

DUNGEONS & DRAGONS[®]

ADRIAN TALS ADVENTURES



James Wyatt



AVENTURAS ORIENTALES

JAMES WYATT

EDITORES: GWENDOLYN F. M. KESTREL
MICHELE CARTER
TOM KRISTENSEN

EDICIÓN ADICIONAL: DUANE MAXWELL

EDITOR JEFE: KIM MOHAN

DIRECTOR CREATIVO: RICHARD BAKER

DIRECTORA ARTÍSTICA: DAWN MURIN

DISEÑADORA GRÁFICA: CYNTHIA FLIEGE

ILUSTRACIÓN DE PORTADA: RAVEN MIMURA

ILUSTRACIONES INTERIORES: MATT CAVOTTA
LARRY DIXON
CRIS DORNAUS
DAVID MARTIN
RAVEN MIMURA
WAYNE REYNOLDS
DARRELL RICHE
RICHARD SARDINHA
BRIAN SNODDY
ARNIE SWEKEL

CARTÓGRAFO: ROB LAZZARETTI

FOTOCOPIADORA: ERIN DORRIES

DIRECTOR DE LÍNEA: ANTHONY VALTERRA

JEFE DE PROYECTO: JUSTIN ZIRAN

JEFE DE PRODUCCIÓN: CHAS DELONG

PRUEBAS DE JUEGO: BILL E. ANDERSON, FRANK ARMANANTE, RICHARD BAKER, EIRIK BULL-HANSEN, ERIC CAGLE, BRAIN CAMPBELL, JASON CARL, MICHELE CARTER, MAC CHAMBERS, JENNIFER CLARKE WILKES, MONTE COOK, DANIEL COOPER, BRUCE R. CORDELL, LILY A. DOUGLAS, CHRISTIAN DUUS, TROY D. ELLIS, ROBERT N. EMERSON, ANDREW FINCH, LEWIS A. FLEAK, HELGE FURUSETH, ROB HEINSOO, CORY J. HERNDON, WILLIAM H. HEZELTINE, ROBERT HOBART, STEVE HORVATH, OLAV B. HOVET, TYLER T. HURST, RHONDA L. HUTCHESON, JEFFREY IBACH, BRIAN JENKINS, GWENDOLYN F.M. KESTREL, TOM KRISTENSEN, CATIE A. MARTOLIN, DUANE MAXWELL, ANGEL LEIGH MCCOY, DANEEN McDERMOTT, BRANDON H. MCKEE, ROBERT MOORE, DAVID NOONAN, SHERRY L. O'NEAL-HANCOCK, TAMMY R. OVERSTREET, JOHN D. RATELIFF, RICH REDMAN, THOMAS REFSDAL, THOMAS M. REID, SEAN K REYNOLDS, TIM RHOADES, MIKE SELINKER, JAMES B. SHARKEY, JR., STAN!, ED STARK, CHRISTIAN STENERUD, OWEN K.C. STEPHENS, SCOTT B. THOMAS, CHERYL A. VANMATER-MINER, PHILIPS R. VANMATER-MINER, ALLEN WILKINS, PENNY WILLIAMS, SKIP WILLIAMS

ASESORAMIENTO PARA EL GLOSARIO: RON FOSTER, MOE MURAYAMA, CHRIS PASCUAL, STAN!

AGRADECIMIENTO ADICIONAL: ED BOLME, ANDY HECKT, LUKE PETERSCHMIDT, REE SOESBEE, PAUL TIMM

Dedicatoria: A la gente que me ha enseñado cosas sobre las culturas de Asia: Knight Biggerstaff, Paula Richman y mi padre, David K. Wyatt.

Fuentes: Las fuentes de esta obra incluyen el *Oriental Adventures* original, de Gary Gygax con David "Zeb" Cook y François Marcela-Froideval; *The Complete Ninja's Handbook*, de Aaron Allston; el juego de rol *La Leyenda de los Cinco Anillos*, escrito por John Wick; numerosos suplementos de 1SA escritos por John Wick, Ree Soesbee y otros; *Puño y Espada*, por Jason Carl y otros; *Dragon Fist*, por Chris Pramas; "Rhino's Armor, Tiger's Claws", por Michael J. Varhola (*Dragon* Magazine n.º 189); "Castle of Characters", "Moonsoons and the Power of Om" y "Bazaar of the Bizarre", por Michael Selinker (*Dragon* Magazine n.º 225, 226 y 229); y "The Right Tool for the Job", por Andy Collins (*Dragon* Magazine n.º 275).

Basado en las reglas originales de DUNGEONS & DRAGONS® creadas por Gary Gygax y Dave Arneson, y el nuevo juego DUNGEONS & DRAGONS, diseñado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker y Peter Adkison.

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN ESPAÑOLA

TRADUCCIÓN: GUSTAVO A. DÍAZ
ESTRELLA DEL CAMPO

COLABORACIÓN ESPECIAL: PABLO GIMÉNEZ
MARÍA BARRAGÁN

TRADUCCIÓN DEL MAPA: ÁNGEL SÁNCHEZ

COORDINADOR DE TRADUCCIONES: JORDI ZAMARREÑO

CONTRIBUCIONES Y CONSEJOS SUPLEMENTARIOS: EL EQUIPO DE DNDTRAD
UN AGRADECIMIENTO ESPECIAL A LAS LISTAS DE CORREO "ROKUGAN" Y "DND-ES"

MAQUETACIÓN: DARIÓ PÉREZ

EE.UU., CANADÁ,
ASIA, PACÍFICO Y LATINOAMÉRICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707



OFICINA CENTRAL EUROPEA
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium



DEVIR IBERIA, S.L.
Rambla Catalunya, 117, Pral. 2ª
08008 Barcelona
España

DRAGON, DUNGEONS & DRAGONS, D&D, La leyenda de los cinco anillos y el logotipo de Wizards of the Coast son marcas registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc., empresa subsidiaria de Hasbro, Inc. Todos los personajes de Wizards, sus nombres y rasgos distintivos, son marcas comerciales registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc. Este material está protegido por las leyes del copyright de los Estados Unidos de América. Queda terminantemente prohibida la reproducción o utilización no autorizada de los materiales o ilustraciones aquí contenidos sin el permiso expreso y por escrito de Wizards of the Coast, Inc. Este producto es una obra de ficción. Cualquier semejanza con sucesos, lugares, organizaciones o personas reales son pura coincidencia. ©2001 Wizards of the Coast, Inc. Reservados todos los derechos. La edición original de esta obra ha sido publicada en inglés por Wizards of the Coast, Inc. de Seattle con el título *Oriental Adventures*. La presente versión en lengua española, publicada en el mes de mayo del año 2002, incluye las correcciones y aclaraciones estipuladas como tales a fecha de publicación.

SUMARIO

Introducción	5
Conceptos básicos de la creación del personaje	6
Capítulo 1: razas	7
Humano	7
Hengeyokai	10
Hombre espíritu	11
Korobokuru	13
Nezumi	14
Vanara	15
Otras razas	16
Capítulo 2: clases	17
Bárbaro	17
Chamán	18
Explorador	20
Guerrero	21
Hechicero	21
Monje	22
Pícaro	22
Samurai	23
Shugenja	25
Sohei	28
Wu jen	30
Clases de PNJ	32
Clases prohibidas	32
Personajes multiclase	32
Casta y clase en Rokugan	32
Capítulo 3: clases de prestigio	33
Clases de prestigio de monje	33
Batidor sombrío	34
Brujo eunuco	36
Cambiaformas	37
Cazador de brujas	38
Discípulo del vacío	39
Doncella de batalla	41
Espadachín danzante	42
Espía ninja	43
Guerrero-oso	44
Jinete kishi	46
Maestro de armas (kensei)	47
Maestro de iaijutsu	48
Místico del henshin	49
Monje del shintao	51
Monje tatuado	52
Singh furioso	54
Yakuza	55
Capítulo 4: habilidades y dotes	57
Casta y habilidades en Rokugan	57
Especialidades	57
Nuevos usos para viejas habilidades	58
Nueva habilidad: concentración de iaijutsu	58
Contiendas de habilidades	59
Dotes	59
Shugenjas y dotes metamágicas	60
Descripciones de dotes	60
Capítulo 5: descripción y equipo	67
Alineamiento y honor	67

Estadísticas esenciales	69
Equipar al personaje	70
Armas	70
Armadura	74
Equipo de aventurero	77
Herramientas de clase y material para habilidades	77
Ropa	77
Comida, bebida y alojamiento	77
Monturas y equipo relacionado	77
Objetos especiales y superiores	78
Capítulo 6: combate	79
Artes marciales	79
Maestría de la mano vacía	80
Maestría de las obras poderosas I	80
Maestría de las obras poderosas II	80
Maestría de pie y puño	80
Maestría del camino amable	81
Maestría de la meditación de guerra	81
Duelos de iaijutsu	81
Duelos psíquicos	82
Capítulo 7: magia y conjuros	83
Shugenjas y lanzamiento de conjuros	83
Conjuros	83
Conjuros de chamán	84
Dominios de chamán	86
Conjuros de shugenja	89
Conjuros de escuelas de shugenja	91
Conjuros de sohei	92
Conjuros de wu jen	93
Descripciones de conjuros	96
Capítulo 8: objetos mágicos	121
Límites a los objetos mágicos que se pueden llevar	121
Armadura mágica	121
Armas mágicas	124
Pociones	128
Anillos	129
Rollos de pergamino	129
Talismanes	135
Varitas	136
Objetos maravillosos	137
Crear objetos mágicos	142
Capítulo 9: monstruos	143
Modificadores de tipo	143
Monstruos del <i>Manual de Monstruos</i>	144
Bajang	145
Bakemono	146
Bisan	147
Bruja de la ciénaga	147
Buso, Tigbanua	148
Tagamaling Buso	149
Ciempiés espíritu	149
Ciempiés espíritu mínimo	150
Ciempiés espíritu menor	150
Ciempiés espíritu mayor	150
Doc cu'o'c	151
Dokufu	151
Dragón lung	152
Yu lung (dragón carpa)	154
Chiang lung (dragón de río)	155
Li lung (dragón de tierra)	156

Lung wang (dragón marino)	157
Pan lung (dragón enroscado)	158
Shen lung (dragón espíritu)	159
T'ien lung (dragón celestial)	161
Tun mi lung (dragón tifón)	162
Espíritu de la naturaleza	177
Fantasma	165
Gaki	163
Jiki-niku-gaki	163
Shikki-gaki	163
Shinen-gaki	163
Jiki-ketsu-gaki	164
Hannya	166
Hebi-no-onna	167
Hengeyokai	168
Hombre espíritu	192
Kappa	169
Ki-rin	170
Korobokuru	171
Mamono	172
Naga de Shinomen	172
Serpiente verde	174
Camaleón	174
Áspid	174
Cobra	174
Constrictor	175
Nat	175
Einsaung nat	176
Hkum yeng nat	176
Lu nat	177
Nezumi	178
Oni	179
Oni comunes	179
Go-zu oni	180
Me-zu oni	180
Oni de las Tierras sombrías	181
Haino no oni	181
Ashi no oni	181
Sanru no oni	182
Kamu no oni	182
Shikibu no oni	183
Ugulu no oni	183
Akuma no oni	184
Kyoso no oni	185
Yatoko no oni	186
Byoki no oni	186
Gekido no oni	187
Tsuburu no oni	188
Onikage	188
Pennaggolan	189
Rokuro-kubi	190
Sapo gigante	195
Sapo gigante	196
Sapo de fuego	197
Sapo venenoso	197
Sapo de hielo	197
Shirokinukatsukami	191
Tako	193
Tasloi	193
Tengu	194
Tsuno	197
Vampiro saltarin	169
Wang-liang	198
Yeti	199
Yuki-on-na	200

Capítulo 10: diseño de campañas 201
 Creación de mundos 201
 ¿Qué importa un nombre? 202
 Expansiones de reglas opcionales. 202
 Combinar todas las piezas 205
 Cosmología: el mundo de los espíritus 206

Capítulo 11: el Imperio de Rokugan. 207
 Historia 207
 Los hijos del sol y de la luna 207
 Hantei, Shinsei y Fu Leng 208
 Mil años de paz 208
 Las guerras de los clanes 208
 La guerra contra la Sombra 208
 Las guerras de los espíritus 209
 El orden celestial: la cultura de Rokugan 209
 El Imperio de Rokugan 211
 Familias imperiales 211
 Territorios imperiales 211
 Clan del Cangrejo 211
 El defensor Hida 212
 Clan de la Grulla 215
 El guardaespaldas Daidoji 215
 Clan del Dragón 217
 El maestro niten Mirumoto 218
 Clan del León 219
 El campeón Akodo 220
 Clan del Fénix 221
 El defensor Shiba 222
 Clan del Escorpión 224
 El engañador Bayushi 225
 Clan del Unicornio 226
 El vengador Moto 228
 Los clanes menores 230
 El mercenario Mantis 231

Capítulo 12: las Tierras sombrías. 233
 Historia 233
 Tierras 234
 La magia en las Tierras sombrías 234
 La Corrupción sombría 234
 Cómo resistir a la Corrupción sombría 234
 Cómo curar la Corrupción sombría 235
 Los monstruos de las Tierras sombrías y la Corrupción 235
 Los portavoces de la sangre 235
 El maho y la Corrupción sombría 236
 Clases de prestigio y plantillas 236
 Maho-bujin 236
 Maho-tsukai 237
 Lista de conjuros de maho-tsukai 239
 Descripciones de conjuros de maho-tsukai 240
 Akutsukai 241
 Akutenshi 242

Apéndice 1: índice de conjuros. 244
Apéndice 2: índice de monstruos 248
Apéndice 3: glosario 249
Índice. 252

Hoja de personaje 254

Listado de recuadros
 La leyenda de los cinco anillos 5
 Ajuste de nivel 11
 El honor en el juego 67
 Golpes de iaijutsu en el combate normal 82
 Recompensas 206
 Cronología de la historia de Rokugan 210
 Clases de prestigio múltiples 213
 Los cazadores de brujas 213
 Los dragones 219
 El bushido 221
 Los oráculos 223
 Venenos 226
 Personajes y clanes 232
 Cómo utilizar la sangre de otros 238

Listado de tablas
 Tabla 1-1: ajustes raciales de características 7
 Tabla 1-2: formas híbridas de los hengeyokai 11
 Tabla 1-3: formas animales de los hengeyokai 12
 Tabla 2-1: el chamán 19
 Tabla 2-2: el samurai 23
 Tabla 2-3: daisho ancestral 24
 Tabla 2-4: el shugenja 27
 Tabla 2-5: conjuros conocidos por el shugenja 27
 Tabla 2-6: el sohei 29
 Tabla 2-7: el wu jen 31
 Tabla 3-1: ataques sin arma múltiples 34
 Tabla 3-2: el batidor sombrío 35
 Tabla 3-3: el brujo eunuco 36
 Tabla 3-4: el cambiaformas 37
 Tabla 3-5: el cazador de brujas 38
 Tabla 3-6: el discípulo del vacío 40
 Tabla 3-7: la doncella de batalla 41
 Tabla 3-8: el espadachín danzante 42
 Tabla 3-9: el espía ninja 44
 Tabla 3-10: el guerrero-oso 46
 Tabla 3-11: el jinete kishi 46
 Tabla 3-12: el maestro de armas 47
 Tabla 3-13: el maestro de iaijutsu 49
 Tabla 3-14: el místico del henshin 50
 Tabla 3-15: el monje del shintao 51
 Tabla 3-16: el monje tatuado 53
 Tabla 3-17: el singh furioso 54
 Tabla 3-18: el yakuza 56
 Tabla 4-1: idiomas 58
 Tabla 4-2: nuevas dotes 60
 Tabla 4-3: dotes de antepasado 61
 Tabla 5-1: sílabas comunes 69
 Tabla 5-2: edad inicial aleatoria 69
 Tabla 5-3: efectos del envejecimiento 69
 Tabla 5-4: altura y peso aleatorios 70
 Tabla 5-5: oro inicial aleatorio 70
 Tabla 5-6: armas del *Manual del Jugador* 70
 Tabla 5-7: nuevas armas 72
 Tabla 5-8: armaduras del *Manual del Jugador* 75
 Tabla 5-9: nuevas armaduras 76

Tabla 5-10: objetos especiales y superiores 78
 Tabla 5-11: armas deflagradoras 78
 Tabla 6-1: dotes de artes marciales 78
 Tabla 6-2: estilos de artes marciales 80
 Tabla 8-1: generación aleatoria de objetos mágicos 121
 Tabla 8-2: armadura y escudos 122
 Tabla 8-3: tipos de armadura aleatorios 122
 Tabla 8-4: tipos de escudo aleatorios 122
 Tabla 8-5: aptitudes especiales de las armaduras 123
 Tabla 8-6: aptitudes especiales de los escudos o tessen 123
 Tabla 8-7: armaduras y escudos específicos 123
 Tabla 8-8: armas 124
 Tabla 8-9: determinación del tipo de arma 124
 Tabla 8-10: armas cuerpo a cuerpo comunes 124
 Tabla 8-11: armas infrecuentes 125
 Tabla 8-12: armas a distancia comunes 125
 Tabla 8-13: aptitudes especiales de las armas cuerpo a cuerpo 126
 Tabla 8-14: aptitudes especiales de las armas a distancia 126
 Tabla 8-15: armas específicas 127
 Tabla 8-16: pociones 128
 Tabla 8-17: anillos 129
 Tabla 8-18: tipos de rollos de pergamino 129
 Tabla 8-19: número de conjuros en un rollo de pergamino 129
 Tabla 8-20: niveles de conjuro del rollo de pergamino 129
 Tabla 8-21: rollos de pergamino (conjuros arcanos) 129
 Tabla 8-22: rollos de pergamino (conjuros divinos; chamán o sohei) 132
 Tabla 8-23: rollos de pergamino (conjuros divinos; shugenja) 133
 Tabla 8-24: talismanes 135
 Tabla 8-25: varitas 136
 Tabla 8-26: objetos maravillosos menores 137
 Tabla 8-27: objetos maravillosos intermedios 138
 Tabla 8-28: objetos maravillosos mayores 139
 Tabla 8-29: armas de jade y obsidiana
 Tabla 10-1: nombres de clases de personaje 202
 Tabla 10-2: nombres de armas 203
 Tabla 10-3: monstruos como razas 203
 Tabla 11-1: el defensor Hida 212
 Tabla 11-2: el guardaespaldas Daidoji 216
 Tabla 11-3: el maestro niten Mirumoto 218
 Tabla 11-4: el campeón Akodo 221
 Tabla 11-5: el protector Shiba 223
 Tabla 11-6: el engañador Bayushi 226
 Tabla 11-7: venenos 226
 Tabla 11-8: el vengador Moto 229
 Tabla 11-9: el mercenario Mantis 232
 Tabla 12-1: efectos de la Corrupción sombría 235
 Tabla 12-2: el maho-bujin 236
 Tabla 12-3: el maho-tsukai 237
 Tabla 12-4: conjuros conocidos del maho-tsukai 237



INTRODUCCIÓN

"...El misterioso y exótico Oriente, tierra de especias y de señores de la guerra, por fin ha abierto sus puertas a Occidente".

Hace dieciséis años, estas palabras iniciaban el texto de la contraportada de otro libro llamado *Oriental Adventures* (inédito en castellano). Desde entonces, el mundo ha cambiado (para empezar, rara vez nos referimos a Asia como "el misterioso Oriente"), al igual que el juego *Dungeons & Dragons*, en gran parte con la llegada de dos nuevas ediciones de las reglas, una en 1989 y otra en agosto de 2000. TSR Inc. publicó el primer *Oriental Adventures* poco después de que la novela *Shogun* de James Clavell fuera emitida en forma de miniserie de televisión. La leyenda del samurai dio forma a buena parte del concepto que el jugador de D&D tuvo de lo que debía y podía ser un Asia fantástica, y juegos como *Bushido* dieron vida a tal visión junto a *Oriental Adventures*.

Mientras tanto, un juego de cartas coleccionable logró de algún modo lo que los juegos de rol basados en el Asia fantástica nunca habían conseguido del todo: crear un mundo vivo extraído de la historia y las leyendas asiáticas que no pretendía ser histórico, que jamás afirmó ser exacto a la realidad y que, aun así, logró atraer a un grupo de aficionados más numeroso y notable que el que jamás tuvieron el escenario original de Kara-Tur para *Oriental Adventures* o el Japón histórico. A su vez, este juego de cartas (*Legend of the Five Rings*) inspiró su propio juego de rol y presentó su singular visión del Asia fantástica a toda una nueva generación de jugadores de rol.

Ahora todo vuelve al punto de partida. En tus manos tienes una nueva versión de *Aventuras orientales* (mucho más que una actualización del original a las nuevas reglas de *DUNGEONS & DRAGONS*), que incluye Rokugan, el mundo de *La leyenda de los cinco anillos*, como escenario de campaña incorporado. Fundir Rokugan con *Oriental Adventures* fue de por sí una labor monumental, y ésta se complicó cuando extraje material del juego *Dragon Fist* inspirado en China, y de mi propio interés por las culturas de la India y el Sudeste Asiático. El resultado, como habrás podido comprobar hojeando el libro o leyendo el sumario, es una amalgama.

El juego de *DUNGEONS & DRAGONS* se basa por completo en elecciones y opciones, y en estas páginas encontrarás suficiente cantidad de las unas y de las otras como para que empiece a darte vueltas la cabeza. Nuestro escenario de campaña "incorporado" para aventuras en el Asia fantástica sólo utiliza una porción mínima de tales opciones. Los korobokuru o los wu jen no encajarán en una campaña que trate de parecerse a anteriores encarnaciones de Rokugan, como tampoco lo harán el vampiro saltarín o el ciempiés espíritu. Pero en este libro encontrarás esas razas, clases y monstruos, y mucho, mucho más.

El objetivo de esta edición de *Aventuras orientales* es proporcionarte un conjunto exhaustivo de opciones (clases de personaje, razas y clases de prestigio, habilidades y dotes, armas, armaduras y demás equipo, conjuros y objetos mágicos, monstruos y más monstruos) que puedas usar para

jugar con *DUNGEONS & DRAGONS* una campaña basada en las fantasías, mitos y leyendas de Asia. Puedes usarlas todas, y terminar con una mezcla caótica (aunque bastante entretenida) de campaña que no se limite a una sola época de la historia o cultura del mundo real, o puedes elegir meticulosamente entre las opciones presentadas, ya sea usando nuestro escenario incorporado de Rokugan o creando uno propio. Quizá quieras seguir jugando en el Kara-Tur del *Oriental Adventures* original (y de numerosos productos de los *Reinos olvidados*), o en el imperio de Tianguo de *Dragon Fist*, inspirado en las películas del género *wuxia* chino.

Puedes hacer todo esto.

O quizá sólo quieras añadir nuevas opciones a tu campaña estándar de D&D. Quizá tu guerrero esté listo para una clase de prestigio, y el jinete kishi sea justo lo que tenías en mente. O que te interese interpretar a un mago semiorco con ciertas particularidades, y la clase wu jen contiene justo las particularidades que necesitas. ¿Quiere tu monje más opciones de combate sin armas? ¿Buscas algunos monstruos clásicos como el tasloi, el yeti o los sapos de hielo? Todo en este libro es completamente compatible con las reglas básicas de D&D (el *Manual del Jugador*, la *Guía del DUNGEON MASTER* y el *Manual de Monstruos*), de modo que nada te impide elegir nuevas opciones para tu campaña a partir de las aquí recopiladas.

Si quieres jugar en Rokugan, te hemos ayudado resaltando a lo largo del libro las opciones disponibles para dicho escenario. Si quieres usar Kara-Tur o Tianguo, no te costará mucho encontrar las opciones que necesitas (recuerda, eso sí, que el antiguo shukenja es lo que ahora llamamos chamán; el shugenja es una nueva clase de Rokugan!). Si deseas crear tu propia campaña, hemos incluido algunos consejos para la creación de mundos en el Capítulo 10. Si deseas tener también espías ninja en tu campaña normal de D&D, no necesitas consejos: sólo reglas (¡adelante y sumérgete en ellas!).

Nota del equipo de traducción: en Aventuras orientales hemos trabajado no menos de seis personas directamente (y otras muchas indirectamente), a fin de que todo quedara lo mejor posible. Sin embargo, hay un tema que escapa a todo intento de sistematización. El término "Shadowlands taint" tiene una historia larga y peliaguda. Tanto en el manual básico como en la gran mayoría de libros de LSA aparece como Corrupción Sombria, pero en determinado libro el traductor que lo hizo puso Mancha de las Tierras Sombrias. Cuando se detectó, el libro ya estaba publicado y ya no tenía remedio, así que a nivel de glosario quedaron como palabras sinónimas: "La Corrupción Sombria, o Mancha de las Tierras Sombrias, como también se la conoce". Esa fue la solución adoptada en los libros subsiguientes para encajar los términos. Como quiera que nosotros no queremos ser más papistas que el Papa, aplicaremos ese mismo criterio y, si bien preferimos "Corrupción sombria", utilizaremos "Mancha de las Tierras Sombrias" o "Mancha" cuando haya repeticiones o cuando "corrupción" resulte cacofónico. Eso sí, el juego de mayúsculas y minúsculas lo haremos siguiendo la gramática de la RAE.

¿Misterio?, ¡bobadas! El Asia fantástica no es ni más ni menos exótica y misteriosa que cualquier otro ambiente fantástico. Pero si tus gustos en fantasía van hacia los samurais honorables, los monjes tatuados, los ninjas sombríos, los animales cambiaformas, los chamanes que hablan con los espíritus, los magos espadachines capaces de correr por las ramas de los árboles, los dragones serpentinos, los vampiros saltarines, los hechiceros de la sangre y los duelos de iaijutsu... bueno, aquí encontrarás suficiente material como para quedar satisfecho.

Esperamos que por muchos años.

James Wyatt

LA LEYENDA DE LOS CINCO ANILLOS

Los cinco anillos descritos por Mirumoto Musashi (aire, tierra, fuego, agua y vacío) son los elementos fundamentales del lanzamiento de conjuros del shugenja (consulta la clase de shugenja en el Capítulo 2 y la clase de prestigio de discípulo del vacío en el Capítulo 3), pero también son el símbolo de Rokugan, el mundo de los juegos y novelas de *La leyenda de los cinco anillos*, así como del escenario de campaña incorporado en *Aventuras orientales*. Este símbolo aparece a lo largo del libro para indicar el material (razas, clases, clases de presti-



gio y monstruos) que puedes usar si quieres jugar a *DUNGEONS & DRAGONS* en el mundo de Rokugan. Busca este símbolo como guía para elegir qué opciones usar en tu campaña con Rokugan como escenario. Sin embargo, no tienes por qué sentirte limitado por nuestras directrices acerca de lo que se permite o no en Rokugan: al igual que cualquier otro escenario de campaña, Rokugan será tuyo en cuanto lo adoptes para tu partida (si en tu versión deseas permitir un korobokuru wu jen junto a monjes tatuados del clan del Dragón, no seremos nosotros quienes te lo impidamos).

CONCEPTOS BÁSICOS DE LA CREACIÓN DEL PERSONAJE

Sigue estos pasos para crear un personaje principiante de 1.º nivel para *Aventuras orientales*.

0. CONSULTA CON TU DUNGEON MASTER

Más que de costumbre, es importante que averigües cuáles de las numerosas opciones presentadas en este libro forman parte del mundo de tu DM. Averigua si vas a jugar en el mundo de Rokugan o en un escenario distinto, y qué clases de personaje, razas y clases de prestigio va a permitir tu DM.

1. PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICAS

Haz las tiradas de las seis puntuaciones de características de tu personaje. Determina cada una lanzando cuatro dados de seis caras, ignorando el resultado más bajo, y calculando el total de los otros tres. Anota tus seis resultados.

2. ELIGE CLASE Y RAZA

Las clases de personaje de *Aventuras orientales* son bárbaro, chamán, explorador, guerrero, hechicero, monje, samurai, shugenja, sohei y wu jen. Algunas de estas clases son idénticas a las descritas en el *Manual del Jugador*, pero asegúrate de consultar el Capítulo 2: clases, para ver los cambios de las clases estándar, así como las descripciones de las nuevas (samurai, chamán, shugenja, sohei y wu jen). Además, echa un vistazo al Capítulo 3: clases de prestigio, pues quizá quieras tener en cuenta los requisitos de alguna de ellas al realizar las elecciones iniciales de tu personaje.

Las razas de *Aventuras orientales* son humano, hengeyokai, hombre espíritu, korobokuru, nezumi y vanara. A excepción de los humanos, ninguna de estas razas está descrita en el *Manual del Jugador*. Consulta el Capítulo 1: razas, para obtener detalles.



En Rokugan no hay hengeyokai, hombres espíritu, korobokurus ni vanaras, ni se puede jugar con las clases wu jen, sohei y chamán. Si interpretas a un humano, también necesitarás elegir tu clan de origen: Cangrejo, Dragón, Escorpión, Fénix, Grulla, León, Unicornio o heimin (una clase menor, no afiliada a los clanes). Tu clan te concederá una habilidad de clase gratuita, y determinará tu clase predilecta. También determinará tus opciones de clases de prestigio. Una clase de prestigio es un objetivo importante para muchos personajes de Rokugan, especialmente para el samurai. Echa un vistazo a las del Capítulo 3: clases de prestigio, y del Capítulo 11: el Imperio de Rokugan. Si crees que en alguna de ellas está el futuro de tu personaje, asegúrate de elegir adecuadamente tu raza y clan, clase inicial, dotes y habilidades.

3. ASIGNA Y AJUSTA LAS PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICAS

Ahora que conoces la clase y raza de tu personaje, asigna las puntuaciones que obtuviste en el Paso 1 a sus seis características: Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma. Ajusta tales puntuaciones al alza o a la baja según su raza, como se indica en la Tabla 1-1: ajustes raciales de características. Anota el modificador del personaje para cada una de ellas.

4. REPASA LOS CONJUNTOS INICIALES

El *Manual del Jugador* incluye conjuntos iniciales para las clases estándar, pero éstos no existen para las específicas de *Aventuras orientales*. Debes elegir dotes, habilidades y equipo basándote en tus propios deseos y, posiblemente, los requisitos de la clase de prestigio que termines adoptando.

5. ANOTA LOS RASGOS RACIALES Y DE CLASE

La raza y la clase de tu personaje le concederán ciertos rasgos. Entre otras cosas, te interesará anotar las aptitudes especiales de tu personaje hengeyokai en formas humana, animal e híbrida, el elemento predilecto y la escuela de tu shugenja, y los tabúes de tu wu jen.

6. SELECCIONA LAS HABILIDADES

En *Aventuras orientales* sólo se ha incluido una habilidad nueva (Concentración de iaijutsu), pero el Capítulo 4: habilidades y dotes, describe especialidades disponibles para las de Arte, Interpretar, Oficio y Saber, además de tratar de la relación entre la condición social del personaje y las habilidades que aprende y usa.

7. SELECCIONA UNA DOTE

Los personajes de *Aventuras orientales* tienen a su disposición una serie de nuevas dotes entre las que elegir, que se describen en el Capítulo 4: habilidades y dotes.



En Rokugan, los personajes humanos de cualquiera de los siete clanes deben emplear su dote adicional para adquirir una "dote de antepasado". Éstas son dotes especiales que indican una "resonancia kármica" existente entre el personaje y uno de sus antepasados, manifestada en forma de una aptitud o capacidad particular que el primero posee.

8. REPASA LA DESCRIPCIÓN

Echa un vistazo al Capítulo 5: descripción y equipo. Éste incluye las directrices de altura, peso y edad para las nuevas razas de personaje, así como información acerca de la religión, el alineamiento y el honor en *Aventuras orientales*.

9. SELECCIONA EL EQUIPO

Los personajes de *Aventuras orientales* no recorren los dungeons blandiendo espadas largas y vistiendo armaduras de placas y mallas. Selecciona adecuadamente las armas, armadura y demás equipo a partir de las listas del Capítulo 5: descripción y equipo.

10. ANOTA LOS VALORES DE COMBATE Y HABILIDADES

Basándote en tu raza, clase, modificadores de características, dotes y equipo, calcula cuáles son tus tiros de salvación, Clase de Armadura, puntos de golpe, modificador de iniciativa, ataque base en cuerpo a cuerpo, ataque base a distancia, estadísticas del arma y bonificadores totales de habilidades.

11. DETALLES EN ABUNDANCIA

Inventa o elige un nombre para tu personaje (¡haz que se ajuste al trasfondo cultural de la campaña de tu DM!), determina su sexo, elige un alineamiento (y piensa si es honorable o deshonesto), decide qué edad tiene y cuál es su aspecto, etc. El Capítulo 5: descripción y equipo, complementa el material del *Manual del Jugador* en todos estos aspectos.

TABLA D DE ESTUDIO RACIAL



Ilustración de A. Swickel

Las "razas comunes" descritas en el *Manual del Jugador* (elfos, enanos, etc.) no son necesariamente comunes (o ni siquiera conocidas) en la campaña de *Aventuras orientales*. Las tierras de *Aventuras orientales* poseen sus propias razas comunes, además de los humanos: hengeyokai, hombre espíritu, korobokuru, nezumi y vanara. Tal y como se describe en el *Manual del Jugador*, la raza del personaje es un factor importante a la hora de determinar sus ajustes a las puntuaciones de característica, clase predilecta, idiomas iniciales y peculiaridades especiales, así como otras cuestiones más intangibles, como los rasgos de los personajes, las posibles motivaciones para la aventura y los nombres probables. La Tabla 1-1: ajustes raciales de características, muestra los ajustes a las puntuaciones de éstas y la clase predilecta de cada una de las cinco razas comunes de *Aventuras orientales*.

TABLA 1-1: AJUSTES RACIALES DE CARACTERÍSTICAS

Raza	Ajust. caract.	Clase predilecta
Humano	Ninguno	Cualquiera (según clan)
Hengeyokai	-2 Sab	Wu Jen
Hombre espíritu	Ninguno	Cualquiera
Korobokuru	+2 Con, -2 Int	Bárbaro
Nezumi	+2 Con, -2 Car	Pícaro
Vanara	+2 Int, +2 Sab, -2 Fue	Chamán

HUMANO



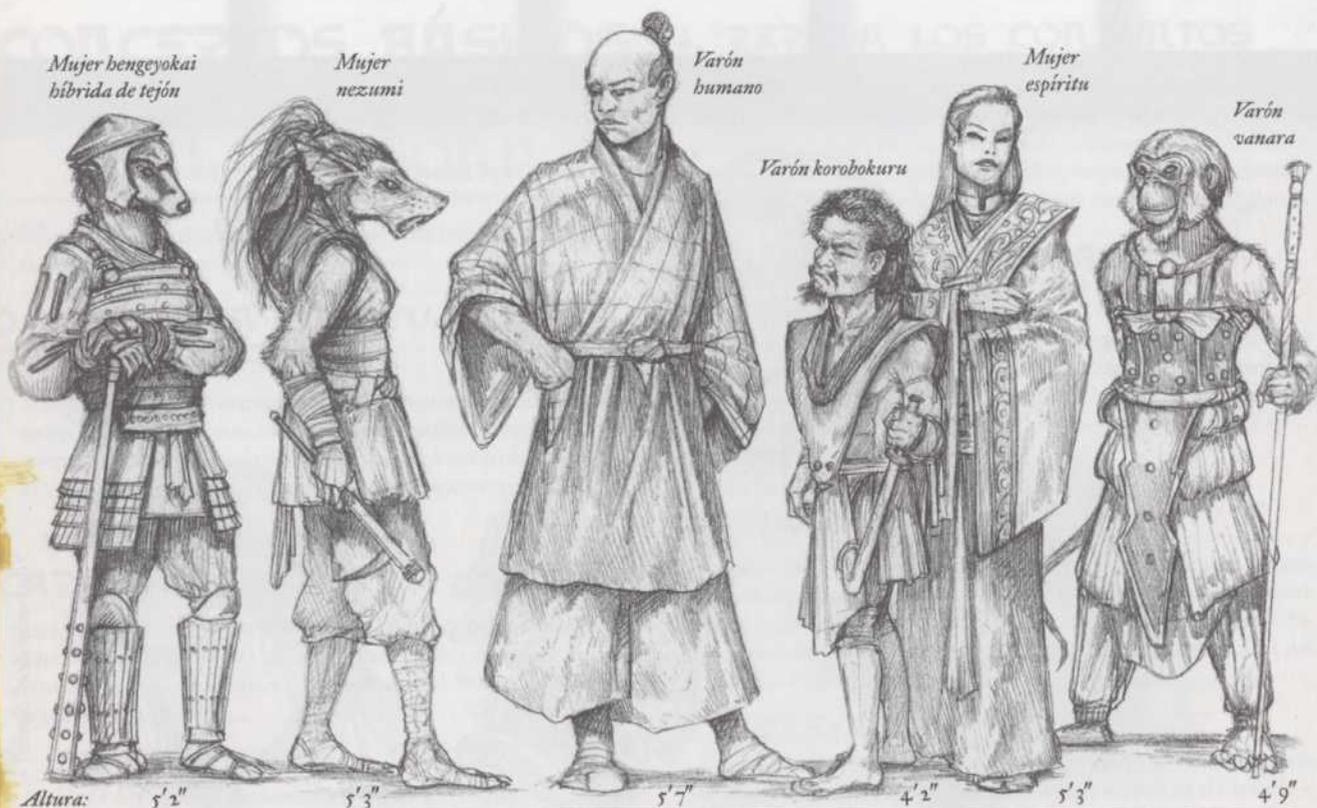
Los humanos son la raza dominante de *Aventuras orientales*, igual que lo son en el *Manual del Jugador*. En el escenario de campaña incorporado de Rokugan, gobiernan el poderoso Imperio Esmeralda, a pesar de tratarse de la raza más joven de tan joven mundo.

Los humanos de Rokugan se agrupan en siete clanes principales, y la ascendencia de cada uno de ellos se remonta hasta uno de los *kami* (grandes espíritus) que cayeron a la tierra expulsados por su padre, la Luna. Los miembros de estos clanes comparten una línea de sangre divina y un fuerte sentido de la herencia y la identidad. Cada clan está definido por ciertos rasgos y tendencias, desde peculiaridades físicas hasta aptitudes particulares y roles sociales.

Sin embargo, las denominaciones de los clanes significan poco para las masas de campesinos y parias, humanos de clase baja cuya única lealtad hacia éstos corresponde a los impuestos que pagan a los señores que los gobiernan y protegen. Un granjero *heimin* (campesino) puede vivir en tierras del León, enviar diezmos de comida a sus castillos y confiar en su ejército para su protección, pero no es un León, sino un *heimin*. Los criminales, actores, geishas, jugadores, eta y demás personas cuyas profesiones los hacen impuros son conocidos como *hinin* (parias). Al igual que los *heimin*, los *hinin* no pertenecen a los grandes clanes, aunque ellos o sus antepasados lo hayan hecho en algún momento. Aunque técnicamente son miembros de la casta noble, los ronin (samurais sin familia ni clan) también se encuentran fuera de la estructura de los clanes.

Si deseas interpretar a un noble samurai o un shugenja lanzador de conjuros, deberías ser un humano de la casta noble de los grandes clanes. Si estás interesado en un tipo de personaje diferente (un bárbaro extravagante, un campesino entrenado como soldado, un monje, un pícaro o un hechicero), entonces también te servirá un humano de casta inferior. Si interpretas a un humano de los grandes clanes, la mayoría de las opciones estarán a tu disposición. Si juegas con un humano de casta inferior, la cultura de Rokugan limitará bastante tus opciones.

Si no vas a jugar en el escenario de campaña incorporado de Rokugan, consulta con tu Dungeon Master. La clase y



condición sociales pueden ser menos importante en su campaña de lo que son en una basada en Rokugan, y los humanos pueden o no estar divididos en clanes.

Personalidad: los humanos de Rokugan comparten peculiaridades de personalidad con otros miembros de sus clanes, como se detalla a continuación.

Los miembros del clan del Cangrejo tienden a ser burdos y violentos, aunque se dedican por completo al deber jurado de su clan: proteger al Imperio de las amenazas de las Tierras sombrías. Creen en el deber por encima del honor, y siempre están dispuestos para la lucha.

Misteriosos y solitarios, los eruditos y combatientes del clan del Dragón se dedican a la exploración de los secretos del universo. Todos ellos tienden a hablar con enigmáticos acertijos, siendo especialmente conocidos por esta razón los miembros de la misteriosa orden de los monjes tatuados (consulta el Capítulo 3: clases de prestigio).

Los miembros del clan del Escorpión son los manipuladores de Rokugan, maestros de los secretos y las mentiras. Jamás se les ve sin sus máscaras, y se parecen a sus homónimos: con aspecto de poca cosa pero armados con un mortífero agujón.

Los mayores shugenjas de Rokugan pertenecen al clan del Fénix. Sienten una profunda devoción por la magia y el saber.

El clan de la Grulla está compuesto por diplomáticos y cortesanos. Distinguidos, elegantes y nobles, son los maestros del iaijutsu (el desenvainado veloz) y los duelos de honor.

Los Leones son los combatientes nobles de Rokugan. Son belicosos y agresivos, pero están entregados al honor del samurai.

Los Unicornios son los forasteros de Rokugan. La mayoría de ellos son jinetes bárbaros con modales agresivos. El combate sobre una montura es su especialidad, y nadie iguala sus habilidades de monta.

En Rokugan, los humanos sin afiliación a un clan varían enormemente en personalidad, aunque por lo general tienden a ser toscos y burdos para los cánones de la casta noble. El *bushido* (un código de honor, lealtad y obediencia), con sus dictados acerca del honor, no significa nada para esta gente. Los heimin e hinin suelen mos-

trarse humildes y sencillos ante sus superiores, pero los ronin alardean a veces públicamente de sus convenciones sociales.

En otros escenarios de campaña, los humanos comparten los mismos rasgos que los descritos en el *Manual del Jugador*. Tienden a adaptarse, ser flexibles y ambiciosos cuando se los compara con las demás razas de *Aventuras orientales*. Sin unos vínculos tan fuertes con el reino espiritual como tienen otras razas, los humanos se abren paso en un mundo misterioso y se adaptan a su entorno de diversas maneras. En *Aventuras orientales*, comparten ciertos rasgos culturales, quizás derivados de la cultura japonesa, china, coreana, hindú o del Sudeste asiático del mundo real. Éstos incluyen la tendencia a la disciplina y el orden, el respeto por el honor y el aprecio por los ciclos de los mundos natural y espiritual.

Descripción física: las peculiaridades físicas, como los rasgos de personalidad, de los humanos de Rokugan varían dependiendo del clan al que estén afiliados.

Los miembros del clan del Cangrejo son grandes y fuertes, musculosos y burdos. Suelen tener muchas cicatrices y bañarse poco. Su cabello y sus ojos son morenos, y sus rasgos, angulosos.

Los Dragones practican las artes marciales y tienen a punto tanto el cuerpo como el espíritu. Físicamente, entre sus filas hay de todo: desde los enjutos y nervudos hasta los grandes y musculosos.

Los Escorpiones son fuertes y nervudos, y suelen mostrar expresiones petulantones detrás de sus máscaras. Su tono de piel es más aceitunado que el de otros nativos de Rokugan. Suelen llevar el cabello largo y suelto.

Los miembros del clan del Fénix son altos, con rasgos hermosos y porte regio. Hacen gala de cierta gracia propia de las aves, con cuellos largos, rasgos angulosos y miradas penetrantes.

Los miembros del clan de la Grulla son altos y delgados, con rasgos delicados. Muchos (particularmente los de la familia Doji) tienen el cabello blanco, y sus ojos suelen ser azules o gris claro. Desprenden un aire de nobleza y confianza.

Los Leones son soldados entrenados y eso salta a la vista: músculos bien desarrollados y porte de combatiente. Tienen rasgos faciales

anchos, con cabellos que van desde el moreno hasta el castaño o pelirrojo, y ojos de color castaño a avellana.

Los Unicornios son bajos y fornidos, con rasgos severos. Los varones suelen llevar perilla. Sólo los miembros de este clan suelen vestir rutinariamente objetos hechos de piel, hueso y cuero.

Los humanos no afiliados a ningún clan, así como los de otros escenarios de campaña, poseen todo tipo de rasgos físicos de su especie, dentro de los límites de la variedad étnica del escenario. Generalmente, los humanos de *Aventuras orientales* tienen ojos negros y cabello lacio y moreno. Los rasgos faciales, forma de los ojos, coloración de la piel, altura y constitución varían enormemente.

Relaciones: las rivalidades y la guerra directa entre los clanes (y a veces dentro de ellos) han sido la regla en Rokugan desde la fundación del imperio. Sólo una amenaza externa importante, como las Tierras sombrías, puede llegar a unir a los clanes guerreros, e incluso así puede que no por mucho tiempo. Actualmente, los clanes del Fénix y el Dragón están enzarzados en una guerra activa, igual que los del Cangrejo y la Grulla. Sin embargo, a nivel personal, los individuos poseen sus propios objetivos y aspiraciones y bien pueden colaborar con gentes de otros clanes, incluso de clanes rivales, por puro pragmatismo.

Los humanos de Rokugan han forjado alianzas con los nezumi (a veces llamados "rátidos") y la serpentina raza de los naga, y las tres razas unidas se enfrentaron conjuntamente a la amenaza común de las Tierras sombrías. Sin embargo, pocos humanos ajenos al clan del Cangrejo muestran mucho respeto por los rátidos, y los naga son vistos con cierto temor, e incluso sus aliados más cercanos les tienen una confianza limitada.

En otros escenarios de campaña, los humanos tienden a despreciar a los korobokuru, y no sólo por su altura; algunos humanos creen que el pueblo diminuto es bárbaro y burdo. Los hengeyokai y hombres espíritu reciben un respeto bastante mayor, pues pertenecen a un mundo espiritual que los humanos sólo pueden vislumbrar en visiones fugaces. Los humanos ven a los vanara con una mezcla de diversión y admiración.

Alineamiento: los humanos de Rokugan viven en una sociedad estrictamente legal, y la mayoría de los miembros de esa sociedad comparten un alineamiento legal. No obstante, recorren todo el espectro de lo bueno a lo maligno, aun cuando se unan contra el mal abrumador de las Tierras sombrías.

Más allá de Rokugan, los humanos muestran las mismas amplias tendencias descritas en el *Manual del Jugador*, aunque tienden hacia los alineamientos legales.

Tierras humanas: los humanos dominan el imperio de Rokugan y son comunes en el resto del mundo, desde las Arenas ardientes hasta el lejano Imperio de Sempet. En contraste con las políticas de rápida fluctuación de las tierras humanas descritas en el *Manual del Jugador*, el Imperio de Rokugan ha demostrado ser extraordinariamente estable durante más de un milenio, a pesar de los incesantes conflictos internos.

Fuera de Rokugan, las tierras humanas van desde los poderosos imperios hasta las pequeñas ciudades-estado. Las naciones humanas de *Aventuras orientales* tienden a poseer instituciones establecidas y antiguas tradiciones, que a menudo incluyen sistemas bastante rígidos de clases o castas, que proporcionan más estabilidad que en el mundo estándar de D&D. La innovación y el pensamiento independiente no se tienen aquí en tan alta estima como en otros mundos, y la sociedad en su conjunto tiende a ser muy conservadora.

Religión: la religión de Rokugan es una mezcla de piedad dirigida hacia las fortunas -incluyendo a Yakomo (la deidad varón del sol), a Hitomi (la deidad mujer de la luna), a los siete kami que fundaron los clanes, y las Siete fortunas de la buena suerte e innumerables fortunas menores, así como los espíritus de los antepasados y las enseñanzas del Shinsei.

En otros escenarios de campaña, los humanos suelen compartir un sistema religioso en el que se venera a gran variedad de espíritus mayores y menores. Los mayores de estos espíritus pueden ser venerados como deidades, pero todos los espíritus son merecedores de respeto y

sacrificio. Un humano de *Aventuras orientales* puede rezar y hacer sacrificios a muchas deidades y espíritus, a una sola deidad patrona o a ninguna en absoluto. Aquellos que eligen esta última opción suelen seguir una senda filosófica de meditación y disciplina.

Idioma: los humanos de Rokugan hablan rokuganés. En otros escenarios de campaña, puede suponerse que hablan común. No tienen tantas probabilidades como los humanos de otros mundos de incorporar a su habla numerosas palabras cogidas de otros idiomas.

Nombres: en Rokugan, los miembros de la casta noble se identifican mediante un apellido (que siempre va en primer lugar) y un nombre determinado que se le impone a un samurai en la ceremonia de mayoría de edad (gempukku). Antes de la mayoría de edad, un niño usa solamente un apodo; a menudo, una palabra sencilla que significa, por ejemplo, "primer hijo" o "tercera hija".

Los heimin (incluyendo la mayoría de los monjes), hinin y ronin no usan apellidos, sino que cada uno usa un único nombre determinado. Otros escenarios de campaña pueden o no seguir un sistema similar para los nombres.

Apellidos rokuganeses: (Cangrejo) Hida, Hiruma, Kaitu, Kuni, Yaksuki; (Dragón) Mirumoto, Hitomi, Kitsuki, Tatori, Togashi; (Escorpión) Bayushi, Shosuro, Soshi, Yogo; (Fénix) Agasha, Asako, Isawa, Shiba; (Grulla) Doji, Daidoji, Asahina, Kakita; (León) Akodo, Ikoma, Kitsu, Matsui; (Unicornio) Ide, Iuchi, Moto, Shinjo, Utaku; (otros) Hantei, Miya, Moshi, Otomo, Seppun, Toturi, Yoritomo.

Nombres rokuganeses de varón: Akahito, Bokaru, Dajan, Hochiu, Imura, Kaigen, Mekumu, Renshi, Tenkazu y Tasumoto.

Nombres rokuganeses de mujer: Ameiko, Emiko, Hotaki, Katsako, Mochiko, Oyumi, Sadako, Tsubeko, Yashiko y Zanako.

Aventureros: los humanos aventureros tienden a estar motivados, ya sea por el deseo de alcanzar la gloria, la necesidad de obtener (o recuperar) el honor, la sed de venganza, el ansia de poder y riqueza, o alguna otra pasión fuerte. En una sociedad que demanda serenidad, compostura y cortesía, los aventureros suelen desafiar esas normas viviendo de acuerdo a sus verdaderos deseos en lugar de cumplir con las expectativas que se les imponen. Como resultado, los aventureros (a pesar de que suelen ser respetados por sus hazañas heroicas) son vistos por lo general con una incómoda suspicacia; el mismo respeto que se le concede a un animal salvaje.

RASGOS RACIALES DE LOS HUMANOS

- Tamaño Mediano: como criaturas Medianas, los humanos no obtienen bonificadores ni penalizadores especiales debido a su tamaño.
- La velocidad base de los humanos es de 30'.
- 1 dote adicional en primer nivel, pues dominan rápidamente tareas especializadas y poseen talentos variados. Si el personaje proviene de alguno de los clanes, esta dote debe ser una de antepasado. De lo contrario, puede ser cualquiera.
- 4 puntos de habilidad adicionales en 1.º nivel y 1 punto de habilidad adicional en cada nuevo nivel, pues los humanos son versátiles y capaces (los 4 puntos de habilidad de 1.º nivel se añaden como bonificación, no se multiplican).
- Idioma automático: rokuganés (en Rokugan) o común (en otros escenarios). Idiomas adicionales: cualquiera. Los humanos se relacionan con todo tipo de gente y, por tanto, pueden aprender cualquier idioma del mundo.
- Los demás rasgos dependen del clan de origen del humano, si es que lo tiene:

CANGREJO

- Saber (Tierras sombrías) es habilidad de clase.
- Clase predilecta: guerrero.



DRAGÓN

- Saber (historia) es habilidad de clase.
- Clase predilecta: monje.

ESCORPIÓN

- Engañar es habilidad de clase.
- Clase predilecta: pícaro.

FÉNIX

- Saber (arcano) es habilidad de clase.
- Clase predilecta: shugenja.

GRULLA

- Diplomacia es habilidad de clase.
- Clase predilecta: samurai.

LEÓN

- Saber (guerra) es habilidad de clase.
- Clase predilecta: samurai.

UNICORNIO

- Montar es habilidad de clase.
- Clase predilecta: bárbaro.

HENGEYOKAI

Los hengeyokai son animales cambiaformas inteligentes, capaces de cambiar libremente entre las formas humana y animal, así como a una forma bípeda semi-animal. Existen varias subrazas, definidas a partir del tipo de forma animal que pueden adoptar. Generalmente se les puede encontrar en las fronteras de las tierras colonizadas por humanos, con quienes pueden relacionarse en forma humana, pero pudiendo retirarse a la soledad siempre que deseen. En Rokugan no se encuentran hengeyokai.

Personalidad: los hengeyokai tienden a ser reservados y solitarios, viviendo en soledad o en pequeñas partidas. A menudo muestran rasgos de personalidad similares a su tipo de animal; por tanto, los hengeyokai mono son curiosos e inquisitivos, los liebre son pacíficos pero fáciles de asustar, etc. Normalmente no intentan encajar en la sociedad humana, sabiendo que son diferentes y creyendo que están relacionados más estrechamente con el mundo de los espíritus.

Descripción física: en forma animal, los hengeyokai apenas pueden diferenciarse de los animales normales, excepto por medio de magia. Naturalmente, su comportamiento a veces demuestra su inteligencia, de modo que una observación atenta de uno de ellos en forma animal puede revelar que no es lo que parece.

Los hengeyokai pueden adoptar una forma bípeda y semi-animal ("híbrida"). Se alzan sobre las patas traseras (o apéndices similares) hasta alcanzar la altura de su forma humana. Sus zarpas, alas o aletas delanteras pasan a ser manos, capaces de agarrar y de usar equipo normal. El resto del cuerpo conserva la apariencia general del animal, incluyendo pelaje, plumas, alas, cola y demás rasgos característicos, pero con la forma general de un torso y una cabeza humanoides.

En forma humana, los hengeyokai parecen exactamente humanos normales, aunque (al igual que los licántropos) a menudo muestran algún rasgo relacionado con su forma animal. Por ejemplo, un hengeyokai gorrión podría tener una nariz muy puntiaguda, mientras que uno rata podría tener ojos redondos y brillantes y un largo bigote.

Relaciones: a menudo, los hengeyokai viven cerca de los humanos, y los buenos a veces asumen un papel protector de una comunidad cercana. Sin embargo, un hengeyokai jamás se siente parte de una comunidad humana, ni siquiera cuando los agradecidos aldeanos

le ofrecen comida o regalos para recompensarle por la protección que ofrece. Los malignos se aprovechan de las comunidades humanas, y reciben a cambio miedo y odio.

Los hengeyokai creen que están más cerca del mundo de los espíritus que los humanos y, por tanto, se sienten más afines a los hombres espíritu cuando ambas razas entran en contacto.

Alineamiento: la mayoría de los hengeyokai son caóticos, con una fuerte vena independiente. Son salvajes y valoran la libertad; tanto la suya como la de los demás. Algunos tipos de hengeyokai tienden mucho más hacia el bien que hacia el mal: los hengeyokai carpa, gorrión, grulla, liebre y perro suelen ser buenos, mientras que los comadreja, perro-mapache, rata, tejón y zorro suelen ser malignos.

Tierras de los hengeyokai: los hengeyokai no poseen tierras propias. Viven (solos o en pequeñas partidas) cerca de las comunidades humanas, normalmente en los márgenes de la civilización, cerca de regiones agrestes y despobladas. Debido a su fuerte vena caótica, los hengeyokai viajan frecuentemente, especialmente cuando el avance de la civilización convierte sus retiros de zonas salvajes en bulliciosas áreas metropolitanas.

Religión: los hengeyokai no adoran a los espíritus que veneran los humanos, pues consideran que ellos están al mismo nivel que los espíritus. Los hengeyokai pueden practicar las disciplinas de una escuela filosófica, compartiendo una orientación espiritual con ciertos monjes. Los chamanes hengeyokai gobiernan el poder de los espíritus no por medio de la veneración, como los chamanes humanos, sino por medio de la asociación.

Idioma: los hengeyokai hablan su propio idioma, que es común a todos los de su raza sin importar el tipo de animal.

Nombres: los nombres de los hengeyokai siguen las pautas humanas de las tierras en las que viven.

Aventureros: los hengeyokai tienden a ser aventureros, pues la vida sedentaria de un plebeyo o experto les llama poco la atención. Suelen estar motivados por poco más que las ansias, o quizá la curiosidad, de conocer mundo.

RASGOS RACIALES DE LOS HENGEYOKAI

- **-2 a Sabiduría.** Los hengeyokai tienden a ser frívolos y a tener poca fuerza de voluntad. Las puntuaciones de características físicas de un hengeyokai varían enormemente en sus formas híbrida y animal; las puntuaciones generadas al azar se aplican a su forma humana. En forma híbrida, un hengeyokai gana un +2 a una puntuación de característica física, tal y como se muestra en la Tabla 1-2: Formas híbridas de los hengeyokai (pág. 11).
- En forma humana, los hengeyokai son de tamaño Mediano. Como criaturas Medianas, carecen de bonificadores o penalizadores especiales debido al tamaño.
- En forma humana, la velocidad base de un hengeyokai es de 30'.
- **Forma alternativa:** Los hengeyokai pueden cambiar de forma, adoptando una de tres posibles. Esta aptitud sobrenatural funciona como el conjuro *polimorfar a otro*, pero el hengeyokai puede cambiar un número de veces al día igual a 1 más su nivel de personaje. Por tanto, en un mismo día un hengeyokai de 1.º nivel puede cambiar de forma humana a animal, y volver de ésta a la humana. Cambiar forma es una acción de asalto completo que provoca ataques de oportunidad, igual que el conjuro *polimorfar a otro*.

La forma animal de un hengeyokai es la de un animal normal de tamaño Pequeño o menor. Entre las formas posibles están: cangrejo, carpa, comadreja, gato, gorrión, grulla, liebre, mono, perro, perro-mapache, rata, tejón y zorro. El equipo que el hengeyokai porta o lleva puesto se transforma, pasando a ser parte de la forma animal (igual que con *polimorfar a otro*), y los objetos mágicos dejan de funcionar mientras permanezca en forma animal. En esta forma, el

hengeyokai posee visión en la penumbra y la aptitud sobrenatural de comunicarse con otros animales de su especie. Ésta es la misma aptitud que la de un familiar para hablar con los animales de su tipo. Los hengeyokai tienen el tamaño, velocidad, CA, puntuación de daño y puntuaciones de características físicas mostrados en la Tabla 1-3: formas animales de los hengeyokai. En esta forma, un hengeyokai está disfrazado eficazmente como animal, obteniendo un bonificador +10 a las pruebas de Disfrazarse mientras la mantenga.

En forma híbrida, conservan su visión en la penumbra y la aptitud de comunicarse con los animales de su tipo. Sus atributos físicos se basan en sus características en forma humana, modificados tal y como se muestra en la Tabla 1-2: formas híbridas de los hengeyokai. En esta forma, un hengeyokai suele ser capaz de vestir armadura ligera o intermedia sin modificación, pero llevar armadura pesada le resulta imposible. El equipo vestido o llevado por el hengeyokai en forma humana no se transforma cuando éste adopta forma híbrida. Cuando un hengeyokai en forma animal adopta forma híbrida, su equipo vuelve a la forma normal y los objetos mágicos empiezan a funcionar de nuevo.

- **Cambiaformas:** los hengeyokai son cambiaformas, no humanoides. Como tales, son inmunes a los conjuros que afectan específicamente a humanoides (incluyendo hechizar persona e inmovilizar persona), pero son susceptibles a cualquier sortilegio que afecte a los cambiaformas.
- **Idiomas automáticos:** común, hengeyokai. Idiomas adicionales: gigante, lengua de los espíritus, nezumi, trasgo.
- **Clase predilecta:** wu jen. La clase de wu jen de un hengeyokai multiclase no cuenta a la hora de determinar si sufre penalización a los PX.
- **Ajuste de nivel +1:** los hengeyokai son ligeramente más poderosos y adquieren niveles de forma más lenta que las otras razas comunes. Consulta el recuadro Ajuste de nivel para obtener más información.

TABLA 1-2: FORMAS HÍBRIDAS DE LOS HENGEYOKAI

Modif. caract.	Especial	
Cangrejo	—	+1 armadura natural, +4 Nadar
Carpa	+2 Des	Vel 10', Nd 30'
Comadreja	+2 Con	+4 Moverse sigilosamente
Gato	+2 Des	+4 Equilibrio
Gorrión	+2 Des	Vel 20', VI 20'
Grulla	+2 Des	Vel 20', VI 20'
Liebre	+2 Des	Vel 40'
Mono	+2 Des	+4 Trepas
Perro	+2 Con	+4 Supervivencia al rastrear mediante olfato
Perro mapache	+2 Fue	+4 Supervivencia al rastrear mediante olfato
Rata	+2 Des	+4 Escondarse
Tejón	+2 Con	Vel 20', Ec 10'
Zorro	+2 Des	+4 Escapismo

HOMBRE ESPÍRITU

Los hombres espíritu son descendientes de humanos y diversos espíritus de la naturaleza. Tienen tres subrazas distintas: hombre espíritu de bambú, de río y de mar. Todos están estrechamente vinculados con el mundo natural así como con la sociedad de los humanos. Esta raza no se encuentra en Rokugan.

Personalidad: los hombres espíritu tienden a estar serenos y tranquilos, en sintonía con su entorno, y en paz con el mundo. Su antepasado espíritu les dota de consciencia del mundo espiritual, y muestran un escaso deseo de manipular ese mundo por medio de la magia. Manifestan un amor y placer por la vida que muchos humanos envidian.

AJUSTE DE NIVEL

La de los hengeyokai es una raza más poderosa que las demás incluidas aquí y en el *Manual del Jugador*, por lo que necesitas el permiso de tu DM para interpretar a un personaje de esta raza. Para mantener el equilibrio de poder entre personajes jugadores, han tenido que llevarse a cabo ajustes en los hengeyokai de forma que el juego siga siendo justo y divertido para todos los participantes.

Al crear un personaje de esta raza, añade el ajuste de nivel al nivel de personaje de la criatura. El DM decidirá con cuántos puntos de experiencia comenzará tu personaje. Si el requisito mínimo de puntos de experiencia de esa raza es superior a esa cantidad, no puedes pertenecer a esa raza. El equipo inicial de tu personaje se basa en su nivel efectivo, no en su nivel de clase.

Por ejemplo, si en un grupo hubiera PJs de nivel 3.º y 4.º, el DM podría permitir que los nuevos personajes empezaran con 2.000 PX en lugar de 0. En tal caso podría interpretarse a un hengeyokai. Dado que los personajes hengeyokai poseen un nivel superior al de su propio nivel de personaje, no adquieren nuevos niveles igual de deprisa que los personajes normales. Añade tu ajuste de nivel a tu nivel de personaje para dar con tu nivel efectivo de personaje (NEP). Por tanto, un hengeyokai samurai de 1.º nivel posee un NEP de 2. A partir de ahí, ese personaje empleará su NEP para determinar cuántos puntos de experiencia necesita para adquirir un nuevo nivel. No obstante, seguirá utilizando su nivel de personaje real para todo lo demás (como al adquirir dotes, puntos de habilidad, etc.).

Básicamente, en lugar de necesitar su nivel de personaje \times 1.000 para alcanzar el siguiente nivel, tu personaje necesitará su $NEP \times 1.000$.

REQUISITOS DE EXPERIENCIA Y NEP

PX	NEP = nivel (normal)	NEP = nivel +1 (hengeyokai)
0	1.º	—
1.000	2.º	1.º
3.000	3.º	2.º
6.000	4.º	3.º
10.000	5.º	4.º
15.000	6.º	5.º
21.000	7.º	6.º
28.000	8.º	7.º
36.000	9.º	8.º
45.000	10.º	9.º
55.000	11.º	10.º
66.000	12.º	11.º
78.000	13.º	12.º
91.000	14.º	13.º
105.000	15.º	14.º
120.000	16.º	15.º
136.000	17.º	16.º
153.000	18.º	17.º
171.000	19.º	18.º
190.000	20.º	19.º
210.000	—	20.º

TABLA 1-3: FORMAS ANIMALES DE LOS HENGEYOKAI

	Tamaño	Velocidad	CA	Daño	Fue	Des	Con
Cangrejo	Diminuto	15'	18 (+4 tam, +3 Des, +1 natural)	2 garras 1d2-5	1	17	10
Carpa	Diminuto	Nd 10'	19 (+4 tam, +5 Des)	—	1	20	10
Comadreja	Menudo	20', Tr 20'	14 (+2 tam, +2 Des)	Mordisco 1d3-4	3	15	10
Gato	Menudo	30'	14 (+2 tam, +2 Des)	2 garras 1d2-4, mordisco 1d3-4	3	15	10
Gorrión	Minúsculo	1', Vl 50'	24 (+8 tam, +6 Des)	—	1	23	10
Grulla	Pequeño	5', Vl 60'	14 (+1 tam, +3 Des)	Mordisco 1d4-2	6	16	10
Liebre	Menudo	40'	16 (+2 tam, +4 Des)	Mordisco 1d3-5	1	19	10
Mono	Menudo	30', Tr 30'	14 (+2 tam, +2 Des)	Mordisco 1d3-4	3	15	10
Perro	Pequeño	40'	14 (+1 tam, +3 Des)	Mordisco 1d4+1	13	17	15
Perro mapache	Pequeño	30'	13 (+1 tam, +1 Des, +1 natural)	Mordisco 1d4+1	12	13	12
Rata	Menuda	15', Tr 15'	14 (+2 tam, +2 Des)	Mordisco 1d3-4	2	15	10
Tejón	Menudo	30', Ec 10'	15 (+2 tam, +3 Des)	2 garras 1d2-1, mordisco 1d3-1	8	17	15
Zorro	Pequeño	40'	15 (+1 tam, +4 Des)	Mordisco 1d4	11	19	11

Descripción física: los hombres espíritu parecen humanos. Sus ojos son estrechos y sus bocas, pequeñas. Sus cejas son muy delgadas y su tez, muy pálida o dorada. Carecen de vello facial o corporal, pero su cabello es espeso y hermoso. Muestran toda la diversidad de los humanos, y muchos se aproximan al ideal de belleza humana de su sociedad.

Relaciones: los hombres espíritu suelen vivir formando parte de la sociedad humana y son aceptados como iguales en las comunidades de ésta, aun cuando se conozca su verdadera ascendencia. Son miembros de los clanes humanos, ciudadanos de las naciones de esta raza, y poseen parientes completamente humanos. Al mismo tiempo, forman parte del mundo de los espíritus y nunca se sienten integrados del todo en la vida mundana de un pueblo humano. Como espíritus, los miembros de esta raza a menudo se llevan bien con los hengeyokai, y también pueden tener amigos y aliados entre otras razas de espíritus.

Alineamiento: quizá debido a sus fuertes vínculos con el mundo natural, los hombres espíritu tienden a buscar el equilibrio entre los extremos, y suelen elegir alineamientos neutrales.

Tierras de los hombres espíritu: los hombres espíritu viven entre los humanos, pero suelen hacerlo cerca de regiones vírgenes: bosques de bambú sin cortar, ríos y arroyos puros, y aguas profundas del océano. Al contrario que los hengeyokai, están más estrechamente integrados en las comunidades humanas debido a los lazos familiares. No suelen formar comunidades con otros hombres espíritu.

Religión: los hombres espíritu comparten los hábitos religiosos de los humanos, venerando a multitud de espíritus y fortunas. Suelen venerar tanto a sus antepasados humanos como a los espirituales.

Idioma: los hombres espíritu hablan común en sus comunidades humanas, pero también conversan en la lengua de los espíritus que se usa entre las criaturas espirituales.

Nombres: los hombres espíritu suelen tener apellidos humanos, aunque sus nombres determinados a menudo reflejan su ascendencia.

Aventureros: algunos hombres espíritu sienten lo que les diferencia de sus vecinos humanos más que otros de su especie, y emprenden una vida de aventureros para encontrar su propio camino en el mundo. A veces, es la pura ansia de conocer mundo lo que impulsa a los hombres espíritu a explorarlo.

RASGOS RACIALES DE LOS HOMBRES ESPÍRITU

Estas aptitudes son comunes a las tres subrazas de los hombres espíritu.

- **Tamaño Mediano:** como criaturas Medianas, los hombres espíritu carecen de bonificadores o penalizadores debido al tamaño.
- **La velocidad base de los hombres espíritu es de 30'.**
- **Visión en la penumbra:** los hombres espíritu pueden ver dos veces más lejos que un humano a la luz de las estrellas, la luna, una antorcha y otras condiciones similares de mala iluminación. Conservan la capacidad de distinguir colores y detalles en esas condiciones.
- **Subtipo de espíritu:** estas criaturas poseen el subtipo de espíritu; esto significa que pueden ser afectados por conjuros que afecten específicamente a espíritus, como protección contra los espíritus e invisibilidad

ante los espíritus. Sin embargo, su ascendencia humana les hace humanoides, de modo que también pueden resultar afectados por conjuros como inmovilizar persona y hechizar persona.

- **Idiomas automáticos:** común y lengua de los espíritus. Idiomas adicionales: acuano, gigante, hengeyokai, nezumi, trasgo.
- **Clase predilecta:** cualquiera. A la hora de determinar si un hombre espíritu multiclasa sufre penalización a los PX, no se tiene en cuenta la clase en la que posea un nivel más alto.

HOMBRE ESPÍRITU DE BAMBÚ

Los hombres espíritu de bambú poseen estas peculiaridades adicionales:

- **Bonificador racial +2 en las pruebas de Supervivencia.**
- **Bonificador racial +4 en las pruebas de Esconderse cuando están en zona arbolada o boscosa.**
- **Pisada sin rastro:** los hombres espíritu de bambú no dejan huella en los entornos naturales y no pueden ser rastreados.
- **Bonificador racial +2 en las salvaciones contra conjuros y efectos sortilegos que incluyan en el nombre del efecto las palabras "tierra", "roca", "piedra" o "madera", contra conjuros de shugenja del elemento de tierra y contra conjuros de wu jen relacionados con la tierra o la madera.**
- **Una vez al día, los hombres espíritu de bambú pueden usar hablar con los animales con cualquier animal.** Esta aptitud es innata a los hombres espíritu de bambú. Tiene una duración de 1 minuto (al usar esta aptitud, se considera que el personaje es un lanzador de 1.^o nivel, sin importar su nivel real). Consulta en el Manual del Jugador la descripción del conjuro *hablar con los animales*.

HOMBRE ESPÍRITU DE RÍO

Los hombres espíritu de río poseen estas peculiaridades especiales:

- **Respiración acuática:** los hombres espíritu de río pueden respirar agua con la misma facilidad que aire.
- **Los hombres espíritu de río poseen una velocidad base nadando de 30' y no necesitan realizar pruebas de Nadar para hacerlo con normalidad. Ganan un bonificador racial +8 en cualquier prueba de Nadar para llevar a cabo alguna acción especial o evitar un peligro, y**

siempre pueden "elegir 10" en tales pruebas, aunque estén apurados o amenazados al nadar. Pueden usar la acción de correr mientras nadan, siempre y cuando se desplacen en línea recta.

- Bonificador racial +2 en las salvaciones contra conjuros y efectos sortilegos que incluyan en el nombre del efecto la palabra "agua", contra conjuros de shugenja del elemento de agua y contra conjuros de wu jen relacionados con el agua.
- Una vez al día, los hombres espíritu de río pueden usar *hablar con los animales* con cualquier pez. Esta aptitud es innata a los hombres espíritu de río. Tiene una duración de 1 minuto (al usar esta aptitud, se considera que el personaje es un lanzador de 1.º nivel, sin importar su nivel real). Consulta en el *Manual del Jugador* la descripción del conjuro *hablar con los animales*.

HOMBRE ESPÍRITU DE MAR

- Los hombres espíritu de mar poseen estas peculiaridades especiales:
- Respiración acuática: los hombres espíritu de mar pueden respirar agua con la misma facilidad que aire.
 - Los hombres espíritu de mar poseen una velocidad base nadando de 30' y no necesitan realizar pruebas de Nadar para nadar con normalidad. Ganan un bonificador racial +8 en cualquier prueba de Nadar para llevar a cabo alguna acción especial o evitar un peligro, y siempre pueden "elegir 10" en tales pruebas, aunque estén apurados o amenazados al nadar. Pueden usar la acción de correr mientras nadan, siempre y cuando se desplacen en línea recta.
 - Bonificador racial +2 en las salvaciones contra conjuros y efectos sortilegos con el descriptor de "fuego".
 - Un hombre espíritu de mar puede realizar una prueba de Saber (naturaleza), o una prueba no entrenada de Inteligencia, con un bonificador racial +2 para predecir el tiempo que va hacer en las siguientes 24 horas. La CD es 15.

KOROBOKURU

Los korobokuru son humanoides enanos que habitan áridas zonas salvajes en las que rara vez entran en contacto con los humanos. Viven en pueblos sencillos, atendiendo pequeñas granjas en áreas aisladas. Normalmente evitan cualquier contacto o implicación en los asuntos del mundo ajeno a sus granjas, pero algún que otro individuo, impulsado por el ansia de conocer mundo o inspirado por algún contacto con la civilización humana, encuentra su camino hacia las tierras humanas. En Rokugan no hay korobokuru.

Personalidad: los humanos miran por encima del hombro a los korobokuru en más de un sentido, y los estereotipan como gentes burdas, agresivas, fanfarronas y bastante cómicas. A los korobokuru les molesta esta reputación, pero generalmente hacen poco por desmentirla. Aparte de eso, tienen gustos sencillos, disfrutando de la vida en comunidad de sus pequeños pueblos, contando historias descabelladas en torno al fuego, trabajando artes sencillas o reuniendo tesoro. Consideran de mal gusto las muestras de riqueza, y normalmente sólo llevan encima algunas monedas.

Descripción física: los korobokuru miden unos 4' de estatura. Sus brazos y piernas son algo más largos en proporción con el cuerpo que en el caso de los humanos. Son más delgados que los enanos y pesan entre 120 y 140 lb. La mayoría son patizambos. Tienen ojos grandes y brillantes, normalmente azules, verdes o castaños. Sus orejas son pequeñas y algo puntiagudas. Sus narices son redondas con los orificios ensanchados, y sus labios son anchos y regordetes. Un espeso vello, normalmente castaño claro o rubio, les cubre los brazos y las piernas y les crece enmarañadamente en la cabeza. La mayoría de los varones adultos tienen barba escasa, e incluso unas cuantas mujeres tienen pelillos cortos que les salen debajo de la barbilla.

Los korobokuru parecen salvajes y desarreglados. Prefieren las ropas sencillas, como las camisas y pantalones de algodón o un quimono

atado a la cintura con un fajín de cuerda. Su ropa suele ser suelta o más grande de lo normal e ir arrugada pero limpia. Evitan los colores brillantes, prefiriendo los tonos terrosos. No son partidarios de las joyas chillonas, pero a menudo llevan piedras pintorescas atadas a tiras de cuero alrededor del cuello, y a veces se decoran el cabello con flores.

Relaciones: la mayoría de las otras razas consideran que los korobokuru son primitivos e inferiores, y rara vez los tratan como a iguales. A cambio, éstos se vuelven cerrados y no buscan interactuar con forasteros. Desprecian especialmente a las criaturas trasgoides y su reacción inicial ante otras razas es de suspicacia. Los miembros de otras razas tienen que ganarse su confianza.

Alineamiento: los korobokuru se resisten a la jerarquía y la autoridad, inclinándose fuertemente hacia los alineamientos caóticos. La mayoría de ellos odian a las criaturas malignas y valoran la vida y el bien.

Tierras de los korobokuru: los korobokuru habitan en lugares remotos de gran belleza natural, como exuberantes valles de ontaña, extensos bosques tropicales, laderas arboladas nevadas, y lagos situados en los cráteres de antiguos volcanes. Viven en campamentos o pueblos sencillos, erigiendo toscos edificios con tejados de junco y paredes hechas de barro, palos y piedras. Un pueblo típico de korobokuru está formado por una sola familia numerosa.

Los korobokuru que se aventuran en tierras humanas pueden ganarse la vida con sus sencillas artes (pinturas, tala de árboles o talla de estatuillas) o mediante la vida de aventurero. Tales individuos son bastante raros.

Religión: los korobokuru suelen venerar a los espíritus de la naturaleza que viven cerca de sus comunidades: los espíritus del bosque, los ríos y las montañas. A menudo, adoptan al mayor espíritu de la región como una especie de deidad patrona, bautizando a su clan en honor a ese espíritu y haciéndole más ofrendas que a los demás.

Idioma: los korobokuru hablan un dialecto del enano, pero carecen de escritura. Los individuos alfabetizados (que son escasos) emplean los símbolos del común para leer y escribir.

Nombres: al igual que los enanos, los korobokuru tienen los nombres que les pone el anciano del clan. Son nombres sencillos y a menudo indican rasgos naturales, como plantas, pequeños animales, arroyos o piedras.

Nombres de varón: Bun, Bod, Dath, Fek, Mog, Tod y Vun.

Nombres de mujer: Bin, Dim, Fain, Gim, Mem, Mon, Tas y Wan.

Nombres de clan: Kuo-ban, Gia-mun, Hua-kag, Jun-tua, Ten-min y Yak-rui.

Aventureros: un aventurero korobokuru suele estar motivado por las necesidades de su gente. Si una de sus comunidades sufre un problema que no sabe cómo afrontar, suele recaer en un solo héroe (ya sea voluntario o un candidato elegido por los ancianos) la labor de aventurarse en el mundo exterior en busca de una solución.

RASGOS RACIALES DE LOS KOROBOKURU

- +2 Constitución, -2 Inteligencia. Los korobokuru son tremendamente resistentes, pero no excepcionalmente brillantes.
- Tamaño pequeño: como criaturas Pequeñas, los korobokuru ganan un bonificador +1 de tamaño a la Clase de Armadura, un bonificador +1 de tamaño en las tiradas de ataque y un bonificador +4 de tamaño en las pruebas de Esconderse, pero deben usar armas más pequeñas que las de los humanos, y sus límites de levantamiento y transporte de peso equivalen a tres cuartas partes de los poseídos por los personajes Medianos.
- La velocidad base de los korobokuru es de 20'.
- Visión en la oscuridad: los korobokuru pueden ver en la oscuridad hasta los 60'. Esta visión es sólo en blanco y negro, pero, por lo demás, es igual a la vista normal, y los korobokuru pueden desenvolverse perfectamente sin ninguna luz.
- Bonificador racial +2 en las salvaciones contra veneno: los korobokuru son fuertes y resistentes a las toxinas.

- Bonificador racial +2 en las salvaciones contra conjuros y efectos sortilegos.
- Bonificador racial +1 en las tiradas de ataque contra trasgoides (bakemono, grandes trasgos, osgos, ratas-trasgo y trasgos): los korobokuru están entrenados en técnicas especiales de combate que les permiten combatir con mayor eficacia a sus enemigos comunes.
- Bonificador ++ de esquivas contra gigantes: este bonificador representa el entrenamiento especial al que se somete a los korobokuru, durante el cual aprenden trucos que las anteriores generaciones fueron desarrollando en sus batallas contra los ogros. Nótese que cada vez que el personaje pierda su bonificador positivo de Destreza a la Clase de Armadura (como cuando le pillen desprevenido), también perderá su bonificador de esquivas.
- Bonificador racial +2 en las pruebas de Supervivencia: los korobokuru están familiarizados con las tierras salvajes en las que viven.
- Idiomas automáticos: común y enano. Idiomas adicionales: gigante, hengeyokai, silvano y trasgo.
- Clase predilecta: bárbaro. La clase de bárbaro de un korobokuru multiclase no cuenta a la hora de determinar si sufre penalización a los PX por ser multiclase. Los korobokuru son por naturaleza salvajes y fieros en la batalla.

NEZUMI



Los nezumi, o "rátidos" como a menudo les llaman los humanos, son una raza de humanoides bípedos semejantes a las ratas. En Rokugan, son una antigua raza natural de las Tierras sombrías. Antes de la caída de los siete kami, los rátidos de Rokugan vivían en grandiosas ciudades de un poderoso imperio. El día apocalíptico al que las leyendas nezumi denominan "El terrible día en que el aire se convirtió en fuego y el cielo cayó desde lo alto para aplastar nuestro glorioso hogar bajo su ennegrecido cadáver", el imperio de los rátidos fue destruido y nacieron las Tierras sombrías. Después de aquel suceso, los rátidos se volvieron carroñeros astutos y resistentes, llevando a duras penas una magra existencia entre los mayores horrores de Rokugan.

Personalidad: los nezumi son salvajes, fieros y primitivos. Son supervivientes en un terreno lúgubre, y su aspecto externo está caracterizado por las crudas realidades de su existencia: tierras yermas, peligrosos accidentes naturales y mortíferos depredadores, desde ogros y trasgos a los terribles oni. A pesar de todo el mal que les rodea, los nezumi se las han arreglado para escapar de la mancha de las Tierras sombrías, no llegando a ser corrompidos por su entorno.

Descripción física: los nezumi parecen ratas humanoides. Caminan erguidos, y son más o menos tan altos como un hombre (alcanzando una media de 5 1/2' de estatura y 155 lb.). Tienen hocicos alargados, orejas rosadas e incisivos prominentes, como los roedores normales. Sus cuerpos están cubiertos de un áspero pelaje, cuyas tonalidades van del blanco al gris y del marrón al negro, a veces liso y a veces con dibujos. Los dibujos del pelaje suelen ser hereditarios en las familias de rátidos.

Los nezumi poseen manos con cinco dedos, pulgares contrapuestos y garras afiladas. Sus largas colas carecen casi siempre de pelo y poseen la misma tonalidad rosada que sus orejas y palmas. Sus patas están curvadas como las de las ratas, y sólo tienen tres dedos en cada pie. Al igual que los bárbaros humanos, los nezumi suelen llevar pendientes en sus orejas perforadas, collares hechos de huesos o dientes y otros adornos similares que los humanos suelen considerar salvajes.

Relaciones: en Rokugan, los nezumi son aliados incondicionales del clan del Cangrejo que defiende al Imperio contra las Tierras sombrías. A menudo colaboran estrechamente con los batidores de la familia Hiruma. Sin embargo, otros humanos de Rokugan ven a los rátidos de manera menos positiva. La gente supersticiosa cree

que llevan con ellos el mal de las Tierras sombrías, y su ignorancia de la cultura y costumbres de Rokugan hace que los humanos les tengan incluso en más baja estima. Sus hábitos carroñeros (que a veces llegan incluso al robo de tumbas) ofenden profundamente el sentido de la propiedad rokuganés.

En otros escenarios de campaña, los nezumi suelen ser confundidos con los hengeyokai rata o las ratas-trasgo (licántropos malignos), y se sospecha que son igual de malignos que esas razas.

Alineamiento: al carecer de sentido de la propiedad, hogar o comunidad algunos, los nezumi tienden muchísimo hacia los alineamientos caóticos. En Rokugan, rara vez son malignos, siendo enemigos jurados de las Tierras sombrías y sus criaturas. En otros escenarios de campaña, muchos nezumi son malignos, ya sea por naturaleza o porque se sospecha tan a menudo que son malignos.

Tierras de los nezumi: los nezumi son nómadas, vagando en partidas o tribus en un ciclo migratorio más o menos fijo. En Rokugan, generalmente suelen limitarse a las Tierras sombrías, aunque a veces se aventuran en las tierras del Escorpión o del Unicornio para conseguir comida o equipo.

Religión: los nezumi no veneran a los antepasados ni los espíritus. En su lugar, creen que el ki del individuo da forma al universo, haciendo que cada vida (así como la vida colectiva de cada partida o de su raza entera) sea inherentemente valiosa.

Idioma: el idioma natal nezumi es una cháchara que combina aullidos, chillidos y chasquidos, que se parece mucho a los ruidos de los roedores corrientes. Tienen su propia escritura, pero rara vez se utiliza excepto para dejar avisos o indicaciones a otras partidas. Los nezumi suelen aprender a hablar rokuganés o común, aunque lo salpican de chasquidos y chillidos, además de un peculiar tartamudeo repetitivo.

Nombres: el nombre de un nezumi consta de tres a cinco sílabas, separadas por un apóstrofe (que representa una pausa en algunos dialectos y un sonido de chasquido en otros), y termina con el nombre del clan del individuo, como chek, tch, tck, tek, tuk o uk. A veces, la sílaba *oh-* se añade al comienzo de un nombre para designar a un individuo muy anciano y sabio (Oh-chí'chek es un respetado anciano de la tribu chek, o de los Maestros). Para saber que un nezumi ha ganado un gran honor en su tribu, la sílaba *ti-* se añade antes del nombre de la tribu (Rik'tik'tichek ha destacado en la tribu de los Maestros). Sólo de vez en cuando adoptan los nezumi un apodo, como "Hocico Largo". Los apodos son más comunes entre los rátidos que colaboran estrechamente con los humanos, pues éstos tienen problemas para pronunciar sus nombres.

Nombres: At'tok'tuk, Chet'rop'tik, Chit'i'tchik'kan, Mack'uk, Mat'irt'chuk, Mat'tck, Oh-chí'chek, Rik'tik'tichek, Ropptchtch, Ruan'tek, Ttep'mok, Tchick'chuk, Tir'chik'tep y Z'orr'tek.

Aventureros: el estilo de vida carroñero de un nezumi está a un paso de la vida de aventurero, y los aventureros nezumi suelen estar motivados por el mero deseo de aprovechar al máximo sus cortas vidas.

RASGOS RACIALES DE LOS NEZUMI

- +2 Constitución, -2 Carisma. Los nezumi son robustos y resistentes, pero bastante burdos para los cánones humanos.
- Tamaño Mediano: como criaturas Medianas, los nezumi carecen de bonificadores o penalizadores debido al tamaño.
- La velocidad base de los nezumi es de 40'.
- Visión en la penumbra: los nezumi pueden ver dos veces más lejos que un humano a la luz de las estrellas, la luna, una antorcha y otras condiciones similares de mala iluminación. Conservan la capacidad de distinguir colores y detalles bajo esas condiciones.
- Bonificador racial +2 en las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente. Los nezumi son sigilosos por naturaleza.

