tocasen y alcance 0 cuando se solapasen.

Un método un poco más preciso consiste en colocar un número de marcadores entre personajes y objetos indicando las distancias entre ellos. Esto puede ayudar al DJ y a los jugadores a mantener una visión especialmente coherente, sobre todo cuando hay muchos combatientes.

Intervalos de alcance en un mapa cuadriculado (regla opcional)

El uso de intervalos de alcance en un mapa cuadriculado precisa de ciertas pautas adicionales, pero añade un nivel de detalle que gusta a muchos jugadores. Hay que tener en cuenta que algunas de las distancias entre intervalos de alcance específicos se ajustan ligeramente al utilizar este modelo para encajar en los mapas cuadriculados más usuales, por lo que una misma situación podría derivar en unos resultados diferentes a los que se obtendrían si se utilizara el modelo más abstracto. Como siempre, el DJ debería utilizar la opción que más se adapte a su estilo narrativo, a su campaña y a la escena específica.

Distancias

Los intervalos de alcance se convierten a distancias en el mapa cuadriculado de la siguiente forma:

Alcance 0: La casilla que ocupa el personaje.

Alcance 1: Las casillas adyacentes al alcance 0.

Alcance 2: La siguiente fila de casillas adyacentes a alcance 1.

Alcance 3: Las siguientes tres casillas después de alcance 2.

Alcance 4: Las siguientes cuatro casillas después de alcance 3.

Alcance 5: Las siguientes cinco casillas después de alcance 4.

Alcance 6: Cualquier casilla más allá de alcance 5 en el mapa.

Adyacencia de casillas

Dos casillas son **adyacentes** si comparten un borde o una esquina.

Movimiento

Cuando un efecto indica a un personaje que mueva uno o más intervalos de alcance, el personaje podrá moverse hasta 3 casillas por cada intervalo de alcance indicado.

Casillas diagonales: Las casillas en diagonal a la casilla actual del personaje se consideran adyacentes, pero mover a una casilla adyacente diagonal contará como mover una casilla adicional.

Casillas difíciles: Salir de una casilla ocupada por un enemigo (un personaje hostil, definido por el DJ) o por un obstáculo (terreno con la propiedad de terreno Enmarañado, distancia vertical, etc.), cuenta como mover una casilla adicional (hasta un máximo de 3 casillas en total, si el personaje también se mueve en diagonal).

Resolución de movimientos: Cada movimiento de una casilla a la siguiente se resuelve de forma secuencial mientras el personaje se va trasladando entre casillas adyacentes. Si un personaje no puede completar un movimiento entre dos casillas con el movimiento que le quede, deberá detenerse o moverse a una casilla diferente a la que pueda llegar.

Movimiento combinado: A discreción del DJ, se pueden combinar múltiples efectos que permitan a un personaje mover uno o más intervalos de alcance al mismo tiempo, permitiendo que el personaje mueva un número de casillas igual al triple de la suma del número de intervalos de alcance que se le indicó que moviera.

Diagrama 6-1: Intervalos de alcance en casillas

Los intervalos de alcance se extienden desde un personaje en todas direcciones de la siguiente manera:

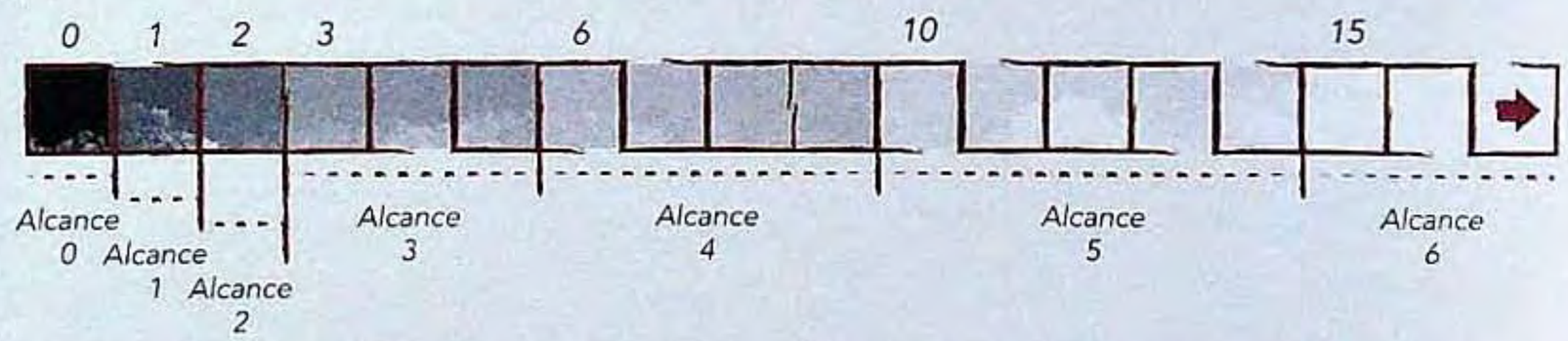


Diagrama 6-2: Diagonales

Los intervalos de alcance se expanden hacia el exterior incluyendo las casillas diagonales.

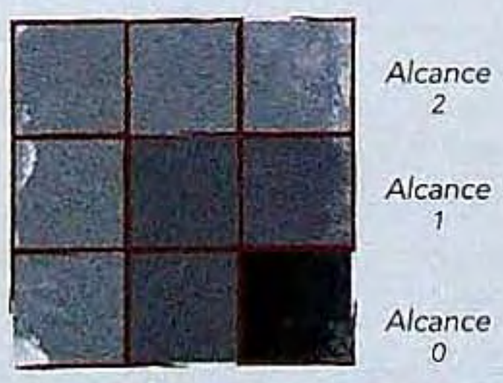
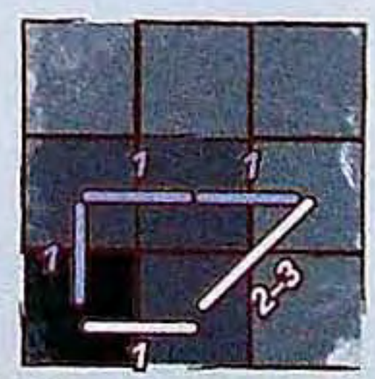


Diagrama 6-3: Ejemplos

Dos métodos para moverse tres casillas



TERRENO

A menudo las batallas quedan determinadas por el terreno en el que se libran; saber cuándo atacar y cuándo reposicionarse para obtener condiciones más favorables es una parte clave de la estrategia.

Al comienzo de un duelo, escaramuza o batalla a gran escala, el DJ deberá determinar cualquier propiedad relevante del **terreno** que los personajes puedan identificar gastando ⚡ como parte de su tirada de Iniciativa (consulta la página 250).

Cada rasgo de terreno se extiende por un número de intervalos de alcance alrededor de una posición concreta determinada por el DJ. Es posible que la zona de terreno sea muy pequeña y que sólo se extienda hasta alcance 0 (a distancia de toque) en todas direcciones desde un punto, o que sea mucho más grande; incluso puede extenderse de manera desigual en diferentes direcciones. Además de afectar a cualquier personaje que se encuentre dentro de sus límites en escenas diversas, las propiedades de terreno también afectan a las cohortes que lo ocupen en una batalla a gran escala, tal y como se describe en la página 276.

PROPIEDADES DEL TERRENO

Mientras se encuentre dentro de un elemento de terreno, un personaje se verá sujeto a cualquier efecto determinado por sus propiedades.

Desequilibrado (uno o más elementos)

El terreno Desequilibrado se caracteriza por una clara ausencia de kami, o porque estos se encuentren inquietos, y por lo tanto ciertas capacidades resultan más difíciles de usar en la zona. Se trata de un terreno sobrenatural y se encuentra en regiones afectadas por un desequilibrio elemental.

Efectos: Mientras un personaje se encuentre dentro de un terreno Desequilibrado, aumenta en 1 el NO de las tiradas de Meditación y Teología que haga con el anillo especificado por el terreno. Los seres Ultramundanos incrementan en 1 el NO de sus tiradas para resistir efectos, o en 2 si utilizan el anillo especificado.

Ejemplos: Un bosque que misteriosamente pierde sus hojas, un campo de cultivo estéril, un río descontrolado.

Enmarañado

El terreno Enmarañado es un terreno que dificulta seriamente la movilidad de cualquier persona que se adentra en su interior. Esta es una propiedad de terreno mundana y se puede encontrar en la mayoría de las regiones.

Efectos: Mientras un personaje se encuentre dentro de un terreno Enmarañado, aumenta en 2 el NO de todas las tiradas para moverse y de todas las acciones de movimiento.

Ejemplos: Barro denso, zarzas, nieve profunda, suelo helado, agua en movimiento.

Peligroso

El terreno Peligroso es aquel en el que resulta arriesgado entrar, salir o permanecer.

Efectos: Siempre que un personaje haga una tirada mientras se encuentre en terreno Peligroso, sufrirá una cantidad de daño igual a los resultados de 🔥 de la tirada.

Ejemplos: Fuego, frío intenso, hielo que se está descongelando, pendientes empinadas, rocas puntiagudas, cimientos descubiertos, escombros.

Profanado

El terreno Profanado ha sufrido la envilecedora influencia de las Tierras Sombrías. Incluso aquellos desconocedores de los siniestros secretos relacionados con el reino más allá de la Muralla Kaiu perciben una intensa sensación de maldad al adentrarse en un terreno tan impío. Aparece con mayor frecuencia en las Tierras Sombrías que en el Imperio Esmeralda. Es una propiedad de terreno Sobrenatural que aparece en lugares especialmente mancillados.

Efectos: Al final de la escena, cada personaje que haya entrado en un terreno Profanado deberá hacer una **tirada de Actividad física o Meditación contra un NO de 2**. Cada personaje que falle la tirada sufrirá el estado Afligido (consulta la página 271). Las criaturas Manchadas reducen en 1 el NO de sus tiradas para resistir efectos mientras se encuentren en terreno Profanado.

Ejemplos: La guarida de un oni, un campo de batalla lleno de muertos sin incinerar, un castillo encantado, el escondite secreto de un mahō-tsukai.

Sagrado (uno o más elementos)

El terreno Sagrado se encuentra especialmente cerca de los reinos espirituales, por lo que en ellos resulta más fácil realizar invocaciones. Esta es una propiedad de terreno sobrenatural y aparece en aquellos lugares de poder en los que habitan los kami, así como en lugares donde han ocurrido milagros en el pasado.

Efectos: Mientras un personaje se encuentre dentro de terreno Sagrado, reducirá en 1 el NO de todas las tiradas de Meditación y Teología que haga con el anillo especificado por el terreno. Los seres Manchados incrementan en 1 el NO de sus tiradas para resistir efectos, o en 2 si utilizan el anillo especificado.

Ejemplos: Un santuario dedicado a un kami, un lugar particular de belleza natural, un lugar donde reside un espíritu poderoso.

Visibilidad reducida

Esta propiedad reduce la visibilidad desde y hacia cualquier persona que se encuentre en su interior, lo que hace que resulte muy difícil acertarle con ataques. Esta es una propiedad de terreno mundana y se puede encontrar en la mayoría de las regiones.

Efectos: Incrementa en 1 el NO de todas las tiradas de ataque que tengan como objetivo a personajes dentro de este tipo de terreno.

Normalmente, un personaje que se encuentre en terreno con Visibilidad reducida no puede ver más allá de alcance 2 desde su posición actual hacia el interior del terreno (aunque pueden ver hacia fuera de él, si están dentro de alcance 2 de un borde).

Un personaje fuera del terreno con Visibilidad reducida no puede ver más allá de alcance 2 del borde.

Ejemplos: Follaje denso, oscuridad, espacios interiores estrechos, lluvia fuerte o nieve, humo asfixiante.

MÚLTIPLES PROPIEDADES DE TERRENO

Una zona puede tener múltiples propiedades de terreno. Por ejemplo, un edificio en llamas probablemente poseerá las propiedades de Peligroso y Visibilidad reducida, mientras que un bosque espeso tendría las propiedades de Enmarañado y Visibilidad reducida.

TERRENO DRAMÁTICO

Es posible que en un encuentro a campo abierto no haya propiedades de terreno, pero este tipo de encuentros suelen ser menos interesantes que los que tienen lugar en un entorno más variado. Los bosques nevados, los acantilados escarpados y los tejados de las ciudades a la tenue luz de la luna son lugares mucho más espectaculares.

Sin embargo, ten en cuenta que el combate en *La Leyenda de los Cinco Anillos* debe ser narrativo y rápido: la presencia o ausencia de rasgos del terreno es más importante que especificar al milímetro sus posiciones concretas. Por lo general, deben estar posicionados de tal manera que tanto los PJ como los PNJ puedan aprovecharlos, lo que creará escenas con muchas oportunidades para emboscadas y maniobras inteligentes mediante el uso del campo de batalla.

Daño y curación

Al menos en teoría, todos los samuráis son miembros de una casta guerrera y la guerra es un asunto de importancia. Matar no es algo con lo que la mayoría disfrute y tampoco lo es morir, pero ambas son realidades de la vida de un guerrero. Los líderes militares, los yōjimbō y todos aquellos samuráis que desenvainan sus espadas de forma regular pueden esperar sufrir un cierto número de heridas de guerra y es probable que estén acostumbrados a todo tipo de lesiones.

DAÑO

Cuando un personaje corre el peligro de sufrir lesiones corporales, éstas se representan mediante el **daño**, una abstracción numérica de las lesiones que puede sufrir un personaje como consecuencia de un golpe, una caída o un infortunio de los que no haya podido defenderse.

Cómo hacer daño

Cuando un efecto causa daño a un personaje, hay tres posibles resultados:

- El personaje **reduce el daño a 0** con una armadura o protección similar contra el golpe.
- El personaje **se defiende contra el daño**, sufriendo una cantidad de Fatiga igual al daño restante para esquivar, bloquear o evitar un golpe directo.
- Si el personaje no reduce el daño a 0 o no se defiende, **sufre un impacto crítico** de una gravedad que dependerá de la fuente del daño.

Incrementar o reducir el daño

Algunos efectos y capacidades **incrementan** el daño infligido, mientras que otros lo **reducen**. Antes de causar daño a un personaje, aplica primero cualquier incremento al daño y luego aplica cualquier reducción, hasta un mínimo de 0.

Si el personaje reduce el daño que fuese a sufrir a 0 no necesitará defenderse del mismo, ya que si ha llegado a impactar lo ha hecho sin fuerza. La Resistencia proveniente de una armadura o de otros efectos (consulta la página 238) es una forma de reducir el daño.

FATIGA QUE SUPERE EL AGUANTE

Un personaje sigue pudiendo defenderse, aunque al hacerlo haga que su Fatiga acumulada supere su valor de Aguante.

Sin embargo, acumular una cantidad de Fatiga superior al valor de Aguante hace que el personaje quede Incapacitado (consulta la página 273), lo que hará que sea incapaz de defenderse contra cualquier daño posterior.

Defenderse contra el daño

Cuando un efecto causa daño a un personaje, éste deberá **defenderse** contra él: si no puede, sufrirá un impacto crítico con una gravedad que dependerá de la fuente del daño (el valor de letalidad, en el caso de la mayoría de las armas). **Cuando un personaje se defiende, acumula una cantidad de Fatiga igual al daño restante**; si no puede hacerlo, sufrirá un impacto crítico con una gravedad que dependerá de la fuente.

Defenderse no suele ser opcional (un personaje normalmente reaccionará de forma instintiva y esquivará, se agachará o tratará de evitar el golpe), pero un personaje que no esté Incapacitado puede gastar un punto de Vacío para sufrir voluntariamente un impacto crítico en lugar de defenderse, lo que representa a un personaje que se deja golpear para obtener una ventaja táctica.

Ten en cuenta que los personajes que sufran el estado Incapacitado (consulta la página 273) no pueden defenderse contra el daño, por lo que se verán obligados a sufrir impactos críticos siempre que sufran daño.

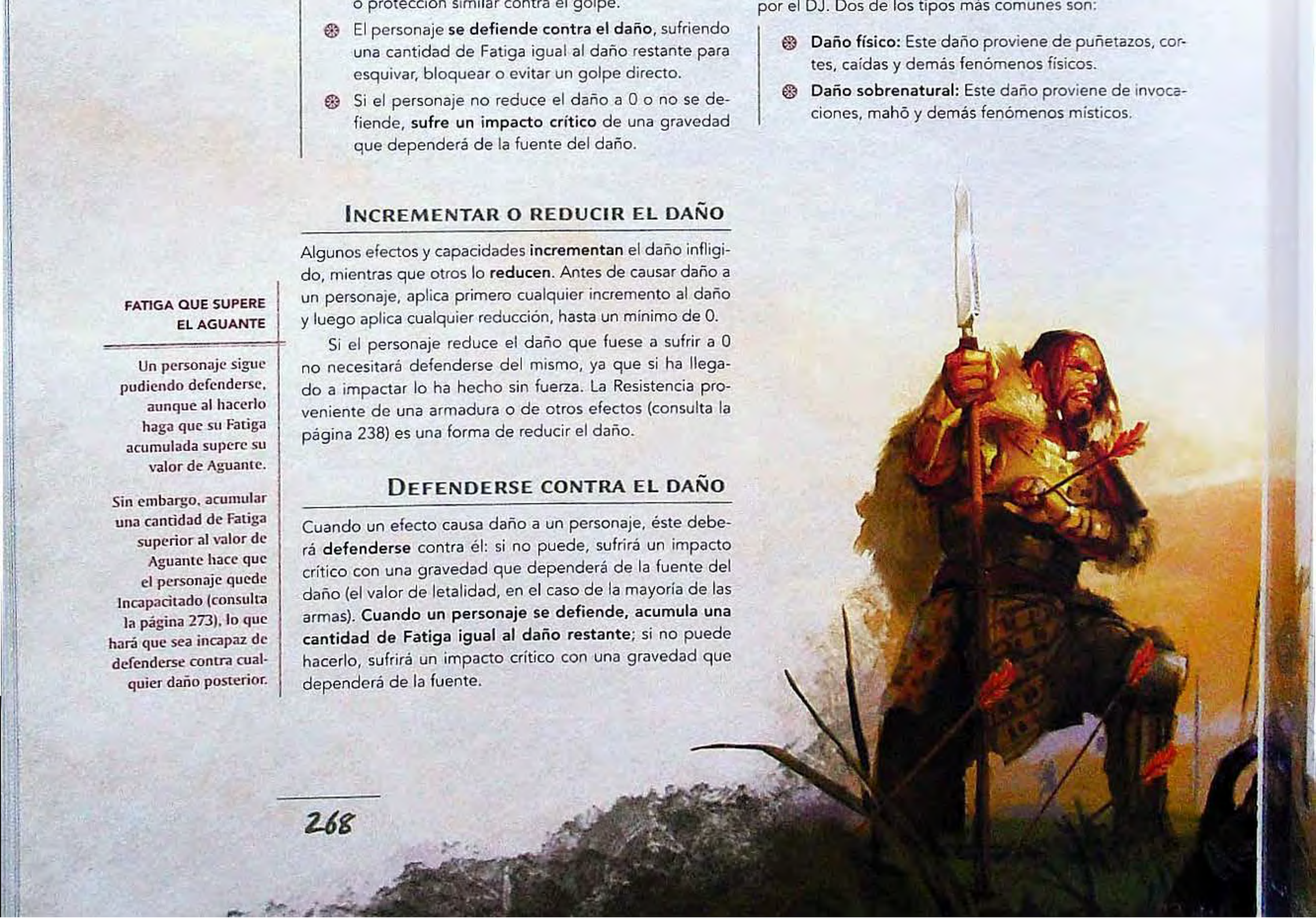
Fuente de daño

La fuente del daño viene determinada por el efecto que lo causa. Si el daño proviene de un efecto que "utiliza un arma", esa arma será la fuente de daño. Si el daño proviene de un poder sobrenatural que no sea un arma, ese poder será la fuente de daño. Si el daño proviene de un fenómeno físico, como la gravedad o el fuego, el fenómeno será la fuente de daño.

Tipos de daño

Siempre que se sufre daño, este será de un **tipo**, que vendrá especificado en el efecto que lo cause o determinado por el DJ. Dos de los tipos más comunes son:

- **Daño físico:** Este daño proviene de puñetazos, cortes, caídas y demás fenómenos físicos.
- **Daño sobrenatural:** Este daño proviene de invocaciones, mahō y demás fenómenos místicos.



FATIGA

La **Fatiga** representa el cansancio acumulado por el personaje a lo largo de un combate: falta de aliento, vacíos en su percepción, músculos agarrotados, contusiones y lesiones menores que pueden irse acumulando al bloquear, esquivar y defenderse de los ataques.

Cuando un personaje acumule puntos de Fatiga, el jugador deberá anotarlo en su hoja de personaje.

Consecuencias de la Fatiga

Después de que un personaje acumule puntos de Fatiga, si el valor acumulado es superior a su valor de Aguante, el personaje sufre el estado Incapacitado (consulta la página 273). Esto supone que el personaje ha quedado tan agotado físicamente que ya no puede actuar con eficacia ni defenderse de forma razonable.

Recuperarse de la Fatiga

Los personajes pueden eliminar Fatiga mediante el descanso y otros efectos de juego, como el uso de la habilidad de Medicina. Cuando un personaje **descarta** puntos de Fatiga, el jugador deberá eliminar la cantidad descartada de su hoja de personaje.

Al final de cada escena, todos los personajes recuperan el aliento y descartan cualquier cantidad de Fatiga por encima de la mitad de su valor de Aguante, redondeando hacia arriba.

Un personaje descarta una cantidad de Fatiga acumulada igual al doble de su anillo de Agua.

IMPACTOS CRÍTICOS

Los **impactos críticos** representan situaciones que causan lesiones graves, cicatrices permanentes e incluso la muerte de un personaje. Un personaje sufre un impacto crítico cuando no es capaz de defenderse contra el daño. Además, algunos efectos causan impactos críticos de forma directa. Para más información sobre **Sufrir impactos críticos**, consulta la página 270.

CAÍDAS

La distancia de la **caída** se mide en intervalos de alcance, y el número de intervalos de alcance de que conste determinará los efectos sufridos. Cuando el personaje toque suelo, deberá resistir con una **tirada de Aptitud física contra un NO de 3 (Aire 1, Tierra 5)**. Si tiene éxito, reducirá el número de intervalos de alcance efectivos de caída en uno más sus Éxitos adicionales (hasta un mínimo de alcance 0 de caída).

ASFIXIA

Al comienzo de cada uno de sus turnos, un personaje que se esté **asfixiando** sufrirá dos puntos de Fatiga y otros dos puntos de Conflicto. El personaje no sufre impactos críticos por las heridas sufridas de esta forma. Al comienzo de cada uno de los turnos del personaje mientras se esté asfixiando, si sufre el estado Inconsciente deberá resistir con una **tirada de Aptitud física (Tierra) contra un NO de 3**. Si falla, muere.

MUERTE

Los personajes jugadores no son gente común. Son los protagonistas de la historia que el grupo se ha reunido para contar. A menudo, la muerte en un momento determinado no es el resultado más interesante para uno de estos personajes. Sobrevivir a la derrota y soportar la vergüenza de esa pérdida mientras se intenta recuperar el honor o encontrar algún otro consuelo aparte del código del Bushidō es un elemento narrativo clásico para un samurái.

Sin embargo, *La Leyenda de los Cinco Anillos* también pretende evocar un escenario en el que los personajes pueden llegar a morir en el cumplimiento de sus deberes y pasiones. Por lo tanto, las reglas presentadas en este capítulo están diseñadas para proporcionar un equilibrio específico entre tensión dramática, el devenir de la historia y la diversión de todos los participantes.

DEFENDERSE CON UNA ESPADA

Se dice que la espada es el alma del samurái, y por eso no es ningún objeto contundente.

La técnica de esgrima rokuganesa no suele animar a parar utilizando tu espada, ya que el filo de una katana puede embotarse o incluso dañarse irreversiblemente al usar este tipo de técnicas.

Aunque un guerrero experto utiliza el plano de la espada para protegerse de los cortes, su principal defensa suele ser el posicionamiento y la evasión. Sin embargo, cuando hay que elegir entre la espada y la muerte, un samurái puede interceptar dramáticamente un golpe con un arma preparada, tal y como se describe en el cuadro lateral **Parada destructiva** *de la página 270.*

TABLA 6–5: DAÑO DE CAÍDA

DISTANCIA	EFECTOS
Alcance 0	El personaje sufre el estado Desorientado.
Alcance 1	El personaje sufre 4 puntos de daño físico y el estado Desorientado.
Alcance 2	El personaje sufre 8 puntos de daño físico y los estados Desorientado y Tumbado.
Alcance 3	El personaje sufre 12 puntos de daño físico y los estados Inconsciente y Tumbado.
Alcance 4	El personaje sufre un impacto crítico de gravedad 10 y los estados Inconsciente y Tumbado.
Alcance 5	El personaje sufre un impacto crítico de gravedad 16 y los estados Inconsciente y Tumbado.
Alcance 6	El personaje sufre un impacto crítico de gravedad 18 y los estados Inconsciente y Tumbado.

Sufrir impactos críticos

Un impacto crítico tiene un valor de **gravedad**, que se determina a partir del método con el que se provocó. Cuando un personaje sufre un impacto crítico después de no lograr defenderse contra el daño, el valor de gravedad viene definido por la letalidad de la fuente de daño. Cuando un efecto causa un impacto crítico de forma directa, normalmente especifica una gravedad (si no lo hace, consulta **Letalidad no especificada**).

Cuando un personaje sufra un impacto crítico, deberá hacer una **tirada de Aptitud física contra un NO de 1** para mitigar sus efectos, utilizando un anillo a su elección durante una escena narrativa o el anillo que dicte su actitud durante una escena dramática.

Si el personaje tiene éxito, reduce la gravedad del impacto crítico en 1 más los Éxitos adicionales de la tirada, hasta un mínimo de 1. A continuación, consulta la **Tabla 6–6: Resultados de los impactos críticos por gravedad** y aplica el efecto indicado al personaje.

PARADA DESTRUCTIVA

Una vez por sesión de juego, después de que un jugador haga una tirada para resistir un impacto crítico, su personaje puede parar el golpe de forma directa con su arma, haciendo que una de sus armas preparadas se lleve el peso del ataque. El jugador puede volver a tirar los dados de la tirada, y el arma utilizada para la parada adquiere la propiedad Dañada, al mellarse o agrietarse su filo.

A discreción del DJ, un personaje podría efectuar esta parada con una parte del cuerpo (un perfil de "arma" desarmado), pero esto podría provocar la pérdida de la parte del cuerpo implicada y la desventaja de tipo cicatriz correspondiente.

Letalidad no especificada

Utiliza las siguientes directrices cuando no aparezca el valor de letalidad en una fuente de daño.

- **Invocaciones y mahō:** La letalidad será igual al valor del anillo utilizado para la acción de ataque, más una cantidad igual a los resultados de ⟲ guardados en la tirada.
- **Kihō:** 8.
- **Temperaturas extremas (fuego, congelación, etc.):** 5, pero cada exposición repetida incrementa este valor en +2.
- **Caídas:** El daño de caída tiene letalidad 7. Las caídas desde grandes alturas también provocan impactos críticos directos.
- **Objetos lo bastante pesados:** La letalidad será igual al triple de la silueta del objeto.

Tabla 6–6: Resultados de los impactos críticos causados por gravedad

GRAVEDAD	DESCRIPCIÓN	EFECTO DE REGLAS
0–2	**Golpe cercano:** El ataque corta el pelo o la ropa del personaje, pero no le hiere.	Si el personaje lleva armadura, la armadura adquiere la propiedad Dañada (consulta la página 240).
3–4	**Herida superficial:** El ataque hace un corte poco profundo al personaje o le provoca una contusión importante	El personaje sufre el estado Herido leve para el anillo que utilizó en su tirada de mitigación. Si la fuente del ataque tenía la propiedad Afilada, el personaje sufre también el estado Hemorragia.
5–6	**Golpe debilitante:** El impacto causa un dolor agudo, además de dejar un corte profundo en la carne o dejar inutilizados músculos y partir huesos. Es muy probable que el personaje necesite tiempo para recuperarse por completo	El personaje sufre el estado Herido grave para el anillo que utilizó en su tirada de mitigación. Si la fuente del ataque tenía la propiedad Afilada, el personaje sufre también el estado Hemorragia.
7–8	**Lesión permanente:** El impacto deja al personaje herido de forma permanente, con una cicatriz que le afectará el resto de su vida	El personaje sufre el estado Hemorragia, y luego elige como cicatriz una de las siguientes desventajas para el anillo utilizado en la tirada de mitigación: Aire (Daño nervioso o Rostro mutilado), Tierra (Columna fracturada u Órgano dañado), Fuego (Brazo mutilado o Dedos perdidos), Agua (Cojo o Tuerto), Vacío (Recuerdos perdidos).
9–11	**Golpe mutilador:** El personaje resulta gravemente herido por el golpe y es posible que nunca se recupere del todo	El personaje sufre el estado Hemorragia, y luego elige como cicatriz una de las siguientes desventajas para el anillo utilizado en la tirada de mitigación: Aire (Mudo o Sordera), Tierra (Corazón u órgano dañado), Fuego (Manco), Agua (Cojo o Ceguera), Vacío (Lagunas mentales).
12–13	**Muerte agonizante:** El golpe es mortal, y el personaje lo sabe	El personaje sufre el estado Herido grave para el anillo utilizado en la tirada de mitigación, además de los estados Hemorragia y Moribundo (3 asaltos).
14–15	**Muerte rápida:** El personaje vive lo justo para darse cuenta de lo que le está sucediendo	El personaje sufre el estado Herido grave para el anillo utilizado en la tirada de mitigación, además de los estados Hemorragia y Moribundo (1 asalto).
16+	**Muerte instantánea:** El personaje muere sin poder decir ni una última palabra	El personaje muere inmediatamente.

HERIDAS REPETIDAS

A discreción del DJ, si a un personaje se le va a asignar por segunda vez una desventaja de tipo cicatriz como consecuencia de heridas, el personaje puede recibir en lugar de ello un golpe mortal. En lugar de que se le asigne una nueva desventaja de tipo cicatriz, el personaje sufre el estado Moribundo (5 asaltos).

Estados

A veces un personaje se ve sometido a un efecto negativo temporal llamado **estado**. Mientras un personaje sufra un estado, se le aplicarán todos los efectos. Cada estado especifica estos efectos, así como la forma de eliminar dicho estado.

AFLIGIDO

Descripción: El personaje se halla poseído o atormentado por un *onryō* (fantasma vengativo), un kansen u otra entidad espiritual maligna. Con el tiempo, se corre el riesgo de que esta fuerza malvada haga arraigar la Mancha de las Tierras Sombrías.

Efectos: El valor de Alerta de un personaje Afligido se considera 1. Al hacer una tirada, después del **Paso 5: Elegir los dados guardados**, el DJ puede alterar el resultado de un ■ a un resultado de ✲ ⟲.

Además, cuando un personaje Afligido queda Comprometido, se produce uno de los siguientes efectos en función del anillo que el personaje utilizó por última vez para una tirada, o un anillo a elección del DJ, si nadie se acuerda o no está claro.

- **Agua:** La salud del personaje se deteriora y comienza a debilitarse, mientras se ve sacudido por misteriosos ataques de tos o fiebres que resisten todo tipo de atención médica. Cuando el personaje quede Comprometido, enfermará violentamente y sufrirá un impacto crítico de gravedad 5.
- **Aire:** El personaje se sume en una neblina melancólica de recuerdos, incapaz de distinguir entre el pasado y el presente, o entre los vivos y los muertos. Cuando el personaje queda Comprometido, confunde a alguien de la escena con una persona de su pasado, que le acusará de algún pecado medio olvidado o se burlará de él por algún antiguo fracaso hasta el final de la escena.
- **Fuego:** El personaje queda obsesionado por un deseo, que tratará de cumplir aunque lo lleve a la destrucción. Cuando el personaje quede Comprometido, también sufrirá el estado Enfurecido (consulta la página 272).
- **Tierra:** La carne del personaje se vuelve pálida y comienza a mostrar signos de descomposición. Cuando el personaje quede Comprometido, reduce en 1 su valor de Aguante hasta que se elimine este estado. Este efecto es acumulativo, y si el valor de Aguante se reduce a 0, el personaje muere.
- **Vacío:** La mala fortuna sigue cada una de las acciones del personaje, y cualquier cosa que parezca una bendición rápidamente se convierte en lo contrario. Cuando el personaje quede Comprometido, pierde todos sus puntos de Vacío.

Finaliza cuando: Los rituales como el Ritual purificador (consulta la página 212) y otras capacidades pueden eliminar el estado Afligido.

Cada dos semanas, un personaje Afligido debe hacer una **tirada de Aptitud física** o **Meditación contra un NO de 4** utilizando cualquier anillo. Si falla, elimina el estado Afligido y asigna al personaje la desventaja de Mancha de las Tierras Sombrías asociada al anillo que utilizó para la tirada, o a otro anillo si ya tiene esa.

AGOTADO

Descripción: El personaje está física y mentalmente exhausto. Los personajes que pasen más de 24 horas sin dormir (o menos tiempo en circunstancias difíciles, a discreción del DJ) sufren este estado.

Efectos: Un personaje Agotado no descarta puntos de Conflicto ni de Fatiga al final de cada escena (consulta la página 269).

Finaliza cuando: Un personaje Agotado finaliza este estado después de dormir durante seis horas o más.

ARDIENDO

Descripción: El personaje está en llamas.

Efectos: Mientras sufra este estado, el personaje sufrirá tres puntos de daño y tres puntos de Conflicto después de realizar una acción, ignorando el valor de Resistencia de su armadura. La gravedad de los impactos críticos provocados por este daño es 5. Cada impacto crítico sufrido de esta forma por el personaje por encima del primero antes de finalizar el estado incrementará su gravedad en 5.

Finaliza cuando: El personaje, o cualquier personaje situado a alcance 0–1, puede intentar apagar las llamas con una **tirada de Aptitud física (Agua) contra un NO de 2** como una acción de movimiento y apoyo; si tiene éxito, finalizará este estado.

ATONTADO

Descripción: La visión del personaje se oscurece o le cuesta enfocarla, obligándolo a ponerse a la defensiva.

Efectos: Mientras sufra este estado, un personaje aumenta en 2 el NO de las acciones de ataque y maquinación.

Finaliza cuando: Este estado finaliza si, al final de su turno, el personaje no realizó ninguna acción de ataque o maquinación.

COMPROMETIDO

Descripción: El personaje se encuentra emocionalmente abrumado y distraído.

Efectos: Mientras sufra este estado, un personaje no podrá guardar dados en los que haya sacado resultados de ⟲ (hasta un mínimo posible de 0 dados guardados). Mientras esté Comprometido, el valor de Alerta de un personaje se considera 1.

Finaliza cuando: Un personaje Comprometido finaliza este estado cuando los puntos de Conflicto acumulados queden reducidos a un valor igual o inferior a su valor de Compostura.

DESORIENTADO

Descripción: Los sentidos del personaje no funcionan correctamente, volviéndolo vulnerable a los ataques.

Efectos: Mientras sufra este estado, un personaje aumenta en 2 el NO de todas las acciones de movimiento y apoyo.

Finaliza cuando: Este estado finaliza si, al final de su turno, el personaje no realizó una acción de movimiento o apoyo.

ENFURECIDO

Descripción: El personaje se ve consumido por la rabia y lucha con una furia aterradora.

Efectos: Mientras sufra este estado, el personaje aumenta en 2 la gravedad de todos los impactos críticos que causa y que sufre. La primera vez cada escena en que un personaje Enfurecido mate a otro, el personaje que sufra este estado gana un punto de Vacío.

Finaliza cuando: Un personaje Enfurecido puede hacer una **tirada de Meditación (Vacío) contra un NO de 3** como acción de apoyo para finalizar este estado. De lo contrario, el estado finaliza al final de la escena.

HERIDAS TEMÁTICAS POR ANILLO

Por agilidad en partida, los estados Herida leve y Herida grave no incluyen descripciones específicas ni detalles escabrosos del daño que ha sufrido el personaje, pero esto no significa que el DJ no deba describir el daño que ha sufrido el personaje ni incluirlo en la narrativa si tiene sentido hacerlo (y no es demasiado incómodo para ninguno de los que están en la mesa).

A continuación, se presentan algunas sugerencias de partes del cuerpo que pueden resultar cortadas, rebanadas, aplastadas o apuñaladas como parte estos estados, junto con su anillo asociado:

Agua: Pie, pierna, ojos

Aire: Cara, cuello, orejas

Fuego: Mano, brazo, dedos, nariz

Tierra: Espalda, torso, muslo

Vacío: Cabeza, cráneo, cerebro

HEMORRAGIA

Descripción: El personaje está perdiendo sangre, interna o externamente.

Efectos: Mientras se sufra este estado, cuando un personaje acumule puntos de Conflicto al guardar resultados de ⟲ en una tirada, el personaje sufrirá esa misma cantidad de daño, ignorando el valor de Resistencia de su armadura. Siempre que el daño causado de esta forma provoque un impacto crítico, la gravedad del impacto se considera igual a la Fatiga acumulada por el personaje.

Finaliza cuando: Cualquier personaje situado a alcance 0–1 de un personaje que sufra este estado puede hacer una **tirada de Medicina (Tierra) contra un NO de 2** como acción de apoyo para finalizar el estado de Hemorragia.

HERIDO

Descripción: Una parte del cuerpo del personaje ha sufrido un daño lo bastante grave como para dificultar su uso. A efectos de reglas, esto se representa aplicando un efecto negativo a uno de los anillos del personaje, efecto que deberá apuntarse junto con el estado.

Efectos: Este efecto tiene dos modalidades: Herida leve y Herida grave.

Finaliza cuando: Cualquier personaje puede tratar este estado con una **tirada de Medicina (Agua) contra un NO de 4** como actividad de interludio. Si tiene éxito, el personaje herido elimina el estado Herida leve o reduce el estado Herida grave a Herida leve. Esta tirada puede hacerse una vez por anillo herido y semana.

Además, un personaje puede intentar mejorar por medio del reposo en cama. Un personaje puede hacer una **tirada de Aptitud física contra un NO de 3** utilizando el anillo herido (e ignorando los modificadores al NO que se aplican normalmente) una vez por semana. Si tiene éxito, elimina el estado Herida leve o reduce el estado Herida grave a Herida leve.

HERIDA LEVE [UN ANILLO]

Efectos: Un personaje Herido leve incrementa en 1 el NO de las tiradas con el anillo afectado.

Si el personaje sufre el estado de Herida grave para este mismo anillo, finaliza este estado.

Si el personaje volviera a sufrir el estado Herida leve para el mismo anillo, se finaliza y se sustituye por el estado Herida grave para el mismo anillo.

HERIDA GRAVE [UN ANILLO]

Efectos: Un personaje Herido grave incrementa en 3 el NO de las tiradas con el anillo afectado.

Si el personaje sufre el estado Herida leve o Herida grave para el mismo anillo, lo finaliza y sufre los efectos de un impacto crítico de gravedad 8 (**Lesión permanente**, consulta la página 270) para ese anillo como si hubiera fallado la tirada para resistirlo.

INCAPACITADO

Descripción: El personaje se ve básicamente incapaz de actuar a consecuencia del daño sufrido.

Efectos: Mientras sufra este estado, un personaje no puede efectuar acciones que requieran tiradas ni podrá defenderse contra el daño.

Después de que un personaje Incapacitado sufra un impacto crítico, sufrirá el estado Inconsciente demás de cualquier otro efecto.

Finaliza cuando: Este estado finaliza cuando la Fatiga del personaje se reduzca a un valor igual o inferior a su Aguante.

INCONSCIENTE

Descripción: El personaje ha sido noqueado, se ha quedado dormido o ha dejado de ser consciente de lo que le rodea por algún otro motivo.

Efectos: Un personaje Inconsciente no puede moverse, efectuar acciones ni llevar a cabo ninguna otra acción significativa sobre el mundo físico. Un personaje Inconsciente podrá seguir haciendo tiradas para resistirse a efectos, pero como regla general no podrá hacer tiradas para las que necesite algún tipo de decisión voluntaria por su parte. Incrementa en 10 la gravedad de cualquier impacto crítico que sufra.

Los personajes Inconscientes normalmente no pueden defenderse contra el daño, pero por lo general se despertarán al oír un ruido fuerte, sufrir daño o experimentar cualquier cosa que normalmente despertaría a alguien dormido.

Finaliza cuando: Un personaje Inconsciente puede gastar un punto de Vacío para despertarse de inmediato, cuando su instinto le despierta a tiempo para defenderse contra el daño. Generalmente los personajes que sufren este estado también se despiertan espontáneamente después de varias horas.

INMOVILIZADO

Descripción: El personaje se encuentra atrapado, sujetado, enredado o incapaz de moverse de cualquier otra forma.

Efectos: Un personaje Inmovilizado no puede efectuar acciones de movimiento ni reposicionarse de ninguna otra forma durante su turno, y tampoco puede elegir una nueva actitud durante su turno.

Finaliza cuando: Este estado finaliza si, al final de su turno, el personaje no realizó una acción de movimiento.

INTOXICADO

Descripción: El personaje está ebrio.

Efectos: Un personaje Intoxicado dobla todas las ganancias y pérdidas de puntos de Conflicto.

Finaliza cuando: Al final de cada escena, un personaje Intoxicado puede intentar recuperar la sobriedad con una **tirada de Aptitud física (Agua) contra un NO de 3**. Si tiene éxito, el estado finaliza. Una escena de interludio también pone punto final a este estado.

MORIBUNDO (X ASALTOS)

Descripción: El personaje se encuentra al borde de la muerte a causa de la pérdida de sangre, el fallo de un órgano o cualquier otro motivo.

Efectos: Un personaje Moribundo se mantiene al borde de la muerte durante un número de asaltos (o una cantidad de tiempo narrativo) especificado por el efecto que lo haya producido. Una vez pase el tiempo determinado, el personaje fallece al final de su siguiente turno (o después de completar una tarea, en tiempo narrativo). Si se elimina el estado Moribundo antes de que transcurra este tiempo, el personaje quedará estabilizado y sobrevivirá de milagro a su encontronazo con la muerte.

Finaliza cuando: Cualquier personaje situado a alcance 0–1 de un personaje Moribundo puede hacer una **tirada de Medicina (Aire) contra un NO de 4** como acción de apoyo para eliminar este estado. Si falla la tirada, reduce el número de asaltos restantes del estado Moribundo en una cantidad igual al Déficit de la tirada.

SILENCIADO

Descripción: El personaje ha perdido el habla de forma temporal como consecuencia de la conmoción o de un golpe.

Efectos: Un personaje Silenciado incrementa en 3 el NO de todas las tiradas de sus acciones de maquinación y de las tiradas para activar invocaciones, mahō y shūji.

Finaliza cuando: Este estado finaliza si, al final de su turno, el personaje no realizó ninguna acción de maquinación ni ninguna tirada para la que hiciera falta hablar.

TUMBADO

Descripción: El personaje está tumbado en el suelo. Un personaje puede quedar Tumbado de forma voluntaria como una acción de movimiento.

Efectos: Un personaje Tumbado puede moverse un máximo de un intervalo de alcance durante su turno. A discreción del DJ, también puede resultar más difícil de ver desde lejos o de ser alcanzado por ataques a distancia (incrementa en 1 el NO de las tiradas pertinentes).

Finaliza cuando: El personaje puede decidir poner fin a este estado si al llegar al final de su turno no realizó una acción de movimiento, poniéndose de pie en ese momento.

CUÁNDO UTILIZAR UNA BATALLA A GRAN ESCALA

Las reglas de batallas a gran escala están diseñadas para simular conflictos de gran envergadura en los que los PJ juegan un papel importante.

Si un grupo de PJ se ve involucrado en una batalla de grandes dimensiones sobre la que no pueden ejercer influencia estratégica, es probable que al DJ le convenga más usar las reglas de escaramuzas y narrar el caos que se desata en torno a ellos.

De igual forma, si los PJ tienen una función única y específica que cumplir en un conflicto de mayor calado, el DJ podría preferir utilizar las reglas de escaramuzas o ir saltando de una batalla a gran escala a una escaramuza, según sea necesario.