- Bonificador racial +2 en las salvaciones contra veneno y enfermedad: son resistentes a la enfermedad y las toxinas.
- Inmunes a la mancha de las Tierras sombrías: los nezumi jamás pueden adquirir puntuación en Mancha, y no sufren efectos adversos debido a la exposición a las Tierras sombrías. No obstante, sí que pueden hacerles daño efectos como los del conjuro *nube de Mancha* o los ataques especiales de las criaturas de las Tierras sombrías.
- Las afiladas garras y dientes de un rárido infligen 1d4 puntos de daño normal con un impacto sin arma con éxito. Un rárido sólo puede efectuar un ataque sin arma por asalto, usando o una garra o el mordisco.
- Olfato agudo: los nezumi poseen un sentido del olfato mejor que el de los humanos, y a menudo son más capaces de distinguir a unos humanos de otros mediante el olfato que mediante la vista. Como dote, un nezumi con 11 o más en Sabiduría puede escoger Olfato. Ésta dote permite al nezumi detectar a enemigos que se acerquen, detectar a oponentes ocultos y rastrear por medio del sentido del olfato.

Un nezumi con la dote de Olfato puede detectar a oponentes por medio del sentido del olfato como acción gratuita, generalmente hasta 30'. Si el viento está a favor del personaje, el alcance aumenta a 60'. Si está en contra, se reduce a 15'. Los nezumi pueden detectar olores fuertes, como el humo o la basura putrefacta, hasta el doble de los alcances citados. Además, pueden detectar los olores abrumadores, como el almizcle de mofeta o el hedor de saurión, hasta el triple de esas distancias.

Los nezumi detectan la presencia de la otra criatura, pero no su posición específica. Advertir la dirección de la que procede el olor es una acción equivalente a moverse. Si se acerca a 5' o menos del origen del olor, el nezumi puede localizar el origen.

Un nezumi con la dote de Olfato puede seguir rastros por medio de este sentido, realizando una prueba de Sabiduría para encontrar y seguir un rastro. La CD típica de un rastro reciente es 10. La CD aumenta o disminuye dependiendo de lo fuerte que sea el olor de la presa, el número de criaturas y la antigüedad del rastro. Por cada hora en que se haya enfriado el rastro, la CD aumentará en 2. Por lo demás, esta aptitud sigue las reglas de la dote Rastrear. Los nezumi que olfatean rastros ignoran los efectos de las condiciones de la superficie y la mala visibilidad.

Los nezumi con la dote Olfato pueden identificar olores familiares igual que los humanos reconocen con la vista lo que les es familiar. El agua, especialmente la corriente, estropea el rastro.

Los olores falsos fuertes pueden enmascarar fácilmente otros olores. La presencia de uno de ellos anulará por completo la capacidad de detectar o identificar adecuadamente a otras criaturas, y la CD base de Supervivencia para rastrear pasa a ser 20 en lugar de 10.

- Idiomas automáticos: rokuganés, nezumi. Idiomas adicionales: bakemono, sombrío.
- Clase predilecta: pícaro. La clase de pícaro de un nezumi multiclase no cuenta a la hora de determinar si sufre penalización a los PX por ser multiclase.

VANARA

Los vanara son una raza de humanoides semejantes a los monos que poseen corazones valientes y mentes curiosas. Esta raza no se encuentra en Rokugan.

Personalidad: los vanara son vistos a veces con diversión, e incluso exasperación, por los miembros de las otras razas, que consideran su personalidad infantil e irritante. Son extremadamente curiosos, y a menudo dan la lata a la gente con preguntas (a veces muy personales), recogiendo pequeños objetos para examinarlos, abriendo puertas para

ver a dónde dan y, por lo general, explorando lugares a los que el sentido de la propiedad y el orden de los humanos indica que no deben ir. También tienden a ser rotundamente honestos, sin expresar jamás una opinión negativa con términos amables ni ocultar sus verdaderos sentimientos acerca de nada. Al mismo tiempo, son increíblemente leales, bastante valerosos cuando la situación lo requiere, y sinceramente amables.

Descripción física: los vanara son algo más delgados que los humanos, tienen entre 4 1/2 y 5 1/2' de estatura y suelen pesar entre 90 y 140 lb. Sus cuerpos están cubiertos por un fino pelaje, que va del blanco hasta el azul claro, el marrón y el negro. Sus caras poseen claros rasgos de mono, con hocicos prominentes, mejillas peludas y anchas bocas sin labios. Poseen largas colas semiprensiles, largos dedos en manos y pies, y orejas grandes, pero sus brazos, piernas y torsos están proporcionados como los de los humanos.

Relaciones: los vanara sienten mucho cariño por los humanos, admirando y respetando su poder al tiempo que se rien discretamente de su conservadora pesadez. Se llevan bien con las demás razas de alineamiento bueno, siempre que la otra raza los tolere. Sin embargo, aborrecen el mal, y su opinión acerca de toda una raza o especie puede agriarse por culpa de su experiencia con un solo individuo malvado.

Alineamiento: los vanara son muy caóticos, pero igualmente muy buenos. Muestran poco o ningún respeto por las convenciones sociales, las reglas sin un propósito que puedan entender o los códigos de disciplina, y odian la tiranía y la opresión. Su única concesión al orden social es su aceptación de los sistemas de castas. Su religión admite la posibilidad de que distintos dones divinos sean concedidos a personas diferentes, pero rechaza dotar de diferente valor a tales dones. Por tanto, los vanara pueden respetar que la religión sea competencia de la casta sacerdotal entre los humanos, pero no otorgan necesariamente a esa casta el respeto y veneración que los sacerdotes humanos podrían esperar.

Tierras vanara: los vanara viven en bosques profundos y altas montañas, construyendo sus pueblos y villas de modo que causen un impacto mínimo en su entorno natural. Forman clanes informales, pero no siguen el rastro de su parentesco, de modo que "clan" es un término bastante informal para referirse a sus asociaciones. Subsisten principalmente cazando y recolectando, en lugar de recurrir a la agricultura. Rara vez entran en contacto con otras razas, y tampoco buscan el contacto.

Religión: los vanara veneran a los espíritus mayores de la naturaleza: los espíritus del sol, las montañas más altas, los bosques más antiguos y los ríos más anchos. Veneran a estos espíritus con una profunda devoción personal, rezando y cantando al menos una vez al día a estas criaturas semejantes a dioses.

Idioma: los vanara hablan vanarano, que se escribe con los caracteres del común. Los humanos se quejan de que el vanarano no parece estar formado más que por cháchara y alaridos, pero se trata de un idioma complejo y sutil.

Nombres: todo vanara recibe un nombre a la semana de su nacimiento, en cuanto sus padres observan alguna señal o presagio que sugiera un nombre apropiado para el niño. El vanara conserva ese nombre durante toda su vida, y considera vergonzoso usar cualquier otro, como un apodo o nombre honorífico.

Nombres de varón: Amanu, Khanu, Míndra, Rava, Thetsu, Vaki y Vindu.

Nombres de mujer: Aki, Kiri, Ghuna, Lakshi, Sitha, Tani y Vina.

Aventureros: la llegada de un humano o un miembro de otra raza a una comunidad vanara suele provocar una aparición de aventureros vanara cuando los jóvenes de esta raza (sintiendo curiosidad por la sociedad extranjera de la que proceda el visitante) se lanzan a la aventura para aprender cosas acerca del ancho mundo. A menudo, los aventureros vanara se pegan a los humanos, siguiéndoles con enorme lealtad y devoción.

RASGOS RACIALES DE LOS VANARA

- +2 Inteligencia, +2 Sabiduría, -2 Fuerza. Los vanara son listos y curiosos, y poseen unos sentidos agudos. No obstante, su pequeña constitución reduce su fuerza física.
- Tamaño Mediano: como criaturas Medianas, los vanara carecen de bonificadores o penalizadores especiales debido al tamaño.
- La velocidad base de los vanara es de 30'.
- Los vanara poseen una velocidad base trepando de 20'. Obtienen un bonificador racial +8 en todas las pruebas de Trepas, y pueden usar su modificador de Fuerza o de Destreza (el que sea más alto). Siempre pueden "elegir 10", aunque estén apurados o amenazados mientras trepan. Cuando un vanara opta por una escalada acelerada (consulta la habilidad Trepas en el *Manual del Jugador*), se mueve a una velocidad de 30' y realiza una sola prueba de Trepas por asalto con un penalizador -5.
- Visión en la penumbra: los vanara pueden ver dos veces más lejos que un humano a la luz de las estrellas, la luna, una antorcha y otras condiciones similares de mala iluminación. Conservan la capacidad de distinguir colores y detalles bajo esas condiciones.
- Bonificador racial +4 en las pruebas de Equilibrio y Saltar. Son ágiles y atléticos, trepando, saltando y columpiándose por los árboles.
- Bonificador racial +2 en las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente. Aunque disfrutan haciendo ruido, pueden ser muy sigilosos si la situación lo requiere.
- Idiomas automáticos: común y vanara. Idiomas adicionales: gigante, lengua de los espíritus, silvano, trago.
- Clase predilecta: chamán. La clase de chamán de un vanara multiclasa no cuenta a la hora de determinar si sufre penalización a los PX por ser multiclasa.

OTRAS RAZAS

En el escenario de campaña incorporado de Rokugan, las únicas razas de personaje que suelen estar disponibles son la humana y la nezumi. En otras campañas de *Aventuras orientales*, las razas descritas en este capítulo son las que normalmente están disponibles. Sin embargo, una campaña alternativa puede incluir alguna de las razas (o todas ellas) descritas en el *Manual del Jugador* (elfos, enanos, gnomos, medianos, semielfos y semiorcos), dependiendo de los deseos del Dungeon Master. Cada una de las razas estándar puede encontrar su hueco en una campaña de *Aventuras orientales*, igual que los humanos.

Elfos: los elfos de las tierras de *Aventuras orientales* pueden encontrarse bien en bosques impolutos, aislados de la guerra y la política de los reinos humanos, o bien en el mismo centro de tal política, como diplomáticos y cortesanos en los salones de los daimyos. Suelen ser muy bárbaros o muy civilizados; a veces, las diferentes culturas élficas representan ambos extremos en una misma campaña.

- Todos los personajes elfos son competentes con algún tipo de espada larga, según se ajuste a la campaña, así como con la gama estándar de arcos.
- Los personajes elfos pueden elegir mago o wu jen como clase predilecta.

Enanos: estén presentes o no en la campaña los bárbaros korobokuru, los enanos son el paradigma de la cultura civilizada en las tierras de *Aventuras orientales*. Su sentido del honor equivale al del samurai más honorable, y sus logros en el arte de la guerra no son menos impresionantes. Los enanos son maestros constructores, y pueden haber edificado el equivalente en tu campaña a la Gran Muralla china. Sus

sociedades tienden a ser marciales; las enemistades entre los señores de la guerra enanos y sus leales samurais suelen ser muy comunes.

- Los personajes enanos pueden aplicar su bonificador racial +1 en las tiradas de ataque contra los bakemono y las ratas-trago, igual que con los tragos, grandes tragos y osgos.
- Los personajes enanos pueden elegir guerrero o samurai como su clase predilecta.

Gnomos: en las culturas que reverencian a los ancianos y respetan la educación, los gnomos suelen alcanzar un alto puesto, aunque normalmente sea como poder tras el trono. Los gnomos son los maestros burócratas de algunas sociedades de *Aventuras orientales*, siendo a menudo tutores de los jóvenes humanos que se preparan para los exámenes necesarios para ingresar en la compleja maquinaria del gobierno y progresar en ella. También conservan su afinidad tradicional por la maquinaria, así como el diseño de fuegos artificiales, cometas y objetos mecánicos.

- Los personajes gnomos pueden aplicar un bonificador racial +1 en las tiradas de ataque contra los bakemono y las ratas-trago, así como con los kóbolds, tragos, grandes tragos y osgos.
- Los personajes gnomos pueden elegir ilusionista o wu jen como clase predilecta.

Medianos: ciertos grupos de medianos desempeñan el singular papel de mercaderes y embajadores en culturas de más allá de las tierras centrales de *Aventuras orientales*. ¡Incluso pueden llevar seda a tierras lejanas en las que los paladines y druidas sustituyen a los samurais y shugenjas! Otros medianos son fieros nómadas que montan en lanudos ponis de guerra en las estepas, justo más allá de la sociedad civilizada. Estos medianos belicosos pueden ser la gente cuyas invasiones esté destinada a rechazar la Gran Muralla de los enanos.

- Los rasgos de los medianos no difieren de los descritos en el *Manual del Jugador*.

Semielfos: el carácter y la cultura de los semielfos en una campaña de *Aventuras orientales* depende en gran medida del papel de los elfos. Si éstos son cortesanos civilizados, los semielfos serán extremadamente comunes, serán aceptados tanto por humanos como por elfos y generalmente estarán acostumbrados a desenvolverse entre ambas sociedades. Si los elfos son reservados y salvajes, los semielfos serán muy raros y ni los humanos ni los elfos sabrán muy bien qué hacer con ellos. En tal caso, es posible que reciban un trato tan malo como el que suelen sufrir los semiorcos.

- Los rasgos de los semielfos no difieren de los descritos en el *Manual del Jugador*.

Semiorcos: curiosamente, algunas sociedades de las tierras de *Aventuras orientales* aceptan a los orcos como miembros de pleno derecho de una nación grande y disciplinada. Tales sociedades son raras, pero existen. La mayoría de los orcos, incluso en sociedades tan munitificentes, suelen encontrarse en los peldaños más bajos de la escala social, incapaces de ascender al apreciarse la inteligencia y la educación. No obstante, los semiorcos son comunes en tales sociedades, aunque casi siempre son de baja condición. La mayor ambición de un semiorco suele ser servir como guardia en un templo o palacio. En los imperios en los que los eunucos son importantes, muchos semiorcos se convierten en tales, e incluso en brujos eunucos (consulta la clase de prestigio para ver la descripción).

- Los rasgos de los semiorcos no difieren de los descritos en el *Manual del Jugador*.

HERRAMIENTAS DEL OFICIO

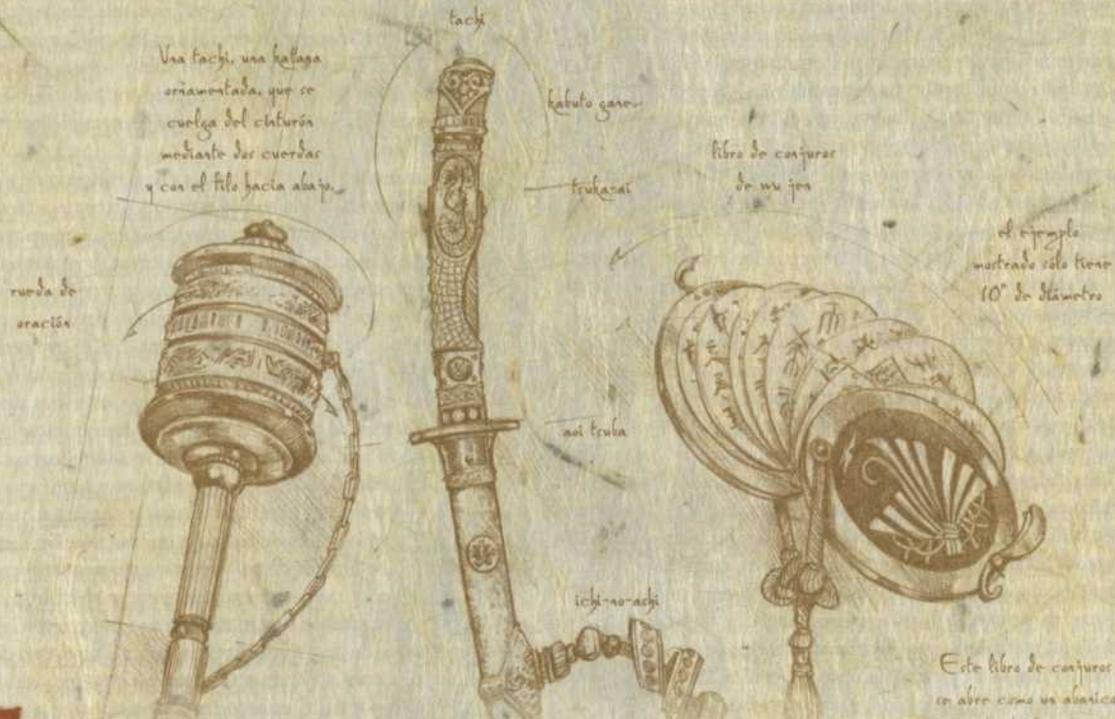


Ilustración de A. Snieket

CAPITULOS
CLASES

Al igual que en las reglas estándar de DUNGEONS & DRAGONS, *Aventuras orientales* ofrece once clases para los personajes jugadores. Sin embargo, algunas clases del *Manual del Jugador* no están disponibles en *Aventuras orientales*, y este capítulo presenta cinco nuevas. En este capítulo se discuten todas las clases disponibles en *Aventuras orientales*; las detalladas en el *Manual del Jugador* pueden requerir algunos ajustes en una campaña de *Aventuras orientales*. Las once clases de *Aventuras orientales* son las siguientes:

Bárbaro: un feroz combatiente que emplea la furia y el instinto para derrotar a sus oponentes. Esta clase no cambia con respecto a su descripción del *Manual del Jugador*, excepto en lo que se refiere a consideraciones culturales.

Chamán: un intermediario entre el mundo mortal y el reino de los espíritus; un maestro de la magia divina. El chamán está detallado en este capítulo.

Explorador: un combatiente hábil y astuto de las regiones salvajes. Esta clase no cambia con respecto a su descripción del *Manual del Jugador*, excepto en lo que se refiere a consideraciones culturales.

Guerrero: un combatiente con una excepcional capacidad para la batalla y una habilidad sin igual en las armas. Esta clase no cambia con respecto a su descripción del *Manual del Jugador*, excepto en lo que se refiere a consideraciones culturales y dotes adicionales disponibles.

Hechicero: un lanzador de conjuros con una aptitud mágica innata. Esta clase no cambia con respecto a su descripción del *Manual del Jugador*, excepto en lo que se refiere a consideraciones culturales.

Monje: un artista marcial cuyos impactos sin arma golpean con rapidez y dureza; un maestro de los poderes exóticos. Los monjes pueden personalizar sus poderes hasta cierto punto, y pueden hacerse multiclase libremente.

Picaro: un batidor y espía, hábil y taimado, que gana las batallas mediante el sigilo en lugar de la fuerza bruta. Esta clase no cambia

con respecto a su descripción del *Manual del Jugador*, excepto en lo que se refiere a consideraciones culturales y competencias en armas.

Samurai: un combatiente noble que se debe a un código de honor, obediencia y lealtad. El samurai está detallado en este capítulo.

Shugenja: un amo de las fuerzas elementales; una figura religiosa que emplea la magia divina. El shugenja está detallado en este capítulo.

Sohei: un monje combatiente que ha jurado defender un templo o monasterio. El sohei está detallado en este capítulo.

Wu jen: un poderoso lanzador de conjuros arcanos. El wu jen está detallado en este capítulo.

Abreviaturas de los nombres de clases: los nombres de las clases se abrevian del siguiente modo: Bbr, bárbaro; Cha, chamán; Exp, explorador; Gue, guerrero; Hcr, hechicero; Mnj, monje; Pcr, picaro; Sam, samurai; Shu, shugenja; Soh, sohei; Wuj, wu jen.

BÁRBARO



Tal y como se describe en el *Manual del Jugador*, los bárbaros son extranjeros, y esto no es menos cierto en las tierras de *Aventuras orientales*. Los personajes bárbaros de Rokugan podrían incluir a ciertos combatientes del clan del Unicornio, a los yabanjin de las frías estepas del norte, a los ujik-hai de las tierras de las Arenas ardientes o a los nezumi "bushi". En otros escenarios de campaña, los nómadas de las estepas, las tribus de las junglas y los salvajes korobokuru son todos bárbaros. Sea cual sea su origen, es probable que los bárbaros usen armas extrañas, vistan ropas y armaduras estrafalarias, hablen lenguas extranjeras y no se desenvuelvan bien entre las rígidas y rituales formalidades de la cultura "civilizada".

Aventuras: tal y como se describe en el *Manual del Jugador*, la aventura es la mejor manera que tiene un personaje bárbaro (sea cual sea su origen) de hacerse sitio en una sociedad civilizada. Aunque pocos bárbaros ganarán el reconocimiento de un daimyo o posición social, en un grupo de aventureros un bárbaro puede sentirse como un igual entre samurais y shugenjas. Para algunos bárbaros, eso es suficiente; otros buscan lo imposible, esperando alcanzar la nobleza gracias a la grandeza de sus hazañas.

Trasfondo: los bárbaros, por definición, proceden de culturas ajenas a los centros de la civilización. Los aventureros bárbaros suelen llegar hasta los reinos e imperios debido a la mala situación que hay en su patria, por culpa de una hambruna o invasión. En Rokugan, los bárbaros del clan del Unicornio pueden recorrer el Imperio sólo porque les gusta viajar, y verse atraídos por el camino de una aventura a otra.

Razas: en Rokugan, los humanos del clan del Unicornio o de tierras lejanas y los nezumi son las razas con mayores probabilidades de adoptar la clase de bárbaro. Además de estos pueblos bárbaros, los trasgos y ogros de las Tierras sombrías también pueden adoptar esta clase. En otros escenarios de campaña, los korobokuru suelen ser bárbaros, mientras que casi todos los demás bárbaros son humanos.

Otras clases: en Rokugan, los bárbaros del clan del Unicornio se consideran samurais y se ven a sí mismos con el mismo orgullo altanero que éstos, considerando sólo a los shugenjas como casi iguales. Otros bárbaros, y todos los de otros escenarios de campaña, admiran a los nobles samurais y shugenjas o bien les consideran debiluchos ablandados por las comodidades de la civilización. Los bárbaros se sienten más cómodos con los exploradores, que a veces comparten sus rudas maneras, o los pícaros. Aunque en la mayoría de las sociedades bárbaras hay hechiceros, chamanes o adeptos, los bárbaros suelen desconfiar de los shugenjas y demás lanzadores de conjuros hasta que demuestren merecer su confianza.

Información sobre reglas de juego: igual que la descrita en el *Manual del Jugador*. En Rokugan, los bárbaros suelen llevar armadura y usar armas y equipo no originario del Imperio civilizado. Usa las tablas normales de equipo del *Manual del Jugador* para esos objetos.

CHAMÁN

Si el credo básico de un clérigo es que la obra de las deidades está en todas partes, la sencilla afirmación del chamán es que las propias deidades están en todas partes. Los chamanes son intermediarios entre el mundo mortal y el reino de los espíritus: la vasta multitud de criaturas vivientes que infunden al mundo de su esencia divina. Los chamanes desempeñan un papel vital en el mundo de *Aventuras orientales*, comunicándose con espíritus de antepasados, demonios, espíritus de la naturaleza y los más poderosos de todos, que podrían ser considerados deidades. Los chamanes ofrecen sacrificios, oraciones y servicios a los espíritus, y a cambio obtienen el favor de espíritus patronos que les otorgan conjuros y otras aptitudes mágicas. Con la excepción de ciertos "portavoces de los espíritus" de la familia Kitsú del clan del León, no hay chamanes en Rokugan; en su lugar, los shugenjas desempeñan su papel.

Aventuras: a menudo, los chamanes van de aventuras no por deseo propio, sino como resultado directo de su singular relación con el mundo de los espíritus. Los espíritus de los antepasados a menudo poseen sus propios objetivos (cosas que no hicieron en vida o injusticias que no ven-garon) y recurren a sus descendientes chamanes para que los cumplan. Tanto campesinos como nobles suelen llamar a los chamanes si los espíritus malignos o algún monstruo muerto viviente causan problemas. Incluso los espíritus de la naturaleza, a menudo indiferentes ante los asuntos de la humanidad, pueden solicitar la ayuda de un chamán si una influencia maligna (como un bajang o un buso) causa problemas en el mundo natural. Los chamanes que trafican con espíritus malignos a menudo se sienten impulsados a cometer actos atroces. Los chamanes están a la vez bendecidos y perjudicados por su don, y a veces

pueden sentirse peones en los juegos y maquinaciones del mundo de los espíritus.

Peculiaridades: los chamanes usan magia divina de forma muy parecida a los clérigos del *Manual del Jugador*. Además de sanar, los conjuros de éstos incluyen, naturalmente, métodos para contactar con los espíritus y comunicarse con ellos, ganándose su favor o protegiéndose contra su influencia. Los conjuros de los chamanes también están más orientados hacia la naturaleza que los de los clérigos. Los sortilegios de esta clase de personaje son concedidos por los espíritus en lugar de los dioses.

Los chamanes poseen algún poder sobre los muertos vivientes, pero no tanto como los clérigos, ni tampoco son tan temibles en combate como estos últimos, aunque aprenden técnicas de lucha sin armas a medida que adquieren niveles.

Alineamiento: la mayoría de los chamanes son de alineamiento bueno, cooperando con amables espíritus de antepasados y oponiéndose a espíritus malignos y muertos vivientes. Sin embargo, algunos chamanes se ponen del lado de los espíritus malvados, usando el poder que éstos les conceden para aumentar su propio poder en el mundo.

Trasfondo: los individuos son a menudo atraídos a la clase de chamán por poseer un don natural para tratar con los espíritus, y no al revés. Al igual que sucede con los hechiceros, este don suele manifestarse en la pubertad, aunque a veces incluso los niños muestran una insólita capacidad para ver a los espíritus y comunicarse con ellos. Sin embargo, no es fácil la transición de niño o adulto joven con un don a chamán poderoso. Típicamente, un aspirante a chamán pasa meses a la intemperie, ayunando y comulgando con los espíritus hasta encontrar a dos que hagan las veces de patronos en una relación formal y ritual. Estos dos espíritus conceden al personaje sus primeros conjuros, momento en el que se convierte realmente en un chamán.

Razas: los chamanes suelen encontrarse entre todas las razas, aunque su enfoque de los espíritus puede variar. La mayoría de chamanes son humanos, pues esta raza no está tan en sintonía con el mundo de los espíritus y, por tanto, es la que más necesita de intermediarios que se comuniquen con ellos. Los hengeyokai y los hombres espíritu se consideran espíritus, y a veces no creen demasiado necesario venerar a éstos. Los chamanes hengeyokai, que son muy poco frecuentes, se asocian con espíritus basándose más en el respeto entre iguales que en el servicio y la veneración. Los chamanes hombres espíritu son algo más comunes, y veneran tanto a sus antepasados humanos como a los espíritus de la naturaleza. Los chamanes vanara son comunes puesto que los vanara tienen un gran respeto por el mundo de los espíritus. Los chamanes nezumi y korobokuru son raros, pero bastante similares a los chamanes humanos en sus prácticas.

Otras clases: aunque ningún aventurero haría ascos al poder curativo de un chamán y al resto de ayuda que éste pueda prestar a un grupo de aventureros, la mayoría ven a los seguidores de esta clase al menos con un atisbo de miedo, sobrecogimiento o asombro. Los poderes del chamán son místicos, y los espíritus que los conceden suelen manifestarse en formas que resultan bastante incómodas para los guerreros y pícaros de mentalidad mundana. El chamán ocupa una posición única, y a veces peligrosa, en la frontera que separa el mundo espiritual del mortal, y tal posición incomoda a muchos personajes. Por su parte, los chamanes tienden a ver con buenos ojos a los miembros de casi todas las demás clases, ofreciendo humildemente sus poderes por el bien del grupo en su conjunto.

INFORMACIÓN SOBRE REGLAS DE JUEGO

Los chamanes poseen las siguientes estadísticas de juego.

Características: la Sabiduría determina lo poderosos que son los conjuros que el chamán puede lanzar, cuántos puede ejecutar al día y lo difícil que resulta resistirse a ellos. Para lanzar un conjuro, el chamán debe poseer una puntuación mínima en Sabiduría de 10 + el nivel del sortilegio. El personaje obtendrá conjuros adicionales en base

a su Sabiduría. La Clase de Dificultad de la salvación contra el conjuro de un chamán es igual a 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Carisma del chamán. Una Constitución alta mejora los puntos de golpe del chamán, y un Carisma elevado mejora sus tiros de salvación.

Alineamiento: cualquiera.
Dado de Golpe: d6.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del chamán (y sus características clave) son: Arte (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Escudriñar (Int, habilidad exclusiva), Oficio (Sab), Saber (arcano) (Int), Saber (espíritus) (Int), Saber (religión) (Int) y Sanar (Sab). Para obtener las descripciones de las habilidades, consulta el Capítulo 4: Habilidades del *Manual del Jugador*.

Puntos de habilidad a 1.º nivel: (4 + modificador de Int) × 4.

Puntos de habilidad cada nivel subsiguiente: 4 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Los siguientes son los rasgos de clase del chamán.

Competencia con armas y armadura: los chamanes son competentes con todas las armas sencillas y con la armadura ligera. Recuerda que el penalizador de armadura por armaduras más pesadas que la de cuero se aplica a las habilidades Equilibrio, Escapismo, Esconderse, Hurtar, Moverse sigilosamente, Piroetas,



Saltar y Tregar. Además, las pruebas de Nadar sufren un penalizador de -1 por cada 5 lb. de armadura y equipo transportados.

Conjuros: el chamán lanza conjuros divinos según la Tabla 2-1: el chamán. Un seguidor de esta clase puede preparar y ejecutar cualquier sortilegio de la lista de conjuros de chamán (consulta el Capítulo 7: magia y conjuros), siempre y cuando pueda lanzar sortilegios de ese nivel (las restricciones de alineamiento quieren decir que ejecutar algunos conjuros puede tener consecuencias desagradables). La Clase de Dificultad de la salvación contra el conjuro de un chamán es igual a 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Sabiduría del chamán.

Los chamanes no adquieren sus sortilegios a partir de libros de conjuros o rollos de pergaminos ni los preparan por medio del estudio. En su lugar, meditan o rezan para obtenerlos, recibiendo los como dones de los numerosos espíritus (de la naturaleza, los animales, los antepasados, etc.) con los que tratan. Cada chamán debe elegir un momento en el que pasar una hora cada día en tranquila conversación con los espíritus para recuperar su asignación diaria de conjuros (típicamente, esta hora suele ser al amanecer o al mediodía para los chamanes buenos, y al ocaso o medianoche para los malos). El tiempo de descanso no afecta al hecho de que el chamán pueda preparar conjuros.

Además de sus conjuros estándar, el chamán obtiene un conjuro de dominio por cada nivel de conjuro, empezando por el 1.º. Cuando un chamán prepara un conjuro de dominio, éste debe proceder de uno de sus dos dominios (véanse más adelante los detalles).

Espíritus, dominios y conjuros de dominio: elige dos dominios para tu chamán. Cada dominio representa a un espíritu con el que tienes una relación especial: un espíritu de los muertos (normalmente uno de tus antepasados), un

TABLA 2-1: EL CHAMÁN

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros diarios*												
						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1.º	+0	+0	+0	+2	Impacto sin arma, compañero animal	3	1+1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2.º	+1	+0	+0	+3	Vista espiritual	4	2+1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3.º	+2	+1	+1	+3	Expulsar o reprender muertos vivos	4	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4.º	+3	+1	+1	+4	Dote adicional	5	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
5.º	+3	+1	+1	+4	Favor de los espíritus	5	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—	—	—	—
6.º	+4	+2	+2	+5		5	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—	—	—	—
7.º	+5	+2	+2	+5		6	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—	—	—
8.º	+6/+1	+2	+2	+6	Dote adicional	6	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—	—	—
9.º	+6/+1	+3	+3	+6		6	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—	—
10.º	+7/+2	+3	+3	+7		6	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—	—
11.º	+8/+3	+3	+3	+7	Tercer dominio	6	4+2	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—
12.º	+9/+4	+4	+4	+8	Dote adicional	6	4+2	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—
13.º	+9/+4	+4	+4	+8		6	4+2	4+2	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—
14.º	+10/+5	+4	+4	+9		6	4+2	4+2	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—
15.º	+11/+6/+1	+5	+5	+9		6	4+2	4+2	4+2	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—
16.º	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Dote adicional	6	4+2	4+2	4+2	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—
17.º	+12/+7/+2	+5	+5	+10		6	4+2	4+2	4+2	4+2	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—
18.º	+13/+8/+3	+6	+6	+11		6	4+2	4+2	4+2	4+2	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—
19.º	+14/+9/+4	+6	+6	+11		6	4+2	4+2	4+2	4+2	4+2	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—
20.º	+15/+10/+5	+6	+6	+12	Dote adicional	6	4+2	4+2	4+2	4+2	4+2	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1

*Además de la cantidad indicada de conjuros diarios de nivel 1.º al 9.º, el chamán obtiene un conjuro de dominio por cada nivel de conjuro, empezando en 1.º. El "1+" de la lista sirve para representar esto. Estos sortilegios se añaden a los conjuros adicionales por tener una Sabiduría alta.

espíritu animal o uno de la naturaleza. Cada espíritu te da acceso a un conjuro de dominio por cada nivel de conjuro, desde 1.º en adelante, además de un poder concedido. Tu chamán obtendrá los poderes concedidos de ambos dominios seleccionados. Con acceso a dos conjuros de dominio para un nivel de sortilegio determinado, el chamán preparará uno u otro cada día. Si un conjuro de dominio no se encuentra en la lista de sortilegios de chamán, el personaje sólo podrá prepararlo en su espacio de dominio. Los conjuros de dominio y poderes concedidos se indican en Dominios de chamán (consulta el Capítulo 7).

Cuando un chamán alcanza 11.º nivel, puede elegir un tercer dominio, ganando acceso a los conjuros y el poder concedido del mismo. Cada día, podrá preparar dos conjuros de dominio de ciertos niveles de sortilegio, tal y como se muestra en la Tabla 2-1.

Lanzamiento espontáneo: los chamanes buenos pueden canalizar la energía de conjuros almacenada en forma de sortilegios curativos que no hayan preparado con antelación. El chamán puede “perder” un sortilegio preparado para lanzar cualquier conjuro de *curar* del mismo nivel o inferior (un conjuro de *curar* es cualquiera que incluya en su nombre la palabra “curar”). Por ejemplo, un chamán bueno que haya preparado *bendecir* (conjuro de 1.º nivel) puede perderlo para lanzar *curar heridas leves* (también de 1.º nivel). Los chamanes buenos pueden lanzar conjuros de *curar* de este modo porque son especialmente competentes en la manipulación de energía positiva.

Por otro lado, un chamán maligno no puede convertir conjuros preparados en sortilegios de *curar*, pero sí en conjuros de *infligir* (un conjuro de *infligir* es cualquiera que incluya en su nombre la palabra “infligir”). Tales chamanes son especialmente competentes en la manipulación de energía negativa.

Un chamán neutral puede convertir conjuros en sortilegios de *curar* o de *infligir* (a elección del jugador), dependiendo de si el personaje es más competente manipulando energía positiva o negativa. Una vez el jugador haya elegido, no podrá cambiar de idea. Esta decisión también determinará si el chamán expulsa o reprende a los muertos vivientes (véase más adelante).

Un chamán no puede usar el lanzamiento espontáneo para convertir conjuros de dominio en sortilegios de *curar* o *infligir*. Estos conjuros surgen de los poderes particulares de los espíritus elegidos por el chamán, no de la energía divina en general.

Conjuros buenos, caóticos, legales y malignos: un chamán no puede lanzar conjuros de un alineamiento opuesto al suyo. Un chamán bueno no puede ejecutar sortilegios malignos, y viceversa. Los conjuros asociados con el bien, el caos, la ley o el mal están identificados como tales en la línea “Escuela, Subescuela y Descriptores” de la descripción del conjuro.

Impacto sin arma: los chamanes ganan Impacto sin arma mejorado como dote adicional.

Compañero animal: un chamán de 1.º nivel puede empezar el juego con un compañero animal, del que el personaje debe haberse hecho amigo con el conjuro *amistad con los animales*. Éste puede tener hasta 2 Dados de Golpe (aunque el chamán sea de 1.º nivel, este animal en particular será lo bastante leal como para quedarse con él, aunque un chamán aventurero normalmente sólo pueda mantener amigos animales cuyos Dados de Golpe totales no superen su nivel). De manera alternativa, el chamán puede tener más de un compañero animal suponiendo que el total de Dados de Golpe de éstos no supere 2. El chamán también puede lanzar *amistad con los animales* durante la partida (consulta la descripción del conjuro en el *Manual del Jugador*).

Vista espiritual: un chamán de 2.º nivel y superior puede ver a las criaturas etéreas (incluyendo a los espíritus) con la misma facilidad que a las criaturas y objetos materiales. El chamán puede distinguir claramente entre las criaturas etéreas y las materiales, pues las primeras parecen traslúcidas y poco definidas.

Expulsar o reprender muertos vivientes: cuando un chamán alcanza 3.º nivel, obtiene la aptitud sobrenatural de expulsar o reprender muertos vivientes. Puede usar esta aptitud un número

de veces diarias igual a 3 + su modificador de Carisma. Expulsa muertos vivientes igual que un clérigo con dos niveles menos. Los chamanes neutrales deben elegir entre expulsar o reprender muertos vivientes (consulta anteriormente “Lanzamiento espontáneo”).

Expulsión incrementada: como dote, un chamán puede adquirir Expulsión incrementada. Esta dote le permite expulsar muertos vivientes cuatro veces más al día de lo normal. Un chamán puede adquirir esta dote varias veces, obteniendo cada vez cuatro intentos de expulsión diarios adicionales.

Dote adicional: a 4.º nivel y cada cuatro niveles subsiguientes, el chamán obtiene una dote adicional de artes marciales. El personaje debe elegir la de la siguiente lista: Desviar flechas (Bloqueo de agarre), Esquiva, Gran proyección, Pericia (Derribo mejorado, Impacto defensivo, Impacto kármico, Pericia superior), Presa mejorada (Abrazo de la tierra, Inmovilización estranguladora), Proyección defensiva y Puñetazo aturdir (Impacto desequilibrante, Impacto de estrella fugaz, Paralizar la vida, Toque doloroso).

Favor de los espíritus: un chamán de 5.º nivel o superior aplica su modificador de Carisma (si es positivo) como bonificador en todos sus tiros de salvación.

EXPLORADOR



A menudo llamados batidores o rastreadores, los exploradores de *Aventuras orientales* son combatientes con un vínculo asombroso con la tierra y una dedicación igual de asombrosa a la guerra contra un enemigo elegido. El arquetipo de esta clase es el explorador Hiruma: un samurai del clan del Cangrejo que conoce las Tierras sombrías como la palma de su mano y combate contra sus malignos habitantes con habilidad y ferocidad sin igual.

Aventuras: los exploradores pueden encontrarse entre los personajes más “aventureros” de *Aventuras orientales*, al menos, tal y como se entienden generalmente las aventuras en *DUNGEONS & DRAGONS*. Tienen más probabilidades que ningún otro personaje de aventurarse en tierras salvajes con el propósito expreso de matar monstruos. Además, colaboran con ejércitos de samurais y combatientes, guiándolos por terrenos peligrosos y detectando las posiciones enemigas.

Trasfondo: en el clan del Dragón de Rokugan, las habilidades de los exploradores se enseñan en una escuela formal, que se enorgullece de ser parte integral de la defensa del Imperio contra las Tierras sombrías. Otros exploradores llevan a cabo entrenamientos más informales, a menudo guiados por un mentor o progenitor.

Razas: en Rokugan, los exploradores se encuentran más comúnmente en el clan del Cangrejo (particularmente en la familia Hiruma y su escuela de exploradores), el del Unicornio y los nezumi. En otros escenarios de campaña, los no humanos suelen ser excelentes exploradores debido a su estrecha conexión con los mundos natural y espiritual. Los hengeyokai exploradores suelen ser gatos, gorriones, grullas, liebres, monos, perros-mapache, ratas y zorros en su forma animal, y aprovechan la ocultación y las aptitudes naturales de tal forma para las labores de exploración y espionaje. Los korobokuru exploradores son excelentes rastreadores, y sienten una estrecha relación con los espíritus de la naturaleza en torno a sus hogares. Los hombres espíritu exploradores se desenvuelven perfectamente en entornos naturales y hacen uso de diversas aptitudes especiales para incrementar su eficacia. Los vanara exploradores emplean un gran sigilo y agilidad para convertirse en eficaces batidores y mortíferos oponentes de sus enemigos predilectos.

Otras clases: en Rokugan, la mayoría de los humanos exploradores se ven como samurais, considerando iguales a otros samurais, a los shugenjas prácticamente igual y a las demás clases muy por debajo de su posición. Sin embargo, todos tienden a ser lo bastante pragmáticos como para valorar la aportación de cualquier miembro a un grupo de

aventureros, sin importar su posición, y cooperan como iguales en tales grupos, aunque la igualdad social esté fuera de toda duda.

Información sobre reglas de juego: igual que la descrita en el *Manual del Jugador*. Aunque los exploradores pueden combatir con dos armas, pocos lo hacen en Rokugan.

GUERRERO



Los guerreros (*bushi*) de *Aventuras orientales* son soldados experimentados, líderes de bandidos, mercenarios curtidos en batallas, codiciosos señores de la guerra, etc. (cualquier combatiente instruido que, por razones de honor personal o ser de baja cuna, no está a la altura de los cánones del samurai). El código del *bushido* no se aplica a los guerreros corrientes. Los ronin son guerreros, igual que muchos soldados profesionales. En Rokugan, incluso algunos samurais de los clanes (sobre todo los Escorpiones, que no necesitan el *bushido*) también lo son.

Aventuras: la mayoría de los guerreros van de aventuras sólo por adquirir poder y riqueza. Unos cuantos esperan seguir el ejemplo del famoso ronin rokuganés Ginawa (ahora, Akodo Ginawa), que salvó al emperador Toturi durante la Batalla en la Puerta del olvido y fue recompensado con un lugar de honor entre los clanes.

Trasfondo: los ronin se dividen en dos categorías. Los "ronin de clan" son miembros de los grandes clanes que han caído en desgracia con su señor. La razón más común para esto es haber permitido de algún modo que el señor muriese, ya sea en combate o por la espada de un asesino. Los ronin de clan se aferran a la esperanza de recuperar su honor perdido. Los "ronin auténticos" jamás han pertenecido a ninguno de los clanes, y suelen proceder de una familia ronin.

Otros guerreros de Rokugan incluyen a los *bushi* Escorpión, que no suelen cumplir la restricción de alineamiento de la clase de samurai, y los mercenarios, incluyendo a muchos miembros de la familia Yoritomo.

Los guerreros de otros escenarios de campaña suelen seguir las directrices del *Manual del Jugador*.

Razas: en Rokugan, los humanos son los guerreros más comunes, pero los nezumi y las criaturas de las Tierras sombrías también pueden seguir esta clase. Un guerrero rápido está excepcionalmente bien entrenado para su especie, y puede haber estudiado con un samurai Cangrejo, por ejemplo.

En otros escenarios de campaña, los miembros de todas las razas pueden ser guerreros. La mayoría de los *hengeyokai* guerreros son cangrejos, perros, perros-mapache, ratas o zorros en su forma animal, y tienden a ser duros, con un estilo de lucha salvaje. Los guerreros *korobokuru* representan a la elite de sus militares (la mayoría de los miembros de esta raza son bárbaros). Los hombres espirituales proceden de diversos trasfondos, igual que los humanos. Los *vanara* guerreros suelen depender de la velocidad antes que de la fuerza bruta, pero muestran un enorme valor y lealtad en el combate.

Otras clases: aunque los honorables samurais de Rokugan pueden menospreciar a los guerreros corrientes, estos últimos pueden compartir ese desdén. El *bushido* no es sino una muleta, creen algunos guerreros, y tienen poca fe en aquellos cuyas vidas están dictadas por sus restricciones. Los guerreros se asocian más a menudo con pícaros y hechiceros que con samurais y shugenjas.

En otros escenarios de campaña, los guerreros reconocen la necesidad de apoyarse en los reinos de la magia y el sigilo, y colaboran con chamanes, wu jen, pícaros y monjes.

Información sobre reglas de juego: igual que la descrita en el *Manual del Jugador*, pero con los siguientes añadidos.

Dotes adicionales: Ataque tumbado y Pericia superior (ambas descritas en el Capítulo 4 de este libro) se añaden a la lista de dotes adicionales del guerrero.

HECHICERO



Los hechiceros de Rokugan son lanzadores de conjuros arcanos que ejecutan magia no elemental. Éstos incluyen a los temidos y vilipendiados hechiceros de la sangre, llamados *maho-tsukai*, así como a los chamanes *nezumi* y los extranjeros como los *Yabanjin* y *Ujik-hay* (consulta la clase de bárbaro). Al igual que los bárbaros, la mayoría de los hechiceros son extranjeros en Rokugan (aunque los *maho-tsukai* pueden intentar pasar por shugenjas normales).

En otros escenarios de campaña, los hechiceros prácticamente no pueden diferenciarse de los wu jen en la conciencia popular. Al igual que los descritos en el *Manual del Jugador*, muchos hechiceros afirman descender de los dragones (los descritos en este libro, no los que aparecen en el *Manual de Monstruos*).

Aventuras: la mayoría de los hechiceros va de aventuras para adquirir un mayor poder mágico. Un hechicero de la sangre puede buscar rollos de pergamino escritos por el mayor *maho-tsukai* de la historia: el hechicero muerto viviente *Iuchiban*. Un *nezumi* o hechicero extranjero puede ir de aventuras por la misma razón que un personaje bárbaro: para integrarse, ya sea en un grupo de aventureros o en la sociedad más amplia de Rokugan.

Alineamiento: los hechiceros de la sangre son universalmente malignos. Otros tienden hacia el caos y unos cuantos se preocupan lo bastante por los demás como para ser buenos. Muchos hechiceros son neutrales auténticos.

Trasfondo: al igual que los bárbaros, los hechiceros (incluso los hechiceros de la sangre) son extranjeros en Rokugan, donde la magia es ritual y está controlada por los shugenjas. Los hechiceros extranjeros y nezumi suelen sentir que



sus poderes les han elegido, y no al revés, y notan la carga y la responsabilidad de tener que usarlos adecuadamente. Tales personajes suelen ser instruidos por viejos chamanes y hechiceros en su tribu o manada. Por otro lado, los hechiceros de la sangre buscan el poder mágico por el poder en sí, y corrompen sus almas y cuerpos para obtenerlo. Aprenden los rituales de su poder a partir de pergaminos prohibidos y textos ocultos, o incluso de los oni de las Tierras sombrías.

Razas: los humanos de tierras extranjeras y los nezumi son las razas comunes con mayores probabilidades de convertirse en hechiceros. Los hechiceros de la sangre siempre son humanos, y pueden proceder de cualquier clan, particularmente de los del Fénix y el Unicornio. Las criaturas de las Tierras sombrías, incluyendo los trasgos y ogros, también pueden ser hechiceros.

Otras clases: por su reputación, los hechiceros son temidos y evitados por los miembros de casi todas las demás clases. A la mayoría de ellos no les importa en absoluto: se sirven del miedo y el respeto de los demás para alcanzar sus propios objetivos. De vez en cuando, un hechicero puede optar por asociarse con otros y desarrollar relaciones personales con ellos.

Información sobre reglas de juego: tal y como se describe en el *Manual del Jugador*. Los hechiceros pueden bien usar la lista de mago/hechicero del *Manual del Jugador*, bien la de wu jen del Capítulo 7. Para realizar las formas más poderosas del maho (magia de la sangre), que depende de la extracción de sangre para potenciar los conjuros, un hechicero de la sangre debe adoptar la clase de prestigio maho-tsukai, descrita en el Capítulo 12.

MONJE



Los Monasterios en los que los personajes monjes se entrenan en las artes espirituales y marciales son mucho más comunes en *Aventuras orientales* que en el mundo descrito en el *Manual del Jugador*.

Aventuras: los aventureros monjes son comunes, pues sus creencias y estilo de vida se prestan a la actividad mundana. Aunque algunos monjes dedican su tiempo y energía a instruir a los samurais en los dojos de los clanes, a enseñar escritos sagrados en monasterios apartados o esforzándose por perfeccionarse a sí mismos en soledad, muchos otros reciben sus lecciones y practican en el camino, encontrando a estudiantes prometedores entre las filas de los aventureros e incluso de los ronin. Al fin y al cabo, ¿quién tiene más necesidad de lecciones de iluminación que aquellos que se encuentran en la primera línea de batalla contra la oscuridad? ¿Y de qué sirve la perfección de la disciplina si no resulta válida al ser probada en el mundo real?

Trasfondo: al igual que se describe en el *Manual del Jugador*, los monjes suelen recibir su entrenamiento en un monasterio o teniendo como mentor a un *sensei* particular. En los monasterios pueden instruirse gentes de todas las procedencias sociales: expósitos o huérfanos criados por los monjes, campesinos heimin o hinin, nobles samurais, generales retirados, hombres espíritu y hengeyokai, e incluso los raros rátidos, korobokuru o vanara pueden dedicar sus vidas a la iluminación y aprender las disciplinas espirituales y físicas de un monje. Sea cual sea su origen social o racial, los monjes dedican toda su lealtad a la senda de la iluminación, defendiendo su parentesco sólo con los demás monjes, y no con un clan o familia. En el Orden celestial de la sociedad de Rokugan, los monjes son iguales a los granjeros heimin, sin importar su condición por nacimiento.

Los monjes de Rokugan son campeones vigilantes de la iluminación, oponentes de las tinieblas, sin importar que esa oscuridad se manifieste en las Tierras sombrías o en forma de simple ignorancia. Desde la batalla de la Puerta del olvido, los monjes de Rokugan han advertido que su filosofía de retiro del mundo no bastaba para protegerlo contra las tinieblas, y han adoptado una estrategia más agresiva:

la de enseñar a los clanes las verdades del Tao. Como resultado, las filas de los clanes se están engrosando, y muchos samurais y shugenjas están aprendiendo al menos las enseñanzas básicas del Shinsei.

Razas: en Rokugan la mayoría de los monjes son humanos, y un gran número de ellos proceden del clan del Dragón. Los monjes no humanos son excepciones muy raras a la norma, pues los monasterios son establecimientos humanos.

En otros escenarios de campaña, las razas casi humanas (hengeyokai y hombres espíritu) tienen muchas más probabilidades de adoptar la clase de monje que los korobokuru, nezumi o vanara, de naturaleza más salvaje. Las razas no humanas carecen de monasterios propios, pero se instruyen y estudian en comunidades humanas o con un *sensei* humano.

Otras clases: en Rokugan, aunque los monjes tienden a poseer objetivos y valores diferentes que los miembros de otras clases, creen tener la obligación de enseñar y trabajar con la mayor parte de la población del Imperio. A veces pueden abordar esta labor con condescendencia, pero en general reconocen la importancia de los que no son monjes en la defensa de Rokugan contra el mal que casi logró destruirlo en el pasado. Enseñan de modo que toda la población de Rokugan pueda iluminarse, para resistirse mejor a las tinieblas.

En otros escenarios de campaña, los monjes reconocen su interdependencia con otros personajes y tienden a cooperar debidamente con los miembros de las demás clases.

Información sobre reglas de juego: a excepción de lo indicado a continuación, los monjes de *Aventuras orientales* se ajustan a las reglas indicadas en el *Manual del Jugador*.

Habilidades de clase: Saber (religión) es habilidad de clase para los monjes.

Competencia con armas: los monjes son competentes con las siguientes armas: ballesta (ligera o pesada), bastón, clava, daga, espada mariposa, jabalina, jitte, kama, nunchaku, sai, shuriken y tonfa.

Dotes adicionales: en los niveles 1.º, 2.º y 6.º, el monje puede sacrificar una aptitud de clase (ataque aturdir en el 1.º, desviar flechas en el 2.º o derribo mejorado en el 6.º) para adquirir una dote adicional diferente de artes marciales. El monje puede elegir cualquier dote incluida en la Tabla 6-1 : dotes de artes marciales, pero debe cumplir todos los prerrequisitos para la que seleccione. Esta dote adicional puede ayudar al monje a estar capacitado para dominar un estilo de artes marciales.

Monjes multiclase: los monjes de *Aventuras orientales* pueden hacerse multiclase y volver libremente a la clase de monje.

PÍCARO



Desde los ladrones callejeros de clase baja y los saltadores de caminos hasta los maquinadores cortesanos y nobles, los pícaros son comunes, pero a menudo casi invisibles en *Aventuras orientales*. Algunos aparecen con disfraces menos propios de un pícaro: como funcionarios, diplomáticos y enviados (sin embargo, la mayoría de esos personajes poseen la clase PNJ de experto o aristócrata). Los pícaros de *Aventuras orientales* no son más fáciles de catalogar que sus homónimos estándar, pues poseen al menos la misma variedad de habilidades, papeles y trasfondos.

Aventuras: los pícaros van de aventuras por razones de diversa naturaleza, pero en todas ellas subyace algo en común, van de aventuras porque ello sirve a sus objetivos personales. Aunque tales objetivos sean tan básicos como el poder y la mejora personales o tan complejos como la red de lealtades del clan Escorpión, los propios deseos del pícaro suelen ser su mayor estímulo para ir de aventuras.

Trasfondo: la mayoría de los pícaros son autodidactas o aprenden sus habilidades con un sospechoso mentor viviendo en la calle. Sin embargo, las escuelas del clan del Escorpión de Rokugan (incluyendo

la escuela de samurais Bayushi y la escuela Shosuro, especialmente hermética) enseñan específicamente a sus estudiantes las aptitudes, habilidades y técnicas del pícaro. Naturalmente, los pícaros del clan del Escorpión tienen un alto grado de lealtad los unos con los otros, mientras que los demás pícaros no suelen confiar en otros de su clase más que lo absolutamente necesario.

Razas: los gorriones nezumi quizá sean los pícaros por antonomasia de Rokugan. Entre los humanos, los del clan del Escorpión y los campesinos y marginados de clase baja son los pícaros más comunes. Los pícaros también son comunes entre las razas de las Tierras sombrías. En otros escenarios de campaña, los hengeyokai pícaros van desde los sigilosos gatos y ratas allanadores hasta los brutales bandidos perros-mapache. Los hombres espíritu pícaros suelen ser aquellos que se sienten alienados de la sociedad humana debido a su antepasado espíritu. Los vanara pícaros no suelen tener tendencias criminales, pero su curiosidad sin límites suele hacer que se metan en líos.

Otras clases: los pícaros prefieren tener el control de toda situación. En un extremo, esto se manifiesta como el deseo de tomar sus propias decisiones sin tener que rendir cuentas ante la figura de un líder. Los pícaros con esta filosofía colaboran perfectamente con cualquiera que no intente mangonearles. En el otro extremo están los pícaros que intentan manipular a los demás en beneficio propio. Dada esa preferencia, estos pícaros están más que dispuestos a colaborar con miembros de otras clases, siempre y cuando puedan ser engañados o coaccionados para hacer lo que el pícaro quiera que hagan. Los devotos fanáticos del *bushido*, como la mayoría de los samurais, pueden ser un problema si son demasiado listos o tercos, y los monjes también resultan difíciles de manipular, con su estricta forma de pensar. En general, los pícaros disfrutan colaborando con exploradores, ronin e incluso bárbaros.

Información sobre reglas de juego: igual que la descrita en *Manual del Jugador*, a excepción de lo indicado a continuación.

Competencia con armas y armaduras: los pícaros son competentes con arco corto compuesto, ballesta (de mano o ligera), cerbatana, daga, dardo, kama, maza ligera, ninja-to, nunchaku, puñal, tonfa y wakizashi. Los pícaros de tamaño Mediano también son competentes con ballesta pesada, bastón, clava, maza de armas y maza pesada.

SAMURAI



Los samurais son combatientes profesionales, miembros de la clase noble instruidos en las artes de la guerra. No sólo están entrenados para desempeñar su papel en la sociedad, sino que han nacido para ello; han salido de un sistema de lealtad y honor que influye en todos los aspectos de sus vidas. Un samurai que se aparte de este sistema deja de ser un samurai; se convierte en un guerrero corriente, un ronin, sin honor ni posición en la sociedad.

Aventuras: la primera responsabilidad de un samurai es la obediencia a su señor, que normalmente es el cabeza de su familia. Esto es a la vez una inagotable fuente de aventuras y un posible obstáculo para ese tipo de vida. El señor de un samurai de bajo nivel puede ordenarle que vaya a investigar sucesos misteriosos o que someta a un grupo de bandidos. Si cumple con su deber correctamente, su señor puede llamarle para que se ocupe de problemas más importantes. Sin embargo, normalmente un samurai no puede desaparecer en una expedición a las Tierras sombrías sin órdenes de su señor o al menos su permiso, y si éste tiene una misión importante para él, ese encargo se convierte en su mayor prioridad. El hecho de que esto sea un obstáculo importante o no queda en manos del Dungeon Master.

Peculiaridades: los samurais se diferencian de los guerreros corrientes en su adhesión al *bushido*, un código de honor, lealtad y obediencia. Poseen una instrucción de combate (incluyendo algunas dotes adicionales) que rivaliza con la del guerrero. Si un samurai conserva

el honor y respeta su código de conducta, sus espadas (hojas de gran calidad que se heredan de una generación a otra) pueden "despertar" en sus manos, manifestando crecientes aptitudes mágicas a medida que el samurai suba de nivel e invierta energía espiritual en ellas. Para un samurai, la deshonra es peor que la muerte, y la pérdida de sus espadas posiblemente sea el mayor deshonor imaginable.

Alineamiento: el *bushido*, el código del samurai, exige un estricto cumplimiento de los cánones de comportamiento y honor. Sólo los personajes legales pueden cumplir este código y ser llamados samurais.

Trasfondo: el samurai aprende las técnicas de combate y los principios del *bushido* en escuelas establecidas y bien organizadas. En Rokugan, al menos una familia es responsable de instruir a los samurais dentro de cada clan. La escuela Hida del clan del Cangrejo, las Daidoji y Kakita del de la Grulla, la Mirumoto del clan Dragón, las Akodo y Matsu del León, la Shiba del clan del Fénix, la Bayushi del Escorpión y las Moto y Shinjo del Unicornio, son las escuelas de samurais de Rokugan.

Razas: casi sin excepción, todos los samurais de Rokugan son humanos de los clanes principales. En otros escenarios de campaña, sólo los humanos y hombres espíritu suelen convertirse en samurais, pues esta clase es en gran medida una característica de la sociedad humana.

Otras clases: los samurais se consideran la cúspide del Orden celestial que estructura su sociedad. Técnicamente, los shugenjas son sus iguales en este orden, pero en un mundo en el que el honor prácticamente equivale a la fuerza en la batalla, tal posición de los shugenjas está poco fundada. Los samurais sólo respetan a otros samurais, así como a los demás personajes (bárbaros Unicornio, exploradores Cangrejo) que lleven el daisho y cumplan el código de *bushido*. Tienden a tratar a los miembros de las demás clases como siervos, o compañeros como mucho, a no ser que tales personajes sean claramente respetados por el señor del samurai.

TABLA 2-2: EL SAMURAI

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+2	Daisho ancestral
2.º	+2	+3	+0	+3	Dote adicional
3.º	+3	+3	+1	+3	
4.º	+4	+4	+1	+4	Dote adicional
5.º	+5	+4	+1	+4	
6.º	+6/+1	+5	+2	+5	
7.º	+7/+2	+5	+2	+5	Dote adicional
8.º	+8/+3	+6	+2	+6	
9.º	+9/+4	+6	+3	+6	
10.º	+10/+5	+7	+3	+7	Dote adicional
11.º	+11/+6/+1	+7	+3	+7	
12.º	+12/+7/+2	+8	+4	+8	
13.º	+13/+8/+3	+8	+4	+8	Dote adicional
14.º	+14/+9/+4	+9	+4	+9	
15.º	+15/+10/+5	+9	+5	+9	
16.º	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+10	Dote adicional
17.º	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+10	
18.º	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+11	
19.º	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+11	Dote adicional
20.º	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+12	

INFORMACIÓN SOBRE REGLAS DE JUEGO

Los samurais poseen las siguientes estadísticas de juego.

Características: la Fuerza es especialmente importante para el samurai porque mejora sus tiradas de ataque y daño en cuerpo a cuerpo. La Constitución es importante para concederle gran cantidad de puntos de golpe, que necesitará en sus numerosas batallas. La Destreza es importante para los samurais que desean ser hábiles arqueros, mejora su Clase de Armadura y les permite acceder a ciertas dotes orientadas a la Destreza.



Alineamiento: cualquiera legal.
Dado de Golpe: d10.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del samurai (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Averiguar intenciones (Sab), Concentración de iaijutsu (Car), Diplomacia (Car), Interpretar (Car), Intimidar (Car), Montar (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Saltar (Fue) y Trepar (Fue). Para ver sus descripciones, consulta el Capítulo 4: habilidades del *Manual del Jugador*. La habilidad Concentración de iaijutsu está descrita en el Capítulo 4 de este libro.
 Puntos de habilidad en el 1.º nivel: (4 + modificador de Int) x 4.
 Puntos de habilidad cada nivel subsiguiente: 4 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Los siguientes son los rasgos de clase del samurai.
Competencias con armas y armadura: el samurai es competente con todas las armas sencillas y marciales, y con armaduras ligeras e intermedias. No son competentes con los escudos. Recuerda que el penalizador de armadura por armaduras más pesadas que la de cuero se aplica a las habilidades Equilibrio, Escapismo, Esconderse, Hurtar, Moverse sigilosamente, Piruetas, Saltar y Trepar. Además, las pruebas de Nadar sufren un penalizador -1 por cada 5 lb. de armadura y equipo transportados.
Daisho ancestral: todos los samurais empiezan teniendo una katana y un wakizashi; dos armas de gran calidad. Éstas pertenecieron a sus antepasados, y protegerlas es un aspecto importante del honor del samurai. A medida que el samurai adquiera tesoro durante sus aven-

TABLA 2-3: DAISHO ANCESTRAL

Bonif. arma	Sacrif. total requerido	Nivel personaje mínimo
+1	2.000 po	4.º
+2	8.000 po	7.º
+3	18.000 po	9.º
+4	32.000 po	11.º
+5	50.000 po	13.º
+6*	72.000 po	14.º
+7*	98.000 po	15.º
+8*	128.000 po	16.º
+9*	162.000 po	17.º
+10*	200.000 po	18.º

*En realidad, ningún arma puede poseer un bonificador superior a +5. Utiliza estas líneas para determinar el precio de añadir aptitudes especiales. *Ejemplo:* un samurai puede transformar una katana +4 en una katana +4 tronante con un sacrificio de 40.000 po, pues tronante es una aptitud especial equivalente a un bonificador +2.

turas, tendrá la opción de despertar las aptitudes sobrenaturales latentes en las armas. Esta opción permite al samurai que así lo desee utilizar el arma de sus antepasados como arma mágica, mientras que uno que blanda un tetsubo contra infernales de las Tierras sombrías puede usar su tesoro para adquirir nuevas armas mágicas o de jade.

En cualquier momento, el samurai puede retirarse a un templo o capilla y dedicar tiempo a la oración para despertar a los espíritus ancestrales de su katana o wakizashi (la mayoría de los samurais mejoran sus katanas, pero no sus wakizashis). Esto requiere un sacrificio de objetos valiosos por el valor indicado en la Tabla 2-3: daisho ancestral. Tal sacrificio no tiene por qué ser en oro; el personaje puede sacrificar objetos mágicos u otros bienes que valgan la cantidad requerida, en lugar de venderlos (a la mitad de su valor) para pagar el sacrificio. El samurai debe poseer el nivel de personaje mínimo (contando cualquier nivel de clase de prestigio) mostrado en la tabla y pasar un día en la capilla o templo por cada 1.000 po sacrificadas. Durante este tiempo, debe pasar al menos 8 horas al día arrodillado ante sus antepasados y sus armas, sin parar para comer ni descansar. Muchos samurais solicitan la ayuda de un shugenja en este proceso, pero éste no es estrictamente necesario.

Los valores mostrados en la Tabla 2-3 son el valor total del sacrificio requerido para llevar un arma hasta el bonificador de arma indicado. Si un samurai ya tiene una katana +3, puede aumentarla a katana +4 sacrificando 14.000 po y rezando durante 2 semanas. Si el mismo samurai quisiera convertir su wakizashi de gran calidad en un wakizashi +1, debería sacrificar 2.000 po.

Antes de que la espada ancestral de un samurai se convierta en un arma +1, es un arma corriente de gran calidad en todos los aspectos. Sus poderes sobrenaturales latentes no hacen que se la considere un arma mágica hasta que tales poderes son despertados.

Un samurai que pierda sus espadas ancestrales estará deshonrado hasta que pueda recuperarlas. No podrá mejorar ninguna otra arma de este modo.

Nota: en algunas campañas, un samurai puede empezar a jugar con un arma ancestral diferente, como un tulwar (cimitarra) o un jian (espada larga).

Dotes adicionales: al alcanzar el 2.º nivel, el samurai obtiene una dote adicional. Éste obtendrá una dote adicional más en el 4.º nivel y cada tres niveles subsiguientes (7.º, 10.º, 13.º, 16.º y 19.º). Estas dotes adicionales deben extraerse de la lista que aparece a continuación según el clan del personaje.

Cangrejo—Enfatiza armadura pesada, gran fuerza y armas inusuales. Dotes: Aguante, Ataque poderoso (Embestida mejorada, Gran hendedura, Hendedura, Romper arma), Competencia con armadura pesada, Correr, Esquiva (Ataque elástico, Movilidad), Soltura con un arma (gran clava, hacha de batalla, katana o martillo de guerra).

Dragón—Instruyen en el combate con dos armas y sin armas. Dotes: Ataque poderoso (Hendedura), Competencia con arma exótica (katana), Impacto sin arma mejorado (Bloqueo de agarre, Desviar flechas, Gran proyección, Proyección defensiva, Puñetazo aturridor), Presa mejorada (Inmovilización estranguladora), Soltura con un arma (katana).

Escorpión—Enfatiza la movilidad y el combate sucio. Dotes: Ataque tumbado, Desenvainado rápido, Esquiva (Ataque elástico, Movilidad), Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Pericia (Ataque de torbellino, Derribo mejorado, Desarme mejorado), Soltura con un arma (katana).

Fénix—Enfatiza el entrenamiento mental y espiritual. Dotes: Alerta, Desenvainado rápido, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Pericia (Ataque de torbellino, Derribo mejorado, Desarme mejorado), Reflejos de combate, Soltura con un arma (katana), Voluntad de hierro.

Grulla—Enfatiza rapidez y agilidad. Dotes: Desenvainado rápido, Dureza, Esquiva (Ataque elástico, Movilidad), Iniciativa mejorada, Pericia (Ataque de torbellino, Derribo mejorado, Desarme mejorado), Soltura con un arma (katana), Soltura con una habilidad (Concentración de iajutsu).

León—Enfatiza estrategia, inteligencia y fuerza de voluntad. Dotes: Aguante, Dureza, Grito de ki (Gran grito de ki), Iniciativa mejorada, Pericia (Ataque de torbellino, Derribo mejorado, Desarme mejorado), Permanecer consciente, Soltura con un arma (katana), Voluntad de hierro.

Unicornio—Enfatiza el combate sobre una montura y el tiro con arco. Dotes: Alerta, Combatir desde una montura (Ataque al galope, Carga impetuosa, Disparar desde una montura, Pisotear), Disparo a bocajarro (Disparo a la carrera, Disparo a larga distancia, Disparo preciso, Disparo rápido), Soltura con un arma (lanza, lanza de caballería, arco o katana).

Los personajes sin clan deberían elegir aquél que mejor representase el estilo de lucha que deseen aprender. Hecho eso, tendrán que elegir de ahí en adelante sus dotes adicionales de la lista de ese clan.

Algunas de las dotes adicionales disponibles para un samurai no pueden ser adquiridas hasta que éste haya ganado una o más dotes que sean prerrequisito; tales dotes se incluyen en la lista entre paréntesis detrás de la que es su prerrequisito. Un samurai debe cumplir todos los prerrequisitos para una dote, incluyendo los mínimos en puntuación de característica y ataque base.

Código de conducta: un samurai debe ser de alineamiento legal, y se deshonrará a sí mismo, a su familia y a sus espadas si alguna vez llega a cometer voluntariamente un acto caótico. Además, el código de *bushido* del samurai requiere que obedezca a su señor, que acepte la muerte en cualquier momento y la afronte con valor, que venga cualquier deshonor y que evite toda muestra de cobardía. Los principios esenciales del *bushido* son honor, lealtad y valor. Violar estos preceptos supone el deshonor, lo que puede resultar en que se prive al samurai de su apellido o que se le pida que se haga el seppuku (suicidio ritual).

EX SAMURAI

Un samurai que se vuelva no legal o viole los principios del *bushido* no podrá obtener nuevos niveles como samurai. Conservará sus dotes adicionales, pero sus armas ancestrales perderán cualquier aptitud mágica "despertada". Si el samurai recupera el alineamiento legal, deberá expiar sus infracciones (consulta la descripción del conjuro *expiación* en el *Manual del Jugador*) y recuperar su honor para devolver a sus armas a su estado anterior y seguir avanzando como samurai.

SHUGENJA



Los shugenjas son lanzadores de conjuros divinos que ejecutan sortilegios poniéndose en sintonía con los elementos que los rodean y enfocando el poder de éstos a través de su cuerpo para producir efectos mágicos. Al igual que los samurais, son miembros de la clase noble de Rokugan, aunque no están tan atados por el honor y

el código de *bushido* como sus compañeros combatientes. Los shugenjas se encuentran en Rokugan, y pueden no ser adecuados para otros escenarios de campaña.

Aventuras: a menudo van de aventuras para incrementar sus conocimientos mágicos y su poder personal. Se sienten especialmente atraídos a investigar perturbaciones de la armonía natural de los elementos, especialmente incursiones de las Tierras sombrías o las actividades de los maho-tsukai dentro del Imperio. Algunos shugenjas dedican sus vidas a combatir la corrupción del maho (magia de la sangre), mientras que otros ansían el poder que el maho otorga. Incluso hay otros que profundizan en la magia por la magia en sí, esperando aprender finalmente los misterios del vacío, el "quinto elemento" que une a los demás.

Peculiaridades: los shugenjas son algo más que hechiceros lanzadores de conjuros. Son los pilares de la religión de Rokugan: sacerdotes e enseñan los rituales de piedad, mantienen los nombres de las Fortunas e incluso miden el paso del tiempo. Estudian durante años para aprender siquiera los elementos fundamentales de su práctica mágica y son la clase más alfabetizada del pueblo de Rokugan. Los conjuros del shugenja se escriben en ofudas (pergaminos de oración de naturaleza no mágica) que el personaje lleva consigo, sirviéndole de foco divino para el lanzamiento del conjuro.

Alineamiento: aunque muchos shugenjas intentan seguir los cánones de honor y lealtad, y se adhieren, por tanto, a un alineamiento legal, no todos ellos tratan de vivir de acuerdo a ellos. No hay restricciones de alineamiento para los shugenjas.

Trasfondo: los shugenjas son miembros de la clase noble de Rokugan. Aprenden a practicar la magia en escuelas vinculadas a cada clan, al igual que sus parientes samurais. Las escuelas de shugenjas de Rokugan incluyen la escuela Kuni del clan del Cangrejo, la Asahina del clan de la Grulla, la Tamori del clan del Dragón, la Kitsu del clan del León, las Agasha e Isawa del clan del Fénix, las Soshi y Yogo del clan del Escorpión y la Iuchi del clan de Unicornio.

Razas: casi sin excepción, todos los shugenjas son humanos de los clanes principales. En Rokugan, los lanzadores de conjuros de otras razas (y pueblos humanos) son hechiceros. En otros escenarios de campaña, la mayoría de los lanzadores de conjuros son chamanes, hechiceros o wu jen.

Otras clases: al igual que los samurais, los shugenjas se distinguen por su posición noble y tienden a mirar por encima del hombro a los miembros de las demás clases. A pesar del punto de vista preponderante de la sociedad, los shugenjas no creen que la fuerza marcial sea la expresión definitiva del honor, de hecho, tienden a menospreciar a los samurais que resuelven cualquier diferencia o cuestión de honor mediante un duelo a muerte. Los shugenjas muestran poco respeto por los miembros de las demás clases; sin embargo, los seguidores de esta clase, especialmente los aventureros, comprenden prudentemente que las diferentes clases están especializadas en habilidades y aptitudes que a menudo son necesarias para tener éxito.

INFORMACIÓN SOBRE REGLAS DE JUEGO

Los shugenjas poseen las siguientes estadísticas de juego.

Características: el Carisma determina lo poderoso que es un conjuro que un shugenja pueda lanzar, cuántos sortilegios puede ejecutar al día y lo difícil que resulta resistirse a ellos. Para lanzar un conjuro, el shugenja debe tener una puntuación de Carisma igual a 10 + el nivel del conjuro. Además, este personaje obtiene sortilegios adicionales en base al Carisma. La Clase de Dificultad de la salvación contra el sortilegio de un shugenja es igual a 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Carisma del shugenja. Una Destreza alta resulta útil para el shugenja (que típicamente lleva poca armadura o ninguna), pues le proporciona un bonificador a la Clase de Armadura. Una buena Constitución le concede puntos de golpe adicionales, recurso que, de lo contrario, le será escaso.

Alineamiento: cualquiera.

Dado de Golpe: d6.



Cangrejo

Grulla

Dragón

León

Fénix

Escorpión

Unicornio

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del shugenja (y la característica clave de cada una) son: Alquimia (Int), Arte (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Escudriñar (Int, habilidad exclusiva), Oficio (Sab), Saber (todas las habilidades, adquiridas individualmente) (Int) y Sanar (Sab). Para ver sus descripciones, consulta el Capítulo 4: Habilidades del *Manual del Jugador*.

Puntos de habilidad en el 1.º nivel: (4 + modificador de Int) × 4.

Puntos de habilidad cada nivel subsiguiente: 4 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Éstos son los rasgos de clase del shugenja.

Competencia con armas y armadura: los shugenjas son competentes con todas las armas sencillas y con el wakizashi. No lo son con ningún tipo de armadura ni con los escudos. Se considera inapropiado que un shugenja lleve armadura, y muchos samurais consideran un insulto a su posición que un no samurai vista la armadura que ellos consideran una insignia de su categoría. Asimismo, aunque los shugenjas tienen derecho a llevar el wakizashi como miembros de la clase noble, llevar una katana se considera indicativo de que su portador está preparado para usarla en su defensa, y la mayoría de los shugenjas prefieren dejar el manejo de la espada a los samurais. Recuerda que el penalizador de armadura por armaduras más pesadas que la de cuero se aplica a las habilidades Equilibrio, Escapismo, Escondarse, Hurtar, Moverse sigilosamente, Piruetas, Saltar y Tregar. Además, las pruebas de Nadar sufren un penalizador -1 por cada 5 lb. de armadura y equipo transportados.

Conjuros: los shugenjas lanzan conjuros divinos, pero su conocimiento de los mismos es limitado, de forma muy similar a como le sucede al hechicero. Tu shugenja empezará a jugar sabiendo cuatro conjuros de nivel 0 (también llamados inori) y dos sortilegios de 1.º nivel a tu elección, más un conjuro de nivel 0 y otro de 1.º nivel que vendrán determinados por tu escuela. En cada nivel, el shugenja obtendrá uno o más nuevos conjuros, tal y como se indica en la Tabla 2-5: conjuros conocidos por el shugenja. Un sortilegio de cada nivel vendrá determinado por la escuela del shugenja; a veces, éstos son sortilegios normales de la lista de conjuros de shugenja, pero a menudo son ajenos a tal lista. Estos conjuros se indican en la lista de conjuros de shugenja del Capítulo 7: Magia y conjuros (nota: la cantidad de conjuros conocidos por un shugenja no se ve afectada por su modificador de Carisma, en caso de haberlo; las cantidades de la Tabla 2-5 son fijas).

Un shugenja está limitado a lanzar cierta cantidad de conjuros de cada nivel al día, pero no necesita prepararlos con antelación. La cantidad de sortilegios que puede ejecutar al día mejora con sus conjuros adicionales, en caso de haberlos. Por ejemplo, en el 1.º nivel, Kitsu Mari puede lanzar cuatro conjuros de 1.º nivel al día: tres por ser de 1.º nivel (consulta la Tabla 2-4: El shugenja), más otro gracias a su

elevado Carisma. Sin embargo, sólo conoce tres conjuros de 1.º nivel: *curar heridas leves* (su conjuros de escuela de ese nivel), *bendecir* y *manos ardientes* (consulta la Tabla 2-5: conjuros conocidos por el shugenja). En un mismo día, puede lanzar *curar heridas leves* cuatro veces, *bendecir* cuatro veces o ejecutar *manos ardientes* cuatro veces, o bien cualquier otra combinación de esos tres conjuros en un total de cuatro lanzamientos. No tiene que decidir de antemano qué conjuros lanzará. Si lo desea, un shugenja puede emplear un espacio de conjuro de mayor nivel para ejecutar un sortilegio de nivel inferior. Por ejemplo, si un shugenja de 8.º nivel ha utilizado todos sus espacios de conjuros de 3.º nivel para ese día pero desea ejecutar otro, puede usar un espacio de 4.º nivel para ello. El sortilegio se seguirá tratando con su nivel real, no con el del espacio empleado para lanzarlo.

Para aprender o lanzar un conjuro, un shugenja debe poseer una puntuación mínima de Carisma igual a 10 + el nivel del conjuro. La Clase de Dificultad de las salvaciones contra los sortilegios del shugenja serán iguales a 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Carisma del shugenja.

Los shugenjas carecen de libros de conjuros, aunque anotan sus sortilegios en ofudas. Un ofuda hace las veces de foco divino y debe leerse como parte del proceso de lanzamiento del conjuro. Los shugenjas deben usar la dote Inscribir rollo de pergamino para crear pergaminos mágicos que funcionen del mismo modo que los de los magos o clérigos.

Al ejecutar conjuros metamágicos, recuerda que el shugenja no habrá preparado el sortilegio por adelantado y que tendrá que hacerlo sobre la marcha. Por tanto, el personaje deberá emplear más tiempo en lanzar un conjuro metamágico que un sortilegio corriente. Si su tiempo de lanzamiento normal es de "1 acción", ejecutar el conjuro metamágico será una acción de asalto completo para el shugenja. Para ejecutar conjuros con un mayor tiempo de lanzamiento hará falta una acción de asalto completo adicional. Los shugenjas no pueden usar la dote metamágica Apresurar conjuro.

Foco elemental: todos los shugenjas tienen un elemento predilecto: agua, aire, fuego o tierra. La elección por el shugenja de su elemento especializado viene determinada por las escuelas del clan en las que estudie. Al menos la mitad de los conjuros que un shugenja conoce de cada nivel deben pertenecer a su elemento predilecto, y el conjuro dictado por su escuela también pertenecerá a ese elemento. Esto se refleja en la Tabla 2-5, que indica cuántos conjuros de cada nivel han de ser sortilegios del elemento predilecto del shugenja. En el 1.º nivel, por ejemplo, la shugenja Kitsu Mari debe conocer al menos tres conjuros de agua de nivel 0: un sortilegio de agua determinado por su escuela y dos conjuros de agua adicionales, más otros dos conjuros de nivel 0 de cualquier elemento. También conoce un conjuro de agua de 1.º nivel de su escuela, un conjuro adicional de agua de 1.º nivel, y un conjuro más de 1.º nivel de cualquier elemento. Los shugenjas obtienen automáticamente los beneficios de la dote Soltura con una escuela de magia para los conjuros de su elemento predilecto.

TABLA 2-4: EL SHUGENJA

Nivel	Ataque Base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros diarios									
						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1.º	+0	+0	+0	+2	Foco elemental, sentir elementos	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2.º	+1	+0	+0	+3		6	4	—	—	—	—	—	—	—	—
3.º	+1	+1	+1	+3		6	5	—	—	—	—	—	—	—	—
4.º	+2	+1	+1	+4		6	6	3	—	—	—	—	—	—	—
5.º	+2	+1	+1	+4		6	6	4	—	—	—	—	—	—	—
6.º	+3	+2	+2	+5		6	6	5	3	—	—	—	—	—	—
7.º	+3	+2	+2	+5		6	6	6	4	—	—	—	—	—	—
8.º	+4	+2	+2	+6		6	6	6	5	3	—	—	—	—	—
9.º	+4	+3	+3	+6		6	6	6	6	4	—	—	—	—	—
10.º	+5	+3	+3	+7		6	6	6	6	5	3	—	—	—	—
11.º	+5	+3	+3	+7		6	6	6	6	6	4	—	—	—	—
12.º	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	6	5	3	—	—	—
13.º	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	6	6	4	—	—	—
14.º	+7/+2	+4	+4	+9		6	6	6	6	6	6	5	3	—	—
15.º	+7/+2	+5	+5	+9		6	6	6	6	6	6	6	4	—	—
16.º	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	6	5	3	—
17.º	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	6	6	4	—
18.º	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19.º	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20.º	+10/+5	+6	+6	+12		6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

TABLA 2-5: CONJUROS CONOCIDOS POR EL SHUGENJA*

Nivel	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1.º	e+2+2	e+1+1	—	—	—	—	—	—	—	—
2.º	e+3+2	e+1+1	—	—	—	—	—	—	—	—
3.º	e+3+2	e+2+1	—	—	—	—	—	—	—	—
4.º	e+3+3	e+2+1	e+1+0	—	—	—	—	—	—	—
5.º	e+3+3	e+2+2	e+1+1	—	—	—	—	—	—	—
6.º	e+4+3	e+2+2	e+1+1	e+1+0	—	—	—	—	—	—
7.º	e+4+3	e+3+2	e+2+1	e+1+1	—	—	—	—	—	—
8.º	e+4+4	e+3+2	e+2+1	e+1+1	e+1+0	—	—	—	—	—
9.º	e+4+4	e+3+2	e+2+2	e+2+1	e+1+1	—	—	—	—	—
10.º	e+5+4	e+3+2	e+2+2	e+2+1	e+1+1	e+1+0	—	—	—	—
11.º	e+5+4	e+3+2	e+3+2	e+2+2	e+2+1	e+1+1	—	—	—	—
12.º	e+5+4	e+3+2	e+3+2	e+2+2	e+2+1	e+1+1	e+1+0	—	—	—
13.º	e+5+4	e+3+2	e+3+2	e+2+2	e+2+2	e+2+1	e+1+1	—	—	—
14.º	e+5+4	e+3+2	e+3+2	e+2+2	e+2+2	e+2+1	e+1+1	e+1+0	—	—
15.º	e+5+4	e+3+2	e+3+2	e+2+2	e+2+2	e+2+2	e+2+1	e+1+1	—	—
16.º	e+5+4	e+3+2	e+3+2	e+2+2	e+2+2	e+2+2	e+2+1	e+1+1	e+1+0	—
17.º	e+5+4	e+3+2	e+3+2	e+2+2	e+2+2	e+2+2	e+2+1	e+2+1	e+1+1	—
18.º	e+5+4	e+3+2	e+3+2	e+2+2	e+2+2	e+2+2	e+2+1	e+2+1	e+1+1	e+1+0
19.º	e+5+4	e+3+2	e+3+2	e+2+2	e+2+2	e+2+2	e+2+1	e+2+1	e+2+1	e+1+1
20.º	e+5+4	e+3+2	e+3+2	e+2+2	e+2+2	e+2+2	e+2+1	e+2+1	e+2+1	e+2+1

*En cada nivel, el shugenja obtiene un conjuro de escuela para cada nivel de conjuro, empezando por el 1.º. La "e" de la lista representa esto. El número del centro es la cantidad de conjuros del elemento predilecto del shugenja, y el número del final indica la cantidad de conjuros adicionales conocidos de cualquier elemento.

A cambio de especializarse en un elemento, al shugenja se le prohíbe aprender sortilegios asociados con un elemento diferente. El elemento prohibido viene dictado por el elemento predilecto, tal y como se describe a continuación.

Agua: los conjuros de agua implican transformación, purificación, curación y amistad. El fuego es el elemento prohibido de los shugenjas del agua. La escuela Kitsu del clan del León y la Iuchi del clan del Unicornio se especializan en la magia del agua.

Aire: los conjuros de aire son sutiles e implican viaje, intuición, influencia, adivinación e ilusión. La tierra es el elemento prohibido de los shugenjas del aire. La escuela Asahina del clan de la Grulla y la Soshi del clan del Escorpión se especializan en la magia del aire.

Fuego: los conjuros de fuego son destructivos y flagrantes, aunque también tienen que ver con la inteligencia, la inspiración y la creatividad. El agua es el elemento prohibido de los shugenjas del fuego. La escuela Agasha del clan del Fénix se especializa en la magia del fuego.

Tierra: los conjuros de tierra implican resistencia y determinación, salud y crecimiento, el cuerpo y su fuerza. El aire es el elemento prohibido de los shugenjas de la tierra. La escuela Kuni del clan del Cangrejo, la Tamori del clan del Dragón y la Yogo del clan del Escorpión se especializan en la magia de la tierra.

Los shugenjas de la escuela Isawa del clan del Fénix pueden especializarse en cualquiera de los cuatro elementos. En cada nivel, un shugenja Isawa puede elegir como conjuro de escuela cualquier sortilegio de su elemento predilecto que aparezca en la lista de conjuros de shugenja. No puede escoger sortilegios que aparezcan en las listas de conjuros de otras escuelas pero estén ausentes en la lista de shugenja (como *bola de fuego*, *ligadura del alma* y *hocico de caballo*). Esta escuela también instruye a los shugenjas que se especializan en el quinto elemento: el vacío. Consulta la clase de prestigio "discípulo del vacío" en el Capítulo 3: clases de prestigio.

Sentir los elementos: uno de los primeros "conjuros" que aprende un shugenja (un efecto mágico tan básico que se convierte en una aptitud sortilega) es la capacidad de sentir los elementos. Como acción de

asalto completo, un shugenja puede ser consciente de todas las fuentes de un elemento que elija (agua, aire, fuego o tierra) en un radio de 10' con centro en él. El shugenja averigua el tamaño de los objetos, pero no su posición precisa ni su auténtica naturaleza.

Concentrándose más, el shugenja puede extender sus sentidos mágicos o reunir más información acerca de los elementos que haya detectado. Cada asalto adicional de concentración permitirá al shugenja añadir 5' al radio de su aptitud de sentir, hasta un máximo de 5' adicionales por nivel del shugenja. Por tanto, en el 4.º nivel, Kitsu Mari puede sentir elementos hasta una distancia máxima de 30' concentrándose durante cinco asaltos completos. De forma alternativa, el shugenja puede concentrarse en una fuente del elemento presentado por asalto, realizando una prueba de Conocimiento de conjuros para determinar más detalles acerca de ese objeto concreto. La cantidad de información que averigüe dependerá de su resultado en la prueba de Conocimiento de conjuros:

Resultado	Información averiguada
20 o más	Posición general del elemento (cuadrado de 5' de lado que lo contenga, o su límite más cercano si el cuadrado tiene más de 5' de lado).
25 o más	Si el elemento es natural o un efecto de conjuro (una prueba normal de Conocimiento de conjuros contra CD 20 + el nivel del sortilegio puede determinar la naturaleza del efecto de conjuro).
30 o más	Si el elemento es una criatura o un objeto.
35 o más	La naturaleza exacta del elemento (por ejemplo, si la criatura es un humano o un oni, si el objeto es de oro o piedra, si el aire es respirable o no).

En los asaltos siguientes, el shugenja puede intentar de nuevo su prueba de Conocimiento de conjuros en el mismo elemento, desviar su atención hacia otro diferente o extender el alcance de sus sentidos.

Un shugenja de 1.^{er} nivel puede usar esta aptitud tres veces al día. Cada cinco niveles que avance como shugenja podrá usar la aptitud una vez más al día (cuatro veces en el 5.^o nivel, cinco en el 10.^o, etc.). Al igual que muchos conjuros de adivinación, la aptitud de sentir elementos del shugenja se ve bloqueada por 1" de piedra, 1" de metal común, una delgada lámina de plomo o 3' de madera o tierra.

Por ejemplo, Kitsu Mari entra en una sala, se concentra en sentir agua (aunque es una shugenja del agua, tiene la misma facilidad para sentir cualquier otro elemento, incluido el fuego) y se vuelve consciente de todas las fuentes de agua en un radio de 10'. Un cuenco con agua descansa sobre una mesilla de noche, una persona acecha tras la puerta (las criaturas vivientes están hechas de los cuatro elementos) sosteniendo un vial de veneno; Kitsu Mari descubre tres fuentes de agua en un radio de 10': una Mediana, otra Pequeña y otra Minúscula. Centrándose en la fuente Mediana y concentrándose durante un asalto, realiza una prueba de Conocimiento de conjuros y obtiene un resultado de 31. Averigua que la fuente Mediana de agua es una criatura, sabe que es natural y descubre dónde se encuentra. Si el asesino tras la puerta aún no ha saltado sobre ella para atacarla, habrá averiguado que hay una criatura escondida tras la puerta... pero probablemente lo haya hecho demasiado tarde.

SOHEI

Los sohei son monjes combatientes; soldados religiosos que protegen grandes monasterios. Al contrario que los chamanes, son más combativos que sagrados, y reciben una instrucción religiosa muy pequeña. En su lugar, son entrenados en el arte del combate. Los sohei defienden su monasterio contra los ataques e impulsan sus demandas políticas en el mundo exterior. Están a las órdenes del superior de su templo y no se encuentran en Rokugan.

Aventuras: al igual que los paladines, los sohei ven sus aventuras como "búsquedas" al servicio de su religión. No obstante, como los samurais, suelen ser enviados a tales búsquedas por un superior cuya palabra es ley para ellos. A menudo se les encarga defender sus templos en tiempos de conflicto, pero también se les puede ordenar atacar a templos, monjes y chamanes enemigos, dar caza a monstruos que aterricen la campiña o recuperar una reliquia que sea sagrada para la orden. Reciben de buena gana cualquier desafío como una prueba de su fuerza y, en segundo lugar, de su fe.

Peculiaridades: los sohei mezclan la fuerza marcial con el poder divino que les concede su aptitud para los conjuros (a medida que adquieren experiencia), la capacidad de incrementar su fuerza y velocidad en la batalla y la protección contra el daño mental y corporal. Los sohei muy experimentados pueden sobreponerse al daño físico e ignorar ciertos efectos mágicos. Sus conjuros son útiles en la batalla para conceder protección, mejorar los ataques y dañar a los enemigos.

Alineamiento: al igual que los monjes, los sohei llevan una vida de estricta disciplina y obediencia a sus órdenes. Deben ser legales, y pierden su poder divino si se apartan del camino de la ley.

Trasfondo: los sohei vienen de todas las posiciones sociales para instruirse en templos y monasterios. Muchos se unen a sus órdenes ya desde niños y se convierten en sohei cuando demuestran una fuerza, tanto

corporal como mental, que sirva para la defensa del templo. Sin embargo, a menudo hombres y mujeres que parecen poco prometedores para la vida de contemplación del monje son seleccionados para convertirse en sohei.

Razas: igual que los monjes, la mayoría de los sohei son humanos o casi humanos (hengeyokai u hombres espíritu). Las órdenes monásticas a las que pertenecen los seguidores de esta clase son predominantemente humanas, y los korobokuru, nezumi y vanara rara vez se unen a las mismas.

Otras clases: los sohei tienen un gran respeto por los chamanes y monjes, e incluso se les puede encargar que actúen como guardaespaldas de tales personajes. Al mismo tiempo, suelen percibirse como espiritualmente inferiores a estas gentes iluminadas y se sienten más semejantes a los samurais o los combatientes "corrientes" (guerreros, exploradores o incluso pícaros).

INFORMACIÓN SOBRE REGLAS DE JUEGO

Los sohei poseen las siguientes estadísticas de juego.

Características: para acceder a los conjuros más poderosos de sohei hace falta una puntuación de 14 o más en Sabiduría y una mínima de 11 para lanzar siquiera cualquiera de los sortilegios de esta clase.

Una Constitución alta mejora los puntos de golpe del sohei y una gran Fuerza hace que resulte más eficaz en el combate cuerpo a cuerpo, en el que suele destacar.

Alineamiento: cualquiera legal.

Dado de Golpe: d10.



TABLA 2-6: EL SOHEI

Nivel de clase	Ataque Base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros diarios			
						1	2	3	4
1.º	+0	+2	+0	+2	Frenesí de <i>ki</i> 1/día, soltura con un arma	—	—	—	—
2.º	+1	+3	+0	+3		—	—	—	—
3.º	+2	+3	+1	+3	Frenesí de <i>ki</i> 2/día, desviar flechas	—	—	—	—
4.º	+3	+4	+1	+4		0	—	—	—
5.º	+3	+4	+1	+4	Permanecer consciente, fortaleza mental	0	—	—	—
6.º	+4	+5	+2	+5		1	—	—	—
7.º	+5	+5	+2	+5	Impacto defensivo, frenesí de <i>ki</i> 3/día	1	—	—	—
8.º	+6/+1	+6	+2	+6		1	0	—	—
9.º	+6/+1	+6	+3	+6	Entereza	1	0	—	—
10.º	+7/+2	+7	+3	+7		1	1	—	—
11.º	+8/+3	+7	+3	+7	Reducción del daño 1/—, frenesí de <i>ki</i> 4/día	1	1	0	—
12.º	+9/+4	+8	+4	+8		1	1	1	—
13.º	+9/+4	+8	+4	+8		1	1	1	—
14.º	+10/+5	+9	+4	+9	Reducción del daño 2/—	2	1	1	0
15.º	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Frenesí de <i>ki</i> 5/día	2	1	1	1
16.º	+12/+7/+2	+10	+5	+10		2	2	1	1
17.º	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Reducción del daño 3/—	2	2	2	1
18.º	+13/+8/+3	+11	+6	+11		3	2	2	1
19.º	+14/+9/+4	+11	+6	+11	Frenesí de <i>ki</i> 6/día	3	3	3	2
20.º	+15/+10/+5	+12	+6	+12	reducción del daño 4/—	3	3	3	3

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del sohei (y sus características clave) son: Arte (Int), Concentración (Con), Concentración de iaijutsu (Car), Diplomacia (Car), Oficio (Sab), Saber (religión) (Int) y Sanar (Sab). Para ver sus descripciones, consulta el Capítulo 4: Habilidades del *Manual del Jugador*. La habilidad de Concentración de iaijutsu se describe en el Capítulo 4 de este libro.

Puntos de habilidad en el 1.º nivel: (2 + modificador de Int) × 4.
Puntos de habilidad cada nivel subsiguiente: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Estos son los rasgos de clase del sohei.

Competencia con armas y armadura: los sohei son competentes con todas las armas sencillas y marciales y con todas las armaduras (pero no con los escudos). Recuerda que el penalizador de armadura por armaduras más pesadas que la de cuero se aplica a las habilidades Equilibrio, Escapismo, Esconderse, Hurtar, Moverse sigilosamente, Piruetas, Saltar y Trepar. Además, las pruebas de Nadar sufren un penalizador -1 por cada 5 lb. de armadura y equipo transportados.

Soltura con un arma: el sohei adquiere esta dote con un arma de su elección como dote adicional. Muchos sohei eligen la naginata, el arma tradicional de esta clase de personaje.

Conjuros: empezando en el 4.º nivel, el sohei gana la aptitud de lanzar una pequeña cantidad de conjuros divinos. Para ejecutar un sortilegio, el sohei debe poseer una puntuación mínima en Sabiduría igual a 10 + el nivel del conjuro; por tanto, un sohei con Sabiduría 10 o menos no puede lanzar estos conjuros. Los conjuros adicionales de los sohei se basan en la Sabiduría, y las salvaciones contra estos sortilegios tienen una Clase de Dificultad de 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Sabiduría del sohei. Cuando un sohei obtiene 0 conjuros de un nivel determinado, como 0 conjuros de 1.º nivel al alcanzar el 4.º nivel, el personaje sólo consigue los sortilegios adicionales. Un sohei sin conjuros adicionales de ese nivel no podrá ejecutar un sortilegio de ese nivel. La lista de conjuros del sohei aparece en el Capítulo 7. Todo sohei tiene acceso a cualquiera de los conjuros de la lista y puede elegir libremente cuál preparar. Los seguidores de esta clase preparan y lanzan sus sortilegios igual que hacen los clérigos y chamanes.

Hasta el 3.º nivel incluido, el sohei carece de nivel de lanzador. Empezando en el 4.º, su nivel de lanzador equivale a la mitad de su nivel de clase.

Frenesí de *ki*: empezando en el 1.º nivel, el sohei obtiene la aptitud de enfocar su poder *ki* en forma de un frenesí de energía berserker. En este estado frenético, obtiene temporalmente +2 a Fuerza y +2 a Destreza. Su velocidad aumenta en 10' y puede optar por realizar una ráfaga de golpes con una acción de asalto completo en cuerpo a cuerpo, efectuando un ataque adicional por asalto a la vez que sufre un penalizador -2 en cada ataque.

Mientras se deja llevar por el frenesí de *ki*, el sohei no puede usar habilidades ni aptitudes que requieran paciencia o concentración, como moverse en silencio o lanzar conjuros (durante el frenesí no podrá usar ninguna habilidad de clase). Podrá usar cualquier dote que posea excepto Pericia, dotes de creación de objetos, dotes metamágicas y Soltura con una habilidad (si está vinculada a una habilidad que requiera paciencia o concentración). Un frenesí de *ki* dura una cantidad de asaltos igual a tres + el modificador de Constitución del sohei. El personaje puede poner fin voluntariamente al frenesí antes de tiempo. Al final del frenesí, el sohei estará fatigado (-2 a Fuerza, -2 a Destreza; no podrá cargar ni correr) mientras dure ese encuentro. El sohei sólo puede entrar en frenesí una vez por encuentro y sólo cierta cantidad de veces al día (lo que viene determinado por su nivel). Entrar en frenesí no consume tiempo de por sí, pero el sohei sólo puede hacerlo durante su acción, no en respuesta a la acción de otro.

Desviar flechas: en el 3.º nivel, el sohei adquiere la dote Desviar flechas (consúltala en el *Manual del Jugador*), aunque no posea los prerrequisitos de dote y puntuación de Destreza.

Permanecer consciente: en el 5.º nivel, el sohei adquiere la dote Permanecer consciente (consulta el Capítulo 4 de este libro), aunque no posea las dotes que son prerrequisito.

Fortaleza mental: un sohei que tenga al menos el 5.º nivel es inmune a los conjuros y efectos de aturdimiento y dormir.

Impacto defensivo: en el 7.º nivel, el sohei adquiere la dote Impacto defensivo (consulta el Capítulo 4 de este libro), aunque no posea los prerrequisitos de dotes y puntuaciones de características.

Entereza: la bendición especial del sohei le permite librarse de los efectos mágicos que, de lo contrario, podrían hacerle daño o herirle. Cuando un sohei de nivel 9.º como mínimo tiene éxito en un TS

de Voluntad o Fortaleza que normalmente reduzca el efecto del conjuro, en lugar de eso no sufrirá efecto alguno. Esta aptitud sólo puede negar los sortilegios cuya entrada de TS indique "Voluntad parcial", "Fortaleza parcial" o algo similar.

Reducción del daño: empezando en el 11.º nivel, el sohei gana la aptitud extraordinaria de sobreponerse a cierta cantidad de daño de cada golpe o ataque. Resta 1 del daño cada vez que el sohei losufra. En el 14.º nivel, esta reducción del daño aumenta a 2, en el 17.º aumenta a 3 y en el 20.º, a 4. Esta aptitud puede reducir el daño a 0, pero no por debajo de 0.

EX SOHEI

Un sohei que deje de ser legal pierde todos sus conjuros y su aptitud de frenesi de *ki*. Además, no puede adquirir niveles como sohei. Recuperará sus sortilegios y su aptitud de frenesi de *ki* si expia sus infracciones (consulta el conjuro *expiación* en el *Manual del Jugador*), según sea apropiado.

WU JEN

Los wu jen son lanzadores de conjuros con poderes misteriosos. Gobiernan los elementos, las fuerzas espirituales y los mismos poderes de la naturaleza. Rara vez se los encuentra viviendo cerca del resto de la sociedad humana. En su lugar, viven como ermitaños en zonas salvajes, purificando sus cuerpos y mentes para contactar con los diversos poderes naturales y sobrenaturales del mundo. De tales entidades aprenden sus conjuros, métodos mágicos para controlar las fuerzas invisibles del mundo. Los wu jen no se encuentran en Rokugan.

Aventureros: los wu jen suelen ir de aventuras para ampliar su conocimiento del mundo, tanto mágico como mundano. Al igual que los magos, tienden a abordar las aventuras con cuidadosa planificación, pues su selección diaria de conjuros es de una importancia vital.

Peculiaridades: los wu jen son los lanzadores de conjuros arcanos de *Aventuras orientales*. Al igual que sucede con los magos, sus conjuros son su principal rasgo de clase y asumen un papel importantísimo en la vida del wu jen. Muchos conjuros de wu jen extraen su poder de los cinco elementos (agua, fuego, madera, metal y tierra), y aquellos que dominan todos los sortilegios de un elemento adquieren poderes adicionales con tales conjuros. Por último, los wu jen son dados a manipular sus conjuros, aumentando su alcance, duración o efecto, o eliminando componentes verbales o somáticos por medio de efectos metamágicos permanentes.

Alineamiento: los wu jen tienden a mantenerse al margen de las sociedades legales en las que viven, desobedeciendo abiertamente las reglas y normas de la gente decente. Poseen una fuerte tendencia hacia el caos y en ningún caso pueden ser legales.

Trasfondo: los wu jen ansian poder mágico en un mundo en el que no existen escuelas de magia organizadas. Su ansia les impulsa a buscar a otros como ellos, ermitaños, solitarios o exiliados, que han obtenido los secretos que ellos buscan. Casi todos los wu jen son instruidos de este modo por un único mentor, marginados de la verdadera sociedad y distinguidos por sus temibles poderes sobrenaturales.

Razas: la mayoría de los wu jen son humanos y hengeyokai, aunque los miembros de todas las razas comunes de *Aventuras orientales* pueden aprender el arte del wu jen.

Otras clases: generalmente, a los wu jen no les gustan los miembros de las demás clases. Sin embargo, al mismo tiempo son plenamente conscientes de que sin los guerreros y samurais para que detengan a los soldados enemigos, un chamán que cure sus heridas y quizá un pícaro que se ocupe de las trampas y cerraduras, su senda hacia el saber que buscan puede verse bloqueada por obstáculos infranqueables y, posiblemente, fatales. El hecho de ser conscientes de esta dependencia de las otras clases puede hacer que las acepten o quizá que se sientan molestos con ellas.

INFORMACIÓN SOBRE REGLAS DE JUEGO

Los wu jen poseen las siguientes estadísticas.

Características: la Inteligencia determina lo poderosos que son los conjuros que el wu jen puede lanzar, cuántos sortilegios puede ejecutar al día y lo difícil que resulta resistirse a ellos. Para lanzar un conjuro, un wu jen debe tener una puntuación mínima de Inteligencia igual a 10 + el nivel del conjuro. Estos personajes obtienen conjuros adicionales en base a su Inteligencia. La Clase de Dificultad de la salvación contra el sortilegio de un wu jen es igual a 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Inteligencia del wu jen. Una Destreza alta resulta útil para un wu jen, que suele llevar poca armadura o ninguna, pues le proporciona un bonificador a la Clase de Armadura. Una buena Constitución concede al personaje puntos de golpe adicionales, recurso que, de lo contrario, le sería muy escaso.

Alineamiento: cualquiera no legal.

Dado de Golpe: d4.

HABILIDADES DE CLASE

Éstas son las habilidades de clase del wu jen (y sus características clave): Alquimia (Int), Arte (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Escudriñar (Int, habilidad exclusiva), Oficio (Sab) y Saber (todas las habilidades, adquiridas individualmente). Para ver sus descripciones, consulta el Capítulo 4 del *Manual del Jugador*.

Puntos de habilidad en el 1.º nivel: (2 + modificador de Int) × 4.

Puntos de habilidad cada nivel subsiguiente: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Éstos son los rasgos de clase del wu jen.

Competencia con armas y armadura: los wu jen son competentes con todas las armas sencillas y no lo son con ningún tipo de armadura ni escudo. Cualquier tipo de armadura supone un obstáculo para los movimientos del wu jen, lo que puede hacer que fallen sus conjuros (siempre que tales sortilegios tengan componentes somáticos). Recuerda que el penalizador de armadura por armaduras más pesadas que la de cuero se aplica a las habilidades Equilibrio, Escapismo, Esconderse, Hurtar, Moverse sigilosamente, Piruetas, Saltar y Trepar. Además, las pruebas de Nadar sufren un penalizador -1 por cada 5 lb. de armadura y equipo transportados.

Conjuros: un wu jen lanza conjuros arcanos y está limitado a cierta cantidad de sortilegios diarios de cada nivel de conjuro, según corresponda a su nivel de clase. Un wu jen debe preparar sus conjuros por adelantado, tras una buena noche de sueño y dedicando 1 hora al estudio de su libro de conjuros. Mientras estudia, el wu jen decide qué conjuros preparar (consulta "Preparación de conjuros de mago" en el *Manual del Jugador*). Para aprender, preparar o lanzar un conjuro, el wu jen debe poseer una puntuación mínima en Inteligencia igual a 10 + el nivel del conjuro. Los sortilegios adicionales del wu jen se basan en su Inteligencia. La Clase de Dificultad de la salvación contra el conjuro de un wu jen es igual a 10 + el nivel del conjuro + el modificador de Inteligencia del wu jen.

Al contrario que los shugenjas y hechiceros, los wu jen pueden conocer cualquier cantidad de conjuros.

Maestría en elementos: los conjuros del wu jen se dividen en cinco grupos elementales, agua, fuego, madera, metal y tierra. Cuando un wu jen aprende todos los sortilegios de un mismo tipo de elemento hasta el máximo nivel de conjuro que pueda ejecutar, se le considera un maestro de ese elemento. A partir de entonces, cuando el wu jen lance un sortilegio de ese elemento, la CD de la salvación contra él aumentará en 2, mientras que el propio wu jen obtendrá un bonificador +2 de capacidad en los tiros de salvación contra conjuros de ese elemento. Este bonificador se apila con el conferido por la dote Soltura con una escuela de magia. Ten en cuenta que cuando el wu jen obtenga la aptitud de lanzar conjuros de nivel superior, perderá esta maestría hasta que aprenda todos los sortilegios de ese elemento para el nuevo nivel de conjuro. Ciertos conjuros de la lista de wu jen están marcados como "Todos"; esto significa

que pertenecen a todos los grupos elementales y que el wu jen debe aprenderlos para poder alcanzar la maestría en ese elemento.

Idiomas adicionales: el wu jen puede sustituir por tengü, draconico o gigante uno de los idiomas adicionales disponibles debido a su raza, pues muchos libros de magia antiguos están escritos en esas lenguas y el aprendiz de wu jen suele aprenderlas como parte de sus estudios.

Acción súbita: una vez al día, el wu jen puede enfocar su *ki* para que surja en forma de una acción súbita. Esto le concederá un bonificador +4 en su prueba de iniciativa para ese combate.

Dote adicional: el wu jen empieza a jugar teniendo una dote metamágica adicional.

Secreto de conjuro: en el 3.º nivel, y cada tres niveles subsiguientes, el wu jen puede elegir un conjuro que conozca y que, a partir de entonces, pasará a estar modificado de forma permanente como si hubiera sido afectado por una de las siguientes dotes metamágicas: Ampliar conjuro, Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse o Prolongar conjuro. El nivel del sortilegio no cambiará, y una vez se haya hecho la elección de conjuro y modificación, ésta no podrá ser cambiada. A medida que el wu jen suba de nivel, podrá elegir el mismo conjuro para modificarlo de modo diferente con múltiples secretos de conjuro. No necesita conocer la dote que aplique al sortilegio.



Libros de conjuros: los wu jen deben estudiar sus libros de conjuros cada día para preparar sus sortilegios, de forma muy similar a como hacen los magos. Un wu jen no puede preparar ningún sortilegio que no esté incluido en su libro de conjuros (exceptuando *leer magia*, que todos los miembros de esta clase pueden preparar de memoria).

Un wu jen empieza el juego con un libro de conjuros que incluye todos los sortilegios de nivel 0 de wu jen más tres conjuros de 1.º nivel a elección del jugador. Por cada punto de bonificador de Inteligencia que posea el personaje, el libro contendrá un sortilegio adicional de 1.º nivel. Cada vez que el wu jen adquiera un nuevo nivel, obtendrá dos nuevos sortilegios de cualquier nivel o niveles de conjuro que pueda ejecutar (de acuerdo a su nuevo nivel). Por ejemplo, cuando Hideyori alcance el 5.º nivel, podrá añadir dos nuevos sortilegios de 3.º nivel a su libro de conjuros. El wu jen también puede añadir sortilegios incluidos en los libros de conjuros de otros seguidores de su clase.

Tabúes: para poder mantener su poder sobrenatural, el wu jen debe atenerse a ciertos tabúes que pueden parecer intrascendentes para otros personajes, pero que son de vital importancia para él. Si un wu jen viola uno de sus tabúes, no podrá lanzar más conjuros durante ese día. Todo wu jen debe elegir un tabú en el 1.º nivel y otro tabú más cada vez que aprenda un secreto de conjuro. Los posibles tabúes incluyen:

TABLA 2-7: EL WU JEN

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros diarios										
						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1.º	+0	+0	+0	+2	Acción súbita, dote adicional	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2.º	+1	+0	+0	+3		4	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3.º	+1	+1	+1	+3	Secreto de conjuro	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—	—
4.º	+2	+1	+1	+4		4	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
5.º	+2	+1	+1	+4		4	3	2	1	—	—	—	—	—	—	—
6.º	+3	+2	+2	+5	Secreto de conjuro	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—	—
7.º	+3	+2	+2	+5		4	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
8.º	+4	+2	+2	+6		4	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
9.º	+4	+3	+3	+6	Secreto de conjuro	4	4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
10.º	+5	+3	+3	+7		4	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
11.º	+5	+3	+3	+7		4	4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
12.º	+6/+1	+4	+4	+8	Secreto de conjuro	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
13.º	+6/+1	+4	+4	+8		4	4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
14.º	+7/+2	+4	+4	+9		4	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
15.º	+7/+2	+5	+5	+9	Secreto de conjuro	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—	—
16.º	+8/+3	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	3	3	2	—	—
17.º	+8/+3	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—
18.º	+9/+4	+6	+6	+11	Secreto de conjuro	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	—
19.º	+9/+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	—
20.º	+10/+5	+6	+6	+12		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	—

- No poder comer carne.
- No poseer más que lo que pueda transportar.
- Realizar una ofrenda diaria (como alimento, flores o incienso) a uno o varios poderes espirituales.
- No poder bañarse.
- No poder cortarse el pelo.
- No poder tocar un cadáver.
- No poder beber alcohol.
- No poder vestir de cierto color.
- No poder encender fuego.
- No poder sentarse mirando en cierta dirección.

CLASES DE PNJ

La *Guía del DUNGEON MASTER* describe cinco clases de PNJ: adepto, aristócrata, combatiente, experto y plebeyo. En *Aventuras orientales*, estas clases varían poco con respecto a la norma presentada en ese libro.

Adepto: la clase del adepto representa a los practicantes de la magia popular, que implica la adivinación mediante la astrología y el lanzamiento de piedras y monedas. Aunque se sienten aterrorizadas por la magia manipulada por los shugenjas y hechiceros, las gentes de las clases campesinas ven con mejores ojos a estos adivinos. Para ellos, los shugenjas manipulan los elementos, mientras que los adeptos sólo los leen y traducen sus mensajes a la gente para beneficiarla.

Aristócrata: las cortes de los daimyos están llenas de cortesanos, miembros de la casta noble que no han sido instruidos en la senda del *bushido*. Estos cortesanos siguen la clase de aristócrata, lo que les concede una cantidad decente de puntos de habilidad y una amplia gama de habilidades de clase, pero poco más en cuanto a aptitudes de clase. Tal y como se menciona en la *Guía del DUNGEON MASTER*, la de aristócrata puede ser una clase viable para personajes jugadores, especialmente en una campaña que se centre mucho en la política y las intrigas de la corte.

Combatiente: el grueso de los ejércitos de Rokugan no está formado por samurais, con su largo entrenamiento y caro equipo. Todo pueblo heimin posee una fuerza de *ashigaru*: granjeros que han sido instruidos en el uso de las armas, la armadura ligera y las tácticas básicas. Estos combatientes, armados con lanzas (*yari*) y vistiendo armadura de *ashigaru*, forman la tropa de la mayoría de los ejércitos. Los combatientes sólo son competentes con las armas sencillas.

Experto, plebeyo: estas clases no cambian con respecto a su descripción en la *Guía del DUNGEON MASTER*.

CLASES PROHIBIDAS



Los personajes naturales de Rokugan no pueden elegir ninguna de las siguientes clases del *Manual del Jugador*: bardo, clérigo, druida, mago o paladín. Aunque los artistas son populares en las cortes de los daimyos, generalmente suelen ser expertos (y a veces pícaros) en lugar de bardos, centrándose en las habilidades de Interpretar y Diplomacia, pero sin conjuros ni aptitudes mágicas. Los shugenjas mezclan las funciones de los clérigos y los magos. Tanto druidas como paladines son conceptos occidentales. Ciertas clases de prestigio duplican algunas aptitudes del paladín y los shugenjas tienen acceso a una serie de conjuros de druida.

En otras campañas de *Aventuras orientales*, estas clases no suelen estar disponibles, pero consulta con tu *Dungeon Master*. Quizá puedas interpretar a personajes de un lugar distinto del mundo de campaña en el que existan tales clases de personaje o puede que en tu campaña haya personajes nativos que las sigan. Los chamanes son la versión de *Aventuras orientales* de los clérigos y los wu jen son equivalentes a los magos.

INFORMACIÓN
SOBRE

PERSONAJES MULTICLASE



Convertirse en multiclase es mucho menos común en Rokugan que en el mundo de las reglas genéricas de D&D. Algunos samurais y shugenjas son monjes multiclase, dominando las artes del combate sin armas junto al resto de su instrucción. Ciertos miembros del clan del Escorpión son guerreros/pícaros multiclase o incluso samurais/pícaros, aprendiendo técnicas de sigilo y artimañas al tiempo que la senda de la espada. Jamás se ha oído hablar de un samurai/shugenja multiclase, pues los miembros de ambas clases se instruyen desde la niñez para aprender sus habilidades, pero las combinaciones guerrero/shugenja o explorador/shugenja pueden ser posibles, y un samurai puede hacerse multiclase como hechicero de camino a la clase de prestigio de maho-tsukai.

En otras campañas de *Aventuras orientales*, hacerse multiclase es igual de raro que en Rokugan, aunque los monjes pueden seguir haciéndolo libremente. Los chamanes, sohei y wu jen suelen mostrar una devoción tan inquebrantable por su senda como los samurais y shugenjas.

CASTA Y CLASE EN ROKUGAN



Los personajes de Rokugan son miembros de la casta noble (a menudo llamada casta samurai) y si no, son heimin ("semi-personas") o hinin ("no-personas", incluyendo a los eta). Ésta es una distinción importante, y puede tener un gran impacto en otras opciones del personaje. Los personajes que no son nobles no provienen de los siete clanes principales y no pueden obtener los beneficios de su clan de origen (una habilidad de clase adicional). Tampoco pueden seguir las clases de samurai o shugenja, ya que ambas requieren años de instrucción en una escuela de un clan.

Los personajes que no sean de noble cuna pueden ser bárbaros, exploradores o guerreros (soldados *ashigaru* bien entrenados), chamanes, hechiceros, monjes (a los que nada les importa la posición social), pícaros o wu jen. También pueden seguir las clases PNJ de adepto, experto o plebeyo.

Los personajes nobles suelen ser samurais o shugenjas, aunque existen numerosas excepciones. Bárbaros Unicornio, guerreros ronin, monjes Dragón, exploradores Cangrejo, pícaros Escorpión y hechiceros de la sangre Fénix representan a la casta noble en todas las clases de personaje disponibles en Rokugan. Los aristócratas siempre son personajes de casta noble y los expertos a menudo también (los ingenieros Cangrejo y artistas Grulla, por ejemplo).

¡Mejor que no se vea a un personaje que no sea noble ciñendo una katana o wakizashi! El alma de un samurai es su espada, y el *daisho* (ambas espadas, katana y wakizashi) es una muestra de posición, indicando que su portador pertenece a la casta noble. Los samurais que no son nobles a menudo no llevan katana, pues portarla es señal de que uno está preparado para usarla. Tales personajes pueden llevar el wakizashi.

Asimismo, la armadura de samurai (incluyendo la armadura parcial y la gran armadura) es vista como una insignia de la casta noble y, particularmente, de los combatientes de esa casta (incluyendo a los samurais, así como los bárbaros, exploradores e incluso algunos pícaros nobles). Los samurais suelen sentirse insultados cuando alguien que no es seguidor de su clase viste una de "sus" armaduras.

CLASES DE PRESTIGIO



Doncella
de batalla

Ilustración de A. S. S. S.

CAVITULO
CLASES DE PRESTIGIO

Hay una gran variedad de clases de prestigio disponibles para los personajes de *Aventuras orientales*, reflejando un entrenamiento avanzado o una especialización particular. La única clase de prestigio de la *Guía del DUNGEON MASTER* que resulta apropiada para *Aventuras orientales* es el asesino que, junto a la clase de prestigio "espía ninja" descrita en este capítulo, define a los sigilosos asesinos de leyenda.

En Rokugan, los samurais aprenden el arte de la guerra, el código del *bushido* y las habilidades que corresponden a un aristócrata en escuelas formales dirigidas por varias familias de los grandes clanes del Imperio. Cada escuela enseña aptitudes únicas y tiene asociada una clase de prestigio. Los personajes samurais pueden ser aptos relativamente pronto para estas clases de prestigio, aunque a menudo requieren una selección muy específica de dotes al inicio de la carrera del personaje. Como resultado, los samurais de las distintas escuelas suelen empezar a jugar con dotes diferentes, y sus diferencias aumentan en torno al 6.º nivel, cuando la mayoría ya han entrado en la escuela de su clase de prestigio. Las clases de prestigio de los samurais de cada clan se describen en el Capítulo 11: el Imperio de Rokugan. Tales clases incluyen al defensor Hida del clan del Cangrejo, al guardaespaldas Daidoji del clan de la Grulla, al maestro niten Mirumoto del clan del Dragón, al campeón Akodo del clan del León, al protector Shiba del clan del Fénix, al engañador Bayushi del clan del Escorpión, al vengador Moto del clan del Unicornio y al mercenario Mantis del clan menor de la Mantis. El Capítulo 12: las Tierras sombrías, incluye clases de prestigio cuyo poder proviene del mal de las Tierras sombrías, pensadas principalmente para personajes no jugadores: el maho-bujin, o guerrero manchado, y el maho-tsukai, o hechicero de la sangre.

Si no juegas en el escenario de campaña incorporado de Rokugan, consulta con tu DM cuáles son las clases de prestigio disponibles. Se

te puede permitir usar algunas de las clases de prestigio incluidas en el Capítulo 11 (ignorando o reemplazando las restricciones de clan), así como las demás presentadas durante el resto de este capítulo.

CLASES DE PRESTIGIO DE MONJE

En este capítulo se describen tres clases de prestigio (el místico del *henshin*, el monje del Shintao y el monje tatuado) que son opciones naturales para los personajes monjes, a los que se permite seguir mejorando sus ataques y daños sin arma, su Clase de Arma² dura y su velocidad. Para determinar el daño, bonificador a la CA y velocidad de un personaje monje con una de esas clases de prestigio, sólo hay que sumar los niveles de monje del personaje a los de su clase de prestigio escogida y consultar la Tabla 3-17: el monje, del *Manual del Jugador*. Para determinar cuántos ataques sin arma puede efectuar y con qué bonificadores de ataque, suma el ataque base derivado de sus niveles de monje con el ataque base derivado de sus niveles en la clase de prestigio y consulta la Tabla 3-1: ataques sin arma múltiples. Esta tabla muestra cuántos ataques sin arma adicionales (tras el primero, con el bonificador de ataque completo del personaje) puede efectuar el personaje en un asalto y con qué bonificadores de ataque. Los personajes que sólo tengan niveles en clases de monje obtendrán siempre más ataques sin arma de los que obtendrían normalmente según su base de ataque (ataques adicionales a intervalos de -3, en lugar de -5). Los personajes que posean niveles en otras clases pueden beneficiarse o no de esto, y toda ventaja tenderá a ser leve.



Místico del henshin



Monje del Shintao



Monje tatuado

TABLA 3-1: ATAQUES SIN ARMA MÚLTIPLES

Ataque base	Ataques sin arma adicionales
+0	—
+1	—
+2	—
+3	—
+4	+1
+5	+2
+6	+3
+7	+4/+1
+8	+5/+2
+9	+6/+3
+10	+7/+4/+1
+11	+8/+5/+2
+12	+9/+6/+3
+13	+10/+7/+4/+1
+14	+11/+8/+5/+2
+15	+12/+9/+6/+3

Ejemplo: Asako Turima es un monje de 10.º nivel / místico del henshin de 4.º. Su ataque base es +10 (+7 por sus niveles de monje, +3 por sus niveles de místico del henshin). Normalmente, esto le concedería un segundo ataque a +5. En su lugar puede tomar los ataques sin arma adicionales indicados para su ataque base +10 (pues la totalidad del bonificador está derivado de los niveles de monje y místico) en la Tabla 3-1: ataques sin arma múltiples: +7, +4 y +1. Por tanto, podrá efectuar cuatro ataques en un asalto con un impacto sin arma (o con un arma de monje) a +10, +7, +4 y +1. Al usar otra arma, podrá efectuar dos ataques a +10 y +5. Tendrá el daño sin arma, el bonificador a la CA y la velocidad de un monje de 14.º nivel.

Sin embargo, Togashi Tidaiko es una samurai de 3.º nivel / monje de 5.º nivel / monje tatuado de 7.º nivel. Su ataque base es +11 (+3 por sus niveles de samurai, +3 por sus niveles de monje y +5 por sus niveles de monje tatuado). Normalmente, tendría dos ataques adicionales a +6 y +1. En su lugar puede tomar los ataques sin arma indicados para un ataque base +8 por sus niveles de monje y monje tatuado en la Tabla 3-1: +5 y +2. Realizará tres ataques por asalto, vaya armada o no. Si no va armada (o usa un arma de monje), podrá elegir entre golpear con +11/+6/+1 o +11/+5/+2. Armada con un arma corriente, debe atacar con +11/+6/+1. Tiene el daño sin arma, el bonificador a la CA y la velocidad base de un monje de 12.º nivel.

Todas las clases de prestigio de monje permiten a los personajes usar sus ataques base sin arma con armas especiales de monje, incluyendo bastón, bastón de tres partes, clava, espada mariposa, jitte, kama, lajatang, nekode, nunchaku, sai y tonfa. Todas estas clases sufren los mismos penalizadores por llevar armadura que los monjes.

BATIDOR SOMBRÍO



El camuflaje de un tigre, la resistencia de un caballo, los ojos de un águila: éstos son los ingredientes de los batidores sombríos, espías de elite, rastreadores y corredores. Los batidores sombríos están entrenados para fundirse con su entorno, observar y recordar hasta los más mínimos detalles de la fuerza enemiga y correr como el viento para regresar con vida a informar.

Aunque algunos batidores sombríos provienen de la clase de personaje de samurai, muchos empiezan sus carreras como exploradores. En Ro-

kugan, provienen exclusivamente del clan del Cangrejo, donde son instruidos en la escuela Hiruma y enviados a explorar las Tierras sombrías.

Los batidores sombríos PNJs a menudo son destinados a grandes ejércitos o puestos al servicio de poderosos señores de la guerra o emperadores. Se les suele encontrar cerca de tierras peligrosas: montañas infestadas de demonios, bosques encantados o líneas enemigas.

Dado de Golpe: d10.

REQUISITOS

Para ser apto para convertirse en batidor sombrío, un personaje debe cumplir los siguientes criterios:

Alineamiento: cualquiera no maligno.

Ataque base: +4.

Habilidades: 5 rangos en Avistar, 9 rangos en Esconderse, 9 rangos en Moverse sigilosamente.

Dotes: Correr, Rastrear.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del batidor sombrío (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Avistar (Sab), Buscar (Int), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Intuir la dirección (Sab), Montar (Des), Moverse sigilosamente (Des), Oficio (Sab), Saber (naturaleza) (Int), Saber (Tierras sombrías) (Int), Saltar (Fue), Supervivencia (Sab), Tregar (Fue) y Uso de cuerdas (Des). Para ver sus descripciones, consulta el Capítulo 4: Habilidades, del *Manual del Jugador*. La habilidad Saber (Tierras sombrías) sólo es apropiada para Rokugan.

Puntos de habilidad cada nivel: 4 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Éstos son los rasgos de clase del batidor sombrío.

Competencia con armas y armadura: los batidores sombríos son competentes con todas las armas sencillas y marciales y con la armadura ligera.

Enemigo predilecto: en el 1.º nivel, el batidor sombrío puede seleccionar un tipo de criatura (como gigantes, trasgoides, muertos vivos, oni) como enemigo predilecto. El personaje puede elegir otro clan humano como enemigo predilecto. Debido al amplio estudio de sus enemigos y el entrenamiento en técnicas adecuadas para combatirlos, el batidor obtiene un bonificador +1 en las pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Engañar, Escuchar y Supervivencia al usar estas habilidades contra ese tipo de criatura. Asimismo, obtendrá ese mismo bonificador en las tiradas de daño por arma contra las criaturas de ese tipo. El batidor sombrío también obtendrá el bonificador con las armas de ataque a distancia, pero sólo contra blancos situados hasta un máximo de 30'. El bonificador no se aplica al daño contra criaturas inmunes a los golpes críticos. En el 4.º nivel, y cada tres niveles subsiguientes (4.º, 7.º y 10.º), el bonificador aumenta en +1. La Tabla 3-10 del *Manual del Jugador* indica categorías posibles de enemigo predilecto.

Si el batidor sombrío tiene ya un enemigo predilecto, puede seleccionar uno nuevo, y el bonificador asociado a cada enemigo predilecto previamente seleccionado aumenta en +1. El bonificador para los ene-

migos seleccionados previamente aumenta cada vez que se incrementa el bonificador. Por ejemplo, un explorador de 6.º nivel / batidor sombrío de 5.º tendrá tres enemigos predilectos, con bonificadores de +4, +3 y +2.

Movimiento rápido: el batidor sombrío posee una velocidad mayor a la normal de su raza; concretamente, +10' cuando no lleva armadura, lleva armadura ligera o bien intermedia (y no transporta una carga pesada).

Evasión (Ex): en el nivel 2.º y superior, el batidor sombrío puede evitar con su gran agilidad incluso los ataques mágicos e inusuales. Si tiene éxito en una salvación de Reflejos contra un ataque que normalmente infligiría la mitad del daño con una salvación con éxito, en lugar de eso no sufrirá daño alguno. El batidor sombrío sólo puede usar la evasión cuando viste armadura ligera o ninguna armadura en absoluto.

Detectar enemigo (St): en el 3.º nivel, el batidor sombrío gana la aptitud de detectar la presencia de su enemigo predilecto. La aptitud es similar al conjuro *detectar el mal* en cuando a alcance, área y duración. En el primer asalto de concentración, el batidor sombrío puede determinar la presencia o ausencia de su enemigo predilecto dentro del área. En el segundo asalto, el personaje puede determinar la cantidad de criaturas en el área y el poder de la más fuerte (al igual que con el conjuro *detectar el mal*). En el tercer asalto, el batidor sombrío puede determinar la fuerza y posición de cada criatura. Si el batidor tiene más de un enemigo predilecto, podrá detectar a cualquiera de ellos, y en el segundo asalto podrá determinar qué tipo de criatura se encuentra en el área.

Memoria: en el 6.º nivel, la memoria del batidor sombrío mejora enormemente. Puede retener en mente una imagen que haya visto o hasta 1 minuto de conversación, y describir los detalles o repetir las palabras (aunque no hable el idioma en cuestión) como si estuviera allí presente. El personaje sólo puede retener en mente una imagen o sonido a la vez.

Quedar inmóvil (Sb): quedándose quieto por completo mientras usa la habilidad Esconderse, un batidor sombrío de nivel 8.º o superior puede desaparecer de su entorno, obteniendo un bonificador +15 en su prueba de Esconderse. El personaje puede usar esta aptitud tres veces al día.

Castigar al enemigo (Sb): un batidor sombrío de 9.º nivel gana la aptitud de castigar a su enemigo predilecto una vez al día. Añade su modificador de Inteligencia (si es positivo) a su tirada de ataque e inflige 1 punto de daño adicional por nivel. Este bonificador de daño se apila con sus bonificadores por enemigo predilecto. Si el batidor sombrío tiene más de un enemigo predilecto, puede castigar a cualquiera de ellos, pero seguirá pudiendo usar esta aptitud sólo una vez al día.

TABLA 3-2: EL BATIDOR SOMBRÍO

Nivel de clase	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+0	Enemigo predilecto +1, movimiento rápido
2.º	+2	+3	+0	+0	Evasión
3.º	+3	+3	+1	+1	Detectar enemigo
4.º	+4	+4	+1	+1	Enemigo predilecto +2
5.º	+5	+4	+1	+1	
6.º	+6	+5	+2	+2	Memoria
7.º	+7	+5	+2	+2	Enemigo predilecto +3
8.º	+8	+6	+2	+2	Quedar inmóvil
9.º	+9	+6	+3	+3	Castigar al enemigo
10.º	+10	+7	+3	+3	Enemigo predilecto +4

BRUJO EUNUCO

En algunas tierras de *Aventuras orientales*, los eunucos son el poder tras el trono de algún emperador corrupto y decadente. Los eunucos hacen las veces de espías, mensajeros e informadores, mientras que los brujos eunucos son los líderes de elite de este grupo de adláteres más leales al emperador. En algunos casos, incluso los gobernadores de las provincias informan directamente a uno o más de estos eunucos, y no al propio emperador.

Los brujos eunucos deben ser lanzadores de conjuros arcanos de capacidad significativa, y a menudo son hechiceros más que wu jen. Muchos brujos eunucos son personajes multiclase, como pícaros / hechiceros o guerreros / hechiceros, aunque generalmente suelen tener pocos niveles en su clase no lanzadora de conjuros. En Rokugan no hay brujos eunucos.

Los PNJs de esta clase son temidos y respetados, ya que poseen un importante poder en la corte del emperador. Los miembros de mayor rango dan órdenes en nombre del propio emperador y con la autoridad de éste.

Dado de Golpe: d6.

REQUISITOS

Para ser apto para convertirse en brujo eunuco, un personaje debe cumplir todos estos criterios:

Sexo: varón.

Alineamiento: cualquiera maligno.

Dotes: soltura con una escuela de magia.

Conjuros: capaz de lanzar conjuros arcanos de 5.º nivel.

Especial: el personaje debe ser miembro de los eunucos al servicio del emperador. Aunque tal servicio suele imponerse como castigo, muchos se ofrecen voluntarios para el proceso debido al poder que los eunucos manejan en algunas sociedades.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del brujo eunuco (y la característica clave de cada una) son: Alquimia (Int), Arte (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Escudriñar (Int, habilidad exclusiva), Falsificar (Int), Oficio (Sab), Reunir información (Car) y Saber (arcano) (Int). Para ver sus descripciones, consulta el Capítulo 4: Habilidades, del *Manual del Jugador*.

Puntos de habilidad cada nivel: 4 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Éstos son los rasgos de clase del brujo eunuco.

Competencia con armas y armadura: los brujos eunucos son competentes con todas las armas sencillas, pero no lo son con ningún tipo de armadura ni escudo. Las armaduras de cualquier tipo son un estorbo para los gestos arcanos del brujo eunuco, lo que provoca que sus conjuros fallen (siempre que tengan componente somático).

Conjuros adicionales: de forma similar a como sucede con los conjuros adicionales por puntuaciones altas de característica, por cada

nivel de brujo eunuco que gane un personaje lanzador de conjuros obtendrá sortilegios adicionales a añadir a la cantidad de conjuros arcanos que normalmente pueda ejecutar diariamente. Estos conjuros adicionales pueden añadirse a cualquier nivel de conjuro que el brujo eunuco pueda ejecutar en ese momento, pero no está permitido añadir más de uno al nivel de conjuro más alto que posea el personaje. Ejemplo: Wieh Wan es un wu jen de 9.º nivel que adquiere un nivel de brujo eunuco. Podrá sumarse un conjuro adicional de 5.º nivel (el más elevado que puede lanzar un wu jen de 9.º nivel) y otro conjuro adicional de otro nivel, del 0 al 4.º

Si un brujo eunuco ya posee dos clases lanzadoras de conjuros arcanos, debe elegir qué clase lanzadora previa obtiene la bonificación. Por ejemplo, Tuangi es un hechicero de 10.º nivel / wu jen de 9.º nivel que obtiene un nivel de brujo eunuco. Las posibilidades disponibles son obtener un conjuro adicional de 5.º nivel de wu jen y otro de 5.º nivel de hechicero o bien añadir ambos conjuros adicionales a hechicero o a wu jen, pero en este último caso sólo uno de ellos podría ser de 5.º nivel. Los conjuros adicionales no pueden añadirse a una clase lanzadora de conjuros divinos.

Una vez el personaje haya elegido cómo aplicar estos conjuros adicionales, éstos no podrán cambiarse.

Soltura mayor con una escuela de magia (Ex): el brujo eunuco añade +4 a la CD de las salvaciones contra los conjuros de todas las escuelas para las que tenga la dote Soltura con una escuela de magia, en lugar del bonificador +2 concedido normalmente por esa dote. Además, obtiene un bonificador +2 en las pruebas de nivel de lanzador para derrotar la resistencia a conjuros de las criaturas con sortilegios de esas escuelas. Este bonificador adicional se apila con el de la dote Conjuros penetrantes.

Este beneficio se aplicará incluso a las escuelas para las que el personaje obtenga la dote Soltura con una escuela de magia después de convertirse en brujo eunuco. Ejemplo: Wieh Wan posee Soltura con una escuela de magia (Evocación) al convertirse en brujo eunuco, por lo que la CD de salvación contra sus sortilegios de evocación aumenta a +4 en lugar de ser +2. Si aprende Soltura con una escuela de magia (Ilusión) al alcanzar el 12.º nivel, la CD de salvación de sus conjuros de ilusión también aumentará a +4.

Conjuro poderoso (Ex): en el 2.º nivel, y cada nivel par a partir de entonces, el brujo eunuco puede designar un conjuro que conozca para modificarlo como si estuviera afectado por la dote Potenciar conjuro. El nivel del conjuro no cambiará y, una vez se elija el sortilegio, éste no podrá cambiarse.

En el 8.º nivel, cuando elige su cuarto conjuro poderoso, el brujo eunuco también puede designar un conjuro poderoso previamente seleccionado para que pase a estar afectado permanentemente por la dote Maximizar conjuro. Esto reemplazará al efecto de Potenciar conjuro, en lugar de apilarse con él. En el 10.º nivel, además de elegir su quinto conjuro poderoso, el brujo eunuco también elige un segundo conjuro maximizado. Por tanto, un brujo eunuco de 10.º nivel conoce tres conjuros permanentemente potenciados y dos permanentemente maximizados.

TABLA 3-3: EL BRUJO EUNUCO

Nivel de clase	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros adicionales
1.º	+0	+0	+0	+2	Soltura mayor con una escuela de magia	2
2.º	+1	+0	+0	+3	1.º conjuro poderoso	3
3.º	+1	+1	+1	+3	Liderazgo	2
4.º	+2	+1	+1	+4	2.º conjuro poderoso	3
5.º	+2	+1	+1	+4	Nuevo nivel de conjuro	2
6.º	+3	+2	+2	+5	3.º conjuro poderoso	3
7.º	+3	+2	+2	+5		2
8.º	+4	+2	+2	+6	4.º conjuro poderoso	3
9.º	+4	+3	+3	+6		2
10.º	+5	+3	+3	+7	5.º conjuro poderoso, nuevo nivel de conjuro	3

Liderazgo: en el 3.º nivel, el brujo eunuco adquiere de forma gratuita la dote Liderazgo. Los brujos eunucos suelen tener a sus órdenes unidades de soldados.

Si el personaje ya posee la dote Liderazgo, obtendrá un bonificador +2 permanente en su puntuación de Liderazgo a efectos de determinar sus seguidores, pero no sus allegados (típicamente, este bonificador sólo niega el penalizador -2 que el personaje sufre por su reputación de cruel).

Nuevo nivel de conjuro: cuando un brujo eunuco alcanza el 5.º nivel, y de nuevo cuando alcanza el 10.º obtiene la capacidad de lanzar conjuros de un nivel superior al que antes podía ejecutar. Al principio, podrá lanzar 0 conjuros de ese nivel, pero los conjuros adicionales (ya sean por una puntuación de característica elevada o por su clase de brujo eunuco) pueden incrementar esa cifra. Ejemplo: Wieh Wan es un wu jen de 9.º nivel / brujo eunuco de 4.º. Al alcanzar el 5.º nivel como brujo eunuco, obtiene la capacidad de lanzar conjuros de 6.º nivel de wu jen. Tendrá que asignar uno de sus conjuros adicionales al 6.º nivel para poder ejecutar sortilegios de ese nivel, a no ser que su Inteligencia sea lo bastante alta (22 o más) como para concederle conjuros adicionales de 6.º nivel.

CAMBIAFORMAS

Las tierras de *Aventuras orientales* están repletas de cambiaformas: animales que pueden adoptar forma humana (hengeyokai), infernales y espíritus con aspecto humano, y hechiceros que asumen forma animal. Los cambiaformas son maestros de estos poderes de transformación, cuyas formas naturales terminan volviéndose tan fluidas como el agua.

Los cambiaformas deben poseer alguna manera de cambiar su forma antes de aprender a dominar tal cambio. Algunos cambiaformas son lanzadores de conjuros (wu jen, hechiceros o chamanes) que aprenden primero a *polimorfarse* y luego pasan a un dominio mayor. Otros son hengeyokai, licántropos, rakshasa, ogros hechiceros u otras criaturas con una aptitud natural de cambio de forma. Unos cuantos ninjas de nivel elevado (con la aptitud sobrenatural de mil caras) logran adquirir al menos algunos niveles en esta clase de prestigio. Los cambiaformas no se encuentran en Rokugan.

Los cambiaformas PNJs suelen ser solitarios que frecuentan zonas salvajes en forma animal. Otros viven en medio de la sociedad civilizada, usando sus aptitudes para convertirse en espías, ladrones o incluso asesinos.

Dado de Golpe: d8.

REQUISITOS

Para ser apto para convertirse en cambiaformas, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Ataque base: +3.

Habilidades: 10 rangos en Concentración.

TABLA 3-4: EL CAMBIAFORMAS

Nivel de clase	Ataque base	Salv. Fort.	Salv. Ref.	Salv. Vol.	Especial	Conjuros diarios
1.º	+0	+2	+2	+2	<i>Forma salvaje</i> (3/día), cambio adicional	
2.º	+1	+3	+3	+3		+1 nivel de una clase existente
3.º	+2	+3	+3	+3	<i>Forma salvaje</i> (Grande)	
4.º	+3	+4	+4	+4	<i>Forma salvaje</i> (4/día)	+1 nivel de una clase existente
5.º	+3	+4	+4	+4	<i>Forma salvaje</i> (Menuda)	
6.º	+4	+5	+5	+5	Mil caras	+1 nivel de una clase existente
7.º	+5	+5	+5	+5	<i>Forma salvaje</i> (terrible)	
8.º	+6	+6	+6	+6	<i>Forma salvaje</i> (5/día)	+1 nivel de una clase existente
9.º	+6	+6	+6	+6	<i>Forma salvaje</i> (Enorme)	
10.º	+7	+7	+7	+7	<i>Forma salvaje</i> (elemental 1/día), cambiaformas natural	+1 nivel de una clase existente

Especial: forma alternativa—el personaje debe conocer el conjuro *polimorfarse* o poseer una aptitud natural de forma alternativa, *alterar el propio aspecto*, *polimorfarse* o *cambiar de forma*.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del cambiaformas (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Empatía animal (Car, habilidad exclusiva), Escudriñar (Int, habilidad exclusiva), Intuir la dirección (Sab), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Saber (naturaleza) (Int), Supervivencia (Sab) y Trato con animales (Car). Para ver sus descripciones, consulta el Capítulo 4: Habilidades, del *Manual del Jugador*.

Puntos de habilidad cada nivel: 4 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Éstos son los rasgos de clase del cambiaformas.

Competencia con armas y armadura: los cambiaformas son competentes con todas las armas sencillas. No obtienen ninguna competencia adicional con armaduras ni escudos.

Forma salvaje (St): en el 1.º nivel, el cambiaformas gana la aptitud de cambiar de forma a la de un animal Pequeño o Mediano (pero no uno terrible) y recuperar la suya tres veces al día. Esta aptitud funciona exactamente igual que la *forma salvaje* del druida.

El cambiaformas podrá usar *forma salvaje* más veces al día en los niveles 4.º y 8.º, tal y como se indica en la Tabla 3-4: el cambiaformas. Además, el personaje ganará la aptitud de adoptar la forma de un animal Grande en el 3.º nivel, de uno Menudo en el 5.º y de uno Enorme en el 9.º. En el nivel 7.º o superior, podrá adoptar la forma de un animal terrible.

En el 10.º nivel, el cambiaformas puede usar *forma salvaje* para cambiar una vez al día a la forma de un elemental de agua, aire, fuego o tierra, Pequeño, Mediano o Grande, una vez al día. Al hacerlo, ganará todas las aptitudes especiales del elemental.

Cambio adicional (Ex): un cambiaformas con una aptitud natural de cambio de forma (como la aptitud de forma alternativa del hengeyokai) añade su nivel en esta clase de prestigio a la cantidad de veces diarias que normalmente puede cambiar de forma. Por tanto, un hengeyokai wu jen de 7.º nivel / cambiaformas de 3.º podrá cambiar de forma catorce veces al día, en lugar de las once transformaciones que normalmente le están permitidas a un personaje hengeyokai de 10.º nivel.

Conjuros diarios: el cambiaformas continúa su entrenamiento mágico mientras domina los poderes de la *forma salvaje*. En los niveles 2.º, 4.º, 6.º, 8.º y 10.º, el personaje gana nuevos conjuros diarios y sortilegios conocidos como si también hubiera ganado un nivel en una clase lanzadora de conjuros. Sin embargo, no ganará ningún otro beneficio de la clase lanzadora de conjuros. En esencia, esto significa que añadirá la mitad de sus niveles de cambiaformas a sus otros niveles de clase, y después determinará de acuerdo a ello sus conjuros diarios y conjuros conocidos. Por ejemplo, si Jengu Tori, un wu jen de 7.º nivel / cambiaformas de 1.º, ganara un nivel de cambiaformas, obtendría

nuevos conjuros como si hubiera aumentado a 8.º su nivel de wu jen, pero usaría los demás aspectos de la progresión de nivel de cambiaformas, como el ataque base y los bonificadores de salvación. Si después ganara un nivel de wu jen, pasando a ser wu jen de 8.º nivel / cambiaformas de 2.º, obtendría conjuros como si hubiera alcanzado el 9.º nivel de wu jen.

Si un personaje adopta la clase de prestigio de cambiaformas sin tener una clase lanzadora de conjuros, no obtendrá ninguna aptitud de conjuro a medida que gane niveles de cambiaformas.

Mil caras (Sb): en el 6.º nivel, el cambiaformas gana la aptitud de cambiar su apariencia a voluntad, como si usara el conjuro *alterar el propio aspecto*.

Cambiaformas natural: en el 10.º nivel, el personaje cambia de forma de un modo tan natural que su tipo pasa a ser cambiaformas en lugar de humanoide (los hengeyokai ya son cambiaformas, de modo que su tipo no se ve afectado). El personaje se volverá inmune a los efectos y conjuros que afecten específicamente a objetivos humanoides, como *hechizar persona*.

CAZADOR DE BRUJAS



Los cazadores de brujas combinan el entrenamiento mágico con la pericia en el combate para enfrentarse a las fuerzas espirituales malignas del mundo. Los fantasmas y demás espíritus malignos, los demonios y oni, y los practicantes de la magia negra son los enemigos jurados del cazador de brujas, que posee una pericia y unas aptitudes únicas para poder enfrentarse a ellos en combate.

Un cazador de brujas suele empezar su entrenamiento como chamán, shugenja o wu jen.

En algún momento de su carrera, encuentra a un cazador de brujas más viejo que lo elige como aprendiz. Tras esta selección, aprende competencia con armas, custodias y ligaduras, formas de detectar a espíritus enfadados y técnicas de combate. Cuando el cazador de brujas se separa de su maestro y emprende su propio camino, suele ser un guerrero o explorador multiclasa. En Rokugan, los cazadores de brujas son exclusivamente shugenjas del clan del Cangrejo, instruidos en la escuela Kuni.

Los cazadores de brujas PNJs recorren los caminos y campos en busca de criaturas o hechiceros malignos. Los rumores de lugares encantados o sacrificios demoníacos les atraen como la llama a la polilla, lo que ha hecho que los cazadores de brujas se conviertan en leyenda popular entre el campesinado. Los relatos los elevan hasta una categoría análoga a la de los misteriosos monjes tatuados, y no sorprende que estos últimos y los cazadores de brujas se muestren respetuoso mutuo.

Dado de Golpe: d8.

TABLA 3-5: EL CAZADOR DE BRUJAS

Nivel de clase	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros diarios
1.º	+1	+2	+0	+2	Detectar el mal, gracia de kami	
2.º	+2	+3	+0	+3	Castigar al mal	+1 nivel de una clase existente
3.º	+3	+3	+1	+3	Aura de valor	
4.º	+4	+4	+1	+4	Dote adicional: Ataque poderoso	
5.º	+5	+4	+1	+4		+1 nivel de una clase existente
6.º	+6	+5	+2	+5	Dote adicional: Hendedura	
7.º	+7	+5	+2	+5		+1 nivel de una clase existente
8.º	+8	+6	+2	+6	Resistir magia maligna	
9.º	+9	+6	+3	+6		+1 nivel de una clase existente
10.º	+10	+7	+3	+7	Dote adicional: Gran hendedura	+1 nivel de una clase existente

REQUISITOS

Para ser apto para convertirse en cazador de brujas, el personaje debe cumplir todos los siguientes criterios.

Alineamiento: cualquiera no maligno.

Ataque base: +5.

Habilidades: 10 rangos en Saber (arcano) o Saber (Tierras sombrías)

Dote: Rastrear.

Conjuros: capaz de ejecutar *círculo mágico contra la mancha* o *círculo mágico contra el mal*.

Especial: debe haber sido elegido por otro cazador de brujas y haber recibido entrenamiento con ese mentor antes de iniciarse en la clase de prestigio.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del cazador de brujas (y la característica clave de cada una) son: Alquimia (Int), Arte (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Buscar (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Escudriñar (Int, habilidad exclusiva), Intuir la dirección (Sab), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Saber (arcano) (Int), Saber (local) (Int), Saber (religión) (Int), Saber (Tierras sombrías) (Int), Saltar (Fue), Sanar (Sab), Supervivencia (Sab), Trepár (Fue) y Uso de cuerdas (Des). Para ver sus descripciones, consulta el Capítulo 4: Habilidades, del *Manual del Jugador*. La habilidad Saber (Tierras sombrías) sólo es apropiada en Rokugan.

Puntos de habilidad cada nivel: 4 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Éstos son los rasgos de clase del cazador de brujas.

Competencia con armas y armadura: los cazadores de brujas son competentes con todas las armas sencillas y marciales y con todas las armaduras.

Conjuros diarios: el seguidor de esta clase de prestigio continúa su entrenamiento mágico a la vez que practica las técnicas del cazador. En los niveles 2.º, 5.º, 7.º, 9.º y 10.º, el personaje gana nuevos conjuros diarios y sortilegios conocidos como si también hubiera ganado un nivel en su clase lanzadora de conjuros. Sin embargo, no ganará ningún otro beneficio de la clase lanzadora de conjuros. Por ejemplo, si Kuni Osari, un shugenja de 3.º nivel / explorador de 4.º / cazador de brujas de 1.º, ganara un nivel de cazador de brujas, obtendría nuevos conjuros como si hubiera aumentado a 4.º nivel de shugenja, pero usará los demás aspectos de la progresión de nivel de cazador de brujas, como el ataque base y los bonificadores de salvación. Si después ganara un nivel de shugenja, pasando a ser shugenja de 4.º nivel / explorador de 4.º / cazador de brujas de 2.º, obtendría conjuros como si hubiera alcanzado el 5.º nivel de shugenja.

Detectar el mal (St): a voluntad, el cazador de brujas puede usar *detectar el mal* como aptitud sortilega. En el escenario de campaña incorporado de Rokugan, los cazadores de brujas usan en su lugar *detectar la mancha*.

Gracia de kami: el cazador de brujas aplica su modificador de Carisma (si es positivo) como bonificador en todos sus tiros de salvación.

Castigar al mal (Sb): una vez al día, un cazador de brujas de nivel 2.º o superior puede intentar castigar a un oponente maligno con un ataque normal en cuerpo a cuerpo. Añadirá un bonificador +4 a su tirada de ataque e infligirá 2 puntos de daño adicionales por nivel de clase. Si el cazador de brujas castiga por accidente a una criatura que no sea maligna, el castigo no surtirá efecto, aunque seguirá contando para el límite de usos de ese día.

En el escenario de campaña incorporado de Rokugan, los cazadores de brujas castigan en su lugar a oponentes de las Tierras sombrías. Un oponente de las Tierras sombrías es cualquier monstruo con el descriptor "sombrio" o personaje con una puntuación en Mancha.

Aura de valor (Ex/Sb): empezando en el 3.º nivel, el cazador de brujas se vuelve inmune al miedo (sea o no mágico). Los aliados situados en un radio de 10' del cazador ganan un bonificador +4 de moral en los tiros de salvación contra efectos de miedo. Conceder el bonificador de moral a sus aliados se considera aptitud sobrenatural.

Dotes adicionales: en los niveles 4.º, 6.º y 10.º, respectivamente, el cazador de brujas obtiene las dotes adicionales Ataque poderoso, Hendedura y Gran Hendedura. Si el personaje ya posee alguna de ellas en el momento de obtenerla como dote adicional, no ganará ningún beneficio especial. Si el cazador de brujas no cumple el prerrequisito de puntuación de Fuerza, sólo podrá usar las dotes contra oponentes malignos (u oponentes de las Tierras sombrías en Rokugan).

Resistir magia maligna (Ex): en el 8.º nivel, el cazador de brujas obtiene una resistencia a conjuros especializada igual a 20 + su nivel de clase. Esta resistencia a conjuros se aplica sólo a los sortilegios malignos o conjuros lanzados por criaturas malignas. En Rokugan, esta resistencia a conjuros sólo se aplica a los sortilegios lanzados por maho-tsukai u otros personajes que tengan la Mancha de las Tierras sombrías, así como a los conjuros y aptitudes sortilegas usadas por monstruos de las Tierras sombrías.



relación, la distancia y la forma dejan de tener trascendencia.

Los discípulos del vacío empiezan su instrucción como lanzadores de conjuros (normalmente, shugenjas, pero de vez en cuando chamanes o wu jen) y continúan adquiriendo aptitud de lanzamiento de conjuros a medida que suben de nivel. En Rokugan, siempre son shugenjas del clan del Fénix instruidos en la escuela Isawa.

Al igual que otros lanzadores de conjuros, los discípulos del vacío PNJs desempeñan el papel de sabios ancianos, guardianes de leyendas y enseñanzas religiosas. Aquellos que han dominado la senda del vacío son llamados *ishiken*, y se les encarga la labor de examinar el

flujo de vacío subyacente en el mundo en busca de los nacimientos de aquellos que posean una afinidad innata con este elemento, así como de supervisar a tales individuos mientras maduran.

Dado de Golpe: d6.

REQUISITOS

Para ser apto para convertirse en discípulo del vacío, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Alineamiento: cualquiera neutral.

Habilidades: 10 rangos en Escudriñar.

Dotes: Conjuros penetrantes, Intensificar conjuro.

Conjuros: capaz de lanzar conjuros arcanos o divinos de 3.º nivel.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del discípulo del vacío (y la característica clave de cada una) son: Alquimia (Int), Arte (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Escudriñar (Int, habilidad exclusiva), Oficio (Sab), Saber (todas las habilidades, adquiridas individualmente) (Int) y Sanar (Sab). Para ver sus descripciones, consulta el Capítulo 4: Habilidades, del *Manual del Jugador*.

Puntos de habilidad cada nivel: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Éstos son los rasgos de clase del discípulo del vacío.

Competencia con armas y armadura: los discípulos del vacío no ganan competencia con armas ni armadura.

Conjuros diarios: el seguidor de esta clase continúa su instrucción mágica mientras domina los poderes del vacío. En los niveles 2.º, 4.º, 5.º, 6.º, 8.º y 10.º, 11.º y 12.º, el personaje gana nuevos conjuros diarios y sortilegios conocidos como si también hubiera ganado un nivel en una clase lanzadora de conjuros previa. Sin embargo, no ganará ningún otro beneficio de la clase lanzadora de conjuros. Por ejemplo, si Isawa Todari, un shugenja de 7.º nivel / discípulo del vacío de 1.º, ganara un nivel de discípulo del vacío, obtendría nuevos conjuros como si hubiera aumentado a 8.º su nivel de shugenja, pero usará los demás

DISCÍPULO DEL VACÍO



De todas las fuerzas elementales que forman el universo, la más poderosa y difícil de controlar es la que se encuentra entre todas las demás y las une: el vacío. La mayoría de los shugenjas pueden invocar y dirigir sólo las fuerzas individuales de elementos específicos, mientras que los wu jen los usan todos. Pero los discípulos del vacío comprenden que todas las cosas del mundo contienen *todos* los elementos básicos, unidos por la esencia menos tangible de todas. El vacío es como el silencio entre las notas musicales, que da ritmo y forma al todo. Para aquellos que comprenden la relación del vacío con todas las demás cosas y los que poseen la aptitud innata de percibir tal

TABLA 3-6: EL DISCÍPULO DEL VACÍO

Nivel de clase	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros diarios
1.º	+0	+0	+0	+2	Sentir el vacío (sentidos físicos, 1 /día)	
2.º	+1	+0	+0	+3		+1 nivel de una clase existente
3.º	+1	+1	+1	+3	Sentir el vacío (2/día)	
4.º	+2	+1	+1	+4	Momento de claridad (2/día)	+1 nivel de una clase existente
5.º	+2	+1	+1	+4	Sentir el vacío (sentidos mágicos, 3/día)	+1 nivel de una clase existente
6.º	+3	+2	+2	+5		+1 nivel de una clase existente
7.º	+3	+2	+2	+5	Alterar el curso, sentir el vacío (4/día)	
8.º	+4	+2	+2	+6	Momento de claridad (3/día)	+1 nivel de una clase existente
9.º	+4	+3	+3	+6	Sentir el vacío (sentidos empáticos, 5/día)	
10.º	+5	+3	+3	+7	Liberación del vacío	+1 nivel de una clase existente
11.º	+5	+3	+3	+7	Sentir el vacío (6/día)	+1 nivel de una clase existente
12.º	+6	+4	+4	+8	Supresión del vacío, momento de claridad (4/día)	+1 nivel de una clase existente
13.º	+6	+4	+4	+8	Impacto del vacío, sentir el vacío (sentidos mentales, 7/día)	

aspectos de la progresión de nivel de discípulo del vacío, como el ataque base y los bonificadores de salvación. Si después ganara un nivel de shugenja, pasando a ser shugenja de 8.º nivel / discípulo del vacío de 2.º, obtendría conjuros como si hubiera alcanzado el 9.º nivel de shugenja.

Sentir el vacío (Sb): la primera técnica que se enseña al discípulo del vacío es la aptitud de expandir la mente y sentir el mundo a su alrededor, explorando el estrato invisible de la realidad que la mayoría de las gente rara vez llega a experimentar. La conciencia del discípulo del vacío se separa de su cuerpo y se extiende hacia el mundo, permitiéndole usar sus sentidos normales (vista, oído, olfato, gusto y tacto) para percibir cualquier área, persona o cosa a la que preste atención directamente. El discípulo del vacío debe realizar una tirada de Escudriñar, con una CD determinada por la distancia, no por lo familiarizado que el personaje esté con su objetivo.

Distancia	CD
Línea de visión	5
Hasta una milla (mismo pueblo)	10
Hasta 10 millas (misma provincia)	15
Hasta 100 millas (territorio de un mismo clan)	20
Hasta 1.000 millas (territorio de otro clan)	25

El discípulo del vacío no podrá sentir a través de las fronteras de los planos. Por tanto, un personaje que se encuentre en la muralla Kaiu no podrá ampliar sus sentidos hacia las Tierras sombrías, ni siquiera hasta su línea de visión.

Con cada cuatro niveles que el discípulo del vacío obtenga más allá del 1.º, ganará la aptitud de percibir niveles más profundos de la realidad. En el 5.º nivel, el discípulo del vacío podrá *detectar magia* y *detectar la mancha* a voluntad mientras use esta aptitud. En el 9.º nivel, podrá *discernir mentiras* e interpretar estados emocionales, obteniendo un bonificador +10 en las pruebas de Averiguar intenciones mientras use esta aptitud. En el 13.º nivel, podrá *detectar pensamientos* mientras use esta aptitud.

Un discípulo del vacío puede usar esta aptitud una vez al día en el 1.º nivel y, por cada dos nuevos niveles que obtenga más allá del 1.º, podrá emplearla una vez más al día (dos veces en el 3.º nivel, tres veces en el 5.º y así, sucesivamente).

Momento de claridad (Sb): en el 4.º nivel, el discípulo del vacío podrá conceder a un aliado la aptitud temporal de utilizar cualquier habilidad o dote (con la excepción de las dotes de antepasado). El discípulo del vacío debe usar una acción estándar para tocar al objetivo. Éste ganará una dote o bien un número de rangos en una habilidad igual a su modificador en la característica relevante para tal habilidad. Por ejemplo, un personaje con Destreza 14 podría obtener 2 rangos

en Montar, con un modificador de habilidad total de +4. El efecto dura 1 asalto por nivel del discípulo del vacío. Éste podrá usar esta aptitud sobrenatural dos veces al día en el 4.º nivel, más una vez adicional cada cuatro niveles más que obtenga.

Alterar el curso (Sb): una vez al día, un discípulo del vacío de nivel 7.º o superior podrá añadir un bonificador +20 a una sola tirada de ataque, prueba de habilidad o prueba de característica que realice. No podrá transferir este bonificador a otro personaje de ninguna manera. Esta aptitud sobrenatural no requiere ninguna acción y durará sólo la prueba o tirada en cuestión.

Liberación del vacío (Sb): tres veces al día, un discípulo del vacío de nivel 10.º o superior podrá tocar a un aliado, permitiendo a ese personaje que use el modificador de su puntuación de característica más elevada en lugar de cualquier otro modificador menor (a elección del objetivo) durante un número de asaltos igual a la mitad del nivel del discípulo del vacío.

Por ejemplo, un samurai gravemente herido podría usar su elevado modificador de Fuerza en lugar del bajo de Destreza durante unos asaltos, incrementando su Clase de Armadura, bonificador de salvación de Reflejos y bonificadores de ataque a distancia (así como las habilidades basadas en la Destreza).

Supresión del vacío (Sb): una vez al día, un discípulo del vacío de 12.º nivel puede efectuar un ataque de toque en cuerpo a cuerpo para obligar a su objetivo a usar el modificador de su puntuación de característica más baja en lugar de uno mayor cualquiera (a elección del discípulo del vacío) durante 5 asaltos. Por ejemplo, un discípulo del vacío podría obligar a un ogro a usar su bajo modificador de Inteligencia en lugar del alto de Fuerza, debilitando enormemente los impactos físicos de la brutal criatura.

Impacto del vacío (Sb): una vez al día, un discípulo del vacío de 13.º nivel puede efectuar un ataque de toque en cuerpo a cuerpo para imponer 1d4 niveles negativos a su víctima. El discípulo ganará 5 puntos de golpe temporales por cada nivel negativo que imponga. Si la víctima tiene al menos tantos niveles negativos como DG, morirá. Cada nivel negativo concede a una criatura un penalizador -1 de capacidad en las tiradas de ataque, tiros de salvación, pruebas de habilidad, pruebas de característica y nivel efectivo (para determinar la potencia, duración, CD y demás detalles de los conjuros o aptitudes especiales). Además, un lanzador de conjuros perderá un sortilegio o espacio de conjuro de su nivel más elevado disponible. Los niveles negativos se apilan.

Suponiendo que la víctima sobreviva, recuperará los niveles perdidos cuando hayan pasado 13 horas. Esta aptitud depende del dominio del vacío que poseen los seguidores de esta clase, no de la energía negativa, de modo que no puede utilizarse para beneficiar a los muertos vivientes.

DONCELLA DE BATALLA



Las doncellas de batalla son algo legendario: una orden de amazonas samurais cuyos rápidos y temerarios ataques son famosos en el mundo entero. Poseen un vínculo sobrenatural con sus monturas, una intensa conexión espiritual similar a la que existe entre el paladín y su montura. Las doncellas de batalla mantienen una tradición de poderío marcial templado por la pureza espiritual. Sus espíritus arden con pura devoción, son de una lealtad incuestionable, una dedicación eterna y se encuentran por encima de los deseos mundanos.

Las doncellas de batalla son casi todas mujeres pertenecientes a la clase de personaje de samurai. En Rokugan, provienen solamente del clan del Unicornio, donde son instruidas en la escuela Utaku.

Las doncellas de batalla PNJs forman las unidades de elite de la caballería de un ejército.

Dado de Golpe: d10.

REQUISITOS

Para ser apta para convertirse en doncella de batalla, el personaje debe cumplir todos los siguientes criterios:

Sexo: mujer.

Alineamiento: cualquiera legal.

Ataque base: +7.

Habilidades: 10 rangos en Montar, 10 rangos en Trato con animales.

Dotes: Ataque al galope, Carga impetuosa, Combatir desde una montura.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase de las doncellas de batalla (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Diplomacia (Car), Empatía animal (Car, habilidad exclusiva), Montar (Des), Oficio (Sab) y Trato con animales (Car). Para ver las descripciones de las habilidades, consulta el Capítulo 4: habilidades, del *Manual del Jugador*.

Puntos de habilidad cada nivel: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Éstos son los rasgos de clase de la doncella de batalla.

Competencia con armas y armadura: las doncellas de batalla son competentes con todas las armas sencillas y marciales y con las armaduras ligeras e intermedias.

Montura especial: la montura de una doncella de batalla no es un animal corriente. De hecho, no es un animal en absoluto, sino una bestia mágica. Este caballo de guerra pesado comparte las estadísticas básicas de su especie, tal y como se describe en el *Manual de Monstruos*, pero también tiene muchas cualidades en común con la montura de un paladín. Es superior a una montura normal de su especie y posee poderes especiales, como se muestra a continuación.

Nivel doncella de batalla	HD	Armad. natural	Fue	Int	Bonif. Pezuña	Mord. Especial	Especial
1.-3.º	6d8+18	4	19	6	+7	+2	Evasión mejorada, vínculo de empatía, compartir tiros de salvación
4.-6.º	8d8+32	6	20	7	+10	+5	Velocidad 60'
7.-9.º	10d8+30	8	21	8	+11	+6	Comandar equinos
10.º	12d8+36	10	22	9	+14	+9	Velocidad', RC 20

Nivel de la doncella de batalla: el nivel de clase de la doncella de batalla. Si la montura sufre una consunción de nivel, trátala como si perteneciera a una doncella de batalla de un nivel menos. Si, por ejemplo, a la montura de una doncella de batalla de 7.º nivel se le consume un nivel, pasará efectivamente a ser la montura de una doncella de batalla de 6.º nivel (DG, armadura, etc., reducidos, y ya no podrá usar *comandar equinos*) hasta que la consunción de nivel sea negada. Si a la montura de una doncella de batalla de 1.º nivel se le consume un nivel, se convertirá en un caballo de guerra pesado normal (ya no será una bestia mágica).

DG: los Dados de Golpe de un caballo de guerra.

Armadura natural: la montura de una doncella de batalla empieza con la gruesa piel normal de su especie, pero ese valor de armadura natural aumenta a medida que la doncella sube de nivel. La CA de un caballo de guerra pesado es 10, -1 por su tamaño, +1 por su Destreza, + el número indicado en esta columna.

Fue: la puntuación de Fuerza de la montura.

Int: la puntuación de Inteligencia de la montura.

Bonificadores de ataque: estos valores de ataque cuerpo a cuerpo reflejan los Dados de Golpe, la puntuación de Fuerza y el tamaño (Grande) del caballo. Un caballo de guerra efectúa dos ataques de pezuña y uno de mordisco, todos ellos con el bonificador indicado.

Evasión mejorada (Ex): cuando la montura se vea sometida a un ataque que normalmente permitiría una salvación de Reflejos para sufrir sólo la mitad del daño, el animal no sufrirá daño alguno si logra tener éxito en el tiro de salvación y la mitad del daño si el tiro resulta fallido.

Vínculo de empatía (Sb): la doncella de batalla posee un vínculo de empatía con su montura hasta una distancia de una milla. El personaje no podrá ver a través de los ojos del animal, pero ambos podrán comunicarse telepáticamente. Incluso las monturas inteligentes ven el mundo de modo distinto a los humanos, de modo que los malentendidos siempre son posibles.

Debido al vínculo de empatía entre la montura y la doncella de batalla, ésta poseerá la misma conexión con un objeto o lugar que posea la montura.

Compartir tiros de salvación: la montura usará sus propias salvaciones base o las de la doncella de batalla (los que sean mayores).

Velocidad: la velocidad base de la montura aumenta a medida que la doncella adquiere niveles. La velocidad normal de un caballo de guerra es 50'.

Comandar equinos (St): la montura puede usar esta aptitud a voluntad contra otros equinos (incluyendo caballos, burros, mulos y ponis) que

TABLA 3-7: LA DONCELLA DE BATALLA

Nivel de clase	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+0	Montura especial, Bonificador de monta +2
2.º	+2	+3	+0	+0	Explosión de velocidad
3.º	+3	+3	+1	+1	Bonificador de monta (iniciativa) +2
4.º	+4	+4	+1	+1	Cabalgar a la defensiva
5.º	+5	+4	+1	+1	Bonificador de monta (CA) +4
6.º	+6	+5	+2	+2	
7.º	+7	+5	+2	+2	Bonificador de monta (ataques) +4
8.º	+8	+6	+2	+2	Sanar a una montura
9.º	+9	+6	+3	+3	Bonificador de monta +6
10.º	+10	+7	+3	+3	

tengan menos Dados de Golpe que ella. Una vez al día por nivel de la doncella de batalla, el animal puede usar esta aptitud, que funciona igual que el conjuro *orden imperiosa* (a efectos de este conjuro, la montura podrá hacerse entender por cualquier equino normal). Como se trata de una aptitud sortilega, la montura debe realizar una prueba de Concentración (CD 21) si está siendo cabalgada a la vez (como en el combate). Si la prueba resulta fallida, la aptitud no funcionará en esa ocasión, pero seguirá contándose para el límite diario de usos de la montura.

Resistencia a conjuros (Ex): para afectar a la montura con un sortilegio, el lanzador de conjuros debe realizar una prueba de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador) que iguale o supere la resistencia a conjuros de 20 del caballo.

Bonificador de monta (Ex): la doncella de batalla obtiene en el 1.º nivel un bonificador +2 de capacidad en sus pruebas de Montar. Este bonificador aumenta en +2 cada cuatro niveles subsiguientes (+4 en el 5.º nivel, +6 en el 9.º). El personaje siempre podrá "elegir 10" en toda prueba de Montar, aunque la tensión y las distracciones normalmente pudieran impedirse.

Además, a medida que la doncella de batalla obtiene niveles, puede aplicar este bonificador a otras pruebas. Desde el 3.º nivel en adelante, aplica su bonificador de Montar a sus pruebas de iniciativa combatiendo a caballo. Desde el 5.º en adelante, aplica su bonificador de Montar a su Clase de Armadura cuando va a caballo. Desde el 7.º en adelante, aplica su bonificador de Montar a los ataques cuerpo a cuerpo o a distancia que efectúe a caballo.

Explosión de velocidad (Ex): en el 2.º nivel, la doncella de batalla puede espolear a su montura para que alcance velocidades mayores a las normales. Esta aptitud duplica la distancia que la montura puede cubrir con un movimiento normal de carga. La aptitud puede utilizarse una vez al día sin penalización para la montura. Cada uso adicional de ésta en un mismo día requiere que la montura realice una salvación de Voluntad (CD 20) justo al concluir la carga adicional; un fallo sufrirá la pérdida de 2d6 puntos de golpe para la montura.

Cabargar a la defensiva (Ex): una vez al día, cuando una doncella de batalla a caballo vaya a quedar con 0 puntos de golpe o menos al sufrir daño en combate (por un arma u otro golpe, no por un conjuro ni aptitud especial), puede intentar reducir tal daño del mismo modo que negaría el daño sufrido por su montura con la dote Combatir desde una montura. Realiza una prueba de Montar (CD = daño sufrido) y, en caso de tener éxito, sufre sólo la mitad del daño infligido por el golpe. Debe ser consciente del ataque y poder reaccionar ante él para realizar la equitación defensiva; si queda privada de su bonificador de Destreza a la CA, tampoco podrá evitar el daño.

Sanar a una montura (Sf): una vez al día, una doncella de batalla de nivel 8.º o superior puede usar *sanar a una montura* como aptitud sortilega.

ESPADACHÍN DANZANTE

Para los espadachines danzantes, su espada es más que un arma: es una aliada, una amiga, una compañera espiritual. Al ver el combate como un arte, un mortífero baile, los seguidores de esta clase de prestigio son

dados a cantar durante la batalla. Los espadachines danzantes aprovechan una poderosa energía mágica por medio de una combinación de fuerza marcial y estudio mágico, obteniendo una increíble aptitud acrobática y la capacidad de encantar sus espadas en combate.

La mayoría de los espadachines danzantes son personajes multiclase: guerreros, monjes, wu jen o (de vez en cuando) chamanes. Los pícaros multiclase lanzadores de conjuros también pueden cumplir los elevados requisitos de habilidades. Los espadachines danzantes no se encuentran en Rokugan.

Los PNJs de esta clase de prestigio a menudo se dedican a cazar espíritus malignos y muertos vivientes. Tienden a ser solitarios excéntricos, dados a realizar contiendas de canto, baile y piruetas a altas horas de la noche (normalmente sazonadas de grandes cantidades de alcohol).

Dado de Golpe: d8.

REQUISITOS

Para ser apto para convertirse en espadachín danzante, un personaje debe cumplir todos los criterios siguientes.

Alineamiento: cualquiera legal.

Ataque base: +7.

Habilidades: 12 rangos en Piruetas, 12 rangos en Saltar.

Dotes: Ataque elástico, Esquiva, Movilidad.

Conjuros: capaz de lanzar conjuros arcanos o divinos.

Especial: competencia con cualquier espada.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del espadachín danzante (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Interpretar (Car), Montar (Des), Oficio (Sab), Piruetas (Des), Saltar (Fue) y Trepas (Fue). Para ver sus descripciones, consulta el Capítulo 4: Habilidades, del *Manual del Jugador*.

Puntos de habilidad cada nivel: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Éstos son los rasgos de clase del espadachín danzante.

Competencia con armas y armadura: los espadachines danzantes son competentes con todas las armas sencillas y marciales y con la armadura ligera. Un seguidor de esta clase de prestigio que vista armadura intermedia o pesada, o transporte una carga media o pesada, no podrá usar sus aptitudes especiales a excepción de hoja encantada.

Acrobacias (Sb): en el 1.º nivel, el espadachín danzante gana un bonificador +10 de capacidad en las pruebas de Equilibrio, Piruetas y Saltar. En el 5.º nivel, este bonificador aumenta a +20 y en el 10.º, a +30. Además, el espadachín danzante siempre puede "elegir 10" en las pruebas de Equilibrio, Piruetas o Saltar, incluso cuando normalmente las circunstancias se lo impidan.

Salto de las nubes (Sb): la distancia que puede saltar el espadachín danzante (vertical u horizontal) no se ve limitada por su altura.