Batallas a gran escala

Aunque cumplen muchas funciones sociales y sirven en todo tipo de puestos, desde burócratas hasta cortesanos y guardias, los samuráis provienen de linajes de tradición marcial, y su deber más importante se centra en el campo de batalla. Así, cualquier samurái puede ser convocado alguna vez por su señor para servir en batalla, aunque algunos se lanzan a la tarea con mayor entusiasmo que otros. Si la situación se vuelve lo suficientemente grave, incluso un samurái que no esté preparado para el mando podría acabar liderando un ejército, y los PJ no son ninguna excepción. Y aunque un samurái no esté al mando de una unidad, los ashigaru y otros soldados recurrirán a ellos en busca de liderazgo.

REGLAS PARA BATALLAS A GRAN ESCALA

Las batallas a gran escala siguen las pautas generales descritas en **Escenas dramáticas** en la página 249, con las siguientes adiciones y alteraciones:

EJÉRCITOS

Aunque algunos PJ y PNJ actuarán de forma individual durante una batalla a gran escala, la mayor parte del conflicto se producirá entre los **ejércitos** de cada bando. Un ejército es una representación abstracta de grandes grupos de guerreros, así como de la perspicacia, el entrenamiento y el equipamiento general de los participantes. Al igual que sucede con un personaje, un ejército posee ciertos atributos y capacidades.

Comandantes

Cada ejército tiene un **comandante**, un personaje designado para dirigir a todo el ejército. Este personaje se elige durante la **Fase 1: Iniciativa**. Por lo general, las potencias que respalden al ejército habrán asignado este puesto de antemano, pero si se produce algún desacuerdo, o si el comandante muere sin un sucesor claro, podría ser objeto de controversia. Se espera que en estas situaciones los personajes de Estatus inferior se sometan a los de Estatus superior.

Al comienzo de cada asalto de una batalla a gran escala, el comandante elige el objetivo estratégico del ejército para ese asalto, lo que a su vez influye en las acciones de sus líderes.

Si el comandante de un ejército muere, el ejército sufre 10 puntos de Pánico (consulta la página 276). Luego, si el ejército no se desmorona, el personaje con el valor de Estatus más elevado asumirá el mando (o nombrará a otra persona para que lo asuma).

Es posible que el DJ desee pasar brevemente a una escena narrativa (consulta la página 247) en caso de que varios personajes se peleen por el mando antes de retornar a la batalla a gran escala.

Líderes y Cohortes

Además del comandante, un ejército tiene uno o más **líderes**. En función de la magnitud del conflicto, estos líderes pueden ser desde jefes de escuadra a generales por derecho propio. Independientemente del tamaño de las fuerzas involucradas, cada líder dirige una parte relativamente autónoma del ejército llamada **cohorte** y debe ser capaz de tomar decisiones tácticas con el fin de cumplir los objetivos del comandante sin supervisión directa. El comandante de cada ejército elige a sus líderes durante la **Fase 1: Iniciativa**. Generalmente, cada PJ que participe en una batalla a gran escala debe ser elegido líder, para que todos los jugadores tengan un papel importante en el conflicto. El DJ debería asignar a continuación un número similar de PNJ como líderes de cohortes del ejército adversario.

RESUMEN DE UN TURNO DE BATALLA A GRAN ESCALA

Durante su turno, un personaje puede hacer todo lo siguiente:

Elegir una actitud, que reflejará sus tácticas a la hora de comandar a sus tropas.

Desplazar narrativamente a su cohorte a otra localización en el campo de batalla. Esto puede hacerse antes o después de llevar a cabo una acción.

Llevar a cabo una acción, como reforzar una posición, reagrupar a las tropas o cargar contra la cohorte de un líder enemigo.

BATALLAS EN ROKUGÁN

Pocas batallas terminan en una derrota absoluta. La mayoría de las batallas se ganan cuando un bando alcanza los objetivos que se propuso, lo que se consigue cuando sus líderes cumplen objetivos estratégicos.

Ser quien ejecute las órdenes del comandante puede proporcionar un considerable prestigio y, en algunos ejércitos, los líderes de cada cohorte compiten entre ellos con el mismo fervor con que lo hacen contra el enemigo.

PREPARAR EL CAMPO DE BATALLA

En las reglas de batallas a gran escala, el campo de batalla se trata de forma abstracta.

No es necesario llevar un control estricto de las distancias, y se espera que una cohorte sea capaz de llegar a cualquier lugar del campo de batalla para realizar su acción allí en el transcurso de un asalto.

Esto no significa que el terreno, incluidas las fortalezas y otras estructuras, no tenga ningún papel que desempeñar en una batalla. Estos rasgos deberían ser algo que los PJ puedan utilizar contra sus enemigos, y viceversa. Al comienzo de una batalla, el DJ deberá definir unos cuantos rasgos de terreno relevantes para los PJ, y describir sus ubicaciones y distancias relativas para ayudar a establecer la escena.

LÍDERES Y ACCIONES

Durante un asalto de una batalla a gran escala, cada líder elige una acción y dirige a su cohorte para llevarla a cabo. Para fines de identificación, objetivos y efectos, cada cohorte queda definida por su líder.

Determinación de cohortes

Un ejército puede organizarse en cualquier número de cohortes, pero por lo general es prudente tener suficientes cohortes en un ejército para que todos los PJ puedan acometer acciones de peso durante la batalla.

Hay que tener en cuenta que las cohortes no suelen sufrir bajas de forma directa; en lugar de ello, las bajas se aplican a la potencia total del ejército. Dado el ritmo estratégico de las batallas a gran escala, normalmente las cohortes dañadas pueden recibir refuerzos de otras partes del ejército antes de ser destruidas.

En una batalla a gran escala, las propiedades del terreno (consulta la página 267) afectan a las cohortes que las ocupan. Siempre que una cohorte fuese a sufrir daño como consecuencia de un efecto del terreno, en su lugar sufrirá esa misma cantidad de desgaste.

ATRIBUTOS DEL EJÉRCITO

Los ejércitos tienen dos atributos que reflejan su estado general de preparación y eficacia. Los dos tienen un valor que va del 1 al 100. Al igual que sucede con el Aguante y la Compostura de un personaje, estos atributos reflejan las pérdidas físicas y mentales que un ejército puede sufrir antes de derrumbarse.

Potencia

La **Potencia** es una abstracción de la capacidad del ejército para absorber bajas sin perder funcionalidad. Gran parte de la Potencia de un ejército consiste en el número, pero otros factores también pueden tener un efecto significativo en este valor, como una buena infraestructura (para mantener a los soldados bien alimentados, libres de enfermedades y curados de sus heridas), un acceso fácil a suministros y equipo, o un descanso suficiente. La Potencia se compara con las Bajas, que miden las pérdidas de un ejército en combate y funcionan como la Fatiga para un personaje. Los ataques contra los efectivos, posiciones y suministros de un ejército provocan **desgaste** en el ejército (de la misma forma que las acciones de ataque causan daño a un personaje), a partir del que el ejército sufre **Bajas** después de aplicar cualquier aumento o reducción en el desgaste que se le inflige.

Al final de cada asalto, si las Bajas de un ejército exceden su Potencia, el ejército resulta derrotado y la mayoría de sus integrantes acaban muertos. Consulta **Resolución de una batalla a gran escala** en la página 279.

FORTIFICACIONES

Las fortalezas y demás estructuras son recursos extremadamente valiosos en tiempos de guerra. Cuando el enemigo ataca a una cohorte que ocupa una fortificación, el desgaste que inflige se reduce en una cantidad determinada según la calidad de la fortificación.

Además, cada fortificación tiene un valor de dificultad para expulsar a las fuerzas que la ocupan y que se indica aquí.

Sólo una cohorte puede ocupar una fortificación a la vez. Si una cohorte se desplaza a una posición para fortificarla, las demás cohortes del ejército deberán encontrar otra cosa que hacer en el campo de batalla.

Bosques o terreno defensivo: Reduce el desgaste sufrido en 1, Valor de dificultad 4.

Puesto avanzado: Reduce el desgaste sufrido en 2, Valor de dificultad 6.

Fortaleza: Reduce el desgaste sufrido en 3, Valor de dificultad 8.

Castillo: Reduce el desgaste sufrido en 4, Valor de dificultad 12.

Disciplina

La **Disciplina** es un reflejo del estado psicológico de un ejército y de la capacidad de sus tropas para permanecer en el campo a pesar de ser testigos de los horrores de la guerra. La confianza en el liderazgo del ejército o la creencia en la justicia de una causa puede impulsar este atributo, mientras que un conflicto prolongado, las privaciones y el miedo pueden hundirlo. La Disciplina se compara con el **Pánico**, que mide el estado actual de desorganización de un ejército, y se acumula de manera muy parecida al modo en que un personaje acumula Conflicto.

Al final de cada asalto, si el Pánico de un ejército excede su Disciplina, el ejército sufre un derrumbe de la moral y sus guerreros se dispersan, pierden cohesión o se retiran por su cuenta. Consulta **Resolución de una batalla a gran escala** en la página 279.

Capacidades de ejército y de cohorte

Muchos ejércitos poseen una o más capacidades, que se enumeran en su perfil. A discreción del DJ, una cohorte también puede poseer una capacidad.

Consulta la página 280 para varios ejemplos de ejércitos.

OBJETIVOS ESTRATÉGICOS

Al principio de cada asalto, los comandantes de los ejércitos eligen un **objetivo estratégico** para el conjunto del ejército para ese asalto (se pueden encontrar algunos ejemplos más abajo). El comandante también debe describir algunos detalles específicos del objetivo, adaptando los detalles al desarrollo de la batalla hasta el momento.

Para cumplir con este objetivo estratégico, los líderes del ejército deben emprender acciones para acumular puntos de impulso para la consecución de este objetivo (consulta la página 253). Una vez que se ha cumplido un objetivo estratégico concreto, el comandante no puede volver a elegir ese objetivo durante tres asaltos. El comandante puede elegir de nuevo un mismo objetivo si no se completó el asalto anterior, con lo que el ejército mantendrá los avances efectuados hasta ese momento.

Cuando la acción de un líder complete un objetivo estratégico, recibirá tres puntos de Gloria y se resolverán los efectos descritos en el objetivo estratégico. Hay que tener en cuenta que sólo obtendrá la recompensa de Gloria el líder que haya completado personalmente el objetivo; los demás líderes que hayan contribuido no recibirán el mismo beneficio.

EJEMPLOS DE OBJETIVOS ESTRATÉGICOS

Además de estos ejemplos, el DJ también puede preparar objetivos específicos para cada batalla. Los jugadores pueden incluso establecer sus propias metas para su ejército. En este último caso, el DJ deberá hacer que los jugadores describan qué es lo que desean conseguir, tras lo que deberá aconsejarles qué vías narrativas y mecánicas deben tomar para conseguirlo.

Aplastar al enemigo

El comandante ordena que el ejército se concentre en hacer daño al enemigo para debilitar sus fuerzas y quebrantar su determinación

Cómo cumplirlo: Después de que un líder realice una acción de ataque contra la cohorte de cualquier líder enemigo, el ejército acumula un punto de ímpetu por cada Baja que sufra el ejército enemigo.

Se cumple cuando: Este objetivo estratégico se cumple después de que el ejército acumule una cantidad de puntos de impulso igual al rango de Gloria del comandante enemigo más su nivel en la habilidad de Mando.

Al completarse: Cuando un líder completa este objetivo estratégico, el ejército enemigo acumula 10 puntos de Pánico.

Atraer al enemigo

El comandante trata de atraer al enemigo para que ataque una posición fortificada, dejándolo vulnerable a un contraataque.

Cómo cumplirlo: Después de que el líder de un ejército enemigo realice una acción de ataque contra la cohorte de un líder aliado, si esa cohorte sufre tres o menos Bajas, el ejército acumula un punto de ímpetu.

Después de que el líder de un ejército enemigo desafíe o acepte un desafío de un líder aliado, el ejército acumula un punto de ímpetu.

Se cumple cuando: Este objetivo estratégico se cumple después de que el ejército acumule un número de puntos de impulso igual o superior al valor de Alerta del comandante enemigo.

Al completarse: Cuando el ejército completa este objetivo estratégico, el ejército enemigo acumula 5 puntos de Pánico. Durante el siguiente asalto, duplica todo el desgaste provocado por los líderes del ejército.

Capturar una posición

El comandante ordena a los líderes que expulsen al enemigo de una posición específica en este asalto para que el ejército pueda ocuparla. Esta posición debe ser una fortificación o un elemento de terreno ocupado por el enemigo. Cada tipo de posición o fortificación tiene un valor de dificultad, que es el número de puntos de impulso que un ejército debe acumular para capturarlo (consulta **Fortificaciones** en la página anterior).

Cómo cumplirlo: Después de que un líder realice una acción de ataque contra la cohorte del líder enemigo que ocupa la fortificación, el ejército acumulará un punto de impulso para la captura de la posición por cada Baja acumulada por el ejército enemigo.

Se cumple cuando: Este objetivo estratégico se cumple después de que el ejército haya acumulado una cantidad de puntos de impulso igual o superior al valor de dificultad de la fortificación específica. Alternativamente, puede cumplirse si el ejército enemigo abandona la posición y un líder aliado ejecuta con exito la acción de Reforzar en el objetivo.

Al completarse: Cuando un líder completa este objetivo estratégico, la cohorte enemiga que ocupa la fortificación es expulsada y ya no cuenta como ocupante. El líder que haya completado este objetivo puede decidir que su cohorte ocupe la fortificación inmediatamente.

Cortar la cabeza

El comandante ordena a su ejército que acorrale y elimine a un líder concreto de la fuerza enemiga, al identificarlo como un obstáculo importante para la victoria. El valor de dificultad para acorralar a un líder enemigo determinado en batalla es igual a su atributo de Concentración.

Cómo cumplirlo: Después de que un líder realice una acción de ataque contra la cohorte del líder enemigo, el ejército acumula tres puntos de impulso para la consecución del objetivo.

Se cumple cuando: Cuando el ejército acumule una cantidad de puntos de impulso igual o superior al valor de dificultad para acorralar al líder, el personaje que acumuló el último punto de ímpetu puede efectuar un golpe final

ARMAS PREPARADAS EN BATALLAS A GRAN ESCALA

Al comienzo de cada asalto, todos los personajes pueden elegir preparar un arma para ese asalto (o dos, si ambas se usan con una sola mano).

ANIQUILAR A UNA COHORTE

A discreción del DJ, una cohorte puede resultar aniquilada por un ataque especialmente demoledor. Si una cohorte acumula un número de Bajas superior a la cuarta parte de la Potencia total del ejército como resultado de una única acción, resulta aniquilada. Su líder sufre un impacto crítico de gravedad 12, y la cohorte deja de existir.

RETIRADA

Como acción, un personaje también puede retirarse de una batalla a gran escala. Un personaje deberá perder Honor para hacerlo, y también deberá perder Gloria si alguien más sabe que se retiró por voluntad propia. Además, si deja a su cohorte sin líder, el ejército acumula 10 puntos de Pánico.

Si su señor ordena a un personaje que se retire, el personaje deberá arriesgar 10 puntos de Honor y 10 de Gloria a la consecución de la tarea que su señor le haya encomendado en lugar de quedarse a luchar.

contra el objetivo como si estuviesen en un duelo (consulta El golpe final, en la página 259). Alternativamente, se puede cumplir este objetivo si uno de los líderes del ejército es capaz de matar al líder enemigo en un choque mediante la acción de Desafiar (consulta la página 263).

Al completarse: Cuando un líder completa este objetivo estratégico contra un líder enemigo, el ejército enemigo acumula 10 puntos de Pánico. Cuando un líder completa este objetivo contra el comandante enemigo, el ejército enemigo sufre 20 puntos de Pánico en lugar de 10.

¡Hacerse con la victoria!

El comandante ordena a sus fuerzas asestar un golpe final al ejército enemigo. Un comandante sólo puede declarar este objetivo estratégico después de que se hayan cumplido otros objetivos estratégicos en el transcurso de la batalla. El DJ establecerá el número de objetivos estratégicos necesarios; tres es el número inicial recomendado, pero puede ajustarlo al alza o a la baja según su criterio.

Cómo cumplirlo: Después de que un líder realice una acción de ataque contra la cohorte de cualquier líder enemigo, el ejército acumula un punto de ímpetu por cada Baja acumulada por el ejército enemigo.

Se cumple cuando: Este objetivo estratégico se cumple después de que el ejército acumule una cantidad de puntos de impulso igual o superior al valor de Concentración del comandante enemigo más su nivel en la habilidad de Estrategia.

Al completarse: Cuando un líder completa este objetivo estratégico, el ejército enemigo es rechazado y debe retirarse del campo de batalla. Aunque es posible que el ejército enemigo no haya sido destruido por completo, ya no podrá lograr una victoria significativa en esta batalla por cuestiones estratégicas.

Iniciativa

Durante esta fase de una batalla a gran escala, cada ejército elige un comandante, que luego hace una tirada de Iniciativa y asigna líderes.

1. **Elegir comandante:** Al comienzo de la **Fase 1: Iniciativa**, cada ejército elige a su comandante.
2. **Tirada de Iniciativa:** El comandante hace una tirada de Iniciativa para ordenar y organizar las fuerzas del ejército con una **tirada de Mando contra un NO de 1**.
3. **Elegir líderes:** A continuación, el comandante escoge a los líderes del ejército, y puede elegir ser uno de los líderes del ejército. El comandante debe nombrar al menos un líder (en general, es buena idea hacer líderes a todos los PJ, así como a los PNJ importantes).

Actuar por turnos

Durante esta fase de una batalla a gran escala, los comandantes dan a los líderes una orientación estratégica y los líderes dirigen a sus cohortes contra las cohortes enemigas. Cada líder ordena a su cohorte que realice una acción en su turno.

Los comandantes determinan el orden

Al comienzo de la **Fase 2**, el comandante con el valor de iniciativa más alto decide si su ejército hace el primer movimiento o espera. Si los comandantes tienen el mismo valor de iniciativa, el que tenga menos Honor deberá hacer actuar primero a su ejército. Después, comenzando con el ejército que haga el primer movimiento, cada comandante nombra a uno de sus líderes que aún no haya actuado ese asalto para que actúe, alternando entre los dos bandos hasta que hayan actuado todos los líderes.

Elegir un objetivo estratégico

Al principio de cada asalto, los comandantes eligen el objetivo estratégico del ejército para el asalto. Si no están seguros de qué hacer, un comandante PJ puede hacer una tirada de Estrategia contra un NO igual al valor de Alerta del comandante enemigo para obtener información sobre su rival y qué tipo de movimientos podrían usar para ganar ventaja.

Asaltos

Cada líder de cohorte efectúa un turno cuando su comandante le ordene actuar.

Acciones de batallas a gran escala

Además de estas acciones de ejemplo, los personajes pueden efectuar acciones especiales definidas para la situación por los jugadores y aprobadas por el DJ, o acciones que les permitan aplicar sus técnicas y capacidades.

Asaltar

Descripción: Mueves tu cohorte a una posición específica, atacando a la cohorte de un líder enemigo elegido.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Estrategia contra un NO de 2** como acción de ataque y movimiento para liderar a tus tropas en un ataque dirigido a la cohorte de un líder enemigo.

Efectos: Si tienes éxito, causas una cantidad de desgaste al ejército enemigo igual a tu nivel en la habilidad de Mando más tus Éxitos adicionales.

Desafiar

Descripción: Avanzas hasta el frente de tu cohorte a la vez que lanzas un desafío al líder enemigo.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Mando contra un NO de 1** como una acción de movimiento y maquinación para lanzar un desafío de combate singular a un líder enemigo.

Efectos: Si tienes éxito en la tirada, arriesgas 10 puntos de Honor y 5 de Gloria, que perderás si saboteas el choque. Luego, el objetivo deberá decidir si **acepta** o **declina**; resuelve una de las siguientes opciones:

- Si el objetivo **acepta**, arriesgará 10 puntos de Honor y 5 de Gloria, que perderá si hace cualquier acción de ataque o maquinación antes del choque. Al final del asalto tú y el objetivo iniciáis un choque (consulta **Choques**, en la página 263).
- Para **declinar**, el objetivo deberá perder una cantidad de Gloria igual a tu nivel en la habilidad de Mando más tus Éxitos adicionales. Su ejército acumula tres puntos de Pánico. A continuación, ganas un punto de Vacío.

Si vences en el choque, el ejército enemigo acumula 5 puntos de Pánico.

Si pierdes en el choque, tu ejército acumula 5 puntos de Pánico.

Reagrupar

Descripción: Ordenas a tus tropas reagruparse y apoyar a un contingente aliado.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Mando contra un NO de 1** como acción de apoyo que tenga como objetivo el líder de una cohorte aliada.

Efectos: Si tienes éxito, tu ejército descarta un punto de Pánico, más otro punto por cada éxito adicional.

Si tienes éxito o fallas, se considera que proporcionas asistencia al objetivo (consulta la página 26) en su próxima tirada antes del final de la escena.

Reforzar

Descripción: Ordenas a tus tropas atrincherarse y mantener una posición a toda costa.

Activación: Puedes hacer una **tirada de Estrategia contra un NO de 2** como acción de movimiento y apoyo para que tu cohorte se atrinchere en una posición específica.

Efectos: Si tienes éxito, incrementa en 1 el NO de las tiradas de acción de ataque que tengan como objetivo a tu cohorte, más otro punto por cada dos Éxitos adicionales. Este efecto se mantiene durante un asalto.

Si eliges de esta forma una fortificación desocupada o un elemento de terreno, se considera que los ocupas hasta que los desocupes narrativamente o efectúes una acción distinta de Reforzar o Desafiar.

Resolución de una batalla a gran escala

Una batalla a gran escala puede terminar de varias maneras. Por ejemplo:

- **Desbandada:** Si las Bajas acumuladas por un ejército superan su valor de Potencia, huirá al final del asalto. Todos los PNJ esbirros que formen parte del ejército morirán o se dispersarán a los cuatro vientos. Todos los PJ y PNJ adversarios que formen parte del ejército sufrirán un impacto crítico de gravedad 12. A discreción del DJ, cualquier PJ o PNJ adversario puede ser capturado o simplemente dado por muerto en el campo de batalla.
- **Desmoralización:** Si el Pánico acumulado por un ejército supera su valor de Disciplina, el ejército se desmoraliza. Todos los PJ y PNJ adversarios podrán huir en mitad de la confusión.
- **Victoria/Derrota estratégica:** Si un ejército consigue alcanzar el objetivo estratégico de ¡Hacerse con la victoria! gana la batalla a gran escala al final del asalto (y todos los demás ejércitos involucrados pierden). Se puede suponer que el ejército ganador logra los objetivos para los que entró en combate, como expulsar al enemigo de una región, capturar un lugar determinado o hacer una demostración de fuerza. Los ejércitos participantes que no hayan quedado desmoralizados o en desbandada se retiran relativamente intactos.

FATIGA DE COMBATE

Durante la Fase 1 del séptimo asalto de una batalla a gran escala y en cada asalto subsiguiente, el comandante de cada ejército deberá hacer una tirada de Mando contra un NO de 4 para controlar a sus agotados efectivos. Si el comandante falla la tirada, el ejército acumula 10 puntos de Pánico, más otro punto por cada punto de Déficit.

Duración de una batalla a gran escala

Los ejércitos mortales sólo pueden permanecer en el campo durante cierto tiempo antes de necesitar reabastecerse y recuperarse. Los asaltos de una batalla a gran escala son bastante largos en tiempo narrativo de partida: **seis asaltos** equivalen a un día completo de batalla.

El enfrentamiento estratégico suele finalizar después de seis asaltos de batalla a gran escala, tras lo cual los ejércitos se retiran a sus campamentos. Si un comandante decide que su ejército permanezca en el campo de batalla, todos los ejércitos comienzan a padecer los efectos de la **fatiga de combate**.

Ejércitos de ejemplo

Los ejércitos de ejemplo incluidos aquí son ejércitos completos, no cohortes, que no tienen perfiles individuales. En la mayoría de las batallas a gran escala sólo habrá dos ejércitos. Se anima al DJ a modificar la Potencia, la Disciplina y las capacidades de estos ejércitos para reflejar las circunstancias de la historia, o a crear nuevos ejércitos utilizando estos como modelos.

Leva de plebeyos

Los agricultores y los habitantes de las ciudades generalmente quieren vivir sus vidas con tranquilidad, sin interferencias de sus señores y con paz en sus tierras. Después de todo, la guerra es una lacra sobre todo para el pueblo llano, aunque nunca se vea involucrado directamente en los combates. Los impuestos aumentan, se agotan los recursos y los bienes de primera necesidad escasean. Se destruyen o confiscan cultivos y se extiende el hambre. Además, cuando el orden se derrumba, aparecen los bandidos. En semejantes circunstancias, hasta los plebeyos sin entrenamiento encuentran el valor para combatir. En otras ocasiones, los soldados reclutan a cualquiera capaz de sostener una lanza.

Potencia: 35 **Disciplina:** 20

Reclutados (Capacidad de ejército): Cada líder del ejército aumenta en 1 el NO de sus acciones de ataque.

Ejército ashigaru

Los ashigaru son soldados profesionales que componen el núcleo de la mayoría de las fuerzas de combate del Imperio Esmeralda. Aunque no son de casta samurái y carecen del entrenamiento de élite y el equipamiento del que disfrutan aquellos nacidos en la casta guerrera, muchos son veteranos con más experiencia práctica en el campo de batalla que la mayoría de los samuráis rokuganeses.

Potencia: 55 **Disciplina:** 30

Formación en filas (Capacidad de ejército): Cuando un líder de este ejército realiza la acción de Reforzar, puede gastar ✲ de las siguientes maneras:

✲+: Después de que una cohorte enemiga ataque a la cohorte de este líder, el ejército enemigo sufre una cantidad de desgaste igual a los ✲ gastados de esta manera.

Ejército de élite de samuráis

Las fuerzas de combate compuestas de samuráis son relativamente escasas en el Imperio Esmeralda. Lo más habitual es que los samuráis constituyan la base del cuerpo de oficiales que dirige a los ashigaru. Pero algunos grupos, como las Legiones Imperiales, están compuestos principalmente por miembros de la casta samurái, y estos ejércitos son realmente aterradores.

Potencia: 50 **Disciplina:** 45

Veteranos endurecidos (Capacidad de ejército): Cuando este ejército descarta uno o más puntos de Pánico, puede descartar en lugar de la cantidad indicada una cantidad igual al rango de Gloria de su comandante.

Entrenamiento de élite (Capacidad de ejército): Cada cohorte de este ejército otorga a su líder una de las siguientes capacidades:

- **Arqueros:** Después de realizar una acción de Reforzar, si tienes éxito el ejército enemigo acumula una cantidad de Pánico igual a tu nivel en la habilidad de Estrategia.
- **Caballería:** Después de realizar una acción de Asaltar, si tienes éxito el ejército enemigo acumula una cantidad de Pánico igual a tu nivel en la habilidad de Supervivencia.
- **Especialistas en asedio:** Al realizar la acción de Reagrupar, si tienes éxito añade un número de Éxitos adicionales a la tirada igual a tu nivel en la habilidad de Trabajo manual.
- **Infantería:** Cuando realizas una acción de Asaltar, si tienes éxito añade un número de Éxitos adicionales a la tirada igual a tu nivel en la habilidad de Mando.
- **Místicos:** Después de realizar una acción de Reagrupar o Reforzar, si tienes éxito descartas una cantidad de Bajas o Pánico de tu ejército igual a tu nivel en la habilidad de Teología.

Horda de las Tierras Sombrías

Trasgos, oni, monstruosidades no muertas y otros horrores rara vez marchan a la batalla de una manera organizada. En las escasas ocasiones en que siguen a un líder lo bastante fuerte y astuto como para controlarlos, son un enemigo verdaderamente horripilante.

Potencia: 65 **Disciplina:** 40

Implacable (Capacidad de ejército): Las criaturas de las Tierras Sombrías viven para la batalla, y su furia no se consume tan fácilmente como la de los soldados humanos. Este ejército no sufre los efectos de la fatiga de combate.

Enemigos monstruosos (Capacidad de ejército): Al final de cada asalto, todos los ejércitos enemigos acumulan una cantidad de Pánico igual al nivel de la habilidad de Mando del comandante de este ejército.

Heraldos de las Tierras Sombrías (Capacidad de ejército): Después de una batalla a gran escala contra este ejército, el campo de batalla se convierte en terreno Profanado (consulta Terreno, en la página 267).

CAPÍTULO

7

El director de juego

Rokugán es un mundo de decisiones y consecuencias. Los jugadores tomarán decisiones en nombre de sus personajes: elegirán entre deseo y deber, honor y lealtad, poder y justicia. Pero el mundo no reaccionará por su cuenta. Un jugador, al que se denomina director de juego (DJ), da vida al mundo para el resto de los jugadores al describir la ambientación de Rokugán e interpretar a las personas que viven allí.

El DJ es quien concibe las situaciones en las que se pone a prueba la fidelidad de los personajes samuráis al código del Bushidō y, junto con los jugadores, será el coautor de sus relatos de triunfos y derrotas, de orgullo o vergüenza, de gloria o deshonra, de supervivencia o de muerte. Además de este papel creativo como narrador, el DJ es responsable de dirigir la partida y de aplicar las reglas del sistema. Por último, el DJ es el líder del grupo y ayuda a organizarlo y a mediar en los conflictos entre jugadores.

PRESENTACIÓN DEL CAPÍTULO

La primera parte de este capítulo se centra en los conceptos básicos de ser un director de juego para *La Leyenda de los Cinco Anillos*. Trata temas como el papel del DJ, cómo organizar y gestionar un grupo de jugadores, cómo evocar la ambientación y cómo preparar aventuras.

El resto de este capítulo ayuda al DJ a familiarizarse con su tarea y le proporciona las herramientas que necesita para dirigir una partida fluida, divertida y emocionante, además de opciones adicionales como estilos de campaña alternativos.

El papel del DJ

Los juegos de rol son una actividad colectiva en la que suelen participar un DJ y entre uno y seis jugadores. El DJ suele ser el que invita a los jugadores a la partida y determina cuándo el grupo tiene el tamaño máximo. Si eres el DJ y no conoces a ningún otro jugador del JdR de L5A cercano, puedes ponerte en contacto con la comunidad de juegos de rol más grande de tu área o de la web. Entre las posibles formas de reclutar jugadores se encuentran las tiendas especializadas, los grupos de redes sociales y las comunidades de juego por Internet. E incluso si no sabéis jugar, podéis adquirir la *Caja de Inicio de La Leyenda de los Cinco Anillos*, que presenta los conceptos y las reglas del juego de rol con una aventura corta y un juego de dados especiales, y aprender por vuestra cuenta.

¿QUIÉN ESTÁ A CARGO?

Muchos juegos de rol se basan en la idea general de que "lo que dice el director de juego va a misa", y *La Leyenda de los Cinco Anillos* no es ninguna excepción. Esto se hace principalmente para agilizar las cosas: la historia fluirá mejor si los jugadores aceptan en términos generales los hechos que el DJ establece. Si no lo hacen, la partida suele empantanarse con discusiones.

Así, el contrato social de un juego de rol se basa en la idea de que los jugadores otorgan al director de juego el beneficio de la duda en la mayoría de las cuestiones relativas a la ambientación de la escena y la historia. Esto no quiere decir que no pueda haber ninguna discusión, pero si el DJ desestima una idea o se muestra decidido en algo, los jugadores deben aceptarlo y seguir adelante. Por su parte, el DJ debe tener en cuenta las ideas de los jugadores y solamente rechazarlas si crean situaciones inverosímiles o alteran sus planes. Dicho esto, se deben incentivar las ideas interesantes, emocionantes o dramáticas, siempre y cuando todos tengan la oportunidad de ser el centro de atención. Recuerda, todos estamos aquí para pasárnoslo bien, incluido el DJ.

Otra cuestión es que alguien no se sienta cómodo con algo que esté sucediendo en la historia. Los jugadores deberían indicar al DJ si algún elemento de la trama les resulta incómodo, y viceversa. Es una buena idea establecer una serie de señales de antemano para indicar claramente cuándo se presentan estas situaciones. Puedes encontrar muchos recursos excelentes sobre cómo establecer y respetar los límites de los jugadores en un juego de rol en la sección de recursos de la página web FantasyFlightGames.com.

INICIAR UNA NUEVA CAMPAÑA

El comienzo de una nueva campaña es un buen momento para que el DJ aporte alguna información de contexto, como, por ejemplo: "La disputa fronteriza entre el Clan del León y el Clan de la Grulla se ha ido recrudeciendo desde la muerte de Akodo Arasou", o "Las criaturas de las Tierras Sombrías han estado anormalmente tranquilas este mes...". Lo ideal es que esta información sirva para anticipar el conflicto que vas a presentar y haga que los jugadores se planteen nuevas preguntas.

CÓMO INICIAR UNA CAMPAÑA

Como ya se ha dicho, el primer paso es invitar a un grupo de jugadores a la partida. Para un DJ primerizo, se recomienda tener entre tres y cinco jugadores, aunque nada te impide dirigir una partida para más o menos jugadores si te sientes cómodo con ello. Una vez que tengas un grupo, habrá que decidir dónde, cuándo y con qué frecuencia queréis jugar. Es posible que un jugador se ofrezca para que se juegue en su casa por las tardes, o que el grupo aproveche el espacio de juego de una tienda especializada local. Otra opción consiste en jugar sin reunirse en persona a través de una plataforma virtual de sobremesa, en un canal de texto o de voz, o a través de foros web.

Una vez establecido el grupo, el siguiente paso consiste en crear los personajes jugadores. Por lo general, esto se hace en grupo como parte de la primera sesión de juego. Esto permite a los jugadores colaborar en la creación de los personajes de todos los jugadores y les ayuda a evitar duplicidades o descuidos en partida. En esta etapa, debes preguntar al grupo qué estructura de campaña les gusta, qué tipo de desafíos desean afrontar y si les parece bien entrar en conflicto con los personajes de otros jugadores. Esto te ayudará a entrelazar la historia y a sacar el máximo provecho a las herramientas de este capítulo.

CÓMO DIRIGIR UNA SESIÓN DE JUEGO

Una sesión de juego es un período de tiempo determinado que se dedica a una partida de rol. Como DJ tendrás una gran influencia en lo que los jugadores hagan durante este tiempo. Aunque es probable que tengan sus propias intenciones, tú serás su ventana al mundo de Rokugán, de modo que lo que decidas presentarles ayudará a orientar sus actividades.

PREPARATIVOS

Para dirigir una sesión de juego suele hacer falta algo de preparación. Si dispone de algunas semanas, días u horas de antelación, el DJ prepara los componentes necesarios, incluida la aventura (para más información, consulta **Creación de aventuras** en la página 288), así como la ambientación y los PNJ de la misma. Esto puede llevar desde unos minutos a varias horas o incluso días de trabajo, y depende enteramente de la complejidad de la aventura y de si el DJ prefiere inventarse las cosas sobre la marcha o dirigir partidas con mucha planificación previa. Los DJ novatos deberían planificar todo lo que puedan hasta que vean lo cómodos que se sienten improvisando.

PONER LAS COSAS EN MOVIMIENTO

Cuando van llegando, lo normal es que los jugadores quieran dedicar algún tiempo a charlar, ponerse al día y hablar con sus compañeros. Entre esto y el tiempo que tarde todo el mundo en acomodarse, el DJ debería planificar unos treinta minutos entre la hora a la que se quede y la hora a la que se empiece a jugar. Una vez que todos estén listos, el DJ puede llamarles amablemente la atención para dejar de charlar y comenzar la partida.

Esto marcará también la siguiente parte de la sesión de juego, que es el resumen. El DJ hará un resumen a los jugadores de lo que ocurrió en la última partida, y les

recordará lo que tengan pendiente y las preguntas sin respuesta. Como alternativa, el DJ puede involucrar al grupo y pedirles que recapitulen lo que recuerden. Esto proporcionará también al DJ la oportunidad de ver en qué se están centrando los jugadores; por ejemplo, si hacen hincapié en las interacciones con un PNJ específico, el DJ puede otorgar a ese PNJ un papel más destacado en las próximas sesiones de juego.

Si lo desea, el DJ puede poner punto final al resumen formulando una pregunta dramática sobre las intenciones de los jugadores. "¿Serán vuestros personajes lo bastante rápidos como para salvar al daimyō?" o "¿Habéis efectuado hallazgos suficientes como para descubrir las verdaderas intenciones del magistrado?" Esto ayudará a elevar la tensión y ayudar al grupo a sumergirse de nuevo en la aventura.

Dirigir una escena

En el fondo, una escena es un instante dramático en un momento y lugar determinado. El DJ describe la situación en la que se desarrolla la escena, actuando como los ojos, oídos y demás sentidos de los personajes. También asumirá el papel de todos los PNJ que aparezcan en la escena, describirá sus acciones e interpretará lo que digan, lo que normalmente supone inventarse diálogos sobre la marcha.

Además de cuestiones básicas como "quién", "qué", "cuándo", "dónde" y "por qué", se requieren tres ingredientes clave para crear conflicto en una escena: una **meta o un deseo**, uno o más **obstáculos** para lograr esa meta, y **lo que esté en juego** en el éxito o en el fracaso. Sin un objetivo concreto, los jugadores pueden desviarse o irse por las ramas. Sin obstáculos reales, no hay conflicto ni tensión dramática, y es posible que los jugadores se aburran. Sin algo en juego en el éxito o el fracaso, la meta y el obstáculo carecen de significado.

El trabajo del DJ consiste en centrarse en escenas que contengan estos tres ingredientes y en utilizar las reglas del juego para decidir si los personajes superan los obstáculos. A fin de cuentas, esto es el ritmo: ralentizar el paso del tiempo y centrarse en detalle en la acción (es decir, en los conflictos), y acelerar o resumir las partes de la partida en las que no suceda nada dramático. Sin embargo, cuando se producen situaciones de intenso conflicto interno, tiene sentido desarrollar la escena a la misma velocidad que si ocurriese en tiempo real.

Sin embargo, existe una excepción importante a todo esto: las escenas "costumbristas" o de caracterización. En estas escenas se pueden incluir conversaciones entre PJ y PNJ, acontecimientos culturales o momentos sencillos en los que se experimenta una parte de la existencia de los personajes, como por ejemplo su rutina matinal o la celebración de un festival anual. Aunque estas escenas parezcan mundanas, pueden servir para añadir detalles a la ambientación, profundizar en la caracterización de sus habitantes y resaltar elementos únicos de la cultura rokuganesa que pueden resultar novedosos o interesantes para tus jugadores. Estas escenas también ayudan a los jugadores a integrarse en la ambientación. Después de todo, lo más interesante de los juegos de rol es interpretar a un personaje que forma parte del mundo imaginario que le rodea, y no a un mero espectador.

Finalizar una sesión de juego

¿Cómo se decide cuándo terminar una sesión de juego? Algunas veces puede ser interesante parar cuando se acabe de responder una pregunta importante o se haya superado un reto, de forma que los jugadores puedan irse con una cierta sensación de satisfacción. En otras ocasiones será importante detenerse porque es probable que la siguiente escena sea complicada, y es mejor esperar a la próxima sesión de juego para que todos los jugadores estén descansados. También puede ser divertido dejarlo en un instante dramático (por ejemplo, cuando los jugadores están a punto de librar una batalla o descubrir la identidad de un temido enemigo). Esto servirá para que los jugadores se marchen deseando quedar de nuevo para la siguiente sesión de juego. Asegúrate de otorgar puntos de Experiencia (consulta la página 299) y de responder a las preguntas que surjan durante la partida. Para reforzar la noción de decisiones y consecuencias, es interesante anotar los acontecimientos y decisiones más importantes que los PJ hayan tomado en cada sesión de juego. De esta forma, el DJ puede integrar ramificaciones naturales a la historia derivadas de las acciones de los PJ, lo que ayuda a fortalecer la implicación de los jugadores en la ambientación. La **Hoja de campaña** (que puedes descargar en FantasyFlightGames.com) incluye el espacio necesario para anotar la información más importante relativa a cada PJ.

Gestión de jugadores

Además de dirigir la campaña en sí, el Dj suele ser el líder del grupo y ayuda a resolver las disputas entre jugadores sobre la partida. Normalmente todos jugamos para divertirnos y relajarnos, pero puede ser difícil conseguirlo cuando algunos jugadores se divierten a expensas de otros, o cuando las personalidades y las expectativas entre los jugadores chocan.

Ser respetuosos unos con otros

Rokugán es un mundo con tantas complejidades como el nuestro, por lo que durante una partida pueden aparecer temas de temática adulta. Su sociedad está plagada de injusticias inherentes, como el sistema de castas, el represivo código rokuganés del Bushidō, el uso de la tortura o la xenofobia. Depende del grupo determinar qué temas sociales y grados de violencia o sexualidad se sienten cómodos integrando en sus partidas. Si los jugadores se sienten incómodos, el grupo deberá cambiar aquello que les incomode, ya sea modificando la ambientación o evitando algunos temas. Una vez que se hayan discutido estas expectativas, es responsabilidad de todos asegurarse de que se cumplan y de que todos se sientan a gusto y bienvenidos en el grupo.

CON QUÉ FRECUENCIA JUGAR

Lo normal suele ser una vez cada semana o cada dos semanas, lo que le da tiempo para preparar aventuras entre sesiones de juego, además de proporcionar a tu grupo cierta flexibilidad para reprogramar una sesión de juego en caso de que se produzcan conflictos con otras actividades.

APRENDER A JUGAR

Si un jugador no conoce el sistema de juego, puede resultar útil que juegue con un personaje inicial para acostumbrarse al reglamento y, algo más adelante, darle los mismos puntos de Experiencia que tengan los demás jugadores después de una o dos partidas. En estas situaciones el DJ debería ajustar los NO de las tiradas para ayudarle a tener éxito con la misma frecuencia que los demás jugadores.

Cómo lidiar con las dificultades

Aunque lo ideal es que todo el mundo se interese por la historia, a veces los jugadores se desentienden de los acontecimientos o empiezan a distraerse en conversaciones paralelas. Esto es de esperar en cierta medida, pero si un jugador interrumpe constantemente la partida, es posible que el DJ tenga que hacer algo al respecto.

El DJ debería plantearse dedicar algo de tiempo fuera de la partida para hablar con ese jugador en privado. De esta forma, el DJ no sólo podrá informar al jugador de que es posible que sus interrupciones estén arruinándoles la partida a los demás, sino que además puede preguntarle qué es lo que puede hacer como DJ para hacer que la partida le resulte más interesante y atractiva. Una comunicación clara y sincera que permita escuchar a ambas partes resuelve la mayoría de los problemas, y al hacerlo en privado nos aseguramos de que el jugador no se sienta avergonzado ante el resto del grupo.

Llegadas y salidas

AUSENCIAS

A menudo, algunos jugadores se ven obligados a saltarse alguna partida, y sería interesante que el grupo se pusiese de acuerdo sobre qué hacer cuando esto suceda. Una opción es que el DJ u otro jugador controle al personaje de forma temporal como PNJ. Otra opción es que los personajes puedan ausentarse de la aventura y se dediquen a otras tareas.

A veces, un jugador tiene que abandonar el grupo o un nuevo jugador solicita unirse. Si el grupo lo sabe con antelación, el DJ puede planificar una última sesión centrada en resolver parte o la totalidad de la historia del personaje. Sin embargo, si esto sucede sin previo aviso, es posible que el DJ necesite encontrar un motivo para la ausencia del personaje que tenga sentido en relación con los acontecimientos actuales. Algunos grupos pueden sentirse cómodos haciendo que otro jugador se haga cargo del personaje retirado, dependiendo de las necesidades de la historia y de su predisposición a los cambios de interpretación.

Los nuevos jugadores deberían poder comenzar a jugar con un personaje que tenga los mismos puntos de Experiencia que el resto de los personajes del grupo. Esto también se aplica cuando los jugadores hagan personajes para sustituir a los que hayan fallecido o se hayan retirado en el transcurso de sus aventuras.