Movimiento rápido (Sb): un espadachín danzante se mueve más deprisa de lo normal. Uno de tamaño Pequeño se mueve más despacio

TABLA 3-8: EL ESPADACHÍN DANZANTE

Nivel de clase	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial
1.º	+1	+0	+2	+0	Acrobacias (+10), salto de las nubes, movimiento rápido
2.º	+2	+0	+3	+0	Hoja encantada I
3.º	+3	+1	+3	+1	
4.º	+4	+1	+4	+1	<i>Cabargar el viento</i> , movimiento rápido
5.º	+5	+1	+4	+1	Acrobacias (+20), ataque acrobático
6.º	+6	+2	+5	+2	Hoja encantada II
7.º	+7	+2	+5	+2	Movimiento rápido
8.º	+8	+2	+6	+2	
9.º	+9	+3	+6	+3	
10.º	+10	+4	+7	+3	Acrobacias (+30), hoja encantada III, movimiento rápido

que uno Mediano, mientras que un rápido lo hará más rápido, tal y como se muestra en la siguiente tabla.

Nivel	Velocidad base		
	20'	30'	40'
espadachín danzante	20'	30'	40'
1.º-3.º	40'	60'	80'
4.º-6.º	45'	70'	95'
7.º-9.º	55'	80'	105'
10.º	60'	90'	120'

Hoja encantada I (Sb): en el 2.º nivel, el espadachín danzante puede encantar temporalmente su espada para obtener un efecto específico. Este efecto durará un minuto/nivel y el personaje podrá crearlo una vez al día. El espadachín danzante puede elegir entre las siguientes aptitudes especiales que otorgar a su espada: congeladora, defensora, electrizante, fantasmal y flamígera. Un espadachín danzante puede usar esta aptitud aunque vista armadura intermedia o pesada.

Cabalar el viento (St): un espadachín danzante de nivel 4.º o superior puede usar *caminar por el aire* como aptitud sortilega una vez al día.

Ataque acrobático (Ex): en el 5.º nivel, cuando el espadachín danzante ataca saltando al menos 5' en dirección a su oponente, dejándose caer de un salto al menos 5' hasta éste o balanceándose con una cuerda u objeto similar hacia él, obtiene un bonificador +2 en las tiradas de ataque y daño. El personaje debe realizar una prueba de Saltar, si el resultado es inferior a 5', no podrá usar esta aptitud en ese ataque. Si el resultado es superior a la distancia que separe al personaje de su oponente, el espadachín podrá limitar la distancia a tal separación como acción gratuita.

Hoja encantada II (Sb): en el 6.º nivel, el espadachín danzante puede elegir entre las siguientes aptitudes que otorgar a su espada: azotadora (elige un tipo de criatura), disruptora, explosiva eléctrica, explosiva gélida, explosiva ígnea, hiriente y tronante. Alternativamente, podrá añadir dos aptitudes de Hoja encantada I, ya sea simultáneamente o por separado.

Hoja encantada III (Sb): en el 10.º nivel, el espadachín danzante puede elegir entre las siguientes aptitudes que otorgar a su espada: danzante, pasadora[®], veloz y voladora[®]. Alternativamente, podrá añadir tres aptitudes de Hoja encantada I a su espada, ya sea simultáneamente o por separado ([®]consulta el Capítulo 8: objetos mágicos, para consultar estas nuevas aptitudes especiales de armas).

ESPÍA NINJA



El espía ninja quizá sea la clase más enigmática y misteriosa de *Aventuras orientales*. Aunque algunos de ellos son poco más que asesinos (y pueden adoptar la clase de prestigio de asesino descrita en la *Guía del DUNGEON MASTER*), los auténticos espías ninja son maestros de las armas exóticas, las herramientas del sigilo y unos extraños poderes *ki*. El seguidor de esta clase es miembro de un hermético clan

ninja, cuyo dirigente máximo posee una absoluta autoridad sobre la vida y la muerte del personaje. Ha jurado proteger el secreto de la identidad de los miembros de su clan, y jamás debe revelar que es ninja. A pesar de su inclinación hacia el mal, los ninjas creen profundamente en su código de honor, y se arriesgan a ofender a su familia (y ganarse una sentencia de muerte) si lo incumplen.

La mayoría de los espías ninja son pícaros, y los requisitos de habilidades de la clase prácticamente exigen que los aspirantes posean al menos algunos niveles en esa clase de personaje. Algunos poseen un trasfondo mágico.

En Rokugan, los ninjas son algo legendario, y hay quienes se niegan a creer en su existencia. Éstos se entrenan en la escuela Shosuro del clan del Escorpión, aunque en el Imperio pueden operar otros ninjas misteriosos.

Los ninjas PNJs a menudo son una fuerza misteriosa que va contra los planes y objetivos de los personajes jugadores. Muchas veces, las metas de un clan ninja son inescrutables, pero rara vez coinciden con las de un grupo de héroes.

Dado de Golpe: d6.

REQUISITOS

Para ser apto para convertirse en espía ninja, un personaje debe cumplir los siguientes criterios:

Alineamiento: cualquiera no caótico, no bueno.

Habilidades: 7 rangos

en Disfrazarse, 10 rangos en Engañar, 7 rangos en Escondarse, 7 rangos en Piruetas.

Dotes: Esquiva.

Especial: aptitud de clase "evasión".

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del espía ninja (y la característica clave de cada una) son: Abrir cerraduras (Des), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Escondarse (Des), Escuchar (Sab), Germanía (Car), Hurtar (Des), Intimidar (Car), Inutilizar mecanismo (Int), Moverse sigilosamente (Des), Piruetas (Des), Reunir información (Car), Saltar (Fue) y Preparar (Fue). Para ver sus descripciones, consulta el Capítulo 4: Habilidades, del *Manual del Jugador*.

Puntos de habilidad cada nivel: 6 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Éstos son los rasgos de clase del espía ninja.

Competencia con armas y armadura: los espías ninja no obtienen ninguna competencia adicional con armas ni

TABLA 3-9: EL ESPÍA NINJA

Nivel de clase	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial
1.º	+0	+2	+2	+2	Arma exótica, aliento de <i>ki</i> , empleo de venenos
2.º	+1	+3	+3	+3	Caída ralentizada (20'), evasión mejorada, ataque furtivo +1d6
3.º	+2	+3	+3	+3	Arma exótica, acrobacias (+10), salto de las nubes
4.º	+3	+4	+4	+4	Caída ralentizada (30'), esconderse a simple vista
5.º	+3	+4	+4	+4	Caminar sobre las aguas, ataque furtivo +2d6
6.º	+4	+5	+5	+5	Arma exótica, caída ralentizada (50')
7.º	+5	+5	+5	+5	Mil caras, acrobacias (+20)
8.º	+6	+6	+6	+6	Inmunidad a venenos, ataque furtivo +3d6
9.º	+6	+6	+6	+6	Arma exótica, mente escurridiza
10.º	+7	+7	+7	+7	<i>Paso abundante</i>

armadura. No obstante, adquieren competencia con ciertas armas exóticas a medida que ganan niveles. Un espía ninja que vista armadura intermedia o pesada no podrá usar los siguientes rasgos especiales de clase: caída ralentizada, evasión, acrobacias, caminar sobre las aguas y *paso abundante*.

Arma exótica: en el 1.º nivel, y de nuevo en el 3.º, el 6.º y el 9.º, el espía ninja gana de forma gratuita una competencia con arma exótica. Esta competencia ha de elegirse con una de las siguientes armas: abanico de guerra, ballesta de mano, cadena, cadena armada, cerbatana, chijiriki, fukimi-bari, kusari-gama, nekode, ninja-to, shikomi-zue y shuriken.

Aliento de *ki* (Ex): un espía ninja aprende a enfocar su *ki* para incrementar su capacidad de contener el aliento. El personaje añade su nivel de ninja a la tirada de su prueba de Constitución para continuar aguantando la respiración (consulta "Reglas de ahogarse" en la *Guía del DUNGEON MASTER*).

Empleo de venenos: los espías ninja están entrenados en el uso del veneno y nunca se arriesgan a envenenarse al aplicar veneno a la hoja de un arma.

Caída ralentizada (Ex): en el 2.º nivel, el espía ninja que tenga una pared al alcance de la mano puede usarla para frenar su caída. El personaje sufrirá daño como si la caída fuera 20' más corta de lo que es en realidad. Su aptitud para ralentizar la caída (es decir, reducir la altura efectiva de la caída cuando se encuentra cerca de una pared) mejora con su nivel hasta que, en el 6.º nivel, el ninja puede usar un muro cercano para frenar su caída y caer desde un máximo de 50' sin sufrir daño.

Evasión mejorada (Ex): en el nivel 2.º y superiores, el espía ninja puede evitar con gran agilidad incluso los ataques mágicos e inusuales. Si tiene éxito en una salvación de Reflejos contra un ataque que normalmente infligiría la mitad de daño con una salvación con éxito, en lugar de eso no sufrirá daño alguno, y aunque falle su tiro de salvación, sufrirá sólo la mitad del daño del ataque. El ninja sólo podrá usar la evasión mejorada si viste armadura ligera o ninguna en absoluto.

Ataque furtivo (Ex): si el espía ninja logra pillar a un oponente cuando sea incapaz de defenderse eficazmente de su ataque, podrá golpearle en un punto vital para infligirle más daño. Siempre que al objetivo del ninja se le niegue el bonificador de Destreza a la CA (posea o no tal bonificador de Destreza), o cuando el ninja lo flanquee, el ataque de este último infligirá daño adicional. El daño adicional es +1d6 en el 2.º nivel, y +1d6 más cada tres niveles subsiguientes. Este daño adicional se apila con cualquier daño adicional por ataque furtivo que el personaje ya pueda infligir. Por tanto, un pícaro de 7.º nivel / ninja de 5.º infligirá +6d6 al daño con un ataque furtivo: +4d6 por sus niveles de pícaro y +2d6 por los de ninja.

Si el ninja lograra asestar un golpe crítico con un ataque furtivo, ese daño adicional no se multiplicaría. Los ataques a distancia sólo cuentan como ataques furtivos si el objetivo se encuentra a un máximo de 30'. Con una cachiporra o impacto sin arma, el ninja puede efectuar un ataque furtivo que inflija daño atenuado en lugar de daño normal. No podrá usar un arma que inflija daño normal para causar daño atenuado con un ataque furtivo, ni siquiera con el penalizador -4 habitual, pues debe hacer un uso óptimo de su arma para poder ejecutar el ataque furtivo.

El espía ninja sólo puede atacar furtivamente a criaturas vivientes con anatomías perceptibles; los muertos vivientes, constructos, cienos, plantas y criaturas incorpóreas carecen de áreas vitales a las que

atacar. Además, toda criatura que sea inmune a los golpes críticos tampoco es vulnerable a los ataques furtivos. Aparte, el ninja debe poder ver a la víctima lo bastante bien como para distinguir un punto vital y poder alcanzarlo. El ninja no podrá atacar furtivamente al alcanzar a una criatura que disponga de ocultación ni al golpear las extremidades de una cuyos órganos vitales se encuentren fuera de su alcance.

Acrobacias (Sb): en el 3.º nivel, el espía ninja gana un bonificador +10 de capacidad en las pruebas de Equilibrio, Piruetas, Saltar y Trepar. En el 7.º nivel, este bonificador aumenta a +20. Además, el ninja siempre puede "elegir 10" en las pruebas de Equilibrio, Piruetas, Saltar o Trepar, incluso cuando normalmente las circunstancias se lo impidan.

Salto de las nubes (Sb): la distancia (vertical u horizontal) que puede saltar un espía ninja de 3.º nivel no se ve limitada por su altura.

Esconderse a simple vista (Sb): un espía ninja de 4.º nivel puede usar la habilidad Esconderse incluso cuando es observado. Siempre que se encuentre a un máximo de 10' de algún tipo de sombra, podrá ocultarse a la vista sin que realmente haya nada tras lo que esconderse. Sin embargo, no podrá esconderse en su propia sombra.

Caminar sobre las aguas (Sb): un espía ninja de nivel 5.º o superior podrá usar esta aptitud para caminar sobre cualquier líquido como si fuera tierra firme. El ninja deberá concentrarse (como acción estándar) para usar esta aptitud y, por tanto, sólo podrá realizar un movimiento sencillo o una acción equivalente a moverse cada asalto mientras camine sobre las aguas. Este efecto dura 1 asalto por nivel del ninja.

Mil caras (Sb): en el 7.º nivel, el espía ninja gana la aptitud de cambiar su apariencia a voluntad, como si estuviera usando el conjuro *alternar el propio aspecto*.

Inmunidad a venenos (Sb): un espía ninja de nivel 8.º o superior es inmune a todos los venenos.

Mente escurridiza (Ex): en el 9.º nivel, el espía ninja gana la aptitud de librarse de efectos mágicos que, de lo contrario, le controlarían u obligarían a actuar de un modo. Si un ninja con mente escurridiza se ve afectado por un conjuro y falla su tiro de salvación, podrá volver a intentar la salvación en el asalto siguiente. Sólo dispondrá de un intento adicional para tratar de tener éxito en su tiro de salvación.

Paso abundante (Sb): un espía ninja de nivel 10.º puede deslizarse mágicamente entre espacios, al igual que con el conjuro *puerta dimensional*, una vez al día. El nivel de lanzador efectivo del personaje será 5.º.

GUERRERO-OSO

Ciertos pueblos de las tierras de *Aventuras orientales* veneran a los osos como símbolos de la fuerza del guerrero y el poderío en la batalla. Adoptando a éste como tótem animal, los combatientes de estos pueblos esperan aprovechar parte de la fuerza del oso. Por medio de una relación especial con los espíritus de estos animales, los seguidores de esta clase de prestigio se transforman en osos durante el combate.

Sólo los personajes que ya son capaces de aprovechar el poder espiritual de la ira o el frenesí pueden amplificar tal poder para convertirse



en guerreros-oso. La mayoría de ellos son bárbaros, aunque a veces también hay sohei que se convierten en guerreros-oso. De vez en cuando, personajes con otra clase de prestigio que también conceda una aptitud de furia (como el *singh furioso*) también pueden adoptar esta clase. Los guerreros-oso no se encuentran en Rokugan.

Los guerreros-oso PNJs suelen ser los campeones de las tribus bárbaras, pueblos rústicos o templos guerreros. Lideran a otros guerreros, no mediante la disciplina y el orden, sino con el ejemplo inspirador que representan.

Dado de Golpe: d12.

REQUISITOS

Para ser apto para convertirse en guerrero-oso, un personaje debe cumplir todos los criterios siguientes.

Ataque base: +7.

Dotes: Ataque poderoso.

Especial: aptitud de furia o frenesí de *ki*.

HABILIDADES DE CLASE

Éstas son las habilidades de clase del guerrero-oso (y la característica clave de cada una): Empatía animal (Car, habilidad exclusiva), Escuchar (Sab), Intimidar (Car), Intuir la dirección (Sab), Montar (Des), Nadar (Fue), Saltar (Fue), Supervivencia (Sab), Trato con animales (Car) y Tregar (Fue). Para ver sus descripciones, consulta el Capítulo 4: Habilidades, del *Manual del Jugador*.

• Puntos de habilidad cada nivel: 4 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Éstos son los rasgos de clase del guerrero-oso.

Competencia con armas y armadura: los guerreros-oso son competentes con todas las armas sencillas y marciales. No obtienen ninguna competencia adicional con armaduras ni escudos.

Forma de oso (St): el personaje puede transformarse en oso mientras se encuentra en un estado de furia o frenesí de *ki*. En el 1.º nivel, el guerrero-oso puede adoptar la forma de un oso negro durante una de sus furias (de principio a fin) cada día. Esta aptitud es similar a *polimorfarse*, excepto en que el personaje se transforma en un oso excepcional. Su puntuación de Fuerza aumenta en +8, la de Destreza en +2, y la de Constitución en +4 (estos bonificadores sustituyen a los normales por enfurecimiento). El personaje obtendrá puntos de golpe temporales por su nueva puntuación de Constitución igual que si estuviera enfurecido, y un bonificador natural +2 a la CA. Seguirá obteniendo un bonificador +2 en las salvaciones de Voluntad y sufrirá un penalizador -2 a la CA mientras esté enfurecido. Podrá efectuar dos ataques de garra con su ataque base normal completo, cada uno de los cuales infligirá 1d4 puntos de daño más su (nuevo) modificador de Fuerza, y un ataque de mordisco con su ataque base -5, infligiendo 1d6 puntos de daño más la mitad de su (nuevo) bonificador de Fuerza. Al igual que sucede con *polimorfarse*, sus armas, armadura y demás equipo se funden con su forma de oso, dejando de funcionar mientras dure el cambio (exceptuando los objetos diseñados especialmente para superar esta limitación).

En el 4.º nivel, el personaje puede adoptar forma de oso dos veces al día (mientras se encuentre en estado de furia o frenesí de *ki*), además de poder elegir entre las formas de oso negro o pardo. En forma de oso pardo, la Fuerza del personaje aumenta en +16, su Destreza en +2 y su Constitución en +8. Obtiene un bonificador natural +5 a la CA, pasa a ser Grande (sufriendo un penalizador -1 a la CA y los ataques). Sus ataques de garra infligirán 1d8 puntos de daño más su bonificador de Fuerza, y su mordisco, 2d8 puntos de daño más la mitad de su bonificador de Fuerza. Además, obtendrá la aptitud excepcional de agarrón mejorado, que podrá usar cuando alcance a su oponente con un ataque de garra. Su frente pasará a ser de $5 \times 10'$.

En el 8.º nivel, el guerrero-oso puede adoptar forma de oso tres veces al día (mientras se encuentre en estado de furia o frenesí

TABLE 3-10: EL GUERRERO-OSO

Nivel de clase	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial
1.º	+1	+0	+2	+0	Forma de oso (negro) 1/día
2.º	+2	+0	+3	+0	
3.º	+3	+1	+3	+1	Olfato
4.º	+4	+1	+4	+1	Forma de oso (pardo) 2/día
5.º	+5	+1	+4	+1	Enfurecimiento adicional
6.º	+6	+2	+5	+2	
7.º	+7	+2	+5	+2	
8.º	+8	+2	+6	+2	Forma de oso (terrible) 3/día
9.º	+9	+3	+6	+3	
10.º	+10	+3	+7	+3	Enfurecimiento adicional

de *ki*) y elegir entre las formas de oso negro, pardo o terrible. En forma de oso terrible, la Fuerza del personaje aumentará en +20, su Destreza en +2 y su Constitución en +8. Obtendrá un bonificador natural +7 a la CA, y pasará a ser Grande. Sus ataques de garra infligirán 2d4 puntos de daño más su bonificador de Fuerza, y su mordisco, 2d8 puntos de daño más la mitad de su bonificador de Fuerza. Obtendrá la aptitud adicional de agarrrón mejorado, que podrá usar cuando alcance a un oponente con su ataque de garra. Su frente pasará a ser de 10x20, y su alcance, de 10'.

Olfato (Ex): en el 3.º nivel, el guerrero-oso obtiene la aptitud especial de olfato. Esto permite al personaje detectar a sus oponentes mediante el sentido del olfato como acción gratuita, generalmente hasta 30'. Si el viento está a favor del personaje, el alcance aumenta a 60'. Si está en contra, se reduce a 15'. El guerrero-oso puede detectar olores fuertes, como el humo o la basura putrefacta, hasta el doble de los alcances citados. Además, puede detectar los olores abrumadores, como el almizcle de mofeta o el hedor de saurión, hasta el triple de esas distancias.

El guerrero-oso detecta la presencia de la otra criatura, pero no su posición específica. Advertir la dirección de la que procede el olor es una acción equivalente a moverse. Si se acerca a 5' o menos del origen del olor, el personaje puede localizar el origen.

El guerrero-oso puede seguir rastros por medio del olfato, realizando una prueba de Sabiduría para encontrar y seguir un rastro. La CD típica de un rastro reciente es 10. La CD aumenta o disminuye dependiendo de lo fuerte que sea el olor de la presa, el número de criaturas y la antigüedad del rastro. Por cada hora en que se haya enfriado el rastro, la dificultad aumentará en 2. Por lo demás, esta aptitud sigue las reglas de la dote Rastrear. Los guerreros-oso que olfatean rastros ignoran los efectos de las condiciones de la superficie y la mala visibilidad.

Los guerreros-oso pueden identificar olores familiares igual que los humanos reconocen con la vista lo que les es familiar. El agua, especialmente la corriente, estropea el rastro.

Los olores falsos fuertes pueden enmascarar fácilmente otros olores. La presencia de un olor así anulará por completo la capacidad de detectar o identificar adecuadamente a otras criaturas, y la CD base de Supervivencia para rastrear pasa a ser 20 en lugar de 10.

Enfurecimiento adicional: en el 5.º nivel, y de nuevo en el 10.º, la cantidad de veces al día que el guerrero-oso puede entrar en un estado

de furia o frenesí de *ki* aumenta en uno. Por ejemplo, un bárbaro de 7.º nivel / guerrero-oso de 5.º podrá enfurecerse tres veces al día, mientras que un bárbaro de 7.º nivel / guerrero-oso de 10.º podrá hacerlo cuatro veces al día. Si ese mismo personaje avanzara un nuevo nivel de bárbaro, podría enfurecerse cinco veces al día.

JINETE KISHI



Los jinetes kishi son soldados de caballería entrenados para aprovechar al máximo la velocidad del caballo y la agilidad de quien lo monta. Comparten un vínculo especial con sus monturas (aunque no hasta el punto de las doncellas de batalla) y son capaces de realizar ataques verdaderamente devastadores cuando cargan.

Los jinetes kishi tienden a proceder de las clases de samurai y bárbaro. En Rokugan, provienen exclusivamente del clan del Unicornio, donde son instruidos en la escuela Shinjo.

A los jinetes kishi les gusta buscar nuevos lugares y experiencias, y su afición por la exploración hace que sean especialmente aptos como batidores y cazadores. No les gusta estar encerrados, y prefieren dormir a cielo raso que en una tienda o castillo.

Dado de Golpe: d10.

REQUISITOS

Para ser apto para convertirse en jinete kishi, un personaje debe cumplir todos los criterios siguientes.

Ataque base: +6.

Habilidades: 9 rangos en Montar.

Dotes: Ataque al galope, Carga impetuosa, Combatir desde una montura.

Competencia con armas: lanza de caballería (uma-yari).

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del jinete kishi (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Averiguar intenciones (Sab), Concentración de

TABLE 3-11: EL JINETE KISHI

Nivel de clase	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+0	Bonificador +2 a Montar, Pericia
2.º	+2	+3	+0	+0	Carga mortal 1/día
3.º	+3	+3	+1	+1	Explosión de velocidad
4.º	+4	+4	+1	+1	Carga mortal 2/día, Bonificador +4 a Montar
5.º	+5	+4	+1	+1	Un espíritu
6.º	+6	+5	+2	+2	Carga mortal 3/día, Ataque montado total
7.º	+7	+5	+2	+2	Bonificador +6 a Montar
8.º	+8	+6	+2	+2	Carga mortal 4/día
9.º	+9	+6	+3	+3	Bailar con las Fortunas
10.º	+10	+7	+3	+3	Carga mortal 5/día, Bonificador +8 a Montar

MAESTRO DE ARMAS (KENSEI)



Aprovechar la energía *ki* es una aptitud esencial para muchos personajes de *Aventuras orientales*. Para los maestros de armas (*kensei*), la perfección del *ki* se encuentra en el dominio de un arma de cuerpo a cuerpo. Estos personajes buscan unir el arma escogida con su cuerpo, hacer que sean uno, y usarla sin pensar, de un modo tan natural como cualquier otra extremidad.

Los maestros de armas casi siempre son guerreros o samurais, pues el elevado número de dotes necesarias para ser apto disuade a muchos otros personajes. No se instruyen en las escuelas de samurais de Roku-gan, pero los guerreros o samurais pueden adoptar esta clase de prestigio bajo la tutela de un maestro más experimentado.

Dado de Golpe: d10.

REQUISITOS

Para ser apto para convertirse en maestro de armas, el personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Ataque base: +5.

Habilidades: 4 rangos en Intimidar.

Dotes: Ataque de torbellino, Esquiva, Movilidad, Pericia, Reflejos de combate, Soltura con un arma (con arma escogida).

Especial: debe poseer un arma escogida de gran calidad.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del maestro de armas (y la característica clave de cada una) son: Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Concentración de *iaijutsu* (Car), Escuchar (Sab) e Intimidar (Car). Para ver sus descripciones, consulta el Capítulo 4: Habilidades, del *Manual del Jugador*. La habilidad Concentración de *iaijutsu* se describe en el Capítulo 4 de este libro.

Puntos de habilidad cada nivel: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Competencia con armas y armadura: los maestros de armas no ganan ninguna competencia adicional con armas ni armadura.

Arma escogida (Ex): los maestros de armas dedican sus vidas al estudio de una sola arma cuerpo a cuerpo, a menudo la katana u otro tipo de espada. Un maestro de armas debe poseer la dote de Soltura con un arma con su arma escogida. Todas las aptitudes especiales del seguidor de esta clase de prestigio se aplican solamente al blandir ese tipo de arma. Cuando ha optado por un arma escogida, el personaje no puede cambiarla más adelante.

Para ser apto para la clase de maestro de armas, el personaje debe poseer un ejemplar de gran calidad de su arma escogida. No tiene por qué seguir usando esa misma arma a lo largo de su carrera, y obtendrá los beneficios de su clase aun cuando use un ejemplar normal (no de gran calidad), siempre y cuando sea de su arma escogida.

iaijutsu (Car), Conocimiento de conjuros (Int), Escuchar (Sab), Interpretar (Car), Intimidar (Car), Intuir la dirección (Sab), Montar (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Saltar (Fue), Supervivencia (Sab), Trato con animales (Car) y Preparar (Fue). Para ver sus descripciones, consulta el Capítulo 4: Habilidades, del *Manual del Jugador*. La habilidad Concentración de *iaijutsu* está descrita en el Capítulo 4 de este libro.

Puntos de habilidad cada nivel: 4 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Éstos son los rasgos de clase del jinete *kishi*.

Competencia con armas y armadura: los jinetes *kishi* son competentes con todas las armas sencillas y marciales y con las armaduras ligeras e intermedias.

Bonificador de monta (Ex): el jinete *kishi* obtiene un bonificador de capacidad en todas sus pruebas de Montar. Este bonificador es de +2 en el 1.º nivel y aumenta en +2 cada tres niveles subsiguientes (+4 en el 4.º nivel, +6 en el 7.º y +8 en el 10.º).

Pericia: en el 1.º nivel, el jinete *kishi* aprende la "parada *Shinjo*", que le concede de forma gratuita la dote Pericia, aunque no posea el prerrequisito de puntuación de Inteligencia.

Carga mortal (Ex): cuando va montado y usa la acción de carga, un jinete *kishi* de nivel 2.º o superior inflige el triple de daño con un arma de cuerpo a cuerpo (o el cuádruple con una lanza de caballería), hasta el número de veces diarias indicado. Esta aptitud sustituye a la dote Carga impetuosa.

Explosión de velocidad (Ex): en el 3.º nivel, el jinete *kishi* puede espolear a su montura para que alcance velocidades mayores a las normales. Esta aptitud duplica la distancia que la montura puede cubrir con un movimiento normal de carga. La aptitud puede utilizarse una vez al día sin penalización para la montura. Cada uso adicional de ésta en un mismo día requiere que la montura realice una salvación de Voluntad (CD 20) justo al concluir la carga adicional; un fallo supondrá la pérdida de 2d6 puntos de golpe para la montura.

Un espíritu (Sb): un jinete *kishi* de nivel 5.º o superior posee un vínculo espiritual con su montura. Una vez al día, mientras vaya montado, el personaje podrá realizar una tirada de ataque, tiro de salvación o prueba de habilidad cualquiera usando su modificador de la habilidad Montar en lugar de todos los demás modificadores. Por ejemplo, podría realizar una tirada de ataque cuerpo a cuerpo usando solamente su modificador en la habilidad Montar en lugar de su bonificador total de ataque (incluyendo modificador de Fuerza, bonificador de mejora del arma, bonificador de Soltura con un arma y todos los demás modificadores de la tirada de ataque).

Ataque montado total (Ex): en el 6.º nivel, el jinete *kishi* gana la aptitud de realizar un ataque completo a caballo, aunque su montura se haya movido más de 5' en ese asalto.

Bailar con las fortunas (Sb): una vez al día, un jinete *kishi* de nivel 9.º o superior puede repetir una tirada que acabe de realizar. Debe quedarse con el resultado de la tirada repetida, aunque sea peor que el original.

TABLA 3-12: EL MAESTRO DE ARMAS

Nivel de clase	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial
1.º	+1	+0	+2	+0	Arma escogida, daño de <i>ki</i> 1/día/level
2.º	+2	+0	+3	+0	Multiplicador incrementado 1/día
3.º	+3	+1	+3	+1	Soltura superior con un arma
4.º	+4	+1	+4	+1	Multiplicador incrementado 2/día
5.º	+5	+1	+4	+1	Reflejos superiores de combate
6.º	+6	+2	+5	+2	Multiplicador incrementado 3/día
7.º	+7	+2	+5	+2	Crítico de <i>ki</i>
8.º	+8	+2	+6	+2	Multiplicador incrementado 4/día
9.º	+9	+3	+6	+3	Ataque de torbellino de <i>ki</i>
10.º	+10	+3	+7	+3	Multiplicador incrementado 5/día



Maestro de armas



Cazadora de brujas



Takuza



Daño de ki (Ex): tras asestar un golpe con su arma escogida, el maestro de armas puede elegir no realizar una tirada para determinar el daño. En su lugar, calculará el daño máximo normal (no un golpe crítico) que pueda causar y se lo infligirá a la víctima. Un maestro de armas que blanda una katana con 17 en Fuerza infligirá 13 puntos de daño (10 + 3 por Fuerza) cuando elija esta opción. El daño adicional, como el de usar la dote Ataque poderoso (siguiendo con normalidad todas las reglas de la misma), la aptitud de ataque furtivo o las propiedades especiales del arma (como flamígera u honorable) se determinarán del modo normal, sin maximizarse. Esta aptitud no puede utilizarse cuando se obtiene en una tirada un golpe crítico con éxito. El maestro de armas puede usar esta aptitud una vez al día por nivel de clase.

Multiplicador incrementado (Ex): un maestro de armas de nivel 2.º o superior puede infligir daño adicional con un golpe crítico. El multiplicador al daño del arma escogida del maestro de armas aumenta en 1. Por ejemplo, la katana posee un multiplicador de crítico de $\times 2$. Usando esta aptitud, el maestro de armas puede incrementar ese multiplicador a $\times 3$ una vez al día en el 2.º nivel. A medida que un maestro de armas sube de nivel, puede usar esta aptitud con mayor frecuencia. El maestro de armas debe declarar el uso de esta aptitud antes de realizar ninguna tirada de dado.

Soltura superior con un arma (Ex): un maestro de armas de nivel 3.º o superior gana un +1 adicional en todas las tiradas de ataque con su arma escogida, que se apila con cualquier bonificador existente por Soltura con un arma.

Reflejos superiores de combate (Ex): un maestro de armas de nivel 5.º o superior puede efectuar una cantidad de ataques de oportunidad por asalto igual a su modificador de Destreza más su modificador de Sabiduría.

Crítico de ki: cuando un maestro de armas alcanza el 7.º nivel, obtiene de forma gratuita la dote Crítico mejorado. Si ya la posee, adquiere un +2 adicional al rango de amenaza para su arma escogida. Este bonificador +2 se aplica en último lugar, después de cualquier multiplicador, como los concedidos por la dote Crítico mejorado o las armas afiladas.

Ataque de torbellino de ki (Ex): un maestro de armas de nivel 9.º o superior puede efectuar un Ataque de torbellino como acción estándar en lugar de acción de asalto completo. Sólo puede efectuarse un ataque de torbellino por asalto.

MAESTRO DE IAIJUTSU



El iaijutsu es el arte marcial de desenvainar un arma (casi siempre una katana) y atacar en un mismo movimiento fluido. Es el fundamento de algunas formas de duelo en *Aventuras orientales* (consulta "Duelos de iaijutsu" en el Capítulo 6: combate), y sus maestros son temidos y respetados en todo Rokugan y otras tierras en las que se practica esta técnica. Los maestros de iaijutsu aprovechan su energía *ki* para golpear con repentina velocidad y un poder devastador.

Los maestros de iaijutsu casi siempre son miembros de la clase de personaje de samurai. En Rokugan, provienen exclusivamente del clan de la Grulla, donde son instruidos en la escuela Kakita.

Los maestros de iaijutsu PNJs son los sensei de los mejores samurais del Imperio.

Dado de Golpe: d10.

REQUISITOS

Para ser apto para convertirse en maestro de iaijutsu, un personaje debe cumplir todos estos criterios:

Alineamiento: cualquiera legal.

Ataque base: +6.

Habilidades: 9 rangos en Concentración de iaijutsu.

Dotes: Desenvainado rápido, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (katana).

TABLA 3-13: EL MAESTRO DE IAIJUTSU

Nivel de clase	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial
1.º	+1	+0	+2	+0	Sutileza con un arma, defensa astuta
2.º	+2	+0	+3	+0	Espada relámpago
3.º	+3	+1	+3	+1	
4.º	+4	+1	+4	+1	Dote adicional
5.º	+5	+1	+4	+1	Impacto del vacío
6.º	+6	+2	+5	+2	
7.º	+7	+2	+5	+2	
8.º	+8	+2	+6	+2	Un impacto, dos tajos
9.º	+9	+3	+6	+3	Dote adicional
10.º	+10	+3	+7	+3	Golpear sin pensar

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del maestro de iaijutsu (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Averiguar intenciones (Sab), Concentración de iaijutsu (Car), Diplomacia (Car), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Interpretar (Car), Montar (Des), Oficio (Sab), Piruetas (Des), Saltar (Fue) y Tregar (Fue). Para ver sus descripciones consulta el Capítulo 4 del *Manual del Jugador*. La habilidad Concentración de iaijutsu está descrita en el Capítulo 4 de este libro.

Puntos de habilidad cada nivel: 4 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Éstos son los rasgos de clase del maestro de iaijutsu.

Competencia con armas y armadura: los maestros de iaijutsu son competentes con todas las armas sencillas y marciales. Los seguidores de esta clase de prestigio no obtienen ninguna competencia con armadura ni escudos, aunque la mayoría la poseen gracias a la clase de samurai.

Sutileza con un arma (Ex): en el 1.º nivel, el maestro de iaijutsu puede usar su modificador de Destreza en lugar del de Fuerza en las tiradas de ataque con su katana. Esto funciona igual que la dote Sutileza con un arma, exceptuando que se aplica a la katana, un arma a la que la dote normalmente no puede aplicarse.

Defensa astuta (Ex): cuando no llevan armadura, los maestros de iaijutsu añaden su bonificador de Inteligencia al bonificador de Destreza para modificar su Clase de Armadura mientras blanden una katana. Al igual que sucede con las modificaciones normales de Destreza a la CA, los modificadores positivos se pierden siempre que se pille desprevenido al maestro de iaijutsu.

Espada relámpago (Ex): un maestro de iaijutsu de nivel 2.º o superior añade su modificador de Carisma a sus pruebas de iniciativa, además del modificador de Destreza.

Dotes adicionales: En el 4.º nivel, y de nuevo en el 9.º, el maestro de iaijutsu obtiene una dote adicional además de su progresión normal de dotes. Estas dotes adicionales deben elegirse a partir de la siguiente lista: Dureza, Esquiva (Ataque elástico, Movilidad), Pericia (Ataque de torbellino, Derribo mejorado, Desarme mejorado), Soltura con una habilidad (Concentración de iaijutsu).

Impacto del vacío (Ex): un maestro de iaijutsu de nivel 5.º o superior añade su modificador de Carisma a cada dado de daño adicional obtenido por usar su habilidad Concentración de iaijutsu.

Un impacto, dos tajos (Ex): en el nivel 8.º y superior, el maestro de iaijutsu puede efectuar dos ataques con una katana como acción estándar. Esto significa que puede golpear dos veces y mover en el mismo asalto, o atacar dos veces en la fase de golpe de un duelo de iaijutsu.

Golpear sin pensar (Ex): cuando un maestro de iaijutsu de nivel 10.º empieza el un combate (no un duelo de iaijutsu) a alcance de cuerpo a cuerpo de su oponente, obtiene un asalto sorpresa gratuito, aunque sus oponentes sean conscientes de su presencia. La única acción que el maestro de iaijutsu puede llevar a cabo en este asalto sorpresa es una de ataque usando una katana. Si, por ejemplo, el maestro de iaijutsu Kakita Timoshiko y Bayushi Koro estuvieran en la calle insultándo-

se mutuamente y la situación desembocara en un combate, Timoshiko podría atacar con su katana (cogiendo desprevenido a su oponente) antes de que Koro llegara siquiera a tirar iniciativa.

Esta aptitud refleja la capacidad del seguidor de esta clase de aplicar los principios del duelo iaijutsu en un combate normal cuerpo a cuerpo. No concede beneficios adicionales al maestro durante un duelo de iaijutsu.

MÍSTICO DEL HENSHIN



Los místicos del henshin son miembros de una orden monástica que enseña lo que considera un gran misterio del universo: que la humanidad es capaz de la transformación (henshin) en divinidad. Su entrenamiento y disciplina está dirigida hacia la perfección definitiva no sólo de sí mismos, sino de toda la humanidad. Creen que esta perfección es el futuro del mundo y la humanidad, y tal creencia les llena de una esperanzadora paz.

La mayoría de los místicos del henshin se instruyen como monjes. Algunos comienzan sus carreras como shugenjas u otros lanzadores de conjuros, pero abandonan este rumbo en cuanto inician la senda del místico. En Rokugan, proceden exclusivamente del clan del Fénix, donde son instruidos en la escuela Asako.

Muchos místicos del henshin PNJs vagan por el Imperio, sirviendo de guías y ayudantes en el camino de la humanidad. Se espera que muestren a la gente cómo actuar, cómo tratarse los unos a los otros y cómo creer, con la esperanza de que puedan reencarnarse en una forma más iluminada que les permita alcanzar la divinidad. Sin embargo, nunca revelan sus verdaderas intenciones al mundo; en lugar de eso, se mueven entre la masa de la humanidad, ofreciendo la ayuda y el consejo que pueden. Estos místicos del henshin vagabundos son llamados *michizure* ("compañeros viajeros").

Dado de Golpe: d8.

REQUISITOS

Para ser apto para convertirse en místico del henshin, un personaje debe cumplir todos estos criterios:

Alineamiento: cualquiera legal.

Ataque base: +7.

Habilidades: 6 rangos en Saber (arcano), 13 rangos en Saber (religión).

Especial: aptitud de clase "pureza corporal".

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del místico henshin (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuro (Int), Diplomacia (Car), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Escuchar (Sab), Escudriñar (Int, habilidad exclusiva), Interpretar (Car), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Piruetas (Des), Saber (todas las habilidades, adquiridas individualmente) (Int), Saltar (Fue), Sanar (Sab) y Tregar (Fue). Para ver sus descripciones, consulta el Capítulo 4: Habilidades, del *Manual del Jugador*.

Puntos de habilidad cada nivel: 4 + modificador de Int.

CLASES DE PRESTIGIO

RASGOS DE CLASE

Éstos son los rasgos de clase del místico del henshin.

Competencia con armas y armadura: los místicos del henshin no adquieren ninguna competencia adicional en armas ni armadura. Sufren las mismas penalizaciones que los monjes por vestir armadura.

Aptitudes de monje: el místico del henshin posee el daño sin arma, el bonificador a la CA y la velocidad de un monje con tantos niveles como los niveles de místico más los de monje que tenga el personaje (si los tiene).

Añade el ataque base del místico del henshin derivado de sus niveles de monje al derivado de sus niveles de místico del henshin y consulta la Tabla 3-1: Ataques sin arma múltiples.

Enigma de la conciencia (St): un místico del henshin de 1.º nivel puede usar *escudriñamiento* como aptitud sortilega una vez al día, con un nivel de lanzador igual a su nivel de místico del henshin. El personaje debe entrar en un trance meditativo durante todo el tiempo de lanzamiento y la duración del conjuro, pero no requerirá componente material ni objeto que sirva de foco.

Además, el místico del henshin obtiene un bonificador introspectivo +4 en todas las pruebas de Avistar, Buscar, Escuchar y Escudriñar.

Lucha a ciegas: el místico del henshin de 2.º nivel gana la dote de Lucha a ciegas.

Cuerpo diamantino (Sb): en el 2.º nivel, el místico del henshin posee tal control de su propio metabolismo que se vuelve inmune a todo tipo de venenos.

Happo zanshin (Ex): un místico del henshin de 3.º nivel posee una conciencia prodigiosa del peligro y no puede ser flanqueado; puede reaccionar ante oponentes que le rodeen desde lados opuestos tal fácilmente como lo haría ante un solo atacante. Esta defensa niega la aptitud del pícaro de flanquear para efectuar un ataque furtivo contra el místico. La excepción a esta norma es que un pícaro que supere al menos en cuatro niveles al místico si podrá flanquearle (y, por tanto, atacarle furtivamente). Esta aptitud no se apila con ninguna otra de esquivas asombrosas, como las que se obtienen con las clases de bárbaro o pícaro.

Arraigar la montaña (Sb): una vez al día, un místico del henshin de nivel 4.º o superior puede hacerse inamovible. Ganará automáticamente cualquier prueba enfrentada de Fuerza en la que el oponente intente embestirle. Una criatura con la aptitud de agarrón mejorado deberá desplazarse hasta el espacio del místico para apresararlo, pues no podrá sacar al personaje del sitio en el que esté. Ningún otro conjuro o efecto puede obligar al místico a moverse. Si pasa a estar asustado o despavorido, sufrirá el efecto completo del miedo pero no saldrá corriendo. Mientras esta aptitud surta efecto no se podrá mover, ni siquiera dar un paso de 5'. Arraigar la montaña dura 1 asalto por nivel, pero el místico puede ponerle fin en cualquier momento.

Enigma de la interacción (St): un místico del henshin de 4.º nivel puede usar *hechizar monstruo* como aptitud sortilega tres veces al día, con un nivel de lanzador igual a su nivel de místico del henshin y una CD de salvación igual a 14 + su modificador de Carisma. Además, el místico del henshin gana un bonificador introspectivo +4 en todas las pruebas de Averiguar intenciones, Diplomacia, Engañar, Intimidar y Reunir información.

Impacto ki (Sb): en el 4.º nivel, el ataque sin arma del místico del henshin se ve potenciado por el *ki*. El daño del impacto sin arma de tal ataque puede herir a una criatura con reducción del daño como si el golpe fuera asestado con un arma con un bonificador +1 de mejora. En el 8.º nivel, el impacto sin arma del místico puede herir a criaturas con reducción del daño como si el golpe fuera asestado por un arma con un bonificador +2 de mejora. Esta aptitud se apila con la de impacto *ki* de monje, de modo que un monje de 10.º nivel / místico de 8.º nivel tendrá impacto *ki* (+3).

Toque de fuego (St): un místico del henshin de nivel 5.º o superior puede usar *calentar metal* como aptitud sortilega tres veces al día, con un nivel de lanzador igual a su nivel de místico del henshin.

Vista ciega (Ex): en el 6.º nivel, el místico del henshin gana la aptitud de sentir perfectamente su entorno sin necesidad de fiarse de la vista. Esta aptitud hace que la invisibilidad y la oscuridad (incluso la oscuridad mágica) resulten irrelevantes para el místico (aunque seguirá sin poder detectar a las criaturas etéreas). Esta aptitud funciona hasta un alcance de 30'. El místico no podrá distinguir colores ni contraste visual mediante la vista ciega, y, por tanto, no podrá leer. Al usar la vista ciega (y no la visión regular), el místico no se será afectado por los ataques de mirada y no se verá impedido por la ceguera. La sordera o el silencio no obstaculizarán la vista ciega del místico, pues ésta se basa en sentidos extraordinarios, no en el sonido.

Hitsu-Do (Sb): en el 6.º nivel, el místico del henshin gana la aptitud de hacer que sus manos, ojos y armas estallen en llamas una vez al día, durante 2 asaltos por nivel de místico. Todos los ataques de cuerpo a cuerpo que el místico efectúe infligirán 1d6 puntos de daño adicionales por ataque. El personaje podrá extinguir las llamas antes de que expire la duración del efecto, pero después no podrá volver a usar el poder durante ese día.

Enigma de la llama (St): un místico del henshin de nivel 7.º o superior puede usar *escudo de fuego* como aptitud sortilega una vez al día, con un nivel de lanzador igual a su nivel de místico del henshin. Además de los beneficios defensivos del conjuro, los ataques sin arma del místico infligen daño por frío adicional (si el *escudo de fuego* protege contra ataques basados en el fuego) o daño por fuego adicional (si el *escudo de fuego* protege contra ataques basados en el frío) igual a 1d6 puntos + 1 punto por nivel del místico. Este daño adicional no se apila con la aptitud hitsu-do.

Cuerpo eterno (Ex): tras alcanzar el 8.º nivel, el místico henshin ya no sufre penalizadores a las características por envejecer ni puede envejecer mágicamente (toda penalización que pueda haber sufrido anteriormente seguirá surtiendo efecto). Los bonificadores seguirán acumulándose, y el místico seguirá muriendo de viejo cuando le llegue la hora.

Caminar a través de las montañas (Sb): en el nivel 9.º o superior, el místico del henshin puede adoptar un estado etéreo una vez al día durante 2 asaltos por nivel, igual que con el conjuro *etereidad*. El místico puede hacerse etéreo en varias ocasiones en un mismo día siempre que el número total de asaltos que pase en ese estado no supere el doble de su nivel.

Enigma de la invulnerabilidad (Sb): un místico del henshin de 10.º nivel obtiene reducción del daño 20/+1. El personaje ignora (regenera instantáneamente) los primeros 20 puntos de cualquier ataque a no ser que el daño lo inflija un arma con un bonificador +1 de mejora (o superior), un conjuro o una forma de energía (ácido, electricidad, frío, fuego, sónica).

TABLA 3-14: EL MÍSTICO DEL HENSHIN

Nivel de clase	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial
1.º	+0	+2	+2	+2	Aptitudes de monje, <i>enigma de la conciencia</i>
2.º	+1	+3	+3	+3	Lucha a ciegas, cuerpo diamantino
3.º	+2	+3	+3	+3	Happo zanshin, arraigar la montaña
4.º	+3	+4	+4	+4	<i>Enigma de la interacción</i> , impacto <i>ki</i> (+1)
5.º	+3	+4	+4	+4	<i>Toque de fuego</i>
6.º	+4	+5	+5	+5	Vista ciega, hitsu-do
7.º	+5	+5	+5	+5	<i>Enigma de la llama</i>
8.º	+6	+6	+6	+6	Cuerpo eterno, impacto <i>ki</i> (+2)
9.º	+6	+6	+6	+6	Caminar a través de las montañas
10.º	+7	+7	+7	+7	<i>Enigma de la invulnerabilidad</i>

MONJE DEL SHINTAO

RASGOS DE CLASE



Shinsei es una figura de la historia de Rokugan cuya naturaleza y verdadera identidad están cubiertas por un velo de misterio y leyenda. Éste habló durante muchos días con el primer emperador Hantei, y sus palabras fueron registradas en el Tao de Shinsei, un texto que guía a los emperadores y samurais, así como a los humildes monjes. Shinsei también lideró a los Siete truenos (los mayores héroes de los siete Grandes Clanes) hacia las Tierras sombrías para combatir contra la maldad de Fu Leng, creando los Doce pergaminos negros que ataron durante mil años el poder del Maligno. Los monjes del Shintao se dedican a seguir sus enseñanzas, tanto para impulsar su propia búsqueda de la iluminación como para continuar con la cruzada de Shinsei contra el mal de las Tierras sombrías.

Los monjes del Shintao deben avanzar al menos algunos niveles en la clase de monje antes de aprender las habilidades únicas y aptitudes sobrenaturales del monje del Shintao. Sin embargo, los monjes de Shinsei provienen de diversos trasfondos: muchos son samurais retirados que se convierten en samurais / monjes multiclasa y luego adoptan la clase de prestigio de monje del Shintao. Prácticamente todos los monjes del Shintao son humanos, y provienen de los siete Grandes Clanes, pero también de la casta plebeya.

Los monjes del Shintao PNJs son maestros y guías en la senda de la iluminación. Muchos son consejeros de daimyos o nobles menores, pero la mayoría llevan vidas bastante reclusas en sus monasterios y templos. Unos cuantos llevan la cruzada de Shinsei hasta la misma frontera de las Tierras sombrías, arriesgándose a la muerte y la mancha para combatir el mal que infesta aquel terrible lugar.

Dado de Golpe: d8.

REQUISITOS

Para ser apto para convertirse en monje del Shintao, un personaje debe cumplir los siguiente criterios.

Alineamiento: legal bueno.

Ataque base: ++.

Habilidades: 8 rangos en Saber (religión)

Especial: aptitud de clase "mente en calma".

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del monje del Shintao (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Escuchar (Sab), Escudriñar (Int, habilidad exclusiva), Interpretar (Car), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Píruetas (Des), Saber (todas las habilidades, obtenidas individualmente) (Int), Saltar (Fue), Sanar (Sab) y Trepar (Fue). Para ver sus descripciones, consulta el Capítulo 4: Habilidades, del *Manual del Jugador*.

Puntos de habilidad cada nivel: 4 + modificador de Int.

TABLA 3-15: EL MONJE DEL SHINTAO

Nivel de clase	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial
1.º	+0	+2	+2	+2	Aptitudes de monje, tocar al dragón del vacío, dote adicional
2.º	+1	+3	+3	+3	<i>Detectar Mancha</i> , castigar Mancha, <i>hablar al alma</i>
3.º	+2	+3	+3	+3	Asir al dragón de la tierra, dote adicional
4.º	+3	+4	+4	+4	<i>Pureza de Shinsei</i>
5.º	+3	+4	+4	+4	<i>Canalizar al dragón del fuego</i> , dote adicional
6.º	+4	+5	+5	+5	Gran silencio
7.º	+5	+5	+5	+5	<i>Robar el dragón del aire</i> , dote adicional
8.º	+6	+6	+6	+6	<i>Orientación ancestral</i>
9.º	+6	+6	+6	+6	Cabalar al dragón del agua, dote adicional
10.º	+7	+7	+7	+7	Kukan-do

Éstos son los rasgos de clase del monje del Shintao.

Competencia con armas y armadura: los monjes del Shintao no adquieren ninguna competencia adicional con armas ni armadura. Sufren las mismas penalizaciones que los monjes por vestir armadura.

Aptitudes de monje: el monje del Shintao posee el daño sin arma, el bonificador a la CA y la velocidad de un monje con tantos niveles como los niveles de monje del Shintao más los de monje que tenga el personaje.

Añade el ataque base del monje del Shintao derivado de sus niveles de monje al derivado de sus niveles de monje del Shintao y consulta la Tabla 3-1: Ataques sin arma múltiples.

Tocar al dragón del vacío (Sb): una vez al día, el monje del Shintao puede incrementar en 1d4+1 una de sus puntuaciones de característica durante 1 hora por nivel. Esta aptitud es similar a los conjuros *aguante, fuerza de toro y gracia felina*, y a los efectos de una *poción de Inteligencia*, una *poción de Sabiduría* o una *poción de Carisma*.

Dote adicional: en el 1.º nivel, y cada dos niveles subsiguientes, el monje del Shintao recibe una dote adicional. Ésta debe ser seleccionada de la siguiente lista: Ataque del águila, Desviar flechas (Bloqueo de agarre), Gran proyección, Pericia (Ataque de torbellino, Derribo mejorado, Desarme mejorado, Impacto defensivo, Impacto kármico, Pericia superior), Presa mejorada (Inmovilización estranguladora, Abrazo de la tierra), Proyección defensiva, Puñetazo aturdidor (Impacto desequilibrante, Impacto de estrella fugaz, Paralizar la vida, Toque doloroso), Puños de hierro.

Detectar Mancha (St): un monje del Shintao de nivel 2.º o superior puede usar *detectar Mancha* como aptitud sortilega a voluntad. Fuera del escenario de campaña incorporado de Rokugan, estos personajes podrán usar *detectar el mal* en su lugar.

Castigar Mancha (Sb): una vez al día, un monje del Shintao de nivel 2.º o superior puede intentar castigar a un oponente de las Tierras sombrías con un ataque sin arma. El personaje añadirá un bonificador +4 a su tirada de ataque e infligirá +1 punto de daño por cada nivel de clase. Un oponente de las Tierras sombrías es cualquier monstruo con el descriptor "sombrio" o personaje con una puntuación en Mancha. Si el monje castiga por accidente a una criatura que no esté "manchada", el castigo no surtirá efecto pero su uso seguirá contando para ese día.

Fuera del escenario de campaña incorporado de Rokugan, esta aptitud se aplica al mal en general: el monje del Shintao podrá castigar a cualquier oponente maligno.

Hablar al alma (St): una vez al día, un monje del Shintao que sea al menos de 2.º nivel podrá usar *detectar magia* como si lo lanzara un hechicero con el nivel del monje del Shintao.

Asir al dragón de la tierra (Ex): un monje del Shintao que sea al menos de 3.º nivel es inmune al aturdimiento, los conjuros y efectos de *dormir*, y los conjuros y efectos de *ralentizar*.

Pureza de Shinsei (St): en el 4.º nivel, el monje del Shintao puede hacer que su cuerpo entero sea invadido por un fuego frío que despedirá luz igual que un conjuro de *luz* (como si lo lanzara un hechicero con el nivel del monje). El personaje podrá usar esta aptitud una vez por nivel y día.

CAPÍTULO CLASES DE PRESTIGIO

Canalizar al dragón del fuego (St): una vez al día, un monje del Shintao de nivel 5.º o superior puede usar *protección contra los elementos* (sólo fuego o frío) igual que un hechicero con el nivel de personaje del monje.

Gran silencio (Sb): en el 6.º nivel, el monje del Shintao gana un ataque de mirada. El personaje podrá usar esta aptitud una vez al día, dirigiéndola contra una criatura situada a un máximo de 30'. Cuando el objetivo elegido por el monje le mire a los ojos, éste deberá realizar una salvación de Voluntad (CD 10 + el nivel de clase del monje + el modificador de Carisma del monje). Si la víctima falla esta salvación, se quedará muda durante un minuto por nivel del monje. Un personaje mudo no puede hablar ni lanzar conjuros que posean componente verbal.

Robar el dragón del aire (St): una vez al día, un monje del Shintao de nivel 7.º como mínimo puede usar *invisibilidad mejorada* como un hechicero con el nivel de personaje del monje.

Orientación ancestral (St): en el 8.º nivel, el monje del Shintao puede usar *comunión con espíritu mayor* una vez a la semana, igual que un clérigo con el nivel de personaje del monje. El personaje no tendrá que pagar el componente de PX del coste del sortilegio.

Cabargar al dragón del agua (Ex): en el 9.º nivel, las heridas del monje del Shintao se curan con una rapidez extraordinaria. Éste recuperará 1 punto de golpe por nivel y hora, sin necesidad de descansar para que la curación tenga lugar.

Kukan-Do (Sb): en el 10.º nivel, el monje del Shintao adquiere un segundo ataque de mirada. El personaje podrá usar esta aptitud una vez al día, dirigiéndola contra una criatura situada a un máximo de 30'. Cuando el objetivo elegido por el monje le mire a los ojos, éste deberá realizar una salvación de Voluntad (CD 10 + el nivel de clase del monje + el modificador de Carisma del monje). Si la víctima falla esta salvación, el monje y ella quedarán encerradas en una especie de estasis elemental, que les impedirá a ambos reunir sus energías espirituales. Ni la víctima ni el monje podrán usar ningún conjuro, aptitud sortilega ni aptitud sobrenatural. Ambos personajes podrán atacar o usar habilidades y aptitudes excepcionales, incluyendo los ataques sin arma y el ataque aturdidor del monje.

Código de conducta: los monjes del Shintao deben seguir ciertas reglas vitales para mantener la pureza de sus almas y continuar en su avance hacia la iluminación. Se les prohíbe comer carne (aunque pueden comer pescado), asesinar, robar o casarse. Se espera que los monjes del Shintao eviten el uso de la violencia, aunque las circunstancias pueden hacer que ello resulte imposible. La glotonería y la embriaguez son vicios que deben evitarse, y los lugares sagrados han de ser tratados con respeto. Los monjes del Shintao no pueden acumular riqueza ni implicarse en política. Un seguidor de esta clase que viole este código de conducta o se aparte del alineamiento legal bueno no podrá obtener nuevos niveles de monje del Shintao, pero conservará todas las aptitudes de la clase de monje. Suponiendo que siga siendo legal, podrá continuar avanzando en la clase de monje.

MONJE TATUADO



Ciertas órdenes monásticas de las tierras de *Aventuras orientales* otorgan poderes sobrenaturales o sortilegos a sus miembros grabándoles tatuajes en la piel. Estos monjes tatuados se afeitan la cabeza, hablan usando acertijos crípticos y máximas, y, en muchos casos, viajan por la campiña impulsando su búsqueda de la iluminación al enfrentarse a la tentación y lograr vencerla.

La inmensa mayoría de los monjes tatuados empiezan sus carreras como monjes. Un pequeño número de chamanes, samurais y shugenjas adoptan la clase de prestigio de monje tatuado. En Rokugan, provienen casi exclusivamente del clan del Dragón, aunque a veces se permite ingresar a los miembros de otros clanes que se ganan el favor de la orden. Los monjes tatuados de Rokugan son instruidos

en dos escuelas competidoras: la Togashi (cuyos monjes son llamados *ise zumi*) y la Hitomi (cuyos monjes son los *kikage zumi*).

Las filas de los monjes tatuados están divididas entre los monjes mundanos (los que creen que la tentación sólo puede ser superada si se le hace frente directamente) y los monjes ascéticos, que rara vez abandonan sus retiros de las montañas. Los monjes tatuados PJs suelen entrar en la primera categoría, mientras que los PNJs pueden desempeñar ambos papeles.

Dado de Golpe: d8.

REQUISITOS

Para ser apto para convertirse en monje tatuado, un personaje debe cumplir todos los siguientes criterios.

Alineamiento: cualquiera legal.

Ataque base: +3.

Habilidades: 8 rangos en Saber (religión).

Dotes: Impacto sin arma mejorado (o la aptitud de clase de monje), Presa mejorada.

Especial: ser aceptado por la orden de los monjes tatuados.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del monje tatuado (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Concentración (Con), Diplomacia (Car), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Interpretar (Car), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Piruetas (Des), Saber (arcano) (Int), Saber (religión) (Int), Saltar (Fue) y Trepar (Fue). Para ver sus descripciones, consulta el Capítulo 4: Habilidades, del *Manual del Jugador*.

Puntos de habilidad cada nivel: 4 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Éstos son los rasgos de clase del monje tatuado.

Competencia con armas y armadura: los monjes tatuados no ganan competencias adicionales con armas ni armaduras. Sufren las mismas penalizaciones que los monjes por vestir armadura.

Aptitudes de monje: el monje tatuado posee el daño sin arma, el bonificador a la CA y la velocidad de un monje con tantos niveles como los niveles de monje tatuado más los de monje que tenga el personaje.

Suma el ataque base del monje tatuado derivado de sus niveles de monje al derivado de sus niveles de monje tatuado y consulta la Tabla 3-1: Ataques sin arma múltiples.

Tatuaje (Sb): los monjes tatuados obtienen sus poderes de los tatuajes mágicos que terminan por cubrirles el cuerpo. Un monje tatuado de 1.º nivel posee un tatuaje y obtiene otro cada dos niveles, hasta un máximo de cinco. El personaje puede elegir sus tatuajes de la lista siguiente. Ten en cuenta que algunos de ellos tienen como requisito un nivel mínimo.

Todos los tatuajes son mágicos, y las aptitudes que otorgan son sobrenaturales. Un monje tatuado que se encuentre en un *campo antimagia* pierde todos los beneficios de sus tatuajes. A no ser que el efecto de un tatuaje sea continuo, activarlo es una acción equivalente a moverse que puede combinarse con un movimiento normal y no provoca ataque de oportunidad.

Araña: el toque del monje tatuado (o su ataque sin arma) transmite un veneno de contacto. La CD de salvación del veneno es igual a 10 + el nivel de clase del monje tatuado + su modificador de Constitución. El daño inicial y secundario del veneno es 1 punto de daño a la Constitución (temporal). El monje tatuado podrá suprimir este veneno durante 1 hora concentrándose durante un asalto completo y teniendo éxito en una salvación de Voluntad (CD 20). Nivel mínimo: 3.º.

Arruuz: el monje tatuado puede sanar las heridas de otro personaje con su toque. Cada día puede curar un total de puntos de golpe igual a su bonificador de Sabiduría multiplicado por su nivel. El monje tatuado no podrá curarse a sí mismo, pero podrá dividir la cura entre varios receptores, y no tendrá que usarla toda de una vez.

TABLA 3-16: EL MONJE TATUADO

Nivel de clase	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial
1.º	+0	+2	+2	+2	Aptitudes de monje, tatuaje
2.º	+1	+3	+3	+3	
3.º	+2	+3	+3	+3	Tatuaje
4.º	+3	+4	+4	+4	
5.º	+3	+4	+4	+4	Tatuaje
6.º	+4	+5	+5	+5	
7.º	+5	+5	+5	+5	Tatuaje
8.º	+6	+6	+6	+6	
9.º	+6	+6	+6	+6	Tatuaje
10.º	+7	+7	+7	+7	

Avispa: una vez al día por tatuaje que posea, el monje tatuado podrá usar *acelerar* sobre sí mismo. El efecto de *acelerar* durará 1 asalto por nivel. Nivel mínimo: 3.º.

Bambú: una vez al día por tatuaje que posea, el monje tatuado podrá añadir el número de tatuajes que posea a su puntuación de Constitución como bonificador de mejora. Esta aptitud dura 1 asalto por nivel.

Camaleón: el monje tatuado podrá usar *alterar el propio aspecto* una vez al día por tatuaje que posea para asumir la apariencia de cualquier humano con el que se haya encontrado. Esta aptitud posee una duración de una hora por nivel.

Campanilla: una vez al día por tatuaje que posea, el monje tatuado podrá añadir su bonificador de Carisma a cualquiera de sus puntuaciones de característica (incluida Carisma) como bonificador de mejora. Esto dura 1 asalto por nivel.

Cangrejo: el monje tatuado gana una reducción del daño igual a 2 por tatuaje que posea. Esta reducción del daño será negada por toda arma con un bonificador de mejora igual o mejor que el bonificador de Constitución del monje tatuado (si lo tiene), los ataques mágicos o los ataques de energía. Esta aptitud puede reducir el daño a 0, pero no a menos de 0 (es decir, que el monje tatuado no podrá recuperar puntos de golpe de este modo).

Ciempí: una vez a la semana, el monje tatuado podrá *caminar por la sombra*. Esta aptitud le permitirá cruzar grandes distancias, pero deberá terminar su viaje siempre en el plano Material (en Rokugan, esto quiere decir que no podrá entrar en las Tierras sombrías). Nivel mínimo: 5.º.

Crisantemo: cada hora que un monje tatuado con este tatuaje pase a la luz del sol, recuperará una cantidad de puntos de golpe igual a su nivel. Un conjunto de *luz del día* no provocará esta curación rápida; el personaje debe estar expuesto al verdadero sol. Nivel mínimo: 7.º.

Cuervo: cuando el monje tatuado recurra al poder de este tatuaje, se inmunizará a la mancha de las Tierras sombrías durante un día por tatuaje que posea, y ganará un bonificador +1 de resistencia en todas las salvaciones de Voluntad durante ese mismo periodo. Tras usar esta aptitud, el monje tatuado no podrá volver a activar el tatuaje del cuervo durante cinco días más. Los monjes tatuados de campañas ajenas a Rokugan no usan el tatuaje del cuervo.

Dragón: una vez al día por tatuaje que posea, el monje tatuado podrá usar *aliento de fuego* igual que si lanzara el conjuro (descrito en el Capítulo 7). El nivel de lanzador del monje será igual a su nivel de clase. Nivel mínimo: 5.º.

Escorpión: una vez al día por tatuaje que posea, el monje tatuado podrá obligar a un oponente que le ataque a que, al realizar su tirada de ataque, use su modificador más bajo de puntuación de característica en lugar del de Fuerza o Destreza.

Fénix: el monje tatuado gana una resistencia a conjuros igual a su nivel de clase + 15. Para afectar al personaje con un sortilegio, el lanzador debe obtener un resultado igual o superior a la resistencia a conjuros del monje en 1d20 + el nivel del lanzador. Nivel mínimo: 7.º.

Grulla: el monje tatuado gana una inmunidad gradual al deterioro corporal. Cuando adquiera este tatuaje, se hará inmune a las enfermedades no mágicas. Cuando adquiera su siguiente tatuaje (sea cual sea),

se hará inmune también al veneno. Cuando adquiera su siguiente tatuaje, ya no sufrirá penalizaciones a las características debido al envejecimiento, y no podrá ser envejecido mágicamente (cualquier penalización por envejecimiento que pueda haber sufrido anteriormente se conservará). Los bonificadores continuarán acumulándose, y el monje tatuado seguirá muriendo de viejo cuando le llegue la hora. Nivel mínimo: 5.º.

Halcón: el monje tatuado es inmune al miedo (sea mágico o no). Los aliados situados en un radio de 10' del monje tatuado ganarán un bonificador de moral en sus tiros de salvación contra efectos de miedo. Este bonificador será igual al bonificador de Carisma del monje (en caso de haberlo) más el número de tatuajes que posea.

León: una vez al día por tatuaje que posea, el monje tatuado podrá castigar a un enemigo, ganando un bonificador +4 al ataque y un bonificador al daño igual a su nivel en un solo ataque cuerpo a cuerpo. El monje tatuado deberá declarar el castigo antes de efectuar el ataque.

Libélula: una vez al día por tatuaje que posea, el monje tatuado ganará un bonificador de esquivar a su CA igual a la cantidad de tatuajes que posea. Esta aptitud extraordinaria dura 1 asalto por nivel.

Luna llena: en Rokugan, sólo los *kikage zumi* (monjes de la escuela Hitomi) pueden usar este tatuaje. Una vez por noche por tatuaje que posea, el monje ganará un bonificador +2 de suerte en una sola tirada de ataque, prueba de habilidad o prueba de característica al invocar todo el poder de Hitomi, la luna. Esta aptitud no puede ser utilizada durante las horas de luz diurna.

Mariposa: una vez al día por tatuaje que posea, el monje tatuado podrá añadir el número de tatuajes que posea a su puntuación de Sabiduría como bonificador de mejora. Esta aptitud dura 1 asalto por nivel.

Máscara blanca: el monje tatuado es inmune a *detectar pensamientos*, *discernir mentiras* y cualquier intento de averiguar mágicamente su alineamiento. Obtendrá un bonificador +10 en todas las pruebas de Engañar. Nivel mínimo: 3.º.

Media luna: en Rokugan, sólo los *kikage zumi* (los monjes de la escuela Hitomi) pueden elegir este tatuaje. Una vez al día por tatuaje que posea, el monje tatuado podrá usar *excursión etérea* como aptitud sortilega. Nivel mínimo: 7.º.

Mono: el monje tatuado gana un bonificador +1 de capacidad por tatuaje que posea en todas las pruebas de Abrir cerraduras, Equilibrio, Escapismo, Esconderse, Hurtar, Moverse sigilosamente, Piuetas, Saltar y Trepas.

Montaña: el monje tatuado podrá hacerse tan inamovible como una montaña, obteniendo una resistencia increíble mediante la que no podrá ser movido de donde esté. Obtendrá un bonificador +4 en sus puntuaciones de Constitución y Sabiduría. El aumento de Constitución incrementará sus puntos de golpe en 2 puntos por nivel, pero éstos desaparecerán cuando expire la duración del poder. Estos puntos de golpe adicionales no se pierden en primer lugar igual que sucede con los puntos de golpe temporales. Mientras emplea esta aptitud, el monje tatuado no puede usar ninguna habilidad basada en la Destreza, incluyendo Equilibrio y Piuetas. Será inmune a los ataques de embestida y derribo. Este estado de inmovilidad dura 1 asalto por nivel. El monje tatuado puede usar esta aptitud una vez al día por tatuaje que posea.

Murciélago: una vez al día por tatuaje que posea, el monje tatuado podrá añadir el número de tatuajes que posea a su puntuación de Destreza como bonificador de mejora. Esta aptitud dura 1 asalto por nivel.

Nube: una vez al día, el monje tatuado podrá realizar una *comunidad con espíritu mayor* igual que si lanzara el conjuro (descrito en el Capítulo 7). Con cada uso de la aptitud, el monje tatuado no podrá hacer más de una pregunta por nivel. Nivel mínimo: 5.º.

Océano: un monje tatuado con el tatuaje del océano nunca necesita comer, dormir ni beber. Nivel mínimo: 9°.

Pino: el monje tatuado obtiene los beneficios de las dotes Aguante y Permanecer consciente.

Ruiseñor: el monje tatuado puede curar sus propias heridas. Podrá recuperar hasta el doble de su nivel en puntos de golpe cada día, además de repartir esta curación entre varios usos.

Sol: en Rokugan, sólo los *ise zumi* (monjes de la escuela Togashi) pueden usar este tatuaje. Una vez al día por tatuaje que posea, el monje tatuado obtendrá un bonificador +2 de suerte en una sola tirada de ataque, prueba de habilidad o prueba de característica al invocar todo el poder del sol. Esta aptitud sólo puede ser utilizada durante las horas de luz diurna.

Tigre: una vez al día por tatuaje que posea, el monje tatuado podrá combatir sin arma con un bonificador +1 en todas sus tiradas de ataque e infligir +1d6 puntos de daño adicionales con un ataque con éxito. Esta ráfaga de ferocidad de artes marciales durará 1 asalto por nivel.

Tortuga: una vez al día por tatuaje que posea, el monje tatuado podrá usar su nivel como número de rangos en una habilidad que no posea a efectos de una prueba de habilidad, aunque se trate de una habilidad exclusiva de otra clase. Por ejemplo, Togashi Mitsu, un monje tatuado de 4.º nivel con dos tatuajes, puede realizar dos pruebas de Usar objeto mágico como si poseyera 4 rangos en esa habilidad. Añadirá su modificador de Carisma a la prueba de habilidad del modo habitual.

Unicornio: el monje tatuado gana el poder de la buena fortuna, que puede utilizarse una vez al día por tatuaje que posea. Esta aptitud permite al personaje repetir una tirada que acabe de realizar. El monje tatuado debe quedarse con el resultado de la tirada repetida, aunque sea peor que el original.

SINGH FURIOSO



Mientras que los guerreros-oso recurren a la ferocidad salvaje del oso en sus furias incontroladas, esta otra clase de prestigio aprovecha la furiosa fuerza del noble león (llamado *singh* o *singha* en algunas sociedades). La furia de los *singh* furiosos nunca les priva de su disciplina y su control, lo que para muchos les hace mucho más aterradores. Son el paradigma de la virtud del guerrero cuya velocidad, fuerza y valor son incomparables.

Los guerreros y samurais son los mejores *singh* furiosos, aunque a los exploradores tampoco les cuesta estar capacitados. Los monjes y *sohei* no pueden ser aptos antes del 12.º nivel a no ser que posean algunos niveles en clases relacionadas con el guerrero, pero se sabe que algunos han llegado a perseverar hasta ese punto. En Rokugan, los *singh* furiosos provienen del clan del León, donde son instruidos en la escuela Matsu (y llamados "Matsu furiosos").

TABLA 3-17: EL SINGH FURIOSO

Nivel de clase	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+2	Rugido del león, Gran grito de <i>ki</i>
2.º	+2	+3	+0	+3	Furia del león 3/día
3.º	+3	+3	+1	+3	Valor del león, Permanecer consciente
4.º	+4	+4	+1	+4	Salto del león
5.º	+5	+4	+1	+4	Impacto rugiente
6.º	+6	+5	+2	+5	Furia del león 4/día
7.º	+7	+5	+2	+5	Rapidez de la leona
8.º	+8	+6	+2	+6	Furia mayor
9.º	+9	+6	+3	+6	
10.º	+10	+7	+3	+7	Furia del león 5/día, no queda sin aliento tras la furia

A menudo, los *singh* furiosos PNJs son el campeón favorito de un príncipe o emperador. Su alineamiento legal los convierte en unos siervos excelentes.

Dado de Golpe: d12.

REQUISITOS

Para ser apto para convertirse en *singh* furioso, un personaje debe cumplir todos los siguientes criterios.

Alineamiento: cualquiera legal.

Ataque base: +7.

Dotes: Grito de *ki*, Voluntad de hierro.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del *singh* furioso (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Averiguar intenciones (Sab), Concentración de *iaijutsu* (Car), Intimidar (Car), Montar (Des), Nadar (Fue), Saber (historia) (Int), Saltar (Fue), Trato con animales (Car) y Tregar (Fue). Para ver sus descripciones, consulta el Capítulo 4: Habilidades, del *Manual del Jugador*. La habilidad Concentración de *iaijutsu* está descrita en el Capítulo 4 de este libro.

Puntos de habilidad cada nivel: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Éstos son los rasgos de clase del *singh* furioso.

Competencia con armas y armadura: los *singh* furiosos son competentes con todas las armas sencillas y marciales, al igual que con todas las armaduras.

Rugido del león: la furia en la batalla del *singh* furioso infunde miedo en los corazones de sus oponentes. El personaje puede usar grito de *ki* o gran grito de *ki* un número de veces al día igual a cuatro más su modificador de Carisma, y la Clase de Dificultad del efecto de miedo aumenta en 4.

Gran grito de *ki*: el *singh* furioso gana esta dote de forma gratuita en el 1.º nivel.

Furia del león (Ex): en el 2.º nivel, el *singh* furioso puede entrar en un estado de furia, adquiriendo una fuerza y una resistencia increíbles, pero volviéndose temerario y menos capaz de defenderse. Ganará temporalmente +4 a Fuerza, +4 a Constitución y un bonificador +2 de moral en las salvaciones de Voluntad, pero sufrirá un penalizador -2 a la CA.

El incremento en Constitución aumentará los puntos de golpe del *singh* furioso en 2 por nivel, pero tales puntos desaparecerán al final de la furia cuando la puntuación de Constitución vuelva a la normalidad. Estos puntos de golpe adicionales no se pierden en primer lugar del mismo modo que sucede con los puntos de golpe temporales. Mientras está enfurecido, el *singh* furioso no puede usar habilidades ni aptitudes que requieran paciencia ni concentración, como moverse en silencio o lanzar conjuros (las únicas habilidades de clase que no podrá usar estando enfurecido son Arte, Averiguar intenciones y Concentración de *iaijutsu*). Podrá usar cualquier dote que posea excepto



Pericia, dotes de creación de objetos, dotes metamágicas y Soltura con una habilidad (si está vinculada a una habilidad que requiera paciencia o concentración). Un ataque de furia dura 3 asaltos, más el nuevo modificador de Constitución mejorado del personaje. El singh furioso puede poner fin voluntariamente al frenesí antes de tiempo. Al final del frenesí, el singh furioso quedará fatigado (-2 a Fuerza, -2 a Destreza; no podrá cargar ni correr) mientras dure ese encuentro. El singh furioso sólo puede enfurecerse una vez por encuentro, y sólo cierta cantidad de veces al día (lo que viene determinado por su nivel). Enfurecerse no consume tiempo de por sí, pero el personaje sólo puede hacerlo durante su acción, no en respuesta a la acción de otro. Por ejemplo, al ser alcanzado por una flecha el singh furioso no podrá enfurecerse para obtener puntos de golpe adicionales por su Constitución incrementada, aunque tales puntos adicionales si hubieran sido de ayuda si se hubiera enfurecido en un momento previo del asalto, antes de resultar alcanzado.

Un singh furioso puede enfurecerse tres veces al día en el 3.º nivel, cuatro veces en el 6.º, y cinco veces en el 10.º. Empezando en el 8.º nivel, los bonificadores de la furia del personaje pasarán a ser +6 a Fuerza, +6 a Constitución y un bonificador +3 de moral a las salvaciones de Voluntad (el penalizador a la CA seguirá siendo -2).

Valor del león (Ex): un singh furioso de nivel 3.º o superior es inmune al miedo (sea mágico o no) y obtiene un bonificador +4 en las salvaciones de Voluntad contra otros conjuros y efectos enajenadores.

Permanecer consciente: el singh furioso gana esta dote de forma gratuita en el 3.º nivel.

Salto del león (Ex): en el 4.º nivel, el singh furioso puede realizar un ataque completo al final de una carga.

Impacto rugiente (Ex): un singh furioso de nivel 5.º o superior puede usar un grito de *ki* como acción gratuita si lo combina con una acción de ataque completo.

Rapidez de la leona (Ex): al alcanzar el 7.º nivel, el singh furioso puede actuar como si estuviera bajo los efectos de un conjuro de *acelerar* durante un periodo total de 1 asalto por nivel de clase y día. Estos asaltos no tienen por qué ser consecutivos.

YAKUZA

Los yakuza son muchas cosas diferentes dependiendo de a quién le preguntes. Algunos les llaman protectores de los plebeyos, otros piensan que son matones y extorsionistas, y aun otros confían en ellos como una especie de fuerza policial extraoficial. Son a la vez despreciados y respetados, y a veces, incluso financiados por las autoridades locales. Por un lado, representan a los turbios bajos fondos, dirigiendo y controlando las actividades locales. Por el otro, proporcionan protección a los desamparados y vigilan a aquellos de los que cuidan. Por supuesto, tal atención conlleva un precio, y así es como se ganan la vida los yakuza.

La mayoría de ellos son pícaros, y ningún personaje que no posea al menos un nivel de pícaro podrá cumplir los requisitos para esta clase de prestigio antes de alcanzar niveles muy elevados. Algunos pícaros / guerreros son atraídos a los yakuza para desempeñar el papel de matones. No los hay en Rokugan.

Los yakuza pueden ser tolerados, aprobados o incluso reconocidos por el gobierno, pero ello no quita que sigan siendo criminales, siempre en peligro de ser detenidos y castigados por sus delitos. Como resultado, las familias yakuza hacen todo lo posible para que las cosas funcionen de forma discreta en sus territorios, evitando toda atención no deseada.

Dado de Golpe: d6.

REQUISITOS

Para ser apto para convertirse en yakuza, un personaje debe cumplir los siguientes criterios:

Alineamiento: cualquiera no caótico, no bueno.

Habilidades: 10 rangos en Engañar, 10 rangos en Esconderse, 10 rangos en Reunir información.

Dotes: Esquiva.

Tabla 3-18: EL YAKUZA

Nivel de clase	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial
1.º	+0	+0	+2	+0	Esquiva asombrosa (bonificador de Des a la CA), rodar a la defensiva
2.º	+1	+0	+3	+0	Evasión mejorada
3.º	+2	+1	+3	+1	Saber de yakuza
4.º	+3	+1	+4	+1	Esquiva asombrosa (no se le puede flanquear)
5.º	+3	+1	+4	+1	Liderazgo
6.º	+4	+2	+5	+2	
7.º	+5	+2	+5	+2	
8.º	+6	+2	+6	+2	Uncanny dodge (+1 to traps)
9.º	+6	+3	+6	+3	
10.º	+7	+3	+7	+3	Mente escurridiza

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase del yakuza (y la característica clave de cada una) son: Abrir cerraduras (Des), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Diplomacia (Car), Engañar (Car), Escondarse (Des), Escuchar (Sab), Falsificar (Int), Germanía (Car), Hurtar (Des), Intimidar (Car), Inutilizar mecanismo (Int), Moverse sigilosamente (Des) y Reunir información (Car). Para ver sus descripciones, consulta el Capítulo 4: Habilidades, del *Manual del Jugador*.

Puntos de habilidad cada nivel: 8 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Competencia con armas y armadura: los yakuza no ganan competencia adicional con armas ni armadura.

Esquiva asombrosa (Ex): el yakuza adquiere la aptitud de reaccionar ante el peligro antes de que sus sentidos le adviertan de la manera normal. Desde el 1.º nivel, conservará su bonificador de Destreza a la CA (en caso de tenerlo) aunque le cojan desprevenido o sea atacado por un enemigo invisible (aunque seguirá perdiendo el bonificador de Destreza a la CA en caso de quedar inmovilizado).

A partir del 4.º nivel, el yakuza ya no podrá ser flanqueado, pues reaccionará ante oponentes situados a ambos lados igual que si tuviera que hacerlo ante un solo atacante. Esta defensa impedirá que un pícaro pueda atacar furtivamente al yakuza cuando lo esté flanqueando. La excepción a esta regla es que un pícaro con un mínimo de cuatro niveles más que el yakuza sí podrá flanquearle (y, por tanto, atacarle furtivamente).

En el 8.º nivel, el yakuza gana un sentido intuitivo que le advierte del peligro procedente de las trampas, lo cual le concede un bonificador +1 en las salvaciones de Reflejos que realice para evitarlas.

Si el yakuza posee otra clase que conceda la aptitud de esquiva asombrosa, suma todos los niveles de clase de las clases que concedan la aptitud y determina en base al resultado su nivel de esquiva asombrosa.

Rodar a la defensiva (Ex): el yakuza puede echar a rodar para apartarse de un golpe potencialmente mortal y hacer que éste le inflija menor daño. Una vez al día, cuando los puntos de golpe del yakuza queden reducidos a 0 o menos en combate (por culpa de un arma u otro tipo de golpe, no por un conjuro ni por una aptitud especial), el personaje podrá intentar echarse a rodar para sufrir menos daño; realizará una salvación de Reflejos (CD = daño sufrido) y, en caso de tener éxito, sólo sufrirá la mitad de daño del golpe. Para poder rodar a la defensiva, el yakuza tiene que ser consciente del ataque y debe poder reaccionar ante él; si no dispusiera de su bonificador de Destreza, le resultaría imposible echarse a rodar. Normalmente, este efecto no permitirá que el yakuza realice una salvación de Reflejos para sufrir sólo la mitad del daño; por tanto, la aptitud de evasión de esta clase de prestigio no podrá aplicarse cuando el personaje ruede a la defensiva.

Evasión mejorada (Ex): en el nivel 2.º y superiores, el yakuza puede evitar con gran agilidad incluso los ataques mágicos e inusuales. Si el yakuza tiene éxito en una salvación de Reflejos contra un ataque que normalmente infligiría la mitad de daño con una salvación con éxito, en lugar de eso no sufrirá daño alguno, y aunque falle su tiro de salvación, sufrirá sólo la mitad del daño del ataque. El yakuza sólo podrá usar la evasión mejorada si viste armadura ligera o ninguna en absoluto.

Saber de yakuza (Ex): si hace bien su trabajo, el yakuza sabe todo lo que pasa en su "territorio", y mucho de lo que sucede fuera de él. El personaje puede realizar una prueba especial de saber de yakuza con un bonificador igual a su nivel de clase + su modificador de Inteligencia para ver si sabe alguna información relevante acerca de gentes o lugares locales. El yakuza no podrá "elegir 10" ni "elegir 20" en esta prueba; este tipo de conocimiento es fundamentalmente aleatorio. El DM determinará la Clase de Dificultad de la prueba remitiéndose a la siguiente tabla.

CD	Tipo de conocimiento	Ejemplos
5	Público; conocido al menos por una minoría de la población local a tener en cuenta.	La fama de bebedor del alcalde; la reputación de criminal de un vecino.
15	Poco sabido, pero no secreto; conocido sólo por unos cuantos del lugar.	El oscuro pasado del chamán local; historia de la familia de un daimyo.
20	Muy poco conocido; sabido por muy pocos y difícil de averiguar.	La historia familiar de un samurai; domicilio e identidad de un perista de confianza.
25	Prácticamente ignorado; sabido por muy pocos; posiblemente ignorado por la mayoría de los que en su día lo supieron y conocido sólo por aquellos que no saben lo que significa.	El nombre de pila de un wu jen poderoso; las personalidades clave de los bajos fondos locales.

Liderazgo: en el 5.º nivel, el yakuza adquiere de forma gratuita la dote Liderazgo. El personaje pertenece a una familia adoptiva, y puede pedir ayuda a otros miembros de la misma. Los seguidores del yakuza pueden ser pícaros, así como combatientes, expertos o plebeyos. Si el personaje ya posee esta dote, obtendrá un bonificador +2 permanente en su puntuación de Liderazgo.

Mente escurridiza (Ex): en el 10.º nivel, el yakuza gana la aptitud de librarse de efectos mágicos que, de lo contrario, le controlarían u obligarían a actuar de un modo concreto. Si un yakuza con mente escurridiza se ve afectado por magia y falla su tiro de salvación, podrá volver a intentar la salvación en el asalto siguiente. Sólo dispondrá de un intento adicional para tener éxito en su tiro de

ARTES MARCIALES



Ilustración de A. Suckel

Las reglas fundamentales para habilidades y dotes de *Aventuras orientales* son las mismas que las descritas en el *Manual del Jugador*. Este capítulo detalla especialidades específicas de las habilidades Arte, Interpretar, Oficio y Saber, explica nuevos usos para Averiguar intenciones y técnicas para "piruetas extremas", incluye una nueva habilidad (Concentración de iaijutsu), y describe más de 70 nuevas dotes.

Las demás habilidades se consideran neutras en cuanto a lo que se refiere al honor del samurai.

Fuera del escenario de campaña incorporado de Rokugan, algunas sociedades clasifican las habilidades de este modo, mientras que otras no. Por norma, los personajes preocupados por el honor del guerrero (lo que siempre incluye a los samurais y, posiblemente, también a los shugenjas) no deberían practicar las habilidades tachadas de "Bajas habilidades". Aunque tanto los ninjas como los yakuza poseen sus propios códigos de honor, no les parece deshonesto practicar Esconderse, Reunir información y demás Bajas habilidades.

CASTA Y HABILIDADES EN ROKUGAN



En la sociedad altamente estratificada de Rokugan, ciertas tareas son llevadas a cabo por ciertos tipos de personas. Un samurai no honra a sus antepasados fabricando armaduras ni dedicándose a los negocios, y trae la vergüenza a su familia si se dedica a la falsificación o el curtido. Asimismo, las habilidades de saber y bellas artes no son practicadas por los heimin.

Las siguientes se consideran Altas habilidades, y un samurai puede practicarlas con honor: Arte (caligrafía, jardinería paisajística, origami, pintura y otras bellas artes), Conocimiento de conjuros, Diplomacia, Escudriñar, Hablar un idioma, Interpretar (bellas artes, ceremonia del té), Montar, Oficio (cortesano) y Saber (cualquiera).