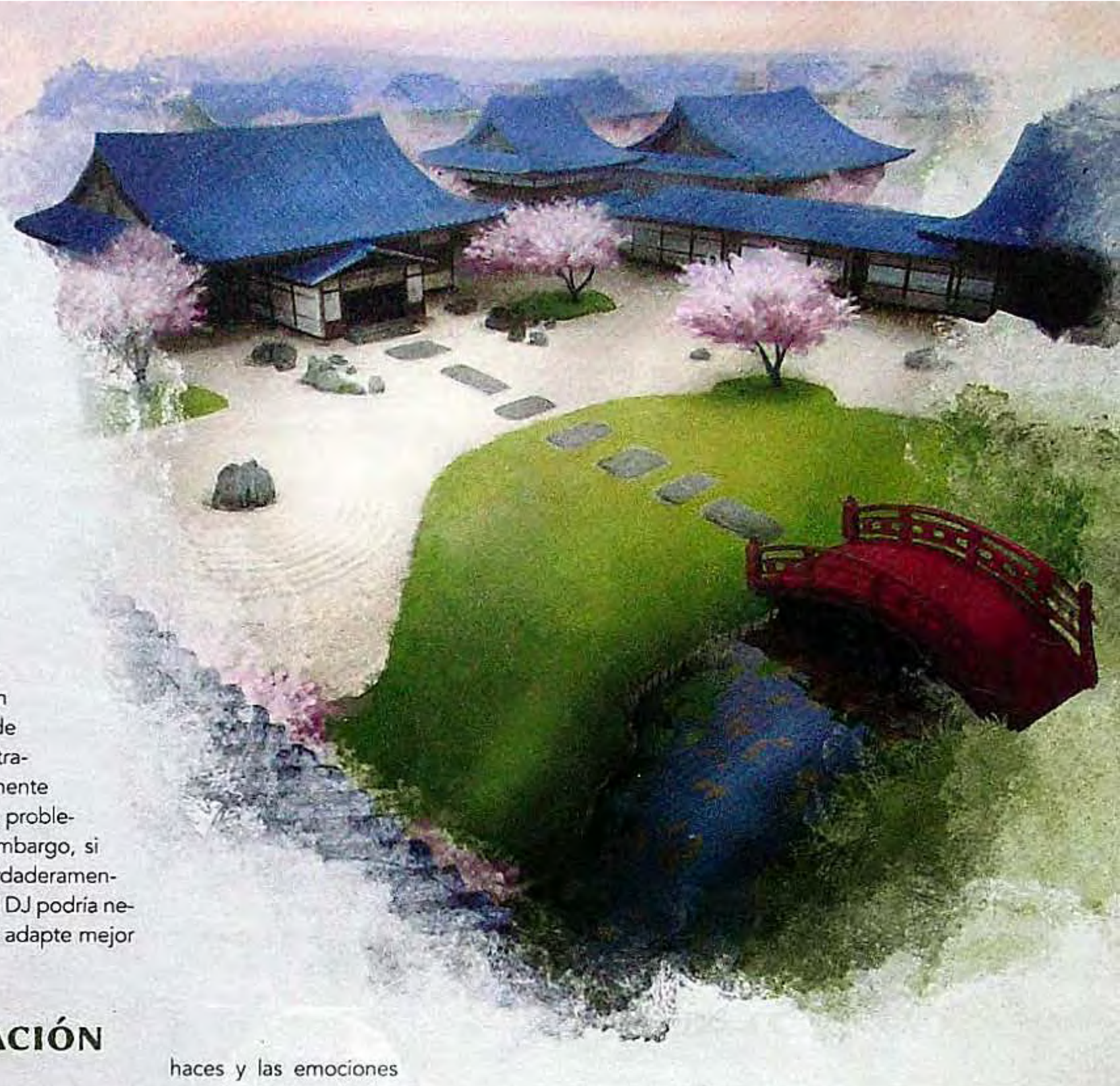
El "metajuego"

Por último, a menudo existe una diferencia entre lo que sabe un personaje en la ambientación y lo que sabe un jugador, ya que el jugador a menudo puede presenciar escenas en las que su personaje no aparece. Los jugadores podrían incluso ser capaces de anticipar el desarrollo de la historia de formas que sus personajes no podrían: después de todo, para los personajes, la partida no es una historia que puede seguir determinadas convenciones narrativas. Usar tus conocimientos como jugador para conducir las decisiones de un personaje se conoce como "metajuego", y en algunos grupos tiene connotaciones negativas. Si se utiliza en exceso, puede romper la inmersión de los demás jugadores en la ambientación, lo que resulta frustrante. Por otro lado, un jugador podría usar su conocimiento de la historia para encaminar a sus personajes en una dirección determinada y crear situaciones

TU PARTIDA, TU ROKUGÁN

Cada jugador juega a *La Leyenda de los Cinco Anillos* por diferentes razones. Tal vez hayan oído hablar de los juegos de cartas o que hayan jugado. Algunos pueden sentirse atraídos por su amor por la literatura y el cine de samuráis, como las películas de Akira Kurosawa y los libros de Eiji Yoshikawa y James Clavell. Muchos fans de L5A comenzaron como fanáticos de la historia o la cultura japonesa, como aficionados del anime y el manga, o ambas cosas. Otros son entusiastas de la ciencia ficción y la fantasía en general, desde historias románticas con intrigas políticas hasta relatos épicos del bien contra el mal o con matices morales. A menudo, el material con el que el DJ esté más familiarizado influirá en el tipo de historias y en el tono de las partidas, y eso es absolutamente normal (y te animamos a ello: ¡usa lo que te guste!). Además de las diferencias en el gusto dramático, cada grupo jugará de una forma distinta. Puede que lo que más os interese sea la narrativa y las relaciones entre personajes. Otros grupos se centran en perfeccionar las habilidades de sus personajes y explorar el lado táctico del combate. Este juego está diseñado para permitir numerosos estilos de juego, y, como DJ, tienes el poder de descartar, rehacer o simplificar las reglas como desees. En este capítulo podrás encontrar diversas notas sobre cómo adaptar el juego a un tipo de grupo concreto, aunque tendrás que encontrar el equilibrio adecuado para el tuyo específico.

más tensas e interesantes. Un jugador podría incluso dejar que su PJ acabe en una situación adversa que el jugador predijo porque resultará divertido ver cómo el PJ intenta salir de ella. Se trata de un "metajuego" que se utiliza para fomentar la narración. Depende del grupo determinar cuál es su actitud hacia el metajuego, y si quieren una separación más estricta entre el conocimiento del jugador y el del personaje, o si es más divertido desdibujar la línea para conseguir efectos dramáticos. Al comunicar abiertamente las expectativas sobre el uso apropiado del metajuego, el DJ y los jugadores pueden evitar ofender a alguien por una confusión o una percepción de falta de respeto. Al igual que sucede con otros contratiempos, una conversación clara (y potencialmente en privado) a menudo permite resolver estos problemas de forma satisfactoria para todos. Sin embargo, si un jugador tiene expectativas que resultan verdaderamente incompatibles con las del resto del grupo, el DJ podría necesitar pedirle que busque otro grupo que se adapte mejor a su estilo de juego.



EVOCAR LA AMBIENTACIÓN DE LA LEYENDA DE LOS CINCO ANILLOS

El JdR de *La Leyenda de los Cinco Anillos* es diferente a muchos otros juegos de rol, no sólo por sus elementos únicos inspirados en las culturas de Asia Oriental, sino también por su enfoque temático en el drama personal, la intriga cortesana y la magia y mitología folclórica. A continuación se presentan algunas sugerencias que pueden ayudar al DJ a insuflar vida a las tierras esmeraldas de Rokugán y a mostrar los elementos únicos del juego y de la ambientación.

Hacer que las ubicaciones sean memorables

La geografía de Rokugán es tan bella como peligrosa, desde sus bosques de bambú hasta sus escarpados acantilados. Podría decirse que el paisaje inspiró toda una religión centrada en el respeto a la naturaleza, y un samurái típico rokuganés se maravillará con el mundo natural que le rodea. Al describir el entorno de los personajes, usa los seis sentidos: lo que ven, oyen, huelen, saborean, sienten y perciben a un nivel espiritual. Puedes adaptar tu descripción a un personaje concreto en función de sus ventajas y desventajas: un samurái con una pasión por el sake notará primero las casas de sake y los carros llenos de barriles, mientras que un samurái que sienta ansiedad hacia los perros notará que son más salvajes y agresivos de lo normal.

Otro consejo es añadir lo que podríamos llamar "textura" a tus descripciones utilizando unos pocos detalles específicos en lugar de generalidades: compara la imagen mental que te haces y las emociones que sientes cuando piensas en "un bosque en un valle" en comparación con "una ladera de una colina rocosa cubierta de pinos negros y nudosos, cuyas ramas retorcidas apuntan hacia la cumbre de la montaña". Una manera de añadir elementos de textura consiste en buscar fotografías en libros e Internet que muestren paisajes y arte de Asia Oriental y anotar detalles interesantes de esas imágenes. Dedica tiempo a estudiar la flora y la fauna autóctonas de la región, y anota sus nombres y su aspecto. Mejor aún, experimenta personalmente tanto como puedas de la cultura de Asia Oriental. Esto puede lograrse de una forma mucho más económica que viajando por esos países. Por ejemplo, puedes visitar exposiciones de museos y asistir a festivales culturales y exposiciones en bibliotecas y universidades o en ciudades y pueblos con comunidades de Asia oriental. Puede que te sorprendas al descubrir un festival del cerezo en tu área, o al visitar a oradores, músicos y artistas.

Dotar de vida a los PNJ

Muchos de los principios utilizados para describir las localizaciones también se pueden aplicar a los personajes no jugadores, incluyendo la textura de su apariencia y gestos. ¿Cuál es su estilo de vestir, cabello y vello facial? ¿Qué colores, telas, accesorios y perfumes utilizan? ¿Mantienen una postura impecable, se encorvan o tienen una cojera o un tic nervioso? ¿Dónde suelen encontrarse y qué dicen sus alrededores sobre su personalidad? ¿Qué rasgos de personalidad de los PJ podrían hacerles cuestionarse las cualidades de un PNJ o verlo desde una perspectiva más favorable?

MARGEN DE ACTUACIÓN

Al planear una aventura, debes asegurarte de incluir conflictos y desafíos variados que evoquen distintas emociones. Si una historia está llena de emoción y esperanza es posible que los espectadores acaben cansándose. Si está llena de desesperación y miedo, puedes agotarlos. La mayoría de las historias van alternando entre éxitos y fracasos de sus protagonistas, para ir creando experiencias emocionales aún más poderosas.

Al incluir una variedad de conflictos y desafíos, el DJ se asegurará también de que todos los personajes puedan contribuir y ser el centro de atención en un momento dado, lo que ayudará a mantener su interés.

Los PNJ tienen otra dimensión que se debe tener en cuenta: su diálogo. El DJ siempre puede limitarse a decir lo que diga el PNJ, pero para muchos resulta muy gratificante interpretarlos. Uno de los métodos más básicos para variar la forma en que un personaje dice algo es otorgarle diferentes emociones o grados de energía. Un DJ que se sienta cómodo imitando acentos podría otorgar a los plebeyos y a los marineros un estilo de pronunciación más desenfadado, aunque los jugadores deberían abstenerse de utilizar acentos que evoquen estereotipos o caricaturas de las culturas de Asia oriental.

Además de variar el tono, el timbre y la velocidad con la que hablan los PNJ, el DJ puede recurrir a otros muchos aspectos para diferenciar a los personajes, como su dicción, su elección de palabras y sus matices poéticos. Un personaje refinado y leído usará palabras más polisilábicas y una estructura de frases más compleja. Si el grupo utiliza el castellano para sus partidas, el DJ podría utilizar palabras con raíces latinas y griegas para caracterizar a la nobleza, y dejar las palabras más sencillas o de origen árabe o germano para los personajes más prácticos. Los samuráis, con la excepción de los del Clan del Cangrejo, son mucho más propensos a hablar utilizando símiles y metáforas, a utilizar la personificación o a hacer alusiones a la naturaleza. En la red y en las bibliotecas puedes encontrar una gran cantidad de poemas de Asia Oriental que pueden servir de inspiración y diversión para cualquier DJ interesado en la estética y el espíritu de estas culturas y períodos históricos.

Dramatizar el Bushidō

Respetar los preceptos del Bushidō a veces puede ser incluso más limitante que las capacidades de un personaje. No importa si el personaje puede entrar y salir a hurtadillas de la cabaña; importa si cree que esa acción es compatible con la Rectitud y el Honor. El DJ debería hacer que los preceptos del Bushidō ocupen un lugar preponderante en la mente de los jugadores. Al menos una vez por sesión de juego debería elegir un precepto e incluirlo o ponerlo a prueba como parte de un obstáculo. Al crear obstáculos para una historia, consulta las listas de posibles infracciones y sacrificios en **Los preceptos del Bushidō** en la página 301, para ver si alguna de esas acciones podría constituir una forma de superar o sortear estos obstáculos.

Afrontar la posición social y la jerarquía

La rígida estructura social de Rokugán es otro factor que limita las acciones de los personajes. Los personajes jugadores suelen ser subordinados de uno o más personajes no jugadores, a los que se espera que muestren la debida deferencia y respeto. Aunque se les sitúe en un puesto de autoridad, se espera que sirvan de modelo para sus propios subordinados y que se atengan a ciertas costumbres para reforzar las diferencias de posición entre ellos.

Estos elementos culturales representan una diferencia considerable con respecto a la importancia de la expresión directa e individualista característica de muchos países industrializados del mundo real contemporáneo, en los que se hace menos hincapié en las divisiones de clase y en los métodos cada vez más informales de abordar la cuestión, en comparación con los de la antigüedad. Si los jugadores están interesados en explorar estas facetas de la cultura rokuganesa en lugar de ignorarlas, los protocolos y tratamientos honoríficos de estos rituales sociales pueden convertirse en instrumentos adicionales para el DJ a la hora de otorgar recompensas de Honor y Gloria, o para obligar a los jugadores a arriesgar Honor y Gloria al ignorar durante unos instantes estas costumbres sociales. Encontrarás más información sobre la posición social y la jerarquía en futuros suplementos en los que se describirá con mayor detalle el mundo de Rokugán.

Grupos en los que la historia sea lo primero

Para algunos grupos, el hecho de jugar es secundario en comparación con explorar las motivaciones y el destino de sus personajes, y la emoción de ver "qué pasa después" se impone a la de utilizar combinaciones de técnicas específicas para derrotar a sus enemigos. Si tu grupo se corresponde con esta categoría, puedes plantearte una o más de las siguientes opciones:

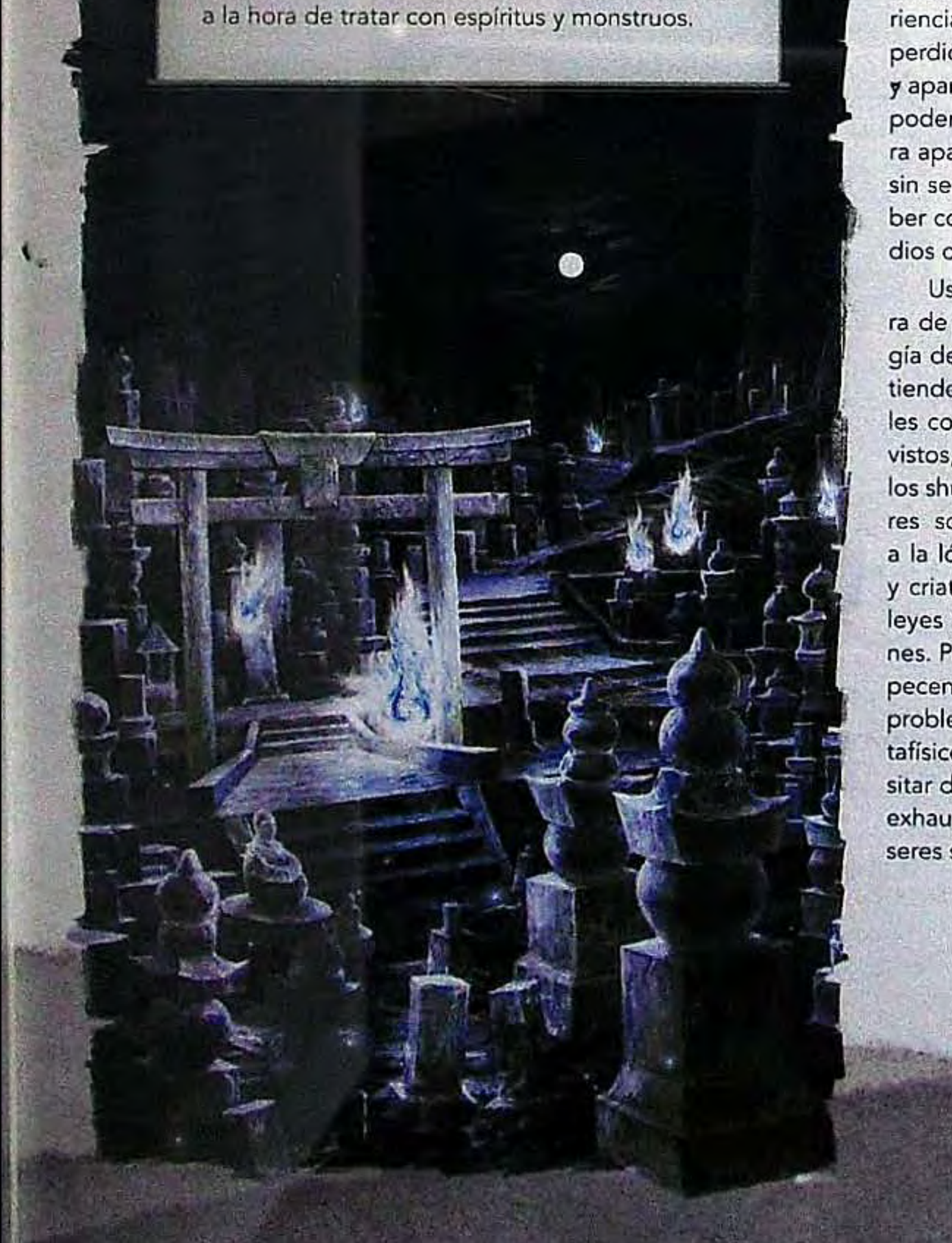
- Las técnicas se reducen a efectos puramente narrativos.
- Los conflictos relacionados con el combate se resuelven con una sola tirada, de forma similar a las reglas que aparecen en **Resolución de duelos en una tirada** (consulta la página 261).
- Las intrigas se resuelven exclusivamente mediante la interpretación, y el DJ determina quién se impone basándose únicamente en lo que digan los jugadores (o en lo que describan que dicen sus personajes).

INTERPRETAR A LOS ESPÍRITUS

Los espíritus, con la excepción de los de Tengoku y Jigoku, no se rigen por el bien o el mal. Actúan de acuerdo con su naturaleza, que obedece a reglas propias e insondables. A estas criaturas no les importa el bienestar ni los deseos de los samuráis con los que se encuentran. Los espíritus de ancestros son la excepción a esta regla, ya que sienten un interés implícito en ver cómo sus descendientes triunfan y actúan de una forma que honre a sus antepasados.

Es por esto por lo que deberías asegurarte de que las motivaciones de los seres Ultramundanos sean misteriosas, así como de utilizar dobles sentidos, acertijos o ilusiones para engañar a tus PJ. Los mismos espíritus que ayuden a los PJ a gastar una broma podrían volverse más adelante contra ellos por pura diversión.

Añadir elementos narrativos a las investigaciones o escenas preliminares puede resultar especialmente efectivo a la hora de hacer que los personajes aborden los obstáculos desde una perspectiva nueva y una sensación de asombro, y, en última instancia, con cautela renovada a la hora de tratar con espíritus y monstruos.



CÓMO ABORDAR LO SOBRENATURAL

A la hora de presentar el mundo de *La Leyenda de los Cinco Anillos*, es muy importante tener en cuenta que, en Rokugán, monstruos, espíritus y dioses se pasean junto a los mortales. Estos seres se basan en el folclore y la mitología de culturas y religiones del mundo real, y aunque eso significa que el DJ puede utilizar estos cuentos y leyendas como inspiración para sus historias y partidas, también es importante evitar trivializar o ser irrespetuoso con el material original. Puedes evitarlo investigando y desarrollando los espíritus y los monstruos con el mismo cuidado que debes prestar a las localizaciones y a los personajes no jugadores, y describiéndolos como seres poderosos que los jugadores no deben tomarse a la ligera ni ignorar.

Estos seres pueden encontrarse en cualquier lugar, pero normalmente les influye la naturaleza de su entorno. Las criaturas y los seres que viven en el agua tienden a adoptar rasgos acuáticos o anfibios, mientras que los espíritus de las montañas tienen personalidades y apariencias más agrestes y descarnadas. En Rokugán, los espíritus benévolos son generalmente seres hermosos, límpidos y radiantes, mientras que los espíritus malignos encarnan su corrupción mediante la fealdad, la inmundicia y las tinieblas. Los espíritus ancestrales conservan la apariencia que tenían en vida, mientras que las almas perdidas pueden aparecer como luces parpadeantes y apariciones fantasmales. Muchos espíritus tienen el poder de cambiar de forma o de ocultar su verdadera apariencia para poder moverse entre los mortales sin ser descubiertos, por lo que nunca se puede saber con certeza si estás hablando sin saberlo con un dios o con un kitsune.

Usar lo sobrenatural en Rokugán es una manera de cuestionar la forma de pensar y la metodología de los jugadores. Los fenómenos sobrenaturales tienden a limitar los sentidos en los que los mortales confían más, ya que los espíritus no pueden ser vistos, tocados, escuchados ni sentidos, excepto por los shugenja y aquellos con un sexto sentido. Los seres sobrenaturales también imponen restricciones a la lógica de los jugadores, porque estos espíritus y criaturas son perfectamente capaces de violar las leyes de la naturaleza y de la física con sus acciones. Por último, las actividades sobrenaturales entorpecen la capacidad de los jugadores para resolver problemas, ya que las opciones para lidiar con lo metafísico son limitadas, y un grupo de PJ podría necesitar de la ayuda de expertos o de una investigación exhaustiva para comprender, aplacar o resistir a los seres sobrenaturales y sus efectos.

OFRECER OPCIONES Y DETERMINAR LAS CONSECUENCIAS

Si tuviéramos que ofrecer un único consejo a cualquier DJ para dirigir Rokugán, sería este: recuerda que Rokugán es un mundo de decisiones y consecuencias. Los sistemas de ninjō, giri, Honor, Gloria y Estatus existen para obligar a los personajes a tomar decisiones y seguir la evolución de estas decisiones en el transcurso de una campaña. Los jugadores deben tener la capacidad de tomar decisiones reales en nombre de sus personajes, es decir, de elegir la manera en que su personaje quiere afrontar o resolver una situación, y sus personajes deben experimentar las consecuencias de esas decisiones, tanto en lo personal como en el mundo que les rodea, en función de lo que está en juego (consulta **Aumentar las apuestas** en la página 292).

El DJ debe esforzarse por presentar decisiones en sus campañas oponiendo dos deseos uno contra el otro (consulta también **Diseño de metas**, más adelante en esta sección). Por lo general, esto adopta la forma de un conflicto entre el ninjō y el giri de un personaje, pero también podría plasmarse en la necesidad de un personaje de elegir si arriesga Honor o Gloria para cumplir un objetivo específico. Otras elecciones se originan a la hora de decidir qué problema abordar primero, qué posible solución buscar, o quién se beneficia o resulta perjudicado al resolver el problema.

Al diseñar estos puntos de decisión, el DJ debe planificar las ramificaciones inmediatas o a corto plazo como parte de esta preparación, pero las consecuencias a largo plazo pueden irse pensando durante la fase de preparación entre sesiones de juego. A menudo, las opciones se presentarán de manera orgánica durante la partida sin que el DJ se las haya planteado primero, por lo que tendrá que usar su criterio para determinar qué ramificaciones a corto plazo tienen sentido dadas las circunstancias, sobre la base de lo que se haya establecido previamente, en lugar de introducir conceptos completamente nuevos. Las recompensas de Honor y Gloria (consulta las páginas 300 y 304) también se deben tener en cuenta a la hora de resolver los puntos de decisión.

Proporcionar alternativas entre lo correcto y lo incorrecto, o entre el bien y el mal, estimulan una narrativa más heroica y una escala épica. Las campañas en las que los personajes se enfrentan a decisiones malas o peores fomentan una sensación más sombría y cruda. Por defecto, la ambientación de *La Leyenda de los Cinco Anillos* se sitúa en un punto intermedio, en el que se ofrecen a los jugadores diferentes opciones cuyos resultados no siempre son lo que parecen. Ninguno de estos modos es mejor o peor que los demás, pero cada uno de ellos lleva a los jugadores por caminos muy diferentes.

PARTIDAS MÁS CRUENTAS

Si tu grupo quiere que sus PJ se enfrenten a una experiencia extremadamente letal, puedes aplicar una o más de las siguientes opciones para hacer que las posibilidades de morir o sufrir heridas catastróficas en partida sean mucho mayores:

- Aumenta la letalidad de todas las armas en +4.
- Si un personaje sufre el estado Hemorragia al final de la escena, muere a menos que gaste un punto de Vacío.
- Los estados Herida leve y Herida grave pueden empeorar. Cada vez que un personaje falle una tirada de Aptitud física para eliminar estos estados, empeora (de Herida leve a Herida grave y de Herida grave a muerto).

CREACIÓN DE AVENTURAS

Antes hemos hablado de cómo es necesario que una escena cuente con tres ingredientes para que valga la pena reducir el ritmo y jugarla en tiempo real: **metas, obstáculos** y **lo que esté en juego**. Muchos de los encuentros o escenas de una partida estarán compuestas por estos tres elementos. Entrelaza varias escenas con múltiples objetivos y obstáculos, junto con una serie de intereses cambiantes, y tendrás la base de una aventura: si lo definimos en términos narrativos, tendrás un arco o escenario.

Sin embargo, los juegos de rol son diferentes a las novelas o películas, ya que el "público" (los jugadores) tiene voz y voto sobre las metas que sus personajes desean cumplir, la forma en que sus personajes intentan superar los obstáculos y si sus personajes pueden o no afectar a lo que está en juego.

IDEAR METAS

La meta, o deseo motivador, es el elemento básico de una narrativa. Estas metas a menudo se presentan como misiones de manera similar en formas de comunicación tan antiguas como la poesía medieval y tan modernas como los videojuegos. En un juego de rol también pueden recibir este nombre, pero en Rokugán las metas se suelen definir como propósitos. Estos propósitos son necesarios porque si un personaje no desea nada, o no quiere conseguir nada, los acontecimientos de la historia simplemente pasarán. Si un personaje no se ve afectado emocionalmente por una historia permanecerá estático y no cambiará demasiado, ni para bien ni para mal.

GRUPOS TÁCTICOS

Los jugadores con mentalidad táctica suelen dar prioridad a la comprensión y uso de las reglas del juego. Puede que no estén tan interesados en los orígenes de sus personajes, y mucho menos en los de los personajes no jugadores, y puede que consideren el combate como un fin en sí mismo, ya que es una oportunidad para poner a prueba las combinaciones interesantes de técnicas y capacidades de sus personajes. Si tu grupo se corresponde con esta categoría, puedes plantearte una o más de las siguientes opciones:

- Fomenta la interpretación, pero haz que las reglas sean una parte importante de las escenas dramáticas, como, por ejemplo, las intrigas.
- Haz todas las tiradas al descubierto, e informa siempre a los jugadores del NO de todas las tiradas que hagan.
- En lugar de limitarte a describir sus efectos narrativos, detalla las capacidades de los PNJ en términos de reglas, para que tus jugadores puedan entender y aprovechar la forma en que éstas interactúan con las técnicas y capacidades de sus personajes.

Teniendo en cuenta que las metas son muy importantes, ¿cómo puede el DJ inventar metas para los personajes? En el JdR de L5A, todos los personajes llevan dos metas integradas desde la creación de personajes: su meta personal, o ninjō, y su deber hacia su señor, o giri.

El ninjō es bastante sencillo: el personaje quiere algo y tratará de obtenerlo durante la campaña, a veces incluso en escenas decisivas.

El giri también debería constituir un objetivo viable, y el DJ puede crear aventuras simplemente creando obstáculos que hagan que estas metas resulten más difíciles de alcanzar. En ocasiones, estos obstáculos pueden ser incluso las acciones de un señor que actúa en contra de sus propios intereses, lo que obligará al personaje a decidir si desobedece a su señor para servirle mejor.

Aunque estas metas no tienen por qué ser mutuamente excluyentes, los conflictos entre ninjō y giri pueden ser una gran fuente de inspiración para la interpretación. Elegir entre tus deseos y tu deber puede resultar muy emocionante.

DISPONER OBSTÁCULOS

Una meta no resultará interesante si no es difícil de alcanzar. Es posible que para lograr una meta un personaje sólo tenga que hacer una cosa, o que tenga que dividir su meta en muchas tareas de menor entidad u objetivos secundarios. Tanto la meta original como los objetivos secundarios deberían tener **obstáculos**, u obstrucciones, que los PJ tengan que superar.

En un juego de rol, los obstáculos suelen ser de estos tipos:

- **Obstáculo marcial:** ¿Necesitan combatir a alguien o algo para lograrlo?
- **Obstáculo social:** ¿Necesitan hablar con alguien para lograrlo?
- **Obstáculo de investigación:** ¿Necesitan obtener más información para lograrlo?
- **Obstáculo de exploración:** ¿Necesitan ir a algún lugar para lograrlo?
- **Obstáculo logístico:** ¿Necesitan conseguir algo para lograrlo?
- **Obstáculo emocional:** ¿Necesitan alterar sus creencias o su personalidad para lograrlo?

Plantéate proporcionar a tus jugadores un margen de maniobra que les permita determinar la forma en que sus personajes intentarán obtener lo que desean, lo que a su vez les permitirá elegir los tipos de obstáculos y la forma de superarlos. Si sólo hay una "forma correcta" de resolver los problemas, lo normal es que tus jugadores piensen que se les ha privado de su capacidad de influir en la historia. "Un único camino correcto" también va en contra del espíritu de las reglas, ya que los planteamientos elementales se basan en la idea de resolver un desafío de distintas maneras.

El DJ podría hacer una lista de los pasos necesarios para que un PJ cumpla una meta y trabajar a partir de ahí, o utilizar los distintos tipos de obstáculos para ayudarle a idear estos pasos. De esta forma, el DJ puede plantearse que su grupo centrado en las interacciones sociales se encuentre con PNJ adversarios, mientras que el grupo con inclinaciones marciales pueda cumplir sus metas por medio del combate. A continuación se explica cada tipo de obstáculo de forma detallada: el DJ tendrá la tarea de convertir estas ideas generales en ideas específicas para su campaña dependiendo de los personajes, lugares y objetos concretos que figuren en su historia. También deberá recordar incorporar preceptos específicos del Bushidō en al menos un obstáculo por sesión de juego, para que las restricciones que impone sean una de las principales inquietudes de los jugadores (consulta también **Dramatizar el Bushidō**, en la página 286).

Obstáculos marciales

Los obstáculos marciales se presentan cuando dos o más entidades tienen intereses en conflicto, y sólo un grupo puede cumplirlos. Esto significa que será necesario suprimir o incapacitar a la entidad rival el tiempo suficiente como para tener éxito. En Rokugán los obstáculos marciales pueden ser criaturas, poderes sobrenaturales y, sobre todo, otros personajes. Es posible que a unos guardias se les haya encomendado la tarea de proteger un objeto de valor o a una persona importante, o que una bestia salvaje esté atacando a la población local. Los obstáculos marciales sólo pueden superarse por medio de la violencia, aunque no todos los enfrentamientos tienen por qué

ESCENARIOS LINEALES Y LIBRES

Al dividir un objetivo en objetivos secundarios, puede resultar tentador obligar a los PJ a cumplirlos uno tras otro de forma lineal. Esto no sólo puede eliminar parte de capacidad de decisión de los jugadores, sino que además tampoco refleja lo que suele ocurrir en la vida real. A efectos prácticos, el DJ estará diciéndoles a los jugadores qué deben hacer, lo que en última instancia resulta aburrido.

En lugar de ello, los jugadores deberían poder tratar de cumplir diversos objetivos secundarios en el orden que ellos elijan, lo que se traduce en un estilo de juego más libre. En estos casos, el DJ preguntará a los jugadores qué es lo que pretenden hacer a continuación, tras lo que se jugará una escena en la que se les presentará tratando de cumplir este objetivo secundario y de superar un obstáculo apropiado.

ser letales. A menudo, lo único que se necesita es herir o someter a un oponente, pero en aquellos casos en los que el uso de la fuerza sea ilegal o deshonroso, puede que los personajes se vean obligados a no dejar testigos o a abordar el obstáculo marcial desde otra perspectiva. En términos de juego, estas confrontaciones se pueden resolver mediante duelos, escaramuzas o batallas a gran escala.

- ¿Qué conjuntos de características de PNJ vas a utilizar, y cuáles vas a tener que crear desde cero?
- ¿Tienes intención de explorar un subconjunto concreto de las reglas en el encuentro, como, por ejemplo, un tipo de terreno o estado específico?
- ¿De qué formas pueden gastar ✿ los jugadores en sus tiradas de Iniciativa, y qué información sensorial puedes ofrecer para ayudar a evocar estas posibilidades a los jugadores?
- ¿Qué factores ambientales o emocionales pueden causar complicaciones durante el enfrentamiento?

INVESTIGACIÓN SOBRENATURAL

Las pruebas obtenidas de los espíritus no son admisibles en la mayoría de los tribunales, especialmente en aquellos que aplican una lectura estricta de la ley Imperial.

Además, las incertidumbres del conocimiento espiritual hacen que muchos señores se muestren escépticos ante ello ya que, después de todo, en diversas ocasiones se han malinterpretado las enigmáticas palabras de los kami.

Los PJ pueden utilizar estas pruebas para establecer hechos por su cuenta, pero necesitarán pruebas más sólidas (o testimonios, idealmente) para demostrar cualquier indicio que deseen formular de manera oficial.

Obstáculos sociales

Los obstáculos sociales se presentan cuando varios personajes tienen intereses en conflicto y se les debe persuadir para renunciar a estos intereses o ceder ante los personajes que se enfrentan a ellos. Las armas utilizadas en este tipo de obstáculos son la persuasión, la intimidación, la negociación y los ruegos, y para cumplir sus metas las partes implicadas se cruzan amenazas y promesas. Las intrigas son una forma más elaborada de simular este tipo de interacciones en partida. Aparte de eso, la interpretación puede proporcionar los mismos resultados si los jugadores son capaces de hallar motivaciones o incentivos suficientes para influir en los personajes adversarios.

- ¿Qué conjuntos de características de PNJ vas a utilizar, y cuáles vas a necesitar crear de cero?
- ¿Cómo se diferencian los PJ de los PNJ en términos de Honor, Gloria y Estatus? ¿Qué puede significar esto a la hora de determinar cómo tratan los PNJ a los PJ?
- ¿Qué ventajas y desventajas poseen los PNJ que los jugadores puedan descubrir y utilizar?
- ¿De qué formas pueden gastar ✿ los jugadores en sus tiradas, y qué detalles puedes aportar para ayudar a evocar estas posibilidades a los jugadores?
- ¿Puedes adoptar algún tono de voz o gesto especial para diferenciar a los PNJ? Invéntate un detalle único y memorable para cada uno.

UMBRAL DE ALERTA

Si deseas saber si los PJ se percatan de algo sin una tirada para estudiar la zona, una forma fácil de lograrlo es determinar que todos los personajes que tengan un valor de Alerta igual o superior a un valor específico lo ven. Simplemente acuérdate de anotar los valores de Alerta de tus personajes (por ejemplo, en la hoja del DJ) antes de preguntar, no vaya a ser que se les escape algún detalle importante.

Obstáculos de investigación

Los obstáculos de investigación se derivan de la falta o la ocultación de información. ¿Quién o qué ha hecho esto? ¿Cómo lo hizo? ¿Dónde y cuándo? ¿Por qué? Para los personajes que han recibido entrenamiento en el método Kitsuki, un obstáculo de investigación podría consistir en examinar una habitación en busca de pruebas físicas, mientras que los shugenja podrían recurrir a su relación con los espíritus para atisbar indicios sobrenaturales. También es posible que los personajes deban consultar fuentes de información escrita específicas, como el libro de almohada de un personaje o los pergaminos de una biblioteca privada. En la mayoría de los casos también serán necesarios testimonios para reconstruir los datos que falten. Así, los obstáculos de investigación se entrelazan con los obstáculos sociales cuando un personaje tiene la información que se busca y hay que persuadirlo para revelarla.

- ¿Qué información es absolutamente necesaria para que los personajes puedan continuar? Los personajes deberían poder resolver cualquier obstáculo capaz de detener la trama sin necesidad de tiradas.
- ¿Qué detalles pueden notar directamente los PJ con valores específicos de Alerta?
- ¿Qué información adicional se puede obtener en la escena que no sea necesaria para continuar hasta el siguiente obstáculo? ¿Qué contexto o implicaciones adicionales aportan? ¿Qué habilidades se pueden usar para descubrir esas pistas adicionales?
- ¿Existe alguna otra entidad que trate de obtener la misma información, y qué hará si descubre que los PJ están interesados?
- ¿Los PJ están reuniendo información de forma social o legalmente admisible? Recuerda que en el sistema legal rokuganés los testimonios de un samurái honorable prevalecen sobre las pruebas.
- ¿Qué ramificaciones políticas podría tener para la armonía social revelar la información descubierta? ¿Cómo reaccionarán las distintas facciones?

Obstáculos logísticos

Los obstáculos logísticos se presentan cuando los personajes no tienen la herramienta, habilidad u orientación necesaria para completar una tarea. Es la versión física del obstáculo de investigación. Es posible que los personajes necesiten averiguar dónde pueden conseguir el objeto requerido (lo que deviene en un obstáculo de investigación) y luego averiguar cómo conseguirlo. En Rokugán, los métodos de adquisición más comunes son el trueque, el pago e incluso la compensación a través de tareas o encargos. A veces el obstáculo consiste en obtener el artículo que se necesita, lo que puede hacer que el obstáculo sea también marcial, social o de exploración.

- ¿Existe algún otro artículo que cumpla los requisitos? A veces, los objetos más apropiados son también los más difíciles de adquirir, y viceversa.
- ¿Quién es el propietario actual del objeto y qué importancia tiene para él? ¿Los PJ podrían pagar por el objeto, o solicitarlo en nombre de su señor?
- ¿Existe alguna historia en torno al objeto en sí (disputas sobre su propiedad, maldiciones, etc.) que complique su adquisición?
- ¿Está mal visto, ya sea legal o socialmente, que los PJ adquieran el artículo? Y si es así, ¿cuánto Honor necesitarán arriesgar los jugadores para adquirirlo?
- ¿Necesita el objeto reglas? Si es así, ¿se pueden usar las reglas ya existentes o es necesario inventar otras nuevas?

Obstáculos de exploración

Cuando el propio entorno es el impedimento, el grupo se encuentra con un obstáculo de exploración. Es posible que el área sea difícil de recorrer o de atravesar debido a sus rasgos físicos, lo que requerirá que los personajes sean rápidos, fuertes o ágiles para superar los impedimentos. El entorno también puede constituir un obstáculo cuando los personajes no conocen la ruta hasta su destino y deben trazar nuevos caminos para encontrar lo que buscan. Los obstáculos de exploración se entrelazan con los obstáculos logísticos si los personajes necesitan equipar a una expedición, y pueden convertirse en obstáculos marciales si hay habitantes hostiles en la zona.

- ¿Qué limitaciones impone el entorno a los sentidos o a las capacidades de los personajes? ¿Pueden utilizar sus ventajas para vencerlas?
- ¿Cómo es de peligroso el terreno? ¿Existen áreas especialmente peligrosas o potencialmente más seguras? Si es así, ¿cuáles son sus efectos?
- ¿De qué formas pueden gastar ✲ los jugadores en sus tiradas, y qué información sensorial pueden aportar para que los jugadores se percaten de estas posibilidades?

- ¿Tienes intención de explorar un subconjunto concreto de las reglas en el encuentro, como, por ejemplo, un tipo de terreno o estado específico?
- ¿Quién o qué habita en la zona? ¿Hay animales, personas o espíritus, y qué perfiles de PNJ puedes utilizar para representarlos?

Obstáculos emocionales

El último obstáculo es el más difícil de dramatizar (es decir, de ilustrar en la ficción del juego en lugar de explicarlo abiertamente), ya que tiene lugar dentro de la mente de un personaje. En un obstáculo emocional el personaje deberá modificar su propio comportamiento para tener éxito. Tal vez se haya negado a renunciar a una determinada meta o forma de pensar y se haya obsesionado, por lo que deberá pasar página para poder seguir adelante con su vida y encontrar tranquilidad de espíritu. O tal vez se haya negado a seguir un cierto camino o a emprender una actividad determinada a causa de sus prejuicios, y deba aprender a dejar de lado sus prejuicios para poder desarrollarse y mejorar. Las desventajas resultan especialmente apropiadas para utilizar como obstáculos emocionales, ya que son aquellos problemas que el propio jugador ya ha determinado que le resultan interesantes para la partida. Ten en cuenta que los obstáculos emocionales se producen en la mente de un personaje, por lo que es posible que los jugadores y el DJ tengan que acostumbrarse a describir lo que está pensando su personaje para poder interactuar con ellos.

- ¿Qué situaciones podrían hacer que la emoción problemática o la desventaja se haga aparente?
- ¿Qué tipos de PNJ o de personalidad agravarán (o calmarán) la emoción problemática? ¿Cómo se pueden incluir en la situación?
- ¿Cómo reaccionarán los PNJ y la sociedad ante el personaje cuando manifieste este obstáculo emocional?
- ¿Qué debe hacer el personaje para contrarrestar los efectos de la emoción problemática o la desventaja? ¿Hay alguna manera de que el personaje pueda Quitarse la máscara para superar temporalmente el obstáculo, y cuáles serían sus consecuencias?
- Si se tratara de una película, ¿qué escenario o accesorios podría elegir el director para ilustrar mejor las emociones de la escena?

Subir las apuestas

El componente final de la creación de aventuras es determinar **lo que está en juego**: qué ocurrirá (o no ocurrirá) si los personajes tienen éxito o fracasan en su objetivo. Dicho de otro modo, son los riesgos que puede correr el personaje como consecuencia de sus acciones, y las recompensas que puede obtener como consecuencia de ello. Los riesgos y recompensas pueden presentarse en forma de efectos físicos, sociales, mentales/emocionales y espirituales. Los jugadores cuentan con multitud de recursos para inventar posibles riesgos y recompensas, ya que, por lo general, ya sabrán qué es lo que quieren que logre su personaje, y qué supondría un castigo para ellos. Y a menudo, los riesgos y las recompensas son precisamente lo que conforma los deseos de un personaje.

El DJ debe recordar que el fracaso también debe ser interesante. Si los personajes no cumplen su objetivo, la historia debe continuar: en un juego de rol no aparecerá una pantalla de "Game Over". ¿Qué pasa después? Sin lugar a dudas los personajes habrán quedado en una situación precaria o tendrán que sacrificar más recursos para hacerse con aquello que necesitaban, pero incluso en las contadas ocasiones en las que todo el grupo acabe muerto (como por ejemplo en una escaramuza o batalla a gran escala), la historia continuará en Rokugán, y sus muertes afectarán a las fortunas de su señor y de sus familias.

- Entre los posibles riesgos físicos se incluyen heridas, enfermedades y la muerte, además de la pérdida de riqueza o bienes. Por otro lado, aunque la sociedad rokuganesa considera las recompensas físicas como menos notables o importantes que otros motivadores, "ganar cosas" sigue pudiendo ser una recompensa importante. Armas y armaduras, equipo, propiedades y riquezas pueden servir como recompensa y contrapartida a los peligros físicos. Entre los peligros sociales se incluyen la vergüenza y la deshonra, la pérdida de estatus o reputación, perder amistades y hacer enemigos o, en el peor de los casos, el exilio.
- Entre las posibles recompensas sociales se encuentran la gloria, los títulos, los aliados y los romances. Las recompensas sociales también pueden ir acompañadas de recompensas físicas, ya que en la cultura rokuganesa estatus y propiedades suelen estar relacionados entre sí.
- Los riesgos mentales y emocionales se pueden presentar en partida adquiriendo nuevas desventajas, Conflicto o (aunque de forma más narrativa) la infelicidad, frustración o degeneración mental del personaje. Entre las recompensas se pueden incluir la obtención de nuevas ventajas, el entrenamiento en habilidades o técnicas, o (de forma más narrativa) la felicidad, el orgullo y otras emociones positivas.
- Por último, Rokugán es un mundo profundamente espiritual. Los personajes pueden adquirir karma por sus acciones, ganarse la enemistad o el mecenazgo de determinadas fortunas o espíritus de la tierra, y si recurren a poderes siniestros podrían verse afectados por la Mancha de las Tierras Sombrías. La mayoría de los riesgos y recompensas espirituales pueden representarse en partida por medio de ciertas ventajas y desventajas.