Las siguientes se consideran Bajas habilidades, y deshonoran al samurai: Abrir cerraduras, Arte (curtido, trampas, veneno), Disfrazarse, Engañar, Escapismo, Esconderse, Falsificar, Hurtar, Interpretar (entretenimiento plebeyo), Moverse sigilosamente, Oficio (funerario, jugador, torturador), Reunir información y Trato con animales.

ESPECIALIDADES

Los personajes de *Aventuras orientales* pueden escoger entre estas especialidades concretas en las categorías más amplias de las habilidades de Arte, Interpretar, Profesión y Saber.

Arte: alfarería, armería, caligrafía (Alta), carpintería, cerrajería, costura, curtido (Baja), elaboración de cerveza, elaboración de la seda, elaboración del papel, explosivos, fabricación de arcos, fabricación de armaduras, floreteo (Alta), herrería, jardinería paisajística (Alta), mampostería, origami (Alta), pintura (Alta), sastrería, talla de gemas, tatuaje, trampas (Baja) y veneno (Baja).

Interpretar: los tipos comunes de interpretación incluyen acrobacia (Baja), actuar (Baja), baile (Baja), ceremonia del té (Alta), chanzas (Baja), instrumento musical (Alta o Baja—consulta el Capítulo 5: descripción y equipo, para ver los instrumentos posibles), narración (ni Alta ni Baja), Noh/kabuki (Alta), oratoria (Alta), poesía (Alta) y retórica (Alta).

Profesión: buscador de perlas, cocinero, cortesano (Alta), funerario (Baja), granjero, herbolario, ingeniero, jugador (Baja), marinero, masajista, mercader, montañero, pescador y torturador (Baja).

Saber: los campos esenciales de estudio abarcados por la habilidad Saber prácticamente no cambian, pero las cosas en las que se centran varían ligeramente en *Aventuras orientales*. Saber (los Planos) se sustituye por Saber (Tierras sombrías) en el escenario de campaña incorporado de Rokugan, y por Saber (espíritus) en otros escenarios de campaña.

- Arcano (antiguos misterios, astrología, frases crípticas, símbolos arcanos, tradiciones mágicas).
- Arquitectura e ingeniería (edificios, fortificaciones, puentes).
- Conocimiento de los bárbaros (tierras ajenas a Rokugan, sus pueblos y costumbres).
- Espíritus (criaturas espirituales, el mundo de los espíritus).
- Geografía (tierras de Rokugan, terreno, clima, gentes y clanes).
- Guerra (historia militar, estrategia, táctica, máquinas de guerra).
- Historia (realeza, guerras, colonias, migraciones, fundación de ciudades).
- Local (leyendas, personalidades, habitantes, leyes y tradiciones de un clan o región pequeña).
- Naturaleza (flora y fauna, estaciones y ciclos, tiempo atmosférico).
- Nobleza y realeza (linaje, heráldica, costumbres, árboles genealógicos, lemas, personalidades, leyes).
- Religión (antepasados, el Shinto, las fortunas, rituales, símbolos sagrados).
- Tierras sombrías (trasgos, ogros, nezumi, otras criaturas y peligros de las Tierras sombrías, maho, la mancha)—sólo en Rokugan.

NUEVOS USOS PARA VIEJAS HABILIDADES

Unas cuantas habilidades tienen nuevas aplicaciones en *Aventuras orientales*.

Averiguar intenciones: los personajes usan esta habilidad cuando libran un duelo de iaijutsu (consulta el Capítulo 6) y, en otros momentos, cuando quieren evaluar la habilidad de otro personaje (normalmente un oponente). Debido a sus usos, es una habilidad de clase del samurai. En un duelo de iaijutsu, los samurais usan las siguientes Clases de Dificultad:

Información	CD
Nivel del personaje oponente	15
Rangos en Concentración de iaijutsu del personaje oponente	20
Bonificadores totales de ataque y daño del personaje oponente con su arma principal	25

Hablar un idioma: los idiomas comunes en *Aventuras orientales* se enumeran en la Tabla 4-1: idiomas.

Piruetas extremas: los personajes sobresalientes en las piruetas pueden llevar a cabo sorprendentes proezas acrobáticas si obtienen un resultado muy alto en Piruetas:

TABLA 4-1: IDIOMAS

Idioma	Hablantes típicos	Alfabeto
Rokuganés/común	Humanos	Común
Bakemono	Bakemono, ogros de las Tierras sombrías	Enano
Buso	Buso	—
Dracónico	Dragones, hannya	Dracónico
Enano	Korobokuru	Enano
Gigante	Oni, wang-liang	Enano
Hengyokai	Hengyokai	Común
Kappa	Kappa	Común

CD Tarea

- 30 Tratar una caída como si fuera 20' más corta al determinar el daño.
- 35 Levantarse estando tumbado como acción gratuita (en lugar de acción equivalente a moverse).
- 40 Moverse 10' como "paso de 5'" a la vez que se realiza una acción de asalto completo durante ese asalto (como un ataque completo). En cuerpo a cuerpo, puedes efectuar un salto con voltereta sobre tu oponente para colocarse a su otro lado. Este movimiento nunca provoca ataque de oportunidad; equivale exactamente a un paso de 5', excepto en la distancia cubierta.
- 45 Tratar una caída como si fuera 30' más corta al determinar el daño.
- 50 Preparar hasta un máximo de 20' (como parte del movimiento normal) saltando e impulsándose en paredes o árboles. Debes disponer al menos de dos superficies verticales para impulsarte, y éstas no deben distar más de 10' entre sí.
- 60 Tratar una caída como si fuera 40' más corta al determinar el daño (no existe un límite a la distancia que el personaje con la habilidad Piruetas puede caer sin resultar herido; aumenta la CD en 15 por cada 10' adicionales de caída).

Un personaje con 15 o más rangos en Piruetas gana un bonificador +4 de esquivar a la CA cuando ejecuta una acción de combatir a la defensiva (ya sea estándar o de asalto completo), en lugar de un bonificador +2 (o el bonificador +3 de poseer 5 o más rangos).

Un personaje con 15 o más rangos en Piruetas gana un bonificador +8 de esquivar a la CA cuando ejecuta una acción estándar de defensa total, en lugar de un bonificador +4 (o el bonificador +6 de poseer 5 o más rangos).

NUEVA HABILIDAD: CONCENTRACIÓN DE IAIJUTSU (CAR)

Usa esta habilidad para reunir tu energía personal (*ki*) en un duelo de iaijutsu.

Prueba: si atacas a un oponente desprevenido inmediatamente después de desenvainar un arma de cuerpo a cuerpo, podrás infligir un daño adicional basado en el resultado de tu prueba de Concentración de iaijutsu. Además, si tanto tu oponente como tú aceptáis participar en un duelo de iaijutsu formal, tu prueba de Concentración de iaijutsu sustituirá a tu prueba de iniciativa para el subsiguiente combate.

En un duelo de iaijutsu (consulta el Capítulo 6), tu oponente y tú realizáis pruebas enfrentadas de Concentración de iaijutsu, y el ganador acumula dados de daño adicionales de acuerdo a la tabla adjunta.

También puedes usar tu Concentración de iaijutsu en preparación para golpear un objeto inanimado, suponiendo que no haya distracciones. Tu daño adicional se dividirá entre dos, al igual que tu daño corriente. Ésta es la técnica que los artistas marciales utilizan para romper objetos.

Idioma	Hablantes típicos	Alfabeto
Lengua de los espíritus	Hombres espíritus, celestiales, dragones	Dracónico
Nezumi	Nezumi	Común
Sombrío	Brujas de las ciénagas, dokufu, oni de las Tierras sombrías	Común
Tasloi	Tasloi	Común
Tengu	Tengu	Común
Vanara	Vanara	Común
Yeti	Yeti	—
Yuan-ti	Yuan-ti	Dracónico



Resultado de la prueba	Daño adicional
10-14	+1d6
15-19	+2d6
20-24	+3d6
25-29	+4d6
30-34	+5d6
35-39	+6d6
40-44	+7d6
45-49	+8d6
50+	+9d6 (máximo)

CONTIENDAS DE HABILIDADES

Las contiendas de habilidades forman parte de la vida en el mundo de *Aventuras orientales*. Se trata de honorables pruebas de habilidad en las artes no marciales que, en teoría, deben conocer aquellos con un trasfondo noble. El resultado de una contienda puede afectar enormemente a la posición social del personaje.

Las contiendas formales tienen lugar casi siempre en los patios de las casas nobles. Suelen anunciarse con antelación, dando tiempo a todos los contendientes para prepararse. A menudo, se elige un tema específico, en cuyo caso los contendientes traen una obra terminada en relación con él. A veces no se indica un tema, y la contienda es una prueba de la capacidad de improvisación de los participantes. Nunca se le exige a un personaje que participe en una contienda, pero aquellos que buscan el favor de su señor o algún tipo de posición política rara vez se pierden la oportunidad de aparecer en la corte. Las contiendas también pueden ser acontecimientos improvisados que tengan lugar cuando se reúna un grupo de nobles. Por ejemplo, unos personajes que se reúnan para observar una salida especialmente bella de la luna podrían recibir de parte de su anfitrión la petición de componer un poema acerca de ello.

En términos de juego, resolver una contienda es sencillo: los contendientes realizan pruebas de habilidad, y la prueba con el mejor resultado gana la contienda. Los empates pueden resolverse del modo normal, comparando las puntuaciones en la característica clave de los personajes que hayan empatado, o realizando una tirada. En caso de que los contendientes puedan preparar una propuesta con antelación, el personaje podrá (y debería) elegir 20 en la prueba.

Los beneficios de ganar una contienda son para el trasfondo del personaje, y no se reflejan en las reglas del juego. Los ganadores obtienen honor, que hace que otros los traten con más respeto, y pueden ganarse el favor del organizador de la contienda. El DM puede optar por conceder pequeñas recompensas en PX a un personaje que gane una contienda (quizá 50 PX por nivel de personaje).

DOTES

Aventuras orientales presenta una serie de dotes relacionadas con las armas marciales, el combate y actividades similares, así como dos nuevas dotes de creación de objetos. Estas dotes se enumeran en la Tabla 4-2: nuevas dotes, y se describen en el texto que sigue a la tabla.

Además de estas dotes, los personajes principiantes de *Aventuras orientales* pueden elegir en el momento de la creación a un antepasado distinguido seleccionando una dote de antepasado. Cualquier personaje humano de alguno de los grandes clanes de Rokugan debe elegir una dote de antepasado con la dote adicional que se concede a los humanos. Los demás personajes podrán elegir una dote de antepasado en su creación. Las dotes de antepasado no pueden adquirirse en ningún momento posterior a la creación del personaje.

TABLA 4-2: NUEVAS DOTES

Dotes generales	Prerrequisito
Ataque poderoso*	Fue 13+
Patada giratoria	Fue 15+
	Ataque poderoso
	Impacto sin arma mejorado
Patada voladora	Fue 15+
	Ataque poderoso
	Impacto sin arma mejorado
	habilidad Saltar
Ataque tumbado	Ataque base +2 o superior
	Des 15+
	Reflejos rápidos
Esquiva*	Des 13+
Impacto kármico	Des 13+, Esquiva
Gran grito de ki	Car 13+
	Grito de ki
	Ataque base +9 o superior
Grito de ki	Car 13+
	Ataque base +1 o superior
Impacto sin arma mejorado*	—
Ataque del águila	Ataque base +2 o superior
	Impacto sin arma mejorado
	Romper arma
	Des 15+
Bloqueo de agarre	Impacto sin arma mejorado
	Desviar flechas
	Int 13+, Pericia
	Desarme mejorado
	Reflejos de combate
Gran proyección	Impacto sin arma mejorado
	Des 13+, Esquiva
	Derribo mejorado
	Reflejos de combate
Impacto desequilibrante	Impacto sin arma mejorado
	Puñetazo aturdidor o ataque aturdidor de monje; Sab 15+
Impacto de estrella fugaz	Impacto sin arma mejorado
	Ataque base +4 o superior
	Puñetazo aturdidor o ataque aturdidor de monje; Sab 17+

No sólo se supone que el personaje desciende de un antepasado por línea directa (en la mayoría de los casos), sino también que posee un vínculo kármico con aquél, que otorga al descendiente algunas de las cualidades del antepasado. En el caso de antepasados Unicornio, el vínculo kármico es más importante que cualquier relación sanguínea real que pueda existir, pues la mayoría de los miembros de este clan descienden de bárbaros que fueron admitidos en el grupo.

Los personajes no están limitados a elegir antepasados de su propio clan, pues los matrimonios mixtos entre los clanes son comunes. Por ejemplo, es perfectamente posible que un samurai Dragón tenga un antepasado Grulla por parte de madre. Las dotes de antepasado se enumeran en la Tabla 4-3: dotes de antepasado, y están agrupadas por clan sólo por comodidad. Los nombres y trasfondos de los antepasados se aplican para los humanos de Rokugan; los personajes no humanos o pertenecientes a otros escenarios de campaña pueden poner nombre a sus antepasados y detallar sus historias como les plazca, pero los beneficios de las dotes no cambiarán.

SHUGENJAS Y DOTES METAMÁGICAS

Al igual que los hechiceros y bardos, los shugenjas eligen sus conjuros cuando los lanzan. Al ejecutarlos, pueden elegir si usan

Dotes generales	Prerrequisito
Paralizar la vida	Impacto sin arma mejorado
	Ataque base +5 o superior
	Puñetazo aturdidor o ataque aturdidor de monje; Sab 17+
Proyección defensiva	Impacto sin arma mejorado
	Des 13+, Esquiva
	Derribo mejorado
	Reflejos de combate
Puños de hierro	Ataque base +2 o superior
	Impacto sin arma mejorado
Toque doloroso	Ataque base +2 o superior
	Puñetazo aturdidor o ataque aturdidor de monje
	Sab 19+
Pericia*	Int 13+
Impacto defensivo	Int 13+, Pericia
	Des 13+, Esquiva
Pericia superior	Int 13+, Pericia
Permanecer consciente	Ataque base +6 o superior
	Ataque base +2 o superior
	Aguante
	Dureza
	Voluntad de hierro
Presa mejorada	Impacto sin arma mejorado
Abrazo de la tierra	Impacto sin arma mejorado
	Presa mejorada
	Fue 15+
Inmovilización estranguladora	Impacto sin arma mejorado
	Presa mejorada
	Puñetazo aturdidor o ataque aturdidor de monje
Dotes de creación de objetos	Prerrequisito
Fabricar arma de cristal	Nivel de lanzador 7:+
	Fabricar armas y armaduras mágicas
	habilidad Arte (armería)
Fabricar talismán	Int 13+
	habilidad Arte apropiada
	Nivel de lanzador 1:+

dotes metamágicas para mejorarlos. Al igual que sucede con otros lanzadores de conjuros, el sortilegio mejorado utiliza un espacio de conjuro de nivel superior.

Como el shugenja no habrá preparado con antelación el conjuro en forma metamágica, tendrá que hacerlo sobre la marcha. Por tanto, un shugenja debe emplear más tiempo en lanzar un conjuro metamágico que uno corriente. Si el tiempo de lanzamiento normal es 1 acción, ejecutar el conjuro metamágico será una acción de asalto completo para el shugenja. Con un tiempo de lanzamiento mayor, tardará una acción de asalto completo adicional en lanzar el sortilegio. Los shugenjas no pueden usar la dote metamágica Apresurar conjuro.

ABRAZO DE LA TIERRA [GENERAL]

Puedes aplastar a tus oponentes cuando les hagas una presa. Esta dote se llama *tsuchi-do* en Rokugan.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Presa mejorada, Fue 15+.

Beneficio: si sujetas a tu oponente al hacer una presa, infligirás daño crítico (el doble del daño sin arma normal) cada asalto en que lo mantengas sujeto. Tendrás inmovilizado a tu oponente del modo normal, pero tú también tendrás que quedarte completamente inmóvil, concediendo a tus oponentes (excepto al que estés sujetando) un bonificador +4 en sus tiradas de ataque contra ti (aunque no estarás indefenso).

TABLA 4-3: DOTES DE ANTEPASADO

Cangrejo	Grulla
Ataque poderoso—Tierras sombrías	Arte fascinante
Ayuda mejorada	Artesano mágico
Fuerza del cangrejo	Artista
Gran artesano	Ataque poderoso—Iaijutsu
Gran labor de equipo	Elocuencia
Piernas de marinero	Gran general
Poder de conjuro	Gran resistencia física
Resistir la mancha	Maestro de iaijutsu
Suerte de los héroes	
Dragón	León
Alma de lealtad	Atención al detalle
Duelista nato	Espía León
Intelecto agudo	Instinto de guerrero
Pico de oro	Temible y temerario
Resistir veneno	
Shugenja guerrero	
Fénix	Escorpión
Apoyo a lanzador de conjuros	Alma de sinceridad
Azote de los oni	Gemelo kármico
Disciplina	Hechicero de la sangre
Erudito de la naturaleza	Mente de magistrado
Gran diplomático	Mercader honesto
Intelecto agudo	Muchas máscaras
Unicornio	
Alma de honor	
Alma resistente	
Ensilado	
Fuerza de la carga	
Intuición de kami	
Magia en la sangre	
Sosegado	
Voz poderosa	

ALMA DE HONOR

[ANTEPASADO]

Tu antepasado Shinjo Martera, el primogénito de Shinjo, fue la viva encarnación del *bushido* para el clan Unicornio, sin tener ningún defecto ni cometer fallo alguno.

Clan: Unicornio.

Beneficio: eres consciente de cualquier acción u objeto que pueda afectar negativamente a tu honor o tu alineamiento, incluyendo los efectos mágicos. Un momento de contemplación te permite averiguar tal información antes de realizar tal acción o relacionarte con ese objeto.

ALMA DE LEALTAD

[ANTEPASADO]

Tu antepasado, Mirumoto Tokeru, era famoso por su lealtad a su hermano gemelo, Ryudumu.

Clan: Dragón.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 en los tiros de salvación de Voluntad contra efectos de compulsión.

ALMA DE SINCERIDAD

[ANTEPASADO]

Desciendes del famoso daimyo Escorpión Bayushi Tange, autor de *Mentiras y pequeñas verdades*.

Clan: Escorpión.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 en las pruebas de Averiguar intenciones y un penalizador -2 en las de Engañar.

ALMA RESISTENTE [ANTEPASADO]

Afirmas descender de Moto Soro, el simple campesino que consiguió un lugar entre los samurais y fundó la familia Moto.

Clan: Unicornio.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 en todas las salvaciones de Fortaleza y Voluntad y un bonificador +1 adicional contra los efectos de consunción de energía y de muerte.

APOYO A LANZADOR DE CONJUROS [ANTEPASADO]

Tu antepasado Shiba Kaigen era un samurai que usó su conocimiento de los conjuros para ayudar a defender un paso de montaña contra una invasión del clan del León.

Clan: Fénix.

Beneficio: realizando una prueba de Conocimiento de conjuros con CD 10, puedes usar la acción de prestar ayuda para añadir +2 a la Clase de Dificultad de un conjuro de un shugenja aliado.

ARTE FASCINANTE [ANTEPASADO]

Afirmas descender de Kakita Wayozu, la primera mujer Maestra de la Academia Kakita, cuyo arte era tan grande que, según se dice, ayudó a crear un mundo alternativo.

Clan: Grulla.

Beneficio: puedes *fascinar* a una criatura con tu música o poesía. Realizas una prueba de Interpretar, y el objetivo puede negar el efecto con una salvación de Voluntad igual o mayor que el resultado de tu prueba. Si la salvación tiene éxito, no podrás volver a intentar *fascinar* a esa criatura durante 24 horas. Si el tiro de salvación resulta fallido, la criatura se sentará tranquilamente y escuchará tu canción durante un máximo de 1 asalto por nivel que poseas. Mientras la víctima esté *fascinada*, sus pruebas de Avistar y Escuchar sufrirán un -4. Toda posible amenaza permite a la criatura *fascinada* realizar una segunda salvación contra el resultado de una nueva prueba de Interpretar. Cualquier amenaza evidente romperá automáticamente el efecto. Debes concentrarte, como si estuvieras lanzando o manteniendo un conjuro. Ésta es una aptitud de hechizo, sortilega y enajenadora.

ARTESANO MÁGICO [ANTEPASADO]

Desciendes de Asahina Yajinden, un shugenja del clan de la Grulla que se convirtió en el mayor lugarteniente del aterrador hechicero Luchiban. Yajinden abusó de su poder, creando las espadas de sangre y otros objetos mágicos malignos usados por los ejércitos de Luchiban.

Clan: Grulla.

Beneficio: elige una dote de creación de objetos. Al determinar el coste en PX y materiales para crear objetos con ella, multiplica el precio base por 75%. Aunque debes elegir esa dote en la creación del personaje, no tienes por qué seleccionar una que ya conozcas, pero no obtendrás beneficio alguno hasta que aprendas la dote de creación de objetos que hayas seleccionado.

ARTISTA [ANTEPASADO]

Afirmas descender de Doji, fundador de la casa Grulla, conocido como un creador de cultura y civilización.

Clan: Grulla.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en todas las pruebas de Interpretar y en las pruebas de una habilidad de Arte que implique capacidad artística y no artesanal (como caligrafía, escultura, origami o pintura).

ATAQUE DEL ÁGUILA [GENERAL]

Tus ataques sin arma rompen objetos.

Prerrequisitos: ataque base +2 o superior, Impacto sin arma mejorado, Romper arma, Des 15+.

Beneficio: puedes golpear el arma o escudo de un oponente con un impacto sin arma.

Especial: los valores de dureza y puntos de golpe de las armas se indican en la Tabla 8-13: dureza y puntos de golpe de armas y escudos corrientes, del *Manual del Jugador*.

Normal: normalmente, un personaje sólo puede atacar el arma de un oponente con un arma cortante o contundente.

ATAQUE PODEROSO—IAIJUTSU

IAIANTEPASADO

Tu antepasado, Kakita Rensei, fue un famoso duelista cuya fuerza era legendaria.

Clan: Grulla.

Beneficio: en un duelo de iaijutsu, añades 1d6 puntos de daño adicionales al daño de tus pruebas de Concentración de iaijutsu.

ATAQUE PODEROSO—TIERRAS SOMBRIAS

IAIANTEPASADO

Desciendes de Kaiu Gineza, el ingeniero que no sólo ayudó a construir la tumba de Iuchiban, sino que también se quedó en ella para colocar la última trampa.

Clan: Cangrejo.

Beneficio: cuando usas la dote Ataque poderoso contra una criatura con el modificador de tipo Tierras sombrías o un personaje con la mancha de las Tierras sombrías, restas un número a tus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo y añades 1 1/2 veces ese número a tus tiradas de daño en cuerpo a cuerpo. Se aplican las restricciones normales de la dote Ataque poderoso. No obtendrás beneficio de esta dote de antepasado si no consigues la dote Ataque poderoso.

Esta dote sólo está disponible en Rokugan.

ATAQUE TUMBADO

IGENERAL

Atacas sin penalización aunque estés tumbado.

Prerrequisitos: ataque base +2 o superior, Des 15+, Reflejos rápidos.

Beneficio: puedes atacar aunque estés tumbado sin sufrir penalización en tu tirada de ataque. Si tu tirada de ataque tiene éxito, puedes ponerle de pie inmediatamente como acción gratuita.

Especial: ataque tumbado se considera dote adicional para el guerrero. Puede ser adquirida en cualquier momento en que el personaje tenga derecho a una dote adicional, siempre y cuando éste cumpla los prerrequisitos.

ATENCIÓN AL DETALLE

IAIANTEPASADO

Desciendes del consejero Ikoma de Akodo; un historiador, juez y narrador.

Clan: León.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Averiguar intenciones y Avistar.

AYUDA MEJORADA

IAIANTEPASADO

Desciendes de Hida Tadaka, el gran daimyo Cangrejo que dio su vida para evitar una guerra entre su clan y el del León.

Clan: Cangrejo.

Beneficio: al usar la acción de prestar ayuda en un combate cuerpo a cuerpo (consulta "Prestar ayuda" en el *Manual del Jugador*), tu aliado obtendrá un bonificador +4 de circunstancia en su tirada de ataque o su CA.

Normal: la acción de prestar ayuda normalmente concede un bonificador +2 de circunstancia a la tirada de ataque o la CA de tu aliado contra un solo oponente.

AZOTE DE LOS ONI

IAIANTEPASADO

Tu antepasado Isawa Akuma fue un shugenja Fénix que trató de comprender el misterio de la identidad. Al aventurarse en las Tierras sombrías, perdió la suya propia a manos de un oni.

Clan: Fénix.

Beneficio: obtienes un bonificador +3 en las pruebas de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador) para derrotar la resistencia a conjuros de los ajenos. Sin embargo, debido a la caída en desgracia de Akuma, sufres un penalizador -2 en las pruebas de Diplomacia.

BLOQUEO DE AGARRE

IGENERAL

Puedes atrapar y sujetar el arma de un oponente con las manos desnudas.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Desviar flechas, Int 13+, Pericia, Desarme mejorado, Reflejos de combate.

Beneficio: para usar esta dote, debes tener libres ambas manos o sostener armas diseñadas para atrapar otras armas (como un sai o un jitte). Una vez por asalto, cuando en circunstancias normales fueras a ser golpeado por un arma de cuerpo a cuerpo, podrás realizar un intento especial de desarme contra tu oponente. Este intento se tendrá en cuenta para los ataques de oportunidad que se te permitan ese asalto. Realizas una tirada de ataque enfrentada (con tu impacto sin arma, sai o jitte) contra la tirada del ataque que te haya alcanzado. La tirada de ataque del oponente no se verá modificada por el tamaño del arma. Si tienes éxito, le arrebatas el arma al enemigo (si estás desarmado) o se las tiras al suelo (si estás armado). Sólo puedes usar esta dote contra armas que superen como mucho en dos tamaños a la tuya.

DISCIPLINA

IAIANTEPASADO

Tu antepasado, Naka Kaeteru, fue el primer Gran maestro de todos los elementos; un maestro de la meditación y la contemplación.

Clan: Fénix.

Beneficio: ganas un bonificador +2 en todas las pruebas de Concentración y un bonificador +1 en las salvaciones de Voluntad.

DUELISTA NITO

IAIANTEPASADO

Afirmas descender de Mirumoto, uno de los dos primeros samurais que se unieron a Togashi en su retiro de meditación.

Clan: Dragón.

Beneficio: si adoptas la clase de prestigio de maestro niten Mirumoto, obtienes un bonificador +1 adicional a la CA por el uso de la técnica niten.

Esta dote sólo está disponible cuando se tiene la clase de prestigio maestro niten Mirumoto, descrita en el Capítulo 11: el Imperio de Rokugan.

ELOCUENCIA

IAIANTEPASADO

Desciendes de Doji Taehime, un embajador Grulla en la corte Escorpión; un cortesano capacitado para descubrir falsedades y revelar conspiraciones.

Clan: Grulla.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Averiguar intenciones y Diplomacia.

ENSILLADO

IAIANTEPASADO

Posees un vínculo kármico único con Moto Chai, uno de los mayores jinetes que hayan existido, incluso para los cánones de los Unicornio.

Clan: Unicornio

Beneficio: obtienes un bonificador +3 en todas las pruebas de Montar.

ERUDITO DE LA NATURALEZA

IAIANTEPASADO

Desciendes de Asako Hanasaku, un gran erudito que se dedicó con ahínco al estudio de la medicina, las hierbas y el veneno.

Clan: Fénix.

Beneficio: obtienes un bonif. +2 en las pruebas de Alquimia y Sanar.

ESPÍA LEÓN

IAIANTEPASADO

Tu antepasado, Akodo Shinju, fue el mayor espía del clan del León.

Clan: León.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Disfrazarse y Reunir información.

FABRICAR ARMA DE CRISTAL

(CREACIÓN DE OBJETOS)

Puedes crear armas mágicas de cristal Kuni, que resulta mortífero para las criaturas de las Tierras sombrías.

Prerrequisitos: nivel de lanzador 7.º+, Fabricar armas y armaduras mágicas, habilidad Arte (armería).

Beneficio: puedes forjar un arma hecha de cristal Kuni, si cumples los demás requisitos para ello (*castigo divino* o *impacto de jade y luz del día*). Primero debes crear el arma, usando las reglas de la habilidad Arte que se encuentran en el *Manual del Jugador* (un arma de cristal Kuni añade 400 po al precio indicado para el arma y tiene CD 20). Después debes mejorar el arma, lo que requiere un día por cada 1.000 po del precio de sus rasgos mágicos. Para mejorar un arma, debes gastar 1/25 del precio total de sus rasgos en PX y usar materiales por valor de la mitad de ese precio total. Consulta el Capítulo 8: objetos mágicos para ver detalles acerca del coste y las aptitudes de las armas de cristal Kuni.

Normal: las armas y demás objetos hechos de cristal normal no son inherentemente peligrosos para las criaturas de las Tierras sombrías, ni poseen ninguna otra aptitud extraordinaria a no se que estén mejorados específicamente.

FABRICAR TALISMÁN

(CREACIÓN DE OBJETOS)

Puedes crear fétiches mágicos: objetos mágicos de un solo uso que contienen conjuros hasta que son desencadenados.

Prerrequisitos: Int 13+, habilidad de Arte apropiada, nivel de lanzador 1.º.

Beneficio: puedes crear un *tsangusuri*, un talismán mágico de un uso, infundiéndole el poder de cualquier conjuro que conozcas de nivel 3.º o inferior. Debes proporcionar todo componente material o focos que requiera el sortilegio. Si lanzar el conjuro reduce tu total de PX, debes pagar ese coste al empezar el proceso además del coste en PX de fabricar el propio talismán. Asimismo, los componentes materiales se consumen al empezar la fabricación, pero los focos no (un foco usado en la fabricación de un talismán puede ser reutilizado.)

El talismán tiene un precio base igual al nivel del conjuro × el nivel del lanzador × 50 po (un conjuro de nivel 0 cuenta como 1/2 nivel). Debes gastar 1/25 de su precio total en PX y usar materiales por valor de la mitad de ese precio total. El valor de mercado de un talismán es igual a su precio base.

FUERZA DE LA CARGA

(ANTEPASADO)

Compartes el espíritu de Utaku Shiko, la fundadora de la tradición Utaku de las doncellas de batalla.

Clan: Unicornio.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en todas las salvaciones de Fortaleza y +1 a tus puntos de golpe totales.

FUERZA DEL CANGREJO

(ANTEPASADO)

Afirmas descender de Hida, el primer Cangrejo.

Clan: Cangrejo.

Beneficio: cuando luches codo con codo al menos con otro personaje Cangrejo, obtendrás un bonificador +1 de moral en las tiradas de ataque y salvaciones contra efectos de miedo.

GEMELO KÁRMICO

(ANTEPASADO)

Desciendes de Bayushi, el primer Escorpión, cuyo amor por su hija demostró ser su perdición.

Clan: Escorpión.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en todas las pruebas de habilidades basadas en el Carisma y en la pruebas de Carisma. Posees un vínculo kármico con otro personaje. Podrás detectar en qué dirección

se encuentra este personaje si está con vida, en el mismo plano, y tienes éxito en una prueba de Intuir la dirección contra CD 15 (o una prueba de Sabiduría si no tienes esa habilidad). Un fallo en esta prueba no reportará información. Puedes volver a intentarlo una vez por asalto como acción estándar.

El personaje con el que tengas esta relación kármica puede ser otro personaje jugador o un PNJ bajo el control del DM, pero también debe poseer la dote de antepasado Gemelo kármico.

GRAN ARTESANO

(ANTEPASADO)

Tu antepasado, Kaiu, fue el primer herrero y el más grande del clan del Cangrejo. Forjó las armas que los suyos usaron contra las Tierras sombrías, y dio su nombre a la escuela de ingeniería del clan.

Clan: Cangrejo.

Beneficio: obtienes un bonificador +3 en las pruebas de Arte.

GRAN DIPLOMÁTICO

(ANTEPASADO)

Desciendes de Asako, uno de los compañeros del primer Fénix; un gran sanador, diplomático y guerrero.

Clan: Fénix.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Diplomacia y la puntuación de Liderazgo (consulta la *Guía del DUNGEON MASTER*) aumenta en 2.

GRAN GENERAL

(ANTEPASADO)

Tu antepasado Daidoji Yurei, un antiguo daimyo de la familia Daidoji, fue un general de gran talento: el primero de Rokugan en usar tácticas de guerrilla.

Clan: Grulla.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Iniciativa y un bonificador +1 en las salvaciones de Fortaleza.

GRAN GRITO DE KI

(GENERAL)

Tu grito de ki puede hacer que tus oponentes huyan despavoridos.

Prerrequisitos: Car 13+, Grito de ki, ataque base +9 o superior.

Beneficio: cuando emitas un grito de ki, tus oponentes huirán despavoridos durante 2d6 asaltos a no ser que tengan éxito en su salvación de Voluntad (CD 10 + 1/2 de tu nivel de personaje + tu modificador de Carisma). Los personajes despavoridos sufren un penalizador -2 de moral en las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas, tienen un 50% de probabilidades de dejar caer lo que estén sosteniendo, y se alejarán de ti lo más rápido que puedan. Los efectos de huir despavorido sustituyen a los de estar estremecido.

GRAN LABOR DE EQUIPO

(ANTEPASADO)

Eres descendiente de Hida Banuken, el campeón Cangrejo que supervisó la construcción de la Muralla Kaiu durante la Batalla de la Ola Creciente.

Clan: Cangrejo.

Beneficio: cuando un aliado y tú estéis flanqueando a un oponente, obtendrás un bonificador +4 en tu tirada de ataque, en lugar del bonificador +2 normal.

GRAN PROYECCIÓN

(GENERAL)

Puedes lanzar a tus oponentes contra el suelo, eligiendo dónde irán a parar e infligiéndoles daño en el proceso.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Destreza 13+, Esquiva, Derribo mejorado, Reflejos de combate

Beneficio: cuando tengas éxito en un ataque de derribo sin arma contra una criatura de tamaño no superior al tuyo, podrás elegir dónde irá a parar ésta dentro de tu área amenazada. Además, infligirás al oponente tu daño normal de impacto sin arma. Sin embargo, al usar esta opción no podrás efectuar acto seguido un ataque de cuerpo a cuerpo empleando la dote Derribo mejorado.

GRAN RESISTENCIA FÍSICA

IANTEPASADO

Tu antepasado, Daidoji Masashigi, dio su vida defendiendo la muralla Kaiu junto al clan del Cangrejo en la Batalla del Vado.

Clan: Grulla.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en todas las pruebas que efectúes al realizar una acción física que se extienda durante un periodo de tiempo (correr, nadar, aguantar la respiración, etc.) y +1 a tus puntos de golpe totales.

GRITO DE KI [GENERAL]

Puedes emitir un grito potenciado con *ki* que estremecerá a tus enemigos.

Prerrequisitos: Ataque base +1 o superior, Car 13+.

Beneficio: emitir un grito de *ki* es una acción estándar. Los oponentes que puedan oír tu grito y se encuentren a un máximo de 30' de ti pueden quedar estremecidos durante 1d6 asaltos. El grito de *ki* sólo afectará a oponentes con menos Dados de Golpe o niveles de los que tú poseas. Un oponente afectado puede resistirse a los efectos con una salvación de Voluntad con éxito contra una CD igual a $10 + 1/2$ de tu nivel de personaje + tu modificador de Carisma. Puedes usar el Grito de *ki* una vez al día.

Los personajes estremecidos sufren un penalizador -2 de moral en las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas.

HECHICERO DE LA SANGRE

IANTEPASADO

Desciendes de Yogo, el shugenja Escorpión que fue el primer guardián de los Pergaminos Negros de Fu Leng.

Clan: Escorpión.

Beneficio: añade +3 a la Clase de Dificultad de todos los conjuros de maho-tsukai que lances. Sin embargo, también añadirás +3 a la CD de la salvación de Fortaleza que deberás realizar para evitar acumular mancha cuando ejecutes sortilegios de maho.

Esta dote sólo está disponible cuando se tiene la clase de prestigio maho-tsukai, descrita en el Capítulo 12: las Tierras sombrías.

IMPACTO DEFENSIVO [GENERAL]

Puedes convertir una fuerte defensa en un potente ataque. Esta dote se llama *musubi* en Rokugan.

Prerrequisitos: Int 13+, Pericia, Des 13+, Esquiva.

Beneficio: si tu oponente te ataca y falla mientras realizas una acción de defensa total, podrás atacarle en tu siguiente turno con un bonificador +4 en tu tirada de ataque. No obtendrás ningún bonificador contra un oponente que no te ataque ni contra uno que lo haga pero no falle.

IMPACTO DESEQUILIBRANTE

[GENERAL]

Puedes golpear las articulaciones de un oponente humanoide para hacer que pierda el equilibrio. Esta dote se llama *kuzushi* en Rokugan.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Puñetazo aturdidor o ataque aturdidor de monje, Sab 15+.

Beneficio: puedes efectuar un ataque sin arma contra un oponente humanoide que tendrá posibilidades de desequilibrar a tu víctima. Si tu ataque tiene éxito, infligirás el daño normal y tu víctima deberá realizar una salvación de Reflejos (CD $10 + 1/2$ de tu nivel + tu modificador de Sabiduría). Si la víctima falla este tiro de salvación, éste se desequilibrará durante 1 asalto, perdiendo cualquier bonificador de Destreza a la CA y concediendo a sus atacantes un bonificador +2 en sus tiradas de ataque.

IMPACTO DE ESTRELLA FUGAZ

[GENERAL]

Has dominado el arte de golpear un nervio que deja ciego a un oponente humanoide.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, ataque base +4 o superior, Puñetazo aturdidor o ataque aturdidor de monje, Sab 17+.

Beneficio: podrás efectuar un ataque sin arma contra un oponente humanoide que tendrá posibilidades de cegar a la víctima. Si tu ataque tiene éxito, tu víctima debe realizar una salvación de Fortaleza (CD $10 + 1/2$ de tu nivel + tu modificador de Sabiduría). Si la víctima falla este tiro de salvación, quedará cegada durante 1 asalto por nivel que poseas. Además de los efectos obvios, una criatura cegada sufre un 50% de posibilidad de fallo en combate (todos los oponentes dispondrán de ocultación completa), pierde cualquier bonificador de Destreza a la CA, concede un bonificador +2 a las tiradas de ataque de quienes le agredan (que serán efectivamente invisibles), se mueve a la mitad de velocidad y sufre un penalizador -4 en la mayoría de las habilidades basadas en Fuerza y Destreza.

IMPACTO KÁRMICO [GENERAL]

Has aprendido a golpear cuando tu oponente es más vulnerable: en el mismo instante en que te golpea a ti. Esta dote también se llama *ai uchi*.

Prerrequisitos: Des 13+, Esquiva.

Beneficio: puedes efectuar un ataque de oportunidad contra un oponente que logre golpearte en cuerpo a cuerpo. Sufres un penalizador -4 en tu Clase de Armadura, a cambio de la aptitud de efectuar un ataque de oportunidad contra cualquier criatura que tenga éxito en una tirada de ataque en cuerpo a cuerpo (o de ataque de toque en cuerpo a cuerpo) contra ti. El oponente que te haya golpeado debe encontrarse en tu área amenazada, y esta dote no te concede más ataques de oportunidad de los que normalmente se te permitirían en un asalto. Si logras golpear con tu ataque de oportunidad, tu oponente y tú infligiréis y sufriréis daño simultáneamente. La activación de esta dote se especifica en tu turno, y el cambio en tu Clase de Armadura y tu aptitud de efectuar estos ataques de oportunidad especiales duran hasta tu siguiente turno.

INMOVILIZACIÓN ESTRANGULADORA [GENERAL]

Has aprendido el modo correcto de aplicar presión para dejar inconsciente a un oponente.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Presa mejorada, Puñetazo aturdidor.

Beneficio: si sujetas a tu oponente mientras le haces una presa y mantienes la sujeción durante 1 asalto completo, al final de ese asalto tu oponente tendrá que realizar una salvación de Fortaleza (CD $10 + 1/2$ de tu nivel + tu modificador de Sabiduría). Si el tiro de salvación resulta fallido, tu oponente quedará inconsciente durante 1d3 asaltos.

INSTINTO DE GUERRERO [IANTEPASADO]

Tu antepasada Matsu Hitomi fue la samurai más famosa de los principios del Imperio. Hitomi se puso la armadura de su hermano para vengar su muerte, obteniendo el mando de una unidad de samurais mediante su intensa devoción por la guerra.

Clan: León.

Beneficio: obtienes un bonif. +2 en las pruebas de Avistar e Iniciativa.

INTELECTO AGUDO [IANTEPASADO]

Desciendes de Agasha, fundadora de la escuela shugenja original del clan del Dragón, una shugenja conocida por su aguda inteligencia y sus poderes de observación.

Clan: Dragón, Fénix.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 en las pruebas de Inteligencia y un bonificador +1 en las de Buscar, Escudriñar y Saber.

INTUICIÓN DE KAMI [IANTEPASADO]

Desciendes de Shinjo, el primer Unicornio, el más amable y compasivo de los kami.

Clan: Unicornio.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Averiguar intenciones y en las pruebas de Inteligencia que realices para averiguar cosas.

MAESTRO DE IAIJUTSU [ANTEPASADO]

No sólo descendes de Kakita, el mayor duelista que ha existido, sino que posees un vínculo kármico con su espíritu.

Clan: Grulla.

Beneficio: una vez al día, puedes realizar una tirada de ataque, tiro de salvación o prueba de habilidad usando tu modificador en la habilidad Concentración de iaijutsu en lugar de todos los demás modificadores. Por ejemplo, podrás realizar una tirada de ataque cuerpo a cuerpo usando sólo el modificador de tu habilidad de Concentración de iaijutsu en lugar de tu bonificador total de ataque (incluyendo el modificador de Fuerza, el bonificador de mejora del arma, el bonificador de Soltura con un arma, el modificador de tamaño y todos los demás bonificadores de tu tirada de ataque). Renuncias a todos tus demás modificadores y utilizas en su lugar tu modificador en la habilidad.

MAGIA EN LA SANGRE [ANTEPASADO]

Afirmas poseer un vínculo kármico con Iuchi, que estuvo entre los shugenjas más ingeniosos de los principios de Rokugan.

Clan: Unicornio.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Alquimia y Conocimiento de conjuros.

MENTE DE MAGISTRADO [ANTEPASADO]

Afirmas descender de Soshi Saibankan, un gran juez Escorpión que ayudó a establecer la institución de los Magistrados Esmeralda del Imperio.

Clan: Escorpión.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Saber (historia) y Saber (nobleza y realeza).

MERCADER HONESTO [ANTEPASADO]

Tu antepasado, Bayushi Tesaguri, era el hijo de Bayushi Junzen, Campeón del Clan del Escorpión. No confiaba en la familia Yogo, así que le entregó tres de los Pergaminos negros de Fu Leng a su hijo, Tesaguri. Sin embargo, Tesaguri traicionó su confianza vendiéndoselos al clan del Fénix (y pagó su crimen con la vida).

Clan: Escorpión.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en todas las pruebas de Oficio, permitiéndote obtener más dinero en tu trabajo.

MUCHAS MÁSCARAS [ANTEPASADO]

Desciendes de Shosuro Furuyari, un importante dramaturgo Escorpión.

Clan: Escorpión.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Disfrazarse e Interpretar.

PARALIZAR LA VIDA [GENERAL]

Puedes paralizar a un oponente humanoide con un ataque sin arma.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, ataque base +5 o superior, Puñetazo aturdidor o ataque aturdidor de monje, Sab 17+.

Beneficio: puedes efectuar un ataque sin arma contra un oponente humanoide que no infligirá daño, pero tendrá una probabilidad de paralizar a la víctima. Si tu ataque tiene éxito, la víctima deberá reali-

zar una salvación de Fortaleza (CD 10 + 1/2 de tu nivel + tu modificador de Carisma). Si la víctima falla su tiro de salvación, quedará paralizada durante 1d4+1 asaltos. Un personaje paralizado se queda rígido e indefenso, incapaz de moverse o actuar físicamente. Tendrá unas puntuaciones efectivas de 0 en Fuerza y Destreza, pero podrá realizar acciones puramente mentales.

PATADA GIRATORIA [GENERAL]

[GENERAL]

Puedes continuar un ataque sin arma especialmente poderoso con una potente patada, describiendo un círculo completo antes de propinar la patada.

Prerrequisitos: Fue 15+, Ataque poderoso, Impacto sin arma mejorado.

Beneficio: si logras asestar un golpe crítico con un ataque sin arma, podrás efectuar inmediatamente un ataque sin arma adicional contra el mismo oponente, como si no hubieras empleado tu ataque para el golpe crítico. Utilizarás el mismo bonificador de ataque que hayas empleado para el golpe crítico. Por ejemplo, Bujiko puede efectuar tres ataques sin arma en un asalto, con unos bonificadores de ataque base de +9, +6 y +3. Si logra asestar un golpe crítico con su segundo ataque, podrá efectuar un ataque adicional empleando su ataque base +6. A continuación, efectuará normalmente su tercer ataque (con +3).

PATADA VOLADORA [GENERAL]

[GENERAL]

Te lanzas literalmente al combate, infligiendo un daño devastador.

Prerrequisitos: Fue 13+, Ataque poderoso, Impacto sin arma mejorado, Saltar (4 rangos).

Beneficio: cuando combatas sin armas y uses la acción de cargar, infligirás doble daño con tu ataque sin arma.

PERICIA SUPERIOR [GENERAL]

Has dominado el arte de la defensa en combate.

Prerrequisitos: Int 13+, Pericia, ataque base +6 o superior.

Beneficio: cuando uses la dote de Pericia para mejorar tu Clase de Armadura, el número que restes a tu ataque y sumes a tu CA podrá ser cualquiera que no supere tu ataque base (sin esta dote, el número no podrá ser superior a +5).

Especial: pericia superior se considera dote adicional para el guerrero. Puede ser adquirida en cualquier momento que el personaje tenga derecho a una dote adicional, siempre y cuando éste cumpla los prerrequisitos.

PERMANECER CONSCIENTE [GENERAL]

[GENERAL]

Tu tenacidad te sirve de ayuda aun cuando estás incapacitado o moribundo.

Prerrequisitos: ataque base +2 o superior, Aguante, Dureza, Voluntad de hierro.

Beneficio: cuando tus puntos de golpe queden reducidos a 0, puedes realizar una acción parcial cada asalto en tu turno hasta que llegues a -10 puntos de golpe, o tus puntos de golpe totales vuelvan a ser 0 o más. Si te estabilizas, puedes seguir realizando acciones parciales, pero la primera que lles a cabo invocará la estabilización. Si llegas a -10 puntos de golpe, morirás.



CAPITULO CUARTO
HABILIDADES Y DOTES

PICO DE ORO [ANTEPASADO]

Tu antepasada Mirumoto Kaijuko fue la primera mujer en convertirse en daimyo de la familia Mirumoto. Con 16 años, derrotó a su tío en un duelo para reclamar el liderazgo de la familia.

Clan: Dragón.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Diplomacia y Engañar.

PIERNAS DE MARINERO [ANTEPASADO]

Desciendes de Yasuki Fumoki, célebre pirata que asaltaba frente a la costa los barcos mercantes del clan de la Grulla.

Clan: Cangrejo.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Equilibrio y Oficio (marinero).

PODER DE CONJURO [ANTEPASADO]

Tu linaje se remonta a la joven shugenja Kuni Osaku, que rechazó en solitario a un enorme ejército de oni en la batalla de la Ola creciente. Su conjuro invocó un tsunami e hizo que el río Seigo no Kamae fuera infranqueable durante setenta y tres días mientras el clan del Cangrejo construía la muralla Kaiu, aunque su poderosa magia le costó la vida.

Clan: Cangrejo.

Beneficio: tres veces al día, puedes lanzar un conjuro con extraordinario poder. Añade +1 a la Clase de Dificultad de la salvación para estos conjuros.

PRESA MEJORADA [GENERAL]

Eres diestro en las artes marciales que enfatizan las inmovilizaciones y proyecciones.

Prerrequisito: Impacto sin arma mejorado.

Beneficio: si tienes éxito con un impacto sin arma, infliges el daño normal y puedes intentar iniciar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad. No hace falta un ataque de toque inicial. Puedes infligir daño normal en lugar de atenuado mientras apresas sin sufrir un penalizador en tu prueba de presa.

Normal: los personajes sin esta dote realizan un ataque de toque en cuerpo a cuerpo para agarrar a su oponente y provocan un ataque de oportunidad cuando lo hacen. También sufren un penalizador -4 en sus pruebas de presa cuando intentan infligir daño normal en una presa.

PROYECCIÓN DEFENSIVA [GENERAL]

Puedes usar el peso, la fuerza y el impulso de tu oponente en su contra, desviando su ataque y tirándolo al suelo.

Prerrequisitos: Des 13+, Impacto sin arma mejorado, Esquiva, Derribo mejorado, Reflejos de combate.

Beneficio: si el oponente contra el que hayas elegido recibir el bonificador a la CA de la dote Esquiva te ataca y falla, podrás efectuar inmediatamente un ataque de derribo mejorado contra él. Este intento se tendrá en cuenta para tu límite de ataques de oportunidad durante ese asalto.

PUÑOS DE HIERRO [GENERAL]

Has aprendido los secretos de imprimir mayor fuerza en tus ataques sin arma.

Prerrequisitos: ataque base +2 o superior, Impacto sin arma mejorado.

Beneficio: declara que utilizas esta dote antes de efectuar tu tirada de ataque (por tanto, un fallo en la tirada de ataque echará a perder el intento). Cuando realices con éxito un ataque sin arma, infligirás 1d4 puntos de daño adicionales. Puedes usar esta dote un número de veces al día igual a tres + tu modificador de Carisma.

RESISTIR MARCHA [ANTEPASADO]

Desciendes de Kuni, que fundó la familia del mismo nombre, conocía en profundidad las Tierras sombrías y demostró ser fuerte al enfrentarse a ellas.

Clan: Cangrejo.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 en todas las salvaciones de Fortaleza para determinar si adquieres la mancha de las Tierras sombrías. Esta dote sólo está disponible en Rokugan.

RESISTIR VENENO [ANTEPASADO]

Tu antepasado, Agasha Kitsuki, fundó la cuarta familia del clan del Dragón y una escuela de magistrados famosa por enseñar habilidades de investigación y deducción.

Clan: Dragón.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 en las salvaciones de Fortaleza contra veneno.

SHUGENJA GUERRERO [ANTEPASADO]

Tu antepasado Agasha Nodotai fue un shugenja muy versado en el código de *bushido* y la senda de la guerra.

Clan: Dragón.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Concentración al lanzar un conjuro a la defensiva y un bonificador +1 en tus salvaciones de Fortaleza.

SOSEGADO [ANTEPASADO]

Desciendes del gran diplomático Ide, que fue elegido para ser la voz de Shinjo en todos los tratos con extranjeros.

Clan: Unicornio.

Beneficio: obtienes un bonificador +3 en las pruebas de Diplomacia.

SUERTE DE LOS HÉROES [ANTEPASADO]

Desciendes del ágil y astuto Hiruma, arquetipo del cazador y batidor.

Clan: Cangrejo.

Beneficio: obtienes un bonificador +1 en todos los tiros de salvación.

TEMIBLE Y TEMERARIO [ANTEPASADO]

Afirmas descender del primer Akodo, el paradigma de la virtud del samurai.

Clan: León.

Beneficio: ganas un bonif. +1 en todas las salvaciones de Voluntad contra efectos de miedo, y la Clase de Dificultad de cualquier efecto de miedo que generes tú (ya sea mediante un conjuro u otra aptitud) aumenta en 1.

Si adoptas la clase de prestigio campeón Akodo (consulta el Capítulo 11) los aliados situados dentro de tu aura de valor ganarán un bonificador +1 adicional en sus tiros de salvación contra miedo.

TOQUE DOLOROSO [GENERAL]

Con un ataque aturdir con éxito, causan un intenso dolor a tu oponente.

Prerrequisitos: ataque base +2 o superior, Puñetazo aturdir o ataque aturdir de monje, Sab 19+.

Beneficio: las víctimas de un ataque aturdir con éxito sufrirán un dolor tan debilitante que quedarán nauseadas durante el asalto siguiente a aquel en que queden aturridas. Las criaturas nauseadas son incapaces de atacar, lanzar conjuros, concentrarse en sortilegios o hacer ninguna otra cosa que requiera atención. La única acción que puede realizar un personaje así es una sola acción de movimiento (o equivalente a moverse) por turno.

Las criaturas inmunes a los ataques aturdiradores también lo son a esta dote, al igual que las que superen en más de una categoría de tamaño al usuario de la misma.

VOZ PODEROSA [ANTEPASADO]

Posees un vínculo kármico con Utaku, lugarteniente de mayor confianza de Shinjo y su guardaespaldas más devota.

Clan: Unicornio.

Beneficio: tu poderosa voz te concede un bonificador +2 en las pruebas de Diplomacia y de Interpretar cuando hablas o cantas.

EQUIPO DE AVENTURERO



Ilustración de A. Swoke

Al crear un personaje de *Aventuras orientales*, debes tener en cuenta muchas de las mismas cuestiones descritas en el *Manual del Jugador*: qué aspecto tiene, qué edad, su comportamiento, sus creencias y su trasfondo. *Aventuras orientales* añade sólo unos cuantos detalles a tales cuestiones.

ALINEAMIENTO Y HONOR

Las culturas de *Aventuras orientales* hacen mucho hincapié en el comportamiento correcto, una rígida observancia de las convenciones sociales, y una estricta estratificación de castas con escasa o nula movilidad entre una y otra. En otras palabras, son el arquetipo

de la sociedad legal, y los personajes no legales tienen problemas a la hora de actuar dentro de sus limitaciones. Los bárbaros, nezumi y demás individuos caóticos nunca pueden llegar a formar parte del Orden celestial, la pirámide social.

El énfasis que estas sociedades ponen en el honor está estrechamente vinculado con la naturaleza legal de las mismas. Un samurai sin honor no es un samurai: no es más que un simple guerrero con un par de insólitas espadas de gran calidad. Sin honor, las cosas que conlleva la posición social (poder, riqueza, etc.) no significan nada para un personaje de *Aventuras orientales*. El honor es una medida del personaje y un reflejo de la historia y las hazañas de toda una familia. Refleja el valor de la persona en la sociedad, su honradez, decencia y lealtad. El honor va acompañado del respeto, el poder, la influencia y la posición. Sin él, los personajes sólo pueden esperar falta de respeto, humillación e insultos.

EL HONOR EN EL JUEGO

DUNGEONS & DRAGONS no concede a tu personaje ningún beneficio de juego por ser legal bueno. No obstante, si tu campaña tiene mucho que ver con el tema del honor, puedes obtener algunos beneficios de juego por cumplir con tales principios. Como mínimo, un personaje conocido por ser extremadamente honorable debería ganar un bonificador +1 de Liderazgo por su reputación de "equidad y generosidad" (consulta la *Guía del DUNGEON MASTER*). Otros beneficios adicionales (todos ellos dependientes de la situación en la que se conozcan la identidad y reputación del personaje) pueden incluir:

- Un bonificador +2 de circunstancia en las pruebas de Diplomacia.
- Un bonif. +2 de circunstancia en las pruebas de Averiguar intenciones en las que el objetivo esté actuando deshonorosamente.
- Un bonificador +1 de circunstancia en las salvaciones de Voluntad cuando la consecuencia de fallar la salvación pueda acarrear la deshonra del personaje.

A discreción del DM, podrían obtener también estos bonificadores otros personajes para los que el honor e integridad personales sean de vital importancia, y un aspecto bien conocido de su personalidad.

No existe ninguna mecánica de juego para medir el honor del personaje ni llevar la cuenta del mismo. El honor funciona de forma muy similar al alineamiento: una herramienta para desarrollar la identidad de tu personaje. Como parte de la creación de tu personaje, debes decidir si vas a interpretarlo como un paradigma del honor, como un sinvergüenza deshonesto, o alguna cosa intermedia; quizá alguien que intente vivir honorablemente pero que sucumba con demasiada frecuencia a la tentación. Como directriz general, piensa en estos cinco "rangos" del honor:

Deshonroso: este personaje no respeta los principios del *bushido*, e incluso se burla de ellos, considerándolos ideales intrascendentes. Un personaje así no es digno de confianza, pues para él, la traición resulta tan natural como respirar. Un personaje deshonesto suele ser tanto caótico como malvado.

Informal: el código de *bushido* es un inconveniente para el personaje; una herramienta que utilizar para manipular a los demás. Una persona así traicionaría a cualquiera si se dieran las circunstancias adecuadas, pero normalmente se confía en que acuda al menos en ayuda del clan. Al anteponer el interés personal a todo lo demás, tales personajes suelen ser caóticos o neutrales, y a menudo malignos.

Honorable de acto: un personaje honorable debe actuar como mínimo de acuerdo al *bushido*, aunque no ponga el corazón en ello. Subordinar los intereses propios a los del clan resulta difícil para tal personaje, y estar a la altura de los ideales del *bushido* le supone una lucha constante. Sin embargo, se volverá más decidido cada vez que supere la tentación. Estos cánones mínimos de honor suelen representar al alineamiento neutral, con inclinaciones hacia el legal.

Honorable de pensamiento: un personaje verdaderamente honorable ya no alberga dudas acerca del *bushido* y sus exigencias, ni se los cuestiona. Aunque no está libre de tentación, se sobrepone a ella con facilidad. Ahora, lo difícil viene cuando el personaje se ve obligado a modificar las reglas, por poco que sea: esto supone un desafío para un samurai excepcionalmente honorable. Un personaje así suele ser legal neutral.

Honorable de espíritu: el paradigma del honor no puede ser apartado de sus deberes para con el clan y la familia. Cuestionar siquiera el honor de un personaje así resulta impensable. Los personajes tan sumidos en el honor suelen hacer las cosas de forma desinteresada, dedicarse por completo a su familia y clan, y estar dispuestos a entregar sus vidas por la seguridad de los demás. Normalmente son legales neutrales o legales buenos.

HONOR Y DESHONOR: ALGUNOS EJEMPLOS

Según el código de *bushido*, las acciones honorables incluyen:

- Vengar la muerte de un familiar
- Derrotar a un enemigo ancestral
- Salvar la vida de otra persona
- Liderar a una fuerza victoriosa en la batalla

TRAS EL TELÓN: ALINEAMIENTO EN AVENTURAS ORIENTALES

Al estudiar detenidamente las listas de conjuros, objetos mágicos y demás elementos de *Aventuras orientales* se advierte que, en comparación con los cánones del juego *DUNGEONS & DRAGONS*, el alineamiento es bastante menos importante. En muchas campañas de *Aventuras orientales*, el código ético de la persona se resume en la idea del honor en lugar de las nociones del bien o el mal, la ley o el caos. Por tanto, en el Capítulo 8: objetos mágicos, encontrarás armas honorables, que infligen más daño a las criaturas y personajes deshonestos. En el escenario de campaña incorporado de Rokugan, la mancha de las Tierras sombrías es una fuerza física del mal, y la lista de conjuros de shugenja incluye *detectar Mancha* en lugar de *detectar el mal*, *impacto de jade* en

- Completar una gran búsqueda
- Sufrir una muerte heroica

Las acciones deshonestas incluyen las siguientes:

- Ser acusado o condenado por un crimen
- Ser tomado prisionero
- Incumplir un juramento
- Perder un patrimonio familiar, incluyendo un arma ancestral
- Perder una contienda o duelo, especialmente ante un oponente inferior
- Comportarse de forma precipitada o indebida
- Negarse a participar en una contienda o duelo
- Cometer traición
- Endeudarse (ya sea por dinero o favores)
- Huir de un combate
- Liderar a una fuerza derrotada en la batalla
- Usar un arma de campesino o ninja
- Desobedecer a tu señor

En las campañas no basadas en la cultura japonesa, las definiciones del honor pueden variar; a veces, drásticamente.

RELIGIÓN

El *Manual del Jugador* describe un mundo politeísta, siendo ésta la idea básica de la religión en el juego D&D. En un sistema así, una serie de deidades controlan los diferentes aspectos de la existencia mortal, como la muerte, el honor, la fuerza, la ley y la magia. En *Aventuras orientales*, la religión emana de un modo distinto de ver el mundo; un modo fundamentalmente animista.

El animismo es la creencia de que los espíritus habitan cada parte del mundo natural. En el mundo de *Aventuras orientales*, todo tiene un espíritu: desde la mayor de las montañas hasta la piedra más pequeña, desde el vasto océano hasta un susurrante arroyo, desde el sol y la luna hasta la espada ancestral de un samurai. Todos estos objetos, y los espíritus que los habitan, están vivos y sienten, aunque algunos son más conscientes, atentos e inteligentes que otros. No todos tienen el mismo grado de poder, y algunos incluso podrían ser llamados deidades. Pero todos ellos son dignos de respeto e incluso veneración.

Los innumerables espíritus del mundo no tienen clérigos a su servicio como las deidades descritas en el *Manual del Jugador*, pero a veces los chamanes y shugenjas pueden darles órdenes o implorarles que cumplan tareas específicas en su nombre. En realidad, los chamanes tienen dos o tres espíritus patronos concretos (que les otorgan conjuros y poderes de dominio), pero casi todos los demás personajes no rinden homenaje a ningún

lugar de *castigo divino*, y *aura de jade* en lugar de *aura sagrada*. Las armas manchadas y de jade aparecen en el Capítulo 8: objetos mágicos.

Teóricamente, se puede eliminar por completo el alineamiento de una campaña de *Aventuras orientales*, usando en su lugar el sistema de honor, el de Mancha, o ambos. Si utilizas chamanes, hechiceros y wu jen en tales partidas, tendrás que crear sustitutos para conjuros como *detectar el mal* y *protección contra el mal* que dependan del honor en lugar del alineamiento. Los personajes deshonestos o informales serían afectados por *detectar deshonor* o *protección contra el deshonor*, las armas honorables, etc., mientras que los personajes honorables de pensamiento u honorables de espíritu serían afectados por *detectar honor*, *protección contra el honor* o las armas deshonestas.

espíritu por encima de los demás. En lugar de eso, rezan y hacen sacrificios a diferentes espíritus en diferentes momentos, según resulte apropiado para cada espíritu. Un personaje piadoso probablemente reze y haga ofrendas diariamente a los espíritus de sus antepasados, realice peticiones regulares a espíritus importantes como las siete Fortunas de la buena suerte, haga sacrificios esporádicos de incienso para aplacar a espíritus como los del bosque, y también reze de vez en cuando a muchos otros espíritus.

Una religión animista es muy tolerante. A la mayoría de los espíritus no les importa a quién más hagan sacrificios los personajes, siempre que ellos obtengan las ofrendas y el respeto debidos. Cuando las nuevas religiones se extienden por las tierras de *Aventuras orientales*, suelen conseguir nuevos adeptos, pero no conversos. La gente añade nuevos espíritus y deidades en sus oraciones sin reemplazar a los antiguos. Los monjes y eruditos pueden adoptar complejas prácticas y sistemas filosóficos sin variar en absoluto sus creencias y respeto por los espíritus.

En resumen, no tienes que elegir una deidad patrona para tu personaje, pero quizá quieras pensar un poco en qué espíritus venera comúnmente. Si tiene una dote de antepasado, es una buena manera de empezar. En el escenario de campaña incorporado de Rokugan, los espíritus ancestrales más importantes son los siete kami, hijos de la deidad del sol, que fundaron los grandes clanes: Akodo, Doji, Bayushi, Shinjo, Shiba, Togashi e Hida. El mayor de sus hermanos, Hantei, fundó la línea imperial, y su hermano Fu Leng (difunto) creó las Tierras sombrías y a sus demoníacos habitantes.

Casi igual de importantes son los fundadores de las otras familias de los clanes: Matsu, Daidoji, Shosuro y los demás.

Otros espíritus venerados comúnmente en el escenario de *Aventuras orientales* incluyen a las fortunas de la buena suerte, la riqueza, el amor, la fuerza, la sabiduría, la longevidad, las tormentas, las cosechas, el mar, los vientos, la guerra y varias artes y oficios. El Sol (llamado Yakamo en Rokugan) y la Luna (llamada Hitomi), así como otros cuerpos celestes, también son venerados comúnmente.

En Rokugan, un sistema filosófico reviste a la religión y los espíritus: el llamado Shinseísmo o Shintao ("la senda de Shinsei") enfatiza la búsqueda individual de la iluminación por encima de la veneración de los espíritus, aunque (como es tan usual en las tierras de *Aventuras orientales*) ambas creencias nunca son consideradas mutuamente excluyentes. Concentrando la mente en los cinco elementos eternos e inmutables (agua, aire, fuego, tierra y vacío) en lugar de en el mundo temporal y material, el seguidor del Shintao espera liberar su alma de lo material y alcanzar la iluminación. No es extraño que un seguidor del Shintao venera a las almas de los previamente iluminados junto a las de sus antepasados reales, o incluso en lugar de a éstos.

ESTADÍSTICAS ESENCIALES

Tal y como se describe en el *Manual del Jugador*, definir los detalles esenciales de tu personaje puede ayudar a darle vida.

NOMBRE

Si juegas en el escenario de campaña incorporado de Rokugan y tu personaje es humano, ya habrás escogido su clan. Elige una familia

TABLA 5-1: SÍLABAS COMUNES

A	BA	BE	BI	BO	BU	CHA	CHI	CHO	CHU	DA	DE
DO	E	FU	GA	GE	GI	GO	GU	HA	HE	HI	HO
I	JA	JJ	JO	JU	KA	KE	KI	KO	KU	MA	ME
MI	MO	MU	NA	NE	NI	NO	NU	O	PA	PE	PI
PO	PU	RA	RE	RI	RO	RU	SA	SE	SHA	SHI	SHO
SHU	SO	SU	TSU	TA	TE	TO	TU	U	WA	YA	YO
YU	ZA	ZE	ZO	ZU							

dentro de éste, y ya tendrás la mitad del nombre de tu personaje. Los apellidos de Rokugan se pronuncian y escriben en primer lugar, de modo que Kitsu Mari es un personaje shugenja de la familia Kitsu. Los nombres personales suelen tener entre una y tres sílabas de longitud, y cada una de las sílabas se extrae de una lista limitada de sonidos comunes en el idioma rokuganés.

Para formar el nombre de tu personaje, puedes seleccionar sílabas en la Tabla 5-1: sílabas comunes. Puedes insertar una N entre sílabas si ello ayuda a pronunciar el nombre resultante. A veces, los hombres de mujer terminan en "-ko", aunque algunas samurais eligen nombres de hombre.

El Capítulo 2: razas, contiene ejemplos de nombres comunes para los miembros de cada una de las razas disponibles en *Aventuras orientales*.

EDAD

Puedes elegir la edad de tu personaje o generarla al azar. Si la eliges, debe ser al menos la edad mínima para la raza y clase del personaje (consulta la Tabla 5-2: edad inicial aleatoria). La determinación al azar de la edad inicial y los efectos del envejecimiento funcionan como se describen en el *Manual del Jugador*.

En algún momento entre las edades de 13 y 21 años (normalmente en torno a los 16), los jóvenes humanos de Rokugan llevan a cabo un rito de paso llamado *gempukku*. En este punto, el niño pasa a ser considerado adulto y suele adoptar un nuevo nombre. Se supone que los personajes de la casta noble (incluyendo a todos los samurais y shugenjas, y posiblemente también a otros personajes) empiezan sus carreras de aventureros tras completar su ceremonia de *gempukku*.

TABLA 5-2: EDAD INICIAL ALEATORIA

Raza	Mayoría de edad	Bárbaro Picaro	Explorador Guerrero Samurai Sohei	Chamán Monje Shugenja Wu jen
Humano	15 años	+1d4	+1d6	+2d6
Hengyokai	40 años	+4d6	+6d6	+9d6
Hombre espíritu	110 años	+4d6	+6d6	+10d6
Korobokuru	40 años	+3d6	+5d6	+7d6
Nezumi	5 años	+1d2	+1d4	+1d8
Vanara	30 años	+2d6	+4d6	+6d6

TABLA 5-3: EFECTOS DEL ENVEJECIMIENTO

Raza	Mediana edad*	Viejo**	Venerable†	Edad máxima
Humano	35 años	53 años	70 años	+2d20 años
Hengyokai	100 años	150 años	200 años	+3d% años
H. espíritu	175 años	263 años	350 años	+4d% años
Korobokuru	125 años	188 años	250 años	+2d% años
Nezumi	15 años	23 años	30 años	+1d10 años
Vanara	75 años	113 años	150 años	+1d% años

* -1 a Fue, Con y Des; +1 a Int, Sab y Car.
 ** -2 a Fue, Con y Des; +2 a Int, Sab y Car.
 † -3 a Fue, Con y Des; +3 a Int, Sab y Car.

ALTURA Y PESO

Por término medio, los humanos de *Aventuras orientales* son algo más bajos que sus equivalentes del *Manual del Jugador* (esto es particular-

mente cierto en el escenario de campaña incorporado de Rokugan, pero puede no serlo en otras campañas; usa las tablas para humanos del *Manual del Jugador* en aquellos escenarios en que éstos sean más altos). Elige la altura y el peso de tu personaje entre los valores mencionados en la descripción de su raza o los de la Tabla 5-4: altura y peso aleatorios. Piensa en lo que las aptitudes de tu personaje pueden indicar acerca de su altura y su peso. También puedes realizar una tirada aleatoria en la Tabla 5-4 para determinarlos.

TABLA 5-4: ALTURA Y PESO ALEATORIOS

Raza	Altura base	Modificador a la altura	Peso base	Modificador al peso
Humano	4' 10"	+2d8	120 lb.	× (2d4) lb.
Humana	4' 5"	+2d8	85 lb.	× (2d4) lb.
Hengeyokai, varón	4' 10"	+2d8	120 lb.	× (2d4) lb.
Hengeyokai, mujer	4' 5"	+2d8	85 lb.	× (2d4) lb.
Hombre espíritu	4' 10"	+2d8	120 lb.	× (2d4) lb.
Mujer espíritu	4' 5"	+2d8	85 lb.	× (2d4) lb.
Korobokuru, varón	3' 9"	+2d4	100 lb.	× (2d4) lb.
Korobokuru, mujer	3' 7"	+2d4	70 lb.	× (2d4) lb.
Nezumi, varón	5' 2"	+2d4	140 lb.	× (1d6) lb.
Nezumi, mujer	4' 9"	+2d4	105 lb.	× (1d6) lb.
Vanara, varón	4' 5"	+1d8	90 lb.	× (1d6) lb.
Vanara, mujer	4' 2"	+1d8	85 lb.	× (1d6) lb.

EQUIPAR AL PERSONAJE

Tal y como se describe en el *Manual del Jugador*, empiezas la partida teniendo al menos una muda de prendas normales (muda de artesano, muda de artista, muda de erudito, muda de monje, muda de montaraz, muda de plebeyo o muda de viajero) y una cantidad aleatoria de dinero determinada según tu clase; consulta la Tabla 5-5: oro inicial aleatorio.

TABLA 5-5: ORO INICIAL ALEATORIO

Clase	Cantidad (po)	Clase	Cantidad (po)
Bárbaro	4d4 × 10	Pícaro	5d4 × 10
Chamán	4d4 × 10	Samurai	6d4 × 10
Explorador	6d4 × 10	Shugenja	3d4 × 10
Guerrero	6d4 × 10	Sohei	6d4 × 10
Hechicero	3d4 × 10	Wu Jen	3d4 × 10
Monje	5d4		

ARMAS

Los personajes de *Aventuras orientales* usan diversas armas, algunas de las cuales poseen equivalentes en el *Manual del Jugador* (daga, clava, espada bastarda de gran calidad) y otras que no (naginata, nekode, sodegarami). La Tabla 5-6: armas del Manual del Jugador, indica las armas disponibles en Rokugan y otras campañas de *Aventuras orientales*, incluyendo aquellas con influencia de las culturas china, coreana, hindú o del sudeste asiático. La Tabla 5-7: nuevas armas, detalla las nuevas armas que sólo están disponibles en *Aventuras orientales*.

DESCRIPCIONES DE ARMAS

A continuación se describen (por orden alfabético) los tipos de armas incluidos en la Tabla 5-7: nuevas armas.

Abanico de guerra: este arma, que a ojos de alguien que la desconozca no parece más que un abanico de mujer, de hermosa manufactura, es una de las preferidas por ciertos miembros del clan del Escorpión.

De hecho, sus varillas están hechas de acero, y son puntiagudas como agujas en los extremos. Cuando el abanico se utiliza en combate cuerpo a cuerpo por primera vez, su portador puede intentar una prueba de Engañar contra una prueba de Averiguar intenciones de su oponente. Si el portador vence en el enfrentamiento, añadirá +4 a sus tiradas de ataque para el ataque o ataques que efectúe en su primer asalto, este arma no debe confundirse con el tessen, un "abanico" metálico que sirve como escudo.

Agujas de cerbatana: estas agujas de hierro de 2" de longitud se venden en pequeños estuches de madera con 20 unidades. Un estuche completo es tan ligero que su peso resulta insignificante. A menudo, las puntas de las agujas se impregnan con veneno.

Bastón de tres partes: este arma, que originalmente era un instrumento de labranza para desgranar cereales, está compuesta por tres partes de madera de idéntica longitud, unidas en sus extremos por eslabones, tiras de cuero o cuerdas.

Un monje que use un bastón de tres partes (para lo que debe adquirir Competencia con arma exótica, debido al tamaño Grande del arma) puede golpear con su ataque base sin arma, incluyendo su número más favorable de ataques por asalto, además de otros modificadores aplicables. Hacén falta ambas manos para usar esta arma.

Cadena: esta simple cadena, también llamada manriki-gusari, tiene pesas en los extremos. Se puede hacer que gire rápidamente, asestando fuertes golpes gracias a las pesas. Un extremo también puede hacerse girar para enmarañar a un oponente.

TABLA 5-6: ARMAS DEL MANUAL DEL JUGADOR

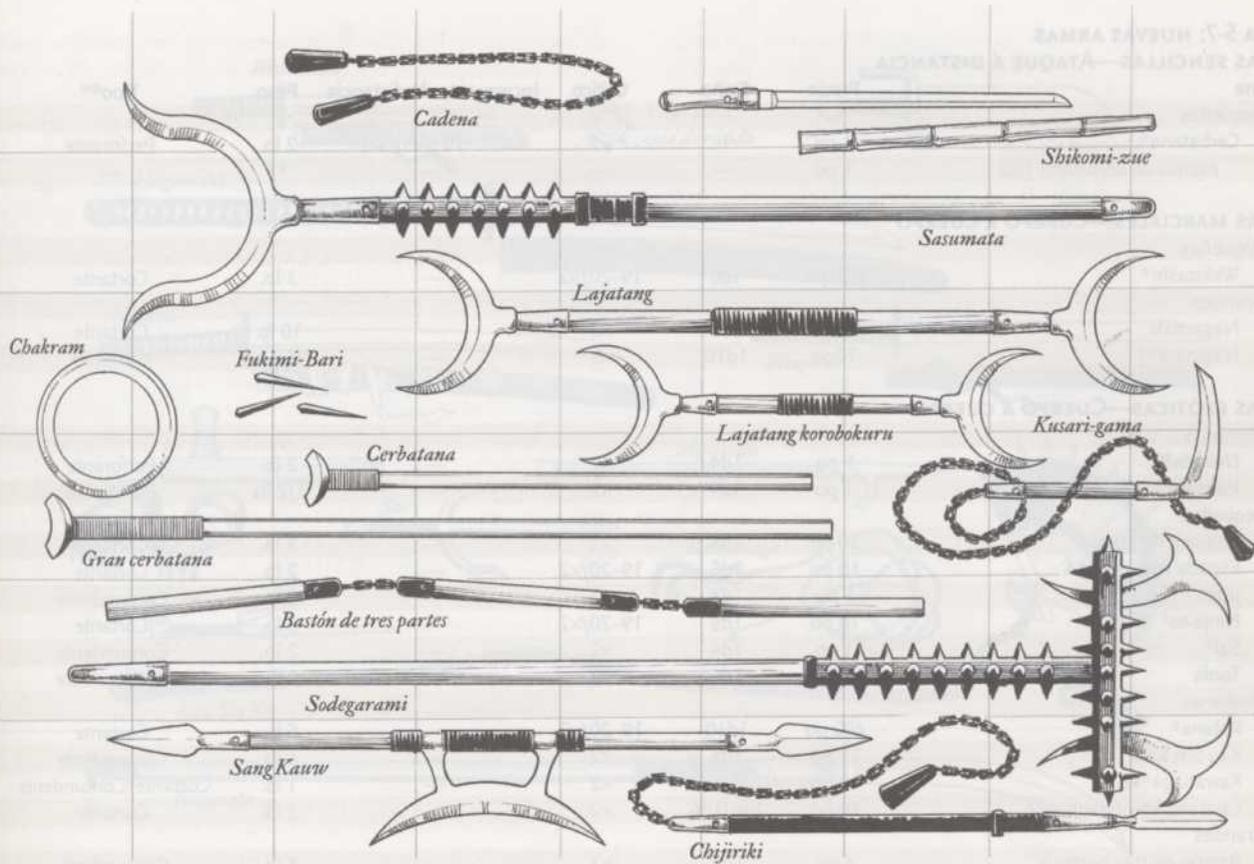
Armas del <i>Manual del Jugador</i> disponibles en Rokugan	Armas del <i>Manual del Jugador</i> disponibles en otras campañas de <i>Aventuras orientales</i>
Arco corto compuesto	Alabarda
Arco largo compuesto	Arcos (todos)
Ballesta de mano	Bastón
Ballesta de repetición	Cimitarra
Ballesta ligera	Clava
Ballesta pesada	Daga
Bastón	Dardo
Bisarma	Espada bastarda
Cadena armada	Espada corta
Clava*	Espada larga
Daga	Gran clava
Dardo	Guja
Espadón	Hacha de batalla
Gran clava	Hacha de mano
Guantelete	Jabalina
Hacha de batalla	Kama (lian)
Honda†	Kukri
Impacto sin arma	Lanza larga
Jabalina	Maza de armas
Kama	Maza ligera o pesada
Lanza corta	Pico ligero o pesado
Lanza pesada de caballería‡	Puñal
Látigo	Siangham
Martillo de guerra	Tridente
Nunchaku	
Shuriken	
Tridente	

*El jo (una sencilla clava hecha de bambú) es una de las armas preferidas por los monjes, que a menudo las usan de dos en dos. Un monje que use un jo puede golpear con su ataque base sin arma, incluyendo su número más favorable de ataques por asalto, además de otros modificadores aplicables.

†La lanza pesada de caballería y la honda se consideran armas exóticas en Rokugan, excepto para personajes del clan del Unicornio y extranjeros no nativos del Imperio de Rokugan.

‡El dai-kyu (arco largo compuesto) es inusual en cuanto a que su empuñadura no está centrada, situándose más cerca de la parte inferior. Esto permite que sea disparado montando a caballo o estando de rodillas.





La cadena puede utilizarse como arma doble o como arma de alcance. Puedes combatir con ella como si lo hicieras con dos armas, con todos los penalizadores al ataque que sufrirías normalmente si usaras un arma de una mano y un arma ligera. En este caso, sólo puedes atacar a un oponente adyacente.

Si utilizas la cadena como arma de alcance, podrás golpear a oponentes situados a 10 pies de distancia. Además, al contrario que otras armas de alcance, podrás utilizarla contra un oponente adyacente. En este caso, sólo podrás usar de forma eficaz uno de los extremos de la cadena; no podrás emplearla como arma doble.

Como la cadena puede enroscarse a una pierna o extremidad del enemigo, con ella puede hacerse también un ataque de derribo. Si trataran de derribarte durante tu propio intento, podrías evitarlo soltando la cadena.

Usando una cadena, obtendrás un bonificador +2 en tu tirada opuesta de ataque cuando intentes desarmar a un oponente (incluyendo la tirada para evitar perder el arma en caso de no conseguir desarmarlo).

Puedes usar la dote Sutileza con un arma para aplicar tu modificador de Destreza en lugar del de Fuerza a las tiradas de ataque de la cadena.

Cerbatana: la cerbatana es un tubo largo por el que se separan agujas. Una aguja puede ir impregnada de veneno, ya sea de herida o de contacto.

Chakram: el chakram es un disco o aro arrojadizo, más o menos de 1' de diámetro, con el borde exterior afilado.

Chijiriki: el chijiriki es un arma doble, que permite golpear con el extremo de lanza o dar latigazos con el extremo de la cadena para enmarañar al oponente. Puedes combatir como si lucharas con dos armas, con todos los penalizadores al ataque que sufrirías normalmente si usaras un arma de una mano y un arma ligera.

Como el extremo de cadena puede enroscarse a una pierna o extremidad del enemigo, con el chijiriki puede hacerse también un ataque de derribo. Si trataran de derribarte durante tu propio intento, podrías evitarlo soltando la cadena.

Dardos de cerbatana: estos dardos son bastante más pequeños que los arrojadizos, y pueden impregnarse con veneno.

Espada mariposa: un monje que combate con una espada mariposa luchará con su ataque base sin arma, incluyendo su número más favorable de ataques por asalto, además de otros modificadores aplicables.

Fukimi-Bari (dardos bucales): estos delgados dardos metálicos, similares a agujas, se ocultan en la boca y después se escupen contra la víctima. Su alcance efectivo es extremadamente corto, e infligen poco daño, pero resultan muy útiles para sorprender a tu oponente. Puedes disparar hasta tres dardos bucales por ataque (todos contra la misma víctima).

No apliques tu modificador de Fuerza al daño infligido por los dardos bucales. Son demasiado pequeños como para transmitir la fuerza adicional que un personaje fuerte imprime normalmente en un arma arrojadiza. El precio y peso corresponden a un solo dardo bucal.

Gran cerbatana: la gran cerbatana dispara dardos especiales (algo más pequeños que los dardos arrojadizos) que también pueden impregnarse con veneno.

Jitte: con un jitte, obtendrás un bonificador +2 en tu tirada opuesta de ataque cuando intentes desarmar a un oponente (incluyendo la tirada opuesta de ataque para evitar perder el arma en caso de no conseguir desarmarlo). Un monje que use un jitte puede golpear con su ataque base sin arma, incluyendo su número más favorable de ataques por asalto, además de otros modificadores aplicables.

Katana: la katana es una espada bastarda de gran calidad que concede un bonificador +1 a las tiradas de ataque. El bonificador al ataque de un arma de gran calidad no se apila con un bonificador de mejora al ataque. Al igual que la espada bastarda, la katana sólo puede ser utilizada a una mano por un personaje con la dote Competencia con arma exótica (katana). Un personaje Mediano puede usar una katana a dos manos como arma marcial, o una criatura Grande puede usarla a una mano del mismo modo. Entre los samurais de Rokugan, sólo los del clan del Dragón suelen blandir sus katanas a una mano.

TABLA 5-7: NUEVAS ARMAS

ARMAS SENCILLAS—ATAQUE A DISTANCIA

Arma	Precio	Daño	Critico	Incremento de distancia	Peso	Tipo**
Pequeñas						
Cerbatana*	1 po	1	×2	10 pies	2 lb.	Perforante
Agujas de cerbatana (20)	1 po	—	—	—	**	—

ARMAS MARCIALES—CUERPO A CUERPO

Pequeñas						
Wakizashi*	300 po	1d6	19–20/×2	—	3 lb.	Cortante
Grandes						
Nagamaki	8 po	2d4	×3	—	10 lb.	Cortante
Naginata*†	10po	1d10	×3	—	15 lb.	Cortante

ARMAS EXÓTICAS—CUERPO A CUERPO

Menudas						
Nekode*	5 po	1d4	×2	—	2 lb.	Perforante
Púas para cola de rátido*	1 po	1d4	×2	—	1/2 lb.	Perforante
Pequeñas						
Abanico de guerra	30 po	1d6	×3	—	3 lb.	Cortante
Espada mariposa*Δ	10 po	1d6	19–20/×2	—	2 lb.	Cortante
Jitte*	5 pp	1d4	×2	—	2 lb.	Contundente
Ninja-to*	10 po	1d6	19–20/×2	—	3 lb.	Cortante
Sai*	1 po	1d4	×2	—	2 lb.	Contundente
Tonfa	5 pp	1d6	×2	—	2 lb.	Contundente
Medianas						
Katana*	400 po	1d10	19–20/×2	—	6 lb.	Cortante
Kau Sin KeΔ	15 po	1d8	×2	—	4 lb.	Contundente
Kawanaga*¥Δ	10 po	1d3/1d3	×2	—	1 lb.	Cortante/Contundente
Lajatang korobokuru*‡Δ	80 po	1d6/1d6	×2	—	3 lb.	Cortante
Grandes						
Bastón de tres partesΔ	4 po	1d8	×3	—	8 lb.	Contundente
Cadena*¥	5 po	1d6/1d6	×2	—	5 lb.	Contundente
Chijiriki*‡	8 po	1d6/1d4	×2	—	6 lb.	Perforante/Contundente
Kusari-gama*¥	10 po	1d6/1d4	×2	—	3 lb.	Cortante/Contundente
Lajatang*‡Δ	90po	1d8/1d8	×2	—	7 lb.	Cortante
Sang Kauw*‡Δ	95 po	1d8/1d8	×3	—	10 lb.	Perforante
Sasumata*†	8 po	1d4§	×2	—	8 lb.	Contundente
Shikomi-zue* ^a	12 po	1d8	×3	—	5 lb.	Perforante
Sodegarami*	4 po	1d4	×2	—	5 lb.	Perforante

ARMAS EXÓTICAS—ATAQUE A DISTANCIA

Menudas						
Fukimi-Bari*Δ(dardos bucales)	1 po	1	×2	10 pies	1/10 lb.	Perforante
Pequeñas						
ChakramΔ	15 po	1d4	×3	30 pies	2 lb.	Cortante
Grandes						
Gran cerbatana*	10 po	1d3	×2	10 pies	4 lb.	Perforante
Dardos de cerbatana (10)	1 po	—	—	—	1 lb.	—

*Consulta la descripción de este arma para encontrar sus reglas especiales.

**Peso insignificante.

† Arma de alcance.

‡ Arma doble.

¥ Arma de alcance o doble (consulta su descripción).

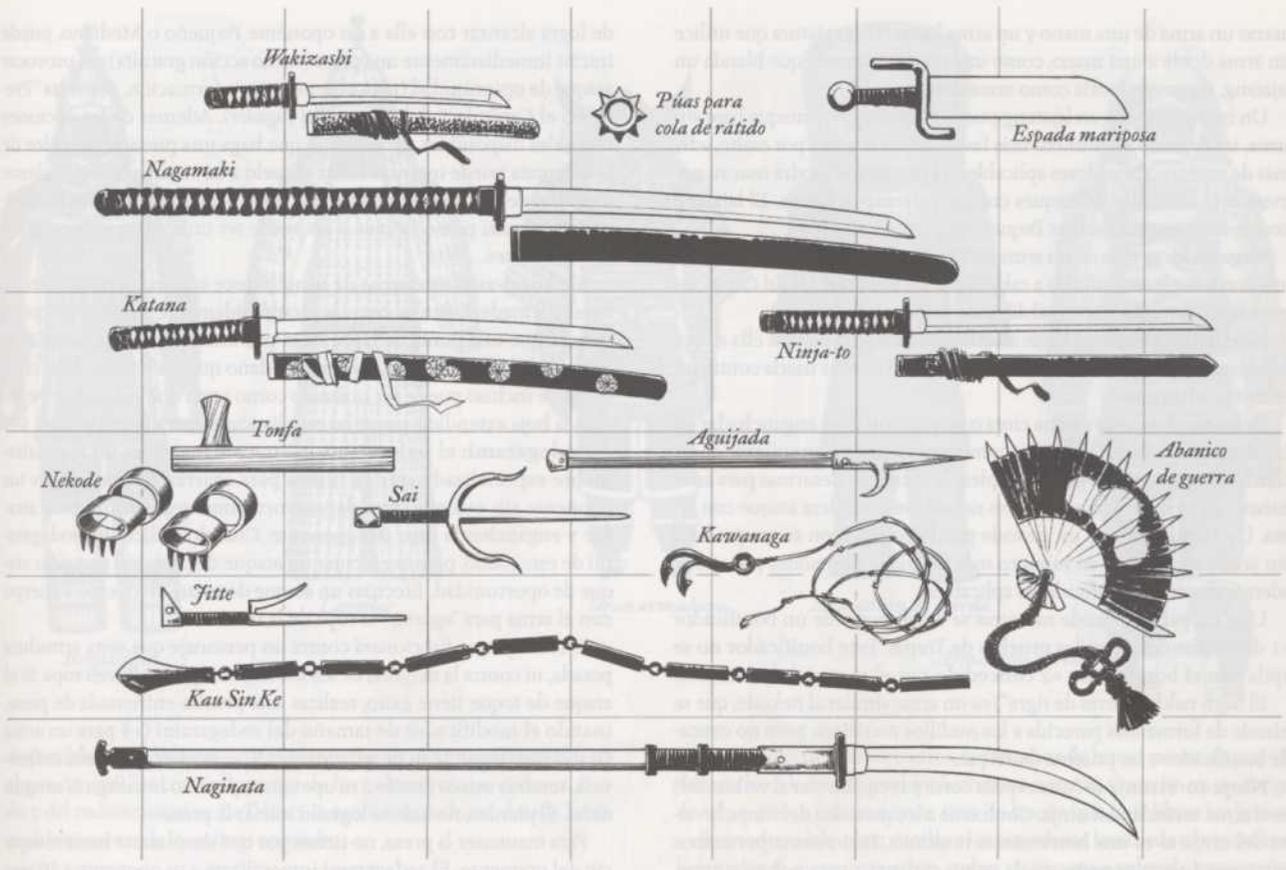
§ El arma inflige daño atenuado en lugar de daño normal.

^a Si usas la acción de preparar para colocar esta arma con intención de recibir una carga, infligirás doble daño en caso de golpear a quien esté abalanzándose sobre ti.

Δ Este arma no se encuentra comúnmente en Rokugan.

Para un personaje samurai, una katana es más que una simple espada: forma parte de su honor y el de su familia. Se trata de un arma personal, que no ha de ser utilizada por otros. Tocarla vaina de una katana envainada es insultar al samurai. Desenvainar la hoja sin permiso es un insulto de extrema gravedad. Una misma katana puede haber pertenecido a una familia durante generaciones, convirtiéndose en una reliquia familiar guardada como un tesoro. A

menudo, las katanas tienen nombres propios que reflejan los hechos gloriosos en los que han sido empleadas. Perder un arma así supone una gran vergüenza que sólo puede borrarse recuperándola y castigando a quienes se la llevaron. Muchos samurais han entregado sus vidas para recuperar el arma de su familia. La importancia de la katana del samurai se ve reflejada en la aptitud daisho de antepasados de esta clase de personaje.



La katana es la única arma honorable que un samurai puede usar en un combate contra otro samurai. Los miembros del clan del Cangrejo en especial son famosos por usar otras armas como el tetsubo, el ono y el famoso dai tsumi, pero generalmente sólo las emplean contra los habitantes no humanos de las Tierras sombrías. Contra un samurai, un samurai Cangrejo empleará su katana o se enfrentará al deshonor.

Kau Sin Ke: este arma, también llamada cadena flageladora, consiste en una serie de entre cuatro y seis cortas barras de hierro unidas por eslabones de cadena.

Kawanaga: este arma consiste en una cadena ligera con una pesa en un extremo y un garfio afilado en el otro. Se puede hacer que gire rápidamente, asestando fuertes golpes con ambos extremos. Un extremo también puede hacerse girar para enmarañar a un oponente.

La kawanaga puede utilizarse como arma doble o como arma de alcance. Puedes combatir con ella como si lo hicieras con dos armas, con todos los penalizadores al ataque que sufrirías normalmente si usaras un arma de una mano y un arma ligera. En este caso, sólo puedes atacar a un oponente adyacente.

Si utilizas la kawanaga como arma de alcance, podrás golpear a oponentes situados a 10 pies de distancia. Además, al contrario que otras armas de alcance, podrás utilizarla contra un oponente adyacente. En este caso, sólo podrás usar de forma eficaz uno de los extremos de la kawanaga; no podrás emplearla como arma doble.

Como la kawanaga puede enroscarse a una pierna o extremidad del enemigo, con ella puede hacerse también un ataque de derribo. Si trataran de derribarte durante tu propio intento, podrías evitarlo soltando la kawanaga.

Usando una kawanaga, obtendrás un bonificador +2 en tu tirada opuesta de ataque cuando intentes desarmar a un oponente (incluyendo la tirada para evitar perder el arma en caso de no conseguir desarmarlo).

Puedes usar la dote Sutileza con un arma para aplicar tu modificador de Destreza en lugar del de Fuerza a las tiradas de ataque de la kawanaga.

La kawanaga también puede utilizarse como herramienta de escalada, siendo equivalente a 10 pies de cuerda con un garfio sujeto a un extremo.

Kusari-gama: este arma consiste en una cadena ligera con una pesa en un extremo y un kama en el otro. Puede utilizarse como arma doble o como arma de alcance. Puedes combatir con ella como si lo hicieras con dos armas, con todos los penalizadores al ataque que sufrirías normalmente si usaras un arma de una mano y un arma ligera. En este caso, sólo puedes atacar a un oponente adyacente.

Si utilizas el kusari-gama como arma de alcance, podrás golpear a oponentes situados a 10 pies de distancia. Además, al contrario que otras armas de alcance, podrás utilizarla contra un oponente adyacente. En este caso, sólo podrás usar de forma eficaz uno de los extremos del kusari-gama; no podrás emplearlo como arma doble. Puedes elegir qué extremo del kusari-gama usar. El extremo del kama inflige 1d6 puntos de daño y es un arma cortante; el extremo de la cadena inflige 1d4 puntos de daño y es un arma contundente.

Puedes efectuar ataques de derribo con el kusari-gama. Si trataran de derribarte durante tu propio intento, podrías evitarlo soltando el arma.

Usando una kusari-gama, obtendrás un bonificador +2 en tu tirada opuesta de ataque cuando intentes desarmar a un oponente (incluyendo la tirada para evitar perder el arma en caso de no conseguir desarmarlo).

Puedes usar la dote Sutileza con un arma para aplicar tu modificador de Destreza en lugar del de Fuerza a las tiradas de ataque del kusari-gama.

Lajatang o lajatang korobokuru: el lajatang es un arma doble. Puedes combatir con ella como si lo hicieras con dos armas, con todos los penalizadores al ataque que sufrirías normalmente si

usaras un arma de una mano y un arma ligera. Una criatura que utilice un arma doble a una mano, como una criatura Grande que blanda un lajatang, no puede usarla como arma doble.

Un monje que use un lajatang puede golpear con su ataque base sin arma, incluyendo su número más favorable de ataques por asalto, además de otros modificadores aplicables. El monje sólo podrá usar su número más favorable de ataques con un extremo del arma. El lajatang korobokuru es para monjes Pequeños.

Nagamaki: se trata de un arma de asta similar a la naginata, pero algo más corta. Suele ser utilizada a caballo por los samurais. (N. del C.: *este nagamaki está particularmente mal dibujado, pero no es un no-dachi*).

Naginata: la naginata tiene alcance. Puedes golpear con ella a oponentes situados a 10 pies de distancia, pero no puedes usarla contra un enemigo adyacente.

Nekode: el nekode es una cinta o guante con púas enganchadas en la palma, utilizada por los ninjas como arma y como herramienta de escalada. Tu oponente no puede emplear la acción de desarmar para arrebatar un nekode. Un ataque con nekode se considera ataque con arma. Un monje que use un nekode puede golpear con su ataque base sin arma, incluyendo su número más favorable de ataques por asalto, además de otros modificadores aplicables.

Usar un par de nekode mientras se escala concede un bonificador +1 de circunstancia en las pruebas de Preparar. Este bonificador no se apila con el bonificador +2 concedido por el material de escalada.

El bagh nakh ("garras de tigre") es un arma similar al nekode, que se blande de forma más parecida a los nudillos metálicos, pero no concede bonificador a las pruebas de Preparar.

Ninja-to: el ninja-to (una espada corta y recta, similar al wakizashi) es el arma estándar del ninja. Conforme a los métodos del ninja, la vaina del ninja-to es una herramienta multiuso. Está abierta por ambos extremos, lo que permite usarla como cerbatana para polvos o venenos, o bien como tubo para respirar bajo el agua. También es dura y fuerte, de modo que puede utilizarse como peldaño de una escalera de mano o incluso como arma (usando las estadísticas de la clava).

Púas para cola de rávido: un personaje nezumi o vanara que sea competente con las púas para cola puede usarlas para efectuar un ataque adicional por asalto con su ataque base más alto, además de todos los ataques efectuados con un arma llevada en la mano (o las armas naturales del rávido). El ataque con púa para cola y cualquier otro ataque efectuado ese asalto sufrirán un penalizador -2 cada uno.

Por ejemplo, Mintchap obtiene en el 6.º nivel dos ataques con su nagamaki a +8 y +3 (incluyendo su bonificador de Fuerza y su dote de Soltura con un arma). Si además utiliza púas para cola, obtendrá tres ataques: dos con la nagamaki a +6 y +1, y uno con las púas para cola con +6. Este penalizador se aplica durante 1 salto, de modo que afectará a los ataques de oportunidad que el rávido pueda efectuar antes de su siguiente acción.

Sai: los salientes similares a dientes del sai están diseñados para ayudar a atrapar y desarmar las armas del oponente. Si intentas desarmar a tu oponente usando un sai, obtendrás un bonificador +4 en la tirada opuesta de ataque requerida (no obtendrás bonificador alguno si alguien intenta arrebatar el sai con la acción de desarmar).

Un monje que use un sai puede golpear con su ataque base sin arma, incluyendo su número más favorable de ataques por asalto, además de otros modificadores aplicables.

Sang Kauw: un Sang Kauw es un arma doble. Puedes combatir con ella como si lo hicieras con dos armas, con todos los penalizadores al ataque que sufrirías normalmente si usaras un arma de una mano y un arma ligera. Una criatura que utilice un arma doble a una mano, como una criatura Grande que blanda un Sang Kauw, no puede usarla como arma doble.

La cuchilla situada en medio del Sang Kauw concede un bonificador +1 de escudo a tu Clase de Armadura si en ese asalto sólo atacas con un extremo del arma.

Sasumata: la sasumata es un arma de asta diseñada para capturar oponentes sufriendo un daño mínimo. Si el que la blan-

de logra alcanzar con ella a un oponente Pequeño o Mediano, puede iniciar inmediatamente una presa (como acción gratuita) sin provocar ataque de oportunidad (para obtener más información, consulta "Presa" en el Capítulo 8 del *Manual del Jugador*). Además de las opciones normales disponibles para alguien que haga una presa, el portador de la sasumata puede intentar echar al suelo a su víctima (el equivalente a un ataque de derribo, aunque no hace falta una tirada de ataque).

La sasumata posee alcance y no puede ser utilizada contra oponentes adyacentes.

Shikomi-zue: este arma de ninja parece ser un fuerte bastón de bambú o madera, pero al hacerlo girar rápidamente o pulsar un botón se hace que una punta de lanza salga por uno de los extremos. Sin la hoja, el shikomi-zue inflige el mismo daño que un bastón (1d6, crítico $\times 2$), e incluso puede ser utilizado como arma doble, igual que éste. Con la hoja extendida, posee las estadísticas mostradas en la Tabla 5-7.

Sodegarami: el sodegarami, o "atrapamangas", es un arma altamente especializada, que se utiliza para agarrar y enmarañar a un oponente sin causarle gran daño. Normalmente se utiliza para atrapar y enganchar la ropa del oponente. Cuando utilices un sodegarami de este modo, podrás efectuar un ataque de presa sin provocar ataque de oportunidad. Efectúas un ataque de toque en cuerpo a cuerpo con el arma para "agarrar" la ropa de la víctima.

Este ataque no funcionará contra un personaje que vista armadura pesada, ni contra la mayoría de los monstruos que no lleven ropa. Si el ataque de toque tiene éxito, realizas una prueba enfrentada de presa, usando el modificador de tamaño del sodegarami (+4 para un arma Grande) en lugar de tu propio tamaño. Si vences en la prueba enfrentada, tendrás inmovilizado a tu oponente, pero no le infligirás ningún daño. Si pierdes, no habrás logrado iniciar la presa.

Para mantener la presa, no tienes por qué desplazarte hasta el espacio del oponente. El sodegarami inmovilizará a tu oponente a 10 pies de ti. Mientras mantengas la presa, no tendrás opción de hacer daño ni sujetar a tu oponente. Tu oponente podrá intentar escapar o retorcerse para librarse, atacar con un arma ligera o lanzar un conjuro (con un tiempo de lanzamiento de 1 acción) que carezca de componente somático.

El sodegarami también puede utilizarse como un arma normal, infligiendo el daño indicado en la Tabla 5-7, pero sin enmarañar al oponente.

El sodegarami tiene alcance, de modo que puedes golpear a oponentes situados a 10 pies de ti, pero no puedes usarlo contra un enemigo adyacente.

Tonfa: un monje que use un tonfa puede golpear con su ataque base sin arma, incluyendo su número más favorable de ataques por asalto, además de otros modificadores aplicables.

Wakizashi: el wakizashi es una espada corta de gran calidad, que concede un bonificador +1 a tus tiradas de ataque. El bonificador por ser un arma de gran calidad no se apila con los bonificadores de mejora al ataque.

El wakizashi de un samurai está emparejado con su katana y, al igual que ésta, constituye una parte importante de su honor. Los samurais rara vez lo usan en combate, excepto en el clan del Dragón, cuyos miembros han desarrollado un estilo de lucha con dos armas. Su uso más destacado es durante el ritual de suicidio llamado seppuku. Los personajes no samurais que pertenezcan a la casta noble (principalmente shugenjas) pueden portar un wakizashi sin katana, y a menudo lo usan cuando se ven obligados a combatir.

ARMADURA

Los personajes de *Aventuras orientales* tienen a su disposición gran cantidad de armaduras entre las que elegir. La Tabla 5-8: armadura del *Manual del Jugador*, indica las armaduras presentadas en ese libro que están



Brigandina



Lamelar



Gran armadura



Armadura de cuerda



Armadura parcial

disponibles en Rokugan y otras campañas de *Aventuras orientales*, incluyendo aquellas con influencias de las culturas china, coreana, hindú y del sudeste asiático. La Tabla 5-9: nuevas armaduras, detalla las armaduras nuevas de *Aventuras orientales*.

DESCRIPCIONES DE ARMADURAS

A continuación se describen (en orden alfabético) los tipos de armaduras que pueden encontrarse en la Tabla 5-9: nuevas armaduras.

Armadura de ashigaru: una armadura ligera y barata que visten los granjeros reclutados para el ejército de un daimyo. Consiste en una coraza ligera y protectores para los muslos hechos de placas de metal amarradas (hara-ate), protectores para las espinillas (sune-ate) y un casco ligero similar a un sombrero redondo de paja (jingasa).

Armadura brigandina: la armadura brigandina está formada por un abrigo de placas de cuero, cada una de ellas formada por cuero con una lámina de acero en su interior. En esencia, es una forma ligera de armadura laminada, y es común en muchas culturas de *Aventuras orientales*.

Armadura de cuerda: esta armadura consiste en fibras, similares a cuerdas entretejidas y anudadas, que forman un tejido grueso y duro. Normalmente se encuentra en las culturas más bárbaras o en los lugares en que escasea el cuero.

Armadura de escamas de cuero: es como la cota de escamas descrita en el *Manual del Jugador*, exceptuando que las escamas son de cuero curtido en lugar de metal.

Tabla 5-8: ARMADURAS DEL MANUAL DEL JUGADOR

Armaduras del *Manual del Jugador* disponibles en Rokugan

Acolchada

Camisote de mallas

Armaduras del *Manual del Jugador* disponibles en otras campañas de *Aventuras orientales*

Acolchada

Camisote de mallas

Cota de bandas

Cota de escamas

Cota de malla

Cuero

Cuero tachonado

Escudos (todos)

Laminada

Pieles

Armadura de hueso: a veces, la armadura de hueso es vestida por soldados o hechiceros de pueblos bárbaros o nezumi. Consiste en un abrigo de tela o cuero, reforzado con tiras de hueso, que deja libres los brazos.

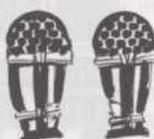
Armadura lamelar: similar a las armaduras laminada y brigandina, la lamelar se encuentra entre ambas en cuanto a valor de protección. Está formada por pequeñas placas metálicas solapadas, ya sea cosidas entre sí o a un refuerzo de cuero o tela.

Armadura parcial: la armadura parcial, un conjunto ligero para los samurais que no deseen verse demasiado impedidos, está formada por una coraza que protege el pecho, el estómago y la espalda (haramakido), cobertura para los muslos (haidate) y protectores para las espinillas (sune-ate).

Caparazón de kappa: de vez en cuando, los soldados nezumi usan caparazones de kappa para protegerse, sujetando con correas la dura pieza a sus espaldas y arrastrándose a cuatro patas para avanzar. Usado de este modo, el caparazón de kappa funciona igual que un escudo paves, proporcionando una cobertura de 9/10 (+10 a la CA, +4 a las salvaciones de Reflejos, sufriendo la mitad del daño con una salvación fallida y ninguno en absoluto con un éxito) siempre y cuando el nezumi cubierto continúe a cuatro patas, y moviéndose a la mitad de velocidad. Una vez enzarzado en combate cuerpo a cuerpo, un rápido sensato se quita por completo el caparazón. Los humanos también pueden usar caparazones de kappa, pero la mera idea suele parecerles degradante. Un personaje necesita Competencia con escudo para usar un caparazón de kappa sin penalizador.

Chahar-aina: esta "armadura de cuatro espejos" puede llevarse sobre ciertos tipos de armaduras para proporcionar un bonificador de armadura adicional que se apila tanto con la armadura usada de base como con el escudo que se lleve. Un personaje puede llevar puesta de forma eficaz una chahar-aina sobre armadura acolchada, de cuero o camisote de mallas. Se necesita Competencia con armadura (intermedia) para vestir una chahar-aina sin penalizador.

Dastana: estos grandes brazaletes de metal pueden llevarse además de



Armadura de ashigaru



Armadura de escamas de cuero



Caparazón de kappa



Dhenuka



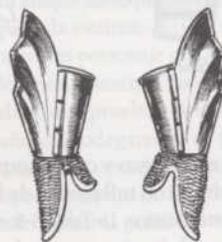
Armadura de hueso



Chahar-Aina



Tessen



Dastana

otros tipos de armadura para proporcionar un bonificador de armadura adicional que se apila tanto con la armadura usada de base como con el escudo que se lleve. Un personaje puede llevar dastana con armadura acolchada, de cuero o camisote de mallas. Se necesita Competencia con armadura (ligera) para vestirlos sin penalizador.

Dhenuka: esta pesada armadura está hecha de piel de rinoceronte. Suele mejorarse mágicamente con mayor frecuencia que la armadura

de piel corriente, y a menudo porta efectos mágicos relacionados con la fuerza del citado animal.

Gran armadura: la llamada "o-yoroi" es una armadura completa formada a partir de pequeñas placas de metal atadas entre sí con cordones de cuero de colores y esmaltadas para aislarlas de la humedad. El conjunto completo está formado por un coselete (do-maru, que cubre estómago, pecho, hombros y espalda), unas grandes piezas rectangulares para los hombros

TABLA 5-9: NUEVAS ARMADURAS

Armadura	Precio	Bonif. armadura	Bonif. máx. Des	Penalizador de armadura	Fallo de conjuro arcano	—Velocidad—			Peso†
						(20 pies)	(30 pies)	(40 pies)	
Armadura ligera									
Armadura de ashigaru	25 po	+3	+5	-1	15%	20 pies	30 pies	40 pies	20 lb.
Armadura de cuerda Δ	15 po	+2	+5	-1	5%	20 pies	30 pies	40 pies	15 lb.
Armadura									
de escamas de cuero Δ	35 po	+3	+6	-2	15%	20 pies	30 pies	40 pies	20 lb.
Armadura de hueso	20 po	+3	+4	-3	15%	20 pies	30 pies	40 pies	20 lb.
Armadura intermedia									
Armadura brigandina Δ	30 po	+4	+2	-5	30%	15 pies	20 pies	30 pies	40 lb.
Armadura lamelar Δ	150 po	+5	+3	-4	30%	15 pies	20 pies	30 pies	35 lb.
Armadura parcial	50 po	+4	+4	-3	25%	15 pies	20 pies	30 pies	30 lb.
Dhenuka Δ	30 po	+4	+1	-5	25%	15 pies	20 pies	30 pies	25 lb.
Armadura pesada									
Gran armadura	1.000 po	+7	+2	-5	40%	15 pies*	20 pies*	30 pies*	45 lb.
Escudos y otros accesorios									
Caparazón de kappa	30 po	**	-10	50%	—	—	—	45 lb.	
Chahar-aina Δ	75 po	+1	—	-1	5%	—	—	—	10 lb.
Dastana Δ	25 po	+1	—	-1	5%	—	—	—	5 lb.
Tessen	12 po	+1	—	-1	5%	—	—	—	1 lb.

*Al correr llevando puesta una armadura pesada, te mueves al triple de tu velocidad, no al cuádruple.

**El caparazón de kappa te concede cobertura. Consulta su descripción.

† Las armaduras ajustadas para personajes Pequeños pesan la mitad.

Δ Este armadura no se encuentra comúnmente en Rokugan.

(sode), un mandil de placas grandes para cubrir los muslos y rodillas (haide), un gran casco con una máscara para la cara (kabuto), y protectores para las espaldas hechos de tablillas de metal. Vestir una gran armadura es una muestra de honor para un samurai de la casta noble, y éstos ven con muy malos ojos que alguien más se la ponga, incluyendo los shugenjas.

Tessen: el tessen actúa de forma muy similar a un broquel, aunque no se puede llevar un arma en la misma mano que éste. Sin embargo, puede utilizarse como arma con la mano torpe, infligiendo 1d3 puntos de daño (crít. x2). Empleado de este modo, el tessen es un arma marcial contundente. En lo que se refiere a penalizadores de ataque, considerarlo un arma ligera. Si utilizas un tessen como arma, perderás su bonificador a la CA hasta tu siguiente acción (normalmente, hasta el siguiente asalto). Un personaje necesita Competencia con escudo para poder emplear un tessen sin penalizador.

EQUIPO DE AVENTURERO

Las aventuras de *Aventuras orientales* requieren prácticamente el mismo equipo que sus equivalentes en el *Manual del Jugador*. En la mayoría de los casos, la forma específica de los objetos puede variar, pero su función sigue siendo la misma, al igual que su precio y peso.

Abrojos: los abrojos también son llamados shaken.

Botella de vino (cristal): en las tierras de *Aventuras orientales* suele utilizarse cerámica en lugar de cristal. En Rokugan, el clan del Unicornio es una notable excepción.

Cálamo: usa este precio y peso para un pincel de caligrafía y una piedra de tinta.

Lámpara corriente: en *Aventuras orientales*, la lámpara corriente es el farol de papel, que tiene una de las desventajas de la lámpara descrita en el *Manual del Jugador*: puede incendiarse fácilmente si se lleva de un lado a otro.

Manta de invierno: usa el mismo precio y peso para una estera de paja.

Mochila: en *Aventuras orientales* hay disponibles dos tipos de mochilas: un cesto de mimbre con correas para los hombros o un saco furoshiki: un fardo de tela doblada que se carga al hombro.

Papel: en las tierras de *Aventuras orientales*, el papel suele estar hecho de pulpa de arroz en lugar de fibras de tela. El pergamino no se utiliza.

Raciones de viaje: suelen consistir en pastelillos de arroz.

HERRAMIENTAS DE CLASE Y MATERIAL PARA HABILIDADES

Instrumento musical, corriente o de calidad: los instrumentos populares en Rokugan incluyen el samisen (laúd de púa), el biwa (laúd de púa), el koto (cítara), el kokyū (laúd de arco) y el shakuhachi (flauta de bambú). Los instrumentos de otras culturas de *Aventuras orientales* incluyen el dan tinh (laúd de púa con 2 cuerdas), el dizi (flauta de bambú), el er-hu (laúd de arco con dos cuerdas, forrado de piel de serpiente), el kaen (instrumento de caña de bambú), el kenbau (flauta de doble caña), el khenthai (flauta de madera), la pipa (laúd de púa grande), el salaw (un laúd de arco hecho con una cáscara de coco), el sarod (un gran laúd de púa o arco), el sitar (gran laúd de púa), el soong (laúd), el suling (flauta), el tambura (gran laúd de arco usado para generar un zumbido), el r'ung (xilofón de bambú), el yang chin (dulcémele de macillo), el zheng (cítara), y los diversos gongs y metalófonos que componen el gamelan (kenong, bonang, slenthem, saron, gambang y otros).

Libro de conjuros de mago: los shugenjas no usan símbolos sagrados para ejecutar sus sortilegios, a pesar de ser lanzadores de conjuros divinos. En lugar de eso, usan los *ofudas* como focos. Un conjunto de *ofudas* cuesta 15 po y pesa 3 libras, igual que el libro de conjuros de un mago.

Símbolo sagrado de madera: usa este precio y peso para los objetos del tipo de cuentas de plegaria, campanillas o gongs que los chamanes pueden usar al lanzar sus conjuros.

Símbolo sagrado de plata: usa este precio y peso para los objetos como las ruedas de oración o campanas de mayor tamaño.

ROPA

Los tipos básicos de mudas de *Aventuras orientales* son los mismos que los descritos en el *Manual del Jugador*, pero su composición y estilo varían enormemente entre las diferentes culturas. Estas descripciones incluyen las mudas comunes en el escenario de campaña incorporado de Rokugan.

Muda de artesano: un camión, una túnica de algodón hasta los muslos (happi), unos pantalones sueltos hasta la altura de las rodillas y fruncidos con un cordón, una simple faja (obi) y unas sandalias.

Muda de artista: un kimono ligero con una obi (faja) bordada.

Muda de cortesano: una muda de noble hecha de las sedas más finas. Las joyas no son necesarias para complementarla.

Muda de erudito: un largo kimono de seda con una obi (faja) simple, una túnica hasta la altura del muslo (kimono) que hace las veces de chaqueta y unas sandalias.

Muda de miembro de la realeza: en la corte del emperador se viste de forma extremadamente elaborada, con una gran cola y muchas capas.

Muda de monje: igual que se describe en el *Manual del Jugador*.

Muda de noble: una elaborada túnica de seda o lino fino (kimono) con mangas desmesuradas, una faja más grande (obi) y una chaqueta externa sin mangas (kataginu) que resalta los hombros y lleva la marca de la familia de quien la viste.

Muda de plebeyo: un camión suelto y pantalones hasta la rodilla fruncidos con un cordón.

Muda de viajero: como la de artesano, más una gran estera de paja.

Ropa de abrigo: una túnica pesada (kimono), acolchada con algodón y vestida sobre otras prendas: unos pantalones hasta las rodillas (hakama), un camión, una túnica externa hasta los muslos, y una chaqueta con mangas (haori).

COMIDA, BEBIDA Y ALOJAMIENTO

Carne (trozo): en la mayoría de las tierras de *Aventuras orientales*, el marisco, el pollo y el cerdo son las únicas carnes comunes. Las vacas no son comunes (o se consideran sagradas), y se las valora más por su leche que por su carne. El pescado se sirve hervido, asado, frito, guisado o crudo con arroz aliñado con vinagre. Los nobles suelen evitar comer carne, pues creen que les hace oler mal. Los monjes no ingieren carne por motivos religiosos.

Cerveza: utiliza el precio indicado para el té, el licor de frutas o el hidromiel; todas las alternativas más baratas al sake.

Vinagre: cuesta 1 pc. Se utiliza principalmente como ingrediente en la cocina.

Vino de calidad: una versión más potente del sake, llamada *shochu*. Sólo los bebedores de verdad toman el *shochu*.

Vino corriente: esto es *sake*, el popular vino de arroz de Rokugan. Suele servirse caliente en una taza pequeña.

MONTURAS Y EQUIPO RELACIONADO

Caballo: las tres razas de caballos empleadas en Rokugan incluyen al poni de Rokugan (poni), al caballo de monta *gaijin* (caballo ligero; caballo de guerra ligero si está adiestrado para la batalla), y el caballo de guerra *Utaku* (caballo de guerra pesado). Estos últimos son usados exclusivamente por las doncellas de batalla del clan del Unicornio.

En otros escenarios de campaña pueden estar disponibles las variedades normales de caballos.

Elefante: en algunas tierras de *Aventuras orientales*, los miembros de la clase noble suelen montar elefantes (la variedad de menor tamaño de la India) y adiestrarlos para la guerra. Un elefante de carga (apto para la monta y para llevar cargas pesadas, ya sea a lomos o sobre los colmillos) cuesta 2.000 po, mientras que uno de guerra cuesta 4.000 po.



Dado que los elefantes son Enormes, las bardas para ellos cuestan ocho veces y pesan cinco veces más que la armadura de un humano. Un elefante con una barda intermedia o pesada se mueve a una velocidad de 30 pies; con una barda pesada, sólo avanza al triple de velocidad cuando corre en lugar de al cuádruple.

El howdah (una plataforma para que el elefante lleve a lomos a sus jinetes) cuesta 200 po y pesa 100 libras. En una de estas plataformas caben cuatro jinetes de tamaño Mediano. Normalmente, esto suele incluir a un cuidador del animal (no combatiente).

OBJETOS ESPECIALES Y SUPERIORES

Fuego durmiente (Hinemuri): el fuego durmiente es una forma especial de fuego de alquimista que se inflama cuando su temperatura cambia lo más mínimo. A menudo se da una capa del mismo sobre objetos como las trampas: cualquier criatura que toque el área cubierta, o incluso que respire cerca, desencadenará una explosión de fuego que infligirá 1d3 puntos de daño, más 1d3 puntos de daño adicionales al asalto siguiente. Los personajes que estén ardiendo pueden usar una acción de asalto completo para apagar las llamas, tal y como se describe en el fuego de alquimista en el *Manual del Jugador*. La creación del fuego durmiente es un proceso que requiere la habilidad Alquimia (CD 20) y sigue las reglas incluidas en la descripción de la habilidad Arte del *Manual del Jugador*.

Granadas quebradizas: estas granadas, una de las herramientas favoritas del ninja, usadas para crear distracciones, son huevos vaciados y rellenos cuidadosamente con diversas sustancias alquímicas. Los tipos comunes de granada incluyen: polvo, polvo cegador, pimienta y humo venenoso. Todas ellas usan las reglas de armas deflagradoras explicadas en el *Manual del Jugador*: el lanzador efectúa un ataque de toque a distancia para alcanzar su objetivo.

Naturalmente, las granadas quebradizas son muy frágiles y deben guardarse a buen recaudo para evitar que se rompan. Si un personaje que lleve estos objetos sufre daño por caída, cada granada quebradiza deberá realizar una salvación de Fortaleza (como si el personaje estuviera realizando la salvación) contra CD 10 + la cantidad de daño sufrido).

El poco peso de la granada quebradiza dificulta que pueda lanzarse lejos. Todas las granadas quebradizas tienen un incremento de distancia de 5'.

Fabricar una granada quebradiza requiere la habilidad Alquimia (CD 20 para las de polvo y pimienta; CD 25 para las de polvo cegador y humo venenoso) y el proceso funciona según las reglas de creación incluidas en la descripción de la habilidad Arte del *Manual del Jugador*.

Humo venenoso: la granada de humo venenoso sólo resulta efectiva cuando se lanza contra una fuente de fuego, donde estalla formando una nube de humo hediondo y repugnante. La nube se expande en un radio de 10 pies desde la fuente de fuego, y tiene el efecto de un conjuro de *nube apesosa*: las criaturas que se encuentren dentro de la nube deben tener éxito en una salvación de Fortaleza cada asalto (CD 13) o pasarán a estar nauseadas. La única acción que puede llevar a cabo un personaje nauseado es un solo movimiento (o acción equivalente a moverse) por turno. El efecto dura 1d4+1 asaltos más después de que el personaje haya abandonado la nube. No hay efecto si la granada no alcanza el fuego (aunque la granada en sí quedará inservible).

Pimienta: una granada de pimienta que alcance a su objetivo lo dejará imposibilitado directamente durante 1 asalto, a no ser que tenga éxito en una salvación de Fortaleza (CD 10). Se tratará al personaje como si estuviera aturdido: perderá su bonificador de Destreza a la CA y no podrá realizar acciones, mientras que sus enemigos ganarán un bonificador +2 para golpearle. No hay efecto de "salpicadura".

Polvo: una granada de polvo que alcance a su objetivo lo dejará cegado directamente durante 1d4 asaltos. Toda criatura situada dentro del radio de "salpicadura" de la nube de polvo (5 pies) debe realizar una salvación de Fortaleza (CD 10) o quedará cegada durante 1 asalto.

Polvo cegador: esta granada sólo resulta efectiva cuando se lanza contra una fuente de fuego, donde explota con un brillante destello de luz. Toda criatura situada en un radio de 10 pies debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 10) o quedará cegada durante 1d4 asaltos. No habrá efecto alguno si la granada no alcanza las llamas (aunque la granada en sí quedará inservible).

Humo líquido (Ekitai Kemuri): al ser expuesto al aire, crea un humo espeso y opaco, que ocupa un cubo de 10 pies de lado y se disipa de forma natural al cabo de 1 asalto. El humo impedirá por completo la visión (incluyendo la visión en la oscuridad) más allá de 5 pies. Una criatura situada a 5 pies de distancia dispondrá de media ocultación (los ataques tendrán un 20% de posibilidad de fallo). Las criaturas que estén separadas por 10 pies de humo dispondrán de ocultación total (50% de posibilidad de fallo, y el atacante no podrá emplear la vista para localizar a la víctima). La creación del humo líquido es un proceso que requiere la habilidad Alquimia (CD 20) y sigue las reglas incluidas en la descripción de la habilidad Arte del *Manual del Jugador*.

Papel de fognazo (Moengaru): un delgado papel de arroz que ha sido tratado con un producto químico que se inflama con la fricción. Cuando un personaje lo frota, éste se inflama y estalla en un brillante fognazo equivalente al truco arcano *llamanada*. Si el papel se acerca a los ojos de una criatura, ésta quedará deslumbrada a no ser que tenga éxito en una salvación de Fortaleza (CD 10). Una criatura deslumbrada sufre un penalizador -1 en las tiradas de ataque. La víctima se recuperará al cabo de 1 minuto. Las criaturas ciegas no se ven afectadas por el papel de fognazo.

Polvo de jade: el polvo de jade es una mezcla de un aceite viscoso y jade triturado que se usa para impregnar las hojas de las armas destinadas a combatir a criaturas de las Tierras sombrías, que son vulnerables al jade. Un arma impregnada con polvo de jade inflige el daño normal a los oni, y puede penetrar la reducción del daño que poseen, pero el polvo desaparecerá tras un impacto con éxito. Aplicar polvo de jade a un arma es una acción de asalto completo que provoca ataque de oportunidad. El polvo de jade puede no estar disponible en escenarios de campaña distintos del de Rokugan. El proceso de creación del polvo de jade (CD 10) sigue las reglas incluidas en la descripción de la habilidad Arte en el *Manual del Jugador*.

TABLA 5-10: OBJETOS ESPECIALES Y SUPERIORES

Objetos y sustancias especiales	Precio
Fuego durmiente (frasco)	40 po
Granada quebradiza, humo venenoso	150 po
Granada quebradiza, pimienta	10 po
Granada quebradiza, polvo	10 po
Granada quebradiza, polvo cegador	60 po
Humo líquido (frasco)	20 po
Papel de fognazo (cuadrado)	5 po
Polvo de jade (frasco)	100 po

TABLA 5-11: ARMAS DEFLAGRADORAS

Arma*	Precio	Daño		Distancia	
		Imp. directo	Salpica.	Incremento	Peso
Granada quebradiza, humo venenoso	150 po	nube apesosa	—	5 pies	†
pimienta	10 po	aturdido 1d4 as.	—	5 pies	†
polvo	10 po	cegado 1d4 as.	—	5 pies	†
polvo cegador	60 po	cegado 1 as.**	—	5 pies	†
Humo líquido	20 po	humo	—	10 pies	1 1/4 lb.

* Las armas deflagradoras no requieren competencia para ser utilizadas.

** Las armas deflagradoras infligen daño por salpicadura a todas las criaturas que haya en un radio de 5 pies del lugar del impacto.

† Peso



Ilustración de A. Suckel

En su mayor parte, las reglas de combate en *Aventuras orientales* no cambian con respecto a las incluidas en el *Manual del Jugador*. Las aptitudes de personajes y monstruos pueden alterar el modo en que éste se desarrolla, pero la mecánica esencial de iniciativa, las tiradas de ataque y daño, la magia y las aptitudes especiales funcionan del mismo modo. Este capítulo cubre tres expansiones a las reglas: reglas que describen los estilos de artes marciales, reglas para dirigir los duelos de iaijutsu, y reglas para resolver duelos psíquicos que ni siquiera implican el uso de una espada.

ARTES MARCIALES

Los monjes descritos en el *Manual del Jugador* (y ampliados en el Capítulo 2: clases, de este libro) son los principales practicantes de las artes marciales sin armas de *DUNGEONS & DRAGONS*, mientras que los guerreros (y, hasta cierto punto, los samurais) son expertos en las artes marciales con armas. Sin embargo, los personajes de todas las clases pueden aprender al menos algunas técnicas de artes marciales; y en una campaña de *Aventuras orientales*, lo harán en el contexto de unas escuelas y tradiciones bien definidas. Aprender un arte marcial es más que seleccionar un par de dotes interesantes. Implica el compromiso con un estilo de lucha concreto; uno que enfatice las patadas antes que los golpes de la mano, por ejemplo, o uno que enseñe proyecciones en lugar de golpes.

Un estilo de artes marciales es un conjunto de dotes que los practicantes de dicho estilo aprenden para mejorar su fuerza en el combate (armado o desarmado). Las selecciones de dotes adicionales basadas en el clan que pueden adquirir los samurais (consulta el Capítulo 2) son estilos de artes marciales a grandes rasgos, y general-

TABLA 6-1: DOTES DE ARTES MARCIALES

Forma dura: Ataque poderoso

Método de la patada: Patada circular, Patada voladora
Método del golpe: Puños de hierro, Ataque del águila

Forma dura/blanda:

Método de la llave: Presa mejorada, Inmovilización estranguladora, Bloqueo de agarre, Abrazo de la tierra

Forma blanda: Pericia

Método del movimiento: Esquiva, Movilidad, Ataque tumbado, Pericia superior
Método de la proyección: Derribo mejorado, Proyección defensiva, Gran proyección
Método del punto vital: Toque doloroso, Puñetazo aturdidor, Paralizar la vida, Impacto de estrella fugaz
Método del empujón: Impacto desequilibrante

Entrenamiento mental:

Lucha a ciegas, Reflejos de combate, Gran grito de ki, Voluntad de hierro, Grito de ki, Permanecer consciente

mente hacen hincapié en ciertas técnicas de combate armado. La escuela del Cangrejo, por ejemplo, enfatiza la fuerza y resistencia físicas enseñando dotes como Aguante, Ataque poderoso, Competencia con armadura (pesada), Correr y Soltura con un arma (con sus armas características). En contraste, la escuela de la Grulla hace hincapié en la velocidad y habilidad enseñando las dotes Esquiva, Pericia y sus dependientes, Iniciativa mejorada y Desenvainado rápido.

Asimismo, las escuelas de combate sin armas reflejan ciertos estilos con las dotes específicas que enseñan. Una

diferencia fundamental entre estilos es la distinción entre formas duras y formas blandas. Las formas duras enfatizan el uso de los músculos y huesos para obtener potencia, dependiendo de movimientos directos y concentrándose en el ataque. Los estilos duros a menudo se basan en la dote Ataque poderoso. Las formas blandas dependen más del poder interior, empleando movimientos fluidos y circulares y redirigiendo los movimientos del atacante en una aproximación más centrada en la defensa. A menudo, los estilos blandos se basan en la dote Pericia. Muchos estilos emplean una combinación de las formas dura y blanda, y pueden o no hacer uso de las dotes Ataque poderoso y Pericia.

Dentro de cada forma, los estilos emplean ciertos métodos de ataque y defensa. Estos métodos, y las dotes asociadas con ellos, se enumeran en la Tabla 6-1: dotes de artes marciales.

Ningún estilo hace uso de un solo método. La Tabla 6-2: estilos de artes marciales, ilustra ejemplos de estilos para el mundo de *Aventuras orientales*.

Las dotes de un estilo pueden aprenderse en cualquier orden, excepto en los casos de dotes con prerrequisitos. Recorrer la senda de un estilo de artes marciales tiene ciertos beneficios. Un personaje que domine las do-

TABLA 6-2: ESTILOS DE ARTES MARCIALES

Estilo	Dotes	Otros
La mano vacía	Impacto sin arma mejorado	habilidad Engañar (para fintar)
	Ataque poderoso	
	Puños de hierro	
	Romper arma	
	Ataque del águila	
Las obras poderosas	Grito de ki	
	Impacto sin arma mejorado	
	Presa mejorada	
	Pericia	
	Inmovilización estranguladora	
	Abrazo de la tierra	
	Desviar flechas	
	Desarme mejorado	
	Reflejos de combate	
	Bloqueo de agarre	
	Ataque poderoso	
	Puños de hierro	
Ataque del águila		
Patada voladora		
El pie y el puño	Impacto sin arma mejorado	habilidad Saltar
	Ataque poderoso	habilidad Piruetas
	Patada circular	
	Patada voladora	
	Puños de hierro	
El camino amable	Gran proyección	
	Pericia	Habilidad Piruetas,
	Derribo mejorado	habilidad Engañar
	Proyección defensiva	(para fintar)
	Esquiva	
	Reflejos de combate	
	Gran proyección	
	Ataque tumbado	
Toque doloroso		
La meditación de guerra	Puñetazo aturdidor	
	Voluntad de hierro	
	Impacto sin arma mejorado	Competencia con arma:
	Ataque poderoso	bastón
	Puños de hierro	daga
	Puñetazo aturdidor	espada bastarda
	Toque doloroso	espada corta
	Paralizar la vida	lanza
Impacto de estrella fugaz	maza pesada	
Lucha a ciegas	habilidad Piruetas	
Voluntad de hierro	habilidad Saltar	

tes de un estilo obtendrá una aptitud de maestría relacionada con las técnicas de tal estilo. Algunos estilos tienen una aptitud de maestría; otros poseen múltiples aptitudes que el personaje obtiene a medida que domina los distintos aspectos del estilo. Las aptitudes de maestría son parecidas a bonificadores de sinergia que el personaje obtiene si posee varios rangos en ciertas habilidades: los personajes que aprenden ciertas combinaciones de dotes obtienen una ventaja especial por ello.

A continuación se describen en el siguiente formato ejemplos de aptitudes de maestría (vinculadas a los ejemplos de artes marciales enumerados en la Tabla 6-2):

NOMBRE DE LA APTITUD DE MAESTRÍA

Descripción básica del estilo.

Prerrequisitos: dotes y (en algunos casos) habilidades u otras aptitudes requeridas para que un personaje domine el estilo.

Beneficio: el beneficio que obtiene el personaje por dominar el estilo.

MAESTRÍA DE LA MANO VACÍA

Has dominado el estilo de artes marciales de la "mano vacía": una forma dura que enfatiza los golpes con la mano.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Ataque poderoso, Puños de hierro, Romper arma, Ataque del águila, Grito de *ki*, 4 o más rangos en Engañar.

Beneficio: tu daño sin arma aumenta en un tipo de dado, como si poseyeras un tamaño una categoría superior al tuyo.

Antiguo daño (cada)	Nuevo daño
1d2	1d3
1d3	1d4
1d4	1d6
1d6	1d8
1d8 ó 1d10	2d6
1d12	2d8
1d20	4d6

MAESTRÍA DE LAS OBRAS PODEROSAS I

Has dominado los secretos iniciales del estilo de artes marciales de las "obras poderosas": una forma dura/blanda que enfatiza las llaves y los golpes con la mano.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Presa mejorada, Puñetazo aturdidor (o ataque aturdidor de monje), Inmovilización estranguladora, Puños de hierro, Desviar flechas.

Beneficio: cuando efectúes una acción de ataque o ataque completo usando un impacto sin arma, obtienes un bonificador +2 de esquiva a la CA durante ese asalto.

MAESTRÍA DE LAS OBRAS PODEROSAS II

Has dominado los secretos más profundos del estilo de artes marciales de las "obras poderosas".

Prerrequisitos: Maestría de las Obras Poderosas I, Derribo mejorado, Abrazo de la tierra, Grito de *ki*, Voluntad de hierro.

Beneficio: cuando efectúas un ataque aturdidor, puedes optar por infligir 1d4 puntos de daño temporal a la Fuerza en lugar de aturdir a tu víctima.

MAESTRÍA DE PIE Y PUÑO

Has dominado el estilo de artes marciales de "pie y puño": una forma dura que enfatiza los golpes con manos y pies.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Ataque poderoso, Patada giratoria, Patada voladora, Puños de hierro, Desviar flechas, 5 o más rangos en Saltar y Piruetas.

Beneficio: obtienes un bonificador +10 de capacidad en las pruebas de Equilibrio, Saltar y Piruetas.

MAESTRÍA DEL CAMINO AMABLE

Has dominado el estilo de artes marciales del "camino amable": una forma blanda que enfatiza las proyecciones y el movimiento.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Esquiva, Derribo mejorado, Proyección defensiva, Reflejos de combate, Gran proyección, 6 o más rangos en Piruetas.

Beneficios: una vez al día, puedes volverte inamovible.

Cuando un oponente intente embestirte, ganarás automáticamente la prueba enfrentada de Fuerza. Una criatura con la dote de agarrón mejorado debe moverse hasta tu espacio para apresarte, pues no podrás sacarte del mismo. Ningún conjuro ni efecto de otro tipo podrá obligarte a moverte. Si pasas a estar asustado o desparovido, sufrirás el efecto completo del miedo pero no saldrás corriendo. Mientras esta aptitud surta efecto no podrás moverte, ni siquiera para dar un paso de 5'. Esta aptitud dura 1 asalto por nivel, pero puedes ponerle fin en cualquier momento.



MAESTRÍA DE LA MEDITACIÓN DE GUERRA

Has dominado el estilo de artes marciales de la "meditación de guerra": una forma dura/blanda que enfatiza el uso de armas y golpes sobre puntos de presión.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Puñetazo aturdidor (o la aptitud de monje "ataque aturdidor"), Puños de hierro, Paralizar la vida, Impacto de estrella fugaz, 6 o más rangos en Saltar y Piruetas.

Beneficio: la CD de salvación de tu ataque aturdidor y demás ataques sobre puntos de presión aumenta en 2. También adquieres Soltura con un arma como dote adicional; debes poseer de antemano competencia con el arma en cuestión, y debes elegir una de las siguientes para aplicar la dote: bastón, daga, espada bastarda, espada corta, lanza y maza pesada.

DUELOS DE IAIJUTSU

Los samurais creen que el mayor honor y la auténtica expresión de su entrenamiento es la pericia con la katana. La cumbre de este arte marcial es el duelo de iaijutsu ("desvainado rápido"): un dramático enfrentamiento cara a cara en el que cada samurai concentra su ki, y después intenta golpear a su oponente mientras desenvaina el arma, en un mismo movimiento.

El proceso de llevar a cabo un duelo de iaijutsu está altamente formalizado. Dado que a menudo resultan fatales para uno de los duelistas (o incluso ambos), jamás son provocados por insultos de poca importancia o discusiones pasajeras. Cuando un samurai sufre un gran agravio y decide desafiar a su enemigo a un duelo de iaijutsu, antes de lanzar el desafío debe pedir permiso a su señor. Como su vida y su cuerpo pertenecen a su señor, hace falta su permiso para participar en un duelo que podría significar la pérdida de una propiedad suya. Si el señor accede, el samurai busca a su enemigo y le reta a un duelo, declarando la razón para el desafío y mencionando de forma precisa los términos de la victoria.

Si el segundo samurai está dispuesto a librar el duelo, debe pedir permiso a su señor para aceptar. El propio samurai desafiado puede negarse a aceptar el duelo, aunque esta forma de actuar no es particularmente honorable. Su señor puede negarse a dar permiso, o puede hacer que otro samurai acepte el duelo en lugar del desafiado. Suponiendo que se le dé permiso, el samurai desafiado tendrá derecho a

decidir el lugar en el que quiere que tenga lugar el duelo (siempre un lugar público, con testigos por ambas partes), así como el momento (que no puede tardar más de un año en llegar). Si las circunstancias impiden que uno de los samurais aparezca en el lugar fijado para el duelo, su señor podrá nombrar a otro samurai que combata en su lugar.

El duelo tiene lugar una vez se ha seguido este proceso formal. Un duelo de iaijutsu tiene tres fases: postura, concentración y golpe. Durante la fase de postura, los duelistas se encaran y estudian la postura del otro para medir la habilidad de su oponente. Durante la fase de concentración, el samurai reúne sus energías y se prepara para el golpe. Durante el golpe, un samurai desenvaina primero y el otro pierde el duelo.

Para participar de manera significativa en un duelo de iaijutsu, ambos samurais deben poseer la dote de Desenvainado rápido. Emplear una acción equivalente a moverse para desenvainar la katana en la fase de golpe de un duelo resulta fatal casi con total seguridad. Los duelistas especializados dominan la habilidad de Concentración de iaijutsu.

Postura: en el primer asalto de un duelo de iaijutsu, los dos samurais se sitúan uno frente al otro a pocos pasos de distancia y se evalúan mutuamente, buscando pistas de la habilidad, el entrenamiento y los reflejos de su oponente a través de su postura de preparación. Muchos duelos no van más allá: un samurai concede la victoria al otro al reconocer a un oponente claramente superior. Éstos son los únicos duelos de iaijutsu en los que no se derrama sangre. Admitir la derrota de este modo no se considera deshonoroso. Cuando los duelistas adoptan sus posturas, cada uno realiza una prueba de Averiguar intenciones. El resultado de esta prueba determina cuánta información se averigua acerca del oponente.

Res. prueba	Información averiguada
15 o más	Nivel de personaje del samurai oponente
20 o más	Rangos en Concentración de iaijutsu del samurai oponente
25 o más	Bonificadores totales de ataque y daño del samurai oponente con su arma principal

Concentración: ambos duelistas realizan sendas pruebas de Concentración de iaijutsu. Si careces de rangos en esta habilidad, puedes intentar usarla no entrenada realizando una prueba de Carisma (y no deberías estar participando en un duelo de iaijutsu).

Golpe: después de que ambos duelistas realicen su prueba de Concentración de iaijutsu, éstos desenvainan sus katanas y golpean. El

resultado de la prueba de habilidad sustituirá a la tirada normal de iniciativa de cada personaje, a no ser que el modificador normal a la iniciativa de un personaje (modificador de Destreza más bonificadores por dote) sea mejor que el modificador de su prueba de Concentración de iaijutsu (rangos en Concentración de iaijutsu más modificador de Carisma), en cuyo caso éste realizará una prueba normal de iniciativa.

En esencia, el primer asalto de la fase de golpe de un duelo de iaijutsu es un asalto de sorpresa: cada combatiente podrá llevar a cabo sólo una acción parcial (normalmente, un solo ataque) además de desenvainar el arma (una acción gratuita, suponiendo que ambos duelistas posean la dote Desenvainado rápido). Con un golpe con éxito, el duelista infligirá el bonificador de daño obtenido por medio de la prueba de Concentración de iaijutsu además del daño normal (o crítico) del arma. Naturalmente, el que gane la iniciativa golpeará en primer lugar. Si sobrevive, el que haya perdido la iniciativa también tendrá que atacar en su acción: no podrá contener el *ki* que ha concentrado. Ten en cuenta que, dado que el perdedor no estará golpeando a un enemigo desprevenido, no tendrá la oportunidad de atacar con los dados de daño adicionales de Concentración de iaijutsu.

Si la prueba de iniciativa resulta en un empate, los ataques tendrán lugar de forma simultánea, considerándose que ambos samurais están desprevenidos. Se sabe que, en raras ocasiones, dos samurais han conseguido abatirse mutuamente en el mismo instante, hecho que recibe el nombre de impacto kármico.

Tras el asalto inicial del duelo, los samurais podrán continuar librando un combate normal, si ambos sobreviven. Ya no recibirán dados de daño adicionales en sus tiradas de ataque, a no ser que durante el transcurso de la lucha vuelvan a darse circunstancias ante las que puedan realizarse de nuevo pruebas de Concentración de iaijutsu (el combate finaliza y uno u otro vuelve a envainar su arma).

Ejemplo: Hida Tamoro se enfrenta a la maestra de iaijutsu Kakita Kudako en un duelo de iaijutsu. Ambos samurais adoptan su postura y evalúan al contrario. Tamoro obtiene un 18 en su prueba de Averiguar intenciones, lo que sólo basta para averiguar que la Grulla es de 12.º nivel, igual que él. Sin más información, el orgulloso Cangrejo no siente la necesidad de ceder. Kudako obtiene un 33, y nota que él tiene el mismo nivel que ella, que posee 15 rangos en Concentración de iaijutsu, y que sus totales de ataque y daño son +19/+14/+9 en cuerpo a cuerpo (1d10+8, katana). Sopesando lo que ha averiguado, Kudako confía en que ella asestará el primer golpe.

El duelo comienza, y los samurais empiezan a concentrar su *ki*. Kudako obtiene un resultado de 28 en su prueba y gana +4d6 al daño. El resultado de Tamoro sólo ha sido 24, por lo que gana +3d6 al daño. La iniciativa de Kudako pasa a ser 28, de modo que actúa en primer lugar. Kudako golpea, saliendo su espada de la vaina como un relámpago en dirección al Cangrejo.

Suponiendo que golpee, el daño de Kudako aumentará en +4d6 (con un +8 extra debido a que es maestra de iaijutsu y añade su modificador de Carisma a cada dado adicional). Obtiene un miserable 6, añade su bonificador de ataque de +20, y alcanza a Tamoro con un 26. El daño que inflige es 1d10+5 (su daño normal con una katana) más 4d6+8. Obtiene un 30, reduciendo a Tamoro a 71 puntos de golpe.

GOLPES DE IAIJUTSU EN EL COMBATE NORMAL

Puedes usar el bono al daño de tu Concentración de iaijutsu también en el combate normal, pero sólo cuando estés atacando a un oponente desprevenido y desenvaines el arma en el mismo asalto en que golpees.

Esto significa que un personaje con Desenvainado rápido puede usar Concentración de iaijutsu en un asalto de sorpresa, ya sea para golpear a alguien que se encuentre al alcance de su espada, o para golpear a un oponente al final de una carga parcial (usando Desenvainado rápido para

Tamoro golpea al llegar su turno con una iniciativa de 24. Como Kudako no está desprevenida, Tamoro no obtiene dados de daño adicionales. Obtiene un resultado aun más patético que el de Kudako: un 5, más su bonificador de ataque de +19; un total de 24. Su daño es 1d10+8. Obtiene 13, reduciendo a Kudako a 69 puntos de golpe.

Si los combatientes han acordado un duelo a primera sangre, éste habrá terminado con Kudako como ganadora. Si este duelo es a muerte, el combate continuará de manera normal, con Kudako llevando la delantera en cuanto a iniciativa. Tras el crítico primer asalto, Kudako pierde buena parte de su ventaja frente al Cangrejo, más fuerte que ella.

➤ **Hida Tamoro:** humano (Cangrejo) Sam5/defensor Hida 7; pg 101; CA 22 (toque 12, desprevenido 20); Atq +19/+14/+9 c/c (1d10+8/19-20, katana +4).

Habilidades: Averiguar intenciones +8, Concentración de iaijutsu +16.

➤ **Kakita Kudako:** humana (Grulla) Sam5/Maestra de iaijutsu 7; pg 82; CA 20 (toque 18, desprevenida 16); Atq +20/+15/+10 c/c (1d10+5/19-20, katana +4).

Habilidades: Averiguar intenciones +14, Concentración de iaijutsu +19.

DUELOS PSÍQUICOS

Un duelo psíquico, mucho menos letal que uno de iaijutsu, es aquel en el que dos samurais se observan mutuamente, concentrando su energía hasta que uno decide ceder ante un oponente superior. Tales duelos suelen tener lugar en circunstancias mucho menos formales que uno de iaijutsu; por ejemplo, cuando un noble samurai obliga a un matón de una casa de té a reconocer su superioridad y alejarse humillado. Al igual que un duelo de iaijutsu, uno psíquico es estrictamente un enfrentamiento uno contra uno. Sólo los humanoides, humanoides monstruosos y gigantes inteligentes pueden participar en un duelo psíquico. Los participantes no pueden haber cruzado ya sus espadas durante el encuentro, y no pueden enfrentarse en duelo en medio de una batalla encarnizada. Si cualquiera de los dos personajes es atacado durante un duelo psíquico, éste terminará sin que haya un vencedor.

Para resolver un duelo psíquico, los personajes pasan un asalto completo observándose mutuamente, a 10 pies el uno del otro. A continuación, cada uno realiza una salvación de Voluntad contra CD 10. Si un personaje tiene éxito y el otro no, el victorioso habrá ganado el duelo. Si ambos personajes fallan su tiro de salvación, el duelo no será fructífero y ninguno ganará. Si ambos personajes tienen éxito, estarán inmersos en una batalla mental y el duelo continuará durante otro asalto, aumentando la CD a 15. La CD aumentará otros 5 cada asalto que continúe el duelo. Si alguno de los dos personajes interrumpe el duelo y ataca antes de que se resuelva, habrá perdido el enfrentamiento.

El perdedor de un duelo psíquico tiene dos opciones: retirarse o atacar, pero si ataca lo hará bajo los efectos del conjuro *perdición* mientras dure el encuentro: sufrirá un penalizador -1 de moral en las tiradas de ataque y los tiros de salvación contra efectos de miedo. Si se retira, deberá evitar al vencedor del duelo al menos durante un día o sufrirá el efecto de una *perdición*.

sacar el arma primero). Un personaje sin Desenvainado rápido no puede golpear a un oponente en un asalto de sorpresa si empieza el asalto con el arma envainada.

En un primer asalto de combate normal, un personaje cuya iniciativa sea superior a la de su oponente podrá desenvainar el arma, moverse hasta el oponente y atacar usando Concentración de iaijutsu, siempre y cuando tenga Desenvainado rápido o un ataque base +1 o superior (de modo que pueda desenvainar el arma mientras se mueve).

Ilustración de A. Suekel

Aunque las fuerzas elementales del shugenja y el wu jen son diferentes, todos ellos son verdaderos del mismo dragón y tienen cosas en común.

Shugenja

Agua

Tierra

Fuego

La magia de *Aventuras orientales* funciona del mismo modo que en el *Manual del Jugador*. El lanzamiento de conjuros sigue las mismas reglas, incluyendo concentración, contraconjuros, fallo de conjuros y efectos apilables. Para obtener detalles, consulta el Capítulo 10: magia, del *Manual del Jugador*. Los chamanes, sohei y wu jen preparan sus conjuros igual que los clérigos, paladines y magos, tal y como se describe en el *Manual del Jugador*. Los hechiceros de *Aventuras orientales* funcionan exactamente igual que en el *Manual del Jugador*, y los shugenjas siguen muchas de las mismas reglas.

Los chamanes, shugenjas, sohei y wu jen poseen cada uno listas de conjuros propias, que juntas suman más de cien conjuros nuevos no incluidos en el *Manual del Jugador*, que se describen en este capítulo.

SHUGENJAS Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Los shugenjas lanzan conjuros divinos, extrayendo su fuerza del poder espiritual de los espíritus. Sin embargo, al contrario que los lanzadores de conjuros divinos descritos en el *Manual del Jugador*, no preparan sus sortilegios por adelantado, y sólo conocen una cantidad limitada de conjuros de cada nivel, como un bardo o hechicero.

Los shugenjas no poseen libros de conjuros, aunque escriben sus sortilegios en ofudas. Estos ofudas sirven como objetos de foco divino, y deben ser leídos como parte del proceso de lanzamiento del conjuro. El nivel del shugenja limita la cantidad de conjuros que puede lanzar (consulta la descripción de la clase en el Capítulo 2: clases). Una pun-

tuación alta en Carisma puede permitir al shugenja lanzar algunos conjuros adicionales. Para ejecutar un sortilegio, el shugenja debe poseer al menos una puntuación de Carisma igual a 10 + el nivel del conjuro.

Preparación diaria de conjuros: cada día, el shugenja debe concentrarse en la tarea de lanzar sus conjuros. El personaje necesita 8 horas de descanso, tras las cuales dedicará 15 minutos a la meditación y oración. Durante este periodo, el shugenja prepara su mente para ejecutar su asignación diaria de sortilegios. Sin ese periodo para recobrar las fuerzas, no recuperará los espacios de conjuro usados el día anterior.

Límite de lanzamiento reciente: al igual que les sucede a otros lanzadores de conjuros, todos los sortilegios ejecutados durante las últimas 8 horas se tendrán en cuenta para el límite diario del shugenja.

Añadir conjuros al repertorio del shugenja: los shugenjas ganan nuevos conjuros al adquirir cada nuevo nivel de experiencia, y jamás los obtienen por ningún otro medio. Cuando adquieras un nuevo nivel, consulta la Tabla 2-5: Conjuros conocidos por el shugenja, para averiguar cuántos conjuros conoces de la lista de shugenja.

CONJUROS

Los miembros de las clases chamán, shugenja, sohei y wu jen lanzan sortilegios de sus propias listas de conjuros. La mayoría de los sortilegios de estas listas de conjuros están descritos en el *Manual del Jugador*, incluyendo algunos de las listas de clérigo, druida y hechicero/mago. Los personajes de *Aventuras orientales* pueden llamar a sus conjuros de formas inusuales, como "esencia de la tierra" en lugar de *aguante* o "corazón del infierno" en lugar de *descarga flameante*. Los nuevos sortilegios descritos en este capítulo están marcados con un asterisco (*) en las listas de conjuros.

Los nuevos conjuros descritos en este capítulo siguen el mismo formato que los del *Manual del Jugador*. La entrada Nivel incluye una abreviatura para cada clase que puede lanzar el conjuro, e indica si se trata de un conjuro de dominio para chamanes (y, en tal caso, cuál es su nivel). Esta entrada también indica el elemento para todos los conjuros de shugenja y para aquellos sortilegios de wu jen asociados con un elemento. Cuando un conjuro está en la lista de una escuela de shugenja pero no en la lista normal de shugenja, ese dato también se indica. Por ejemplo, la entrada de nivel para *hocico de caballo* es "Shu (Agua)—escuela Iuchi". Eso significa que se trata de un conjuro de 2.º nivel para shugenjas, del elemento del agua, pero que sólo está disponible para shugenjas de la escuela Iuchi del clan del Unicornio.

Abreviaturas de clases: Cha (chamán), Shu, (shugenja), Soh (sohei), Wuj (wu jen).

Dominios de chamán: Adivinación, Antepasado, Celestial, Comunidad, Curación, Fortuna, Furia, Guardián, Guerra, Héroe, Llama, Madera, Metal, Naturaleza, Piedra, Río, Saber, Sepultura, Superchería, Viaje.

Escuelas de shugenja: Agasha (Fénix), Asahina (Grulla), Iuchi (Unicornio), Kitsu (León), Kuni (Cangrejo), Soshi (Escorpión), Tamori (Dragón), Yogo (Escorpión).

CONJUROS DE CHAMÁN

CONJUROS DE CHAMÁN (NIVEL 0, "INORI")

- Curar heridas menores.** Cura 1 punto de daño.
- Detectar enfermedad*.** Detecta la enfermedad en una criatura u objeto.
- Detectar magia.** Detecta conjuros y objetos mágicos en un radio de 60'.
- Detectar veneno.** Detecta veneno en una criatura u objeto.
- Infligir heridas menores.** Ataque de toque, 1 punto de daño.
- Leer magia.** Lectura de libros de conjuros y rollos de pergamino.
- Orientación divina.** +1 en una tirada, salvación o prueba.
- Purificar comida y bebida.** Purifica 1' cúbico/nivel de agua o comida.
- Remendar.** Reparación menor de un objeto.
- Resistencia.** El receptor gana +1 en los tiros de salvación.
- Virtud.** El receptor gana temporalmente 1 pg.

CONJUROS DE CHAMÁN (1.º NIVEL)

- Amistad con animales.** Consigue compañeros animales permanentes.
- Arma bendecida*.** Prepara un arma para combatir contra un enemigo particular.
- Atracción*.** Los ataques son atraídos hacia la criatura receptora, infligiendo más daño.
- Bendecir agua.** Crea agua bendita.
- Bendecir.** Los aliados ganan +1 al ataque y la salvación contra miedo.
- Calmar animales.** Calma a 2d4 (+1/nivel) DG de animales, bestias y bestias mágicas.
- Convocar aliado natural I.** Trae a una criatura para que luche.
- Curar heridas leves.** Cura 1d8 puntos (+1/nivel; máx. +5).
- Detectar el bien/el caos/la ley/el mal.** Revela criaturas, conjuros u objetos.
- Detectar muertos vivientes.** Revela a estas criaturas en un radio de 60'.
- Escudo de entropía.** Los ataques a distancia contra ti tienen un 20% de posibilidades de fallar.
- Escudo de la fe.** Auma que concede un bonif. de desvío (+2 o superior).
- Fatalidad.** Un receptor sufre -2 al ataque, daño, salvación y pruebas.
- Hablar con los animales.** Puedes comunicarte con animales naturales.
- Infligir heridas leves.** Ataque de toque; daño 1d8 (+1/nivel; máx. +5).
- Invisibilidad ante los muertos vivientes.** Estas criaturas no pueden percibir a un receptor/nivel.

Maldecir agua. Crea agua sacrilega.

Niebla de oscurecimiento. Una niebla te rodea.

Perdición. Los enemigos sufren -1 al ataque y la salvación contra miedo.

Protección contra el bien/el caos/la ley/el mal. +2 a CA y salvación, contrarresta control mental, mantiene a raya a elementales y ajenos.

Reloj de la muerte. Para ver lo cercanos a la muerte que están los receptores en un radio de 30'.

Soportar elementos. Ignora 5 puntos de daño/asalto de un tipo de energía. **Trance*.** Medita para averiguar cosas de los espíritus cercanos.

CONJUROS DE CHAMÁN (2.º NIVEL)

- Advertencia*.** El receptor gana +4 a Avistar y Escuchar y conserva el bonificador de Des a la CA estando desprevenido.
 - Animal mensajero.** Envía a un animal Menudo hasta un lugar concreto.
 - Augurio.** Averigua si una acción resultará buena o mala.
 - Auxilio divino.** +1 al ataque y la salvación contra miedo; 1d8 pg temporales.
 - Calmar emociones.** Calma a 1d6 receptores/nivel, negando los efectos del arrebató emocional.
 - Cautivar.** Cautiva a todos en un radio de 100' + 10'/nivel.
 - Comunión con espíritu menor*.** Un espíritu menor responde a una pregunta/dos niveles.
 - Conocer motivación*.** Sentir las necesidades y emociones básicas de las criaturas.
 - Convocar aliado natural II.** Trae a una criatura para que luche.
 - Crear manantial*.** Crea un manantial de agua dulce.
 - Curar heridas moderadas.** Cura 2d8 pg (+1 pg/nivel; máx. +10).
 - Fuerza de toro.** El receptor gana 1d4+1 Fue durante 1 h/nivel.
 - Hablar con las plantas.** Puedes hablar con plantas normales y criaturas vegetales.
 - Infligir heridas moderadas.** Ataque de toque; daño 2d8 (+1/nivel; máx. +10).
 - Inmovilizar persona.** Deja inmóvil e indefensa a una persona durante 1 asalto/nivel.
 - Invisibilidad ante los espíritus*.** Los espíritus no pueden percibir a un receptor por nivel.
 - Lentificar veneno.** Impide que el veneno dañe al receptor durante 1 h/nivel.
 - Protección contra los espíritus*.** Mantiene a raya a los espíritus.
 - Quitar parálisis.** Libera a una o más criaturas de la parálisis o los conjuros de inmovilizar o ralentizar.
 - Reprender*.** Una reprimenda verbal aturde a una criatura durante 1 asalto.
 - Restablecimiento menor.** Disipa un penalizador mágico de característica o recupera 1d4 puntos de daño de característica.
 - Toque de necrófago.** Paraliza al receptor, que exudará un gran hedor (penalizador -2).
 - Venganza ancestral*.** Espíritu de antepasados inflige 1d6 puntos daño / dos niveles (máx. 5d6); 1d6/nivel (máx. 10d6) contra muertos vivientes.
- ### CONJUROS DE CHAMÁN (3.º NIVEL)
- Ceguera/sordera.** Deja ciego o sordo al receptor.
 - Círculo mágico contra el bien/el caos/la ley/el mal.** Como los conjuros de *protección*, pero con radio de 10' y 10 min/nivel.
 - Contagio.** Infecta al receptor con la enfermedad que elijas.
 - Convocar aliado natural III.** Trae a una criatura para que luche.
 - Curar heridas graves.** Cura 3d8 pg (+1 pg/nivel; máx. +15).
 - Detectar maldición*.** Detecta maldiciones en una persona u objeto.
 - Disipar magia.** Cancela conjuros y efectos mágicos.
 - Don de lenguas.** Hablar cualquier idioma.
 - Flaqueza mental*.** El receptor sufre un -4 en TS de Voluntad.
 - Fuerza mental*.** El receptor gana bonificador +4 en TS de Voluntad.
 - Hablar con los muertos.** Un cadáver responde a una pregunta/dos niveles.
 - Infligir heridas graves.** Ataque de toque; daño 3d8 (+1/nivel; máx. +15).
 - Invisibilidad ante los enemigos*.** Igual que *invisibilidad ante los espíritus*, pero afecta a todas las criaturas hostiles.
 - Lanzar maldición.** -6 a una característica; -4 a los ataques, TS y pruebas; o 50% de perder cada acción.

- Levitar.** El receptor sube o baja en el aire siguiendo tus deseos.
- Localizar objeto.** Presiente en qué dirección se encuentra un objeto (específico o tipo).
- Plegaria.** Los aliados ganan +1 en la mayoría de las tiradas, y los enemigos sufren un -1.
- Poseer animal[®].** Tu alma habita y controla el cuerpo de un animal.
- Protección contra los elementos.** Absorbe 12 puntos daño/nivel de un tipo de energía.
- Quitar ceguera/sordera.** Cura tanto las normales como las mágicas.
- Quitar enfermedad.** Cura todas las enfermedades que afecten al receptor.
- Quitar maldición.** Libera a un objeto o persona de una maldición.
- Reprobar[®].** Las criaturas con alineamiento diferente sufren 2d6 ó 5d6 de daño y quedan ensordecidas durante 1d4 asaltos.
- Sustitución[®].** La mitad del daño que sufras es transferido a una figura de un espíritu o deidad.
- Vestidura mágica.** Una armadura o escudo gana un bonificador +1 de mejora/tres niveles.

CONJUROS DE CHAMÁN (4.º NIVEL)

- Adivinación.** Proporciona consejo útil para las acciones concretas que se propongan.
- Aliado espiritual menor[®].** Intercambia servicios con un espíritu de 8 DG.
- Azote sacrilego.** Daña y enferma a las criaturas buenas.
- Barrera contra serpientes[®].** Mantiene a raya a los reptiles.
- Caminar por el aire.** El receptor camina por el aire como si fuera sólido (ángulo máx. de escalada de 45°).
- Castigo divino.** Daña y ciega a las criaturas malignas.
- Convocar aliado natural IV.** Trae a una criatura para que luche.
- Curar heridas críticas.** Cura 4d8 pg (+1 pg/nivel; máx. +20).
- Discernir mentiras.** Revela las mentiras deliberadas.
- Exorcismo.** Una criatura se ve forzada a regresar a su plano natal.
- Fatiga[®].** La criatura tocada pasa a estar fatigada.
- Infligir heridas críticas.** Ataque de toque; daño 4d8 (+1/nivel; máx. +20).
- Inmunidad a conjuros.** El receptor es inmune a un conjuro/cuatro niveles.
- Ira del orden.** Daña y atonta a las criaturas caóticas.
- Martillo del caos.** Daña y deja groguis a las criaturas legales.
- Neutralizar veneno.** Desintoxica el veneno que cubra o invada al receptor.
- Percibir cambiaformas[®].** Penetra disfraces y cambios de forma.
- Polimorfarse.** Adoptas una nueva forma.
- Quitar la fatiga[®].** Elimina los efectos de la fatiga igual que 8 horas de descanso.
- Reanimación[®].** Criatura muerta devuelta a la "semi-vida" con 1 pg.
- Reencarnar.** Devuelve al receptor a la vida en un cuerpo al azar.
- Restablecimiento.** Recupera las puntuaciones de característica y niveles consumidos.
- Sustentar[®].** Los receptores no necesitan comida ni bebida durante 6 horas/nivel.
- Vista onírica[®].** Tu espíritu puede ver y oír a distancia durante 1 min/nivel.

CONJUROS DE CHAMÁN (5.º NIVEL)

- Círculo curativo.** Cura 1d8 pg (+1 pg/nivel) en todas direcciones.
- Círculo de fatalidad.** Inflige 1d8 puntos de daño (+1 puntos/nivel) en todas direcciones.
- Comunión con espíritu mayor[®].** Haz una pregunta/nivel a cualquier espíritu.
- Consejo[®].** El receptor sigue tus consejos, aunque sean complejos o supongan la autodestrucción.
- Controlar los vientos.** Cambia la dirección y velocidad del viento.
- Convocar aliado natural V.** Trae a una criatura para que luche.
- Disipar el bien/el caos/la ley/el mal.** Bonificador +4 contra ataques.
- Escudriñamiento.** Espía desde lejos al receptor.
- Excursión etérea.** Te vuelves etéreo durante 1 asalto/nivel.
- Expiación.** Libera al sujeto de la carga de sus desafueros.
- Mensaje onírico.** Envía un mensaje a cualquiera que esté durmiendo.

- Pesadilla.** Envía una visión que inflige 1d10 puntos de daño; fatiga.
- Poseer[®].** Igual que *poseer animal*, pero con cualquier criatura.
- Rematar a los vivos.** Tu ataque de toque mata al receptor.
- Revivir a los muertos.** Devuelve la vida a un receptor que muriera, como mucho, hace 1 día/nivel.
- Romper encantamiento.** Libera a los receptores de encantamientos, alteraciones, maldiciones y petrificaciones.
- Sangre de fuego[®].** Cuatro proyectiles de sangre que infligen 2d8 de daño cada uno.
- Visión verdadera.** Ver todo como es en realidad.

CONJUROS DE CHAMÁN (6.º NIVEL)

- Aliado espiritual[®].** Como *aliado espiritual menor*, pero hasta 16 DG.
- Animar los objetos.** Los objetos atacan a tus enemigos.
- Caminar con el viento.** Tus aliados y tú os volvéis vaporosos y viajáis con rapidez.
- Convocar aliado natural VI.** Trae a una criatura para que luche.
- Dañar.** La víctima pierde todos sus pg excepto 1d4.
- Desplazamiento de plano.** Hasta 8 receptores viajan a otro plano.
- Disipación mayor.** Como *disipar magia*, pero con +20 en la prueba.
- Encontrar la senda.** Muestra el camino más directo hasta un lugar.
- Etericidad.** Permite viajar acompañado hasta el Plano Etéreo.
- Forzar cambio de forma[®].** Fuerza a los cambiaformas a volver a su forma natural.
- Geas/empeño.** Como *geas menor*, pero afecta a cualquier criatura.
- Piel pétrea.** Detiene golpes, cortes, tajos y apuñalamientos.
- Sanar.** Cura todo el daño y enfermedades (tanto físicas como mentales).
- Vulnerabilidad[®].** Rebaja la reducción del daño de un oponente.

CONJUROS DE CHAMÁN (7.º NIVEL)

- Blasfemia.** Mata, paraliza, debilita o atonta a receptores no malignos.
- Controlar el clima.** Cambia el clima a nivel local.
- Convocar monstruo VII.** Trae a un ajeno para que luche por ti.
- Escudriñamiento mayor.** Como *escudriñamiento*, pero más rápido y duradero.
- Máxima.** Mata, paraliza, debilita o atonta a receptores no legales.
- Palabra del caos.** Mata, confunde, aturde o ensordece a receptores no caóticos.
- Palabra sagrada.** Mata, paraliza, debilita o atonta a receptores no benignos.
- Rayo solar.** Haz de luz que ciega e inflige 3d6 puntos de daño.
- Rechazo.** Las criaturas no pueden acercarse a ti.
- Refugio.** Altera un objeto para que transporte hasta ti a su dueño.
- Regenerar.** El receptor recupera sus extremidades cercenadas.
- Restablecimiento mayor.** Como *restablecimiento*, pero recupera todos los niveles y puntuaciones de característica.
- Resurrección.** Recupera por completo a un receptor muerto.

CONJUROS DE CHAMÁN (8.º NIVEL)

- Aliado espiritual mayor[®].** Igual que *aliado espiritual menor*, pero hasta 24 DG.
- Aura sacrilega.** +4 a la CA, +4 de resistencia a la salvación y RC 25 contra sortilegios del bien.
- Aura sagrada.** +4 a la CA, +4 de resistencia a la salvación y RC 25 contra sortilegios del mal.
- Campo antimagia.** Niega la magia en un radio de 10'.
- Capa del caos.** +4 a la CA, +4 de resistencia a la salvación y RC 25 contra sortilegios legales.
- Convocar monstruo VIII.** Trae a un ajeno para que luche por ti.
- Discernir ubicación.** Ubicación exacta de una criatura u objeto.
- Escudo de la ley.** +4 a la CA, +4 de resistencia a la salvación y RC 25 contra sortilegios caóticos.
- Obligar[®].** Cambia el alineamiento de una criatura.
- Sanar a las masas.** Como *sanar*, pero para varios receptores.
- Terremoto.** Fuerte temblor en un radio de 5'/nivel.

CONJUROS DE CHAMÁN (9.º NIVEL)

- Convocar monstruo IX.** Trae a un ajeno para que luche por ti.

- Ligadura del alma.** Atrapa un alma recién muerta para evitar su resurrección.
- Milagro.** Solicita la intercesión de una deidad.
- Proyección astral.** Os envía a ti y a tus compañeros hasta el Plano Astral o el Mundo de los Espíritus.
- Resurrección verdadera.** Como *resurrección*, pero no hacen falta los restos.
- Umbral.** Comunica dos planos para viajar o convocar.

DOMINIOS DE CHAMAN

DOMINIO DE ADIVINACIÓN

Poder concedido: lanzas los conjuros de adivinación con +2 niveles de lanzador.

CONJUROS DEL DOMINIO DE ADIVINACIÓN

- Identificar.** Determina un solo rasgo de un objeto mágico.
- Augurio.** Averigua si una acción resultará buena o mala.
- Adivinación.** Proporciona consejo útil para las acciones concretas que se propongan.
- Escudriñamiento.** Espía desde lejos al receptor.
- Comunión con espíritu mayor[®].** Haz una pregunta/nivel a cualquier espíritu.
- Conoc. de leyendas.** Averigua relatos sobre una persona, cosa o lugar.
- Escudriñamiento mayor.** Como *escudriñamiento*, pero más rápido y duradero.
- Discernir ubicación.** Ubicación exacta de una criatura u objeto.
- Presciencia.** Un "sexto sentido" que te advierte del peligro inminente.

DOMINIO DE ANTEPASADO

Poder concedido: un número de veces al día igual a tu bonificador de Carisma (mínimo una, aun con un penalizador de Carisma), puedes convocar a un antepasado y canalizar hacia ti parte del poder kármico de éste. Esta orientación te concede un bonificador introspectivo +4 en cualquier prueba de habilidad.

CONJUROS DEL DOMINIO DE ANTEPASADO

- Detectar muertos vivos.** Revela a estas criaturas en un radio de 60'.
- Venganza ancestral[®].** Espíritu de antepasados inflige 1d6 puntos daño/dos niveles (máx. 5d6); 1d6/nivel (máx. 10d6) contra muertos vivos.
- Hablar con los muertos.** Un cadáver responde a una pregunta/dos niveles.
- Adivinación.** Proporciona consejo útil para las acciones concretas que se propongan.
- Expiación.** Libera al sujeto de la carga de sus desafueros.
- Geas/empeño.** Como *geas menor*, pero afecta a cualquier criatura.
- Conoc. de leyendas.** Averigua relatos sobre una persona, cosa o lugar.
- Obligar[®].** Cambia el alineamiento de una criatura.
- Presciencia.** Un "sexto sentido" que te advierte del peligro inminente.

DOMINIO CELESTIAL

Poder concedido: reprender o comandar espíritus igual que un clérigo maligno reprende a los muertos vivos. Puedes usar esta aptitud un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Carisma.

CONJUROS DEL DOMINIO CELESTIAL

- Bendecir.** Los aliados ganan +1 al ataque y la salvación contra miedo.
- Comunión con espíritu menor[®].** Un espíritu menor responde a una pregunta/dos niveles.
- Sustitución[®].** La mitad del daño que sufras es transferido a una figura de un espíritu o deidad.

- Aliado espiritual menor[®].** Intercambia servicios con un espíritu de 8 DG.
- Comunión con espíritu mayor[®].** Haz una pregunta/nivel a cualquier espíritu.
- Aliado espiritual[®].** Como *aliado espiritual menor*, pero hasta 16 DG.
- Máxima.** Mata, paraliza, debilita o atonta a receptores no legales.
- Aliado espiritual mayor[®].** Como *aliado espiritual menor*, pero hasta 24 DG.
- Umbral.** Comunica dos planos para viajar o convocar.

DOMINIO DE COMUNIDAD

Poder concedido: puedes usar *calmar emociones* como aptitud sortilega una vez al día. Ganas un bonificador +2 de capacidad en las pruebas de Diplomacia.

CONJUROS DEL DOMINIO DE COMUNIDAD

- Bendecir.** Los aliados ganan +1 al ataque y la salvación contra miedo.
- Escudar a otro.** Sufres la mitad del daño infligido al receptor.
- Plegaria.** Los aliados ganan +1 en la mayoría de las tiradas, y los enemigos sufren un -1.
- Situación.** Controla la posición y condición de los aliados.
- Vínculo telepático de Rary.** Vínculo que permite comunicación entre aliados.
- Festín de los héroes.** Comida, para una criatura/nivel, que cura y bendice.
- Refugio.** Altera un objeto para que transporte hasta ti a su dueño.
- Sanar a las masas.** Como *sanar*, pero para varios receptores.
- Milagro.** Solicita la intercesión de una deidad.

DOMINIO DE CURACIÓN

Poder concedido: lanzas conjuros de curación con +1 nivel de lanzador.

CONJUROS DEL DOMINIO DE CURACIÓN

- Curar heridas leves.** Cura 1d8 puntos (+1/nivel; máx. +5).
- Curar heridas moderadas.** Cura 2d8 pg (+1 pg/nivel; máx. +10).
- Curar heridas graves.** Cura 3d8 pg (+1 pg/nivel; máx. +15).
- Curar heridas críticas.** Cura 4d8 pg (+1 pg/nivel; máx. +20).
- Círculo curativo.** Cura 1d8 pg (+1 pg/nivel) en todas direcciones.
- Sanar.** Cura todo el daño y enfermedades (tanto físicas como mentales).
- Regenerar.** El receptor recupera sus extremidades cercenadas.
- Sanar a las masas.** Como *sanar*, pero para varios receptores.
- Resurrección verdadera.** Como *resurrección*, pero no hacen falta los restos.

DOMINIO DE FORTUNA

Poder concedido: ganas el poder de la buena fortuna, que puede utilizarse una vez al día. Esta aptitud extraordinaria te permite repetir una tirada que acabes de realizar. Debes quedarte con el nuevo resultado que obtengas, aunque sea peor que el original.

CONJUROS DEL DOMINIO DE FORTUNA

- Escudo de entropía.** Los ataques a distancia contra ti tienen un 20% de posibilidades de fallar.
- Auxilio divino.** +1 al ataque y la salvación contra miedo; 1d8 pg temporales.
- Sustitución[®].** La mitad del daño que sufras es transferido a una figura de un espíritu o deidad.
- Libertad de movimiento.** El receptor se mueve con normalidad a pesar de las limitaciones.
- Romper encantamiento.** Libera a los receptores de encantamientos, alteraciones, maldiciones y petrificaciones.
- Doble engañoso.** Te hace invisible y crea un doble ilusorio.
- Retorno de conjuros.** Devuelve 1d4+6 niveles de conjuro a su lanzador.
- Vida segura[®].** Te protege contra un tipo de muerte segura.
- Milagro.** Solicita la intercesión de una deidad.