UTILIZAR A LOS SEÑORES Y EL DEBER

En el **Juego de las veinte preguntas** se pide a los jugadores que junto con el DJ creen un señor al que hayan jurado lealtad. Si es la primera toma de contacto de los jugadores con Rokugán, puedes usar esta sección para diseñar un señor para ellos. Si el grupo está formado por veteranos de L5A, puedes dejar que el grupo cree sus propios señores.

UN SEÑOR PARA TODO EL GRUPO

La partida puede resultar más sencilla de dirigir si todos los personajes están al servicio de un solo señor, ya que esto significa que todos tendrán los mismos objetivos generales: los de su señor. En este estilo de partida, todos los personajes sirven a un clan, y por lo general a una única familia. En una campaña de un solo señor, el DJ desarrolla aventuras que giran en torno a las fortunas de ese señor, así como de sus secretos, que trata de ocultar por vergüenza o temor a un posible escándalo.

El estilo de campaña de un único señor pone de manifiesto los vínculos interpersonales entre los personajes, que probablemente están relacionados por linaje o por matrimonio, se han formado y han servido juntos durante algún tiempo, o han crecido en la misma región y comparten recuerdos de los mismos lugares y festividades. El DJ deberá proporcionar a los jugadores una "base de operaciones" central, como un castillo, una hacienda de magistrados, una ciudad o un centro religioso; allí, los personajes podrán recibir las órdenes de su señor, reunir recursos y recuperarse entre aventuras. El DJ debería animar a los jugadores a personalizar esta base de operaciones para que sea un elemento inolvidable de la campaña. Esto también puede convertirla en el objetivo principal de sus rivales, lo que aumentará la carga dramática.

MÚLTIPLES SEÑORES PARA EL GRUPO

Aunque una campaña con un único señor es más sencilla para el DJ, los jugadores a menudo se inclinan por una campaña con varios señores, ya que normalmente cada uno tiene un clan favorito con el que desea jugar. Esta es, con gran diferencia, la forma más habitual de jugar a L5A, pero exige al DJ que cree una situación en la que tenga sentido que los personajes se reúnan y permanezcan unidos a lo largo de varias aventuras. Dos buenas formas de unir a un grupo consisten en crear metas o circunstancias compartidas. El DJ puede utilizar las dos opciones al mismo tiempo para unir de forma más sólida al grupo. Consulta **Obligaciones en conflicto** en la página 294 para obtener más información sobre partidas en las que los PJ pueden perseguir objetivos diferentes.

Objetivos compartidos

Cuando todos los personajes quieren lo mismo, comparten el mismo objetivo. Como cada uno de ellos necesita tener en cuenta las metas de su señor, este objetivo compartido debe sustituir a los objetivos de los señores individuales. En Rokugán, esto se logra mediante el Orden Celestial: Si los señores que se enfrentan son del mismo clan, serán los intereses del clan los que prevalezcan. Si los señores rivales son de clanes diferentes, serán los intereses del Emperador los que prevalezcan sobre los demás. En una partida en la que se enfrentan a amenazas sobrenaturales, la voluntad del Cielo o de los kami puede unificar al grupo.

Circunstancias compartidas

A veces, al grupo le gusta interpretar personajes que quieren cosas diferentes y compiten entre sí. En estos casos, no serán los objetivos en común los que les unan, sino las circunstancias. Estas circunstancias pueden ser externas, como una orden de su señor o un desastre natural que obligue a los personajes a permanecer en estrecha proximidad durante un tiempo determinado. Los personajes figurarán en las historias de los demás porque estarán muy cerca unos de otros. Después de algún tiempo, las circunstancias compartidas suelen acabar convirtiéndose en objetivos compartidos, a medida que los samuráis de distintos clanes colaboren para superar su situación.

CARGOS IMPERIALES Y MINISTERIOS

- **Departamento del Campeón Esmeralda:** Supervisa el cumplimiento de las leyes Imperiales.
- **Departamento del Campeón Rubí:** Supervisa la formación de los nuevos magistrados Esmeralda y se encarga de mantener los pergaminos que codifican la ley Imperial.
- **Departamento del Campeón Jade:** Supervisa el cumplimiento de las leyes Imperiales contra la herejía y la hechicería. Actualmente el puesto se encuentra vacante.
- **Legiones Imperiales:** Los ejércitos del Emperador, con guerreros de todos los clanes.
- **Tesorería Imperial:** Supervisa la recaudación de los impuestos Imperiales.
- **Departamento del Censo Imperial:** Supervisa la recopilación de información demográfica.
- **Cartógrafos Imperiales:** Supervisan los archivos de los mapas Imperiales.
- **Departamento de la Casa Imperial:** Supervisa a los sirvientes del palacio Imperial, así como a la Guardia de Honor Seppun y a la Guardia Oculta, que son responsables respectivamente de la seguridad física y espiritual de la familia Imperial.

VINCULAR EL GIRI A UN SEÑOR

El séquito y los vasallos de un señor pueden incluir cualquier número de personajes jugadores, así como todos aquellos personajes no jugadores en los que confíe su señor para el desempeño de sus funciones. Estos personajes de apoyo pueden ser fuente de aliados o rivales para los PJ, a veces al mismo tiempo. Un ejemplo apropiado de giri para un personaje jugador sería una tarea específica que recaiga normalmente en un miembro del séquito de un señor.

UN SEÑOR, INFINIDAD DE SAMURÁIS

A pesar de la necesidad de mantener la confidencialidad, no es raro que un señor tenga a su servicio a miembros de otras familias del mismo clan si los miembros de la familia del señor no son expertos en la especialidad de esos samuráis. Como los samuráis del mismo clan han jurado lealtad a su campeón, están obligados por su honor a colaborar para fomentar los intereses del clan.

Alternativamente, estas circunstancias pueden ser internas. Por ejemplo, mediante vínculos interpersonales. Un personaje podría ser un rehén o pupilo de la familia de otro; otros dos personajes podrían estar casados, prometidos o ser parientes políticos; otros podrían tener parentesco directo: hermanos, primos, o incluso parientes adoptivos. Esto planteará un objetivo compartido de proteger a la familia: incluso si los familiares no se llevan bien, los lazos de sangre suelen ser lo bastante fuertes como para unirlos.

Creación de un señor

Para crear un señor, el DJ o los jugadores deben determinar sus **intereses**, qué **complicaciones** pueden surgir que dificulten estos intereses (y le lleven, por tanto, a recurrir a los PJ), su **séquito** y sus **vasallos**, y, finalmente, sus **objetivos** y **cualidades personales**.

Los **intereses** de un señor estarán influenciados por el tipo de cargo que ocupe y abarcarán aquellas tareas de las que sea responsable. Es equivalente al giri de un personaje jugador.

Las **complicaciones** son aquellas circunstancias que suelen interponerse en sus deberes y hacerlos más difíciles de cumplir. Suelen provenir de fuerzas externas. A la hora de crear aventuras, las complicaciones pueden traducirse tanto en obstáculos (consulta la página 289) como en riesgos (consulta la página 292).

El **séquito** de un señor establece los recursos que tiene a su disposición para resolver sus problemas. Cuanto más grande sea su séquito, menos dependerá de la ayuda de los PJ.

Los **objetivos** personales de un señor son aquellos que tratará de cumplir si no tiene influencias externas. Es equivalente al ninjō de un jugador. También pueden servir como una fuerza interna que genere complicaciones y que le dificulten cumplir sus obligaciones. A la hora de crear una aventura, se pueden traducir en metas (consulta la página 288).

Las **cualidades personales** de un señor incluyen su comportamiento, sus pasiones y ansiedades, sus distinciones y adversidades, así como su apariencia: su aspecto, su manera de vestir, su voz, etc. Las cualidades personales pueden ser cualquiera de los elementos que le ayudan a hacer bien su trabajo o, a veces, le impiden llevar a cabo sus funciones de manera eficaz. Los intereses, las complicaciones y el séquito pueden venir determinados por el cometido general del señor (a continuación se incluyen varios ejemplos). Después de seleccionar un cometido, determina las cualidades personales del señor y cómo éstas encajan con su cometido o se contraponen a él.

Ministros y gobernadores

Los ministros son funcionarios encargados de supervisar un único aspecto de la burocracia de un castillo, una ciudad o todo el Imperio. Estos señores constituyen la base de campañas muy especializadas, como las que giran en torno a la política, la guerra, la investigación criminal o el misticismo. Entre los ministros hay magistrados de los clanes, ministros de castillos y consejeros espirituales como abades y sacerdotes, así como burócratas de las administraciones imperiales. La nomenclatura varía un poco entre clanes. Concretamente, el Clan del Unicornio ha absorbido tradiciones organizativas de otras culturas.

Los gobernadores de ciudades, que son nombrados para supervisar la administración de una ciudad, están un escalón por encima de los ministros en cuanto a prestigio. Una campaña con un gobernador de ciudad como señor permite al grupo centrarse en el destino de un único lugar, con alguna excursión ocasional en caso de amenazas externas. Las complicaciones y preocupaciones de los gobernadores tienden a ser de mayor magnitud, como las relacionadas con los impuestos y el medio ambiente, y sus séquitos incluyen a varios ministros, además de funcionarios de menor rango.

OBLIGACIONES EN CONFLICTO

Siempre que el DJ dirija una campaña con varios señores existirán conflictos inherentes entre los giri de cada personaje, ya que estos señores tratarán de cumplir sus propios objetivos. Esto puede y debe aceptarse como parte de la diversión del juego. El drama se presenta cuando hay conflicto, cuando los personajes tienen dificultades para elegir entre traicionar al grupo para beneficiar a su clan, o traicionar al clan en beneficio de sus nuevos amigos.

Cuando los jugadores creen sus personajes, el grupo debería decidir si se sienten cómodos con este tipo de situaciones. Si no es así, el DJ debería asegurarse de que los giri de los personajes sean compatibles. Sin embargo, en una campaña con lealtades divididas existen dos formas de gestionar las intrigas entre PJ: **abierta** y **cerrada**.

Si se utiliza el método abierto, que es el recomendado para la mayoría de los grupos, los jugadores se divertirán conociendo cosas que no saben sus personajes y empujando a sus personajes a enfrentarse a situaciones y descubrimientos incómodos. Puede ser útil hablar fuera de partida acerca del desarrollo de la historia para asegurarse de que todos están de acuerdo. Este método fomenta también una mayor colaboración entre los jugadores y el DJ a la hora de contar historias.

El método cerrado, que se recomienda únicamente para jugadores experimentados, permite a los jugadores pasar notas al DJ o mandarle mensajes entre partidas para describir qué está haciendo su personaje. Parte del juego consiste en intentar desentrañar los secretos de los demás jugadores. Al usar este método la confianza es muy importante, como también lo es discutir de antemano los límites y las expectativas: por ejemplo, si está bien que los personajes intenten matar, robar o deshonrar a los demás personajes.

- **Intereses:** Cumplir con sus obligaciones, como por ejemplo respetar las leyes y normativas, supervisar los ritos y ceremonias, perseguir a los infractores de la ley y a los herejes, supervisar los proyectos de desarrollo, y garantizar la estabilidad y la productividad.
- **Complicaciones:** Expectativas de los superiores, divisiones de poder poco claras (¿quién es el responsable en última instancia de algo específico?), cadenas de mando poco claras (¿quién es el superior de quién?), rivalidades por ascensos, rivalidades de intenciones, escándalos y encubrimientos, falta de recursos y cambios en las leyes.
- **Séquito y vasallos:** Homólogos que supervisan áreas relacionadas, viceministros, secretarios, guardianes de santuarios, monjes, aprendices, guardaespaldas, miembros de la familia (como cónyuges, hijos y padres), empleados domésticos.

Daimyō familiares y provinciales

El daimyō provincial constituye la columna vertebral del sistema feudal del Imperio y es el daimyō de menor rango. Controla una provincia, un conjunto de ciudades, pueblos y las tierras entre ellos. Las campañas con señores provinciales se centran en una única zona, pero abarcan una mayor variedad de localizaciones, incluidos castillos, pueblos, aldeas, santuarios rurales y zonas silvestres. Cada provincia es famosa por sus productos culturales y especialidades, desde festivales a comidas, artes y elementos geográficos. El DJ deberá determinar los principales medios de alimentación de la provincia, ya sean la agricultura, la pesca, la caza y la recolección, o incluso las importaciones. La mayoría de las provincias lindan con otras tres o cuatro provincias, pero las que se encuentran en las regiones más apartadas del Imperio pueden encontrarse relativamente aisladas, con solo una o dos regiones vecinas.

A diferencia de los gobernadores y ministros de las ciudades, los daimyō provinciales no se nombran, sino que heredan sus títulos por medio de una línea de sucesión predeterminada. Normalmente hay tres o cuatro daimyō provinciales supeditados a un único daimyō familiar. El daimyō familiar supervisa a los daimyō de todas sus provincias desde su castillo ancestral, que también puede hacer las veces de capital de una provincia.

En todos los clanes existe una familia predominante cuyo daimyō actúa como campeón y al que todos los demás juran lealtad. Un campeón de clan se encuentra técnicamente a cargo de su propia provincia, además de supervisar las actividades de varios daimyō provinciales y de todos los daimyō familiares de su clan, pero en realidad esto significa simplemente que sus ministros tienen una mayor carga de trabajo en nombre de su campeón. Las familias y clanes son los que aparecen en el **Juego de las veinte preguntas**, pero esta plantilla también puede usarse para modelar a los daimyō de las familias vasallas y los campeones de los Clanes Menores, aunque a menor escala.

CARGOS DE CLAN Y MINISTERIOS

- **Consejero:** Una función general con múltiples responsabilidades, incluyendo el asesoramiento general y la estrategia.
- **Capitán de la guardia:** Supervisa las fuerzas de seguridad de una zona, asigna guardaespaldas.
- **Canciller:** El principal cortesano del señor, responsable de recibir a los dignatarios.
- **Astrólogo de la corte:** Responsable de profecías y ritos adivinatorios.
- **General:** Supervisa las fuerzas militares del señor, los reclutamientos y el equipo.
- **Hatamoto:** Vasallo personal de un daimyō.
- **Heraldo:** Supervisa las comunicaciones del señor con otros samuráis y clanes.
- **Magistrado:** Supervisa el cumplimiento de la ley y el sistema judicial en un pueblo, ciudad o provincia. Puede contar con asistentes llamados yoriki.
- **Senescal o mayordomo:** Supervisa el personal de la casa y el mantenimiento del castillo.
- **Consejero espiritual:** Una fuente de conocimiento relativo a los espíritus locales o el Tao.
- **Maestro de caballerizas:** Supervisa los caballos, los mozos de cuadra y los establos del señor.

- **Intereses:** Recaudar impuestos de los ciudadanos y gobernadores (o daimyō subordinados para los daimyō familiares o el campeón), garantizar la seguridad, promover y desarrollar la tierra, reclutar ejércitos, supervisar a los sensei de las escuelas de los clanes (daimyō familiar/campeón de clan), criar herederos y aprobar los matrimonios interfamiliares y con miembros de otros clanes (daimyō familiar/campeón de clan).
- **Complicaciones:** Problemas ambientales y enfermedades, intereses de los señores provinciales vecinos, revueltas plebeyas, intereses opuestos de familias y clanes vecinos, subordinados incompetentes, miembros de la familia entrometidos, ordenanzas imperiales.
- **Séquito y vasallos:** La mayoría de los personajes jugadores que obtengan el rango de samuráis serán elegibles como miembros de la corte de un daimyō provincial. Los daimyō provinciales también pueden supervisar a los gobernadores de las ciudades, a los magistrados de clan y a los ministros.

Dirigir el juego

El DJ será el guía de Rokugán para los jugadores, y ayudará a sus personajes a moverse y actuar dentro de la historia. Las reglas del juego son herramientas para que el DJ y los jugadores ayuden a aportar estructura y orden a estas interacciones. Esta sección proporciona consejos sobre la mejor manera de utilizar muchas de estas reglas para enriquecer la narrativa y que la partida se desarrolle sin problemas, junto con algunos detalles adicionales sobre los atributos sociales (consulta la página 300).

CUESTIÓN DE CONFIANZA

Una partida funciona mejor si ni el DJ ni los jugadores intentan "ir a pillar", ni utilizan las reglas para acorralar a la otra parte en una contradicción. Esto no es una competición entre el DJ y los jugadores (aunque sólo sea por el hecho de que el DJ ejerce la autoridad definitiva sobre las reglas), y se desarrolla de forma más armoniosa cuando las reglas se utilizan para colaborar y contar una buena historia para todos.

ADJUDICACIÓN DE REGLAS

Aunque el DJ y los jugadores colaboran para contar una historia, el DJ es, en última instancia, el que decide sobre todas las cuestiones relacionadas con las reglas. Como tal, debe tratar de mantener el ritmo durante una sesión de juego y no empantanarse demasiado a la hora de buscar detalles en mitad de la partida; siempre puede consultar después las secciones pertinentes para aclarar la forma correcta en que se deben resolver las cosas en el futuro.

Los jugadores deben esforzarse por apoyar al DJ en lugar de tratar de oponerse a él. Los jugadores tienen total libertad para ofrecer sus interpretaciones de una regla cuando sea pertinente, o si el DJ lo solicita, pero deben acatar la decisión una vez que el DJ se haya pronunciado. Comentar las reglas después de la partida puede ser una buena forma de aclarar posibles problemas o contradicciones aparentes.

MÚLTIPLES OPCIONES DE PLANTEAMIENTO ELEMENTAL

En ocasiones, varios planteamientos elementales serán viables o apropiados para la misma tarea. En estos casos, el DJ deberá ofrecer al jugador la posibilidad de elegir cuál desea utilizar. Por ejemplo, para obtener respaldo para una idea, un personaje podría usar su anillo de Fuego con una habilidad social para suscitar interés en su idea, o podría usar su anillo de Aire para engañar a alguien para que le apoye. Las dos tiradas tienen resultados muy similares, al menos en lo que respecta a conseguir apoyo a corto plazo. Sin embargo, el número objetivo para tener éxito para estas dos tareas puede y debe variar: algunas personas se entusiasman con facilidad pero son difíciles de engañar, mientras que otras son tranquilas pero crédulas.

Si vas a dejar al jugador que elija su planteamiento, resulta útil que le indiques qué anillo hará que la tirada resulte más sencilla y qué anillo la hará más difícil, para que pueda tomar una decisión fundada. Además, es una buena idea recordarle que cada planteamiento puede tener consecuencias diferentes en el éxito o el fracaso, y darle una pista de cuáles podrían ser.

DIFICULTAD VARIABLE EN EL TEXTO

El texto de una tirada indica a veces una dificultad variable según el anillo, incluyendo entre paréntesis las dificultades alternativas para anillos específicos después de la tirada. Esto se expresa en el texto con la forma "una **tirada de Aptitud física contra un NO de 3 (Tierra 1, Fuego 4)** para mantener el equilibrio en la cubierta del barco". Esto significa que la tirada tiene un NO de 4 si el personaje usa su anillo de Fuego (un enfoque agresivo y apresurado que resulta desfavorable para mantener el equilibrio), pero un NO de sólo 1 si el personaje usa su Anillo de Tierra (un planteamiento que se define por la paciencia y la precaución), y un NO de 3 si se usa cualquier otro anillo.

DIFERENTES SOLUCIONES, DIFERENTES RETOS

Muchos problemas tienen numerosas soluciones posibles, por lo que un personaje puede elegir entre dos o más planteamientos elementales diferentes para la misma habilidad, o incluso habilidades diferentes de grupos de habilidades distintos para resolver el problema. Por ejemplo, al intentar cruzar un río (habilidad de Aptitud física, del grupo de habilidades marciales), un personaje puede saltarlo (Abrumar, el planteamiento de Fuego para habilidades marciales) o cruzarlo a nado (Alterar, el planteamiento de Agua para las habilidades marciales). Un personaje podría incluso usar otra habilidad completamente distinta (como Trabajo manual para construir un puente, o Teología para persuadir a los kami del agua de que le permitan pasar). Consulta el **Capítulo 3: Habilidades** (página 140) para obtener más información sobre los diversos planteamientos.

Esto no significa que la forma en que un personaje decida resolver una situación carezca de importancia. Aunque existan múltiples soluciones, algunas suelen ser más fáciles de implementar que otras. Por ejemplo, en situaciones sociales algunas personas son extremadamente receptivas a los halagos (Encandilar, el planteamiento de Agua para las habilidades sociales) pero responden a la provocación (Incitar, el planteamiento de Fuego para las habilidades sociales) con recíproca hostilidad; a otras se las intimida fácilmente para que hagan algo honorable (Razonar, el planteamiento de Tierra para las habilidades sociales), pero detectan incluso los intentos más hábiles de engañarles (Engañar, el planteamiento de Aire para las habilidades sociales). El NO de una tarea puede variar en función de la habilidad y el planteamiento determinados

por los resultados y el método que desea el personaje. Si un personaje trata de llevar a cabo una tarea y únicamente dispone de información superficial, es posible que no sepa qué planteamiento será el más difícil hasta que el DJ lo anuncie. Sin embargo, si el personaje tiene algún conocimiento previo de la tarea, el DJ podría querer insinuarle (o decirle directamente) que un planteamiento es más fácil o difícil.

Si una habilidad o uno de sus planteamientos no resulta apropiado para una situación, el DJ debería incrementar el NO de la tirada en 1-3. Si una habilidad o uno de sus planteamientos resulta especialmente adecuado a las circunstancias, el DJ debería reducir el NO en 1-3, hasta un mínimo de 0.

CUÁNDO REVELAR U OCULTAR EL NO

Gran parte de la tensión (y la estrategia) de elegir qué dados guardar en una tirada se deriva de cuánto Conflicto está un personaje dispuesto a acumular para tener éxito, además de si será capaz o no de activar otras capacidades como parte de la tirada utilizando símbolos de ✲. Si el jugador conoce el NO que tiene que alcanzar, tendrá la información necesaria para elegir combinaciones de dados interesantes.

Por el contrario, si el jugador no conoce el NO, la elección de qué dados guardar tiene un componente de "tentar a la suerte" y no guardar suficientes símbolos de ◯ y ✲. Aunque esto puede aumentar la tensión en la partida, muchos jugadores preferirán guardar tantos ◯ como puedan para reducir el riesgo de fallar de forma accidental, ignorando las posibilidades de usar ✲ para reforzar la narrativa.

Para la mayoría de las tiradas, recomendamos que el DJ diga el NO a los jugadores. Sin embargo, se darán algunas ocasiones en las que la dificultad de una tarea no será algo que los PJ puedan determinar con precisión. Los NO ocultos acentúan el misterio de una tirada, por lo que pueden servir para mostrar que los PJ están en una situación que les supera, como en el caso de enemigos muy poderosos, seres sobrenaturales o circunstancias imprevistas.

Para compensar esta pérdida de información disponible, después de que un personaje haga una tirada con un NO oculto, recibe un punto de Vacío.

USAR LOS ÉXITOS ADICIONALES PARA OBTENER EFECTOS SUPERIORES

En ocasiones, en una tirada se indicarán resultados específicos extra para los Éxitos adicionales. Por ejemplo, muchas tiradas de acciones de ataque causarán más daño si el personaje saca Éxitos adicionales. El DJ puede hacer esto en cualquier tirada, lo que permite a un personaje obtener un éxito más completo con los Éxitos adicionales.

Por ejemplo, si se desean detectar indicios sutiles en el semblante de una persona con una **tirada de Sentimiento (Aire) contra un NO de 3**, el DJ puede indicar al jugador que puede obtener más información si saca dos Éxitos adicionales. El DJ puede indicar esto antes o después de elegir los dados guardados, pero recuerda que informarles de antemano hará que su elección resulte mucho más interesante.

APLICAR VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Las ventajas y desventajas pueden añadir mucho interés a una escena. En las historias de samuráis, las disputas suelen depender de las diferencias más insignificantes entre combatientes, o de las cualidades únicas de un guerrero. El DJ y los jugadores deberían aprovechar al máximo estos rasgos descriptivos en los momentos adecuados, lo que ayudará a moldear la historia en función de las cualidades individuales de sus personajes. El DJ puede anotar las ventajas y desventajas de cada personaje en la hoja de campaña para facilitar su consulta.

CUÁNDO IGNORAR LAS VENTAJAS Y DESVENTAJAS DURANTE UNA TIRADA

Aunque las ventajas y desventajas pueden aplicarse a cualquier tirada en la que tenga sentido hacerlo, sería aconsejable utilizarlas sólo cuando resulten decisivas. Por ejemplo, si un personaje ya ha fallado, no hay ninguna buena razón para aplicar su desventaja a menos que el Déficit obtenido sea importante. De igual manera, si un personaje ya ha tenido éxito, puede que no valga la pena dedicar mucho tiempo a aplicar ventajas, a menos que los Éxitos adicionales o descartar Conflicto sean muy importantes.

ASIGNAR NUEVAS VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Si bien todos los personajes comienzan con ventajas y desventajas, también pueden terminar adquiriendo más en el transcurso de la partida (consulta **Obtención de ventajas y desventajas**, en la página 99). Los impactos críticos pueden provocar heridas permanentes a los personajes, causándoles una desventaja de tipo cicatriz, mientras que la Mancha de las Tierras Sombrías puede infectar su propia alma. El Honor y la Gloria pueden otorgar a los personajes ventajas que representan su buena reputación y sus convicciones personales (o su mala fama y sus dudas).

Las condiciones sociales de un personaje se pueden representar con ventajas y desventajas. Una poderosa alianza puede hacer que un personaje adquiera la distinción Apoyo de [un grupo]. Y, al contrario, rechazar a un grupo o entrar en conflicto con él puede hacer que un personaje adquiera la adversidad de Desprecio de [un grupo]. Por regla general, obtener estas ventajas y desventajas debería requerir un esfuerzo considerable por parte de los jugadores.

ESTIMULAR EL USO DE VENTAJAS

Si notas que tus jugadores no están haciendo pleno uso de sus ventajas, después de que un jugador falle en una tirada pregúntale si tiene alguna ventaja que pueda ser aplicable. Si no se le ocurre ninguna, mira a ver si alguno de los demás jugadores tiene alguna idea. Si nadie puede pensar en nada, sigue adelante: la idea es recordarles que tienen ventajas y alentarlos a ser creativos al usarlas.

DESCRIBIR LAS VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Cuando un jugador aplica una ventaja o una desventaja a una tirada, debe describir cómo influye en la escena. ¿El musculoso físico del bushi le ayuda a apartar la pesada piedra que hay en el camino? ¿La pasión de un cortesano por el té hace que el aroma de una taza exquisita disipe sus preocupaciones después de una discusión encendida con un rival? Proporcionar estos detalles puede ayudar a dar vida a la historia y reforzar el hecho de que los personajes son algo más que los valores numéricos de sus anillos y habilidades.

USO DE ✲ EN PARTIDA

USO DE OPORTUNIDADES DE OTROS ANILLOS (REGLA OPCIONAL)

Si lo deseas, puedes permitir a los PJ activar ✲ de otros anillos indicados en la Tabla 8-1: Ejemplos de usos de ✲ en la página 328. Esta opción incrementa considerablemente el número de formas de gastar ✲, pero también reduce la singularidad de cada anillo.

Si deseas imponer un pequeño límite, puedes hacer que sólo se puedan activar ✲ de otros anillos entre los siguientes:

Agua a Aire o Tierra

Aire a Fuego o Agua

Fuego a Aire o Tierra

Tierra a Fuego o Agua

Vacío a cualquiera

Los resultados de Oportunidad proporcionan al DJ y a los jugadores la posibilidad de añadir un toque narrativo a sus tiradas, así como de activar capacidades adicionales. Sin embargo, también pueden generar la sensación de que hay que analizar todas las opciones posibles para una tirada. Esto puede hacer que se sienta una gran presión para ser creativo de forma inmediata, pero no tiene por qué.

Recuerda que las opciones predeterminadas de la **Tabla 8-1: Ejemplos de usos de ✲** (consulta la página 328) están siempre disponibles. Por ejemplo, descartar uno de los puntos de Conflicto acumulados en la tirada (por ✲) o brindar asistencia a un personaje que trate de acometer la misma tarea (por ✲✲) siempre es útil. Y lo que es más importante, puede constituir un instante narrativo simple pero eficaz en el que dos personajes trabajan juntos para superar un desafío que se les presente, y encaja en casi cualquier contexto. Tal vez un personaje llama la atención del otro, permitiéndole abatir a un enemigo al que no había visto. O algo tan sencillo como que los dos intercambien una mirada tranquilizadora antes de entablar una negociación complicada. Aunque las descripciones largas pueden ralentizar la partida, hasta un pequeño aparte para enseñar cómo un personaje ayuda a un camarada puede servir para mejorar la historia al subrayar el vínculo (o las tensiones) entre ellos. Estos breves momentos pueden ayudar a reforzar su relación, y a veces a la larga resultan más memorables que las escenas más narrativas. El DJ (o un jugador) puede incluso preguntar al grupo en busca de ideas para el uso de ✲, y preguntar si a alguien se le ocurre alguna idea de cómo gastarlo, ya sea de forma narrativa o mecánica. A veces, el DJ o algún otro jugador tendrá ya una buena idea en mente.

Ante todo, tanto si eres un jugador como si eres el DJ, trata de no agobiarte con los ✲. Si puedes pensar en un buen uso de ✲ a partir de una de tus capacidades o de una tabla pertinente, ponlo en práctica. Si tienes una idea genial y creativa para usarlo, coméntalo con los demás. Y si no se te ocurre nada, usa una de las opciones básicas de la **Tabla 8-1: Ejemplos de usos de ✲** (consulta la página 328) o no lo uses (especialmente en el caso de PNJ esbirros).

AÑADIR COMPLICACIONES

El ninjō y el giri informan a los jugadores y al DJ de la relación del personaje con sus deseos y sus deberes. En muchas historias de samuráis, el personaje se esfuerza por mantener sus valores personales a la vez que obtiene gloria a ojos de su señor. Durante este proceso, las perspectivas del personaje sobre el honor y la gloria a menudo se ponen en tela de juicio, y con frecuencia estas perspectivas evolucionan a medida que el personaje se desarrolla. Alternativamente, un conflicto entre las creencias personales y las necesidades de un señor al que se ha jurado servir pueden impulsar el desarrollo de un personaje en el transcurso de una historia.

La doble motivación de ninjō (los sentimientos internos de un personaje, ligados a su creencia en el Bushidō) y giri (los juramentos a su señor, que debe mantener para progresar en el mundo) son palancas que el DJ puede utilizar para crear enfrentamientos dramáticos e interesantes entre los personajes o incluso en el seno de un único personaje. Las complicaciones, tal como se describen en la página 39, son una forma de que tanto el DJ como los jugadores puedan incluir estas motivaciones en la historia. El DJ puede elegir utilizar las reglas de **discordia** para crear complicaciones conflictivas para los PJ.

DISCORDIA

La discordia funciona de una forma muy sencilla: elige el giri de un PJ y el ninjō de otro, y luego incluye complicaciones para cada una que pongan las dos motivaciones en conflicto entre sí mediante el uso de un par de complicaciones introducidas al mismo tiempo. Las pistas de discordia permiten al DJ determinarlas de forma aleatoria para hacerlo más procedimental, pero planearlo por adelantado funciona igualmente bien.

RELLENAR LAS PISTAS DE DISCORDIA

Una vez que todos los personajes hayan elegido su ninjō y giri, el DJ deberá rellenar las pistas de discordia en la hoja de campaña (que puedes descargar de FantasyFlightGames.es). Una pista es para los giri y la otra es para los ninjō. El DJ apunta el nombre de cada personaje en la parte exterior tal y como se muestra, y luego su giri en la pista interior y el ninjō en la exterior.

Elegir la discordia de una sesión de juego

Para la primera sesión de juego, el DJ debería comenzar en el radio 1 de ambas pistas. Para sesiones de juego posteriores, debería comenzar en los radios que contribuyeron a la discordia de la última sesión de juego para cada una de las dos pistas.

Para determinar la discordia de una sesión de juego, tira y guarda un número de ■ igual al número de jugadores (resolviendo los resultados de ⟲ de la forma habitual). Suma el resultado total de ○ y ⟲, y luego cuenta los radios en el sentido contrario a las agujas del reloj en la pista del giri, saltando cualquier espacio en blanco. El último radio indica el personaje cuyo giri es parte de la discordia de esta sesión de juego. El DJ deberá empezar a pensar en una complicación que pueda presentar y que provenga del giri de ese PJ.

A continuación, suma el resultado total de ⟲ y ⟲ obtenidos, y cuenta los radios en el sentido de las agujas del reloj en la pista del ninjō, omitiendo cualquier espacio en blanco. El último radio indicará el personaje cuyo ninjō formará parte de la discordia de la sesión de juego. El DJ deberá empezar a pensar en una complicación que pueda presentar y que provenga del ninjō de ese jugador, y cómo podría entrar en conflicto con la complicación anterior.

El DJ puede informar al jugador si ha salido su giri o ninjō si quiere que empiece a pensar en formas de incluirlo en la historia, o no, si con eso se aumenta la tensión de forma más efectiva.

OTORGAR PE

El desarrollo del personaje es un tema importante de *La Leyenda de los Cinco Anillos*, ya que cada personaje busca dominar aquello que conoce al tiempo que amplía sus conocimientos sobre el mundo. La velocidad recomendada de acumulación de puntos de Experiencia es de 1 PE por hora de juego, más una cantidad adicional de PE de entre 3 y 5 a cada personaje (a discreción del DJ) siempre que los personajes superen un hito u obstáculo significativo. Incrementar el valor base a 2 PE por hora hará que la partida sea más heroica, y a menudo es una buena idea para ayudar a mantener el interés de los grupos orientados a la estrategia.

El DJ puede ajustar estos valores como considere conveniente. Si lo desea, también puede otorgar PE adicionales por interpretaciones especialmente interesantes. Otorgar los mismos PE a todos los integrantes del grupo hace que resulte más sencillo llevar el control, y ayuda a que todos los personajes mantengan un nivel de aptitud más o menos equivalente, pero también se pueden otorgar los PE por jugador si así lo prefieren todos los jugadores.

MUERTE Y RETIRADA DEL PERSONAJE

Los personajes de *La Leyenda de los Cinco Anillos* viven en todo momento a un metro de la muerte, por lo que uno o más PJ podrían acabar muertos durante una historia. También puede pasar que un personaje se retire de la partida porque ha cumplido su deber, porque se le ha despojado de su condición de samurái, o simplemente porque se ha hecho demasiado viejo para este tipo de aventuras y desea pasar los últimos años de su vida reflexionando en un monasterio. Se recomienda que el DJ permita a cualquier jugador cuyo personaje haya muerto o se haya retirado crear un nuevo PJ con la misma cantidad de experiencia que su personaje fallecido. Aunque la posibilidad de que el personaje muera es una parte importante de *La Leyenda de los Cinco Anillos*, siempre debe ser un acontecimiento que sirva para demostrar lo que está en juego en la historia y que haga que resulte más interesante, no un "castigo" por las decisiones de un jugador.

Además, el DJ debe tener en cuenta que la muerte es a menudo la forma menos interesante de poner punto final a la historia de un personaje. Por ejemplo, si los PJ son derrotados en batalla, en lugar de morir sin más pueden ser capturados como rehenes (después de todo, los rehenes son valiosos) y necesitar escapar. Si un PJ cae a un río desde una altura inusitada puede morir, o puede despertar río abajo, gravemente herido pero vivo. Hasta un golpe letal de un impacto crítico puede llegar a curarse, de modo que el PJ se estabilice antes de que concluya el estado Moribundo, y si ninguno de los PJ sabe de medicina un PNJ podría intervenir para salvarle la vida, probablemente con la expectativa de un favor importante en el futuro, por supuesto. A veces, los dados deciden que al PJ le ha llegado su hora, pero normalmente el DJ tiene cierto margen de maniobra para interpretar los resultados de la forma que mejor se adapte a la historia.

INCREMENTAR LA TENSIÓN

Crear una discordia apropiada no significa "enganchar" a los PJ en un problema de imposible solución en el que uno tiene que "derrotar" al otro.

Los conflictos entre personajes suelen funcionar mejor cuando existe un cierto toma y daca, ya que cada personaje gana en algunos aspectos y pierde en otros. Alternativamente, puedes preparar un enemigo común (tal vez la causa subyacente de ambas complicaciones) contra el que los PJ puedan luchar al final y disipar la tensión.

Uso de atributos sociales

El Honor, la Gloria y el Estatus son aspectos importantes de un personaje de *La Leyenda de los Cinco Anillos*. Conocer los valores de sus personajes no sólo puede ayudar a los jugadores a interpretar mejor su papel, sino que el DJ también puede utilizarlos como herramientas para ayudar a los jugadores a participar en la ambientación. Aunque los jugadores no lo sean, sus personajes son rokuganeses de pies a cabeza. El Honor, la Gloria y el Estatus existen para ayudar a salvar esa brecha y proporcionar a los jugadores indicadores claros del precio que pueden tener sus decisiones y de la posición de los demás en el mundo.

Por lo general, corresponde al DJ presentar estos atributos en juego, aunque sin duda los jugadores también pueden utilizarlos de forma activa. Recordarle a un jugador que si desea que su personaje haga un comentario sarcástico a alguien de Estatus superior debe elegir perder un punto de Honor pone de manifiesto la importancia de la cortesía en Rokugán. Del mismo modo, indicar que el personaje debe arriesgar Gloria si desea jactarse de que será el primero en entrar en el castillo del enemigo al día siguiente puede ser una forma excelente de ayudar a que la sociedad en la que viven los personajes sea el centro de atención de los jugadores. Conocer la diferencia de Estatus entre tu personaje y otra persona es a menudo de vital importancia para interactuar con ellos de manera apropiada.

Los jugadores pueden hacer tiradas para determinar los valores de Honor, Gloria o Estatus de un PNJ de forma que les sirva para predecir su comportamiento (consulta **El arte de la investigación** en la página 170). El DJ puede hacer que los PNJ hagan lo propio con los PJ, y deberá hacer que reaccionen de forma diferente basándose en estos valores y en lo que los PNJ saben de los PJ.

Cuando un jugador decida perder o arriesgar el Honor o la Gloria de su personaje, consulta la **Tabla 7-1: Pérdidas/Recompensas de Honor y Gloria** y la sección correspondiente de este capítulo para saber la cantidad que se debe sacrificar para llevar a cabo la acción.

EL BUSHIDŌ EN EL JAPÓN HISTÓRICO

El Bushidō rokuganés es muy diferente de lo que existió históricamente en Japón. Aunque los samuráis históricos tenían convicciones muy arraigadas por las que vivían y morían, no existe un texto único que definiera el Bushidō para todos los samuráis.

Fuera de Japón, la comprensión cultural del Bushidō proviene en gran parte de esfuerzos retrospectivos por entender el pasado.

El libro de Inazo Nitobe Bushido: El alma de Japón (1900) es un documento escrito por un erudito japonés para explicar el Bushidō a los angloparlantes. Nitobe elige "costumbres militares caballerescas" como traducción de Bushidō, y lo amplía a los "'Preceptos de la caballería', el imperativo de la nobleza de la clase guerrera."

Por mucho que el código de caballerosidad en Europa haya sido idealizado para encajar con los valores de escritores posteriores, el relato de Nitobe sobre el Bushidō es un producto de su propio tiempo (posterior a la era de los samuráis), y puede ayudar a los lectores a entender la historia de las opiniones occidentales respecto del Bushidō.

EL HONOR EN PARTIDA

El Bushidō, que significa literalmente "la senda del guerrero" en japonés, es el código por el que casi todos los samuráis de Rokugán tratan de vivir. A los samuráis se les enseña a perseguir estos ideales a expensas de su beneficio personal. Por supuesto, los samuráis también son humanos, por lo que el "punto de ruptura" en el que cada uno abandona el Bushidō, movido por interés propio o por instinto de supervivencia, se convierte en terreno abonado para la interpretación y la narración. El otro tipo de oportunidad relacionado con el Bushidō se produce cuando sus principios entran inevitablemente en conflicto entre sí. ¿Qué hace un samurái cuando su señor le ordena hacer algo deshonroso? ¿Qué hace un samurái cuando la Honestidad choca con la Cortesía? ¿Y cuando la Justicia pide sangre, pero la Compasión aconseja misericordia?

El Honor es un código de conducta destinado a guiar a los miembros de la casta samurái, pero no siempre se encuentra en concordancia con el complejo sistema legal de Rokugán, que impone diferentes normas a las personas de cada uno de los diferentes estratos de la sociedad. Algunas cosas son deshonrosas, pero no se consideran crímenes para los samuráis: matar a alguien de rango inferior sin una causa justificada puede ser parte de los derechos legales de un samurái (siempre y cuando la víctima no estuviera al servicio de otro samurái), pero aun así se trata de una severa violación del precepto de la Compasión (Jin), el cual dicta que un samurái debe tener en cuenta también esas vidas. Casi todas las actividades delictivas son en cierto modo deshonrosas, aunque, en ocasiones, infringir la ley es menos deshonroso que la alternativa.

La **Tabla 7-2: Puntuaciones de Honor** presenta ejemplos concretos de lo que el atributo de Honor de un personaje indica acerca de su integridad moral. Tal como se detalla en esa tabla, si el Honor de un personaje alcanza un determinado nivel, el personaje recibe una o más distinciones de tipo **virtud** o adversidades de tipo **defecto**. El jugador elige estas ventajas y desventajas en función de las partes del código que más valora o rechaza su personaje. Estos elementos desaparecen si el Honor del personaje sube o baja fuera del intervalo especificado.

PERDER Y ARRIESGAR HONOR

Los personajes deben perder Honor para violar los preceptos de su código, y se les concede Honor cuando hacen sacrificios en nombre de estos preceptos. Como el Honor es interno al personaje, esto ocurre sin importar el número de testigos que haya de su fatídica decisión.

RECOMPENSAS DE HONOR POR ACCIONES

No se puede ganar Honor sin sobreponerse a la adversidad. Por lo tanto, el DJ debe otorgar Honor a los personajes por hechos en los que pongan su código por encima de sus necesidades o deseos inmediatos.

Por lo general no se debe recompensar a los personajes con Honor por cosas que no les cuesten nada o que no conlleven riesgos. Una infracción o un sacrificio insignificante es cualquier hecho que el DJ considere demasiado ínfimo como para ser menor, pero demasiado importante como para ignorarlo por completo.

TABLA 7-1: PÉRDIDAS/RECOMPENSAS DE HONOR Y GLORIA

ESCALA	PÉRDIDA	RECOMPENSA
Insignificante	1	1
Menor	Rango del atributo	3
Importante	Rango del atributo x 2	6
Enorme	Rango del atributo x 4	9

LAS OPINIONES DE LOS CLANES RESPECTO DEL BUSHIDŌ

Todos los clanes consideran uno o dos preceptos como más importantes que los demás. Cuando un personaje decide perder Honor por desafiar uno de los preceptos más importantes para su clan, duplica la cantidad de Honor que debe perder. Cuando un personaje reciba una recompensa de Honor como resultado de hacer un sacrificio personal por este precepto, el DJ deberá duplicar la cantidad de Honor otorgada.

- **Cangrejo:** Coraje
- **Dragón:** Sinceridad
- **Escorpión:** Deber y Lealtad
- **Fénix:** Justicia
- **Grulla:** Cortesía
- **León:** Honor
- **Unicornio:** Compasión

Todos los clanes consideran uno o más de los preceptos del Bushidō como menos significativos que los demás. Cuando un personaje opta por perder Honor por desafiar este precepto, reduce a la mitad la cantidad de Honor que debe perder, redondeando hacia arriba y hasta un mínimo de 1. Cuando un personaje reciba una recompensa de Honor como resultado de hacer un sacrificio personal por este precepto, el DJ deberá reducir a la mitad la cantidad de Honor otorgada, redondeando hacia arriba y hasta un mínimo de 1.