DOMINIO DE FURIA

Poder concedido: ganas el poder de castigo, la aptitud sobrenatural de efectuar un solo ataque cuerpo a cuerpo con un bonif. +4 al ataque y un bo-

nificador al daño igual a tu nivel de chamán (si logran golpear). Debes declarar el castigo antes de efectuar el ataque. Puede utilizarse una vez al día.

CONJUROS DEL DOMINIO DE FURIA

- 1 **Arma bendecida**°. Prepara un arma para combatir contra un enemigo particular.
- 2 **Estallar**. Vibración sónica que daña a objetos y criaturas cristalinas.
- 3 **Reprobar**°. Las criaturas con alineamiento diferente sufren 2d6 ó 5d6 de daño y quedan ensordecidas durante 1d4 asaltos.
- 4 **Alarido**. Ensordece a todo el que se encuentre en el cono e inflige 2d6 puntos de daño.
- 5 **Círculo de fatalidad**. Inflige 1d8 puntos de daño (+1 puntos/nivel) en todas direcciones.
- 6 **Dañar**. La víctima pierde todos sus pg excepto 1d4.
- 7 **Destrucción**. Mata al receptor y destruye sus restos.
- 8 **Terremoto**. Fuerte temblor en un radio de 5'/nivel.
- 9 **Implosión**. Mata a una criatura/asalto.

DOMINIO DE GUARDIÁN

Poder concedido: una vez al día, puedes añadir tu nivel de chamán a un TS que realices.

CONJUROS DEL DOMINIO DE GUARDIÁN

- 1 **Escudo de la fe**. Aura que concede un bonif. de desvío (+2 o superior).
- 2 **Advertencia**°. El receptor gana +4 a Avistar y Escuchar y conserva el bonificador de Des a la CA estando desprevenido.
- 3 **Sustitución**°. La mitad del daño que sufras es transferido a una figura de un espíritu o deidad.
- 4 **Barrera contra serpientes**°. Mantiene a raya a los reptiles.
- 5 **Disparar el bien/el caos/la ley/el mal**. Bonificador +4 contra ataques.
- 6 **Piel pétrea**. Detiene golpes, cortes, tajos y apuñalamientos.
- 7 **Rechazo**. Las criaturas no pueden acercarse a ti.
- 8 **Vida segura**°. Te protege contra un tipo de muerte segura.
- 9 **Antipatía**. El lugar o los objetos afectados por el conjuro repelen a ciertas criaturas.

DOMINIO DE GUERRA

Poder concedido: obtienes de forma gratuita la Competencia con arma marcial (en caso de resultar necesaria) y la Soltura con un arma de cuerpo a cuerpo sencilla o marcial (Pequeña o Mediana) de tu elección.

CONJUROS DEL DOMINIO DE GUERRA

- 1 **Arma mágica**. Un arma gana un bonificador +1.
- 2 **Arma espiritual**. Arma mágica que ataca por sí misma.
- 3 **Vestidura mágica**. Una armadura o escudo gana un bonificador +1 de mejora/tres niveles.
- 4 **Poder divino**. Ganas bonificadores de ataque, 18 Fue y 1 pg/nivel.
- 5 **Descarga flamígera**. Castiga a los enemigos con el fuego divino (1d6 daño/nivel).
- 6 **Barrera de cuchillas**. Las cuchillas que te rodean infligen 1d6 puntos de daño/nivel.
- 7 **Palabra de poder aturridor**. Atonta a una criatura de hasta 150 pg.
- 8 **Palabra de poder cegador**. Ciega a criaturas por valor de 200 pg.
- 9 **Palabra de poder mortal**. Mata a un receptor resistente o a varios débiles.

DOMINIO DE HÉROE

Poder concedido: una vez al día, puedes añadir tu nivel de chamán a una sola tirada de ataque.

CONJUROS DEL DOMINIO DE HÉROE

- 1 **Favor divino**. Ganas un bonificador +1/tres niveles al ataque y al daño.
- 2 **Fuerza de toro**. El receptor gana 1d4+1 Fue durante 1 h/nivel.
- 3 **Protección contra los elementos**. Absorbe 12 puntos daño/nivel de un tipo de energía.

- 4 **Poder divino**. Ganas bonificadores de ataque, 18 Fue y 1 pg/nivel.
- 5 **Poder de la justicia**. Tu tamaño aumenta y ganas +4 Fue.
- 6 **Piel pétrea**. Detiene golpes, cortes, tajos y apuñalamientos.
- 7 **Transformación de Tenser**. Obtienes bonificadores de combate.
- 8 **Tamaño de gigante**°. Te vuelves Enorme o mayor.
- 9 **Cambiar de forma**. Te transforma en cualquier criatura y te permite cambiar una vez por asalto.

DOMINIO DE LLAMA

Poder concedido: puedes generar una custodia contra las llamas, una aptitud sortilega que te concede a ti o a alguien a quien toques un bonificador de resistencia igual a tu nivel de chamán en todos los tiros de salvación contra conjuros y efectos de fuego. Activar este poder es una acción estándar. La custodia contra las llamas es un efecto de abjuración, que puede utilizarse una vez al día, con una duración de 1 minuto + 1 minuto/nivel.

CONJUROS DEL DOMINIO DE LLAMA

- 1 **Manos ardientes**. 1d4 daño por fuego/nivel (máx. 5d4).
- 2 **Flamear**. Daño 1d4 (+1/dos niveles); toque o arrojado.
- 3 **Animar fuego**°. Convierte una cantidad de fuego Pequeña o menor en un objeto animado.
- 4 **Muro de fuego**. Inflige 2d4 puntos de daño por fuego hasta 10' y 1d4 hasta 20'. Atravesar el muro inflige 2d6 (+1/nivel) puntos de daño.
- 5 **Aliento de fuego**°. Puedes exhalar fuego una vez/asalto, la Llama inflige 1d8 puntos daño/dos niveles (máx. 10d8) a un objetivo a un máximo de 15'.
- 6 **Semillas de fuego**. Bellotas y bayas se convierten en "granadas" y "bombas".
- 7 **Tormenta de fuego**. Inflige 1d6 de daño por fuego/nivel.
- 8 **Nube incendiaria**. La nube inflige 4d6 de daño por fuego/asalto.
- 9 **Fuego interno**°. Los receptores estallan en Llamas desde dentro.

DOMINIO DE MADERA

Poder concedido: te mueves a través de espinos, zarzales, área cubiertas por la maleza y demás terrenos naturales similares a tu velocidad normal y sin sufrir daño ni ningún otro impedimento. Cualquiera terreno de ese tipo que haya sido manipulado mágicamente para impedir el movimiento seguirá estorbando a quien disponga de este poder.

CONJUROS DEL DOMINIO DE MADERA

- 1 **Animar madera**°. Igual que animar los objetos, pero con un objeto de madera Pequeño o menor.
- 2 **Forma arbórea**. Tu aspecto será exactamente el de un árbol durante 1 h/nivel.
- 3 **Hablar con las plantas**. Puedes hablar con plantas normales y criaturas vegetales.
- 4 **Controlar plantas**. Comunicación y control de plantas y hongos.
- 5 **Zancada arbórea**. Te permite llegar desde un árbol hasta otro que esté lejos.
- 6 **Repeler madera**. Empuja los objetos de madera.
- 7 **Madera férrea**. Madera mágica tan dura como el acero.
- 8 **Bastón cambiante**. Tu bastón se convierte en un ent a una orden tuya.
- 9 **Comandar plantas**. Las plantas se animan y la vegetación enmaraña.

DOMINIO DE METAL

Poder concedido: puedes generar una custodia contra el metal, una aptitud sortilega que te concede a ti o a alguien a quien toques una reducción del daño 1/- contra ataques de armas metálicas o efectos de conjuro de metal. Ésta reducirá en 1 el daño sufrido por tales ataques cada vez que se reciba daño. Activar este poder es una acción estándar. La custodia contra el metal es un efecto de abjuración, que puede utilizarse una vez al día, con una duración de 1 minuto + 1 minuto/nivel.

CONJUROS DEL DOMINIO DE METAL

- 1 **Pañuelo de hierro**°. Un pañuelo de seda se convierte en un arma de ataque a distancia que inflige 1d8 puntos de daño (+1/nivel).
- 2 **Calentar metal**. El metal caliente daña a los que toca.

3. **Magnetismo***. Atrae hacia ti objetos de hierro o acero.
4. **Contacto herrumbroso**. Tu toque corroe el hierro y las aleaciones.
5. **Muro de hierro**. 30 pg/cuatro niveles; puede derribarse sobre enemigos.
6. **Barrera de cuchillas**. Las cuchillas que te rodean infligen 1d6 puntos de daño/nivel.
7. **Remover tierra**. Cava zanjas y levanta colinas.
8. **Repeler piedra o metal**. Aparta el metal o la piedra.
9. **Cuerpo férreo**. Tu cuerpo se transforma en hierro viviente.

DOMINIO DE NATURALEZA

Poder concedido: reprender o comandar animales normales o criaturas vegetales igual que un clérigo maligno reprende o comanda a los muertos vivientes. Puedes usar esta aptitud un número de veces al día igual a 3 + tu modificador de Carisma.

CONJUROS DEL DOMINIO DE NATURALEZA

1. **Trance***. Medita para averiguar cosas de los espíritus cercanos.
2. **Comunión con espíritu menor***. Un espíritu menor responde una pregunta/dos niveles.
3. **Poseer animal***. Tu alma habita y controla el cuerpo de un animal.
4. **Custodia elemental***. Rechaza a los elementales.
5. **Comunión con espíritu mayor***. Haz una pregunta/nivel a cualquier espíritu.
6. **Viajar mediante plantas**. Moverse instantáneamente desde una planta a otra de la misma especie.
7. **Controlar el clima**. Cambia el clima a nivel local.
8. **Formas de animal**. Un aliado/nivel es polimorfado en el animal elegido.
9. **Cambiar de forma**. Te transforma en cualquier criatura y te permite cambiar una vez por asalto.

DOMINIO DE PIEDRA

Poder concedido: puedes generar una *custodia contra la piedra*, una aptitud sortilega que te concede a ti o a alguien a quien toques una reducción del daño 5/- contra ataques de armas de piedra, criaturas de ese material (como elementales de tierra, gárgolas, gólems de arcilla y gólems de piedra), efectos de conjuro de piedra, o contra el daño producido al caer sobre tierra o piedra. Esto reducirá en 5 el daño sufrido por tales ataques cada vez que se reciba daño. Activar este poder es una acción estándar. La *custodia contra la piedra* es un efecto de abjuración, que puede utilizarse una vez al día, con una duración de 1 minuto + 1 minuto/nivel.

CONJUROS DEL DOMINIO DE PIEDRA

1. **Piedra mágica**. Tres piedras ganan +1 al ataque e infligen 1d6+1 de daño.
2. **Lluvia de piedras***. Lluvia de piedras que efectúa ataque a distancia infligiendo 1d3/nivel.
3. **Transformar piedra**. Dota a la piedra de cualquier forma.
4. **Piedras puntiagudas**. Las criaturas del área sufren 1d8 de daño y pueden ser ralentizadas.
5. **Muro de piedra**. Crea un muro de piedra al que se puede dar forma.
6. **Piel pétrea**. Detiene golpes, cortes, tajos y apuñalamientos.
7. **Estatua**. El receptor puede convertirse en una estatua a voluntad.
8. **Terremoto**. Fuerte temblor en un radio de 5'/nivel.
9. **Enjambre elemental**†. Convoca a varios elementales.

†Lanzado solamente como conjuro de tierra.

DOMINIO DE RÍO

Poder concedido: puedes nadar con gran habilidad (aunque no puedes respirar agua sin ayuda mágica adicional). Tu velocidad base nadando es de 30'. No tienes que realizar prueba de Nadar para nadar con normalidad. Obtienes un bonificador +8 en cualquier prueba de Nadar para llevar a cabo una acción especial o evitar un peligro, y siempre puedes elegir 10 en tales pruebas, aunque estés apurado o amenazado al nadar. Puedes usar la acción de correr mientras nadas, siempre y cuando te desplaces en línea recta.

CONJUROS DEL DOMINIO DE RÍO

1. **Niebla de obscurecimiento**. Una niebla te rodea.
2. **Animar agua***. Convierte una cantidad de agua Pequeña o menor en un objeto animado.
3. **Respiración acuática**. Los receptores pueden respirar bajo el agua.
4. **Controlar las aguas**. Hace subir o bajar el nivel de masas de agua.
5. **Tormenta de hielo**. Granizo que inflige 5d6 de daño en un cilindro de 40' de diámetro.
6. **Maestro del río ondeante***. Una ola de agua inflige 1d8 puntos de daño/dos niveles y embiste.
7. **Bruma ácida**. Bruma que inflige daño ácido.
8. **Horrible marchitamiento**. Inflige 1d8/nivel hasta 30'.
9. **Enjambre elemental**†. Convoca a varios elementales.

†Lanzado solamente como conjuro de agua.

DOMINIO DE SABER

Poder concedido: todas las habilidades de Saber se consideran habilidades de clase. Lanzas las adivinaciones con +1 nivel de lanzador.

CONJUROS DEL DOMINIO DE SABER

1. **Detectar puertas secretas**. Revela las puertas ocultas en 60'.
2. **Detectar pensamientos**. Permite "oír" los pensamientos superficiales.
3. **Clariaudiencia/clarividencia**. Ver u oír a distancia durante 1 min/nivel.
4. **Adivinación**. Otorga consejo útil para las acciones concretas que se propongan.
5. **Visión verdadera**. Ver todo como es en realidad.
6. **Encontrar la senda**. Muestra el camino más directo hasta un lugar.
7. **Conoc. de leyendas**. Averigua relatos sobre una persona, cosa o lugar.
8. **Discernir ubicación**. Ubicación exacta de una criatura u objeto.
9. **Presciencia**. Un "sexto sentido" que te advierte del peligro inminente.

DOMINIO DE SEPULTURA

Poder concedido: puedes usar un *toque mortal* una vez al día; una aptitud sortilega que causa un efecto de muerte. Debes tener éxito en un ataque de toque en cuerpo a cuerpo contra una criatura viviente (usando las reglas de los conjuros de toque). Al tocar, lanza 1d6 por nivel de chamán que tenga tu personaje. Si el total iguala o supera los puntos de golpe que tenga la víctima, ésta morirá.

CONJUROS DEL DOMINIO DE SEPULTURA

1. **Luz fantasmal***. Resplandor fantasmal verde que causa miedo.
2. **Campanas fúnebres**. Mata a una criatura moribunda; ganas 1d8 pg temporales, +2 a Fue y +1 nivel de lanzador.
3. **Reanimar a los muertos**. Crea esqueletos y zombis muertos vivientes.
4. **Muro de huesos***. Crea un muro de hueso al que se puede dar forma.
5. **Rematar a los vivos**. Tu ataque de toque mata al receptor.
6. **Crear muertos vivientes**. Necrófagos, sombras, necrarios, tumularios e incorpóreos.
7. **Destrucción**. Mata al receptor y destruye sus restos.
8. **Crear muertos vivientes mayores**. Momias, espectros, vampiros y fantasmas.
9. **Lamento de la banshee**. Mata a una criatura/nivel.

DOMINIO DE SUPERCHERÍA

Poder concedido: Disfrazarse, Engañar y Escondarse se consideran habilidades de clase.

CONJUROS DEL DOMINIO DE SUPERCHERÍA

1. **Cambio de aspecto**. Cambia tu apariencia.
2. **Invisibilidad**. El receptor se vuelve invisible durante 10 min/nivel o hasta que efectúa un ataque.
3. **Indetectabilidad**. Esconde de la adivinación y el escudriñamiento.
4. **Confusión**. El receptor se comporta de forma extraña durante 1 asalto/nivel.

- 5 **Ofuscar videncia.** Engaña al escudriñamiento con una ilusión.
- 6 **Doble engañoso.** Te hace invisible y crea un doble ilusorio.
- 7 **Pantalla.** Ilusión que oculta un lugar de la visión y el escudriñamiento.
- 8 **Polimorfar cualquier cosa.** Convierte al receptor en otra cosa.
- 9 **Detener el tiempo.** Puedes actuar con libertad durante 1d4+1 asaltos.

DOMINIO DE VIAJE

Poder concedido: durante 1 asalto al día por nivel de chamán que poseses podrás actuar con normalidad sin importar la presencia de efectos mágicos que impidan tu movimiento (efecto parecido al conjuro *libertad de movimiento*). Este efecto empezará a actuar automáticamente en cuanto se aplique, continuará hasta que expire su duración o ya no resulte necesario y podrá utilizarse varias veces al día (hasta alcanzar el límite de asaltos diarios). Ésta es una aptitud sobrenatural. Supervivencia se considera habilidad de clase.

CONJUROS DEL DOMINIO DE VIAJE

- 1 **Retirada expeditiva.** Dobra tu velocidad.
- 2 **Localizar objeto.** Presientes en qué dirección se encuentra un objeto (específico o tipo).
- 3 **Volar.** El receptor vuela a una velocidad de 90.
- 4 **Puerta dimensional.** Te teleporta junto a un máx. de 500 lb.
- 5 **Teleportar.** Te transporta instantáneamente a cualquier lugar.
- 6 **Encontrar la senda.** Muestra el camino más directo hasta un lugar.
- 7 **Teleportar sin error.** Como teleportar, pero sin posibilidad de llegar lejos del objetivo.
- 8 **Puerta en fase.** Tránsito invisible a través de piedra o madera.
- 9 **Proyección astral.** Os envía a ti y a tus compañeros hasta el plano Astral o el Mundo de los espíritus.

CONJUROS DE SHUGENJA

CONJUROS DE SHUGENJA (NIVEL 0; INORI)

- Agua** **Crear agua.** Crea 2 galones/nivel de agua pura.
Curar heridas menores. Cura 1 punto de daño.
Detectar veneno. Detecta veneno en una criatura u objeto.
Purificar comida y bebida. Purifica 1 pie cúbico/nivel de agua o comida.
- Aire** **Atontar.** La criatura pierde su siguiente acción.
Conocer la dirección. Te dice dónde está el norte.
Orientación divina. +1 en una tirada, salvación o prueba.
Sonido fantasma. Sonidos quiméricos.
- Fuego** **Llamarada.** Deslumbra a una criatura (-1 al ataque).
Luces danzantes. Crea antorchas y otras luces.
Luz. Un objeto brilla como una antorcha.
Perturbar muertos vivientes. Inflige 1d6 puntos de daño a un muerto viviente.
- Tierra** **Mano del mago.** Telequinesia (5 libras).
Remendar. Reparación menor de un objeto.
Resistencia. El receptor gana +1 en los tiros de salvación.
Virtud. El receptor gana temporalmente 1 pg.
- Todos** **Detectar magia.** Detecta conjuros y objetos mágicos en un radio de 60'.
Leer magia. Lectura de libros de conjuros y rollos de pergamino.

CONJUROS DE SHUGENJA (1.^{ER} NIVEL)

- Agua** **Amistad con los animales.** Consigue compañeros animales permanentes.
Bendecir. Los aliados ganan +1 al ataque y la salvación contra miedo.
Curar heridas leves. Cura 1d8 puntos (+1/nivel; máx. +5).
Detectar Mancha[®]. Revela la Corrupción sombría en criaturas u objetos.
Niebla de obscurecimiento. Una niebla te rodea.
Quitar el miedo. +4 a la salvación contra miedo de un receptor (+1/cuatro niveles).
- Aire** **Caída de pluma.** Objetos o criaturas caen lentamente.
Cambio de aspecto. Cambia tu apariencia.
Detectar trampas y fosos. Revela las trampas naturales o primitivas.
Dormir. Duermes profundamente a criaturas por valor de 2d4 DG.
Imagen silenciosa. Crea una ilusión menor diseñada por ti.
Retirada expeditiva. Dobra tu velocidad.
- Fuego** **Causar miedo.** Una criatura huye durante 1d4 asaltos.
Contacto electrificante. Toque inflige 1d8 (+1/nivel) puntos de daño por electricidad.
Fuego feérico. Delimita con luz a los receptores, cancelando *contorno borroso*, *ocultación*, etc.
Hipnotismo. Fascina a criaturas por valor de 2d4 DG.
Manos ardientes. 1d4 daño por fuego/nivel (máx. 5d4).
- Tierra** **Arma mágica.** Un arma gana un bonificador +1.
Escudo de la fe. Aura que concede un bonificador de desvío (+2 o superior).
Pasar sin dejar rastro. Un receptor/nivel no deja huellas.
Piedra mágica. Tres piedras ganan +1 al ataque e infligen 1d6+1 de daño.
Protección contra Mancha[®]. +2 a CA y TS, contrarresta control mental, mantiene a raya a los oni.
Santuario. Los oponentes no pueden atacarte y tú tampoco puedes atacar.
- Todos** **Soportar los elementos.** Ignora 5 puntos daño/asalto de un tipo de energía.

CONJUROS DE SHUGENJA (1.^º NIVEL)

- Agua** **Bo de agua[®].** Ataque cuerpo a cuerpo daño 1d8 (+1/dos niveles).
Curar heridas moderadas. Cura 2d8 pg (+1 pg/nivel; máx. +10).
Lentificar veneno. Impide que el veneno dañe al receptor durante 1 h/nivel.
Localizar objeto. Presiente en qué dirección se encuentra un objeto (específico o tipo).
Quitar parálisis. Libera a una o más criaturas de la parálisis o los conjuros de *inmovilizar* o *alentizar*.
Restablecimiento menor. Disipa un penalizador mágico de característica o recupera 1d4 puntos de daño de característica.
- Aire** **Conocer las sombras[®].** +20 a las pruebas de Esconderse en áreas oscuras.
Detectar pensamientos. Permite "oír" pensamientos superficiales.
Imagen menor. Como *imagen silenciosa*, pero con algún sonido.
Levitar. El receptor sube o baja en el aire siguiendo tus deseos.
Silencio. Niega el sonido en un radio de 15'.
Yari de aire[®]. Ataque cuerpo a cuerpo daño 1d8 (+1/dos niveles).
- Fuego** **Calentar metal.** El metal caliente daña a los que toca.
Esfera flamígera. Bola de fuego ondulante; daño 2d6; dura 1 asalto/nivel.
Filo flamígero. Ataque de toque; daño 1d8 (+1/dos niveles).
Flamear. Daño 1d4 (+1/dos niveles); toque o arrojado.
Gracia felina. El receptor gana 1d4+1 Des durante 1 h/nivel.

- Tierra **Aguante.** Ganas 1d4+1 Con durante 1 h/nivel.
Fuerza de toro. El receptor gana 1d4+1 Fue durante 1 h/nivel.
Inmovilizar persona. Deja inmóvil e indefensa a una persona durante 1 asalto/nivel.
Integrar. Repara un objeto.
Piel robliza. Concede un bonif. +3 (o superior) de armadura natural.
Tetsubo de tierra®. Ataque cuerpo a cuerpo daño 1d10 (+1/dos niveles).
- Todos **Resistencia a los elementos.** Ignora 12 puntos daño/asalto de un tipo de energía.

CONJUROS DE SHUGENJA (3.º NIVEL)

- Agua **Caminar sobre las aguas.** El receptor puede caminar sobre el agua como si fuera sólida.
Curar heridas graves. Cura 3d8 pg (+1 pg/nivel; máx. +15).
Quitar ceguera/sordera. Cura tanto las normales como las mágicas.
Quitar enfermedad. Cura todas las enfermedades que afecten al receptor.
Quitar maldición. Libera a un objeto o persona de una maldición.
Respiración acuática. Los receptores pueden respirar bajo el agua.
- Aire **Acelerar.** Acción parcial adicional y +4 a la CA.
Clariaudiciencia/clarividencia. Ver u oír a distancia durante 1 min/nivel.
Imagen mayor. Como *imagen silenciosa*, pero con sonido, olor y efectos térmicos.
Invisibilidad. El receptor se vuelve invisible durante 10 min/nivel o hasta que efectúa un ataque.
Muro de viento. Desvía flechas, gases y a criaturas pequeñas.
Ráfaga de viento. Hace volar o derriba a las criaturas más pequeñas.
- Fuego **Afiladura.** Duplica el rango de amenaza normal del arma.
Alas de fuego®. Tus brazos se convierten en alas flamíferas; puedes volar o quemar cosas.
Luz abrasadora. Un rayo inflige 1d8/dos niveles (y más a los muertos vivientes).
Luz del día. Luz brillante de 60' de radio.
Llamar al relámpago. Dirige los rayos (daño 1d10/nivel) durante las tormentas.
- Tierra **Arma mágica mayor.** Bonificador +1/tres niveles (máx. +5).
Círculo mágico contra Mancha®. Igual que *protección contra Mancha*, pero con 10' de radio y 10 min/nivel.
Crecimiento vegetal. Hace crecer la vegetación, mejora los cultivos.
Fundirse con la piedra. Tu equipo y tú os fundís con la piedra.
Plegaria. Los aliados ganan +1 en la mayoría de las tiradas, y los enemigos sufren un -1.
Transformar piedra. Dota a la piedra de cualquier forma.
- Todos **Convocar aliado natural III.** Trae a una criatura para que luche.
Los shugenjas sólo pueden usar este conjuro para convocar a un elemental Pequeño.
Disipar magia. Cancela conjuros y efectos mágicos.
Glifo custodio. Inscripción que inflige daño a quien pasa a su lado.
Protección contra los elementos. Absorbe 12 puntos daño/nivel de un tipo de energía.

CONJUROS DE SHUGENJA (4.º NIVEL)

- Agua **Controlar las aguas.** Hace subir o bajar el nivel de masas de agua.
Curar heridas críticas. Cura 4d8 pg (+1 pg/nivel; máx. +20).
Localizar criatura. Indica en qué dirección se encuentra criatura con la que estés familiarizado.
Neutralizar veneno. Desintoxica el veneno que cubra o invada al receptor.

- Restablecimiento.** Recupera las puntuaciones de característica y niveles consumidos.
- Aire **Caminar por el aire.** El receptor camina por el aire como si fuera sólido (ángulo máx. de escalada de 45°).
Detectar escudriñamiento. Te alerta del espionaje mágico.
Discernir mentiras. Revela las mentiras deliberadas.
Muro ilusorio. Pared, suelo o techo parece real, pero cualquier cosa puede atravesarlo.
Terreno alucinatorio. Hace que un terreno parezca ser de un tipo diferente (campo con aspecto de bosque, etc.).
- Fuego **Apagar.** Extingue fuegos no mágicos o apaga un objeto mágico.
Escudo de fuego. Las criaturas que te ataquen sufrirán daño por fuego; estarás protegido contra el calor o el frío.
Flecha flamígera. Dispara proyectiles flamíferos (daño adicional) o rayos ígneos (daño 4d6).
Muro de fuego. Inflige 2d4 puntos de daño por fuego hasta 10' y 1d4 hasta 20'. Atravesar el muro inflige 2d6 (+1/nivel) puntos de daño.
Rayo relampagueante. La electricidad inflige 1d6 daño/nivel.
- Tierra **Custodia contra la muerte.** Concede inmunidad contra los conjuros y efectos de muerte.
Exorcismo. Una criatura se ve forzada a regresar a su plano natal.
Impacto de jade®. Daña y ciega a las criaturas de las Tierras sombrías.
Inmunidad a conjuros. El receptor es inmune a un conjuro/cuatro niveles.
Piedras puntiagudas. Las criaturas del área sufren 1d8 de daño y pueden ser ralentizadas.

CONJUROS DE SHUGENJA (5.º NIVEL)

- Agua **Círculo curativo.** Cura 1d8 pg (+1 pg/nivel) en todas direcciones.
Escudriñamiento. Espía desde lejos al receptor.
Expiación. Libera al sujeto de la carga de sus desafueros.
Muro de hielo. *Plano de hielo* crea pared; *hemisferio* puede atrapar a criaturas en su interior. CD 15 + nivel de lanzador.
Poder de la justicia. Tu tamaño aumenta y ganas +4 Fue.
- Aire **Controlar los vientos.** Cambia la dirección y velocidad del viento.
Espejismo arcano. Como *terreno alucinatorio*, pero con edificios.
Imagen persistente. como *imagen mayor*, pero no hace falta concentración.
Invisibilidad mejorada. Como *invisibilidad*, pero el receptor puede atacar y seguir invisible.
Puerta dimensional. Te teleporta junto a un máx. de 500 lb.
- Fuego **Aliento de fuego®.** Puedes exhalar fuego una vez/asalto; la Llama inflige 1d8 puntos daño/dos niveles (máx. 10d8) a un objetivo a un máximo de 15'.
Círculo de llamas®. Llamas infligen 1d8 (+1/nivel) puntos de daño en todas direcciones.
Confusión. El receptor se comporta de forma extraña durante 1 asalto/nivel.
Debilidad mental. La Int del receptor queda reducida a 1.
Descarga flamígera. Castiga a los enemigos con el fuego divino (1d6 daño/nivel).
- Tierra **Disipar Mancha®.** Bonificador +4 contra ataques.
Pasamiento. Atraviesa paredes de 1 pie de espesor/nivel.
Resistencia a conjuros. El receptor gana RC 12 (+1/nivel).
Muro de hierro. 30 pg/cuatro niveles; puede derribarse sobre enemigos.
Muro de piedra. 20 pg/cuatro niveles; puede ser transformado.
- Todos **Comunión con la naturaleza.** Averigua datos sobre una milla de terreno/nivel.
Convocar aliado natural V. Trae a una criatura para que luche.
Los shugenjas sólo pueden usar este conjuro para convocar a un elemental Mediano.

CONJUROS DE SHUGENJA (6.º NIVEL)

- Agua **Contingencia.** Establece condición que desencadena otro conjuro.
- Controlar el clima.** Cambia el clima a nivel local.
- Maestro del río ondeante***. Una ola de agua inflige 1d8 puntos de daño/dos niveles y embiste.
- Sanar.** Cura todo el daño y enfermedades (tanto físicas como mentales).
- Visión verdadera.** Ver todo como es en realidad.
- Aire **Caminar con el viento.** Tus aliados y tú os volvéis vaporosos y viajáis con rapidez.
- Imagen permanente.** Incluye visión, sonido y olor.
- Nube aniquiladora.** Mata 3 DG o menos; 4-6 DG salvación o morir.
- Teleportar.** Te transporta instantáneamente a cualquier lugar.
- Velo.** Cambia la apariencia de un grupo de criaturas.
- Fuego **Enfado de Yakamo***. Ciega a las criaturas hasta a 10'.
- Fuego de pureza***. El objetivo estalla en llamas mágicas, convirtiéndose en una peligrosa arma.
- Glifo custodio mayor.** Como *glifo custodio*, pero hasta 10d8 de daño o conjuro de 6.º nivel.
- Semillas de fuego.** Bellotas y bayas se convierten en "granadas" y "bombas".
- Tierra **Campo antimagia.** Niega la magia en un radio de 10'.
- Destierró.** Destierra a 2 DG/nivel de criaturas extraplanarias.
- Remover tierra.** Cava zanjas y levanta colinas.
- Piedra parlante.** Comunicación con la piedra natural o trabajada.
- Piel pétrea.** Detiene golpes, cortes, tajos y apuñalamientos.
- Todos **Convocar aliado natural VI.** Trae a una criatura para que luche.
Los shugenjas sólo pueden usar este conjuro para convocar a un elemental Grande.
- Disipación mayor.** Como *disipar magia*, pero con +20 en la prueba.

CONJUROS DE SHUGENJA (7.º NIVEL)

- Agua **Escudriñamiento mayor.** Como *escudriñamiento*, pero más rápido y duradero.
- Palabras de los kami***. Mata, paraliza, debilita o atonta a receptores Manchados.
- Restablecimiento mayor.** Como *restablecimiento*, pero recupera todos los niveles y puntuaciones de característica.
- Resurrección.** Recupera por completo a un receptor muerto.
- Aire **Doble engañoso.** Te hace invisible y crea un doble ilusorio.
- Hacer desaparecer.** Como *teleportar*, pero afecta al objeto tocado.
- Imagen programada.** Como *imagen mayor*, pero se desencadena cuando sucede algo.
- Invisibilidad de masas.** Como *invisibilidad*, pero afecta a todo el que alcance.
- Fuego **Rayo solar.** Haz de luz que ciega e inflige 3d6 puntos de daño.
- Relámpago zigzagueante.** 1d6 daño/nivel; rayos secundarios.
- Tormenta de fuego.** Inflige 1d6 de daño por fuego/nivel.
- Tierra **Desintegrar.** Hace que una criatura u objeto desaparezca.
- Estatua.** El receptor puede convertirse en una estatua a voluntad.
- Retorno de conjuros.** Devuelve 1d4+6 niveles de conjuro a su lanzador.
- Tumba de jade***. Atrapa y daña a las criaturas de las Tierras sombrías.
- Todos **Convocar aliado natural VII.** Trae a una criatura para que luche.
Los shugenjas sólo pueden usar este conjuro para convocar a un elemental Enorme.

CONJUROS DE SHUGENJA (8.º NIVEL)

- Agua **Discernir ubicación.** Ubicación exacta de una criatura u objeto.
- Regenerar.** El receptor recupera sus extremidades cercenadas.
- Sanar a las masas.** Como *sanar*, pero para varios receptores.
- Aire **Pantalla.** Ilusión que oculta un lugar de la visión y el escudriñamiento.
- Teleportar sin error.** Como *teleportar*, pero sin posibilidad de llegar lejos del objetivo.
- Torbellino.** Ciclón que inflige daño y puede levantar a las criaturas.
- Fuego **Explosión solar.** Ciega a todos en 10'; inflige 3d6 puntos de daño.
- Nube incendiaria.** La nube inflige 4d6 de daño por fuego/asalto.
- Palabra de poder cegador.** Ciega a criaturas por valor de 200 pg.
- Tierra **Ligadura.** Diversas técnicas para encerrar a una criatura.
- Protección contra los conjuros.** Confiere un bonificador +8 de resistencia.
- Terremoto.** Fuerte temblor en un radio de 5'/nivel.
- Todos **Convocar aliado natural VIII.** Trae a una criatura para que luche.
Los shugenjas sólo pueden usar este conjuro para convocar a un elemental mayor.

CONJUROS DE SHUGENJA (9.º NIVEL)

- Agua **Resurrección verdadera.** Como *resurrección*, pero no hacen falta los restos.
- Aire **Círculo de teletransporte.** Círculo que teleporta a cualquier criatura hasta el punto designado.
- Fuego **Tromba de meteoritos.** Inflige 24d6 daño ígneo, más explosiones.
- Tierra **Antipatía.** El lugar o los objetos afectados por el conjuro repelen a ciertas criaturas.
- Todos **Enjambre elemental.** Convoca a varios elementales.
- Convocar aliado natural IX.** Trae a una criatura para que luche.
Los shugenjas sólo pueden usar este conjuro para convocar a un elemental anciano.

CONJUROS DE ESCUELAS DE SHUGENJA

CONJUROS DE LA ESCUELA AGASHA (CLAR DEL FENIX)

- 0 **Llamarada.** Deslumbra a una criatura (-1 al ataque).
- 1 **Manos ardientes.** 1d4 daño por fuego/nivel (máx. 5d4).
- 2 **Flamear.** Daño 1d4 (+1/dos niveles); toque o arrojadizo.
- 3 **Luz abrasadora.** Un rayo inflige 1d8/dos niveles (y más a los muertos vivientes).
- 4 **Bola de fuego†.** 1d6 daño/nivel, radio de 20'.
- 5 **Descarga flamígera.** Castiga a los enemigos con el fuego divino (1d6 daño/nivel).
- 6 **Fuego de pureza***. El objetivo estalla en llamas mágicas, convirtiéndose en una peligrosa arma.
- 7 **Tormenta de fuego.** Inflige 1d6 de daño por fuego/nivel.
- 8 **Bola de fuego de explosión retardada#.** 1d8 daño por fuego/nivel; puedes retrasar la explosión durante 5 asaltos.
- 9 **Tromba de meteoritos.** Inflige 24d6 daño ígneo, más explosiones.
- †Este sortilegio no se encuentra en la lista de conjuros normal del shugenja.

CONJUROS DE LA ESCUELA ASAHINA (CLAN DE LA GRULLA)

- 0 Orientación divina. +1 en una tirada, salvación o prueba.
 - 1 Detectar trampas y fosos. Revela las trampas naturales o primitivas.
 - 2 Detectar pensamientos. Permite "oír" los pensamientos superficiales.
 - 3 Clariaudiencia/clarividencia. Ver u oír a distancia durante 1 min/nivel.
 - 4 Adivinación†. Proporciona consejo útil para las acciones concretas que se propongan.
 - 5 Comunión con la naturaleza. Averigua datos sobre una milla de terreno/nivel.
 - 6 Encontrar la senda†. Muestra el camino más directo hasta un lugar.
 - 7 Conoc. de leyendas#. Averigua relatos sobre una persona, cosa o lugar.
 - 8 Visión#. Como conocimiento de leyendas, pero más rápido y extenuante.
 - 9 Presciencia#. Un "sexto sentido" que te advierte del peligro inminente.
- † Este sortilegio no se encuentra en la lista de conjuros normal del shugenja.

CONJUROS DE LA ESCUELA IUCHI (CLAN DEL UNICORNIO)

- 0 Detectar magia. Detecta conjuros y objetos mágicos en un radio de 60'.
 - 1 Quitar el miedo. ++ a la salvación contra miedo de un receptor (+1/cuatro niveles).
 - 2 Hocico de caballo*†. Concede la aptitud especial de olfato.
 - 3 Cuando dos se vuelven uno*†. Tu espíritu se funde con el de tu caballo.
 - 4 Quitar la fatiga*†. Elimina la fatiga igual que 8 horas de descanso.
 - 5 Baile del unicornio*†. Una bruma purificadora limpia el aire de humo, polvo y venenos.
 - 6 Controlar el clima. Cambia el clima a nivel local.
 - 7 Escudriñamiento mayor. Como escudriñamiento, pero más rápido y duradero.
 - 8 Horrible marchitamiento#. Inflige 1d8/nivel hasta 30'.
 - 9 Desbrozar†. Convoca a 1d4+2 brozas movedizas para que luchen por ti.
- † Este sortilegio no se encuentra en la lista de conjuros normal del shugenja.

CONJUROS DE LA ESCUELA KITSU (CLAN DEL LEÓN)

- 0 Curar heridas menores. Cura 1 punto de daño.
 - 1 Curar heridas leves. Cura 1d8 puntos (+1/nivel; máx. +5).
 - 2 Comunión con espíritu menor*†. Un espíritu menor responde una pregunta/dos niveles.
 - 3 Curar heridas graves. Cura 3d8 pg (+1 pg/nivel; máx. +15).
 - 4 Curar heridas críticas. Cura 4d8 pg (+1 pg/nivel; máx. +20).
 - 5 Comunión con espíritu mayor*†. Haz una pregunta/nivel a cualquier espíritu.
 - 6 Sanar. Cura todo el daño y enfermedades (tanto físicas como mentales).
 - 7 Resurrección. Recupera por completo a un receptor muerto.
 - 8 Sanar a las masas. Como sanar, pero para varios receptores.
 - 9 Ligadura del alma†. Atrapa un alma recién muerta para evitar su resurrección.
- † Este sortilegio no se encuentra en la lista de conjuros normal del shugenja.

CONJUROS DE LA ESCUELA KUYU (CLAN DEL CANGREJO)

- 0 Resistencia. El receptor gana +1 en los tiros de salvación.
- 1 Arma mágica. Un arma gana un bonificador +1.
- 2 Tetsubo de tierra*. Ataque cuerpo a cuerpo daño 1d10 (+1/dos niveles).
- 3 Arma mágica mayor. Bonificador +1/tres niveles (máx. +5).
- 4 Exorcismo. Una criatura se ve forzada a regresar a su plano natal.
- 5 Disipar Mancha*. Bonificador ++ contra ataques.
- 6 Destierra. Destierra a 2 DG/nivel de criaturas extraplanarias.
- 7 Tumba de tierra*. Atrapa y daña a criaturas de las Tierras sombrías.
- 8 Ligadura. Diversas técnicas para encerrar a una criatura.

9 Cautiverio†. Entierra al receptor.

† Este sortilegio no se encuentra en la lista de conjuros normal del shugenja.

CONJUROS DE LA ESCUELA SOSHI (CLAN DEL ESCORCIÓN)

- 0 Atontar. La criatura pierde su siguiente acción.
 - 1 Cambio de aspecto. Cambia tu apariencia.
 - 2 Conocer las sombras*. +20 a las pruebas de Esconderse en áreas oscuras.
 - 3 Invisibilidad. El receptor se vuelve invisible durante 10 min/nivel o hasta que efectúa un ataque.
 - 4 Caminar por el aire. El receptor camina por el aire como si fuera sólido (ángulo máx. de escalada de 45°).
 - 5 Invisibilidad mejorada. Como invisibilidad, pero el receptor puede atacar y seguir invisible.
 - 6 Velo. Cambia la apariencia de un grupo de criaturas.
 - 7 Doble engañoso. Te hace invisible y crea un doble ilusorio.
 - 8 Pantalla. Ilusión que oculta un lugar de la visión y el escudriñamiento.
 - 9 Presciencia†. Un "sexto sentido" que te advierte del peligro inminente.
- † Este sortilegio no se encuentra en la lista de conjuros normal del shugenja.

CONJUROS DE LA ESCUELA TAMORI (CLAN DEL DRAGÓN)

- 0 Remendar. Reparación menor de un objeto.
 - 1 Piedra mágica. Tres piedras ganan +1 al ataque e infligen 1d6+1 de daño.
 - 2 Ablandar tierra y piedra†. Convierte la piedra en arcilla y la tierra en arena o barro.
 - 3 Transformar piedra. Dota a la piedra de cualquier forma.
 - 4 Castigo divino†. Daña y ciega a las criaturas malignas.
 - 5 Transmutar roca en barro†. Transforma dos cubos de 10'/nivel.
 - 6 De la piedra a la carne†. Devuelve a la normalidad a una criatura petrificada.
 - 7 Estatua. El receptor puede convertirse en una estatua a voluntad.
 - 8 Terremoto. Fuerte temblor en un radio de 5'/nivel.
 - 9 Antipatía. El lugar o los objetos afectados por el conjuro repelen a ciertas criaturas.
- † Este sortilegio no se encuentra en la lista de conjuros normal del shugenja.

CONJUROS DE LA ESCUELA YOGO (CLAN DEL ESCORCIÓN)

- 0 Resistencia. El receptor gana +1 en los tiros de salvación.
 - 1 Protección contra Mancha*. +2 a CA y TS, contrarresta control mental, mantiene a raya a los oni.
 - 2 Obscurecer objeto†. Oculta un objeto de la adivinación.
 - 3 Círculo mágico contra Mancha*. Igual que protección contra Mancha, pero con 10' de radio y 10 min/nivel.
 - 4 Inmunidad a conjuros. El receptor es inmune a un conjuro/4 niveles.
 - 5 Resistencia a conjuros. El receptor gana RC 12 (+1/nivel).
 - 6 Campo antimagia. Niega la magia en un radio de 10'.
 - 7 Retorno de conjuros. Devuelve 1d4+6 niveles de conjuro a su lanzador.
 - 8 Protección contra los conjuros. Confiere un bonif. +8 de resistencia.
 - 9 Aura de jade*†. ++ a CA, +4 a resistencia, y RC 25 contra conjuros del mal.
- † Este sortilegio no se encuentra en la lista de conjuros normal del shugenja.

CONJUROS DE SOHEI

CONJUROS DE SOHEI (1.^{ER} NIVEL)

Arma bendecida*. Prepara un arma para combatir contra un enemigo particular.

Arma mágica. Un arma gana un bonificador +1.

Atracción*. Los ataques son atraídos hacia la criatura receptora, infligiendo más daño.

Bendecir. Los aliados ganan +1 al ataque y la salvación contra miedo.

Detectar el caos/la ley. Revela criaturas, conjuros u objetos.

Escudo de la fe. Aura que concede un bonificador de desvío (+2 o superior).

Fatalidad. Un receptor sufre -2 al ataque, daño, salvación y pruebas.

Favor divino. Ganas un bonificador +1/tres niveles al ataque y al daño.

Perdición. Los enemigos sufren -1 al ataque y la salvación contra miedo.

Protección contra el caos. +2 a CA y salvación, contrarresta control mental, mantiene a raya a elementales y ajenos.

Resistencia. El receptor gana +1 en los tiros de salvación.

Soportar los elementos. Ignora 5 puntos daño/asalto de un tipo de energía.

Virtud. El receptor gana temporalmente 1 pg.

CONJUROS DE SOHEI (2.º NIVEL)

Advertencia*. El receptor gana +4 a Avistar y Escuchar y conserva el bonificador de Des a la CA estando desprevenido.

Animal mensajero. Envía a un animal Menudo hasta un lugar concreto.

Escudar a otro. Sufres la mitad del daño infligido al receptor.

Fuerza de toro. El receptor gana 1d4+1 Fue durante 1 h/nivel.

Lentificar veneno. Impide que el veneno dañe al receptor durante 1 h/nivel.

Quitar parálisis. Libera a una o más criaturas de la parálisis o los conjuros de inmovilizar o ralentizar.

Resistencia a los elementos. Ignora 12 puntos daño/asalto de un tipo de energía.

Restablecimiento menor. Disipa un penalizador mágico de característica o recupera 1d4 puntos de daño de característica.

CONJUROS DE SOHEI (3.º NIVEL)

Arma mágica mayor. Bonificador +1/tres niveles (máx. +5).

Círculo mágico contra el caos. Como protección contra el caos, pero con radio de 10' y 10 min/nivel.

Discernir mentiras. Revela las mentiras deliberadas.

Disipar magia. Cancela conjuros y efectos mágicos.

Fuerza mental*. El receptor gana un bonificador +4 en TS de Voluntad.

Plegaria. Los aliados ganan +1 en la mayoría de las tiradas, y los enemigos sufren un -1.

Protección contra los elementos. Absorbe 12 puntos daño/nivel de un tipo de energía.

Reprobar*. Las criaturas con alineamiento diferente sufren 2d6 ó 5d6 de daño y quedan ensordecidas durante 1d4 asaltos.

CONJUROS DE SOHEI (4.º NIVEL)

Custodia contra la muerte. Concede inmunidad contra los conjuros y efectos de muerte.

Disipar el caos. Bonificador +4 contra ataques.

Fatiga*. La criatura tocada pasa a estar fatigada.

Inmunidad a conjuros. El receptor es inmune a un conjuro/cuatro niveles.

Ira del orden. Daña y atonta a las criaturas caóticas.

Libertad de movimiento. El receptor se mueve con normalidad a pesar de las limitaciones.

Neutralizar veneno. Desintoxica el veneno que cubra o invada al receptor.

Percibir cambiaformas*. Penetra disfraces y cambios de forma.

Poder divino. Ganas bonificadores de ataque, 18 Fue y 1 pg/nivel.

Quitar la fatiga*. Elimina los efectos de la fatiga igual que 8 horas de descanso.

Restablecimiento. Recupera las puntuaciones de característica y niveles consumidos.

Sustentar*. Los receptores no necesitan comida ni bebida durante 6 horas/nivel.

CONJUROS DE WU JEN

CONJUROS DE WU JEN (NIVEL 0; TRUCOS)

Agua Rayo de escarcha. Rayo que inflige 1d3 puntos de daño por frío.

Fuego Llamarada. Deslumbra a una criatura (-1 al ataque).

Fuego Luces danzantes. Crea antorchas y otras luces.

Abrir/cerrar. Abre o cierra cosas pequeñas o ligeras.

Atontar. La criatura pierde su siguiente acción.

Detectar magia. Detecta conjuros y objetos mágicos en un radio de 60'.

Detectar veneno. Detecta veneno en una criatura u objeto pequeño.

Leer magia. Lectura de libros de conjuros y rollos de pergamino.

Luz. Un objeto brilla como una antorcha.

Mano del mago. Telequinesia (5 libras).

Marca arcana. Inscribe una runa personal (visible o invisible).

Perturbar muertos vivos. Inflige 1d6 puntos de daño a un muerto viviente.

Prestidigitación. Realización de trucos menores.

Remendar. Reparación menor de un objeto.

Resistencia. El receptor gana +1 en los tiros de salvación.

Sonido fantasma. Sonidos quiméricos.

CONJUROS DE WU JEN (1.º NIVEL)

Agua Aliento de cobra*. Escupe veneno en cono de 10' infligiendo 1d3 de daño a la Con.

Agua Niebla de oscurecimiento. Una niebla te rodea.

Fuego Escalera de humo*. El humo se transforma en una escalera de mano de hasta 10' de longitud/nivel.

Fuego Fundir*. Funde hielo y nieve o inflige 2 puntos de daño/nivel a las criaturas de frío.

Fuego Ojos ardientes*. Tus ojos brillan, iluminando el área; los haces concentrados incendian.

Madera Animar madera*. Igual que animar los objetos, pero con un objeto de madera Pequeño o menor.

Madera Arma traidora*. Un arma grande con asta de madera golpea a su portador.

Metal Arma mágica. Un arma gana un bonificador +1.

Metal Pañuelo de hierro*. Un pañuelo de seda se convierte en un arma de ataque a distancia que inflige 1d8 puntos de daño (+1/nivel).

Tierra Lluvia de piedras*. Lluvia de piedras que efectúa ataque a distancia infligiendo 1d3/nivel.

Todos Explosión elemental*. El objetivo estalla en una explosión de puro elemento (madera, metal, tierra, fuego o agua).

Todos Soportar los elementos. Ignora 5 puntos daño/asalto de un tipo de energía.

Animar una cuerda. Hace que una cuerda se mueva a tus órdenes.

Cambio de aspecto. Cambia tu apariencia.

Comprensión idiomática. Comprende todos los idiomas hablados y escritos.

Convocar monstruo I. Trae a un ajeno para que luche por ti.

Cuchichear mensaje. Conversación cuchicheada a distancia.

Detectar el bien/el caos/la ley/el mal. Revela criaturas, conjuros u objetos.

Dormir. Duerme profundamente a criaturas por valor de 2d4 DG.

Escamas del lagarto*. Piel escamosa concede bonificador +2 de armadura natural a la CA.

Escudo. Disco invisible que proporciona cobertura y protege contra el proyectil mágico.

Hechizar persona. Una persona se hace amiga tuya.

Hipnotismo. Fascina a criaturas por valor de 2d4 DG.

Imagen silenciosa. Crea una ilusión menor diseñada por ti.

- Impacto verdadero.** Añade un bonif. +20 a tu siguiente tirada de ataque.
- Luz fantasmal*.** Resplandor fantasmal verde que causa miedo.
- Precisión*.** Duplica el incremento de distancia del arma.
- Protección contra el bien/el caos/la ley/el mal.** +2 a CA y salvación, contrarresta control mental, mantiene a raya a elementales y ajenos.
- Proyectil mágico.** Daño 1d4+1; +1 proyectil/dos niveles por encima del 1.* (máx. +5).
- Salto.** El receptor gana +30 en las pruebas de Saltar.
- Señales secretas*.** El objetivo entiende tu mensaje no verbal.
- Sirviente invisible.** Crea una fuerza invisible que obedece tus órdenes.
- Trabar portal.** Atranca una entrada.
- Trepar cual arácnido.** Otorga capacidad para caminar por paredes y techos.
- Ventriloquía.** Crea una voz durante 1 min/nivel.

CONJUROS DE UN JETI (2.º NIVEL)

- Agua **Animar agua*.** Convierte una cantidad de agua Pequeña o menor en un objeto animado.
- Agua **Cuchillo de hielo*.** Daga hecha de hielo inflige 1d8 daño más 1d8 daño por frío y 2 de daño a la Des.
- Agua **Explosión de hielo*.** Cono de hielo inflige 1d6 puntos daño atenuado/dos niveles y efectos de congelación.
- Agua **Nadar*.** El receptor puede nadar como un nadador nato.
- Agua **Nube brumosa.** Bruma que oscurece la visión.
- Fuego **Gracia felina.** El receptor gana 1d4+1 Des durante 1 h/nivel.
- Fuego **Pirotecnia.** Convierte el fuego en luz cegadora o humo asfixiante.
- Fuego **Shuriken de fuego*.** Lanza 3 o más shuriken de fuego; cada uno inflige 1 punto daño, +1d4 de daño por fuego.
- Madera **Deformar madera.** Comba la madera (asta, mango, puerta, tablón).
- Madera **Transformar madera.** Ajusta a tus necesidades los objetos de madera.
- Metal **Lluvia de agujas*.** Ataques a distancia infligen 1d4 puntos daño/nivel a un máximo de objetivos igual a tu nivel.
- Metal **Pañuelo enmarañador*.** Un pañuelo enmaraña a un enemigo.
- Metal **Protección contra las flechas.** Receptor inmune a la mayoría de los ataques a distancia.
- Tierra **Aguante.** Ganas 1d4+1 Con durante 1 h/nivel.
- Tierra **Fuerza de toro.** El receptor gana 1d4+1 Fue durante 1 h/nivel.
- Todos **Resistencia a los elementos.** Ignora 12 puntos daño/asalto de un tipo de energía.
- Alterar el propio aspecto.** Como *cambio de aspecto*, pero con cambios más drásticos.
- Aparición*.** La cara del receptor resulta espantosa; los que la ven pueden quedar estremecidos.
- Apertura.** Abre una puerta cerrada con llave o magia.
- Beso del sapo*.** Toque venenoso inflige 1d6 de daño a la Con; se repite al cabo de 1 minuto.
- Camaleón*.** El receptor gana +10 en las pruebas de Esconderse.
- Cerradura arcana.** Cierra mágicamente una entrada o cofre.
- Contorno borroso.** El 20% de los ataques resultan fallidos.
- Convocar monstruo II.** Trae a un ajeno para que luche por ti.
- Desorientar.** Confunde las adivinaciones relacionadas con una criatura u objeto.
- Detectar pensamientos.** Permite "oír" los pensamientos superficiales.
- Filo relampagueante*.** Crea una hoja de espada de energía chispeante; inflige un total de 1d6 puntos daño/nivel.
- Imagen múltiple.** Crea dobles falsos de ti mismo (1d4, +1/tres niveles; máx. 8).
- Inmovilizar persona.** Deja inmóvil e indefensa a una persona durante 1 asalto/nivel.
- Invisibilidad.** El receptor se vuelve invisible durante 10 min/nivel o hasta que efectúa un ataque.
- Látigo*.** Crea un látigo de fuerza; chasquea para mantener a raya a animales, golpéalos para asustarlos, o blándelo como un látigo.
- Localizar objeto.** Presiente en qué dirección se encuentra un objeto (específico o tipo).

- Pauta hipnótica.** Fascina a criaturas (2d4+1 DG/nivel).
- Protección contra el hechizo*.** Bonificador +1/tres niveles en TS Voluntad contra hechizo y compulsión.
- Truco de la cuerda.** Esconde en un espacio extradimensional a un máx. de 8 criaturas.
- Ver lo invisible.** Revela objetos y criaturas invisibles.
- Viento susurrante.** Envía un mensaje corto a una milla de distancia/nivel.

CONJUROS DE UN JETI (3.º NIVEL)

- Agua **Aliento de vapor*.** 1d6 daño/nivel, cono de 30'.
- Agua **Forma gaseosa.** El receptor se vuelve insustancial y puede volar lentamente.
- Agua **Nube apesetosa.** Vapores nauseabundos, 1 asalto/nivel.
- Agua **Respiración acuática.** Los receptores pueden respirar bajo el agua.
- Fuego **Alas de fuego*.** Tus brazos se convierten en alas flamígeras; puedes volar o quemar cosas.
- Fuego **Animar fuego*.** Convierte una cantidad de fuego Pequeña o menor en un objeto animado.
- Fuego **Bola de fuego.** 1d6 daño/nivel, radio de 20'.
- Madera **Crecimiento vegetal.** Hace crecer la vegetación, mejora los cultivos.
- Madera **Piel espinosa*.** Te crecen espinas; tus ataques sin arma infligen 1d6 de daño y las criaturas que te alcancen con armas naturales o ataques sin arma sufren 1d4 de daño.
- Metal **Afiladura.** Duplica el rango de amenaza normal del arma.
- Metal **Arma mágica mayor.** Bonificador +1/tres niveles (máx. +5).
- Metal **Magnetismo*.** Atrae hacia ti objetos de hierro o acero.
- Tierra **Guerrero de terracota*.** Agranda y anima una estatua hasta un objeto animado Mediano para que luche por ti.
- Tierra **Rayo de tierra*.** Tierra voladora inflige 1d6/nivel a las criaturas en su trayectoria.
- Todos **Protección contra los elementos.** Absorbe 12 puntos daño/nivel de un tipo de energía.
- Acelerar.** Acción parcial adicional y +4 a la CA.
- Círculo mágico contra el bien/el caos/la ley/el mal.** Como los conjuros de *protección*, pero con radio de 10' y 10 min/nivel.
- Comunión con espíritu menor*.** Un espíritu menor responde a una pregunta/dos niveles.
- Convocar monstruo III.** Trae a un ajeno para que luche por ti.
- Desplazamiento.** Los ataques no alcanzan al receptor el 50% de las veces.
- Disipar magia.** Cancela conjuros y efectos mágicos.
- Don de lenguas.** Hablar cualquier idioma.
- Escritura ilusoria.** Sólo puede descifrarla el lector deseado.
- Imagen mayor.** Como *imagen silenciosa*, pero con sonido, olor y efectos térmicos.
- Percibir cambiaformas*.** Penetra disfraces y cambios de forma.
- Quitar maldición.** Libera a un objeto o persona de una maldición.
- Sugestión.** Obliga al receptor a seguir el curso de acción determinado.

CONJUROS DE UN JETI (4.º NIVEL)

- Agua **Bruma sólida.** Obstruye la visión y frena el movimiento.
- Agua **Muro de hielo.** *Plano de hielo* crea pared; *hemisferio* puede atrapar a criaturas en su interior. CD 15 + nivel de lanzador.
- Agua **Tormenta de hielo.** Granizo que inflige 5d6 de daño en un cilindro de 40' de diámetro.
- Agua **Transformar agua en veneno*.** Transforma agua en veneno de ingestión.
- Fuego **Escudo de fuego.** Las criaturas que te ataquen sufrirán daño por fuego; estarás protegido contra el calor o el frío.
- Fuego **Muro de fuego.** Inflige 2d4 puntos de daño por fuego hasta 10' y 1d4 hasta 20'. Atravesar el muro inflige 2d6 (+1/nivel) puntos de daño.
- Fuego **Trampa de fuego.** El objeto abierto inflige daño 1d4 (+1/nivel).
- Madera **Caparazón antivegetal.** Mantiene a raya a las plantas animadas.
- Madera **Controlar plantas.** Comunicación y control de plantas y hongos.

Metal **Agujas venenosas**°. Lluvia de agujas infligen daño por veneno; 1d8 Con (se repite en 1 min), parálisis 2d6 minutos, o 1d10 Des (se repite en 1min).

Metal **Contacto herrumbroso**. Tu toque corroe el hierro y las aleaciones.

Metal **Filo danzante**°. La espada objetivo combate independientemente.

Tierra **Piel pétrea**. Detiene golpes, cortes, tajos y apuñalamientos.

Tierra **Puerta dimensional**. Te teleporta junto a un máx. de 500 lb.

Todos **Custodia elemental**°. Rechaza a los elementales.

Todos **Escudriñamiento**. Espía desde lejos al receptor.

Alarido. Ensondece a todo el que se encuentre en el cono e inflige 2d6 puntos de daño.

Arrancacorazones°. Mata a 1d4 criaturas vivientes con menos de 2 DG.

Arrebato emocional. Despierta una intensa emoción en el receptor.

Confusión. El receptor se comporta de forma extraña durante 1 asalto/nivel.

Convocar monstruo IV. Trae a un ajeno para que luche por ti.

Creación menor. Crea un objeto de tela o madera.

Dardos serpentinos°. Dos serpientes alcanzan a uno o dos objetivos, infligiendo 2d6 de daño cada una e inyectando veneno (1d6 daño a la Con; se repite en 1 min).

Dolor°. Causa dolor a los objetivos, que sufren -4 en las tiradas de ataque y pruebas de habilidades y características.

Exorcismo. Una criatura se ve forzada a regresar a su plano natal.

Globo menor de invulnerabilidad. Detiene efectos de conjuros de nivel 1.º a 3.º.

Hechizar monstruo. Un monstruo cree ser tu aliado.

Invisibilidad mejorada. Como *invisibilidad*, pero el receptor puede atacar y seguir invisible.

Ligadura espiritual menor°. Atrapa a un espíritu hasta que realiza una tarea.

Localizar criatura. Indica en qué dirección se encuentra una criatura con la que estés familiarizado.

Muro de huesos°. Crea un muro de hueso al que se puede dar forma.

Oscuridad reptante°. Nube de negrura impenetrable que se mueve a tus órdenes.

Polimorfar a otro. Dota de nueva forma a un receptor.

Polimorfarse. Adoptas una nueva forma.

CONJUROS DE WU JEN (5.º NIVEL)

Agua **Cono de frío**. 1d6 daño gélido/nivel.

Fuego **Aliento de fuego**°. Puedes exhalar fuego una vez/asalto; la Llama inflige 1d8 puntos daño/dos niveles (máx. 10d8) a un objetivo a un máximo de 15'.

Madera **Pudrir la madera**°. Objeto de madera o criatura vegetal se pudre y queda inservible.

Metal **Muro de hierro**. 30 pg/cuatro niveles; puede derribarse sobre enemigos.

Metal **Piel de metal**°. Concede bonificador +6 de armadura natural, -2 a Des.

Tierra **León de terracota**°. Igual que *guerrero de terracota*, pero crea un objeto animado Enorme.

Tierra **Muro de piedra**. Crea un muro de piedra al que se puede dar forma.

Tierra **Transformar piedra**. Dota a la piedra de cualquier forma.

Apuntar al objetivo°. Lánzalo mientras te concentras en otros conjuros para obtener un bonif. +10 en las pruebas de Concentración.

Convocar monstruo V. Trae a un ajeno para que luche por ti.

Creación mayor. Como *creación menor*, pero también con piedra y metal.

Crecimiento animal. Un animal/dos niveles duplica su tamaño y DG.

Debilidad mental. La Int del receptor queda reducida a 1.

Dominar persona. Controla telepáticamente a un humanoide.

Elaborar. Transforma materias primas en objetos acabados.

Espada del engaño°. Una hoja de energía ataca a tus oponentes y reduce sus siguientes tiros de salvación.

Horda de sirvientes°. Crea 2d6 (+1/nivel) *sirvientes invisibles*.

Imagen persistente. como *imagen mayor*, pero no hace falta concentración.

Inmovilizar monstruo. Como *inmovilizar persona*, pero con cualquier criatura.

Mensaje onírico. Envía un mensaje a cualquiera que esté durmiendo.

Muro de fuerza. Este muro es inmune al daño.

Pasamiento. Atraviesa paredes de 1 pie de espesor/nivel.

Permanencia. Hace permanentes ciertos conjuros; cuesta PX.

Pesadilla. Envía una visión que inflige 1d10 puntos de daño; fatiga.

Reanimar a los muertos. Crea esqueletos y zombis muertos vivientes.

Teleportar. Te transporta instantáneamente a cualquier lugar.

Telequinesia. Levanta o mueve a distancia 25 lb./nivel.

Viento convocador°. Envía un breve mensaje a 10 millas/nivel a 10 criaturas/nivel.

Yo espiritual°. Tu espíritu incorporal se separa de tu cuerpo.

CONJUROS DE WU JEN (6.º NIVEL)

Agua **Controlar las aguas**. Hace subir o bajar el nivel de masas de agua.

Fuego **Semillas de fuego**. Bellotas y bayas se convierten en "granadas" y "bombas".

Madera **Madera férrea**. Madera mágica tan dura como el acero.

Madera **Repeler madera**. Empuja los objetos de madera.

Metal **Aguja espiritual**°. Una aguja sujeta al espíritu donde está, en forma corporal.

Tierra **De la carne a la piedra**. Convierte en piedra a la criatura receptora.

Tierra **De la piedra a la carne**. Devuelve a la normalidad a una criatura petrificada.

Tierra **Remover tierra**. Cava zanjas y levanta colinas.

Controlar el clima. Cambia el clima a nivel local.

Convocar monstruo VI. Trae a un ajeno para que luche por ti.

Dejar inmóvil. Humanoides se quedan paralizados en el sitio hasta que se cumpla la condición que especifiques.

Disipación mayor. Como *disipar magia*, pero con +20 en la prueba.

Geas/empeño. Como *geas menor*, pero afecta a cualquier criatura.

Globo de invulnerabilidad. Como *globo menor*, más 4º nivel.

Hablar con los muertos. Un cadáver responde a una pregunta/dos niveles.

Imagen permanente. Incluye visión, sonido y olor.

Imagen programada. Como *imagen mayor*, pero se desencadena cuando sucede algo.

Ligadura espiritual°. Igual que *ligadura espiritual menor*, pero hasta 16 DG.

Rechazo. Las criaturas no pueden acercarse a ti.

Sugestión de masas. Como *sugestión*, más un receptor/nivel.

Velo. Cambia la apariencia de un grupo de criaturas.

Visión verdadera. Ver todo como es en realidad.

CONJUROS DE WU JEN (7.º NIVEL)

Fuego **Bola de fuego de explosión retardada**. 1d8 daño por fuego/nivel; puedes retrasar la explosión durante 5 asaltos.

Madera **Transmutar metal en madera**. Todo el metal que haya en un radio de 40' se convierte en madera.

Metal **Pañuelo decapitador**°. Un ataque a distancia con éxito decapita al objetivo.

Tierra **Estatua**. El receptor puede convertirse en una estatua a voluntad.

Todos **Escudriñamiento mayor**. Como *escudriñamiento*, pero más rápido y duradero.

Comunión con espíritu mayor°. Haz una pregunta/nivel a un espíritu.

Convocar monstruo VII. Trae a un ajeno para que luche por ti.

Cuerpo fuera del cuerpo°. Crea un doble tuyo/cinco niveles.

Deseo limitado. Altera la realidad, dentro de los límites del conjuro.

Desintegrar. Hace que una criatura u objeto desaparezca.

Espada de las tinieblas°. Hoja de energía negativa que ataca a tus enemigos.

Excursión etérea. Te vuelves etéreo durante 1 asalto/nivel.

Hacer desaparecer. Como *teleportar*, pero afecta al objeto tocado.

Palabra de poder aturridor. Atonta a una criatura de hasta 150 pg.

Palma marchitadora°. Ataque de toque inflige 1 puntos daño a la Fue y 1 puntos de daño a la Con cada dos niveles de lanzador

Reanimación*. Criatura muerta devuelta a la "semi-vida" con 1 pg.
Tamaño de gigante*. Te vuelves Enorme o mayor.
Teleportar sin error. Como *teleportar*, pero sin posibilidad de llegar lejos del objetivo.

CONJUROS DE WU JEN (8.º NIVEL)

Agua **Carro de las nubes***. Tus aliados y tú recorréis volando 100 millas en 10 minutos.
 Agua **Horrible marchitamiento**. Inflige 1d8/nivel hasta 30'.
 Fuego **Nube incendiaria**. La nube inflige 4d6 de daño por fuego/asalto.
 Madera **Comandar plantas**. Las plantas se animan y la vegetación enmaraña.
 Metal **Repeler piedra o metal**. Aparta el metal o la piedra.
 Tierra **Terremoto**. Fuerte temblor en un radio de 5'/nivel.
Antipatía. El lugar o los objetos afectados por el conjuro repelen a ciertas criaturas.
Convocar monstruo VIII. Trae a un ajeno para que luche por ti.
Encontrar el centro*. Lánzalo para mantener la concentración sin concentrarte.
Etereadad. Permite viajar acompañado hasta el plano Etéreo.
Forma menguada*. Te vuelves Menudo o menor.
Ligadura espiritual mayor*. Igual que *ligadura espiritual menor*, pero hasta 24 DG.
Mente en blanco. El receptor es inmune a la magia mental/emocional y al escudriñamiento.
Palabra de poder cegador. Ciega a criaturas por valor de 200 pg.
Polimorfar cualquier cosa. Convierte al receptor en otra cosa.
Símbolo. Runas desencadenadas con diversos efectos.
Simpatía. El lugar o los objetos afectados por el conjuro atraen a ciertas criaturas.
Torbellino. Ciclón que inflige daño y puede levantar a las criaturas.
Vida segura*. Te protege contra un tipo de muerte segura.

CONJUROS DE WU JEN (9.º NIVEL)

Fuego **Fuego interno***. Los receptores estallan en Llamas desde dentro.
Cambiar de forma. Te transforma en cualquier criatura y te permite cambiar una vez por asalto.
Cautiverio. Entierra al receptor.
Círculo de teletransporte. Círculo que teleporta a cualquier criatura hasta el punto designado.
Convocar monstruo IX. Trae a un ajeno para que luche por ti.
Deseo. Como *deseo limitado*, pero con menos limitaciones.
Detener el tiempo. Puedes actuar con libertad durante 1d4+1 asaltos.
Dominar monstruo. Como *dominar persona*, pero con cualquier criatura.
Libertad. Libera a una criatura que esté sufriendo *cautiverio*.
Palabra de poder mortal. Mata a un receptor resistente o a varios débiles.
Proyección astral. Os envía a ti y a tus compañeros hasta el plano Astral o el Mundo de los espíritus.
Umbral. Comunica dos planos para viajar o convocar.

DESCRIPCIONES DE CONJUROS

ADVERTENCIA

Adivinación
Nivel: Cha 2, Guardián 2, Soh 2
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 10 minutos/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro agudiza los sentidos del receptor y su conciencia del peligro. El receptor gana un bonificador introspectivo +4 en las pruebas de Avistar y Escuchar y conserva su bonificador de Destreza a la CA (si lo tiene) sin importar que le pillen desprevenido o que sea golpeado por un atacante invisible (seguirá perdiendo su bonificador de Destreza a la CA en caso de ser inmovilizado).

AGUJA ESPIRITUAL

Transmutación
Nivel: Wuj 6 (Metal)
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una criatura espiritual
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Cuando ejecutas este conjuro, lanzas una larga aguja contra una criatura espiritual, efectuando un ataque normal a distancia contra el espíritu. La aguja puede golpear a criaturas incorpóreas, e incluso etéreas, aunque no tendrá bonificador de mejora. Si tienes éxito, el espíritu se volverá corporal y se quedará inmovilizado en el sitio, incapaz de moverse mientras dure el conjuro (aunque aún podrá llevar a cabo acciones que no requieran movimiento, incluyendo los ataques). La aguja no causará daño al espíritu, pero éste se volverá mucho más vulnerable a posteriores ataques, perdiendo todo bonificador de Destreza a la CA y concediendo a quienes le agredan un bonificador +4 en las tiradas de ataque, además de perder los beneficios de ser incorpóreo. El espíritu no podrá quitarse la aguja que lo sujeta donde está, pero otra criatura podrá retirarla usando la acción de prestar ayuda. Un espíritu sujeto es incapaz de usar ninguna aptitud sobrenatural o sortilega que le permita alterar su sustancia (como *forma gaseosa*, *excursión etérea* o volverse de nuevo incorpóreo) o transportarse (incluyendo *puerta dimensional* o *teleportar*).

Foco: una aguja larga de metal.

AGUJAS VENENOSAS

Transmutación
Nivel: Wuj 4 (Metal)
Objetivo: una criatura
Tiro de salvación: Fortaleza niega (ver texto)

Igual que *lluvia de agujas*, pero éstas se encuentran impregnadas de veneno. Sólo puedes atacar a un objetivo, y debes tener éxito en un ataque normal a distancia para hacerle daño. Si lo alcanzas, el objetivo sufrirá el efecto de las agujas venenosas. Puedes elegir uno de los siguientes efectos:

- 1d8 puntos de daño temporal a la Constitución inmediatamente y 1d8 puntos más de daño temporal a la Constitución 1 minuto después. Cada uno de estos daños puede negarse con una salvación de Fortaleza con éxito (CD 10 + 1/2 del nivel del lanzador + el modificador de Inteligencia del lanzador).
- Parálisis durante 2d6 minutos, negada por una salvación de Fortaleza con éxito (CD 10 + 1/2 del nivel del lanzador + el modificador de Inteligencia del lanzador).
- 1d10 puntos de daño temporal a la Destreza inmediatamente y 1d10 puntos más de daño temporal a la Destreza 1 minuto después. Cada uno de estos daños puede negarse con una salvación de Fortaleza con éxito (CD 10 + 1/2 del nivel del lanzador + el modificador de Inteligencia del lanzador).

ALAS DE FUEGO

Transmutación [Fuego]

Nivel: Shu 3 (Fuego), Wuj 3 (Fuego)

Componentes: V, S, M, F

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 10 minutos/nivel

Este conjuro transforma tus brazos en alas de brillante fuego, semejantes a las del fénix. Las Llamas no te harán daño a ti ni a ninguno de los objetos que portes. Dado que tus brazos estarán transformados, no podrás sostener objetos en las manos ni lanzar conjuros mientras uses las *alas de fuego*, pero los anillos, brazales y demás objetos que lleves en los brazos al ejecutar el sortilegio seguirán funcionando con normalidad.

Las alas te permiten volar a una velocidad de 60', con maniobrabilidad buena. Mientras vuelas, puedes cargar pero no correr, y no puedes levantar más que una carga ligera. Si el conjuro expira mientras te encuentres en vuelo, caerás del modo normal.

Puedes efectuar ataques sin arma con las *alas de fuego*, pero no se te considerará competente con ellas y, por tanto, sufrirás un penalizador -4 en tus tiradas de ataque. Un

ataque sin arma con éxito infligirá 2d6 puntos de daño por fuego además del daño normal de tu ataque sin arma.

Las alas pueden extinguirse (y el conjuro, cancelarse) mediante un sortilegio de *apagar*, la inmersión en agua o un viento con fuerza de huracán o superior.

Componente material: la pluma de un pájaro, que debes quemar al lanzar el conjuro.

Foco: un amuleto de oro con la forma de un fénix.

ALIADO ESPIRITUAL

Conjuración (Llamada) [ver texto]

Nivel: Celestial 6, Cha 6

Objetivos: espíritus convocados por valor de hasta 16 DG, dos cualesquiera no pueden distar más de 30' cuando aparezcan

Igual que *aliado espiritual menor*, exceptuando que se puede convocar a un solo espíritu de hasta 16 DG o a una cantidad de espíritus del mismo tipo cuyos total de DG no supere 16. Los espíritus acordarán llevar a cabo una tarea en grupo para ti y solicitarán un favor a cambio.



ALIADO ESPIRITUAL MAYOR

Conjuración (Llamada) [ver texto]

Nivel: Celestial 8, Cha 8

Objetivo: espíritus por valor de hasta 24 DG, dos cualesquiera no pueden distar más de 30' cuando aparezcan

Igual que *aliado espiritual menor*, exceptuando que puedes llamar a un solo espíritu de 24 DG o a espíritus de un mismo tipo cuyo total de DG no supere 24. Éstos aceptarán ayudarte y te pedirán juntos el favor con el que debas compensarles.

ALIADO ESPIRITUAL MENOR

Conjuración (Llamada) [ver texto]

Nivel: Celestial 4, Cha 4

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: un espíritu convocado de hasta 8 DG

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Lanzando este conjuro, solicitas los servicios de un espíritu (de hasta 8 DG) que comparta tu alineamiento filosófico. Si conoces el nombre de un espíritu concreto, puedes solicitar su ayuda pronunciándolo al ejecutar el sortilegio (aunque de todos modos quizá aparezca una criatura distinta).

Puedes pedirle al espíritu que lleve a cabo una tarea para ti, y éste puede pedir algún servicio a cambio. Cuanto más exigente sea tu petición, mayor será el favor que el espíritu pida a cambio. Este regateo llevará al menos 1 asalto, de modo que cualquier acción del espíritu empezará al asalto siguiente de su llegada. Si aceptas el servicio, el espíritu llevará a cabo la tarea solicitada, te dará un informe a posteriori (si es posible) y volverá a su hogar. El honor te obliga a devolverle el favor.

A cambio de su servicio, el espíritu puede aceptar algún tipo de pago, como un objeto mágico. El espíritu podrá quedarse o entregárselo a otro chamán de algún otro lugar, donde pueda ayudar a la causa del propio espíritu.

Nota: cuando uses un conjuro de Llamada para traer a una criatura de uno de estos tipos: agua, aire, bien, caótica, fuego, legal, mal o tierra, este conjuro también será de ese mismo tipo. Por ejemplo, *aliado espiritual menor* será un conjuro de fuego cuando se llame a un elemental de fuego.

ALIENTO DE COBRA

Transmutación

Nivel: Maho 1, Wuj 1 (Agua)

Componentes: S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: instantáneo

Tu saliva se convierte en un virulento veneno que escupes después en un cono de 10'. Las criaturas situadas dentro del cono deben realizar una salvación de Fortaleza con éxito o sufrirán 1d3 puntos de daño temporal a la Constitución (no hay daño secundario). El veneno no te afecta a ti.

Componente material: un diente de cobra.

ALIENTO DE FUEGO

Evocación [Fuego]

Nivel: Llama 5, Shu 5 (Fuego), Wuj 5 (Fuego)

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel

Ganas la aptitud de exhalar llamas (como acción estándar) una vez por asalto mientras dure el conjuro. La llama se dirigirá contra una criatura situada a un máximo de 15' de ti, y debes tener éxito en un ataque de toque a distancia para afectar al objetivo. Si tienes éxito, éste sufrirá 1d8 puntos de daño por fuego por cada dos niveles de lanzador (máx. 10d8). Los objetos combustibles pueden incendiarse; los objetos atendidos o mágicos deben realizar TS o estallarán en llamas.

ALIENTO DE VAPOR

Evocación

Nivel: Wuj 3 (Agua)

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Área: cono

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos mitad

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro te permite exhalar un potente aliento de vapor a una elevada temperatura, que surge de tu boca y llena un cono con una bruma de nubes hirvientes. Las criaturas que estén dentro del cono sufrirán 1d6 puntos de daño por fuego por nivel de lanzador (máx. 10d6). Las nubes de vapor se disiparán instantáneamente después de infligir el daño.

Componente material: un fragmento de carbón vegetal encendido, apagado con agua.

ANIMAR AGUA

Transmutación

Nivel: Río 2, Wuj 2 (Agua)

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: agua; cubo de hasta 5' de lado

Duración: concentración, hasta 1 asalto/nivel (D)

Igual que *animar madera*, pero sólo puedes animar una cantidad de agua Pequeña o menor.

Componente material: un pequeño vial de agua pura de manantial mezclada con aceite de cinabrio.

ANIMAR FUEGO

Transmutación

Nivel: Llama 3, Wuj 3 (Fuego)

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: fuego; cubo de hasta 3' de lado

Duración: concentración, hasta 1 asalto/nivel (D)

Igual que *animar madera*, pero sólo puedes animar una cantidad de fuego Pequeña o menor. El fuego animado inflige una cantidad de daño por fuego igual a su daño por golpetazo (sin penalizador por Fuerza), tiene el ataque especial de quemadura de un elemental de fuego (salvación CD 11), y el subtipo de fuego.

Componente material: un puñado de carbón vegetal, azufre y ceniza de sosa.

ANIMAR MADERA

Transmutación

Nivel: Madera 1, Wuj 1 (Madera)

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: toque

Objetivo: un objeto de madera Pequeño o menor

Duración: concentración, hasta 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Dotas de movilidad y apariencia de vida a un objeto de madera Pequeño o menor. A continuación, la madera animada atacará a la criatura o cosa que hayas designado inicialmente. Las estadísticas de los objetos animados se encuentran en el *Manual de Monstruos*. El conjuro no puede animar objetos transportados ni vestidos por una criatura.

Componente material: una mezcla de cinabrio en polvo y hueso de melocotón triturado.

APARICIÓN

Ilusión (Fantasmagoría) [enajenador, miedo]

Nivel: Maho 2, Wuj 2

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

El conjuro hace que el rostro del receptor parezca horrible y espantoso. Puedes crear prácticamente cualquier combinación de rasgos horrendos (piel azul, rostro de loro, trompa de elefante, colmillos podridos o cualquier otra cosa que imagines). Sin embargo, no podrás duplicar la apariencia de ninguna criatura conocida.

Las criaturas (excepto tus aliados y tú) que vean al receptor deben tener éxito en TS de Voluntad o quedarán estremecidas. Las criaturas estremecidas sufren un penalizador -2 de moral en las tiradas de ataque, tiradas de daño de armas y tiros de salvación.

Componente material: una paleta en miniatura salpicada con pinturas de distintos colores.

APUNTAR AL OBJETIVO

Abjuración

Nivel: Wuj 5

Componentes: S

Tiempo de lanzamiento: ver texto

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: concentración, hasta 20 minutos (D)

Cuando lanzas este conjuro, incrementas tu capacidad de concentración en un sortilegio que ya hayas lanzado. Éste es uno de los dos únicos conjuros que puedes lanzar mientras mantienes la concentración

en otro sortilegio (el otro es *encontrar el centro*). Este conjuro te concede un bonificador +10 de circunstancia en las pruebas de Concentración que realices mientras te concentres en otro sortilegio, y dura tanto como tu concentración en el otro conjuro. Lanzar *apuntar al objetivo* es una acción gratuita, igual que ejecutar un conjuro apresurado, y se tiene en cuenta para el límite normal de un sortilegio apresurado por asalto.

ARMA BENDECIDA

Transmutación

Nivel: Cha 1, Furia 1, Soh 1

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: toque

Objetivo: arma tocada

Duración: permanente hasta que se descarga

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo, objeto)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo, objeto)

Preparas un arma para combatir contra un oponente particular. Al lanzar el conjuro, escribes la identidad del enemigo en el arma, además de invocaciones a espíritus para que den poder a ésta. Aunque no necesitas saber el nombre exacto de la víctima deseada, debes ser capaz de identificar específicamente a la criatura. Por ejemplo, no puedes bendecir el arma para usarla contra "un kappa", pero sí para emplearla contra "el kappa que vive en el estanque de Chi Sheng".

La primera vez que el arma sea utilizada contra la criatura objetivo, su portador obtendrá un bonificador +5 de mejora en la primera tirada de ataque y un bonificador +5 al daño si el primer ataque tiene éxito. Tras el primer ataque, o si el arma es utilizada contra otro oponente antes de serlo contra la criatura objetivo, las frases escritas en la hoja desaparecerán y el conjuro finalizará.

Foco: pincel y tinta de escritora.

ARMA TRAIIDORA

Abjuración

Nivel: Wuj 1 (Madera)

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: un arma con asta de madera Grande o mayor

Duración: 1 asalto/nivel o hasta descargarse

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí (objeto)

Cuando ejecutas este conjuro, lanzas un encantamiento sobre un arma con asta de madera Grande o mayor (bo, naginata, nunchaku, bastón de tres partes o un arma similar). La siguiente vez que esa arma sea utilizada para efectuar un ataque cuerpo a cuerpo, el asta se retorcerá de modo que el arma golpee en su lugar a quien la esté blandiendo. El portador del arma realizará una tirada de ataque normal contra sí mismo y se infligirá el daño normal si tiene éxito. No podrá optar por infligir daño atenuado ni reducir de ninguna otra forma el daño causado, aunque se seguirá aplicando cualquier reducción del daño que posea. Una vez el atacante se haga daño con el arma afectada, el conjuro quedará descargado.

Las armas mágicas desatendidas contra las que se dirija este conjuro tendrán derecho a una salvación de Voluntad; si se tiene éxito, el sortilegio no surtirá efecto. Para ver más información sobre los tiros de salvación de los objetos, consulta "Ataques a objetos" en el *Manual del Jugador*.

Foco: una daga.

ARRANCACORAZONES

Nigromante

Nivel: Maho 4, Wuj 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivos: 1d4 (+1/nivel) criaturas vivientes en un cubo de 20' de lado

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

Moviendo una mano, envías rayos de fuerza invisible ondeando hacia los objetivos. Si uno de ellos tiene menos de 5 Dados de Golpe y falla su tiro de salvación, el poder liberado penetrará en el pecho de la criatura y le extraerá el corazón, matándola instantáneamente. Este conjuro afecta en primer lugar a las criaturas con menos Dados de Golpe, después a las siguientes con menos Dados de Golpe, y así hasta alcanzar el máximo anteriormente indicado o hasta haber afectado a todas las criaturas en un cubo de 20' de lado. Los muertos vivientes, constructos, cienos y demás criaturas sin anatomía o corazón no se ven afectadas por este sortilegio, al igual que las criaturas con más de 5 Dados de Golpe.

ATRACCIÓN

Transmutación

Nivel: Cha 1, Soh 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: 2 asaltos/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Cuando lanzas este conjuro, un aura mística rodea a la criatura receptora, atrayendo hacia ella los ataques y haciendo que los que tengan éxito resulten más efectivos. El receptor sufrirá +1 punto de daño adicional por nivel de lanzador (máx. +5) con cada ataque de cuerpo a cuerpo o a distancia que lo alcance. Este sortilegio no incrementa el daño de los conjuros.

AURA DE JADE

Abjuración [Bien]

Nivel: Shu 9 (Tierra)—escuela Yogo

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 20'

Objetivos: una criatura/nivel en una explosión de 20' de radio centrada en ti

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: ver texto

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Un resplandor de brillante color verde rodea a los receptores, protegiéndolos contra los ataques, concediéndoles resistencia al maho y demás magia maligna, y cegando a las criaturas con la Mancha o de las Tierras sombrías cuando éstas golpean a los receptores. Esta abjuración tiene cuatro efectos.

En primer lugar, las criaturas custodiadas ganan un bonificador +4 de desvío a la CA, y un bonificador +4 de resistencia a la salvación. Al contrario que *protección contra Mancha*, este beneficio se aplica contra todos los ataques, no sólo contra los procedentes de las criaturas corrompidas.