- **Cangrejo:** Cortesía
- **Dragón:** Deber y Lealtad
- **Escorpión:** Honor y Justicia
- **Fénix:** Sinceridad
- **Grulla:** Coraje
- **León:** Compasión
- **Unicornio:** Cortesía

EL BUSHIDŌ EN ROKUGÁN

Dentro del mundo ficticio de Rokugán, se cree que el honor es más objetivo que subjetivo. Las interpretaciones del código de honor rokuganés difieren en cierta medida, pero la mayoría de los samuráis se muestran de acuerdo en lo que un samurái perfecto debería creer, así como por qué debería vivir y morir. Es un código severo, y valora unas vidas por encima de otras.

A diferencia del Japón histórico, la mayor parte de las exigencias del Bushidō rokuganés se explican en un único texto: Liderazgo, *de Akodo. Este tratado deja pocos resquicios para los tonos de gris, e incluso aquellos samuráis que no se atienen a todas las exigencias del Bushidō suelen creer en su valor. Donde existe desacuerdo es al determinar qué principios del Bushidō dejan un cierto margen de maniobra y cuáles deben seguirse a rajatabla.*

LOS PRECEPTOS DEL BUSHIDŌ

Cada uno de los siete preceptos que se enumeran a continuación va acompañado de una serie de ejemplos de situaciones en las que un personaje puede tener que perder Honor para desobedecer el precepto, tener que arriesgar Honor para cumplirlo, o recibir una recompensa de Honor por renunciar a algo para cumplirlo. El DJ puede usar estos ejemplos como guía de pérdidas y recompensas de Honor.

COMPASIÓN (JIN)

De la misma forma que el granjero no cultiva para llenarse él la barriga, el guerrero no lucha en beneficio propio. Un samurái debe ser consciente en todo momento de su deber de proteger a los demás.

Violaciones de la Compasión

Algunos ejemplos de violaciones de la Compasión:

- *(Menor)* Crueldad verbal con un enemigo o un extraño, permitir sufrimientos fácilmente evitables, atormentar a animales.
- *(Importante)* Crueldad verbal con un amigo, causar daño físico a alguien únicamente por venganza, dejar que un aliado muera sin tratar de salvarlo.
- *(Enorme)* Asesinar a alguien de Estatus inferior a sangre fría, causar daño físico a alguien por diversión.

Sacrificios de la Compasión

Algunos ejemplos de sacrificios de la Compasión:

- *(Menor)* Regalar a alguien un objeto útil común, pasar dos o más escenas de interludio ayudando a un amigo, curar las heridas de un enemigo después de una batalla.
- *(Importante)* Renunciar en favor de alguien a la oportunidad de ser recompensado con 6 o más puntos de Gloria, salvar la vida de alguien a pesar de saber que puede que te cause problemas más tarde.
- *(Enorme)* Regalar un artículo irremplazable, completar una peligrosa tarea heroica para alguien que no puede pagarte.

CORAJE (YŪ)

Sólo el miedo a la muerte puede destruir la vida; el samurái sustituye el miedo por la comprensión del peligro. El pueblo llano permite que el temor ahogue sus corazones. Un alma extraordinaria es aquella que tiene el valor de vivir como si cada instante fuera el último.

Violaciones del Coraje

Algunos ejemplos de violaciones del Coraje:

- *(Menor)* Permitir que el miedo por tu vida influya en tus acciones, abandonar una batalla perdida para proteger a tu señor.

Tabla 7-2: Puntuaciones de Honor

Valor	Descripción	Virtudes/ Defectos
100	**El honor es más fuerte que el acero:** El personaje cree que el Bushidō merece defenderse a cualquier precio, y lo hará hasta la muerte.	3 ventajas de tipo virtud
80-99	**Nunca te apartes del camino:** El personaje ha renunciado a mucho para encarnar los ideales del Bushidō, y lo seguirá haciendo tal y como le exige el honor. Prefiere renunciar a sus deseos personales antes que no estar a la altura de sus propias expectativas.	2 ventajas de tipo virtud
65-79	**Mi honor es mi vida:** Aquellos que viven de acuerdo con el Bushidō se ven fortalecidos por él, y pueden soportar las penurias que les exige. Es posible que no estén a la altura en contadas ocasiones, pero después no se pueden perdonar a sí mismos con facilidad.	1 ventaja de tipo virtud
30-64	**El Honor es el ideal:** A la mayoría de los samuráis se les educa para creer en el Bushidō y se esfuerzan por personificar sus virtudes. Cuando el personaje habla y actúa, lo hace pensando en el honor, pero siguen siendo humanos y sucumben a la tentación de forma periódica, o simplemente están dispuestos a sacrificar su honor si es preciso. Es importante destacar que siguen sintiéndose culpables cuando traicionan sus ideales.	—
20-29	**El Honor es apariencia:** Aunque el personaje no respeta de manera constante las virtudes del Bushidō, reconoce la importancia del Honor para la sociedad y cumple su papel como samurái.	1 desventaja de tipo defecto
1-19	**El honor es una bella ficción:** Estos personajes creen que la mayoría de los preceptos se interponen en su camino cuando necesitan o desean algo. Su realidad ya no coincide con los ideales de los samuráis, por lo que han renunciado a esos lujos.	2 desventajas de tipo defecto
0	**Yo establezco mi propio código:** El personaje ha perdido por completo la fe en el Bushidō y se ciñe a otro código... ¡o a ninguno!	3 desventajas de tipo defecto

HONOR ESCORPIÓN

El Clan del Escorpión ejemplifica de forma especial la percepción de objetividad del honor: sus miembros no cuestionan las definiciones de honor ni intentan racionalizar sus acciones como honorables mediante una lógica retorcida, pero tampoco creen que carezca de valor. Aceptan que los miembros del clan de Bayushi no pueden comportarse de acuerdo con los preceptos del Bushidō, pero en realidad no están en desacuerdo con estos, ni dudan que sean valiosos. El honor es para otros samuráis, y sólo pueden ser honorables porque los Escorpión están dispuestos a hacer el trabajo sucio que exige la sociedad.

RECOMPENSAS EN LA MUERTE

Hay otra razón por la que un samurái está tan dispuesto a vivir peligrosamente. El concepto de lealtad va en ambos sentidos. Un dainyō será leal a la memoria de un samurái caído y recompensará a su familia en agradecimiento por su devoción.

- *(Importante)* Permitir que el miedo te impida actuar por completo, huir para salvar tu vida.
- *(Enorme)* Cometer un acto despreciable por miedo, sacrificar a otra persona para salvarte.

Sacrificios del Coraje

Algunos ejemplos de sacrificios del Coraje:

- *(Menor)* Negarse a retirarse ante un enemigo armado estando desarmado, aceptar un desafío de un enemigo que sabes que es mejor guerrero.
- *(Importante)* Enfrentarte a un enemigo inhumano como un oni en solitario, impedir una violación importante de este precepto por parte de un camarada, sufrir un impacto crítico de gravedad 8 o inferior por tu señor.
- *(Enorme)* Impedir una violación importante o enorme de este precepto por parte de tu señor, sufrir un impacto crítico de gravedad 9 o superior por tu señor.

Cortesía (Rei)

Un samurái no es ni un matón ni un asesino salvaje. Los samuráis deben tratar a sus enemigos con cortesía.

Violaciones de la Cortesía

Algunos ejemplos de violaciones de la Cortesía:

- *(Menor)* Ebriedad o lenguaje grosero en presencia de alguien de mayor Estatus, ignorar un insulto a tu clan o familia sin hacer comentarios.
- *(Importante)* Insultar directamente a alguien de Estatus igual o superior, ignorar un insulto a tus ancestros, sensei o señor sin hacer comentarios.
- *(Enorme)* Insultar directamente a tu señor.

Sacrificios de la Cortesía

Algunos ejemplos de sacrificios de la Cortesía:

- *(Menor)* Hacer un cumplido sincero a un enemigo, dejar que un enemigo cansado descanse un momento, dejar que alguien de Estatus superior reciba ayuda primero.
- *(Importante)* Dar un arma a un enemigo desarmado o soltar tus armas para combatir justamente.
- *(Enorme)* Hacer prisionero a un enemigo de Estatus superior sin matarlo o mutilarlo.

Deber y Lealtad (Chūgi)

Un samurái se define por sus acciones y las consecuencias que estas tienen. La lealtad del samurái a sus superiores es inquebrantable.

Violaciones del Deber y la Lealtad

Algunos ejemplos de violaciones del Deber y la Lealtad:

- *(Menor)* Rechazar una orden para proteger los intereses de tu señor, malinterpretar deliberadamente una orden.
- *(Importante)* Rechazar una orden de tu señor.
- *(Enorme)* Abandonar tu puesto para servir a otro señor.

Sacrificios del Deber y la Lealtad

Algunos ejemplos de sacrificios del Deber y la Lealtad:

- *(Menor)* Negarse a cometer un acto de deslealtad hacia tu señor a pesar de tus sentimientos personales.
- *(Importante)* Negarte a obedecer una orden injusta de alguien que no es tu señor.
- *(Enorme)* Morir al servicio de tu señor.

Honor (Meiyo)

Las alabanzas y las maldiciones no son lo que define el honor; el samurái se reserva su propio juicio.

Violaciones del Honor

Algunos ejemplos de violaciones del Honor:

- *(Menor)* Tocar carne muerta en cualquier otra situación que no sea durante la guerra, persuadir a otra persona para que actúe de forma deshonrosa.
- *(Importante)* Descuidar tu deber para satisfacer tus deseos terrenales, matar en un duelo injustificado.
- *(Enorme)* Rechazar cometer seppuku cuando sea necesario.

Sacrificios del Honor

Algunos ejemplos de sacrificios del Honor:

- *(Menor)* Persuadir a alguien de que abandone un plan deshonroso orientado a ayudarte.
- *(Importante)* Negociar para evitar un duelo injustificado
- *(Enorme)* Ofrecerse a cometer seppuku para purgar un fracaso.

Rectitud (Gi)

Deja a un lado las mentiras. Un samurái no se cuestiona la rectitud; sabe que sólo existe la verdad y la mentira, la justicia y la injusticia.

Violaciones de la Rectitud

Algunos ejemplos de violaciones de la Rectitud:

- *(Menor)* Complicidad o encubrimiento de una violación del Honor importante perpetrada por un camarada, mentir a alguien de Estatus igual o inferior por motivos de beneficio personal.
- *(Importante)* Complicidad o encubrimiento de una violación enorme del Honor perpetrada por un camarada, mentir a alguien de Estatus superior por motivos de beneficio personal.
- *(Enorme)* Asesinar a alguien de Estatus igual o superior, mentir a tu señor por motivos de beneficio personal.

LO QUE NO SE DICE

A veces, el único camino honesto y honorable es no decir nada en absoluto. La palabra de un samurái siempre es de fiar, y si un samurái dice que hará algo, lo hará o morirá en el intento. Por consiguiente, el sabio presta siempre atención a lo que un samurái no dice, pues en estas lagunas se ocultan muchas verdades importantes.

Sacrificios de la Rectitud

Algunos ejemplos de sacrificios de la Rectitud:

- *(Menor)* Dar malas noticias a tu señor sin eludir las culpas, asumir la responsabilidad por el fracaso de un subordinado.
- *(Importante)* Retirarte de un puesto que ya no puedes cumplir, ceder un derecho o un gran regalo a tu señor.
- *(Enorme)* Negarte a refutar acusaciones auténticas de un fracaso que te obliguen a perder más de 9 puntos de Gloria o Estatus.

Sinceridad (Makoto)

La sinceridad es más compleja que la simple franqueza; La sinceridad es la capacidad de hablar con toda seriedad sin ofender o comprometer los intereses de tu familia. Es decir la verdad sin causar vergüenza o malestar, mantener tu integridad al tiempo que sorteas realidades desagradables.

Violaciones de la Sinceridad

Algunos ejemplos de violaciones de la Sinceridad:

- *(Menor)* Incumplir la palabra dada a alguien de Estatus igual o inferior, engañar a un amigo.
- *(Importante)* Incumplir la palabra dada a alguien de Estatus superior, manipular a alguien por diversión.
- *(Enorme)* Engañar o manipular a tu señor.

Sacrificios de la Sinceridad

Algunos ejemplos de sacrificios de la Sinceridad:

- *(Menor)* Revelar públicamente una verdad que afecta a tu reputación (una pérdida de 3 o más puntos de Gloria).
- *(Importante)* Dar testimonio (honesto) contra un aliado político que pone en peligro vuestras relaciones futuras.
- *(Enorme)* Perder 6 o más puntos de Gloria para reclamar la responsabilidad por el error de tu señor.

LA GLORIA EN PARTIDA

FAMA

La Gloria no es exactamente la fama de un personaje; un personaje al que se conozca por sus obras, tanto buenas como malas, podría tener un valor de Gloria moderado a causa de los relatos contradictorios de sus acciones. No obstante, confiere beneficios que corresponden a la fama (o desventajas que representan infamia) si llega a ciertos valores especialmente altos o bajos.

La Gloria se describe mejor como en qué medida cree el mundo que el samurái es un samurái digno (especialmente el señor al que el samurái ha jurado lealtad).

La Gloria es la medida externa del éxito de un personaje como samurái. Cuanto más alta es la Gloria de un personaje, más ampliamente se le reconoce como un modelo de las virtudes samurái; cuanto más baja es la Gloria de un personaje, más creerá la gente que es indigno de este título. Consulta la **Tabla 7-1: Pérdidas/Recompensas de Honor y Gloria** en la página 300 para ver cuánta Gloria debe perder o puede ganar un personaje por una admisión de fracaso o por un reconocimiento.

Perder Gloria

Un personaje debe perder Gloria para realizar ciertas acciones en público. Cuando un jugador decida perder o arriesgar la Gloria de su personaje, consulta la **Tabla 7-1: Pérdidas/Recompensas de Honor y Gloria** para obtener orientación sobre la cantidad de Gloria a la que debe renunciar. A diferencia del Honor, la Gloria depende de la percepción externa, por lo que las acciones clandestinas no conllevan una pérdida de Gloria, aunque a veces requieran arriesgarla para evitar ser descubierto. A continuación se incluyen algunos ejemplos de pérdidas por diferentes decisiones:

- *(Menor)* Ignorar un insulto a tu persona, optar por compartir el mérito de una acción, admitir una mentira públicamente, rechazar un regalo de alguien de Estatus superior, perder un arma ancestral.
- *(Importante)* Asesinar a alguien de Estatus inferior, optar por ausentarse de la vida pública durante meses, no acudir a un duelo, atacar a un enemigo que se ha rendido.
- *(Enorme)* Asesinar a alguien de Estatus igual o superior, ordenar una retirada en una batalla a gran escala, rechazar cometer seppuku cuando es necesario.

Recompensas de Gloria por acciones

Cuando se reconoce a alguien la autoría de una acción notable (real o inventada), el DJ deberá recompensarle con una cantidad de Gloria que dependerá del nivel de reconocimiento que represente. Por ejemplo:

- *(Menor)* Recibir un regalo de alguien de Estatus superior, vencer a un enemigo de Gloria 40+ en un duelo o competición en público, casarse o concertar un matrimonio familiar con alguien de mayor Gloria.
- *(Importante)* Llevar a un bando a la victoria en una batalla a gran escala estando al mando, derrotar a un enemigo de Gloria 60+ en un duelo o competición en público, derrotar en grupo a un oni o a un monstruo similar, casarse o concertar un matrimonio en la familia con un individuo de Estatus superior.
- *(Enorme)* Derrotar a un enemigo de Gloria 80+, derrotar a un oni en solitario, ganar una guerra, casarse o concertar un matrimonio con alguien de la familia Imperial.

Tabla 7-3: Puntuaciones de Gloria

VALOR	DESCRIPCIÓN	FAMA/ INFAMIA
100	**Leyenda inmortal:** Un héroe legendario, cuyas acciones son dignas de convertirse en poesías y canciones, y que es famoso incluso entre los plebeyos y los extranjeros	3 ventajas de tipo fama
90-99	**Héroe reconocido:** Un samurái que figura entre los más grandes de su clan, cuyas hazañas se han extendido a todos los rincones del Imperio	2 ventajas de tipo fama
80-89	**Samurái excepcional:** Un samurái cuyas hazañas impresionantes han atraído la atención de las cortes de otros clanes	
65-79	**Samurái respetado:** Un samurái que ha alcanzado grandes logros, y cuyo nombre es conocido más allá de su familia	1 ventaja de tipo fama
60-64	**Vasallo digno:** Un samurái extremadamente competente y valorado	—
45-59	**Samurái de buena reputación:** Un samurái conocido por su eficacia y fiabilidad	
40-44	**Vasallo desconocido:** Un samurái ordinario	
30-39	**Samurái carente de renombre:** Un samurái cuya reputación se ve empañada por el fracaso, la decepción o los malos augurios	
20-29	**Decepción:** Alguien considerado incompetente o indigno de confianza	
10-19	**Renegado:** Un individuo que se ha hecho famoso por sus fechorías en varias provincias	1 desventaja de tipo infamia
01-09	**Villano:** Un individuo cuyos viles actos son conocidos en todo el país	2 desventajas de tipo infamia
0	**Figura aterradora:** Uno de los individuos más abominables o escandalosos del Imperio	3 desventajas de tipo infamia

EL ESTATUS EN JUEGO

El Estatus es mucho más estático que el Honor y la Gloria: es raro que los personajes necesiten perderlo, y en general, sólo lo reciben como recompensa al recibir un nuevo título. Si un personaje necesita perder Estatus, a menudo lo restablece a un valor específico; por ejemplo, si un personaje se retira a un monasterio, su Estatus se convierte en 25 (el de un monje).

En contadas ocasiones, los personajes pueden ser despojados de su Estatus. Para poner en peligro su Estatus de forma intencionada, un personaje debe arriesgar una cantidad determinada por el DJ para encubrir sus acciones.

COMPARACIÓN DE ESTATUS

El Estatus suele utilizarse para saber qué personaje se encuentra en una posición superior del Orden Celestial. Esto tiene muchos usos, tanto narrativos como de reglas. Las habilidades sociales hacen referencia a la interacción con personajes de Estatus inferior, superior o igual, de la misma forma que lo hacen muchos ejemplos de ocasiones en las que un personaje debe perder Gloria u Honor.

El DJ debería comparar el Estatus de los PJ con el de los PNJ según corresponda. La mayoría de los PNJ se inclinan ante aquellos de Estatus superior y esperan obediencia de los individuos de Estatus inferior; la forma en que lo manifiesten puede ser una indicación de su verdadera naturaleza.

TÍTULOS

Un título se otorga como consecuencia de acontecimientos narrativos, pero además de eso, funciona de forma muy parecida a un programa de estudios: un personaje puede gastar sus puntos de Experiencia para profundizar su comprensión de cómo cumplir con sus obligaciones y, con el tiempo, obtener acceso a una capacidad especial después de haber gastado los PE indicados. Cuando se asigna un título a un personaje, su Estatus puede variar dependiendo de la Recompensa de Estatus indicada en el título.

Un título funciona de forma paralela a la escuela de un personaje. Un personaje sólo puede tener un título incompleto a la vez. Cada vez que un personaje adquiera un avance, el personaje puede asignar los PE gastados a completar su título (el gasto contará como entero para los avances listados y la mitad para los que no lo estén, de la misma forma que un programa de estudios). Los PE asignados a un título no cuentan para el avance en la escuela actual del personaje (y viceversa).

Una vez que un personaje ha asignado la cantidad de experiencia que figura en el apartado Coste en PE para completarlo, el personaje adquiere la capacidad de título asociada con este. El título se considera completo (aunque a efectos narrativos el personaje lo sigue teniendo), y se le podrá asignar un nuevo título al personaje según lo permitan los acontecimientos narrativos.

MAGISTRADO ESMERALDA

	AVANCE	TIPO
TÍTULO	Habilidades mercantiles	Grp. Hab.
	Aptitud física	Habilidad
	Artes marciales (Elige una)	Habilidad
	Interpretación	Habilidad
	◈ Katas de rango 1-2	Grp. Téc.
	◈ Estilo de la palma abierta	Técnica
	◈ Aguas someras	Técnica

TABLA 7-4: EJEMPLOS DE ESTATUS

VALOR	EJEMPLOS
100	El Emperador gobernante
90-99	El Cónyuge Imperial, la Voz del Emperador, los hijos del Emperador, los daimyō de las familias Imperiales, el Campeón Esmeralda, el Campeón Jade, el Consejero Imperial, el Canciller Imperial
80-89	Los Campeones de los Grandes Clanes
70-79	Los Campeones de los Clanes Menores, el Heraldo Imperial, el Tesorero Imperial, los daimyō de las familias de los Grandes Clanes, grandes generales.
60-69	Hatamoto, gobernadores provinciales, comandantes de múltiples compañías
50-59	Gobernadores de ciudad, capitanes de compañías militares, los daimyō de las familias vasallas.
40-49	Darō, magistrados Esmeralda/Jade, sensei venerables, magistrados de clan, tenientes
30-39	Abades de la Hermandad, samuráis típicos de los Grandes Clanes.
25-29	Samuráis típicos de los Clanes Menores o de familias vasallas, monjes de la Hermandad
20-24	Burócratas de aldeas, samuráis caídos en desgracia, rōnin
10-19	Ashigaru, artesanos, trabajadores
01-09	Comerciantes, bandidos
0	Burakumin (animadores, geisha, curtidores, carniceros, torturadores o sepultureros), aquellos fuera del Orden Celestial.

Ejemplo de título: Magistrado Esmeralda

Los magistrados Esmeralda son agentes de la Ley del Emperador, guerreros eruditos que imparten sabiduría y justicia.

Asignado por: El Campeón Esmeralda, el Emperador, y otros funcionarios de alto rango del Departamento del Campeón Esmeralda pueden nombrar magistrados Esmeralda, y hacerlo cuando un samurái demuestre ser digno de ese puesto o cuando surja la necesidad de más ejecutores de la justicia del Emperador.

Recompensa de Estatus: +15 (hasta un mínimo de 40)

Coste en PE para completarlo: 30 PE

Voz de autoridad (Capacidad de título): Una vez por sesión de juego al hacer una tirada de acción de maquinación o de apoyo usando una habilidad social, puedes elegir un número de objetivos adicionales igual a tu rango de Gloria. No puedes elegir ningún objetivo adicional con un valor de Alerta superior al valor de Alerta más elevado de tus objetivos iniciales.

MAGISTRADOS ESMERALDA

Estos jueces hacen cumplir la ley en tierras Imperiales, en aquellos lugares en los que las jurisdicciones de los clanes son difusas, y en cualquier lugar en el que puedan existir conspiraciones contra el Emperador. Su líder, el Campeón Esmeralda, es elegido en un torneo ceremonial, una serie de duelos contra los demás candidatos. Aunque su dōjō está situado en el castillo del Campeón Esmeralda, muchos de los magistrados Esmeralda sirven primero como yoriki (ayudantes) de otros magistrados Esmeralda, por lo que reciben gran parte de su formación durante su trabajo de campo.

La autoridad de un magistrado Esmeralda es teóricamente amplia, pero limitada en la práctica. Los Grandes Clanes los consideran como aliados de conveniencia en el mejor de los casos y como una amenaza en el peor. De este modo, un magistrado Esmeralda que desee hacer justicia ante un enemigo poderoso no sólo debe ser sabio y hábil, sino también sutil y diplomático.

PJ EXPERIMENTADOS (REGLA OPCIONAL)

Si el DJ desea dar a sus jugadores más opciones iniciales, siempre puede hacer que sus PJ comiencen con más PE e incluso títulos basados en el tipo de personajes que deseen ser capaces de crear de entrada. Estos son algunos puntos de partida posibles:

Jóvenes héroes: +10 PE

Vasallos curtidos: +30 PE

Samuráis veteranos: +50 PE, un título apropiado, como por ejemplo magistrado Esmeralda.

Estilos de campaña alternativos

La tierra de Rokugán es un terreno fértil e imaginativo en el que el DJ y los jugadores pueden desarrollar historias conmovedoras, y no todas ellas se centran exclusivamente en samuráis nobles desgarrados entre sus deberes jurados, las exigencias de su papel y sus deseos internos. En las tierras de *La Leyenda de los Cinco Anillos* hay muchas otras historias que merece la pena contar, desde las de los rōnin y forajidos desesperados inspirados en literatura como *A la orilla del agua* o las películas de Akira Kurosawa, hasta las de los grupos de guerreros de élite que protegen a todo el Imperio Esmeralda de amenazas sobrenaturales. Esta sección describe algunos estilos de campaña alternativos, cómo crear personajes para estas campañas y de qué formas pueden diferir del estilo de juego y las convenciones predeterminadas.

SAMURÁIS COMO ENEMIGOS

En este estilo de juego, los samuráis pueden representar uno de los mayores peligros para los PJ. Pueden ser aliados durante una historia determinada, ya que muchos samuráis recurren a personajes como los PJ. Sin embargo, es poco probable que la mayoría de ellos arriesguen sus vidas por los PJ, y a menudo los consideran descartables.

ALZADOS DESDE EL POLVO

En lugar de los samuráis de los Grandes Clanes y sus intrigas y luchas, este estilo de juego se centra en los héroes y villanos olvidados que viven en los márgenes de la sociedad y que luchan por sobrevivir en un mundo peligroso. Aunque situaciones como defender una aldea de bandidos, huir de las consecuencias de tus propias acciones o reunir unos cuantos bu para la próxima comida pueden no ser carne de relatos épicos, para los que las viven son igual de absorbentes.

SUPUESTOS DE ESTE ESTILO DE JUEGO

Este tipo de historia se basa en la idea de que los personajes jugadores son marginados de la sociedad en general. No son actores políticos destacados como da por supuesto el estilo de juego normal, y es poco probable que consigan ningún poder político, a menos que lo obtengan por su cuenta. Si son samuráis, es probable que hayan abandonado o perdido sus títulos y se hayan convertido en rōnin, pero también pueden ser mercaderes, ashigaru, plebeyos y burakumin. Por eso, la compañía es a menudo mucho más tosca que en las altas esferas del Imperio Esmeralda; la cortesía sigue siendo importante para algunas personas, pero ser descortés es únicamente tan peligroso como la persona a la que hayas decidido insultar.

FAMILIA PLEBEYA

Incremento de anillo: +1 a un anillo a tu elección
Incremento de habilidades: +1 a dos habilidades mercantiles a tu elección.
Gloria: 25 **Riqueza inicial:** 10 zeni

ALTERACIONES A LA CREACIÓN DE PERSONAJES

Aplica las siguientes modificaciones al **Juego de las veinte preguntas** (consulta la página 41) para todos los personajes:

Pregunta 1: *¿En las tierras de qué clan creció tu personaje?* La elección de reglas es la misma, excepto que tu Estatus será un valor a tu elección entre 20 y 24. Después de todo, los plebeyos y samuráis de una determinada región comparten muchos valores culturales (aunque la mayoría de los samuráis detesten admitirlo).

Pregunta 2: *¿Cuál es tu familia?* A menos que seas un samurái caído, tu familia se encuentra muy por debajo de las de los Grandes Clanes; puede que no tengas más familia que los camaradas que elijas tener. Usa la familia plebeya rokuganesa de esta sección a menos que seas un samurái caído, en cuyo caso elige una familia de la forma habitual.

Pregunta 3: *¿Dónde aprendiste tus habilidades?* A menos que seas un samurái caído, usa la escuela de rōnin experimentado de la página 87. Si eres un samurái caído, elige una escuela de la forma habitual, pero tu Honor inicial es de 30.

Todos los personajes usan el siguiente equipo inicial: Ropa de viaje, cualquier arma de rareza 7 o inferior, equipo de viaje, cualquier objeto de rareza 5 o inferior.

Pregunta 5: *¿Cuál es tu pasado?* En lugar de elegir un giri, elige un pasado. Un pasado es el conjunto de circunstancias que te llevaron a vivir al margen de la sociedad. Puede que este pasado sea una siniestra reputación de guerrero de la que intentas huir, circunstancias de nacimiento que te obligaron a ser un rōnin, o enemigos que te persiguen.

Tu pasado debe cumplir más o menos los mismos criterios que un giri: debe ser algo que puede chocar con tus deseos y capaz de crear situaciones dramáticas para tu personaje que aspires a disfrutar durante la campaña. Para alcanzar la gloria, debes vencer tu pasado, pero cuanta más gloria adquieras, más probable es que tu pasado acabe pasándote factura.

Pregunta 7: Omite esta pregunta.

Pregunta 18: *¿En honor de quién se eligió el nombre de tu personaje?* A menos que seas un samurái caído, en lugar de tirar en la **Tabla 2-1: Herencia samurái** (consulta la página 96), elige un objeto adicional de rareza 5 o inferior que hayas heredado del miembro de la familia, el amigo o el mentor del que recibiste tu nombre o tu forma de ver la vida.

EL DESTINO DEL REINO

Rokugán es una tierra en la que los poderes sobrenaturales son endémicos y, a veces, las intrigas provinciales no son realmente la mayor amenaza de una historia. Si el DJ y los jugadores desean contar historias de campeones que se unen para salvar ciudades, provincias o incluso el mundo entero, desde luego pueden hacerlo en el Imperio Esmeralda, ya que es una ambientación rica en peligros cosmológicos.

SUPUESTOS DE ESTE ESTILO DE JUEGO

Este estilo de juego asume que los personajes jugadores son samuráis que tienen la tarea de enfrentarse a un problema épico, o a una serie de ellos, que amenazan a múltiples clanes, y quizás incluso a todo el Imperio.

Peligros como inmensos ejércitos de las Tierras Sombrías, sectas de portavoces de la sangre, sectarios lunares, y otras amenazas más insidiosas crean la oportunidad de contar historias en las que los protagonistas emprenden misiones épicas para proteger sus hogares y a sus seres queridos. Este estilo de juego refleja las aventuras fantásticas más "clásicas" de grandes hazañas, héroes poderosos y terribles enemigos a los que hay que derrotar.

En Rokugán existen numerosos lugares donde este tipo de campañas encaja de forma natural. Las Tierras Sombrías abarcan un enorme reino que rodea el Foso Supurante de Fu Leng, y esta región ha sido la tumba de incontables héroes. El bosque Shinomen es una tierra salvaje indómita en el interior del propio Imperio, que ningún clan pretende poseer y en la que aún se revuelven criaturas ancestrales. Existen seres extraños y peligrosos incluso en zonas salvajes de menor extensión. No todos los espíritus se muestran amistosos con los humanos, y algunos consideran que la expansión de los pueblos hacia tierras vírgenes es una afrenta a la naturaleza. Los PJ podrían verse obligados a alcanzar un compromiso entre las fuerzas ancestrales y la humanidad para que ambos puedan sobrevivir y prosperar.

ALTERACIONES A LA CREACIÓN DE PERSONAJES

Aplica las siguientes modificaciones al **Juego de las veinte preguntas** (consulta la página 41) para todos los personajes:

Pregunta 5: *¿Cuál es la misión asignada a tu personaje?* En lugar de un giri, cada PJ tiene una misión: una tarea encomendada por su señor, las fuerzas sobrenaturales, él mismo o quizás el propio destino. Esta misión podría consistir en corregir algún aspecto del universo, recuperar o destruir un artefacto mágico, sellar una entidad maligna concreta durante otros diez mil años, o enfrentarse a un enemigo específico que amenaza a todo el reino. Al igual que un giri, la misión de un personaje debe poder entrar en conflicto con su ninjō, y establece los métodos por los que el personaje buscará la gloria. A discreción del grupo y del DJ, todos los personajes pueden compartir una misma misión o pueden tener diferentes misiones con objetivos superpuestos.

Experiencia adicional: Después de la creación de personajes, cada personaje recibe 30 PE para gastar en mejoras.

NEMURANAI

Nemuranai, cuyo significado es "que no duermen" en referencia a los kami del objeto, son artefactos milagrosos de poder espiritual. Son objetos que, a raíz de siglos de uso, sus orígenes milagrosos u otros acontecimientos extraordinarios, han adquirido poder e incluso un cierto grado de conciencia. Aunque pueden aparecer en cualquier campaña, suelen ser muy poco frecuentes y sólo resultan accesibles a los PJ en circunstancias excepcionales. Sin embargo, en este estilo de campaña cada PJ elige un nemuranai con una invocación apropiada sellada a su elección que poseerá al comienzo de su misión. También deben determinar de qué manera se relaciona el objeto con su misión:

Arma despertada

Un arma nemuranai tiene el perfil normal, y además:

- Su letalidad se incrementa en +2, y tiene las propiedades Sagrada y Sólida.
- Tiene una peculiaridad distintiva con efectos narrativos.
- Tiene una invocación de acción de ataque o maquinación de nivel 1-3 sellada en su interior. Una vez por sesión de juego y como una acción, el portador puede ejecutar esta invocación, sustituyendo la habilidad de Teología por la habilidad necesaria para utilizar el arma.

KEIJI (ARMA NEMURANAI DE EJEMPLO)

Después de ser utilizada para ajusticiar a innumerables mahō-tsukai, la espada de Shiba Seinaru despertó a su propósito de purgar el mal y llevar la luz a la oscuridad. Desapareció al final de una crisis... junto con su dueño.

Keiji es una katana con la invocación de Fuegos internos.

Peculiaridad: La espada, que tiene la misión de dar muerte a mahō-tsukai, se inflama y centellea con llamas anaranjadas cada vez que se utiliza la magia malvada de estos siniestros hechiceros cerca de ella.

Armadura despertada

Una armadura nemuranai tiene el perfil normal, y además:

- Su valor de resistencia física y sobrenatural se incrementa en +2, y posee las propiedades Sagrada y Sólida.
- Tiene una peculiaridad distintiva con efectos narrativos.
- Tiene una invocación de acción de ataque o maquinación de nivel 1-3 sellada en su interior. Una vez por sesión de juego y como una acción, el portador puede ejecutar esta invocación, sustituyendo la habilidad de Teología por la habilidad de Aptitud física.

HARUKAZE (ARMADURA NEMURANAI DE EJEMPLO)

Este objeto, que se dice que fue una de las maravillas tejidas por la legendaria Asahina Setsuna y que se lo regaló a un amante en tierras hostiles para que lo visitase cuando quisiera, quedó olvidado en un almacén del Clan del León durante generaciones antes de ser redescubierto.

Harukaze es un juego de ropas de viaje con la invocación de Capa de la noche.

Peculiaridad: El patrón bordado en Harukaze cambia con su entorno, mimetizándose sutilmente con las modas y los colores de la ropa que la rodea.

Objeto despertado

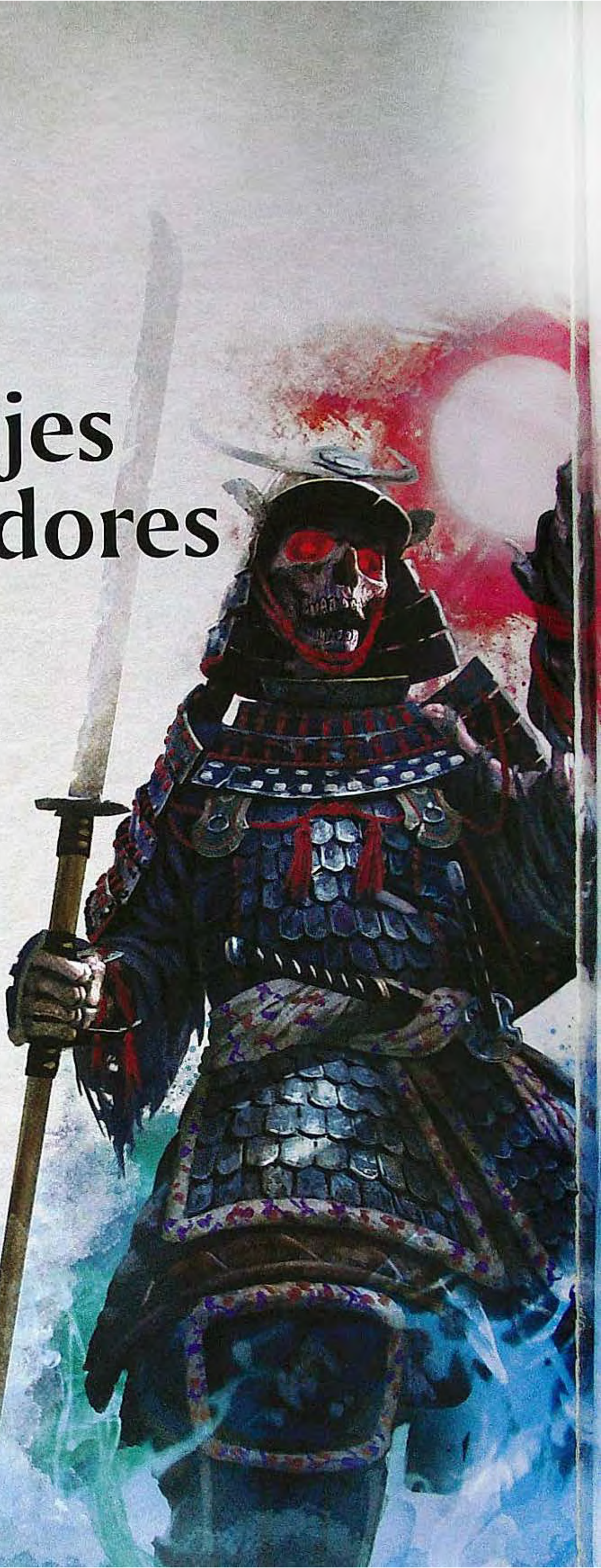
Un objeto nemuranai tiene el perfil normal, y además:

- Tiene las propiedades Sagrada y Sólida
- Tiene una peculiaridad distintiva con efectos narrativos.
- Tiene una invocación de nivel 1-4 sellada en su interior. Una vez por sesión de juego y como acción, el poseedor puede ejecutar esta invocación, sustituyendo la habilidad de Teología por Meditación (u otra habilidad a elección del DJ). Al utilizar este objeto, el personaje añade un dado ■ guardado y colocado en un resultado de ⚝ para las tiradas de Teología del elemento de la invocación sellada.

CAPÍTULO

8

Personajes no jugadores



Los personajes no jugadores (PNJ) son el resto de los habitantes del mundo, con los que interactúan los personajes jugadores. Desde el punto de vista de la historia, los PJ son los protagonistas y los PNJ pueden considerarse como el elenco secundario: personajes de reparto, amigos y aliados, rivales y antagonistas. Aunque pueden ser sumamente importantes para la trama de la narración (la petición de auxilio de un viejo amigo o el diabólico plan de un villano pueden ser el tipo de acontecimientos que den comienzo a una historia), en la mayoría de las escenas estos personajes no son el centro de atención. En general, la historia que cuente el grupo fluirá mejor si está centrada en los personajes jugadores y sus perspectivas, decisiones y acciones.

Al igual que otros elementos del mundo ajenos a los PJ, el DJ controla e interpreta a los PNJ. Interpretar a una amplia variedad de personajes puede ser un desafío, pero también es uno de los elementos más gratificantes de ser el DJ.

Desglose del perfil de los PNJ

Evidentemente el DJ puede inventarse sus propios PNJ, pero muchos suplementos incluirán PNJ pregenerados, junto con las reglas necesarias para controlarlos en partida. El perfil de un PNJ consta de los siguientes elementos:

- **Tipo de PNJ:** Esto denota la importancia del PNJ en la historia.
  - Los **Esbirros** son personajes menores, y utilizan unas reglas simplificadas para facilitar su uso.
  - Los **Adversarios** son personajes más significativos desde el punto de vista narrativo, y tienen reglas similares a las de un personaje jugador.
- **Nivel de enfrentamiento:** Cada PNJ tiene un nivel en dos categorías (Combate e Intriga). Estos niveles son estimaciones generales de las capacidades del PNJ como oponente en cada uno de estos campos (para más información, consulta la página 310).
- **Anillos:** Al igual que sucede con los jugadores, cada PNJ tiene un conjunto de valores de anillos (consulta **Los cinco anillos**, en la página 32).
- **Atributos:** Igual que sucede con los jugadores, cada PNJ tiene un conjunto de valores de atributos (consulta Atributos derivados, en la página 36).
- **Conducta:** Este apartado proporciona una idea simplificada de la personalidad del PNJ, además de su respuesta a los distintos planteamientos de habilidades sociales (para más información, consulta la página 310).
- **Ventajas y desventajas:** Los PNJ pueden tener ventajas y desventajas predefinidas (consulta la página 99), pero normalmente los perfiles de PNJ de los suplementos tienen ventajas y desventajas especializadas que no aparecen en ese capítulo. Estas se consideran distinciones (o adversidades) que el DJ aplicará según considere apropiado.
- **Niveles de habilidad:** Cada PNJ tiene un conjunto de valores en grupos de habilidades que se aplican a sus tiradas (consulta el **Capítulo 2: Habilidades**, en la página 140).
- **Armas y equipo:** Aquí se incluirá el equipo que es más probable que lleve el personaje, así como las armas que es posible que utilice. La mayoría tienen otras posesiones, pero aquí sólo se incluyen aquellas que resulten más pertinentes para sus interacciones con los PJ.
- **Capacidades:** Los PNJ tienen capacidades especiales, que algunas veces son técnicas, mientras que otras son poderes y efectos completamente nuevos. A veces, las técnicas de los PNJ difieren de las versiones disponibles para los personajes jugadores.

TIPOS DE PNJ

Esbirros

Los esbirros son personajes de importancia menor en la historia, como por ejemplo los personajes secundarios de un pueblo o una aldea o enemigos con una carga dramática menor. Como su papel dentro de la historia es accesorio, utilizan un conjunto simplificado de reglas.

Los PJ pueden enfrentarse a menudo con más de un esbirro al mismo tiempo, aunque algunos son más poderosos que otros: ser un esbirro no significa que un personaje sea débil, sino simplemente que su papel en la historia no necesita de un sistema complejo de reglas. Los esbirros se comportan como los demás personajes, con las siguientes excepciones:

- Cuando los puntos de Fatiga de un esbirro superan su valor de Aguante, el esbirro es **derrotado**. Un esbirro derrotado muere directamente si el daño de la fuente que lo ha derrotado es de 7 o más. De lo contrario, es derrotado de forma no letal.
- Si un esbirro sufre un impacto crítico, en lugar de ello acumula una cantidad de Fatiga igual a la letalidad del ataque.
- Una partida se desarrolla con mayor fluidez si los esbirros sólo gastan en las opciones indicadas en sus capacidades, pero el DJ puede ignorar esto si lo desea.

Adversarios

Los adversarios son PNJ de importancia narrativa sustancial. Pueden ser rivales o aliados poderosos de los PJ, y generalmente actúan en pie de igualdad con los personajes jugadores. Sus perfiles están organizados de manera algo diferente del de un PJ para facilitar la tarea del DJ, pero cada adversario es un rival para uno o más PJ en su ámbito de experiencia. Los adversarios se comportan como personajes normales.

LOS PNJ Y LAS TIRADAS

A la hora de hacer tiradas para los PNJ, el DJ debe tener en cuenta lo siguiente:

Tirar los dados: Asegúrate de que la resolución de las tiradas de los PNJ sea rápida, y narra lo que necesites para ayudar a los jugadores a entender lo que sucede.

Gasto de : No lo pienses demasiado. El gasto de puede inspirar momentos memorables, pero no todas las tiradas precisan un vuelco dramático. Si te lleva más de unos segundos, consulta el perfil del PNJ, que a menudo incluirá gastos de ... o simplemente no los gastes.

LOS PNJ TAMBIÉN SON PERSONAS

¡Recuerda que los PNJ son más que un conjunto de reglas y valores! Son personajes secundarios, y pueden tener intereses, peculiaridades y deseos a nivel narrativo que trascienden las características detalladas en su perfil. Esto ayudará a que resulten más completos e interesantes.

LLEVAR EL CONTROL DEL CONFLICTO DE LOS PNJ

Los PNJ acumulan Conflicto de la forma normal (consulta la página 29), pero el DJ sólo necesitará anotarlo si es probable que resulte importante. En caso contrario, el Conflicto generado se puede utilizar simplemente como un indicador general para interpretar al personaje. Si estás llevando el control del Conflicto acumulado por un PNJ y este supera su valor de Compostura, normalmente debería Quitarse la máscara al comienzo de su siguiente turno, a menos que se trate de un individuo excepcionalmente disciplinado.

Para más consejos sobre cómo tratar el Conflicto en grupos grandes de PNJ, consulta Pelotones de PNJ, en la página 317.

CONDUCTAS

Los perfiles de cada PNJ incluyen una conducta. La conducta es un rasgo de personalidad común para los personajes de ese tipo, y hace que algunas tiradas de habilidades sociales resulten más sencillas, mientras que dificulta otras. Cada conducta enumera un incremento del NO de las tiradas de habilidades sociales con ciertos anillos ("+1" o "+2") y una disminución del NO de las tiradas de habilidades sociales con otros anillos ("-1" o "-2"), para reflejar el hecho de que algunos personajes son mucho más resistentes a algunas tácticas que otras, además de ser más proclives a ciertos estallidos o arrebatos.

Asimismo, se anima al DJ a proporcionar a los PNJ conductas inusuales (o a inventarse las que desee, junto con modificadores y formas de Quitarse la máscara) para que los PJ nunca sepan de antemano a qué se enfrentan.

USO DE LAS VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LOS PNJ

Las ventajas y desventajas añaden un toque de distinción a los perfiles de los PNJ, y también permiten a los PJ astutos aprovechar las debilidades (y fortalezas) de sus rivales y enemigos.

Ambicioso

Este personaje busca poder siempre que le resulta posible y se muestra extremadamente reacio a cederlo. Sin embargo, siempre se muestra dispuesto a apoyar cualquier iniciativa que concuerda con sus deseos.

Modificadores a los NO de tiradas de habilidades sociales: Fuego +2, Agua -2

Forma habitual de Quitarse la máscara: Compromiso

Artero

Este individuo está acostumbrado a manipular a gente poderosa y tiende a evitar los conflictos directos. También desconfía mucho de actividades similares por parte de otros.

Modificadores a los NO de tiradas de habilidades sociales: Aire +2, Fuego -2

Forma habitual de Quitarse la máscara: Huida aterrorizada

Desapegado

Este individuo es extremadamente meditativo, intelectual, iluminado, o simplemente carece de interés en otras personas.

Modificadores a los NO de tiradas de habilidades sociales: Tierra +1, Fuego +1, Vacío -2

Forma habitual de Quitarse la máscara: Mostrar un punto débil

Firme

Esta persona está acostumbrada a estar al mando, y no le gusta que le digan lo que puede o no puede hacer. Se muestra más flexible cuando piensa que se está saliendo con la suya.

Modificadores a los NO de tiradas de habilidades sociales: Tierra +2, Aire -2

Forma habitual de Quitarse la máscara: Furia

Hosco

Este individuo muestra un aspecto exterior brusco y una actitud directa, y no tolera la frivolidad, las sutilezas ni los engaños. Un enfoque franco y directo es el que mejor funciona.

Modificadores a los NO de tiradas de habilidades sociales: Agua +2, Tierra -2

Forma habitual de Quitarse la máscara: Exabrupto indecoroso

DISEÑO DE ENFRENTAMIENTOS

La naturaleza abierta de la mejora de personajes en *La Leyenda de los Cinco Anillos* dificulta generalizar a la hora de determinar de forma exacta el grado de dificultad que un PNJ planteará como oponente. Un cortesano muy capacitado puede no ser mejor en combate de lo que lo era cuando se creó, ya que se ha centrado en la intriga en lugar de en las artes marciales. Al mismo tiempo, con la misma cantidad de PE, un personaje de la misma escuela podría haber aprovechado su experiencia en volverse instruido, buen conversador y experto en el uso de las armas, y haber logrado un nivel de competencia moderado en todos los ámbitos, sin sobresalir en ninguno de ellos.

Sin embargo, cuando se considera de forma global, el nivel de poder de un grupo resulta algo más predecible si tenemos en cuenta el rango de escuela general de los PJ. Para proporcionar al DJ una idea aproximada de la eficacia de un PNJ, cada PNJ de ejemplo incluye un Nivel de enfrentamiento tanto para combate como para intriga, con el fin de proporcionar una pauta aproximada para decidir cuántos enemigos utilizar contra los PJ.

Determinación del Nivel de grupo

Para estimar el **Nivel de grupo** (la potencia aproximada de los PJ), suma los rangos de escuela de todos los integrantes del grupo.

Determinación del Nivel de encuentro

Para estimar el **Nivel de encuentro** (la dificultad de enfrentarse a los PNJ en una escena dramática) de una escena, suma los valores de de combate (para batalla) o de de intriga (para escenas sociales) de todos los PNJ que se opongan a los PJ.

Calibrar un encuentro

Compara el nivel de grupo con el nivel de encuentro y consulta la lista a continuación:

- Si el nivel de grupo es **aproximadamente igual al nivel de encuentro**, los PJ estarán más o menos equilibrados con la potencia de los PNJ. Lo más probable es que tengan bastantes posibilidades de vencer, aunque podrían perder si se confían demasiado (o si la fortuna no les sonrie).

- Si el nivel de grupo es **entre una vez y media y dos veces el nivel de encuentro**, los PJ contarán con una ventaja significativa sobre los PNJ, y es muy probable que venzan sin sufrir pérdidas significativas.
- Si el nivel de grupo es **la mitad del nivel de encuentro o inferior**, los PJ tendrán una desventaja significativa: para poder vencer será necesaria la astucia o la suerte, e incluso así es probable que sea mejor evitar el enfrentamiento.

AÑADIR PLANTILLAS DE PNJ

Al preparar los PNJ, el DJ puede cambiar, añadir, eliminar y sustituir cualquier elemento que desee, desde anillos y habilidades hasta conductas y técnicas. Las plantillas a continuación pueden ayudarle a transformar con rapidez un perfil genérico en un personaje más especializado.

ALTA SOCIEDAD

Nivel de enfrentamiento: +2 Intriga

Anillo: +1 Agua

Habilidades: +2 habilidades sociales y mercantiles

Ventajas (añadir/reemplazar 0-2): Bien hablado (Aire) [Social; *Interpersonal*], Remilgado (Tierra) [Social; *Interpersonal*], Apariencia de confianza (Agua) [Social; *Interpersonal*]

Desventajas (añadir/reemplazar 0-2): Amor condenado (Fuego) [Social; *Interpersonal*], Carencia de empatía (Aire) [Social; *Mental*], Mala vista (Agua) [Académica; *Física*]

Técnicas (añadir 0-3): Shūji (⚔)

Conducta (reemplazar 1): Artero, Firme

ARTISTA

Nivel de enfrentamiento: +2 Intriga

Anillo: +1 Fuego

Habilidades: +2 habilidades artesanales y sociales

Ventajas (añadir/reemplazar 0-2): Ojo para el detalle (Aire) [Artesanal; *Mental*], Renombre (Fuego) [Artesanal; *Interpersonal*], Mano firme (Tierra) [Artesanal; *Física*]

Desventajas (añadir/reemplazar 0-2): Cascarrabias (Agua) [Social; *Interpersonal*], Ingenuidad (Fuego) [Social; *Interpersonal*], Desencantado (Tierra) [Social; *Interpersonal*]

Técnicas (añadir 0-3): Shūji (⚔)

Conducta (reemplazar 1): Artero, Desapegado, Hosco

ESPIRITUAL

Nivel de enfrentamiento: +1 Combate, +1 Intriga

Anillo: +1 Vacío

Habilidades: +1 habilidades artesanales y académicas

Ventajas (añadir/reemplazar 0-2): Iluminación incompleta (Vacío) [Académica; *Espiritual*], Gran empatía (Aire) [Social; *Interpersonal*], Kami o espíritu amistoso (Fuego, Tierra, Aire o Agua) [Académica; *Espiritual*].

Desventajas (añadir/reemplazar 0-2): Pobreza (Agua) [Mercantil; *Material*], Fanatismo (Fuego) [Social; *Mental*], Reprimido (Fuego) [Social; *Mental*].

Técnicas (añadir 0-2): Invocaciones (⚘), Kihō (⚝)

Conducta (reemplazar 1): Desapegado, Firme

GUERRERO

Nivel de enfrentamiento: +2 Combate, +1 Intriga

Anillo: +1 Fuego

Habilidades: +2 Habilidades marciales y sociales

Ventajas (añadir/reemplazar 0-2): Combatiente magistral (Tierra) [Marcial; *Mental*], Presencia temible (Fuego) [Social; *Interpersonal*], Instinto de veterano (Agua) [Académica; *Mental*]

Desventajas (añadir/reemplazar 0-2): Pesadillas (Vacío) [Marcial; *Mental*], Irascible (Fuego) [Social; *Interpersonal*], Destrozado por la guerra (Tierra) [Social; *Mental*]

Técnicas (añadir 0-3): Katas (⚔)

Conducta (reemplazar 1): Firme, Hosco

INVESTIGADOR

Nivel de enfrentamiento: +2 Combate, +2 Intriga

Anillo: +1 Aire

Habilidades: +1 habilidades marciales y académicas

Ventajas (añadir/reemplazar 0-2): Mente analítica (Fuego) [Académica; *Mental*], Timidez (Vacío) [Marcial; *Mental*], Vista aguda (Agua) [Académica; Física]

Desventajas (añadir/reemplazar 0-2): Ateo (Fuego) [Social; *Mental*], Tono arrogante (Aire) [Social; *Interpersonal*], Alergia grave (Tierra) [Marcial; *Física*]

Técnicas (añadir0-2): Katas (⚔), Shūji (⚔)

Conducta (reemplazar 1): Artero, Hosco

SABIO

Nivel de enfrentamiento: +2 Intriga, +1 Combate

Anillo: +1 Tierra

Habilidades: +1 habilidades académicas y mercantiles

Ventajas (añadir/reemplazar 0-2): Saber prohibido [Mahō] (Fuego) [Académica; *Mental*], Memoria perfecta (Tierra) [Académica; *Mental*], Erudito (Fuego) [Académica; *Mental*]

Desventajas (añadir/reemplazar 0-2): Cónyuge problemático (Agua) [Social; *Interpersonal*], Sabelotodo (Aire) [Social; *Interpersonal*], Fragilidad (Tierra) [Marcial; *Física*]

Técnicas (añadir 0-2): Mahō (⚘), Shūji (⚔)

Conducta (reemplazar 1): Artero, Desapegado

TRAMPOSO

Nivel de enfrentamiento: +1 Combate +2 Intriga

Anillo: +1 Aire

Habilidades: +1 habilidades sociales y académicas

Ventajas (añadir/reemplazar 0-2): Mentiroso excelente (Aire) [Social; *Interpersonal*], Paciencia (Tierra) [Académica; *Mental*], Amor por el regateo (Agua) [Mercantil; *Interpersonal*]

Desventajas (añadir/reemplazar 0-2): Miedo al fracaso (Fuego) [Marcial; *Mental*], Narcisismo (Tierra) [Social; *Mental*], Rostro inolvidable (Aire) [Social; *Física*].

Técnicas (añadir 0-2): Ninjutsu (⚔), Shūji (⚔)

Conducta (reemplazar 1): Ambicioso, Artero

PERSONAJES DE EJEMPLO:

Como DJ, puedes añadir plantillas a los PNJ para crear otros tipos de personajes con los que se puedan encontrar tus PJ.

Por ejemplo:

Yōjimbō veterano: Bushi leal con plantilla de Investigador, elige Batalla mental (⚔) y Corte de iaijutsu: Hoja cruzada (⚔).

Sectario secreto: Cortesano experimentado con plantilla de Sabio, elige Incitar tormento (⚘) y Susurros pecaminosos (⚘).

Monje militante: Bushi leal con plantilla Espiritual, elige Puño de Fuego (⚝) y La tierra no necesita ojos (⚝).

Geisha novata: Plebeyo humilde con plantilla de Artista, elige Aguas someras (⚔), Avivar las llamas (⚔) y Pilar de calma (⚔).

Jefe trasgo: Trasgo de las Tierras Sombrías con plantilla de Guerrero, elige Golpe de Fuego (⚔) y Valoración estratégica (⚔). Es un Adversario.

Como DJ, siempre puedes hacer las modificaciones que creas convenientes a los atributos, el equipo y las capacidades de los PNJ.

CARACTERÍSTICAS DE PNJ

Ten en cuenta que los PNJ pueden tener valores de anillos, atributos derivados y capacidades que un PC no puede tener. Estos valores se asignan dependiendo de la función del PNJ, en lugar de generarse con una fórmula como la que se aplicaría a un personaje jugador.

PNJ de ejemplo

Los perfiles definidos a continuación tienen por objeto proporcionar al DJ un conjunto básico de opciones para los personajes no jugadores de sus partidas de *La Leyenda de los Cinco Anillos*.

SÚBDITOS DE ROKUGÁN

Entre la población del Imperio Esmeralda se pueden encontrar nobles y daimyō, samuráis de todo tipo, así como los plebeyos (campesinos, ashigaru, mercaderes, artistas, comerciantes y demás) que conforman la mayor parte de la sociedad.

TIRADAS A LA VISTA U OCULTAS

Como DJ, puedes decidir si quieres hacer que una tirada específica de un PNJ sea a la vista (a la vista de los jugadores) u oculta (detrás de una pantalla u oculta de otra forma). Es una buena idea hacer la mayoría de las tiradas a la vista, ya que los PJ pueden contar con capacidades que les permitan alterar las tiradas del enemigo, pero esto no es una regla inflexible.

Si un jugador desea usar una capacidad que altera la tirada de un oponente, puedes hacer la modificación por él en la reserva del PNJ (de la forma más apropiada a los deseos del jugador). Si por alguna razón, incluso esto proporciona demasiada información, puedes dar a ese personaje un punto de Vacío (y no se considerará que ha usado su capacidad), pero esta es una opción que probablemente no deberías usar con demasiada frecuencia.

ASHIGARU ENTRENADO

ESBIRRO — NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 2 1

Los ashigaru son los soldados rasos de a pie que forman el grueso de los ejércitos rokuganeses. Estos soldados de infantería son plebeyos, campesinos que han sido reclutados para el servicio militar. Curiosamente, una vez reclutados se les considera miembros del rango más bajo de la casta buke, la casta samurái, aunque no lo sean. Cuando no están prestando servicio militar, los ashigaru generalmente recobran su condición de agricultores o mercaderes, pero algunos continúan sirviendo como guardias o exploradores, o como doshin para magistrados. Si los personajes jugadores se encuentran con ashigaru en grupos de tropas ya formados, entonces es casi seguro que es debido a que pertenecen a un clan que está en guerra. Cerca habrá samuráis de ese clan, actuando como oficiales y unidades de bushi.

ACADÉMICA 0 | ARTESANAL 0 | MARCIAL 1 | MERCANTIL 1 | SOCIAL 0

VENTAJAS

La fuerza del número: Marcial; *Física*

DESVENTAJAS

Desencantado: Social; *Mental*

ARMAS Y EQUIPO

Yari: Alcance 2, Daño 5, Letalidad 3, Bélica

Equipo (equipado): Armadura de ashigaru (Resistencia física 3, Bélica), cuchillo, dados y taza o instrumento musical, un puñado de bu y zeni

CAPACIDADES

COMBATE EN FILAS

Cuando un ashigaru brinda asistencia (consulta la página 26) a una tirada de habilidad marcial de otro personaje a alcance 0-2, ese personaje añade un ■ guardado adicional colocado en un resultado de ◯ en lugar de tirar un dado adicional.

Bushi leal

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 4 2

Los bushi son guerreros: miembros de la casta samurái que actúan como soldados profesionales al servicio de su clan. Los PJ pueden encontrarse con bushi solitarios o con un grupo organizado, que puede ir desde una escuadra (o guntai) compuesta por hasta una docena de bushi al mando de un sargento (o gunsō) hasta un ejército entero en campaña.

ACADÉMICA 2 | ARTESANAL 1 | MARCIAL 3 | MERCANTIL 0 | SOCIAL 1

VENTAJAS

Probado en combate: Marcial; *Mental, Física*

Seguidor del Bushidō: Social; *Mental*

DESVENTAJAS

Iracundo: Social; *Mental*

ARMAS Y EQUIPO

Katana: Alcance 1, Daño 4, Letalidad 5/7, Afilada, Ceremonial

Yumi (Arco): Alcance 2-5, Daño 5, Letalidad 3

Equipo (equipado): Armadura lacada (Resistencia física 4, Aparatosa, Bélica, Ceremonial), wakizashi, aljaba, yari (lanza), cuchillo

Equipo (otro): Ropa normal (Resistencia física 1 Mundana), un puñado de koku y bu

CAPACIDADES

ESTILO DE LA MEDIA LUNA

El bushi puede gastar de la siguiente manera al efectuar una acción de Proteger (consulta la página 264):

> : Después de que otro personaje efectúe una acción de ataque que tenga como objetivo el bushi u otro personaje al que el bushi esté protegiendo, el bushi podrá efectuar una acción de Golpear que le tenga como objetivo. Este efecto se mantiene hasta el inicio del siguiente turno del bushi o hasta que efectúe una acción de Golpear.

PROTECTOR JURAMENTADO

Una vez por escena, cuando una acción de ataque que tenga como objetivo a otro personaje a alcance 0-1 tenga éxito, el bushi puede intervenir y convertirse en el objetivo de la acción de ataque en lugar del objetivo original.

Cortesano experimentado

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 1 5

Los cortesanos también son samuráis, pero sirven con palabras en lugar de con espadas. La mayoría son políticos y diplomáticos. A diferencia de los bushi, lo habitual es encontrarse con los cortesanos de forma individual, o a lo sumo en pequeños grupos. Normalmente se dedican a los intereses de su clan, a no ser que se estén tomando un descanso de sus viajes en una posada o en una casa de sake. Los samuráis llevan un wakizashi tal y como se espera de un samurái, pero pocas veces llevan otras armas. En lugar de ello dependen de sus yōjimbō para su protección.

ACADÉMICA 2 | ARTESANAL 3 | MARCIAL 0 | MERCANTIL 0 | SOCIAL 3

VENTAJAS

Educación exquisita: Social; *Interpersonal*

Riqueza y recursos: Mercantil; *Material*

DESVENTAJAS

Alejado de la guerra: Marcial; *Mental*

ARMAS Y EQUIPO

Wakizashi: Alcance 0-1, Daño 3, Letalidad 5/7, Afilada, Ceremonial

Equipo (equipado): Ropa extravagante (Resistencia física 1, Ceremonial), juego de caligrafía.

Equipo (otro): Juego de té, poni rokuganés

CAPACIDADES

VIENTOS SUSURRANTES

El cortesano puede hacer una **tirada de Cortesía (Aire)** como acción una vez por sesión de juego que tenga como objetivo a un personaje de la escena. El NO de la tirada será de 6 menos el rango de Gloria del personaje, hasta un mínimo de NO 1. Si tiene éxito, el cortesano oye un rumor acerca del objetivo.

> : El cortesano descubre una de las ventajas o desventajas del objetivo elegida por este.

AVIVAR LAS LLAMAS

Al hacer una **tirada de habilidad social (Fuego)** que tenga como objetivo uno o más personajes, el cortesano puede gastar de la siguiente manera:

> **de Fuego:** Un objetivo sufre el estado Atontado.

PERSONAJES JUGADORES Y PNJ SAMURÁIS

Lo más probable es que un PNJ samurái que se encuentre fuera de su hogar esté realizando tareas para su señor. Cuando te encuentres a un samurái en el camino, es posible que esté efectuando una patrulla rutinaria, sirviendo como escolta para personas o mercancías importantes, o actuando como mensajero. Suelen estar ocupados y saludan de manera formal pero breve a otros samuráis.

Sin embargo, si se los encuentra en algún otro lugar, como, por ejemplo, en una posada, un santuario o un templo, pueden mostrarse más abiertos a las interacciones con los personajes jugadores.

PLEBEYOS

En Rokugán existen dos tipos generales de plebeyos: los heimin, o "medio-personas", que forman la casta de trabajadores conocida como "bonge" y se encargan de gran parte de las labores esenciales necesarias para el funcionamiento del Imperio; y los hinin, o "no personas", que se ocupan de los trabajos más degradantes y de más baja categoría.

Dentro de la casta heimin existen diferentes estratos. Los primeros en orden de importancia social son los campesinos, luego los artesanos y fabricantes, y, por último, los mercaderes, que no crean nada por sí mismos y sólo se dedican al intercambio y el comercio.

Entre los hinin se encuentran los criminales, muchos artistas callejeros y aquellos considerados "intocables" porque manipulan carne muerta y desperdicios. Los hinin son considerados "no personas" y se les trata como a poco más que objetos.

PERSONAJES JUGADORES Y PNJ PLEBEYOS

En la mayoría de los encuentros, los heimin deberían comportarse de forma educada y respetuosa con los PJ. Sin embargo, son vasallos de un clan, por lo que imponerles exigencias poco razonables o abusar de ellos de forma arbitraria probablemente provocará la ira de su señor.

Los ashigaru se mostrarán respetuosos con los PJ, pero con un grado de familiaridad del que la mayoría de los granjeros carece, ya que están acostumbrados a encontrarse y tratar con samuráis.

Plebeyo humilde

ESBIRRO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 1 1

La mayoría de los habitantes de Rokugán son plebeyos. Esta gente trabajadora vive sus vidas pasando prácticamente desapercibidos para los samuráis (excepto a la hora de recaudar impuestos) y, sin embargo, sin su trabajo, la sociedad no existiría. Este perfil sirve tanto para heimin como para hinin, aunque los hinin tendrán Estatus 0.

ACADÉMICA 0 | ARTESANAL 0 | MARCIAL 0 | MERCANTIL 2 | SOCIAL 1

VENTAJAS

La sal de la tierra: Mercantil; *Interpersonal, Física*

DESVENTAJAS

Deferente: Social; *Interpersonal, Mental*

ARMAS Y EQUIPO

Arma improvisada: Alcance 1, Daño 2, Letalidad 3/4

Equipo (equipado): Prendas raídas, cinta de tela para la cabeza, aperos de labranza de mala calidad, un mísero puñado de zeni.

CAPACIDADES

IGNORADO

Cuando un plebeyo hace una tirada que tenga como objetivo a un individuo de Estatus superior, el valor efectivo de Alerta del objetivo será un punto inferior.

GIROS DEL DESTINO

Como DJ, habrá momentos en los que desde un punto de vista narrativo no resulte satisfactorio que un villano muera sin más. Para impedirlo, puedes aplicar un giro del destino, un resultado imprevisible que salva al PNJ, pero que también compensa a los jugadores. En primer lugar, explica a los jugadores el giro del destino que ha permitido escapar al PNJ. Al final de la sesión de juego, cada PJ recibe 1 PE adicional, al asumir los caprichos de la fortuna y fortalecerse su ánimo con la perspectiva de un próximo enfrentamiento con su enemigo.

Shugenja estudioso

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 4 3

Los shugenja son individuos consagrados, sacerdotes que se comunican con los kami mediante invocaciones para persuadirles de que causen efectos espectaculares e incluso destructivos en el reino de los mortales. Sin embargo, son escasos, y rara vez se les ve fuera de un santuario, templo o biblioteca.

ACADÉMICA 2 | ARTESANAL 3 | MARCIAL 0 | MERCANTIL 0 | SOCIAL 3

VENTAJAS

Conocimiento místico: Académica; *Mental*

Individuo sagrado: Social; *Interpersonal*

DESVENTAJAS

Complexión de erudito: Marcial; *Física*

ARMAS Y EQUIPO

Wakizashi: Alcance 0-1, Daño 3, Letalidad 5/7, Afilada, Ceremonial

Equipo (equipado): Ropa consagrada (Resistencia física 1, sobrenatural 3, Ceremonial), bolsa de pergaminos, ofrendas.

CAPACIDADES

EL CAMINO HACIA LA PAZ INTERIOR (INVOCACIÓN)

El shugenja puede ejecutar esta invocación como acción de apoyo. Para ello hace una **tirada de Teología (Agua) contra un NO de 2**, eligiendo como objetivo un personaje a alcance 0-2. Si tiene éxito, el objetivo descarta una cantidad de puntos de Fatiga igual a tres más los Éxitos adicionales obtenidos. Un objetivo que haya sido afectado por esta invocación no podrá verse afectado de nuevo hasta el final de la escena.

FUEGOS INTERNOS (INVOCACIÓN)

El shugenja puede ejecutar esta invocación como acción de ataque. Para ello hace una **tirada de Teología (Fuego) contra un NO de 3** que tenga como objetivo un máximo de tres personajes a alcance 1-3. Si tiene éxito, cada objetivo sufre tres puntos de daño sobrenatural más los Éxitos adicionales obtenidos.

> : Elige un objetivo adicional por cada gastado de esta manera.

DISCÍPULO DEL SABER SECRETO

Activación: Elige 0-5 invocaciones (consulta la página 189) y 0-3 rituales adicionales (consulta la página 212) que el shugenja puede ejecutar. Añade 1 al nivel de combate de este personaje por cada invocación elegida de esta forma con un prerrequisito de rango 3+.

VENERABLE DAIMYŌ PROVINCIAL

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 7 6

El daimyō típico es adusto, serio, y está acostumbrado a la adulación. Su tiempo es valioso, por lo que apreciará que cualquier samurái que solicite una audiencia con él sea claro y conciso. Aunque la mayoría de ellos ya no suelen entrar en combate, pueden ser extremadamente mortíferos, ya que a menudo poseen armas y armaduras de una calidad superior y toda una vida de experiencia luchando por conservar lo que les pertenece, tanto en la corte como en el campo de batalla.

ACADÉMICA 3 ARTESANAL 2 MARCIAL 4 MERCANTIL 1 SOCIAL 3

VENTAJAS	DESVENTAJAS
La sabiduría de la experiencia: Académica; *Mental*	**Demasiado tiempo en la corte:** Marcial; *Mental, Física*
Presencia inspiradora: Social; *Interpersonal*	

ARMAS Y EQUIPO

Wakizashi: Alcance 0-1, Daño 3, Letalidad 5/7, Afilada, Ceremonial

Equipo (equipado): Juego de caligrafía, hanko personal

Equipo (otro): Daishō, armadura de placas (Resistencia Física 5, Aparatosa, Bélica, Sólida), diversas propiedades

CAPACIDADES

LAS ÓRDENES DEL SEÑOR

Una vez por escena y como acción de ápoyo, un daimyō puede indicar a un personaje que pueda oírle la forma en la que debe completar una tarea que desea que cumpla. El personaje podrá utilizar el anillo o la habilidad del daimyō en lugar de la suya en la siguiente tirada que haga para completar esta tarea antes del final de la sesión de juego.

FORAJIDOS Y RŌNIN

Al igual que sucede en cualquier sociedad, en Rokugán abundan los individuos antisociales movidos por un afán de lucro personal para quienes las normas y las leyes no son sino papel mojado. Aunque la mayoría de estos malhechores son simplemente bandidos solitarios o miembros de bandas independientes, algunos han formado grupos organizados. Si bien es cierto que involucrarse en estas actividades ilegales es extremadamente deshonroso, un samurái también puede sucumbir a la codicia.

Además de los forajidos, existen también los samuráis conocidos como rōnin, u "hombres ola", que van de un lugar a otro como el oleaje del océano. En general se considera a los rōnin individuos de mala reputación, y los samuráis de los clanes a menudo los tratan con desprecio. Además, al carecer de un señor, estos samuráis no tienen acceso a aquello que éste proporciona normalmente a sus vasallos, como comida, equipo y alojamiento. Es por ello que la vida de un rōnin es dura, ya que se ven obligados a valerse por sí mismos como mercenarios y criminales en un Imperio que a menudo les trata con hostilidad.

BANDIDO DESESPERADO

ESBIRRO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 1 1

Los bandidos son delincuentes que proliferan en las regiones más rurales y remotas de Rokugán. Por lo general forman bandas porque, a diferencia de sus homólogos urbanos, para cumplir sus perversos objetivos dependen más de un ataque rápido y violento que de la manipulación sutil, el sigilo o el subterfugio. Los bandidos suelen atacar a aquellos viajeros que recorren las carreteras Imperiales, y sus exploradores identifican de antemano cualquier objetivo fácil.

ACADÉMICA 0 ARTESANAL 0 MARCIAL 1 MERCANTIL 1 SOCIAL 0

VENTAJAS	DESVENTAJAS
Nada que perder: Marcial, Social; *Mental*	**Avaricia estúpida:** Social; *Mental*
Pendenciero: Social; *Interpersonal*	

ARMAS Y EQUIPO

Yari (lanza): Alcance 2, Daño 5, Letalidad 3, Bélica

Honda: Alcance 2-3, Daño 3, Letalidad 3, Mundana, Ocultable

Equipo (equipado): Ropa gruesa (Resistencia física 2, Mundana), cuchillo, bolsa de piedras para honda, taza de sake

CAPACIDADES

TÁCTICA DE EMBOSCADA

Al efectuar una acción de ataque contra un objetivo que sufra los estados Atontado o Desorientado, incrementa el daño causado en 2.

MUSHA SHUGYŌ

Un samurái de clan puede emprender un musha shugyō, o "peregrinaje del guerrero", con el permiso de su daimyō. Un samurái en un musha shugyō se convierte en rōnin, abandona temporalmente sus lealtades y deambula por el Imperio para aprender todo lo que pueda mientras perfecciona sus habilidades como guerrero. Resulta de vital importancia que durante este peregrinaje el samurái no haga referencia a su clan. Una vez se cumplen los requisitos del musha shugyō, el rōnin regresa a su clan convertido de nuevo en samurái de su clan.

Bandido experimentado

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 3 2

Los bandidos que logran sobrevivir a su peligrosa profesión suelen ser astutos y peligrosos. A menudo acaban al mando de una banda de bandidos menos experimentados, o unen sus fuerzas a las de otros individuos verdaderamente letales, como rōnin.

SOCIAL		PERSONAL	
10	HONOR	AGUANTE	9
15	GLORIA	COMPOSTURA	8
03	ESTATUS	CONCENTR.	6
+2, -2	CONDUCTA - ARTERO	ALERTA	3

ACADÉMICA 0 | ARTESANAL 0 | MARCIAL 2 | MERCANTIL 1 | SOCIAL 1

VENTAJAS

Edad y astucia: Marcial, Social; *Interpersonal, Física*

DESVENTAJAS

Avaricia estúpida: Social; *Mental*

ARMAS Y EQUIPO

Katana oxidada: Alcance 1, Daño 4, Letalidad 5/7, Afilada, Ceremonial, Dañada

Kusari-gama: Alcance 0/2-3, Daño 3, Letalidad 3, Apresadora, Bélica, Ocultable

Equipo (equipado): Armadura de ashigaru (Resistencia física 3, Bélica), cuchillos variados, jarra de sake, puñado de bu

CAPACIDADES

TRUCOS SUCIOS

Al efectuar una acción de ataque, un bandido experimentado puede gastar de la siguiente manera:

> **:** Un personaje a alcance 0-2 sufre el estado Desorientado. Luego el bandido puede moverse un intervalo de alcance.

¡COGEDLOS, IDIOTAS!

Como una acción, un bandido experimentado puede hacer que hasta dos bandidos desesperados que aún no hayan actuado este asalto muevan inmediatamente un intervalo de alcance y lleven a cabo una acción de Golpear con asistencia entrenada (consulta la página 26).

Rōnin habilidoso

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 4 2

El lugar de los rōnin en la sociedad es un tanto extraño: pelean por dinero, pero nominalmente lo hacen por fines nobles. Por este motivo, la diferencia entre un rōnin y un bandido puede no ser muy grande, dependiendo de si ha podido encontrar o no algún trabajo legítimo. Lo que distingue a un rōnin de cualquier otro guerrero desarraigado es el honor: un deseo, a cierto nivel, de cumplir los preceptos del Bushidō y sus virtudes, así como las de la casta samurái.

SOCIAL		PERSONAL	
30	HONOR	AGUANTE	12
40	GLORIA	COMPOSTURA	11
20	ESTATUS	CONCENTR.	5
+1, +1, -2	CONDUCTA - DESAPEGADO	ALERTA	3

ACADÉMICA 1 | ARTESANAL 0 | MARCIAL 3 | MERCANTIL 2 | SOCIAL 0

VENTAJAS

Instinto asesino: Marcial; *Mental*

Vagabundo cosmopolita: Académica, Mercantil; *Mental*

DESVENTAJAS

Innecesariamente brusco: Social; *Interpersonal*

ARMAS Y EQUIPO

Katana: Alcance 1, Daño 4, Letalidad 5/7, Afilada, Ceremonial

Yumi: Alcance 2-5, Daño 5, Letalidad 3

Equipo (equipado): Wakizashi, ropa de viaje desgastada (Resistencia física 2, Mundana), aljaba, jarra de sake vacía, gorro de paja, puñado de bu y zeni

CAPACIDADES

LA ESCUELA DEL LOBO

Una vez por asalto, cuando una acción de ataque que tenga al rōnin como objetivo tenga éxito, el rōnin puede sufrir tres puntos de Fatiga para cambiar el objetivo a otro personaje (que no sea el atacante) situado a alcance 0-1 del rōnin.

GOLPE DE FUEGO

Cuando el rōnin haga una tirada para una acción de ataque (Fuego), puede gastar + de la siguiente manera:

> **+ de Fuego:** Incrementa la gravedad de cualquier impacto crítico causado como parte de este ataque en 2 por cada gastado de esta manera.

PELOTONES DE PNJ

La aparición de un gran número de PNJ en un enfrentamiento puede resultar muy caótica para cualquier DJ, especialmente si cada uno de ellos tiene su propio valor de iniciativa. Para simplificar el uso de un grupo de PNJ del mismo tipo, considéralos un pelotón. Un pelotón está formado por dos o más PNJ con el mismo nombre y perfil, y funciona de la siguiente manera:

Iniciativa: El pelotón genera un único valor de iniciativa, y realiza sus turnos en el orden que elijas cada asalto según su valor de iniciativa.

Acciones de grupo: Si quieres reducir el número de tiradas de un pelotón, simplemente haz que todos sus integrantes salvo uno realicen la acción de Ayudar que tenga como objetivo al integrante que realice una acción diferente. No es recomendable que un pelotón esté formado por más de seis PNJ, simplemente porque el tamaño de las reservas de dados será demasiado grande.

Actitudes de grupo: Todos los integrantes de un pelotón deberían utilizar la misma actitud cada asalto.

Conflicto de grupo: Asigna al pelotón un valor de Conflicto de grupo igual al triple del valor de Compostura de uno de sus integrantes. Esto puede resultar útil para determinar el momento en el que resulte probable que unos adversarios indisciplinados se desmoralicen y huyan.

Por regla general se recomienda crear pelotones de PNJ esbirros como ashigaru y bandidos, ya que serán el grueso de los participantes anónimos de una escaramuza, pero no hay ninguna razón de reglas por la que no se pueda utilizar un pelotón de adversarios. Simplemente serán más complicados de utilizar y probablemente también más peligrosos para los PJ.

SECTARIOS

En una tierra tan cargada de misticismo y de injerencias ultraterrenas como el Imperio Esmeralda, no resulta sorprendente que entre sus habitantes se haya extendido una gran variedad de creencias espirituales. Para la gran mayoría de ellos, la espiritualidad gira en torno a las enseñanzas de Shinsei, el respeto a sus honorables ancestros y la adoración a las fortunas y los kami. Sin embargo, hay grupos en Rokugán que siguen otras creencias. Denominados "sectas", estos grupos suelen ser considerados marginales en el mejor de los casos, y blasfemos que merecen ser erradicados en el peor.

PORTAVOZ DE LA SANGRE MORTÍFERO

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 9 9

Aunque los lacayos de Fu Leng llevan siglos usando la magia de sangre, ésta adquirió especial notoriedad con la aparición del poderoso y temible hechicero Iuchiban. Sus discípulos preservaron sus enseñanzas incluso después de su derrota, y se congregaron en un grupo conocido como los "portavoces de la sangre". Algunos de ellos aprendieron un ritual para preservar sus vidas extirpándose el corazón y colocándolo en un receptáculo, lo que a efectos prácticos los volvió inmortales. Tras siglos de estudio, su dominio del mahō es inigualable.

ACADÉMICA 5 ARTESANAL 2 MARCIAL 3 MERCANTIL 1 SOCIAL 4

VENTAJAS	DESVENTAJAS
Inmortal: Marcial; *Física, Espiritual*	**Sin corazón:** Social; *Física, Espiritual*
Susurros de Fu Leng: Académica; *Mental*	

ARMAS Y EQUIPO

Katana de obsidiana: Alcance 1, Daño 5, Letalidad 9, Afilada, Impía

Equipo (equipado): Vestiduras de hechicero (Resistencia física 2, Sobrenatural 4, Impía), juego de pergaminos abominables

CAPACIDADES

SANGRAR EL ALMA

Después de que el portavoz de la sangre inflija un impacto crítico a un objetivo vivo, este objetivo sufre el estado Atontado y el portavoz de la sangre descarta tres puntos de Fatiga.

CORAZÓN OCULTO

El portavoz de la sangre no puede ser derrotado hasta que se haya destruido su corazón, que normalmente yace enterrado en una tumba letal o en un santuario impío. Ignora el estado Inconsciente. Si se le mata, puede poseer un cadáver reciente después de que sus aliados lo hayan preparado mediante un rito siniestro de cuatro días de duración.

MAESTRO DEL SABER IMPÍO

El portavoz de la sangre es un ser Manchado que puede ejecutar todas las técnicas de mahō (consulta la página 224).

PERSONAJES JUGADORES Y PNJ SECTARIOS

Las sectas de cualquier denominación tienden a ser muy reservadas, ya que el conjunto de la sociedad rokuganesa las rechaza y se considera que infringen las leyes imperiales relativas a la blasfemia. Sin embargo, las sectas clandestinas pueden actuar en todos los niveles de la sociedad y convertirse en enemigos de los PJ.

SECTARIOS LUNARES

Onnotangu, el Señor Luna, ocupa un lugar destacado en la prehistoria de Rokugán. Por culpa de su ira, su miedo y sus celos, los Kami cayeron del Cielo y se estrellaron en Ningen-dō en los albores del Imperio. Doce siglos después, en el Imperio Esmeralda aún hay quienes consideran que el Señor Luna es el ser divino más importante, y le juran pleitesía en ceremonias clandestinas.

Para crear un perfil de PNJ de sectario lunar, utiliza el perfil de mahō-tsukai malvado, pero sustituye su mahō por estas invocaciones (): Invocar niebla, Por la luz del Señor Luna, Tempestad de Aire y Vapor de pesadilla.

Mahō-tsukai malvado

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 4 3

Con ayuda de las enseñanzas susurradas por los kansen, un mortal puede aprender a invocar a los espíritus de Jigoku con ofrendas de sangre y muerte. Una vez aprenden a utilizar esta magia malvada, los mahō-tsukai emplean sus talentos para su propio beneficio egoísta, o en nombre del futuro regreso de Fu Leng. Muchos shugenja que comenzaron a estudiar mahō con la idea de aprender a contrarrestar mejor sus efectos acaban corrompidos por estos conocimientos y comienzan, lenta e inadvertidamente, a dedicarse a fines malvados.

SOCIAL		PERSONAL	
01	HONOR	AGUANTE	14
15	GLORIA	COMPOSTURA	8
00	ESTATUS	CONCENTR.	7
+2, -2	CONDUCTA - AMBICIOSO	ALERTA	3

ACADÉMICA 3 | ARTESANAL 0 | MARCIAL 1 | MERCANTIL 1 | SOCIAL 2

VENTAJAS

Buen mentiroso: Social; *Interpersonal*

Susurros de Fu Leng: Académica; *Mental*

DESVENTAJAS

Podredumbre interior: Marcial; *Física, Espiritual*

ARMAS Y EQUIPO

Cuchillo ritual: Alcance 0, Daño 2, Letalidad 6, Afilada, Impía, Ocultable

Equipo (equipado): Vestiduras de hechicero (Resistencia física 2, Sobrenatural 4, Impía), juego de pergaminos abominables, máscara o capucha, varios bu

CAPACIDADES

SEÑAL DE PROFANACIÓN

El mahō-tsukai puede hacer una **tirada de Teología (Tierra) contra un NO de 2** como acción de apoyo que tenga como objetivo hasta tres cadáveres situados a alcance 0-3. Si tiene éxito, cada objetivo se alza convertido en un plebeyo zombi (consulta la página 320), o en un esqueleto bushi si en vida fue un guerrero (consulta la página 319). A continuación, una zona de un intervalo de alcance alrededor de la posición de cada uno de los objetivos adquiere la propiedad de terreno Profanado (consulta la página 267).

BUSCADOR DE SABER IMPÍO

El mahō-tsukai es un ser Manchado. Opcionalmente, elige 0-2 técnicas de mahō adicionales (consulta la página 224) que el mahō-tsukai puede ejecutar. Añade 1 al nivel de enfrentamiento de combate de este personaje por cada técnica de mahō elegida de esta manera.

SERES ULTRAMUNDANOS Y MANCHADOS

Algunas criaturas se describen como Ultramundanas (seres etéreos ajenos a la humanidad), Manchadas (seres bajo el dominio de Fu Leng) o ambas cosas.

Estas clasificaciones no tienen reglas intrínsecas, pero muchas capacidades y algunas propiedades de objetos hacen referencia a ellas.

HORRORES DE LAS TIERRAS SOMBRÍAS

Jigoku, el Reino del Mal, lleva desde la creación del Imperio escupiendo monstruosidades que pretenden destruir las obras de los mortales. Esto se debe a que Jigoku es un reino celoso, absolutamente intolerante con Ningen-dō, y en especial con la devoción que los mortales suelen tener por Tengoku, los Cielos Celestiales. Cuando los Kami cayeron de los Cielos, uno de ellos, Fu Leng, se precipitó hasta las profundidades de Jigoku, dejando abierta una grieta entre el Reino del Mal y el Reino de los Mortales. Esta grieta, conocida como el Pozo Supurante de Fu Leng, contaminó las tierras situadas al sur del Imperio, convirtiéndolas en la región maléfica conocida como las Tierras Sombrías.

Bruja de la ciénaga

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 8 5

Las brujas de la ciénaga son infiltradoras extraordinarias, así como uno de los tipos de criaturas de las Tierras Sombrías que es más probable que aparezca en el Imperio. En su forma verdadera, las brujas de la ciénaga son criaturas repugnantes con piel verdosa y coriácea, uñas resquebrajadas y dientes irregulares. Sin embargo, son capaces de usar a modo de disfraz la piel arrancada de una persona a la que hayan matado, envolviéndose en ella y asumiendo la apariencia de la infortunada víctima. Por lo general viven en pantanos y vías fluviales, y se alimentan de quienes se aventuran cerca de estos lugares en solitario. Estas criaturas poseen una capacidad de regeneración antinatural, y a veces practican el mahō.

SOCIAL		PERSONAL	
00	HONOR	AGUANTE	14
05	GLORIA	COMPOSTURA	8
00	ESTATUS	CONCENTR.	6
+2, -2	CONDUCTA - ARTERO	ALERTA	3

ACADÉMICA 6 | ARTESANAL 3 | MARCIAL 2 | MERCANTIL 1 | SOCIAL 2

VENTAJAS

Astucia de cambia formas: Social; *Interpersonal*

Conocimiento sortílego: Académica; *Mental*

DESVENTAJAS

Hambre aterradora: Social; *Interpersonal, Mental*

ARMAS Y EQUIPO

Garras retorcidas: Alcance 1-2, Daño 4, Letalidad 5, Afilada, Impía

Fauces horripilantes: Alcance 0, Daño 1, Letalidad 8

Equipo (equipado): Piel reciente (Resistencia física 3, espiritual 5, Impía), tres dosis de cada veneno (consulta la página 245), pergaminos de saber impío en piel humana.

CAPACIDADES

REGENERACIÓN ANTINATURAL

Al final de cada asalto, si la bruja de la ciénaga no ha sufrido daño de una fuente Sagrada durante ese asalto, elimina el estado Herido leve o reduce el estado Herido grave a Herido leve.

BUSCADOR DE SABER IMPÍO

La bruja de la ciénaga es un ser Ultramundano y Manchado. Opcionalmente, elige 0-3 técnicas de mahō (consulta la página 224) que puede ejecutar. Añade 1 al nivel de enfrentamiento de combate de este personaje por cada técnica de mahō elegida de esta manera.

LA PIEL DE LOS MUERTOS

Como acción, una bruja de la ciénaga puede asumir la forma ilusoria de cualquiera a quien haya matado. Un personaje puede hacer una **tirada de Sentimiento contra un NO de 3 (Tierra 4, Fuego 1)**, u otra tirada apropiada para descubrir la ilusión. A discreción del DJ, un personaje puede gastar ⍰⍰ de cualquier tirada para interactuar con la bruja de la ciénaga con el fin de descubrir uno de los siguientes indicios: un pliegue de la piel que no debería existir, un brillo luminiscente en sus ojos, un movimiento imposible de la mandíbula, dientes afilados y extraños, olor a entrañas, una fijación machacona por la carne fresca y sanguinolenta en su conversación.

Bushi esqueleto

ESBIRRO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 3 1

Un bushi esqueleto, compuesto por poco más que carne hecha jirones, huesos blanqueados y un odio eterno por todo lo que es justo y bueno en el mundo, es un oponente aterrador.

AGUANTE	7	CONCENTR.	3
COMPOSTURA	∞	ALERTA	2

+2, -2
CONDUCTA - AIRADO

ACADÉMICA 0 | ARTESANAL 0 | MARCIAL 1 | MERCANTIL 1 | SOCIAL 0

VENTAJAS

Vigor impío: Marcial; *Física, Espiritual*

DESVENTAJAS

Semblante de la muerte: Social; *Interpersonal*

ARMAS Y EQUIPO

Katana antigua: Alcance 1, Daño 4, Letalidad 5/7, Afilada, Ceremonial, Dañada

Yumi decrépito: Alcance 2-5, Daño 5, Letalidad 3, Dañada

Equipo (equipado): Armadura antigua (Resistencia física 3, Bélica)

CAPACIDADES

HUESOS CHASQUEANTES

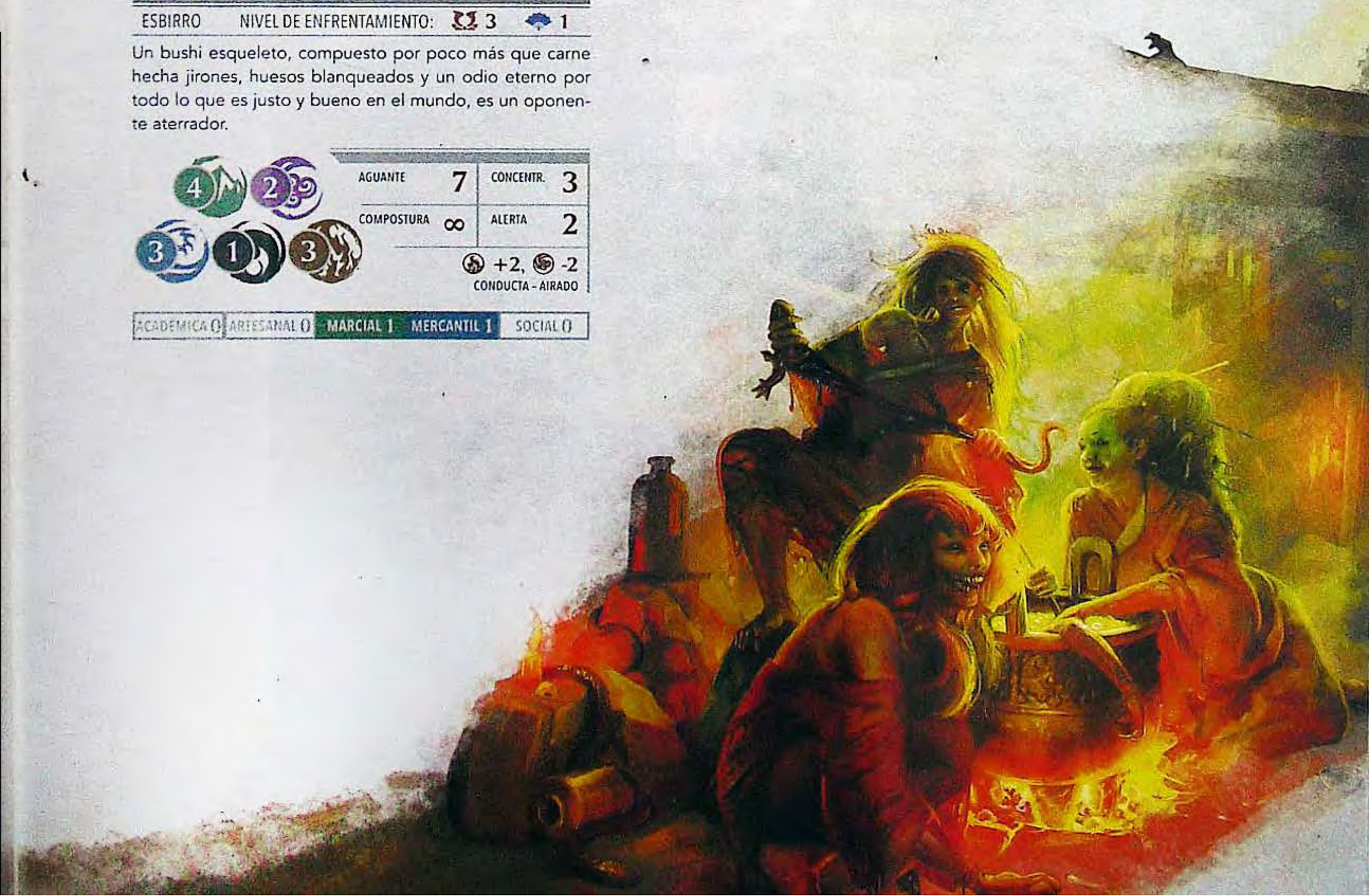
Un bushi esqueleto es un ser Ultramundano y Manchado. Además, la primera vez que vaya a ser derrotado en cada escena, recibe en lugar de ello una desventaja de tipo cicatriz a elección del DJ, cuando una de sus extremidades se cae o sale despedida.

NO SANGRA

Un bushi esqueleto ignora los estados e impactos críticos de fuentes que no tengan la propiedad Sagrada.

LAS BRUJAS DE LA CIÉNAGA EN EL IMPERIO

Como son difíciles de descubrir, algunos grupos (como células de portavoces de la sangre) llegan a acuerdos con ellas, utilizándolas para infiltrarse en la sociedad rokuganesa a cambio de proporcionarles un suministro continuo de víctimas. Esto puede añadir una nueva dimensión un tanto paranoica a una campaña, ya que los personajes jugadores podrían llegar a sospechar que prácticamente cualquier persona es una bruja de la ciénaga, actuando por cuenta propia o en beneficio de otros grupos siniestros.



PERFIL SIMPLIFICADO

Habrás notado que algunos de los perfiles (empezando por el bushi esqueleto) tienen un perfil simplificado que carece de Honor, Gloria y Estatus. Usamos este estilo de perfil para criaturas que no tienen estas características y no interactúan con estos sistemas de juego.

ONI SINIESTRO

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 12 5

De entre todos los horrores que acechan en las Tierras Sombrías, las criaturas demoníacas a las que denominamos oni son con diferencia las más poderosas y peligrosas. Estas criaturas bestiales poseen cuernos retorcidos, dientes afilados como cuchillas y enormes garras en sus manos y pies, y sus formas son un reflejo de los infiernos en los que habitan. Afortunadamente, sólo pueden entrar en Ningen-dō por voluntad propia a través del Pozo Supurante. Sin embargo, por desgracia existe otra forma mucho más insidiosa de que un oni entre en Ningen-dō: ser invitado por un mortal malvado o ignorante. Sus almas únicamente retornan a Meido cuando se les da muerte, aunque los más poderosos son capaces de regresar a Jigoku para renacer.

ACADÉMICA 3 | ARTESANAL 0 | MARCIAL 4 | MERCANTIL 0 | SOCIAL 1

VENTAJAS

Estatura inmensa: Marcial; *Física*

Poder impío: Marcial; *Física, Espiritual*

DESVENTAJAS

Apariencia aterradora: Social; *Interpersonal*

ARMAS Y EQUIPO

Garras aplastadoras: Alcance 1-2, Daño 6, Letalidad 8, Afilada, Impía

Equipo (equipado): Pellejo demoníaco y restos de armaduras (Resistencia física 5, espiritual 5, Impía)

CAPACIDADES

BRAMIDO ATERRADOR

El oni puede rugir una vez por escena como acción de maquinación, alimentándose del terror primigenio que infunde. Todos los demás personajes que se encuentren a alcance 0-4 deberán resistir con una **tirada de Meditación contra un NO de 4 (Tierra 2, Aire 5)** o sufrir el estado Afligido y retroceder un intervalo de alcance alejándose del oni. Por cada personaje que falle, el oni descarta dos puntos de Fatiga.

HORROR DE JIGOKU

Un oni es un ser Ultramundano y Manchado de silueta 4. Después de que cualquier personaje efectúe un ataque con éxito contra el oni que cause 0 daño (después de aplicar su resistencia), ese personaje acumula tres puntos de Conflicto.

CREACIÓN DE NO MUERTOS

Si un cuerpo mortal se abandona cerca de un lugar contaminado por la Mancha de Jigoku (como por ejemplo, en las Tierras Sombrías) o en un lugar corrupto, como partes del Shinomen Mori o las ruinas del Castillo de la Serpiente en el norte del Imperio, puede reanimarse de forma espontánea al ser poseído por un kansen, un espíritu elemental malvado. Estos no muertos están movidos por un maquinal impulso destructivo.

Un mahō-tsukai también es capaz de crear no muertos mediante esfuerzos deliberados, tanto mediante rituales poderosos como con el uso de máscaras de porcelana imbuidas de poder maligno y colocadas en los cadáveres que se van a reanimar. Estas máscaras confieren al mahō-tsukai un cierto grado de control sobre la criatura no muerta.

PLEBEYO ZOMBI

ESBIRRO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 2 0

En los rituales funerarios rokuganeses se incineran los cadáveres, y no sin motivo. Esto se hace incluso con los miembros más humildes de la sociedad a pesar del coste que supone, pues en Rokugán los muertos no descansan tranquilos, y existen antiguas leyendas que hablan de los días en que sectas de mahō-tsukai deambularon por el Imperio protegidas por inmensos ejércitos de cadáveres hambrientos.

ACADÉMICA 0 | ARTESANAL 0 | MARCIAL 0 | MERCANTIL 0 | SOCIAL 0

VENTAJAS

Ansia de carne: Marcial; *Mental*

DESVENTAJAS

Arrastrar tambaleante: Marcial; *Física*

ARMAS Y EQUIPO

Dientes afilados: Alcance 0, Daño 3, Letalidad 5, Impía

Manos aferradoras: Alcance 0-1, Daño 2, Letalidad 1, Apresadora

Equipo (equipado): Carne en descomposición (Resistencia física 2)

CAPACIDADES

MORDEDURA CADAVÉRICA

Incrementa en 2 el NO de todas las tiradas efectuadas para resistir impactos críticos provocados por zombis.

REANIMACIÓN HORRIPILANTE

Un zombi es un ser Ultramundano y Manchado. La primera vez que sea derrotado por una fuente de daño que no tenga la propiedad Sagrada, se reanimará si se encuentra en terreno Profanado.

Al comienzo de su siguiente turno, descarta toda la Fatiga acumulada y se tambalea hasta ponerse en pie con una desventaja de tipo cicatriz a elección del DJ.

Trasgo de las Tierras Sombrías

ESBIRRO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 1 1

Los trasgos son criaturas ágiles y bestiales que no resultan muy peligrosos de forma individual, pero que cuando se lanzan en hordas contra la Muralla lo hacen en número suficiente como para resultar una amenaza de gravedad.

AGUANTE	3	CONCENTR.	3
COMPOSTURA	4	ALERTA	2

+2, -2
CONDUCTA - ARTERO

ACADÉMICA 0 | ARTESANAL 0 | MARCIAL 1 | MERCANTIL 1 | SOCIAL 0

VENTAJAS

Acechador experto: Marcial, Mercantil; *Física*

DESVENTAJAS

Cobardía: Marcial; *Social, Mental*

ARMAS Y EQUIPO

Yari pequeño: Alcance 1, Daño 5, Letalidad 3, Bélica

Yumi pequeño: Alcance 2-3, Daño 4, Letalidad 3

Equipo (equipado): Armadura de ashigaru recuperada (Resistencia física 3), aljaba, dientes y otros trofeos grotescos

CAPACIDADES

CRIATURA DE LAS TIERRAS SOMBRÍAS

Un trasgo de las Tierras Sombrías es un ser Manchado con silueta 1.

CHUSMA DESPRECIABLE

Al efectuar una tirada de ataque con asistencia, un trasgo puede gastar de la siguiente manera:

> +: Un personaje que no sea el objetivo a alcance 0-2 sufre 4 puntos de daño físico. Este efecto puede activarse tantas veces como el número de trasgos que hayan proporcionado asistencia a la tirada.

ESPÍRITUS Y SERES EXTRAÑOS

Multitud de criaturas prodigiosas y kami moran en los límites de la civilización o escondidos en arboledas trascendentales.

Kami de Agua manifestado

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 7 4

Los kami de Agua suelen asumir la forma de un torso humanoide que se alza de una fuente de agua; si tienen extremidades inferiores, a menudo aparecen ocultas dentro del agua o sólo se vuelven visibles cuando el kami se adentra en tierra firme. Las formas de estos kami varían de acuerdo con las circunstancias, e incluso pueden dividirse para actuar en múltiples lugares a la vez y reabsorber copias dañadas para restaurar su propia vitalidad.

AGUANTE	14	CONCENTR.	8
COMPOSTURA	8	ALERTA	2

+2, -2
CONDUCTA - ADAPTABLE

ACADÉMICA 3 | ARTESANAL 3 | MARCIAL 2 | MERCANTIL 0 | SOCIAL 3

VENTAJAS

Cuerpo líquido: Marcial, Mercantil; *Física*

DESVENTAJAS

Carente de convicciones: Artesanal, Social: *Mental*

ARMAS Y EQUIPO

Torrente aplastante: Alcance 1-2, Daño 7, Letalidad 3, Apresadora, inflige daño sobrenatural

Equipo (equipado): Niebla envolvente (Resistencia física 3, sobrenatural 4)

CAPACIDADES

ESPÍRITU DE AGUA VIVIENTE

Un kami manifestado es un ser Ultramundano. Además, una vez por escena como acción de los tipos apropiados, un kami de Agua manifestado puede ejecutar cualquier invocación de Fuego que no sea Álzate, Agua. Tiene éxito de forma automática con tres Éxitos adicionales y .

DIVISIÓN

Una vez por asalto, después de que un kami de Agua manifestado sufra un impacto crítico, puede dividirse en dos. Los dos nuevos kami de Agua manifestados tendrán un valor de Aguante igual a la mitad del valor del original, y cualquier cantidad de Fatiga acumulada se dividirá equitativamente entre los dos. Después, ambos pueden eliminar cualquier estado que sufriese el original. Todos los kami actuarán durante el turno del kami de Agua original en el orden que decida el DJ.

Kami de Aire manifestado

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 7 5

Cuando los kami de Aire abandonan la sutileza para actuar de forma directa sobre el mundo resultan aterradores: la forma que adoptan es la de un torbellino con multitud de brazos y manos pulsátiles que agarran y lanzan los objetos sueltos.

AGUANTE	11	CONCENTR.	2
COMPOSTURA	6	ALERTA	4

+2, -2
CONDUCTA - VOLÁTIL

ACADÉMICA 0 | ARTESANAL 3 | MARCIAL 3 | MERCANTIL 2 | SOCIAL 3

VENTAJAS

Forma etérea: Marcial, Mercantil; *Física*

DESVENTAJAS

Se distrae con facilidad: Académica, Social: *Mental*

ARMAS Y EQUIPO

Garras de Aire: Alcance 2-3, Daño 4, Letalidad 7, causa daño sobrenatural

Equipo (equipado): Manto nebuloso (Resistencia física 5, sobrenatural 2)

CAPACIDADES

VUELO

Un kami de Aire manifestado puede moverse en vertical e ignora los efectos negativos del terreno.

ESPÍRITU DE AIRE VIVIENTE

Un kami de Aire manifestado es un ser Ultramundano de silueta 2, 3, o 4, y puede cambiar de tamaño como una acción. Además, una vez por escena como acción de los tipos apropiados, un kami de Aire manifestado puede ejecutar cualquier invocación de Aire que no sea Álzate, Aire. Tiene éxito de forma automática con tres Éxitos adicionales y .

BARRIDO

Cuando efectúe una tirada de acción de ataque, un kami de Aire manifestado puede gastar de la siguiente manera:

> +: El kami se mueve un intervalo de alcance alejándose del objetivo por cada gastado de esta manera. Si el objetivo es de silueta 5 o inferior, el kami puede transportar al objetivo hasta su destino.

FANTASMAS

En la mayoría de los casos, los PJ no podrán combatir a un fantasma con sus armas; a menudo, como mejor funcionan es como obstáculos narrativos. Puede que los PJ necesiten determinar la causa de su malestar o sus objetivos y luego ayudarle a resolverlos, o purificar al espíritu.

Si un fantasma necesita hacer una tirada, puede utilizar el perfil que tuviera en vida, con las siguientes modificaciones:

Es un ser Ultramundano.

Tiene Resistencia física 10.

Es incorpóreo y puede crear fenómenos fantasmagóricos. A discreción del DJ, puede tener una o más invocaciones de Aire para representar sus poderes espirituales.

Kami de Fuego manifestado

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 9 2

Un kami de Fuego manifestado es energía pura que ha adquirido forma, a menudo humanoide. Envuelto en una túnica de humo y con la piel ardiente, es precursor de destrucción, pero también de renovación. Aunque son inteligentes e instruidos, los kami de Fuego resultan notablemente testarudos una vez asumen forma, y su único objetivo consiste en consumir todo lo que tengan a su alcance antes de desvanecerse.

AGUANTE	12	CONCENTR.	4
COMPOSTURA	3	ALERTA	1

+2, -2
CONDUCTA - INTENSO

ACADÉMICA 3 | ARTESANAL 0 | MARCIAL 3 | MERCANTIL 3 | SOCIAL 2

VENTAJAS

Terror primordial: Marcial, Social; *Interpersonal*

DESVENTAJAS

Hambre infinita: Artesanal, Académica: *Mental*

ARMAS Y EQUIPO

Toque ardiente: Alcance 1-3, Daño 6, Letalidad 6, Afilada, causa daño sobrenatural

Equipo (equipado): Corona de llamas (Resistencia física 3)

CAPACIDADES

ESPÍRITU DE FUEGO VIVIENTE

Un kami de Tierra manifestado es un ser Ultramundano de silueta 3. Además, una vez por escena como acción de los tipos apropiados, un kami de Fuego manifestado puede ejecutar cualquier invocación de Fuego que no sea Álzate, Fuego. Tiene éxito de forma automática con tres Éxitos adicionales y .

MANTO DE HUMO Y CENIZA

Los demás personajes tratan la zona situada a alcance 0-1 del kami de Fuego manifestado como terreno Peligroso y de Visibilidad reducida (consulta la página 267).

CARICIA ABRASADORA

Al efectuar una tirada de acción de ataque, el kami de Fuego manifestado puede gastar de la siguiente manera:

> +: El objetivo y hasta otro personaje por cada gastado de esta manera y situado a alcance 0-1 del objetivo sufre el estado Ardiendo (consulta la página 271).

Kami de Tierra manifestado

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 8 2

Cuando asumen forma física, los kami de Tierra suelen crearse cuerpos de piedra, apareciendo como estatuas de fortunas belicosas o de las bestias sagradas que guardan los santuarios y las tumbas ancestrales. Estos seres son poderosos, sabios y lentos en enfurecerse, pero su cólera es como una avalancha, y una vez iniciada, no puede detenerse.

AGUANTE	15	CONCENTR.	3
COMPOSTURA	8	ALERTA	3

+2, -2
CONDUCTA - OBSTINADO

ACADÉMICA 3 ARTESANAL 2 MARCIAL 3 MERCANTIL 3 SOCIAL 0

VENTAJAS	DESVENTAJAS
Estatura inmensa: Marcial, Mercantil; *Física*	**Brutalmente honesto:** Social, Mercantil: *Mental*

Armas y equipo

Puños de piedra: Alcance 0-2, Daño 7, Letalidad 4, causa daño físico o sobrenatural

Equipo (equipado): Piel rocosa (Resistencia física 6, Sagrada)

Capacidades

ENTERRARSE

Un kami de Tierra manifestado puede retirarse al interior del suelo como acción de movimiento. Mientras esté ahí no podrá ser objetivo de acciones ni efectos, ni podrá efectuar ninguna acción aparte de Erupción.

ERUPCIÓN

Un kami de Tierra manifestado puede salir del suelo con una explosión en cualquier punto a alcance 0-3 como acción de ataque y movimiento mientras esté enterrado. Todos los personajes a alcance 0-2 de ese punto deberán resistir con una **tirada de Aptitud física contra un NO de 4 (Aire 2, Agua 5)** o sufrir 6 puntos de daño físico y el estado Tumbado.

ESPÍRITU DE TIERRA VIVIENTE

Un kami de Tierra manifestado es un ser Ultramundano de silueta 3. Además, una vez por escena como acción de los tipos apropiados, un kami de Tierra manifestado puede ejecutar cualquier invocación de Tierra que no sea Álzate, Tierra. Tiene éxito de forma automática con tres Éxitos adicionales y .

Ki-rin

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 7 7

Cuenta la tradición que los ciervos son los mensajeros de los kami, y por tanto son sagrados. Esto puede o no ser cierto en el caso de los ciervos comunes que deambulan por las montañas. Sin embargo, se afirma que en ocasiones sale de los bosques más profundos una bestia quimérica de gran cornamenta, con escamas de dragón, cola de buey y crin llameante, para hablar con los viajeros solitarios. Su forma varía un poco según el relato, pero todas las historias son muy parecidas: esas criaturas relatan la voluntad de los kami, y son tan benevolentes y compasivas que, por no pisotear una sola brizna de hierba, flotan por encima del suelo.

ACADÉMICA 6 | ARTESANAL 0 | MARCIAL 2 | MERCANTIL 0 | SOCIAL 3

VENTAJAS	DESVENTAJAS
Sabiduría del bosque: Académica; *Mental*	

ARMAS Y EQUIPO

Cornamenta majestuosa: Alcance 1-2, Daño 4, Letalidad 6, Ceremonial, Sagrada

Equipo (equipado): Pellejo mágico (Resistencia física 3, sobrenatural 3)

CAPACIDADES

CRIATURA MÍSTICA

Un ki-rin es un ser Ultramundano de silueta 3 capaz de volar. Puede moverse en vertical e ignora los efectos negativos del terreno. Además, una vez por escena, puede ejecutar una técnica de invocación de Agua o Tierra. En lugar de hacer una tirada, tendrá éxito de forma automática con tres Éxitos adicionales y .

EMISARIO SAGRADO

El ki-rin puede hablar cualquier idioma y conoce muchos de los secretos del mundo. Los virtuosos pueden sentir su naturaleza sagrada; para efectuar una acción de ataque contra un ki-rin, un personaje deberá perder una cantidad de Honor igual a su rango de Honor, y una cantidad de Gloria igual a su rango de Gloria si alguien le ve haciéndolo.

FURIA CONTRA LOS MALVADOS

El ki-rin puede expulsar fuego por la boca una vez por escena como acción de ataque. Todos los seres Manchados a alcance 0-4 deberán resistir con una **tirada de Aptitud física contra un NO de 4 (Aire 3, Tierra 5)**, o sufrirán 8 puntos de daño sobrenatural con la propiedad Sagrada más un número de puntos de daño adicional igual a su Déficit, y sufren el estado Ardiendo.

Trol forestal

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 7 4

Los troles son muy escasos en los confines del Imperio, pero a veces entran por el gran bosque de Shinomen Mori en la frontera occidental de Rokugán. Son inteligentes pero impredecibles, y no le hacen ascos a devorar a humanos maleducados.

ACADÉMICA 3 | ARTESANAL 1 | MARCIAL 3 | MERCANTIL 1 | SOCIAL 2

VENTAJAS	DESVENTAJAS
Fuerza bruta: Marcial; *Física*	**Apetito insaciable:** Social; *Física*

ARMAS Y EQUIPO

Garrote descomunal: Alcance 2, Daño 9, Letalidad 5, Aparatosa

Presa desgarradora: Alcance 1, Daño 4, Letalidad 6

Equipo (equipado): Piel escamosa (Resistencia física 1, sobrenatural 1), ropa hecha con pieles animales, colección de cráneos pulidos.

CAPACIDADES

ANTIGUO Y PODEROSO

Un trol es un ser Ultramundano de silueta 4.

ESCAMAS ENCANTADAS

Después de que un trol sufra daño proveniente de una fuente física o sobrenatural, incrementa en 4 su resistencia a ese tipo. Este efecto se mantiene hasta que sufra daño proveniente de una fuente de un tipo distinto.

ANIMALES

Rokugán es el hogar de una gran variedad de animales, tanto salvajes como domesticados. Los animales salvajes son a menudo el blanco de las cacerías rokuganesas que emprenden los samuráis, en algunas regiones por deporte y en otras por necesidad.

Caballo (poni rokuganés)

ESBIRRO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 2 1

En Rokugán había caballos antes de que el Clan del Unicornio regresase con sus corceles de raza extranjera. Aunque no son tan feroces, son monturas decentes.

AGUANTE	8	CONCENTR.	6
COMPOSTURA	4	ALERTA	2

+1, -2, -2
CONDUCTA - LEAL

ACADÉMICA 0 | ARTESANAL 0 | MARCIAL 0 | MERCANTIL 0 | SOCIAL 1

VENTAJAS

Corredor infatigable:
Marcial; *Física*

DESVENTAJAS

Asustadizo:
Marcial: *Mental*

ARMAS Y EQUIPO

Cascos: Alcance 1-2, Daño 6, Letalidad 5

Equipo (equipado): Piel (Resistencia física 2), silla de montar, alforjas, bolsa de alimento, conjunto de aseo.

CAPACIDADES

FIEL MONTURA

Un poni rokuganés es una criatura de silueta 3. Un jinete de tamaño humano (silueta 2 o inferior) puede cabalgarlo.

Corcel Utaku

ESBIRRO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 4 2

Los corceles sagrados de las doncellas de batalla Utaku encarnan el ideal equino por excelencia. Son fogosos y bravos, pero enteramente leales a sus jinetes e intrépidos en el campo de batalla.

AGUANTE	14	CONCENTR.	6
COMPOSTURA	10	ALERTA	2

+1, -2, -2
CONDUCTA - LEAL

ACADÉMICA 0 | ARTESANAL 0 | MARCIAL 3 | MERCANTIL 0 | SOCIAL 3

VENTAJAS

Corredor infatigable:
Marcial; *Física*

DESVENTAJAS

Rápido en enfurecerse:
Social: *Interpersonal*

MONTURAS Y EQUITACIÓN

Durante una escena dramática, mientras alguien esté cabalgando sobre ella, una montura no efectúa un turno propio, y proporciona los siguientes beneficios a su jinete:

- Cuando el jinete tenga éxito en una tirada de acción de movimiento, añade un número de Éxitos adicionales igual al anillo de Agua de la montura.
- El jinete puede usar su habilidad de Supervivencia en lugar de su habilidad de Aptitud física para cualquier tirada de Aptitud física que deba efectuar.

Durante las escenas narrativas y de interludio, un personaje montado duplica su velocidad de viaje por tierra.

ARMAS Y EQUIPO

Cascos: Alcance 1-2, Daño 7, Letalidad 6

Equipo (equipado): Piel y armadura (Resistencia física 4), silla de montar, alforjas, bolsa de alimento, conjunto de aseo.

CAPACIDADES

MONTURA LEGENDARIA

Un corcel Utaku es una criatura de silueta 3. Un jinete de tamaño humano (silueta 2 o inferior) puede cabalgarlo, pero normalmente no aceptará a ningún jinete que no sea una doncella de batalla Utaku digna de ese nombre.

CABALLO INIGUALABLE

Un corcel Utaku brinda a su jinete asistencia entrenada (consulta la página 26) en todas las tiradas marciales que efectúe mientras esté montado.

Felino depredador

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 6 1

Los felinos depredadores, como los pumas, leones y tigres, son cazadores temibles. Prefieren acechar y emboscar a sus presas, atacándolas de forma rápida y salvaje.

AGUANTE	6	CONCENTR.	6
COMPOSTURA	12	ALERTA	4

+2, -2
CONDUCTA - OPORTUNISTA

ACADÉMICA 0 | ARTESANAL 0 | MARCIAL 2 | MERCANTIL 0 | SOCIAL 0

VENTAJAS

Acechador silencioso:
Marcial; *Física*

DESVENTAJAS

Soberbia:
Social: *Mental*

TIRADAS DE ANIMALES

Los animales no suelen tener niveles en habilidades mercantiles, pero si necesitan hacer una tirada, todos los animales salvajes tienen nivel de supervivencia 2, mientras que los animales domesticados tienen nivel de supervivencia 1.

CABALLOS DE GUERRA UNICORNIO

Los caballos de guerra Unicornio son muy superiores a los ponis rokuganeses como monturas de guerra. Un caballo de guerra Unicornio puede representarse efectuando las siguientes modificaciones al perfil del poni rokuganés:

Elimina la desventaja de Asustadizo, añade una ventaja de la plantilla de guerrero, Aguante +4, Compostura +4, Nivel de enfrentamiento +1

ARMAS Y EQUIPO

Garras y colmillos: Alcance 1, Daño 5, Letalidad 9, Afilada

Equipo (equipado): Piel gruesa (Resistencia física 2)

CAPACIDADES

SALTO DEPREDADOR

Un felino depredador es una criatura de silueta 3. Cuando efectúa una acción de ataque contra un objetivo Tumbado o que no sea consciente de su presencia, puede gastar ✲ de la siguiente manera:

✲: El objetivo sufre el estado Desorientado.

ATAQUE SALVAJE

Los objetivos Desorientados no pueden defenderse contra el daño infligido por un felino depredador.

Gato

ESBIRRO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 1 1

Los gatos son pequeños felinos peludos que han ido modelando astutamente la sociedad humana para que satisfaga sus necesidades a lo largo de generaciones de adaptación. Residen en los hogares de samuráis y campesinos por igual, proporcionando a sus supuestos dueños diversión, control de plagas y cierto afecto ocasional.

AGUANTE	3	CONCENTR.	6
COMPOSTURA	9	ALERTA	3

+2, -2
CONDUCTA - JUGUETÓN

ACADÉMICA 0 | ARTESANAL 0 | **MARCIAL 1** | MERCANTIL 0 | SOCIAL 0

VENTAJAS	DESVENTAJAS
Acechador silencioso: Marcial; *Física*	**Soberbia:** Social: *Mental*

ARMAS Y EQUIPO

Garras: Alcance 0, Daño 0, Letalidad 2, Afilada, Ocultable

CAPACIDADES

SALTO DEPREDADOR

Un gato es una criatura de silueta 0. Cuando efectúa una acción de ataque contra un objetivo Tumbado o que no sea consciente de su presencia, puede gastar ✲ de la siguiente manera:

✲: El objetivo sufre el estado Desorientado.

Halcón

ESBIRRO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 2 1

Los halcones son criaturas majestuosas y elegantes, y muchos samuráis sienten una cierta afinidad con estos señores de los cielos. Algunos incluso los domestican para la caza deportiva.

AGUANTE	2	CONCENTR.	6
COMPOSTURA	5	ALERTA	2

+2, -2
CONDUCTA - ORGULLOSO

ACADÉMICA 0 | ARTESANAL 0 | **MARCIAL 1** | MERCANTIL 0 | SOCIAL 0

VENTAJAS	DESVENTAJAS
Vista aguda: Marcial, Mercantil; *Física*	**Huesos huecos:** Marcial: *Física*

ARMAS Y EQUIPO

Garras y pico: Alcance 0, Daño 1, Letalidad 6

CAPACIDADES

VOLADOR ÁGIL

Un halcón es una criatura de silueta 0 capaz de volar. Puede moverse en vertical e ignora los efectos negativos del terreno.

BARRIDO

Cuando efectúe una tirada de acción de ataque, un halcón puede gastar ✲ de la siguiente manera:

✲+: El halcón se mueve un intervalo de alcance alejándose del objetivo por cada ✲ gastado de esta manera. Si el objetivo es de silueta 0 o inferior, el halcón puede transportar al objetivo hasta su destino.

Jabalí

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 5 1

Los jabalíes son cerdos salvajes agresivos y territoriales. Hasta un bushi con armadura completa puede sucumbir ante sus colmillos afilados e irregulares.

AGUANTE	9	CONCENTR.	6
COMPOSTURA	4	ALERTA	2

+2, -2
CONDUCTA - TERRITORIAL

ACADÉMICA 0 | ARTESANAL 0 | **MARCIAL 1** | MERCANTIL 0 | SOCIAL 0

VENTAJAS	DESVENTAJAS
Olfato agudo: Mercantil; *Física*	**Colérico:** Marcial: *Mental*

ARMAS Y EQUIPO

Colmillos: Alcance 0, Daño 7, Letalidad 7, Afilada, Sólida

Equipo (equipado): Pellejo grueso (Resistencia física 4)

CAPACIDADES

FURIA SUSTENTADORA

Después de que un jabalí sufra un impacto crítico, sufre el estado Enfurecido. Mientras esté Enfurecido, un jabalí no puede sufrir el estado Inconsciente y puede realizar acciones de ataque incluso mientras esté Incapacitado.

AGUANTE	12	CONCENTR.	4
COMPOSTURA	9	ALERTA	3

+2, -2
CONDUCTA - INTIMIDANTE

ACADÉMICA 0 | ARTESANAL 0 | MARCIAL 1 | MERCANTIL 0 | SOCIAL 0

VENTAJAS

Estatura inmensa: Marcial; *Física*

DESVENTAJAS

Oportunista: Marcial: *Mental*

ARMAS Y EQUIPO

Garras y colmillos: Alcance 1-2, Daño 8, Letalidad 6

Equipo (equipado): Pellejo grueso (Resistencia física 4)

CAPACIDADES

ZARPAZO APLASTANTE

Un oso es una criatura de silueta 3 con una fuerza aterradora. Cuando un oso inflige un impacto crítico, el NO de la tirada para resistir es 4, y si el objetivo falla sufre el estado Atontado además de cualquier otro efecto.

Lobo

ESBIRRO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 1 1

Los lobos merodean por las regiones arboladas del Imperio en manadas de diez o más, actuando de forma coordinada para acechar y derribar a sus presas. Sus métodos de caza consisten en una persecución implacable y ataques y huidas rápidas, acercándose únicamente a asestar el golpe final cuando su presa está débil y agotada. Por lo general evitan a los humanos, pero si se les provoca pueden mostrarse territoriales.

AGUANTE	4	CONCENTR.	6
COMPOSTURA	4	ALERTA	4

+2, -2
CONDUCTA - CAUTELOSO

ACADÉMICA 0 | ARTESANAL 0 | MARCIAL 1 | MERCANTIL 0 | SOCIAL 1

VENTAJAS

Tácticas de manada: Marcial, Social; *Interpersonal*

DESVENTAJAS

Cazador cauteloso: Marcial: *Mental*

ARMAS Y EQUIPO

Colmillos: Alcance 0, Daño 4, Letalidad 4, Apresadora

Equipo (equipado): Piel (Resistencia física 2)

CAPACIDADES

ACECHAR A LA PRESA

Al efectuar una tirada de Artes marciales (Combate sin armas), un lobo puede gastar de las siguientes maneras.

de Agua: El objetivo sufre el estado Hemorragia.

de Fuego: El objetivo considera cualquier terreno como Peligroso (consulta la página 267) hasta el final de su próximo turno.

Oso

ADVERSARIO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 7 1

Los osos son animales solitarios y extremadamente territoriales que habitan en las regiones agrestes de Rokugán. Existen multitud de variedades, desde los grandes y agresivos osos pardos de Shinomen Mori hasta los osos negros más pequeños de Seikitsu y las Montañas del Crepúsculo.

Perro

ESBIRRO NIVEL DE ENFRENTAMIENTO: 1 1

Capaces de una gran devoción hacia los humanos, los perros ayudan en una gran variedad de tareas, entre las que se incluyen actuar como guardianes, servir como rastreadores y cazadores, y luchar junto a sus amos.

AGUANTE	4	CONCENTR.	3
COMPOSTURA	5	ALERTA	4

+1, -2, -2
CONDUCTA - AMISTOSO

ACADÉMICA 0 | ARTESANAL 0 | MARCIAL 1 | MERCANTIL 0 | SOCIAL 1

VENTAJAS

Rastreador experto: Mercantil; *Física*

DESVENTAJAS

Depende de los humanos: Mercantil: *Mental*

ARMAS Y EQUIPO

Mordisco: Alcance 0, Daño 4, Letalidad 2, Apresadora

CAPACIDADES

COMPAÑERO DE TRABAJO

Elige una habilidad marcial o mercantil. Cuando el perro brinde asistencia en una tirada con esta habilidad, cuenta como asistencia entrenada (consulta la página 26).

PERROS GRANDES Y PEQUEÑOS

Hay perros de multitud de tamaños diferentes, desde pequeños sabuesos para cazar conejos hasta enormes animales criados para la guerra. Estos se pueden representar aplicando las siguientes modificaciones al perfil del perro:

Perro grande: Silueta 2, Resistencia física +1, Aguante +2, Nivel de enfrentamiento +1

Perro pequeño: Silueta 1, Alerta +1

Tabla 8-1: Ejemplos de usos de ✲

ELEMENTO	USOS DE EJEMPLO
EJEMPLOS GENERALES DE USO DE ✲	
Cualquiera	✲: Si fallaste, determina la manera más fácil de realizar la tarea que estabas tratando de llevar a cabo (habilidad y planteamiento). ✲+: Descarta uno de los puntos de Conflicto que hayas acumulado en esta tirada por cada ✲ gastado de esta manera. ✲✲: Brinda asistencia (consulta la página 26) a cualquier personaje que intente una tirada para tratar de hacer algo similar.
Agua	✲: Descarta dos puntos de Conflicto que hayas acumulado. ✲+: Realizas la tarea de forma muy eficiente, completándola más rápidamente o ahorrando suministros en el proceso. Los ✲ adicionales gastados de esta forma reducen aún más el tiempo o los materiales necesarios. ✲✲: Descubres un detalle físico interesante presente en la zona que no está directamente relacionado con tu tirada. A discreción del DJ, puedes usar esta opción para añadir un elemento de terreno previamente inadvertido (consulta la página 267) o un objeto mundano cercano.
Aire	✲: Descubre la conducta de otro personaje de la escena (si es un PNJ) y los puntos de Conflicto que tenga acumulados. ✲+: Actúas con sutileza para atraer la menor atención posible hacia tus actividades. Los gastos adicionales de ✲ hacen que el intento sea aún más sutil. ✲✲: Te fijas en un detalle interesante sobre un personaje de la escena, como una ventaja o desventaja. A discreción del DJ, puedes usar esta opción para añadir a un PNJ de la escena un detalle que no existiese anteriormente.
Fuego	✲: Enardeces con tu presencia a otro personaje de la escena, obligándole a acumular dos puntos de Conflicto. ✲+: Realizas la tarea de una forma especialmente llamativa, atrayendo la atención de los que lo ven. Los ✲ adicionales gastados de esta forma te hacen aún más destacable. ✲✲: Te das cuenta de que hay algo cerca que está fuera de lugar o que falta visiblemente y que no está directamente relacionado con tu tirada. A discreción del DJ, puedes usar esta opción para añadir una ausencia a la escena (como un par de zapatos ausentes que indiquen que el propietario no está en casa).
Tierra	✲: Tranquiliza con tu presencia a otro personaje de la escena, permitiéndole descartar dos puntos de Conflicto acumulados. ✲+: Actúas con cautela para minimizar las consecuencias del fracaso o de cualquier peligro que pueda derivarse de la tarea. Los ✲ adicionales gastados de esta forma aumentan la eficacia de las precauciones que tomes. ✲✲: De repente recuerdas un dato importante que no está directamente relacionado con tu tirada. A discreción del DJ, puedes usar esta opción para revelar una pequeña acción preliminar que hayas realizado anteriormente, como por ejemplo llevar encima un objeto común.
Vacío	✲: Elige un anillo distinto de Vacío: si en tu próxima tirada usas ese anillo, reduce su NO en 1. ✲+: Sientes cómo un escalofrío te recorre la espalda, percibes un silencio repentino o notas algún otro indicio sobrenatural a tu alrededor. Los ✲ adicionales gastados de esta forma te permiten ubicar de forma cada vez más precisa el acontecimiento sobrenatural. ✲✲: Obtienes una cierta comprensión espiritual sobre la naturaleza del universo o sobre ti mismo. A discreción del DJ, puedes usar esta opción para revelar un hecho sobre tu personaje que no haya sido previamente establecido, pero que esté relacionado de alguna forma con la situación.
EJEMPLOS DE USOS DE ✲ EN ESCENAS DRAMÁTICAS Y HABILIDADES MARCIALES	
Agua	✲: Descarta un punto de Fatiga. ✲+: Durante una acción de ataque, ignora un punto del valor de Resistencia física del objetivo por cada ✲ gastado de esta manera. ✲✲: Desplázate un intervalo de alcance.
Aire	✲: Añade un ■ guardado colocado en un resultado de ✲ en tu próxima tirada de habilidad marcial. ✲+: Durante una tirada de acción de movimiento, hasta un intervalo de alcance por ✲ gastado de cualquier distancia que muevas puede hacerse a lo largo de una superficie vertical. ✲✲: Incrementa en 2 el NO de la próxima tirada de Artes marciales [Armas a distancia] que te tenga como objetivo antes del comienzo de tu siguiente turno.
Fuego	✲: Elige otro personaje que se encuentre en la escena: incrementa en 1 el NO de la siguiente tirada que haga antes del comienzo de tu siguiente turno si no te incluye a ti como objetivo. ✲+: Durante una tirada de acción de ataque, incrementa el NO de la siguiente tirada que haga el objetivo para resistir un impacto crítico que sufra antes del comienzo de su siguiente turno en 1 por cada ✲ gastado de esta manera. ✲✲: Los demás personajes deben acumular dos puntos de Conflicto para elegirte como objetivo de sus acciones de ataque y maquinación hasta el comienzo de tu siguiente turno.
Tierra	✲: Durante una acción de movimiento, ignora una propiedad de terreno a tu elección (consulta la página 267). ✲+: Reduce la gravedad del próximo impacto crítico que sufras antes del comienzo de tu siguiente turno en 1 por cada ✲ gastado de esta manera. ✲✲: No apliques una de tus desventajas a las tiradas hasta el final de tu siguiente turno.
Vacío	✲: Durante la siguiente acción de ataque que efectúes antes del final de tu siguiente turno, ignora una propiedad de terreno a tu elección (consulta la página 267). ✲+: Durante una tirada de acción de apoyo, incrementa en 1 tu valor de iniciativa por cada ✲ gastado de esta manera. ✲✲: Ignora los efectos de un estado que estés sufriendo hasta el final de tu siguiente turno.

Tabla 8-1: Ejemplos de usos de ✲ (continuación)

ELEMENTO	USOS DE EJEMPLO
EJEMPLOS DE USOS DE ✲ EN TIRADAS DE INICIATIVA	
Agua	✲: En una tirada de Iniciativa, determina las propiedades de todo el terreno de la escena (consulta la página 267).
Aire	✲: En una tirada de Iniciativa, determina una debilidad del enemigo. Descubre una desventaja a elección de ese enemigo.
Fuego	✲: En una tirada de Iniciativa, utiliza tu Concentración en lugar de tu Alerta para determinar tu iniciativa cuando te encuentres desprevenido.
Tierra	✲: En una tirada de Iniciativa, elige una desventaja que conozcas de otro personaje. Este personaje no aplicará esa desventaja a sus tiradas en esta escena.
Vacío	✲: En una tirada de Iniciativa, siente si hay algún ser Ultramundano en la escena.
EJEMPLOS DE USOS DE ✲ EN OTRAS HABILIDADES	
Agua	✲ *artesanal*: Añade un ■ guardado colocado en un resultado de ✲ a la siguiente tirada de habilidad artesanal que hagas antes del final de la sesión de juego. ✲*académica*: Detecta un aspecto, cualidad o capacidad única del elemento que estés identificando. ✲ *social*: Añade un ■ guardado colocado en un resultado de ✲ a tu siguiente tirada de habilidad social antes del final de la escena. ✲ *mercantil*: Convence a un vendedor de que te proporcione un descuento del 10 % adicional sobre un artículo que estés comprando.
Aire	✲ *artesanal*: Si tienes éxito, añade la propiedad Resplandeciente o Sutil al objeto que estés refinando. ✲ *académica*: Descubre información acerca del personaje que creó o utilizó el objeto que estás estudiando (como por ejemplo una de sus ventajas o desventajas a elección del DJ que afectase a la creación o el uso del objeto). ✲ *social*: Descubre si el atributo de Honor, Gloria o Estatus de un personaje de la escena es superior, inferior o igual al tuyo. ✲ *mercantil*: Convence a un comprador de que pague un 10 % adicional por un objeto que estés vendiendo.
Fuego	✲ *artesanal*: Si tienes éxito, creas una copia adicional del objeto que estuvieras creando. ✲ *académica*: Extrapolas las motivaciones o deseos de otro personaje de la escena o de la situación general. ✲ *social*: Reduce en 1 el NO de la siguiente tirada social que haga otro personaje antes del final de la escena. ✲ *mercantil*: Te asalta una inspiración inusual; añade un ■ guardado colocado en un resultado de ✲ a la siguiente tirada que hagas con otra habilidad.
Tierra	✲ *artesanal*: Si tienes éxito, añade la propiedad Sólida a un objeto que estés restaurando. ✲ *académica*: Recuerda un lugar en el que puedas investigar o estudiar el tema que estabas tratando de recordar. ✲*social*: Incrementa en 1 el NO de la siguiente tirada social que haga otro personaje antes del final de la escena. ✲ *mercantil*: Reduce en 1 el NO de la siguiente tirada que haga otro personaje con la misma habilidad antes del final de la escena.
Vacío	✲ *artesanal*: Reduce en 1 el NO de la siguiente tirada que hagas utilizando el objeto con el que te has sintonizado. ✲ *académica*: Intuye si puedes determinar algo de valor de tu línea de investigación actual. ✲ *social*: Determina el objetivo de otro personaje en la escena. ✲ *mercantil*: Reduce al mínimo cualquier efecto que tengas sobre el entorno, así como las señales físicas de tus esfuerzos.
EJEMPLOS DE USOS DE ✲ EN TIRADAS DE ACTIVIDADES DE INTERLUDIO	
Agua	✲+: Descarta un punto de Conflicto o Fatiga por cada ✲ gastado de esta manera. ✲✲: Mientras efectúas tu actividad de interludio haces un nuevo amigo.
Aire	✲+: Descubre un detalle sobre un personaje que te acompañe (como por ejemplo una ventaja o desventaja a su elección) por cada ✲ gastado de esta manera. Sólo puedes descubrir de esta forma un detalle de cada persona durante una única escena de interludio. ✲✲: Efectúa tu actividad de interludio sin dejar que uno o más individuos a tu elección sepan que lo has hecho.
Fuego	✲+: Brinda asistencia a otro personaje por cada ✲ gastado de esta manera con su siguiente actividad de interludio de esta sesión de juego. ✲✲: Enardeces con tus esfuerzos a otro personaje que te acompañe; este personaje podrá efectuar una actividad de interludio adicional durante esta escena de interludio, hasta un máximo de dos.
Tierra	✲+: Otro personaje que te acompañe puede descartar un punto de Conflicto o de Fatiga por cada ✲ gastado de esta manera. ✲✲: Memoriza un detalle pequeño pero de vital importancia de tu actividad: más adelante podrás recordarlo sin necesidad de una tirada.
Vacío	✲+: Reserva un dado descartado de tu tirada por cada ✲ gastado de esta manera, hasta un máximo de tu nivel en la habilidad utilizada. Añade ese dado a tu siguiente tirada con la misma habilidad como dado guardado en lugar de tirarlo. ✲✲: Tienes una breve premonición de un posible acontecimiento futuro mientras efectúas tu actividad de interludio.

Akodo	Kami fundador del Clan del León
ashigaru	Plebeyos guerreros a las órdenes de un samurái
Bayushi	Kami fundador del Clan del Escorpión
Benten	La Fortuna del amor romántico y las artes
Bisentō	Un arma de asta de gran tamaño con una hoja grande
Bishamon	La Fortuna de la fuerza
biwa	Un laúd de cuello corto con trastes (instrumento musical)
bō	Un bastón
bokken	Una espada de madera de entrenamiento
bonge	La casta de los trabajadores. Consultar heimin
budōka	Los sirvientes armados personales de un samurái
buke	La casta samurái que no ejerce autoridad sobre otros samuráis. "Los que sirven".
burakumin	La casta más baja, las "no personas". Consultar hinin
bushi	Un guerrero
Bushidō	El código del samurái, formado por siete preceptos: Compasión, Coraje, Cortesía, Honor, Honestidad, Lealtad y Sinceridad
chokutō	Una espada recta de un solo filo
cimitarra	Una espada curvada procedente de las Arenas Ardientes
cortesano	Un samurái cuyos deberes principales están en la corte
Daikoku	La Fortuna de la riqueza, asociada con la muerte
daikyū	Un arco largo
daimyō	Señor de una familia, clan o territorio
daishō	Las armas que identifican la condición de un samurái; tradicionalmente consta de una katana (espada larga) y un wakizashi (espada corta)
Doji	Kami fundadora del Clan de la Grulla
dōjō	Un lugar de formación, práctica y estudio
Ebisu	La Fortuna del trabajo honesto
Fu Leng	El Kami Perdido y señor de los demonios.
Fukurokuji	La Fortuna de la sabiduría y la misericordia
gaijin	Un extranjero en Rokugán
geisha	Una anfitriona y animadora que es contratada por un samurái para disfrutar de su compañía.
genpuku	La ceremonia de mayoría de edad de los samuráis. Ocurre entre los 13 y 21 años, normalmente a los 16
hakama	Una falda dividida que se lleva sobre un kimono, principalmente entre los varones y las mujeres guerreras
Hantei	El divino primer Emperador de Rokugán
haori	Chaqueta larga que llega hasta la cadera o el muslo y se usa sobre otra ropa.
heimin	"El pueblo llano", o los plebeyos que componen la casta bonge
Hida	Kami fundador del Clan del Cangrejo
hinin	"Las no personas", o miembros de la casta inferior de los burakumin.
Hōtei	La Fortuna de la satisfacción
iaijutsu	Un estilo de combate con espadas que se centra en la velocidad de desenfundado y la precisión
ji	Un arma de asta que acaba en una hoja con gancho
jian	Una espada recta de doble filo
Jigoku	El reino del mal
jitte	Un arma en forma de horquilla que se usa para quitarle la espada al oponente, utilizada generalmente por guardias y funcionarios del gobierno
jizamurai	Grupos menores de samuráis, como familias vasallas, pequeños Clanes Menores, o grupos de rōnin reconocidos de forma oficial
jūjutsu	Un estilo de artes marciales que no utiliza armas
Jurōjin	La Fortuna de la longevidad
Kabuki	Un tipo de teatro estilizado que se centra en el heroísmo o la tragedia de los samuráis
kabuto	Yelmo de samurái
kama	Un apero de labranza en forma de hoz que se usa a menudo como arma
kami	Espíritus que habitan el mundo natural
Kami	Los dioses que cayeron sobre Rokugán y fundaron los Grandes Clanes

kata	Una técnica marcial
katana	Una espada larga, el arma del samurái.
kenjutsu	El arte de la esgrima
kihō	Una técnica mística utilizada por los monjes
kimono	Una túnica con cuello y mangas de gran tamaño que llega hasta el tobillo, la prenda principal que llevan los samuráis
kiseru	Una pipa para fumar
Kisshōten	La Fortuna de la felicidad, la fertilidad y la belleza
Kubi bukuro	Una bolsa de red que se utiliza para llevar la cabeza cortada de un enemigo
kuge	La casta de los samuráis que ostenta la autoridad (familias Imperiales, daimyō, campeones de los clanes, etc.). "Los que gobiernan".
kusari-gama	Un arma compuesta de un kama unido a una larga cadena.
kyūjutsu	Un estilo de combate centrado en el tiro con arco
li	Una unidad de longitud equivalente a unos quinientos metros.
mahō	Magia de sangre
masakari	Un hacha de guerra
Meido	El reino de los muertos donde las almas van a ser juzgadas para reencarnarse
meishōdō	"La senda de los nombres", el estilo de magia del clan del Unicornio que utiliza el nombre de un espíritu para vincularlo y darle órdenes
mon	El escudo o símbolo de un clan o familia
naginata	Un arma de asta acabada en una hoja similar a la de una katana
Ningen-dō	El mundo físico, mortal
nodachi	Una enorme espada a dos manos
nunchaku	Un arma que consiste en dos barras conectadas por una cadena o cuerda corta
omamori	Un pequeño amuleto rectangular de madera o papel destinado a proporcionar ayuda o protección espiritual
oni	Un demonio de Jigoku
ono	Un hacha
ōtsuchi	Un gigantesco martillo de madera
oyumi	Una ballesta
Rokugán	La ambientación de La Leyenda de los Cinco Anillos, una tierra de samuráis, honor y espíritus
rōnin	Un samurái sin señor, un paria
sake	Una bebida alcohólica popular hecha de arroz fermentado
samurái	Miembro de la casta superior. Puede ser kuge o buke, dependiendo de su jerarquía dentro de ella
shaku	Una unidad de longitud, alrededor de treinta centímetros
shamisen	Un laúd de tres cuerdas (instrumento musical)
Shiba	Kami fundador del Clan del Fénix
Shinjo	Kami fundadora del Clan del Unicornio
shinobi	Un agente encubierto e infiltrador
Shinsei	"El Pequeño Maestro", el sabio gurú que habló con el primer Emperador e inspiró los conceptos filosóficos de la reencarnación y de los elementos
shugenja	Un sacerdote con un fuerte vínculo con los kami, que invoca proezas sobrenaturales
shūji	Una técnica retórica
shuriken	Un arma arrojadiza de filo y fácil de ocultar
Tao de Shinsei	El texto sagrado que recoge la conversación entre Shinsei y el primer Emperador
Tengoku	El reino de los cielos
tessen	Un abanico de guerra
tetsubō	Un garrote tachonado de gran tamaño
Togashi	Kami fundador del Clan del Dragón
torii	Un arco que indica la transición entre lo mundano y lo sagrado, y que se encuentra a menudo a la entrada de los santuarios
wakizashi	Una espada corta que llevan todos los miembros de la casta samurái para indicar su posición
yari	Una lanza
yōjimbō	Un guardaespaldas
yumi	Un arco corto
zanbatō	Una espada enorme de un único filo diseñada para luchar contra caballería

OBRAS EDUCATIVAS Y FUENTES DE INSPIRACIÓN

Fuentes principales, traducidas

El arte de la guerra de Sun Tzu

El libro de los cinco anillos de Miyamoto Musashi

El código del samurái de Yuzan Daidōji

Hagakure de Tsunetomo Yamamoto

La espada que da la vida de Munenori Yagyu

El libro de la almohada de Sei Shonagon

La novela de Genji de Murasaki Shikibu

Cantar de Heike, autor desconocido

El romance de los tres reinos de Guanzhong Luo

Trabajos académicos

The Book of Yōkai de Dylan Michael Foster (sólo en inglés)

Bushido: El alma de Japón de Inazō Nitobe

El crisantemo y la espada de Ruth Benedict

Everyday Life in Traditional Japan de Charles J. Dunn y Laurence Broderick (sólo en inglés)

Japanese Tea Ceremony: Cha-No-Yude de A. L. Sadler (sólo en inglés)

Legends of the Samurai de Hiroaki Sato (sólo en inglés)

Samuráis: la historia de los grandes guerreros de Japón de Stephen Turnbull

Samurai: The World of the Warrior by Stephen Turnbull (sólo en inglés)

Samurai and Ninja de Antony Cummins (sólo en inglés)

Sintoísmo. La vía de los kami de Sokyo Ono

Tales of Old Japan de A. B. Mitford (sólo en inglés)

True Path of the Ninja de Antony Cummins (sólo en inglés)

El mundo del príncipe resplandeciente de Ivan Morris

La serie de libros *Yokai* de Matthew Meyer (sólo en inglés)

Obras de ficción

El cantar de Heike de Eiji Yoshikawa (distinto del cantar de Heike anterior)

Legends of the Condor Heroes de Jin Yong (sólo en inglés)

Musashi de Eiji Yoshikawa

La serie *Moribito* de Nahoko Uehashi

The Snow Fox de Susan Fromberg Schaeffer (sólo en inglés)

Taiko de Eiji Yoshikawa

The Tale of Murasaki de Liza Dalby (sólo en inglés)

Serie *Leyendas de Shikanoko* de Lian Hearn

Serie *Tales of the Magatama* de Noriko Ogiwara (sólo en inglés)

Serie *Leyendas de los Otori* de Lian Hearn

Serie *The Twelve Kingdoms* de Fuyumi Ono (sólo en inglés)

Animación, cine y manga

13 asesinos

47 ronin

Chūshingura

Tigre y Dragón

La Emperatriz Ki

Fūshigi Yūgi de Yuu Watase

La puerta del infierno

La Gran Muralla

Hero

La Fortaleza escondida

Kagemusha

Kwaidan, el más allá

Inu Yasha de Rumiko Takahashi

El lobo solitario y su cachorro de Kazuo Koike y Goseki Kojima

Marco Polo

La princesa Mononoke

Ran

Rashomon

Samurai Fiction

Sanjuro

Los siete samuráis

Trono de sangre

Thunderbolt Fantasy

Usagi Yojimbo de Stan Sakai

Yojimbo

A

Acallar los elementos (técnica) 188
Acción 252
  Tipos 252
Acción única (acción) 257, 264
Acechar (técnica) 226
Acero mordiente (técnica) 202
Acosar a los desprevenidos (Técnica) 216
Actividad criminal (habilidad) 167
Actuación deslumbrante (técnica) 218
Adicción (desventaja) 131
Adivinación (técnica) 212
Adivinación (ventaja) 111
Adversarios 309
Adversidades 99, 117
Afilada (propiedad) 240
Afligido (estado) 271
Afluentes comerciales (técnica) 214
Agotado (estado) 271
Aguante 36
Aguas someras (técnica) 214
Agujas para tatuar 242
Ajuste (propiedad) 240
Akodo 9
Alcance 230
Alegre llegada (técnica) 214
Alerta 36
Aliado [Nombre] (ventaja) 102
Aljaba de flechas 242
Álzate, Agua (técnica) 192
Álzate, Aire (técnica) 197
Álzate, Fuego (técnica) 203
Álzate, Tierra (técnica) 207
Ambidiestro (ventaja) 102
Ansiedades 99, 130
Aparatosa (propiedad) 240
Apoyo de [un grupo] (ventaja) 102
Apresadora (propiedad) 240
Aptitud física (habilidad) 162
Arco a caballo Shinjo 236
Ardiendo (estado) 271
Armaduras 238
Armadura de ashigaru 239
Armadura de placas 239
Armadura de Tierra (técnica) 207
Armadura disimulada 239
Armadura lacada 239
Armadura resplandeciente (técnica) 203
Armamento (ventaja) 111
Armas 230
Artes marciales
  [Armas a distancia] (habilidad) 162
Artes marciales
  [Armas cuerpo a cuerpo] (habilidad) 163
Artes marciales
  [Combate sin armas] (habilidad) 164
Asaltar (acción) 278
Asaltos 250
Ascendencia descubierta (técnica) 220
Asfixia 269
Ashigaru entrenado (PNJ) 312
Aspecto desconcertante (desventaja) 117
Ataque relámpago (técnica) 218
Atar a la sombra (técnica) 208
Atontado (estado) 272
Atributos sociales 37
Atril para daishō 242
Avivar las llamas (Capacidad de PNJ) 218
Ayudar (acción) 257, 263

B

Bálsamo de Jurojin (técnica) 208
Bandido desesperado (PNJ) 315
Bandido experimentado (PNJ) 316
Barrera del umbral (técnica) 212
Batalla mental (técnica) 175
Batallas a gran escala 274
Bayushi 9
Bélica (propiedad) 240
Belleza peligrosa (ventaja) 102
Bendición de Benten (ventaja) 103
Bendición de Bishamon (ventaja) 103
Bendición de Daikoku (ventaja) 103
Bendición de Ebisu (ventaja) 103
Bendición de Fukurokujin (ventaja) 104
Bendición de Inari (técnica) 193
Bendición de Jurojin (ventaja) 104
Bendición de Kisshōten (ventaja) 104
Benten 15
Bisentō 235
Bishamon 15
Blando de corazón (desventaja) 131
Bō 235
Bō de Agua (técnica) 193
Bokken 232
Bonge 11
Botella de sake 242
Botiquín 242
Bravuconería (técnica) 219
Brazo mutilado (desventaja) 117
Bruja de la ciénaga (PNJ) 318
Bu 229
Burakumin 11
Bushi esqueleto (PNJ) 319
Bushi leal (PNJ) 313
Bushidō **13**, 91, 286, 301

C

Caballo (poni rokuganés) (PNJ) 325
Caída 269
Canalización 189
Canalizar el dragón de Fuego (técnica) 185
Capa de la noche (técnica) 197
Ceguera (desventaja) 118
Cerbatana 237
Ceremonia del té (técnica) 213
Ceremonial (propiedad) 240
Chantaje sobre [Nombre] (ventaja) 104
Chantajeado por [Nombre del personaje]
  (desventaja) 118
Cimitarra 232
Cinco anillos 8, **32**
  Anillo de Agua 32
  Anillo de Aire 33
  Anillo de Fuego 33
  Anillo de Tierra 34
  Anillo de Vacío 34
Cinismo (desventaja) 131
Clan del Cangrejo 16, **42**
Clan del Dragón 16, **43**
Clan del Escorpión 16, **44**
Clan del Fénix 16, **45**
Clan de la Grulla 17, **46**
Clan del León 17, **47**
Clan del Unicornio 17, **48**
Clanes Menores 18
Clavar el abanico (técnica) 181
Cojo (desventaja) 118
Columna fracturada (desventaja) 118
Combate sin armas 237
Comercio (habilidad) 168
Compás (técnica) 216
Complicaciones 39
Composición (habilidad) 146
Compostura 36
Comprometido 30
Comprometido (estado) 272
Comunión con los espíritus (técnica) 213
Concentración 36
Conductas 310
Conflicto 21, **29**
  Eliminación 29
Congelar la sangre vital (técnica) 182
Conmover el alma (técnica) 222
Cónyuge problemático (desventaja) 119
Coqueteo irrefrenable (desventaja) 132
Corazón u órgano dañado (desventaja) 119
Corcel Utaku (PNJ) 325
Corte ascendente (técnica) 175
Corte de iaijutsu: hoja ascendente (técnica) . 179
Corte de iaijutsu: hoja cruzada (técnica) 179
Cortesano experimentado (PNJ) 313
Cortesía (habilidad) 152
Cortesía ante todo (técnica) 220
Creación 148
Cuchillo 234
Cuerda 242
Cultura (habilidad) 156
Curiosidad (ventaja) 111

D

Dados
  Anillo 21
  Habilidad 21
Dados y taza 242
Daikoku 15
Daikyū 236
Dañada (propiedad) 240
Daño 230, **268**
Daño nervioso (desventaja) 119
Dao 232
Portavoz de la sangre mortífero (PNJ) 317
Deber 293
Debilidad fingida (técnica) 216
Dedo de jade 242
Dedos perdidos (desventaja) 120
Delirios de grandeza (desventaja) 132
Desafiar (acción) 263, 278
Desdén hacia un precepto del Bushido
  (desventaja) 120
Desfigurado (desventaja) 120
Desorientado (estado) 272
Desprecio de [Un grupo] (desventaja) 121
Destructor de almas (técnica) 175
Destruida (propiedad) 240
Desventajas 35, 93, **99**, 297
  Adversidades 99
  Ansiedades 99

Dicho en broma (técnica) . . . 215
Dinero . . . 229
Director de juego . . . 21, **282**
Discordia . . . 298
Discreta (propiedad) . . . 240
Diseño (habilidad) . . . 146
Distinciones . . . 99, 101
Distracción espectacular (técnica) . . . 219
Doblarse ante la tormenta (técnica) . . . 217
Docilidad (desventaja) . . . 132
Doji . . . 9
Duelos . . . 258
Dulces . . . 243

E

Ebisu . . . 15
Ejemplo de un precepto del Bushido (ventaja) . 108
Ejércitos . . . 276
El abrazo de Kenro-ji-jin (técnica) . . . 206
El abrazo de la Tierra (técnica) . . . 207
El abrazo de Suijin (técnica) . . . 192
El abrazo del dragón de Aire (técnica) . . . 197
El abrazo del dragón de Tierra (técnica) . . . 186
El aliento del dragón de Fuego (técnica) . . . 203
El abrazo del Señor Hida (técnica) . . . 174
El baile de las estaciones (técnica) . . . 192
El camino hacia la paz interior (técnica) . . . 193
El constante devenir (técnica) . . . 214
El coraje de los siete Truenos (técnica) . . . 209
El corazón del dragón de Agua (técnica) . . . 194
El cuerpo es un yunque (técnica) . . . 185
El destino de un samurái (técnica) . . . 222
El dominio de Suijin (técnica) . . . 194
El golpe del tsunami (técnica) . . . 195
El gran silencio (técnica) . . . 184
El grito de batalla de Matsu (técnica) . . . 205
El juego de las veinte preguntas . . . 41
El mandato de la Dama Doji (técnica) . . . 222
El poder del dragón de Tierra (técnica) . . . 210
El reino falso de los espíritus zorro (técnica) . 199
El rugido del Señor Akodo (técnica) . . . 223
El susurro de las hojas (técnica) . . . 217
El toque de la muerte (técnica) . . . 188
El toque de la naturaleza (técnica) . . . 201
El toque del dragón de Vacío (técnica) . . . 188
El valor del Señor Shiba (técnica) . . . 178
El viento sopla en ambos sentidos (técnica) . 218
Emperador . . . 9
Enemigo mortal (desventaja) . . . 121
Energías solidarias (técnica) . . . 195
Enfermedad incurable (desventaja) . . . 121
Enfrentamientos . . . 310
Enfurecido (estado) . . . 272
Enjambres famélicos (técnica) . . . 204
Envidioso (desventaja) . . . 132
Esbirros . . . 309
Escaramuzas . . . 262
Escenas . . . 247
  Dramáticas . . . 249
  De interludio . . . 248
  Narrativas . . . 247
Escuela . . . 56
Escuela de artesano Asahina . . . 74
Escuela de bardo Ikoma . . . 79
Escuela de batidor Shinjo . . . 85
Escuela de bersérker Matsu . . . 81
Escuela de comandante Akodo . . . 78
Escuela de comerciante Ide . . . 82
Escuela de comerciante Yasuki . . . 61
Escuela de conquistador Moto . . . 84
Escuela de defensor Hida . . . 57
Escuela de diplomático Doji . . . 76
Escuela de doncella de batalla Utaku . . . 86
Escuela de duelista Kakita . . . 77
Escuela de elementalista Isawa . . . 71
Escuela de explorador Hiruma . . . 58
Escuela de guardián de santuario Kaito . . . 73
Escuela de guardián Shiba . . . 73
Escuela de guerrero de hierro Daidoji . . . 75
Escuela de ilusionista Soshi . . . 68
Escuela de infiltrador Shosuro . . . 67
Escuela de ingeniero Kaiu . . . 59
Escuela de investigador Kitsuki . . . 63
Escuela de maestro de meishōdō Iuchi . . . 83
Escuela de maestro de protecciones Yogo . . . 69
Escuela de manipulador Bayushi . . . 66
Escuela de médium Kitsu . . . 80
Escuela de místico Agasha . . . 62
Escuela de purificador Kuni . . . 60
Escuela de rōnin experimentado . . . 87
Escuela de señor del conocimiento Asako . . . 70
Especias . . . 243
Esperar (acción) . . . 263
Espíritu purificador (técnica) . . . 187
Espíritus . . . 287
Estados . . . 271
Estatus . . . 37, 286, **305**
Estética (habilidad) . . . 147
Estilo de la amenaza velada (técnica) . . . 179
Estilo de la avalancha precipitada (técnica) . . 180
Estilo de la desaparición del mundo (técnica) 175
Estilo de la media luna (técnica) . . . 176
Estilo de la ola rompiente (técnica) . . . 176
Estilo de la palma abierta (técnica) . . . 180
Estilo de la serpiente enroscada (técnica) . . . 180
Estilo de las hojas giratorias (técnica) . . . 180
Estilo del bosque de hierro (técnica) . . . 180
Estilo del hálito de viento (técnica) . . . 176
Estilo del hierro en las montañas (técnica) . . 176
Estilo del vendaval de granizo (técnica) . . . 181
Estorbo . . . 265
Estrategia (habilidad) . . . 164
Éxito . . . **21**, 297
Éxito relanzable . . . 21
Extinguir (técnica) . . . 204

F

Fama (ventaja) . . . 304
Familia Agasha . . . 50
Familia Akodo . . . 54
Familia Asahina . . . 53
Familia Asako . . . 52
Familia Bayushi . . . 51
Familia Daidoji . . . 53
Familia Doji . . . 53
Familia Hida . . . 49
Familia Hiruma . . . 49
Familia Ide . . . 55
Familia Ikoma . . . 54
Familia Isawa . . . 52
Familia Iuchi . . . 55
Familia Kaito . . . 52
Familia Kaiu . . . 49
Familia Kakita . . . 53
Familia Kitsu . . . 54
Familia Kitsuki . . . 50
Familia Kuni . . . 49
Familia Matsu . . . 54
Familia Mirumoto . . . 50
Familia Moto . . . 55
Familia Shiba . . . 52
Familia Shinjo . . . 55
Familia Shosuro . . . 51
Familia Soshi . . . 51
Familia Utaku . . . 55
Familia Yasuki . . . 49
Familia Yogo . . . 51
Familias Imperiales . . . 17
Famoso por su éxito (ventaja) . . . 105
Famoso por su fiabilidad (ventaja) . . . 105
Famoso por su fortuna (ventaja) . . . 105
Famoso por su honestidad (ventaja) . . . 106
Famoso por su riqueza (ventaja) . . . 106
Fantasma (desventaja) . . . 122
Fatiga . . . 269
Felino depredador (PNJ) . . . 325
Ferocidad (desventaja) . . . 133
Fervor impío (técnica) . . . 224
Flechas . . . 236
Flexibilidad (ventaja) . . . 106
Fobia (desventaja) . . . 133
Fortificaciones . . . 276
Fortunas . . . 15
Franqueza (desventaja) . . . 122
Fuegos internos (técnica) . . . 204
Fuegos purificadores (técnica) . . . 204
Fuente de deseo (técnica) . . . 215
Fukurokujin . . . 15

G

Gao . . . 232
Garrote . . . 234
Gato (PNJ) . . . 326
Generosidad (ventaja) . . . 112
Giri . . . **39**, 90
Gloria . . . 37, **304**
Gobierno (habilidad) . . . 157
Golpe al corazón (técnica) . . . 176
Golpe atronador (técnica) . . . 180
Golpe de Agua (técnica) . . . 177
Golpe de Aire (técnica) . . . 177
Golpe de Fuego (técnica) . . . 177
Golpe de Jade (técnica) . . . 209
Golpe de las hojas carmesíes (técnica) . . . 177
Golpe de Tierra (técnica) . . . 178
Golpe de Vacío (técnica) . . . 178
Golpe del agua corriente (técnica) . . . 177
Golpe rompedor (técnica) . . . 185
Golpe silenciador (técnica) . . . 226
Golpear (acción) . . . 252, 264
Gran equilibrio (ventaja) . . . 107
Gran estatura (ventaja) . . . 107
Grandes Clanes . . . 16
Grillo de la suerte . . . 243
Grito de guerra (técnica) . . . 219

H

Habilidades . . . 144
  Habilidades "plebeyas" . . . 167
  Niveles . . . 35
Habilidades académicas . . . 141, **154**
Habilidades artesanales . . . 141, **145**
Habilidades marciales . . . 141, **160**

Habilidades mercantiles 141, **165**
Habilidades sociales 141, **150**
Halcón (PNJ) 326
Hantei 9
Heimin 11
Hemorragia (estado) 272
Herencia (personaje) 96
Herido (estado) 272
Herrería (habilidad) 149
Hida 9
Hinin 11
Historia (ventaja) 112
Historias (ventaja) 112
Honestidad brutal (desventaja) 133
Honor 37, **300**
Hotei 15

I

Ikebana (ventaja) 113
Iluminación (ventaja) 112
Impaciencia (desventaja) 133
Impactos críticos 269
  Gravedad 270
Impía (propiedad) 241
Impulso 253
Incapacitado (estado) 273
Incitar tormento (técnica) 225
Inconsciente (estado) 273
Iniciativa 250, 256, 259, 262, 278
Inmovilizado (estado) 273
Instrumento musical 243
Instrumentos de flechero 243
Interpretación (habilidad) 153
Intervalos de alcance 265
Intolerancia (desventaja) 134
Intoxicado (estado) 273
Intrigas 254
Investigación 170
Invocaciones 189
  Preparar 190
Invocar a los vientos (técnica) 198
Invocar niebla (técnica) 198

J

Jabalí (PNJ) 326
Ji 235
Jian 232
Jitte 234
Jovialidad (ventaja) 113
Juego de adivinación 243
Juego de caligrafía 243
Juego de té 243
Juegos 243
Juegos de palabras (ventaja) 113
Jugadores 21
Jurōjin 15

K

Kama 237
Kami 9
Kami de Agua manifestado (PNJ) 321
Kami de Aire manifestado (PNJ) 322
Kami de Fuego manifestado (PNJ) 322
Kami de Tierra manifestado (PNJ) 323
Katana 232
Katana de Fuego (técnica) 206
Katas 174
Kihō 182
Ki-rin (PNJ) 324
Kiseru 234
Kisshōten 15
Koku 229
Kubi bukuro 244
Kusari-gama 237

L

La astucia de Fukurokujin (técnica) 203
La carga del deber (técnica) 220
La caricia de la Tierra (técnica) 209
La determinación del guerrero (técnica) 175
La determinación del cortesano (técnica) 222
La furia de Osano-wo (técnica) 205
La hoja del alma (técnica) 205
La ira de Kaze-no-Kami (técnica) 198
La mano inmutable de la paz (técnica) 221
La ola apresurada (técnica) 195
La perspicacia del Señor Togashi (técnica) 222
La precisión del halcón (técnica) 181
La proposición del lobo (técnica) 217
La senda de la espada sin filo (técnica) 188
La senda de la espuma marina (técnica) 183
La senda de la estrella fugaz (técnica) 186
La senda del sauce (técnica) 184
La senda del terremoto (técnica) 187
La tierra no necesita ojos (técnica) 187
La tierra se vuelve cielo (técnica) 211
La valoración del artesano (técnica) 217
La velocidad de la Dama Shinjo (técnica) 223
La verdad consume las mentiras (técnica) 220
Lagunas mentales (desventaja) 123
Las alas del fénix (técnica) 202
Las garras de la angustia (técnica) 224
Lazo kármico (ventaja) 107
Letalidad 230, **270**
Libro de almohada 244
Linaje bendecido (ventaja) 107
Lobo (PNJ) 327
Los cimientos del coraje (técnica) 220
Los susurros del Señor Bayushi (técnica) 223

M

Magistrado Esmeralda 305
Mahō 224
Mahō-tsukai malvado (PNJ) 318
Maldición de Benten (desventaja) 123
Maldición de Bishamon (desventaja) 123
Maldición de Daikoku (desventaja) 123
Maldición de Ebisu (desventaja) 124
Maldición de Fukurokujin (desventaja) 124
Maldición de Jurōjin (desventaja) 124
Maldición de Kisshōten (desventaja) 124
Mancha de las Tierras Sombrías (desventaja) 125-126
Manco (desventaja) 126
Mando (habilidad) 153
Maniobrar (acción) 264
Maniobras escurridizas (técnica) 215
Manos de la marea (técnica) 195
Marca de profanación (técnica) 225
Martillo 234
Masakari 233
Máscara de viento (técnica) 198
Materialismo (desventaja) 134
Matrimonio dichoso (Ventaja) 108
Medicina (habilidad) 157
  Primeros auxilios 157
  Tratamiento 157
Meditación (habilidad) 165
Mejoras 97
Memoria perfecta (ventaja) 108
Metas 288
Miedo a la muerte (desventaja) 134
Moda (ventaja) 113
Modificaciones de dados 27
Momoku (desventaja) 127
Montar sobre el dragón de Agua (técnica) 182
Montar sobre las nubes (técnica) 184
Moribundo (estado) 273
Mudo (desventaja) 127
Muerte 269, **299**
Mundana (propiedad) 241
Munición 237
Muro de Fuego (técnica) 206
Muro de Tierra (técnica) 209

N

Naginata 235
Navegación (habilidad) 168
Nemuranai 307
Ninjō 38, 90
Ninjutsu 226
Nodachi 233
Nombre, cultura o apariencia gaijin (desventaja) 127
Nube tóxica (técnica) 227
Nunchaku 235

O

Objetivos estratégicos 277
Objetivos sociales 254
Observador sutil (ventaja) 108
Obstáculos 289
Ocultable (propiedad) 241
Oído agudo (ventaja) 108
Olas siempre cambiantes (técnica) 196
Olfato agudo (ventaja) 109
Omamori 244
Omeka 233
Oni siniestro (PNJ) 320
Ono 233
Oportunidad 21, **28**, 298, 328
Orden de monjes tatuados Togashi 65
Orden de Togashi 50
Oso (PNJ) 327
Ōtsuchi 234
Oyumi 236

P

Palillos 244
Parada destructiva 36, **270**
Paraguas 244
Paranoia (desventaja) 134
Pasatiempos (habilidad) 154
Pasiones 99, 111
Pequeña estatura (ventaja) 109
Perfeccionista (desventaja) 135

Perro (PNJ) . . . 327
Persuadir (acción) . . . 257
Picadura mortal (técnica) . . . 227
Piedra de afilar . . . 244
Pilar de calma (técnica) . . . 221
Planteamiento . . . 22, 142, 144
Planteamiento elemental . . . 22
Plebeyo humilde (PNJ) . . . 314
Plebeyo zombi (PNJ) . . . 320
Por la luz del Señor Luna (técnica) . . . 199
Porte regio (técnica) . . . 216
Practicante de los Dos Cielos Mirumoto . . . 64
Preparar objeto (acción) . . . 260, 264
Programas de estudios . . . 97
Prohibida (propiedad) . . . 241
Propiedades de objetos . . . 230, 240
Protección de ki (técnica) . . . 183
Proteger (acción) . . . 264
Provocación (ventaja) . . . 114
Puntos de Experiencia . . . **97**, 299
Puntos de Vacío . . . 36
Puño de Agua (técnica) . . . 183
Puño de Aire (técnica) . . . 184
Puño de Fuego (técnica) . . . 186
Puño de Tierra (técnica) . . . 187

Q

Quemar la herida (técnica) . . . 219
Quitarse la máscara . . . 30
  Ejemplos . . . 31

R

Raciones de viaje . . . 244
Reagrupar (acción) . . . 279
Recuerdo simbólico (técnica) . . . 199
Recuerdos perdidos (desventaja) . . . 128
Recuperarse (acción) . . . 257, 264
Reflejos de P'an Ku (técnica) . . . 196
Reflejos rápidos (ventaja) . . . 109
Reforzar (acción) . . . 279
Relaciones . . . 94
Remover las brasas (técnica) . . . 219
Resistencia (propiedad) . . . 238
Resplandeciente (propiedad) . . . 241
Ritual Purificador (técnica) . . . 213
Rituales . . . 212
Rokugán . . . 6
Rōnin . . . 12
Rōnin habilidoso (PNJ) . . . 316
Ropa ceremonial . . . 239
Ropa consagrada . . . 239
Ropa de dormir . . . 239
Ropa de viaje . . . 239
Ropa normal . . . 114
Rumores (ventaja) . . . 128
Rumores de crueldad (desventaja) . . . 128
Rumores de fracaso (desventaja) . . . 129
Rumores de perdición (desventaja) . . . 129
Rumores de pobreza (desventaja) . . . 129
Rumores de traición (desventaja) . . . 129

S

Sagrada (propiedad) . . . 241
Sake (ventaja) . . . 114
Samurái . . . 7, 9, 12
Secreto oscuro (desventaja) . . . 135
Secretos (ventaja) . . . 115
Secretos en el viento (técnica) . . . 200
Sello personal o hanko . . . 244
Sentimiento (habilidad) . . . 158
Señores . . . 293
Sesión de juego . . . 282
Sexto sentido (ventaja) . . . 109
Shiba . . . 9
Shinjo . . . 9
Shugenja estudioso (PNJ) . . . 314
Shūji . . . 214
Shuriken . . . 237
Silenciado (estado) . . . 273
Silueta . . . 265
Símbolos
  Conflicto . . . 21
  Éxito . . . 21
  Éxito relanzable . . . 21
  Oportunidad . . . 21
Símbolo de Tierra (técnica) . . . 210
Sólida (propiedad) . . . 241
Sordera (desventaja) . . . 130
Superstición (desventaja) . . . 136
Supervivencia (habilidad) . . . 169
Surcar el oleaje (técnica) . . . 196
Susurros de la corte (técnica) . . . 217
Susurros pecaminosos (técnica) . . . 225

T

Tablas de programas de estudios . . . 56
Tácticas de obstrucción (técnica) . . . 221
Taza de sake . . . 245
Té (ventaja) . . . 115
Técnicas . . . 172
Temerario (ventaja) . . . 115
Tempestad de Aire (técnica) . . . 200
Teología (habilidad) . . . 158
Terremoto (técnica) . . . 210
Terreno . . . 267
  Desequilibrado . . . 267
  Enmarañado . . . 267
  Peligroso . . . 267
  Profanado . . . 267
  Sagrado . . . 267
  Visibilidad reducida . . . 267
Tessen . . . 235
Tetsubō . . . 234
Tetsubō de Tierra (técnica) . . . 211
Tienda . . . 245
Tierras Esmeralda . . . 6
Tirada . . . 22
  Asistencia . . . 26
  Competitiva . . . 26
  Déficit . . . 26
  Éxitos adicionales . . . 26
  Modificaciones de la reserva de dados . . . 27
  Objetivos . . . 27
  Resistir efectos . . . 26
Tirar y guardar . . . 21
Todas las artes son una (técnica) . . . 223
Togashi . . . 9
Torpeza (desventaja) . . . 130
Trabajo manual (habilidad) . . . 169
Trasgo de las Tierras Sombrías (PNJ) . . . 321
Trauma de combate (desventaja) . . . 136
Tridente . . . 235
Trol forestal (PNJ) . . . 324
Tuerto (desventaja) . . . 130
Tumba de jade (técnica) . . . 211
Tumbado (estado) . . . 273
Turnos . . . 251

U

Uso del pincel (ventaja) . . . 115

V

Valoración estratégica (técnica) . . . 178
Valoración honesta (técnica) . . . 221
Vapor de pesadilla (técnica) . . . 201
Veneno . . . 245
Venerable daimyō provincial (PNJ) . . . 315
Ventajas . . . 35, 93, **99**, 297
  Distinciones . . . 99
  Pasiones . . . 99
Veterano (ventaja) . . . 110
Viajes (ventaja) . . . 116
Viento bendito (técnica) . . . 201
Vínculo con un animal (ventaja) . . . 116
Vista aguda (ventaja) . . . 110
Voluntad indómita (ventaja) . . . 110

W

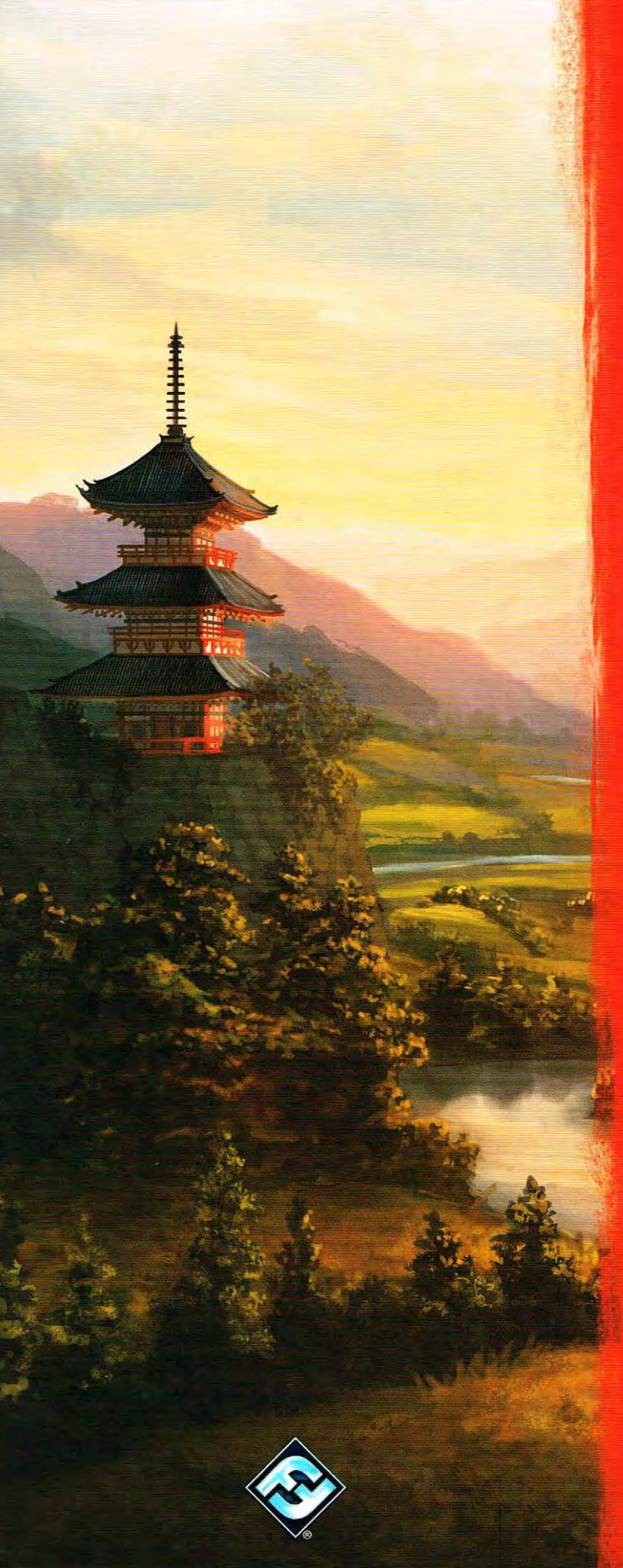
Wakizashi . . . 233

Y

Yari . . . 235
Yari de Aire (técnica) . . . 201
Yumi . . . 236

Z

Zanbatō . . . 233
Zeni . . . 229



La Leyenda de los Cinco Anillos

EL JUEGO DE ROL

MANUAL BÁSICO

El honor es más fuerte que el acero

El Imperio Esmeralda y la tierra de Rokugán han perdurado durante un milenio. Bajo la guía de los nobles Emperadores Hantei, los Grandes Clanes samuráis han protegido las tierras de amenazas tanto internas como externas desde que los Kami descendieron de los cielos y fundaron Rokugán, el más bendecido de los reinos.

Pero tras siglos de prosperidad, los cimientos del Imperio comienzan a agrietarse. Los espíritus de la tierra se han vuelto inquietos y rebeldes. Ejércitos de horrores malvados marchan desde las Tierras Sombrías. Algunos miembros de los Grandes Clanes han empezado a preguntarse si la era de los Hantei ha terminado, y si los cielos darían su favor a un nuevo gobernante...

Como samurái del Imperio Esmeralda, tu deber consiste en servir a tu señor, a tu clan y a tu Emperador. ¿Serás fiel a tu deber, sin importar los sacrificios que ello te exija? ¿O te mantendrás fiel a tu propio código de honor, incluso si eso significa la muerte?

En este manual básico encontrarás todo lo necesario para fraguarte tu propia leyenda, incluyendo:

- Reglas para la creación de personajes samuráis con ricos y detallados pasados, personalidades, fortalezas y defectos.
- Un sistema de reglas innovador que utiliza dados especiales y que saca a relucir los conflictos emocionales de tu personaje.
- Una ambientación en la que tu reputación, convicción y lealtad importan mucho más que el poder de tu espada.

La leyenda de los cinco anillos L5R02ES

ESCANEADO Y MAQUETADO
POR:
DUNGEON MASTER
2020

FantasyFlightGames.es