En segundo lugar, las criaturas custodiadas ganan RC 25 contra los conjuros malignos y sortilegios lanzados por los maho-tsukai, u otras criaturas corrompidas o de las Tierras sombrías. En tercer lugar, la abjuración bloquea la posesión y la influencia mental, igual que *protección contra Mancha*.

Por último, si una criatura con una puntuación de Mancha o el subtipo "sombrio" tiene éxito en un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura custodiada, el atacante quedará cegado (Fortaleza

niega, igual que *ceguera/sordera*, pero contra la CD de salvación de *aum de jade*).

Foco: una diminuta estatuilla tallada en jade, que represente a una de las Siete fortunas. Ésta debe costar al menos 500 po.

BAILE DEL UNICORNIO

Abjuración

Nivel: Shu 5 (Agua)—escuela Iuchi

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 minuto/nivel (D)

Te rodeas de una arremolinada niebla purificadora, con un radio de 5' por nivel de lanzador, que limpia el aire de humo, polvo y venenos. Los contaminantes no mágicos, incluyendo los venenos inhalados, quedan negados automáticamente dentro de la nube. Los efectos mágicos, incluyendo *bruma ácida*, y el aliento del dragón verde, quedarán negados sólo si tu nivel supera al nivel de lanzador del conjuro ofensivo (o los DG del dragón). Si tu nivel es inferior al nivel de lanzador, el *baile del unicornio* concederá a todos los situados dentro de la niebla un bonificador +4 en sus tiros de salvación contra el efecto.

La nube de niebla dejará mojado todo lo que haya en su área.

BARRERA CONTRA SERPIENTES

Abjuración

Nivel: Cha 4, Guardián 4

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Efecto: barrera invisible cuya área equivale a un cuadrado de hasta 5' de lado/nivel (Mo)

Duración: 3 asaltos/nivel

Tiempo de salvación: Voluntad niega o Fortaleza mitad (ver texto)

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro crea una barrera invisible que impide el paso a reptiles, criaturas reptilianas y dragones. Las criaturas afectadas son conscientes de la presencia y el propósito de la barrera, y aquellos reptiles que no sean abiertamente hostiles evitarán tanto la barrera como a quienes ésta proteja. Las criaturas reptilianas con intenciones hostiles pueden intentar penetrar la barrera. Las criaturas afectadas que tengan 4 o menos Dados de Golpe deben tener éxito en una salvación de Voluntad para poder cruzarla siquiera. Toda criatura afectada que cruce la barrera sufrirá 1d4 puntos de daño por nivel de lanzador (máx. 10d4), aunque una salvación de Fortaleza con éxito reducirá el daño a la mitad. Las criaturas reptilianas inteligentes que se topan con la barrera suelen considerarla irritante, y tienen muchas menos probabilidades de hacerse amigos del lanzador o ayudarlo.

Componente material: una piel mudada de serpiente.

BESO DEL SAPO

Nigromancia

Nivel: Maho 2, Wuj 2

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Objetivo: criatura viviente tocada

Duración: instantáneo (ver texto)

Tiempo de salvación: Fortaleza niega (ver texto)

Resistencia a conjuros: sí

Tu toque se vuelve venenoso, transmitiendo veneno a una criatura a la que logres alcanzar con un ataque de toque en cuerpo a cuerpo. El

veneno infligirá inmediatamente 1d6 puntos de daño temporal a la Constitución, y 1d6 puntos más de daño temporal a la Constitución 1 minuto más tarde. Cada uno de estos daños puede negarse con una salvación de Fortaleza (CD 10 + 1/2 del nivel de lanzador + modificador de Inteligencia del lanzador).

Foco: un tatuaje de un sapo en tu piel.

BO DE AGUA

Evocación [Agua]

Nivel: Shu 2 (Agua)

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Efecto: haz similar a un bo

Duración: 1 minuto/nivel (D)

Tiempo de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

De tus manos surge un bastón de 6' de longitud, hecho de agua, que puedes usar con competencia. Éste se blande igual que si fuera un bastón. Los ataques con el *bo de agua* son ataques corrientes cuerpo a cuerpo. El arma inflige 1d8 puntos de daño, +1 punto adicional por cada dos niveles de lanzador (máx. +10). El bo se considera un arma +1 a efectos de superar la reducción del daño.

CAMALEÓN

Ilusión (Engaño)

Nivel: Wuj 2

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 10 minutos/nivel

Tiempo de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro altera la coloración del receptor para que coincida con la del paisaje de su entorno. La criatura gana un bonificador +10 de circunstancia en su prueba de Esconderse. Al moverse por áreas donde el paisaje cambie de forma gradual (como al salir del margen de un bosque y entrar en un verde campo), la coloración cambiará inmediatamente. Cuando el paisaje cambie bruscamente (de bosque a pared de piedra gris), hará falta 1 asalto para que surta efecto el cambio de coloración.

Componente material: la piel mudada de un lagarto pequeño.

CARRO DE LAS NUBES

Transmutación

Nivel: Wuj 8 (Agua)

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal y toque

Objetivo: tú, y otra criatura voluntaria Mediana o menor/cuatro niveles

Duración: 10 minutos (D)

Tiempo de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro te permite volar en un carro mágico hecho de nube. Al ejecutar el sortilegio, los aliados voluntarios a los que estés tocando y tú os elevaréis en el aire sobre una pequeña nube y después volaréis en la dirección que deseéis. Os desplazareis a la increíble velocidad de 10 millas por minuto, de modo que mientras dure el conjuro podréis cubrir una distancia de 100 millas. Ni los demás pasajeros ni tú sentiréis ninguno de los efectos del rápido movimiento, y el trayecto será perfectamente tranquilo

y constante, aun con las peores condiciones atmosféricas. Al final del sortilegio, la nube se posará cuidadosamente en el suelo y desaparecerá.

Componente material: una pequeña bola de algodón.

CÍRCULO DE LLAMAS

Evocación [Fuego]

Nivel: Shu 5 (Fuego)

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 20'

Área: todas las criaturas situadas en una explosión de 20' de radio centrada en ti

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos mitad

Resistencia a conjuros: si

Un fuego estalla en todas direcciones desde el punto de origen, infligiendo 1d8 puntos de daño, +1 punto por nivel de lanzador (máx. +20) a las criaturas cercanas.

CÍRCULO MÁGICO CONTRA MANCHA

Abjuración [Bien]

Nivel: Shu 3 (Tierra)

Área: emana 10' desde la criatura tocada

Duración: 10 minutos/nivel

Resistencia a conjuros: no (ver texto)

Como *protección contra Mancha*, pero abarca un área mayor y dura mucho más tiempo.

Al contrario que *protección contra Mancha*, este conjuro posee una función especial que puedes elegir en el momento del lanzamiento: un círculo mágico puede ejecutarse hacia dentro en lugar de hacia fuera. En este caso, puede servir de prisión mágica, inmóvil y de carácter temporal, para una criatura llamada, que no podrá cruzar los límites del círculo (consulta Convocación, en el *Manual del Jugador*, para encontrar más información acerca del uso de este conjuro junto a sortilegios de convocación).

Debes derrotar a la resistencia a conjuros de la criatura para poder mantenerla a raya (como en la tercera función de la *protección contra el mal*), pero los bonificadores de desvío y resistencia y la protección contra el control mental se aplicarán, sin importar cuál sea la RC de los enemigos.

Si el receptor del conjuro fuera una criatura demasiado grande como para caber en el área, el sortilegio actuaría como un conjuro normal de *protección contra Mancha*, sólo para esa criatura.

Este conjuro no puede acumularse con otro de *protección contra Mancha* y viceversa.

COMUNIÓN CON ESPÍRITU MAYOR

Adivinación

Nivel: Adivinación 5, Celestial 5, Cha 5, Naturaleza 5, Shu 5 (Agua)—escuela Kitsú, Wuj 7

Componentes: V, S, M, PX

Objetivo: un espíritu

Igual que *comunió con espíritu menor*, pero este sortilegio permite contactar con cualquier criatura espiritual, sin importar cuántos Dados de Golpe tenga. Puedes hacer una pregunta por nivel, pero debes preguntar cosas que puedan responderse con un "sí" o un "no". Las respuestas facilitadas serán correctas dentro de los límites del conocimiento del espíritu. "Confuso" puede ser una respuesta legítima, pues ni siquiera los mayores espíritus tienen por qué ser omniscientes. En los casos en que una respuesta de una palabra pueda resultar engañosa o contraria a los intereses del espíritu, el DM debería facilitar en su lugar una frase corta (cinco palabras o menos).

Componente material: incienso y una pequeña ofrenda por valor de 25 po.
Coste en PX: 100 PX.

COMUNIÓN CON ESPÍRITU MENOR

Adivinación

Nivel: celestial 2, Cha 2, Naturaleza 2, Shu 2 (Agua)—escuela Kitsú, Wuj 3

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos.

Alcance: 10'

Objetivo: un espíritu menor

Duración: 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: salvación niega (ver texto)

Resistencia a conjuros: no

Contactas con un espíritu local: cualquier criatura espiritual con 4 o menos DG. Debes conocer la identidad del espíritu (que puedes averiguar por medio del conjuro *trance*) y estar a un máximo de 10' de donde éste se encuentre. Puedes hacer hasta una pregunta por cada 2 niveles de lanzador; perderás aquellas que no hayas formulado al expirar el conjuro. Los conocimientos del espíritu estarán limitados a las cuestiones relacionadas con su área inmediata, de modo que el espíritu de un gran árbol de un pueblo podría no tener respuesta para acontecimientos sucedidos fuera de su localidad. Los espíritus suelen contestar literalmente a las preguntas, y no facilitan información adicional por su cuenta. Si el alineamiento del espíritu es diferente al tuyo, éste tendrá derecho a una salvación de Voluntad para resistirse al conjuro.

Si el espíritu ha estado sometido a *comunió con espíritu menor* durante la anterior semana, el nuevo sortilegio fallará. Generalmente, los espíritus buenos tienden a ser serviciales al responder, mientras que los malignos siempre intentan tergiversar la información que facilitan (aunque, generalmente, sus respuestas también suelen ser literalmente ciertas).

Componente material: incienso y una pequeña ofrenda de 10 po.

CONOCER MOTIVACIÓN

Adivinación [enajenador]

Nivel: Cha 2

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60'

Área: cuarto de círculo emanando desde ti hasta el límite del alcance.

Duración: concentración, hasta 1 minuto/nivel (D)

Tiro de salvación: Voluntad niega (ver texto)

Resistencia a conjuros: no

Puedes sentir las necesidades, emociones e impulsos básicos de las criaturas situadas en el área del conjuro. Cada asalto, puedes centrar tu atención en una criatura del área y averiguar qué está motivando sus acciones; por ejemplo, hambre, sed, miedo, fatiga, dolor, incertidumbre, rabia, odio, curiosidad, hostilidad, simpatía, amor, etc.

Foco: una oración escrita en una tira de tela, atada alrededor de la frente.

CONOCER LAS SOMBRAS

Ilusión (Engaño)

Nivel: Shu 2 (Aire)

Componentes: S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 minuto/nivel (D)

Retuerces las sombras circundantes y las fundes contigo, convirtiéndote en uno con la oscuridad. Mientras permanezcas a 10' de algún tipo de sombra (exceptuando la tuya propia), o al menos de una oscuridad

moderada, tu capacidad para esconderse mejorará enormemente. Podrás ocultarte a la vista sin nada tras lo que ponerte, incluso mientras te observen, y ganarás un bonificador +20 de circunstancia en las pruebas de Esconderse.

Al contrario que *invisibilidad*, los efectos de este conjuro no terminan cuando atacas, aunque no podrás ocultarte y atacar a la vez. Serás claramente visible cuando ataques (y, por tanto, no obtendrás un bonificador +2 en tu ataque por ser invisible, ni a tu objetivo se le negará el uso de su bonificador de Destreza a la CA), pero podrás emplear una acción equivalente a moverse para volver a ocultarte tras el ataque (o esconderte como parte de la acción de moverse), y seguirás obteniendo un bonificador +20 de circunstancia en la prueba de Esconderse. Tu oponente podrá preparar una acción para atacarte cuando salgas para asestar un golpe.

CONSEJO

Encantamiento (compulsión) [enajenador, idioma-dependiente]

Nivel: Cha 5

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura viviente

Duración: 1 hora/nivel o hasta completarse

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Influyes en las acciones de la criatura objetivo ofreciéndole un profundo y amable consejo basado en tu sabiduría y experiencia. Debes pronunciar tu consejo de modo que suene razonable aunque no lo sea, pero no estarás limitado a unas cuantas frases. Si la criatura objetivo falla su salvación, hará todo lo que pueda para seguir tu consejo, llevando a cabo la acción en la medida de sus posibilidades. Si la acción pudiera poner a la criatura en grave peligro o costarle la vida, la víctima podría intentar un segundo tiro de salvación (esta vez, con un bonificador +4 de circunstancia) antes de dar el último paso en pos de su perdición.

CREAR MANANTIAL

Transmutación

Nivel: Cha 2

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: toque

Efecto: un manantial de agua

Duración: permanente

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Un manantial de agua borbotea desde la roca o tierra natural que toques. El manantial no puede brotar de criaturas, plantas ni construcciones artificiales, como edificios, y expulsará seis galones de agua por hora. Ésta será dulce, y estará clara (en su fuente) y fría. No se puede crear un manantial a menos de 100 yardas de otro.

Foco: caña de bambú.

CUANDO DOS SE VUELVEN UNO

Nigromancia

Nivel: Shu 3 (Agua)—escuela Iuchi

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Cuando lanzas este conjuro, tu espíritu entra en el cuerpo de tu caballo (al que debes estar cabalgando al ejecutar el sortilegio) y se funde con el suyo. Tu propio cuerpo se queda agachado a lomos del caballo y se sujeta con fuerza mientras dure el conjuro; formará parte del cuerpo que compartiréis tu caballo y tú, aunque no será una parte especialmente útil.

Como criatura conjunta, tu montura y tú compartiréis todas vuestras habilidades, dotes y características. Tú realizarás todas las pruebas, TS y tiradas de ataque empleando el mejor número base (el tuyo o el de tu caballo) y el mejor modificador de puntuación de característica. Conservarás tu Inteligencia, Sabiduría, Carisma, memoria, personalidad, nivel y clase, alineamiento y aptitudes extraordinarias y sobrenaturales. Obtendrás los siguientes valores de tu caballo: Fuerza, Destreza, Constitución, armadura natural y aptitudes sobrenaturales.

Los oponentes podrán atacar tanto a tu cuerpo como a tu montura. Tu cuerpo empleará el bonificador de Destreza a la CA de tu montura (sin estar sujeto al bonificador máximo de Destreza por el tipo de armadura que lleves), tu modificador de tamaño, bonificador de armadura y bonificadores mágicos. El cuerpo de tu caballo empleará su propio bonificador de Destreza, modificador de tamaño, bonificador de armadura, bonificador de armadura natural y cualquier bonificador mágico otorgado por los objetos que haya en tu cuerpo y no sean la armadura (como un *amuleto de armadura natural* o un *anillo de protección*).

Tu montura y tú compartiréis una reserva de puntos de golpe igual a vuestros puntos de golpe totales combinados. Cuando un oponente alcance tu cuerpo o el de tu montura, el daño se restará de esta reserva combinada. Ni tu montura ni tú quedaréis incapacitados ni moribundos hasta que se agote toda esta reserva combinada de puntos de golpe. Cuando el conjuro finalice, podrás dividir como desees los puntos de golpe restantes entre tu montura y tú.

CUCHILLO DE HIELO

Conjuración (Creación) [Frio]

Nivel: Wuj 2 (Agua)

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: largo (400' + 40'/nivel)

Efecto: un proyectil de hielo

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ver texto

Resistencia a conjuros: sí

Un fragmento de hielo sale disparado de tu mano hacia tu objetivo. Para alcanzarlo, debes tener éxito en un ataque a distancia normal. Por cada dos niveles de lanzador, obtienes un bonificador +2 en la tirada de ataque a distancia. El fragmento inflige 1d8 puntos de daño perforante, más 1d8 puntos de daño por frío y 2 puntos de daño a la Destreza (las criaturas que sean inmunes al frío no sufrirán daño a la Destreza). Una salvación de Fortaleza con éxito reduce a la mitad el daño por frío y niega el daño a la Destreza.

Un fallo generará una lluvia de cristales de hielo en una explosión de 10' de radio centrada donde aterrice el fragmento (consulta "Ataques con armas deflagradoras" en el *Manual del Jugador*). La explosión gélida infligirá 1d8 puntos de daño por salpicadura. Toda criatura situada dentro del área de la explosión podrá realizar una salvación de Reflejos para sufrir la mitad de daño.

Componente material: una gota de agua o un fragmento de hielo.

CUERPO FUERA DEL CUERPO

Conjuración (Creación)

Nivel: Wuj 7

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 10'

Efecto: 1 doble/5 niveles
Duración: 1 asalto/2 niveles
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro crea uno o más dobles tuyos. Éstos comparten todas tus puntuaciones de característica, personalidad, niveles de clase, habilidades, dotes y recuerdos. Portan las mismas armas, ar-

madura, y equipo que tú (aunque sólo poseen versiones mundanas de tu equipo mágico), y no pueden lanzar conjuros. Los dobles que crees tendrán una cuarta parte de tus puntos de golpe totales en el momento del lanzamiento. Te obedecerán, y se mostrarán amistosos entre sí y con tus compañeros. Puedes ordenarles que lleven a cabo cualquier acción, incluso aquellas que normalmente tú no llevarías a cabo (como cargar contra un dragón o tirarse por un barranco). Pueden hacer las mismas cosas que tú, excepto lanzar conjuros o usar objetos de finalización de conjuro u objetos desencadenantes de conjuros. Sufren daño de la manera normal, pero si uno de ellos muere, desaparecerá y tú sufrirás instantáneamente 10 puntos de daño. Al finalizar la duración del conjuro, todos los dobles (y cualquier equipo creado junto a ellos) desaparecerán sin causar daño. Resulta imposible distinguir a los dobles de ti.

Componente material: algunos pelos de tu cabeza o tu barba.



CUSTODIA ELEMENTAL

Abjuración
Nivel: Naturaleza 4, Wuj 4 (Todos)
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60'
Área: emanación de 60', centrada en ti
Duración: 1 minuto
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro te permite rechazar a elementales de un tipo concreto emitiendo un aterrador grito. Cuando ejecutes el sortilegio, todos los elementales que se encuentren dentro del área del conjuro huirán de ella a no ser que tengan éxito en una salvación de Voluntad. El conjuro terminará si intentas empujar la barrera contra un elemental que haya fallado su salvación.

Componente material: una pequeña cantidad del elemento opuesto al tipo de criatura contra la que proteja el conjuro: fuego para elementales del agua, tierra para los de aire, aire para los de tierra, o agua para los de fuego.

DARDOS SERPENTINOS

Transmutación
Nivel: Wuj 4
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Objetivos: una o dos criaturas
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Fortaleza parcial
Resistencia a conjuros: sí

Cuando lanzas este conjuro, tus tatuajes de serpientes (el foco del conjuro) se transforman en serpientes reales que vuelan hasta el objetivo u objetivos seleccionados, golpeándolos como dardos e inyectando

veneno a las víctimas. Las serpientes siempre aciertan, e infligen 2d6 puntos de daño sólo por el impacto. El veneno inflige inmediatamente 1d6 puntos de daño temporal a la Constitución y 1d6 puntos más de daño temporal a la Constitución 1 minuto más tarde. Cada uno de estos daños a una característica puede negarse mediante una salvación de Fortaleza con éxito (CD 10 + 1/2 del nivel de lanzador + el modificador de Inteligencia del lanzador).

Tras alcanzar a sus objetivos, las serpientes regresan volando hasta ti. Antes de poder volver a lanzar el conjuro, tendrás que tragarte vivas a las serpientes; hacerlo será una acción estándar que no te causará daño. Cuando te tragues las serpientes, los tatuajes reaparecerán en tus brazos.

Foco: dos tatuajes de serpientes en tu piel, normalmente enroscado cada uno en torno a un antebrazo.

DEJAR INMÓVIL

Encantamiento (Compulsión) [enajenador]
Nivel: Wuj 6
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Área: explosión de 10'
Duración: ver texto
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro hace que los humanoides de tamaño Mediano o inferior situados dentro del área se queden paralizados donde estén, permaneciendo en pie indefensos como si hubieran sido afectados por el sortilegio *immobilizar persona*. Al lanzar el conjuro, debes especificar alguna condición que deba cumplirse para que las víctimas queden libres: "Esperad aquí hasta que yo vuelva", o "¡Quedaos aquí por toda la eternidad!", por ejemplo. Podrás especificar cualquier condición,

por inverosímil que sea, pero el conjuro terminará en cuanto ésta se cumpla. Toda criatura podrá realizar otro tiro de salvación por cada hora que pase en este estado.

El conjuro afecta a un área, no (directamente) a las criaturas que haya en ella, de modo que aquellas a las que se saque del área quedarán libres de los efectos del sortilegio, y los humanoides de tamaño Mediano o inferior que entren en ella deberán realizar un tiro de salvación o quedarán inmóviles. Si todas las criaturas afectadas son liberadas del conjuro, éste terminará y aquellas criaturas que entren en el área ya no serán afectadas.

Componente material: una gota de resina de pino.

DETECTAR ENFERMEDAD

Adivinación

Nivel: Cha 0

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo o área: una criatura, un objeto o un cubo de 5' de lado

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Averiguas si una criatura, objeto o área está infectada por la enfermedad o es portadora de la misma. Puedes detectar el tipo exacto de enfermedad con una prueba con éxito de Sabiduría (CD 20). Un personaje con la habilidad Sanar puede realizar una prueba (CD 20) si la de Sabiduría resulta fallida, o bien puede intentar la de Sanar antes que la de Sabiduría.

Nota: el conjuro puede atravesar barreras, pero 1' de piedra, 1" de metal corriente, una delgada lámina de plomo o 3' de madera o tierra lo bloquearán.

DETECTAR MALDICIÓN

Adivinación

Nivel: Cha 3

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo o área: una criatura, un objeto, o un cubo de 5' de lado

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Determinas si una criatura, objeto o área ha recibido una maldición o la porta. Puedes determinar la naturaleza general de la maldición con un éxito en una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 20). Examinando un rollo de pergamino maldito, podrías averiguar que la maldición causará la desgracia del lector, pero no conocerás los efectos específicos.

Si tienes éxito en la prueba de Conocimiento de conjuros, recibirás un bonificador +4 a tu nivel efectivo cuando lances *quitar maldición* sobre el objeto o persona analizado con este sortilegio.

Nota: el conjuro puede atravesar barreras, pero 1 pie de piedra, 1 pulgada de metal corriente, una delgada lámina de plomo o 3' de madera o tierra lo bloquearán.

Componente material: una pequeña gema por un valor mínimo de 10 po.

DETECTAR MANCHA

Adivinación

Nivel: Shu 1 (Agua)

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60'

Área: cuarto de círculo que emana desde ti hasta el límite del alcance

Duración: concentración, hasta 10 minutos/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Puedes sentir la presencia de la Corrupción sombría. La cantidad de información revelada dependerá del tiempo que estudies un área u objeto particular.

1.º *asalto:* presencia o ausencia de la Corrupción sombría dentro del área.

2.º *asalto:* número de criaturas corrompidas en el área y la fuerza de aura corrompida más poderosa que esté presente. Si estás libre de Mancha, el aura más poderosa es "abrumadora" (véase más abajo) y la fuerza del aura corrompida es al menos dos veces tu nivel de personaje, quedarás aturdido durante 1 asalto y el conjuro finalizará. Mientras estés aturdido, no podrás actuar, perderás tu bonificador de Destreza a la CA, y tus atacantes obtendrán un bonificador +2 en los ataques contra ti.

3.º *nivel:* la fuerza y posición de cada aura corrompida. Si un aura se encuentra fuera de tu línea de visión, distinguirás en qué dirección se encuentra pero no su posición exacta.

Fuerza del aura: la fuerza de un aura corrompida depende de la puntuación de Mancha de la criatura que estés detectando (una criatura de las Tierras sombrías tiene una puntuación de Mancha igual a la mitad de su puntuación de Carisma, +1 para los muertos vivientes y +2 para los ajenos, como los oni de las Tierras sombrías).

Puntuación de Mancha	Fuerza del aura
Residual	Tenue
1 o menos	Débil
2-4	Moderada
5-10	Fuerte
11+	Abrumadora

Si un aura está incluida en más de dos categorías de fuerza, averiguarás la más fuerte de las dos.

Permanencia de las auras residuales: el tiempo que permanecerá un aura residual dependerá de su potencia original:

Potencia original	Duración
Débil	1d6 min
Moderada	1d6 x 10 min
Fuerte	1d6 horas
Abrumadora	1d6 días

Cada asalto podrás cambiar el área a examinar. El sortilegio puede atravesar barreras, pero 1 pie de piedra, 1 pulgada de metal corriente, una delgada lámina de plomo o 3' de madera o tierra bastarán para bloquearlo.

DISIPAR MANCHA

Abjuración [Bien]

Nivel: Shu 5 (Tierra)

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Objetivos: tú, y una criatura maligna (de otro plano) tocada; o tú y un encantamiento o conjuro maligno sobre una criatura u objeto tocado

Duración: 1 asalto/nivel o hasta que se descargue (lo que suceda antes)

Tiro de salvación: ver texto

Resistencia a conjuros: ver texto

Te rodea una energía sagrada de un brillante color blanco. Este poder tiene tres efectos:

1. Obtienes un bonificador +4 de desvío a la CA contra los ataques de criaturas de las Tierras sombrías o con una puntuación de Mancha.

2. Cuando logres alcanzar con un ataque de toque en cuerpo a cuerpo a un oni u otro ajeno o elemental con el subtipo "sombrio", podrás

optar por devolverlo a su plano de origen. La criatura podrá negar el efecto con una salvación de Voluntad (la RC se aplica). Este uso descarga el conjuro y le pone fin.

3. Mediante un toque, puedes disipar automáticamente un encantamiento cualquiera lanzado por una criatura corrompida o un conjuro cualquiera de maho. *Excepción:* los sortilegios que no puedan ser disipados mediante un *disipar magia* tampoco podrán serlo mediante un *disipar Mancha*. Los tiros de salvación y la RC no se aplican con este efecto. Este uso descarga el conjuro y le pone fin.

DOLOR

Nigromancia

Nivel: Maho 4, Wuj 4

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivos: criaturas por un total de DG que no supere tu nivel, dos cualesquiera no pueden distar más de 20'

Duración: 1 asalto/2 niveles

Tiro de salvación: Fortaleza parcial

Resistencia a conjuros: sí

La criatura objetivo sufre una agonía y unos dolores atroces. Mientras dura el conjuro, las criaturas afectadas sufren un penalizador -4 en las tiradas de ataque, pruebas de habilidad y pruebas de característica. Una salvación de Fortaleza con éxito reduce este penalizador a -2.

Componente material: una sanguijuela viva.

ENCONTRAR EL CENTRO

Abjuración

Nivel: Wuj 8

Duración: 10 minutos (D)

Igual que *apuntar al objetivo*, exceptuando que ya no necesitas mantener una concentración consciente en el conjuro que hayas lanzado antes de éste. Tu mente inconsciente mantendrá la concentración necesaria para el conjuro. Puedes llevar a cabo otras acciones con normalidad, incluyendo movimiento, ataques e incluso lanzar conjuros. El único modo de romper tu concentración en el otro conjuro mientras esté surtiendo efecto *encontrar el centro* es matarte o ponerle algún obstáculo a tu mente (como usar *confusión*, *debilidad mental*, *dominar persona y locura*).

ENFADO DE YAKAMO

Evocación [Luz]

Nivel: Shu 6 (Fuego)

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 10'

Área: todas las criaturas no invidentes en una explosión de 10' de radio centrada en ti

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos niega

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro libera la ira de la deidad del sol en un cegador flogonazo que tiene su origen en ti y se expande hacia fuera. Toda criatura situada dentro del área del conjuro que pueda ver deberá realizar un tiro de salvación o quedará cegada temporalmente. La ceguera durará 1 minuto por nivel de lanzador.

Además de los efectos obvios, una criatura cegada sufrirá un 50% de posibilidad de fallo en combate (todos los oponentes dispondrán de ocultación completa), perderá cualquier bonificador de Destreza a la CA, concederá un bonificador +2 a las tiradas de ataque de quienes le agreden (que serán efectivamente invisibles), se moverá a la mitad de

velocidad y sufrirá un penalizador -4 en la mayoría de las habilidades basadas en Fuerza y Destreza.

Las criaturas ciegas no se ven afectadas por el *enfado de Yakamo*.

ESCALERA DE HUMO

Transmutación

Nivel: Wuj 1 (Fuego)

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: toque

Efecto: una escalera de mano, hecha de humo, de hasta 10' de longitud/nivel

Duración: 1 minuto/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Usando este conjuro, puedes moldear y dar forma al humo corriente para transformarlo en una escalera brumosa. Haciendo uso del humo producido por un fuego, ejecutas el sortilegio a la vez que das forma a la escalera de mano. Ésta no pesa prácticamente nada, de modo que puedes manipular fácilmente una *escalera de humo* de cualquier longitud. Es más, la escalera siempre estará recta y rígida; no necesitará sujeción ni estar apoyada contra un objeto. Simplemente, la sitúas en la posición deseada y subes por ella. Puedes prolongar la duración del conjuro lanzando de nuevo el sortilegio sobre la *escalera de humo*.

Foco: un gran fuego de madera verde.

ESCAMAS DEL LAGARTO

Transmutación

Nivel: Wuj 1

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 2 asaltos/nivel

Cuando lanzas este conjuro, tu piel se endurece y brilla como si estuviera cubierta de escamas. Obtienes un bonificador +2 de armadura natural a la CA. Este bonificador aumenta a +3 en el 3.º nivel, a +4 en el 6.º, y a +5 del 12.º en adelante.

Como el bonificador a la CA es de armadura natural, no se apilará con ninguna armadura natural que ya poseas.

Foco: un tatuaje de un lagarto en tu piel.

ESPADAS DEL ENGAÑO

Evocación

Nivel: Wuj 5

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Efecto: una hoja de fuerza de color verde pálido

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

Una hoja hecha de energía de color verde pálido aparece y ataca a distancia a los oponentes, según la dirijas. Golpeará al oponente que designes, empezando con un ataque en el asalto en que se lance el conjuro y siguiendo cada asalto subsiguiente. Golpeará como un conjuro, no como un arma; así, por ejemplo, podrá alcanzar a las criaturas incorpóreas. La espada atacará con el ataque base de un guerrero de tu mismo nivel, e infligirá 1d4 puntos de daño por golpe. Provocará amenaza de crítico con 19-20 e infligirá doble daño con un golpe crítico. Además, cada golpe a una criatura impondrá un penalizador -1 de

suerte a la siguiente salvación de esa criatura (-2 con un golpe crítico). Golpes sucesivos aumentarán este penalizador, hasta un máximo de -5 a una misma criatura. El penalizador a la salvación durará hasta que la criatura se vea obligada a realizar un tiro de salvación en una situación peligrosa. *Quitar maldición* y otros conjuros similares pueden cancelar esta penalización.

El arma siempre golpeará desde la dirección en la que te encuentres. No obtendrá un bonificador de flanqueo ni ayudará a un combatiente a obtenerlo. Tus dotes (como *Soltura con un arma*) o acciones de combate (como una carga) no afectarán al arma. Si el arma supera el alcance del conjuro, sale fuera del alcance de tu vista o deja de ser dirigida por ti, volverá hasta ti y se quedará flotando.

Cada asalto después del primero, podrás emplear una acción estándar para cambiar el arma a un nuevo objetivo. Si no lo haces, ésta seguirá atacando al objetivo del asalto anterior. El arma podrá efectuar un ataque en cada asalto en que cambie de objetivo (igual que hace en el asalto en que se lanza el conjuro). Los asaltos subsiguientes en los que se ataque al mismo objetivo permitirán que el arma efectúe ataques múltiples si su ataque base lo permite. No se puede atacar ni dañar a la *espada del engaño*.

Si una criatura atacada posee resistencia a conjuros, ésta se comprobará en el primer asalto en que la *espada del engaño* logre alcanzarla. Si la espada es resistida con éxito, el conjuro se disipará. Si no, el arma causará su efecto normal completo a la criatura mientras dure el conjuro.

Componente material: una réplica en miniatura de una espada y un juego de dados cargados.

ESPADAS DE LAS TINIEBLAS

Nigromancia [Mal]

Nivel: Maho 7, Wuj 7

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Efecto: hoja de energía negativa

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

Una hoja hecha de pura energía negativa aparece y ataca a distancia a los oponentes, según la dirijas. Golpeará al oponente que designes, empezando con un ataque en el asalto en que se lance el conjuro y continuando cada asalto subsiguiente. Golpeará como un conjuro, no como un arma; así, por ejemplo, podrá alcanzar a las criaturas incorpóreas. La espada atacará con tu ataque base e impondrá un nivel negativo por golpe. Provocará amenaza de crítico con 19-20 e impondrá dos niveles negativos con un golpe crítico.

Si el receptor tiene al menos tantos niveles negativos como DG, morirá. Cada nivel negativo impondrá a la criatura las siguientes penalizaciones: penalizador -1 de capacidad a las tiradas de ataque, tiros de salvación, pruebas de habilidad, pruebas de característica y nivel efectivo (para determinar el poder, duración, CD y demás detalles de conjuros o aptitudes especiales). Además, un lanzador de conjuros perderá un sortilegio o espacio de conjuro del nivel más alto que tenga disponible. Los niveles negativos se apilan.

Suponiendo que la criatura sobreviva, recuperará los niveles perdidos tras un número de horas igual a tu nivel de lanzador. Normalmente, los niveles negativos tienen una probabilidad de consumir de forma permanente los niveles del receptor, pero los niveles negativos de la *espada de las tinieblas* no duran lo bastante como para tener ese efecto.

Si la espada golpea a una criatura muerta viviente, le concederá 5 puntos de golpe temporales por cada dos niveles de lanzador (máx. 25 puntos de golpe temporales) durante 1 hora.

El arma siempre golpeará desde la dirección en la que te encuentres. No obtendrá un bonificador de flanqueo ni ayudará a

un combatiente a obtenerlo. Tus dotes (como *Soltura con un arma*) o acciones de combate (como una carga) no afectarán al arma, pero tu falta de competencia tampoco te supondrá ninguna dificultad. Si el arma supera el alcance del conjuro, sale fuera del alcance de tu vista o deja de ser dirigida por ti, volverá hasta ti y se quedará flotando.

Cada asalto después del primero podrás emplear una acción estándar para cambiar el arma a un nuevo objetivo. Si no lo haces, ésta seguirá atacando al objetivo del asalto anterior. El arma podrá efectuar un ataque en cada asalto en que cambie de objetivo (igual que hace en el asalto en que se lanza el conjuro). Los asaltos subsiguientes en los que se ataque al mismo objetivo permitirán que el arma efectúe ataques múltiples si su ataque base lo permite. No se puede atacar ni dañar a la *espada de las tinieblas*.

Si una criatura atacada posee resistencia a conjuros, ésta se comprobará en el primer asalto en que la *espada de las tinieblas* logre alcanzarla. Si la espada es resistida con éxito, el conjuro se disipará. Si no, el arma causará su efecto normal completo a la criatura mientras dure el conjuro.

Componente material: una katana o espada larga por un valor mínimo de 100 po, que se rompe contra una piedra al lanzar el conjuro.

EXPLOSIÓN ELEMENTAL

Evocación

Nivel: Wuj 1 (Todos)

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Efecto: explosión de 10'

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos mitad o niega (ver texto)

Resistencia a conjuros: sí

Cuando lanzas este conjuro, designas un punto objetivo: un objeto compuesto por uno de los cinco elementos (madera, fuego, agua, tierra o aire). A continuación, el objeto libera la energía mágica de su interior en una repentina explosión. Los efectos de la explosión dependen del elemento que componga el objeto designado:

Madera, metal o tierra: el objeto lanza esquivas afiladas. Las criaturas que se encuentren dentro de la explosión sufren 1d8 puntos de daño (la mitad con una salvación de Reflejos con éxito).

Fuego: el fuego desprende chispas brillantes, causando 1d4 puntos de daño (no hay daño con una salvación de Reflejos con éxito). Esto es un efecto de fuego.

Agua: el agua sale despedida en forma de ola repentina que tumba a las criaturas que se encuentren en el área de la explosión. Una salvación de Reflejos con éxito permite mantenerse en pie a una criatura afectada. Las criaturas añaden un bonificador +4 a sus tiros de salvación por cada categoría de tamaño en que superen a la Mediana, o un penalizador -4 por cada categoría de tamaño que estén por debajo. Las criaturas con más de dos piernas, o que sean excepcionalmente estables por otra razón, obtienen un bonificador +4 de estabilidad.

El conjuro no afectará de ningún modo perceptible a la estructura del objeto designado.

EXPLOSIÓN DE HIELO

Evocación [Frío]

Nivel: Wuj 2 (Agua)

Componentes: S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Área: cono

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

Cuando lanzas este conjuro, escupes un cono de cristales gélidos que envuelve a las criaturas situadas dentro del área cónica. Las criaturas afectadas quedan cubiertas por una delgada capa de hielo, sufriendo 1d6 puntos de daño atenuado por cada dos niveles de lanzador (máx. 10d6). Además, las criaturas sufrirán una congelación temporal que las hará sentir fatigadas. Las criaturas fatigadas no pueden correr ni cargar y sufren un penalizador -2 efectivo a la Fuerza y la Destreza. El efecto de congelación dura 3 asaltos. Una salvación de Fortaleza con éxito niega tanto el daño atenuado como el efecto de congelación.

Componente material: un trago de agua.

FATIGA

Transmutación
 Nivel: Cha 4, Maho 4, Soh 4
 Componentes: S
 Tiempo de lanzamiento: 1 acción
 Alcance: toque
 Objetivo: criatura tocada
 Duración: ver texto
 Tiro de salvación: Fortaleza niega
 Resistencia a conjuros: sí

El receptor se siente fatigado, sufriendo un penalizador -2 efectivo en Fuerza y Destreza. Un personaje fatigado no puede correr ni cargar, y queda exhausto si hace cualquier cosa que normalmente cause fatiga. Si el receptor ya está fatigado cuando le lances el conjuro, pasará a estar exhausto, moviéndose a la mitad de la velocidad normal y sufriendo un penalizador -6 efectivo en Fuerza y Destreza.

El receptor puede negar los efectos del conjuro mediante el descanso normal. La criatura debe descansar durante 8 horas para eliminar la fatiga.

FILO DANZANTE

Transmutación
 Nivel: Wuj 4 (Metal)
 Componentes: V, S, M
 Tiempo de lanzamiento: 1 asalto
 Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
 Objetivo: una espada
 Duración: 1 asalto/nivel
 Tiro de salvación: ninguno
 Resistencia a conjuros: no

Cuando lanzas este conjuro, haces que la espada objetivo empiece a flotar y luchar en el aire, defendiendo al personaje que designes. La espada debe estar desatendida o bien en poder de un aliado voluntario al que beneficie el conjuro. La espada combatirá usando el ataque base y el daño base del personaje, sin ajustes por Fuerza ni otras puntuaciones de característica. Si el personaje no es competente con la espada, el arma sufrirá un penalizador -4 en sus tiradas de ataque. La espada permanecerá a 5' del personaje que designes, y caerá al suelo cuando el mismo esté moribundo o muerto. Controlar la espada no requiere concentración, y el personaje podrá combatir con otra arma al mismo tiempo.

La espada danzante impide que dos oponentes reciban un bonificador de flanqueo contra el personaje, aunque oponentes adicionales aun seguirán beneficiándose de él.

Componente material: una diminuta marioneta de palo.

FILO RELAMPAGUANTE

Evocación [Electricidad]
 Nivel: Wuj 2
 Componentes: V, S, M
 Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: toque
Efecto: hoja semejante a una espada
Duración: 1 minuto o hasta que se descarga
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Cuando lanzas este conjuro, una hoja de espada hecha de energía chispeante aparece en la mano de la criatura a la que toques (que debe ser un receptor voluntario). Es del tamaño de una espada larga normal, pero prácticamente no pesa nada. Se trata como un arma marcial a efectos de determinar quién es competente para su uso. El portador puede usar el filo de dos maneras: para efectuar un ataque de toque en cuerpo a cuerpo que transmita daño eléctrico, o para disparar un rayo eléctrico en forma de ataque de toque a distancia con un alcance absoluto de 30'.

Por toda la duración del conjuro, la hoja puede transmitir un daño de hasta 1d6 por nivel de lanzador (máx. 10d6). Para cada ataque, el portador del filo decide (antes de efectuar ninguna tirada de ataque) cuántos dados inflige la hoja con un golpe con éxito, hasta el potencial daño máximo que le quede al conjuro. Si la tirada de ataque tiene éxito, la hoja infligirá al objetivo el daño especificado. Si la tirada de ataque falla, esos dados de daño se perderán.

Como el filo es inmaterial, el modificador de Fuerza de su portador no se aplica al daño, que es "por electricidad" en su totalidad y podrá dañar a cualquier criatura a la que haga daño la electricidad.

Este conjuro no funciona bajo el agua.

FLAQUEZA MENTAL

Encantamiento (Compulsión) [enajenador]
 Nivel: Cha 3, Maho 3
 Componentes: V, S, F
 Tiempo de lanzamiento: 1 acción
 Alcance: toque
 Objetivo: criatura viviente tocada
 Duración: 1 asalto/nivel
 Tiro de salvación: Voluntad niega
 Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro debilita la resistencia mental del receptor, imponiéndole un penalizador -4 en las TS de Voluntad.

Foco: la cola de un zorro rojo.

FORMA MENGUADA

Transmutación
 Nivel: Wuj 8
 Componentes: V, S, M
 Tiempo de lanzamiento: 1 asalto
 Alcance: personal
 Objetivo: tú
 Duración: 1 minuto

Cuando lanzas este conjuro, tu cuerpo se vuelve muy pequeño. El sortilegio te hace menguar hasta tamaño Menudo o menor, dependiendo de tu nivel de lanzador. Tu Fuerza, Destreza, Constitución y modificadores de tamaño a la CA y los ataques cambian en base a tu nuevo tamaño, tal y como se muestra en la siguiente tabla:

Nivel	Lanzador	Tamaño	Fue	Des	Con	CA/modif. ataque
15-16	18"	(Menudo)	-8	+4	-2	+2
17-18	9"	(Diminuto)	-10	+6	-2	+4
19-20	3"	(Minúsculo)	-10	+8	-2	+8

Ninguna de tus puntuaciones puede quedar reducida a menos de cero por medio de este conjuro.

El único equipo que cambiará de tamaño contigo será la ropa ordinaria y mundana, de modo que quizá no puedas usar armas ni objetos mágicos de forma eficaz cuando hayas menguado.

Componente material: una pulga.

FORZAR CAMBIO DE FORMA

Abjuración
Nivel: Cha 6
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Objetivo: una criatura/nivel
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad parcial
Resistencia a conjuros: sí

Con este conjuro, fuerzas a un cambiaformas cualquiera a volver a su auténtica forma. Al ejecutar el sortilegio, especificas los objetivos que sepas (o creas saber) que son cambiaformas. Todo cambiaformas objetivo del conjuro debe realizar una salvación de Voluntad. Si falla su tiro de salvación, revierte a su forma auténtica en medio de un terrible dolor, que le inflige 3d10 puntos de daño. Si la salvación tiene éxito, conservará su forma actual, pero seguirá padeciendo un terrible dolor, sufriendo la mitad del daño. El cambiaformas estará bloqueado en su forma auténtica durante 1 asalto por nivel de lanzador, pero el conjuro sólo infligirá 3d10 puntos de daño al tener lugar el cambio inicial.

A efectos de este conjuro, un cambiaformas es cualquier criatura con el tipo "cambiaformas" o una aptitud sobrenatural o extraordinaria que le permita asumir una forma alternativa. Un wu jen que sepa *polimorfarse* no es un cambiaformas (ya que un conjuro no es una aptitud sobrenatural ni extraordinaria), pero un ciempiés espíritu sí lo es (pues tiene la aptitud excepcional de adoptar formas alternativas, aunque su tipo sea "ajeno"). Este conjuro no influye en las criaturas afectadas por *alterar el propio aspecto*, *polimorfarse* u otros efectos de conjuro.

FUEGO INTERNO

Evocación (Fuego)
Nivel: Llama 9, Wuj 9 (Fuego)
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Objetivos: criaturas por un total de DG que no supere tu nivel, dos cualesquiera no pueden distar más de 20'
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Fortaleza parcial
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro genera un calor mortalmente abrasador en los órganos internos de los objetivos, haciendo que estallen en llamas desde dentro. La muerte tiene lugar instantáneamente. Una salvación de Fortaleza con éxito hará que en su lugar se sufran 6d6 puntos de daño, +1 punto por nivel de lanzador.

Foco: un brasero de hierro lleno de carbón vegetal al rojo vivo.

FUEGO DE PUREZA

Evocación (Fuego)
Nivel: Shu 6 (Fuego)
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

La criatura a la que toques estalla en llamas mágicas que no hacen daño al objetivo, pero sí pueden dañar perfectamente a cualquier otro que entre en contacto con él.

El objetivo inflige 1d6 puntos de daño por fuego adicionales con un ataque en cuerpo a cuerpo con éxito.

Las criaturas que golpeen al objetivo con sus armas naturales o sus ataques sin arma sufrirán 1d6 puntos de daño por fuego, y deberán tener éxito en una salvación de Reflejos (con la misma CD del conjuro) o empezarán a arder. La llama arderá durante 1d4 asaltos (consulta "Prender fuego" en el Capítulo 3 de la *Guía del DUNGEON MASTER*). Una criatura en llamas puede emplear una acción equivalente a moverse para apagar el fuego.

El objetivo ganará inmunidad al fuego mientras dure el conjuro, pero sufrirá el doble del daño infligido por frío, a no ser que tenga éxito en una salvación.

FUERZA MENTAL

Encantamiento (Compulsión) [enajenador]
Nivel: Cha 3, Soh 3
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: criatura viviente tocada
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)
 Dotas al receptor de energía mágica que refuerza su voluntad, concediéndole un bonificador +8 de resistencia en las TS de Voluntad.
Foco: la cola de un zorro blanco.

FUNDIR

Evocación
Nivel: Wuj 1 (Fuego)
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: un cubo de hielo de 5' de lado o un cubo de nieve de 10' de lado/nivel, o una criatura de frío/nivel
Duración: 1 minuto/nivel o instantáneo (ver texto)
Tiro de salvación: ninguno o Fortaleza mitad (ver texto)
Resistencia a conjuros: no o sí (ver texto)

Este conjuro te permite fundir hielo o nieve o infligir daño a criaturas de frío. Puedes fundir hielo o nieve tal y como se especifica anteriormente, sin que se aplique tiro de salvación ni resistencia a conjuros. Las criaturas de frío contra las que se dirija el conjuro sufrirán 2 puntos de daño por nivel del conjuro (máx. 10 puntos); la mitad con un tiro de salvación con éxito. La resistencia a conjuros de la criatura sí se aplica.

Componente material: algunos cristales de sal de roca y una piza de hollín.

GUERRERO DE TERRACOTA

Transmutación
Nivel: Wuj 3 (Tierra)
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: 1 estatua
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Las estatuas de terracota son populares objetos decorativos y de devoción. Este conjuro convierte una inofensiva estatua, de no más de 6" de alto, en un guerrero de tamaño natural, listo para combatir contra tus

enemigos. La estatuilla se convierte en un objeto animado de tamaño Mediano, tal y como se describe en el *Manual de Monstruos*. Ésta tiene una velocidad de 40' y una dureza de 6. No posee ninguna de las formas de ataque especiales descritas en el *Manual de Monstruos*.

Foco: una estatua de terracota de un guerrero, de hasta 6" de alto y por valor de 1 po. Si el guerrero de terracota permanece intacto al final del conjuro, la estatuilla podrá ser reutilizada. De lo contrario, deberá ser reparada o reemplazada.

HOCICO DE CABALLO

Transmutación

Nivel: Shu 2 (Agua)—escuela Iuchi

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 hora/nivel (D)

Ganas la aptitud especial de Olfato (descrita por completo en el Capítulo 3 de la *Guía del DUNGEON MASTER*). Puedes detectar por medio del olfato a enemigos ocultos o que se aproximen, y también rastrear mediante este sentido. Puedes detectar a oponentes por medio del olfato en un radio de 30'. Si el viento está a tu favor, el alcance aumenta a 60'. Si está en contra, se reduce a 15'. Los olores fuertes o abrumadores aumentan el alcance (tal y como se indica en la *Guía del DUNGEON MASTER*). Puedes advertir la presencia de una criatura; determinar la dirección de la que procede el olor requiere una acción equivalente a moverse, y podrás saber su ubicación exacta si te acercas a 5' o menos de ella.

Puedes realizar una prueba de Sabiduría para encontrar o seguir un rastro por medio del olfato. La CD típica para un rastro reciente es 10. Los modificadores a la CD se enumeran en la *Guía del DUNGEON MASTER*. El agua echa a perder el rastro.

Puedes identificar olores familiares igual que identificas cosas familiares mediante la vista. Sin embargo, un olor no tiene por qué resultarte familiar si tu única exposición previa al mismo tuvo lugar mientras no estabas bajo la influencia de *hocico de caballo*. Sólo podrás reconocer los olores que pudieras detectar normalmente (sin la ayuda de este conjuro).

HORDA DE SIRVIENTES

Conjuración (Creación)

Nivel: Wuj 5

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Efecto: 2d6 sirvientes sin mente, invisibles y amorfos, +1 sirviente/nivel (máx. +15)

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro crea una serie de fuerzas invisibles, sin mente y amorfas que llevan a cabo tareas sencillas siguiendo tus órdenes. Pueden correr y traer cosas, abrir puertas que no estén atascadas y sujetar sillas, además de limpiar y remendar. También se las puede utilizar para trabajos corrientes, siempre y cuando las dirijan atentamente. Pueden servir en un banquete, ayudar a excavar en las obras para preparar un terreno, remar en un barco, hacer de porteadores o ayudar en los campos de una granja. Cada sirviente puede desempeñar una sola labor al mismo tiempo, pero la repetirá una y otra vez si se le pide, lo que te permitirá encargar a un sirviente que limpie el suelo y centrar después tu atención en otra cuestión, siempre que te mantengas dentro del alcance. Los sirvientes sólo pueden abrir puertas, cajones, tapas, etc., de naturaleza normal. Tienen una puntuación efectiva de 2 en Fuerza (de modo que pueden levantar 20 libras o arrastrar 100). Pueden activar trampas y dispositivos similares, pero sólo pueden

ejercer 20 libras de fuerza, y eso no basta para activar ciertas placas de presión y otros dispositivos. Su velocidad es de 15'.

Los sirvientes no pueden atacar en modo alguno; jamás se les permite efectuar una tirada de ataque. No se los puede matar, pero se disipan si sufren 6 puntos de daño infligidos por ataques de área (no tienen derecho a realizar tiros de salvación contra tales ataques). Si intentas enviar a un sirviente más allá del alcance del sortilegio (medido desde la posición en que te encuentres), ese sirviente dejará de existir.

Componente material: una pequeña vara de madera a la que se hayan anudado numerosos hilos.

IMPACTO DE JADE

Evocación [Bien]

Nivel: Shu 4 (Tierra)

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Área: explosión de 20' de radio

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos mitad

Resistencia a conjuros: sí

Invocas al poder sagrado del jade para castigar a tus enemigos. Sólo criaturas corrompidas, muertos vivientes y criaturas con el subtipo "sombrio" resultan afectadas por este conjuro; las demás no.

El sortilegio inflige 1d8 puntos de daño por cada dos niveles de lanzador (máx. 5d8) a los muertos vivientes y las criaturas con el subtipo "sombrio", y las ciega durante 1 asalto. Un TS de Reflejos con éxito reduce el daño a la mitad y niega el efecto de ceguera.

El conjuro inflige sólo la mitad de daño contra criaturas con puntuación en Mancha (y sin el subtipo "sombrio"), y éstas no quedan cegadas. Además, pueden volver a reducir el daño a la mitad (hasta una cuarta parte del resultado de la tirada) con una salvación de Reflejos con éxito.

Además de los efectos obvios, una criatura cegada sufre un 50% de posibilidad de fallo en combate (todos los oponentes dispondrán de ocultación completa), pierde cualquier bonificador de Destreza a la CA, concede un bonificador +2 a las tiradas de ataque de quienes le agreden (que serán efectivamente invisibles), se mueve a la mitad de velocidad y sufre un penalizador -4 en la mayoría de las habilidades basadas en Fuerza y Destreza.

INVISIBILIDAD ANTE LOS ENEMIGOS

Abjuración

Nivel: Cha 3

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Objetivo: criatura tocada

Duración: 3 asaltos/nivel

Igual que *invisibilidad ante los espíritus*, pero la criatura custodiada es invisible ante todas las criaturas que puedan tener intenciones hostiles hacia ella. Las criaturas sin mente no se ven afectadas por el conjuro y pueden ver con normalidad a la criatura custodiada, pues son incapaces de tener intenciones hostiles. Los animales y demás criaturas con puntuaciones de Inteligencia inferiores a 5 tampoco se ven afectados, pues sus motivaciones se basan en la supervivencia, y no en las intenciones hostiles.

Foco: una túnica blanca cubierta con símbolos y versos escritos a mano.

INVISIBILIDAD ANTE LOS ESPÍRITUS

Abjuración

Nivel: Cha 2

Componentes: V, S, M**Tiempo de lanzamiento:** 10 minutos**Alcance:** toque**Objetivo:** una criatura tocada/nivel**Duración:** 10 minutos/nivel (D)**Tiro de salvación:** Voluntad niega**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

Si un espíritu falla su tiro de salvación, no podrá percibir a las criaturas custodiadas y actuará como si éstas no estuvieran allí. Las criaturas custodiadas podrán moverse libremente entre los espíritus sin que se advierta su presencia, aunque serán perfectamente visibles ante todos los demás tipos de criaturas. Si una criatura custodiada toca o ataca a un espíritu (incluso con un conjuro), el sortilegio terminará para todos sus receptores.

Nota: cada espíritu tiene derecho a un solo tiro de salvación contra el conjuro: verá a todas las criaturas custodiadas o a ninguna.

Componente material: tinta roja, con la que se escriben oraciones y frases sobre cada criatura custodiada.

LÁTIGO

Evocación

Nivel: Wuj 2**Componentes:** V, S, M**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción**Alcance:** toque**Efecto:** un látigo de fuerza**Duración:** 1 asalto/nivel**Tiro de salvación:** ver texto**Resistencia a conjuros:** no

Este conjuro crea un látigo hecho de fuerza mágica; el sortilegio también te concede la aptitud de blandir ese látigo con competencia. El mero hecho de chasquear el látigo creará un efecto sónico enajenador que mantendrá a raya a los animales normales (no a las bestias, bestias mágicas ni sabandijas), a no ser que tengan éxito en una salvación de Voluntad. Los animales afectados se mantendrán al menos a 30' de distancia de ti mientras dure el conjuro. Si tienes éxito en un ataque normal a distancia usando el látigo contra cualquier animal normal, el animal objetivo deberá tener éxito en una salvación de Voluntad o se quedará asustado. Las criaturas asustadas sufren un penalizador -2 de moral en las tiradas de ataque, tiradas de daño con armas y tiros de salvación, además de huir de ti con todas sus fuerzas. En caso de no poder huir, tales criaturas pondrán combatir.

Puedes usar el látigo en combate contra otros oponentes igual que si fuera un látigo normal.

Componente material: un pequeño látigo de seda.

LEÓN DE TERRACOTA

Transmutación

Nivel: Wuj 5 (Tierra)

Igual que *guerrero de terracota*, pero el león anima una estatuilla de un león foo (un león terrible celestial) en forma de objeto animado Enorme. Al igual que el guerrero de terracota, el león de terracota posee una velocidad mejorada (30') y una dureza de 6. No posee ninguna de las formas de ataque descritas en el *Manual de Monstruos*.

Foco: una estatua de terracota de un león foo, de hasta 1 pie de alto y por valor de 10 po. Si el león de terracota permanece intacto al final del conjuro, la estatuilla podrá ser reutilizada. De lo contrario, deberá ser reparada o reemplazada.

LIGADURA ESPIRITUAL

Conjuración (Llamada) [ver texto]

Nivel: Wuj 6**Componentes:** V, S

Tiempo de lanzamiento: espíritus por valor de hasta 16 DG, dos cualesquiera no pueden distar más de 30' cuando aparezcan

Igual que *ligadura espiritual menor*, exceptuando que puedes llamar a un solo espíritu de hasta 16 DG o a una cantidad de espíritus del mismo tipo cuyo total de DG no supere 16. Cada espíritu tiene derecho a un tiro de salvación, realiza intentos de huida independientes y debe ser persuadido individualmente para ayudarte.

LIGADURA ESPIRITUAL MAYOR

Conjuración (Llamada) [ver texto]

Nivel: Wuj 8**Componentes:** V, S

Objetivo: espíritus por valor de hasta 24 DG, dos cualesquiera no pueden distar más de 30' cuando aparezcan

Igual que *ligadura espiritual menor*, exceptuando que puedes llamar a un solo espíritu de 24 DG o a espíritus de un mismo tipo cuyo total de DG no supere 24. Cada espíritu tiene derecho a un tiro de salvación, realiza intentos de huida independientes y debe ser persuadido individualmente para ayudarte.

LIGADURA ESPIRITUAL MENOR

Conjuración (Llamada) [ver texto]

Nivel: Wuj 4**Componentes:** V, S**Tiempo de lanzamiento:** 10 minutos**Alcance:** corto (25' + 5'/2 niveles) (ver texto)**Objetivo:** un espíritu de hasta 8 DG**Duración:** instantáneo**Tiro de salvación:** Voluntad niega**Resistencia a conjuros:** sí

Lanzar este conjuro es un acto peligroso, pues implica atraer a un espíritu hasta una trampa especialmente preparada que debe encontrarse dentro del alcance del sortilegio. El espíritu llamado quedará inmovilizado en la trampa hasta que acceda a realizar un servicio a cambio de su libertad.

Para crear la trampa, debes usar un conjuro de *círculo mágico*, orientado hacia dentro. El tipo de espíritu a ligar debe ser conocido y especificado por ti; si éste tuviera un nombre propio o específico habrías de pronunciarlo al ejecutar el sortilegio.

El espíritu objetivo deberá realizar un tiro de salvación de Voluntad. Si tuviera éxito, la víctima lograría resistirse al conjuro; si el tiro resultara fallido, el espíritu sería atraído de inmediato hasta la trampa (la resistencia a conjuros no impedirá que la criatura sea llamada). El espíritu podrá escapar de la trampa con una tirada con éxito de RC, por medio del viaje entre dimensiones o con una prueba de Carisma con éxito (CD 15 + 1/2 de su nivel + su modificador de Carisma), teniendo derecho a un intento diario de cada cosa mencionada. Si lograra liberarse, podría huir o atacarte. Un *anda dimensional* lanzada sobre el espíritu impedirá que pueda huir recurriendo al viaje interdimensional. Además, podrás usar un diagrama de llamada (consulta Llamada, en el *Manual del Jugador*) para asegurar aun más la trampa.

Si el espíritu no lograra liberarse de la trampa, podrías mantenerlo ligado todo el tiempo que te atrevas. Puedes intentar obligar al espíritu a llevar a cabo un servicio describiendo lo que quieres y, quizás, ofreciéndole una recompensa a cambio. Para ello, deberás realizar una prueba de Carisma enfrentada a la prueba de la criatura, encargándose el DM de asignar a la tuya un bonificador de entre 0 y +6, basado en el servicio exigido y la recompensa ofrecida. Si la criatura venciera en la prueba enfrentada, se negaría a llevar a cabo el servicio. Cada 24 horas podrás proponer nuevos servicios, sobornos, etc., o probar de nuevo con los antiguos. Este proceso podrá repetirse hasta que la criatura prometa servirte, hasta que consigas escapar o hasta que decidas librarte de ella por medio de algún otro sortilegio. Las criaturas ligadas no aceptarán bajo ningún concepto una exigencia que no

pueda cumplirse o no sea razonable. Si obtuvieses un 1 en la prueba de Carisma, la criatura quedaría libre de la ligadura y podría escapar o atacarte.

Una vez llevado a cabo el servicio exigido, el espíritu no tendrá más que informarte para ser devuelto de inmediato al lugar del que hubiera venido (aunque podría buscar venganza más adelante). Si las instrucciones implicaran una tarea ambigua que el receptor no pudiera llevar a término por sus propios medios (como "Espera aquí" o "Defiende este lugar de cualquier ataque"), el conjuro permanecería activo durante un periodo máximo de 1 día por nivel de lanzador, y el espíritu obtendría una posibilidad inmediata de liberarse. Nótese que un receptor inteligente podrá tergiversar ciertas instrucciones.

Cuando se lanza un conjuro de llamada para traer a una criatura de uno de estos tipos: agua, aire, bien, caótica, fuego, legal, mal o tierra, este conjuro también es de ese mismo tipo. Es decir, que una *ligadura menor de los planos* será un conjuro de agua cuando lo utilices para llamar a un elemental de agua.

LLUVIA DE AGUJAS

Transmutación

Nivel: Wuj 2 (Metal)

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: hasta una criatura por nivel

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

Cuando ejecutas este conjuro, lanzas una aguja en dirección a un objetivo. El sortilegio multiplica esta aguja, convirtiéndola en una lluvia de agujas que inflige daño a los objetivos que selecciones. Realizas una tirada de ataque normal a distancia contra cada objetivo por separado, sin sufrir penalizador alguno por falta de competencia. Las agujas combinadas infligen 1d4 puntos de daño por nivel del lanzador (máx. 5d4), pero puedes dividir este daño entre los objetivos seleccionados. Por tanto, un wu jen de 4.º nivel puede apuntar a una sola criatura con un ataque que inflija 4d4 puntos de daño en caso de tener éxito, a dos criaturas infligiendo 2d4 a cada una, a cuatro criaturas infligiendo 1d4 a cada una, o cualquier otra división de los dados de daño.

Componente material: una larga aguja de metal.

LLUVIA DE PIEDRAS

Conjuración (Creación)

Nivel: piedra 2, Wuj 1 (Tierra)

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Área: cilindro (5' de radio, 40' de alto)

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

Creas una lluvia de piedras que causa daño a las criaturas y objetos situados dentro del área. Realiza una tirada de ataque a distancia (no una de ataque de toque) contra cada criatura y objeto relevante del área. Un ataque con éxito infligirá 1d3 puntos de daño por nivel (máx. 5d3).

Componente material: una pieza de jade por valor mínimo de 5 po.

LUZ FANTASMAL

Nigromancia [enajenador, miedo]

Nivel: Maho 1, Sepultura 1, Wuj 1

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Efecto: una luz fantasmal de tamaño Mediano o menor

Duración: concentración

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Con este conjuro, creas en cualquier lugar situado dentro del alcance un fantasmal resplandor verde que brilla con la intensidad de una antorcha. Puedes usar la antorcha para iluminar algún objeto, o puedes darle cualquier forma Mediana o inferior. Puedes controlar el movimiento de la luz mientras mantienes la concentración en el conjuro. Por tanto, puedes dar a la luz forma humana y hacer que parezca caminar o volar, por ejemplo. También puedes cambiar la forma de la luz en cualquier momento mientras dure el conjuro.

La luz está imbuida con un poder sobrenatural, e infunde el miedo en las criaturas situadas en un radio de 30' de donde se encuentra. Las criaturas situadas en el área deben realizar una salvación de Voluntad con éxito o pasarán a estar estremecidas, sufriendo un penalizador -2 de moral en las tiradas de ataque, tiradas de daño de las armas y tiros de salvación.

Componente material: una pizca de fósforo.

MAESTRO DEL RÍO ONDEANTE

Evocación [Agua]

Nivel: río 6, Shu 6 (Agua)

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivos: una o más criaturas en una explosión de 20' de radio

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos mitad

Resistencia a conjuros: no

Cuando lanzas este conjuro, creas una enorme ola de agua que golpea a uno o más objetivos situados dentro del alcance. Si no hay una gran fuente de agua natural (un río, lago u océano) dentro del alcance del conjuro, sólo podrás afectar a un objetivo. Si dentro del alcance del sortilegio existe tal fuente de agua, éste generará una explosión centrada en el lugar que designes. En cualquier caso, el agua infligirá 1d8 puntos de daño por cada dos niveles de lanzador (máx. 7d8) al objetivo o a las criaturas situadas dentro del área.

Además, todas las criaturas afectadas sufrirán un ataque de embestida que les obligará a realizar pruebas de Fuerza enfrentadas contra la ola de agua. Ésta tiene una Fuerza efectiva de 16 y se considera Mediana (o 20 y Grande si el conjuro se lanza cerca de agua). Al lanzar el conjuro, eliges en qué dirección empuja la ola; las criaturas que pierdan la prueba enfrentada de Fuerza serán empujadas 5' en esa dirección, más 1 pie adicional por cada punto en que la ola supere a sus pruebas de Fuerza (es posible que una ola que surja de una masa de agua empuje a personajes hacia la propia masa).

La ola apagará antorchas, fogatas, linternas desprotegidas y demás Llamas expuestas que estén portadas por el objetivo o se encuentren dentro del área y sean de tamaño Grande o menor. Un efecto de *disipar magia* será dirigido contra los fuegos mágicos igual que si hubieras lanzado ese conjuro.

MAGNETISMO

Transmutación

Nivel: metal 3, Wuj 3 (Metal)

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Efecto: rayo

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: ver texto

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro te permite atraer hacia ti objetos de hierro o acero proyectando un rayo magnético hacia cualquier objeto dentro del alcance. El rayo magnético atrae objetos hacia ti con una puntuación efectiva de 30 en Fuerza. Cada asalto que dure el sortilegio podrás dirigirlo contra un objeto mediante un ataque de toque a distancia.

Si golpeas un objeto que esté sosteniendo otra criatura (como un arma), tanto tú como la criatura que la tenga deberéis realizar pruebas enfrentadas, como si llevaras a cabo un intento normal de desarmar. Tú añadirás a tu tirada tu ataque base y el bonificador de Fuerza del rayo (+10). Tu oponente usará una tirada de ataque cuerpo a cuerpo, modificada con un +4 si está usando un arma con ambas manos. Si el arma es mayor o menor que tu tamaño, tu oponente obtendrá un +/-4 adicional por cada categoría de tamaño de diferencia. Si ganas en la tirada enfrentada, el arma volará de las manos de tu oponente a las tuyas.

Si golpeas un objeto atendido, como un arma que alguien lleve al cinto, la criatura que lo lleve podrá realizar una salvación de Reflejos para conservarlo.

Si golpeas un objeto desatendido que no esté asegurado o no sea demasiado pesado como para que el rayo lo levante, éste volará hasta tu mano. Si el objeto está asegurado de algún modo, podrás realizar una prueba de Fuerza (usando el bonificador de Fuerza del rayo) para romper o reventar aquello que esté asegurándolo.

Componente material: un fragmento de magnetita.

MURO DE HUESOS

Conjuración (Creación)

Nivel: Maho 4, Sepultura 4, Wuj 4

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Efecto: muro de huesos con un área de hasta un cuadrado de 10' de lado/nivel (Mo)

Duración: 10 minutos

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro hace que un muro de huesos surja de la tierra con la forma que desees, siempre y cuando esté sólidamente asentado en el terreno. No podrás conjurar el muro de modo que ocupe el mismo espacio que una criatura u otro objeto. El muro no será sólido, y tendrá numerosas aberturas y brechas pequeñas. Las criaturas situadas detrás de él dispondrán de tres cuartos de cobertura contra los ataques procedentes del otro lado del muro. Las criaturas de tamaño Pequeño o inferior podrán deslizarse y avanzar serpenteando a través del muro a un ritmo de 10' por asalto.

Las criaturas Medianas podrán atravesarlo con la habilidad Escapismo: una prueba con éxito (CD 20) permitirá a la criatura moverse 10'. Cualquier criatura (sin importar su tamaño) que se mueva de este modo a través del muro sufrirá 1d8 puntos de daño por cada 10' recorridos debido a las púas y bordes puntiagudos que hay en su interior.

El muro tendrá 6" de espesor por nivel de lanzador. Cada cuadrado de 5' de lado tendrá 10 puntos de golpe por cada 6" de espesor. El muro sufrirá sólo la mitad del daño infligido por armas cortantes y perforantes. Si una criatura intenta atravesar el muro con un solo ataque, la CD de la prueba de Fuerza será 15, +2 por nivel de lanzador.

El muro está compuesto de huesos de criaturas de muchos tipos diferentes, fundidos en ángulos extraños.

No puede ser animado mediante un conjuro de *reanimar a los muertos*, ni es posible comunicarse con él empleando *hablar con los muertos*.

Componente material: una rama seca de melocotonero cogida en un cementerio.

NADAR

Transmutación

Nivel: Wuj 2 (Agua)

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: una criatura

Duración: 3 asaltos/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro concede a su receptor la capacidad de nadar con la facilidad de un pez, aunque no transmite la aptitud de respirar agua. La criatura podrá nadar a su velocidad normal (por tierra) sin realizar pruebas de Nadar, siempre y cuando no lleve más que una carga ligera. Además ganará un bonificador +8 de capacidad en cualquier prueba de Nadar para llevar a cabo una acción especial o evitar un peligro, aunque seguirá sufriendo el penalizador normal por el peso transportado (-1 por cada 5 libras transportadas). Siempre podrá elegir 10, aunque esté apurada o amenazada al nadar.

La criatura podrá emplear la acción de correr mientras nada, siempre y cuando lo haga en línea recta. Si la criatura transporta una carga superior a la ligera, seguirá obteniendo el bonificador +8 de capacidad en las pruebas de Nadar, pero deberá realizar pruebas de nadar mientras se mueva (incluyendo el penalizador normal por el peso transportado). Los demás beneficios del conjuro se seguirán aplicando.

Componente material: una escama de un pez de colores.

OBLIGAR

Encantamiento (Compulsión) [enajenador]

Nivel: antepasado 8, Cha 8

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: permanente

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Obligas al receptor del conjuro a cambiar de alineamiento, especificando el nuevo alineamiento de la criatura. Las criaturas para las que se indique que "siempre" poseen un alineamiento concreto, y los personajes que perderían aptitudes de clase si cambiaran al alineamiento que especifiques, ganarán un bonificador +4 en sus TS contra el conjuro. Los ajenos con un modificador de tipo basado en el alineamiento (Bueno, Caótico, Legal, Maligno) son inmunes a los efectos de este sortilegio. La alteración del alineamiento será mental a la vez que moral, y el individuo cambiado por el conjuro estará conforme con su nuevo punto de vista.

Si los camaradas del receptor tienen un punto de vista en cuanto al alineamiento que difiera radicalmente del suyo, podría abandonarlos o incluso actuar contra ellos. Esto queda a discreción del DM; el conjuro no afecta a esta decisión: se trata más bien de una cuestión de conciencia.

Para invertir los efectos de este conjuro, hace falta otro sortilegio de *obligar*, un *deseo*, o un *milagro*; el receptor no llevará a cabo ningún intento de volver al anterior alineamiento. De hecho, esa posibilidad le horrorizará, y hará todo lo posible por evitarla. Por tanto, si un lanzador de conjuros ejecutara de nuevo *obligar* sobre él, haciendo que recuperase su antiguo alineamiento o que ganara uno nuevo, tendría derecho otra vez a un tiro de salvación, tal y como se ha indicado anteriormente.

OJOS ARDIENTES

Evocación [Fuego]
 Nivel: Wuj 1 (Fuego)
 Componentes: V, S
 Tiempo de lanzamiento: 1 acción
 Alcance: personal
 Objetivo: tú
 Duración: 3 asaltos/nivel

Este conjuro hace que tus ojos brillen con un fuego antinatural. Puedes decidir el color de su luz, desde un brillo rojizo hasta un amarillo brillante.

Tus ojos proyectan haces de luz brillante hasta una distancia de 3', iluminando claramente el área. Fijando la vista en un punto situado a 3' o menos de tus ojos durante 3 asaltos, podrás incendiar materiales combustibles (pero no a otras criaturas). No obstante, si otras criaturas transportan o visten los objetos afectados, estas llamas infligirán inmediatamente 1d6 puntos de daño a tal criatura, y podrían infligir aun más daño (consulta "Prender fuego" en el Capítulo 3 de la *Guía del DUNGEON MASTER*).

OSCURIDAD REPTANTE

Evocación [Oscuridad]
 Nivel: Maho 4, Wuj 4
 Componentes: V, S, M
 Tiempo de lanzamiento: 1 acción
 Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
 Efecto: nube que se expande hasta 30' de ancho y 20' de alto (Mo)
 Duración: 3 asaltos/nivel
 Tiro de salvación: ninguno
 Resistencia a conjuros: no

Este conjuro crea una nube amorfa de negrura impenetrable. Mientras dure el sortilegio, puedes darle forma y moverla como desees si te mantienes concentrado en ella y ésta no supera el alcance del conjuro. Puedes moverla a una velocidad de hasta 20' por asalto. Si lo deseas, puede filtrarse a través de las grietas más pequeñas y flotar por el aire.

Las criaturas cuyos órganos visuales se encuentren dentro de la nube no podrán ver empleando la vista normal ni la visión en la oscuridad. La nube también amortiguará todos los sonidos de su interior, impidiendo que las criaturas cuyos órganos vocales estén dentro de la nube puedan hablar o lanzar conjuros, y que aquellas cuyos órganos auditivos estén dentro puedan oír.

Un viento moderado (11 millas/hora o más) dispersará la nube en 5 asaltos; un viento fuerte (21 millas/hora o más), la dispersará en 2 asaltos.

Componente material: un bigote de un gato negro viejo y una diminuta botella de humo atrapado en una noche sin luna.

PALABRAS DE LOS KAMI

Evocación [sónico]
 Nivel: Shu 7 (Agua)
 Componentes: V
 Tiempo de lanzamiento: 1 acción
 Alcance: 30'
 Área: criaturas en una expansión de 30' de radio centrada en tí
 Duración: instantáneo
 Tiro de salvación: ninguno
 Resistencia a conjuros: sí

Pronunciar las palabras sagradas de los kami provoca una magia de formidable poder.

Las criaturas con el subtipo "sombrio" o con puntuación en Mancha sufrirán los siguientes efectos adversos:

DG	Efecto
12 o más	Sordera
Menos de 12	Ceguera, sordera
Menos de 8	Parálisis, ceguera, sordera
Menos de 4	Muerte, parálisis, ceguera, sordera

Los efectos son acumulativos.

Sordera: la criatura se queda sorda durante 1d4 asaltos. Además de los efectos evidentes, un personaje ensordecido fallará automáticamente las pruebas de Escuchar, sufrirá un penalizador -4 en la iniciativa y tendrá un 20% de fallar y perder todo conjuro con componente verbal (V) que intente lanzar.

Ceguera: la criatura se queda ciega durante 2d4 asaltos. Además de los efectos obvios, una criatura cegada sufrirá un 50% de posibilidad de fallo en combate (todos los oponentes dispondrán de ocultación completa), perderá cualquier bonificador de Destreza a la CA, concederá un bonificador +2 a las tiradas de ataque de quienes le agreden (que serán efectivamente invisibles), se moverá a la mitad de velocidad y sufrirá un penalizador -4 en la mayoría de las habilidades basadas en Fuerza y Destreza.

Parálisis: la criatura queda paralizada e indefensa durante 1d10 minutos, siendo incapaz de moverse o actuar en modo alguno.

Muerte: una criatura viviente morirá. Un muerto viviente será destruido.

Las criaturas libres de Mancha y sin el subtipo "sombrio", incluyendo al lanzador, quedarán ensordecidas durante 1d4 asaltos, sin importar cuántos Dados de Golpe tengan.

PALMA MARCHITADORA

Nigromancia
 Nivel: Maho 7, Wuj 7
 Componentes: V, S
 Tiempo de lanzamiento: 1 acción
 Alcance: toque
 Objetivo: criatura viviente tocada
 Duración: instantáneo
 Tiro de salvación: Fortaleza niega
 Resistencia a conjuros: sí

Un toque de tu mano puede hacer que el cuerpo del objetivo se debilita y marchite. Si tienes éxito en un ataque de toque en cuerpo a cuerpo, infliges 1 punto de daño temporal a la Fuerza y 1 punto de daño temporal a la Constitución por cada dos niveles de lanzador. Si logras asestar un golpe crítico, el daño del golpe será una consunción permanente de característica.

PAÑUELO DECAPITADOR

Transmutación
 Nivel: Wuj 7 (Metal)
 Tiro de salvación: Fortaleza parcial

Igual que *pañuelo de hierro*, pero si tienes éxito con tu tirada de ataque a distancia, el pañuelo envolverá el cuello del objetivo. A continuación, éste puede intentar un tiro de salvación de Fortaleza; un fallo indica que puedes tirar del pañuelo y decapitar a la víctima. Este conjuro funciona sólo contra criaturas con cabeza, y la decapitación sólo resulta efectiva contra criaturas vivientes (exceptuando el caso de los vampiros). Los cienos y muchas aberraciones no tienen cabeza y, por tanto, son inmunes a este conjuro. Los constructos y la mayoría de los muertos vivientes no resultan dañados por el hecho de quedarse sin cabeza, de modo que el sortilegio no es eficaz contra ellos.

Las criaturas vivientes que realicen TS de Fortaleza con éxito sufren 1d4 puntos de daño por nivel del lanzador (máx. 20d4) antes de librarse del pañuelo decapitador.

PAÑUELO ENMARAÑADOR

Transmutación
Nivel: Wuj 2 (Metal)
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: una criatura
Duración: 2 asaltos/nivel
Tiro de salvación: Reflejos niega
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro es similar a pañuelo de hierro, pero se utiliza la prenda para enmarañar al enemigo en lugar de infligirle daño. Al igual que con pañuelo de hierro, se coge un pañuelo y se da con él un latigazo en dirección a una criatura situada dentro del alcance, extendiéndose mágicamente la prenda para alcanzar a su objetivo y envolverlo. Debes tener línea de visión con tu objetivo, contra el que efectuarás una tirada de ataque a distancia. Si tienes éxito, la víctima deberá realizar una salvación con éxito o quedará enmarañada. Una criatura enmarañada sufre un penalizador -2 en las tiradas de ataque, un penalizador -4 en la Destreza efectiva y no puede moverse.

Un personaje enmarañado capaz de lanzar conjuros deberá realizar una prueba de Concentración (CD 15) para poder ejecutar un sortilegio. Una criatura enmarañada puede liberarse con una prueba de Escapismo (CD 20), o el pañuelo puede romperse con una de Fuerza (CD 26).

Foco: un pañuelo de seda.

PAÑUELO DE HIERRO

Transmutación
Nivel: metal 1, Wuj 1 (Metal)
Componentes: V, S, F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una criatura
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Cuando lanzas este conjuro, coges un pañuelo de seda y das con él un latigazo en dirección a una criatura situada dentro del alcance. Debes tener una línea de visión con el objetivo. Realizas una tirada de ataque a distancia contra el objetivo mientras el pañuelo se alarga mágicamente y se vuelve tan duro como el hierro al impactar. Si tienes éxito, el objetivo sufrirá 1d8 puntos de daño, +1 punto por nivel de lanzador (máx. +5).

Foco: un pañuelo de seda.

PERCIBIR CAMBIAFORMAS

Adivinación
Nivel: Cha 4, Soh 4, Wuj 3
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 asalto/nivel

Con una acción estándar empleada en concentrarse, puedes ver la forma auténtica de las criaturas polimorfadas, disfrazadas o transmutadas en un radio de 60'. Cada asalto puedes examinar a una

criatura a la que veas y determinar si está polimorfada, disfrazada o transmutada, así como cuál es su auténtica forma.

Si miras a un cambiaformas en su forma auténtica, sabrás que es un cambiaformas, pero no podrás determinar qué otras formas es capaz de adoptar. A efectos de este conjuro, un cambiaformas es cualquier criatura con el tipo "cambiaformas" o una aptitud sobrenatural o extraordinaria que le permita asumir una forma alternativa. Un wu jen que sepa polimorfarse no es un cambiaformas (ya que un conjuro no es una aptitud sobrenatural ni extraordinaria), pero un ciempiés espíritu sí lo es (pues tiene la aptitud excepcional de adoptar formas alternativas, aunque su tipo sea "ajeno").

Componente material: un bálsamo de miel y flor de loto, untado sobre tus párpados.

PIEL ESPINOSA

Transmutación
Nivel: Wuj 3 (Madera)
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 asalto/nivel

Cuando lanzas este conjuro, sintonizas tanto con el elemento de la madera que te surgen espinas por toda la piel. Estas espinas no te hacen daño, pero incrementan el daño que puedes infligir con un ataque sin arma a la vez que te convierten en una persona difícil de apresar. Cuando efectúas un ataque sin arma con éxito, infliges 1d6 puntos de daño perforante normal, no atenuado. Si ya infliges daño adicional, por ser un monje multiclasa o por cualquier otra razón, tu daño aumenta en un tipo de dado: 1d6 a 1d8, 1d8 a 1d10, 1d10 a 1d12, 1d12 a 1d20, 1d20 a 2d12. Si posees alguna otra forma de ataque natural, como un ataque de garra, utiliza 1d6 o tu daño de garra (lo que sea mayor).

Toda criatura que te alcance con un arma natural o ataque sin arma incluyendo un intento de presa, sufrirá 1d4 puntos de daño perforante.

Componente material: una espina.

PIEL DE METAL

Transmutación
Nivel: Wuj 5 (Metal)
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 1 minuto/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro transforma la piel del receptor en una brillante superficie metálica. El bonificador de armadura natural de éste pasa a ser +8 (a no ser que ya fuera superior a +8), pero la criatura también se volverá bastante lenta y rígida, sufriendo un penalizador -2 en la Destreza efectiva mientras dure el sortilegio.

Componente material: un pequeño fragmento de piel de rinoceronte.

POSEER

Nigromancia
Nivel: Cha 5
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Objetivo: una criatura

Igual que poseer animal, pero puedes apoderarte del cuerpo de cualquier criatura. La criatura poseída no conservará recuerdo alguno de

las acciones llevadas a cabo durante la posesión, ni sabrá quién la poseyó.

Componente material: un cuenco de incienso.

POSEER ANIMAL

Nigromancia

Nivel: Cha 3, Naturaleza 3

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: un animal

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Al lanzar este conjuro, proyectas tu espíritu al interior del cuerpo de un animal, obligándolo a comportarse como le indiques. Tu propio cuerpo yacerá inerte mientras dure el conjuro. El animal debe ser normal (no una bestia, bestia mágica, sabandija ni otro tipo de monstruo) y sus Dados de Golpe deben ser menos que tu nivel. El alma del animal permanecerá en su cuerpo, pero no tendrá control sobre ese cuerpo mientras tu espíritu esté allí.

Mientras estás en el cuerpo del animal, conservas tu Inteligencia, Sabiduría, Carisma, nivel, clase, ataque base, TS base, alineamiento y aptitudes mentales. El cuerpo conserva su Fuerza, Destreza, Constitución, puntos de golpe, aptitudes naturales y aptitudes automáticas. No tendrás opción de activar las aptitudes extraordinarias ni sobrenaturales del cuerpo. Por cada 2 puntos de daño sufrido por el cuerpo del animal mientras lo estés poseyendo, tú sufrirás también 1. Si el cuerpo del animal es asesinado mientras lo estás poseyendo, deberás tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 10) o morirás también.

Si tu cuerpo es destruido mientras tu espíritu se encuentra en el cuerpo del animal, morirás cuando expire la duración del conjuro.

Componente material: un cuenco de incienso y un bocado de comida que atraiga al animal.

PRECISIÓN

Transmutación

Nivel: Wuj 1

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto + 1 asalto/nivel

Alcance: toque

Objetivo: un arma arrojadiza/nivel, todas las cuales deben estar en contacto entre sí en el momento del lanzamiento; o una sola arma de proyectil

Duración: 10 minutos/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo, objeto)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo, objeto)

Cuando lanzas este conjuro, encantas una o más armas arrojadizas o una sola de proyectil (arco, ballesta, honda o similar) para mejorar la probabilidad de alcanzar blancos lejanos. Mientras dure el sortilegio, se duplicará el incremento de distancia de las armas arrojadizas afectadas o el arma de proyectil.

Componente material: tinta, con la que se escribe un carácter místico en cada arma afectada por el conjuro.

PROTECCIÓN CONTRA LOS ESPIRITUS

Abjuración

Nivel: Cha 2

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: toque

Área: emana 5' desde la criatura tocada

Duración: 1 minuto/nivel (D)

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: no (ver texto)

Este conjuro crea una barrera mágica en torno al receptor a una distancia de 5'. La barrera se mueve con el receptor y posee dos efectos principales.

En primer lugar, el receptor gana un bonificador +2 de desvío a la CA y un bonificador +2 de resistencia en los TS contra los ataques de los espíritus.

En segundo lugar, la barrera impide que los espíritus entren en el área. Esta protección termina si la criatura ataca a un espíritu bloqueado o empuja la barrera contra él. La resistencia a conjuros puede permitir a un espíritu superar esta protección y entrar en el círculo.

Foco: una vara de ginkgo con tiras de papel de oración pegadas.

PROTECCIÓN CONTRA EL HECHIZO

Abjuración

Nivel: Wuj 2

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

El receptor del conjuro gana un bonificador +1 de resistencia por cada tres niveles de lanzador (máx. +5) en toda salvación de Voluntad contra efectos de hechizo o compulsión.

Componente material: un fragmento, cabello u otro componente del cuerpo de una criatura con una aptitud innata de hechizo o dominar persona, como un súcubo o vampiro.

PROTECCIÓN CONTRA MANCHA

Abjuración [Bien]

Nivel: Shu 1 (Tierra)

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 minuto/nivel (D)

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: no (ver texto)

Este conjuro protege a una criatura contra los ataques de las criaturas de las Tierras sombrías o con la Corrupción sombría, contra el control mental y contra las criaturas convocadas o conjuradas. Crea una barrera mágica que rodea al receptor a 1 pie de distancia, se desplaza con él y tiene tres efectos principales:

En primer lugar, el receptor obtendrá un bonificador +2 de desvío a la CA y un bonificador +2 de resistencia en las TS. Ambos bonificadores se aplicarán a los ataques efectuados por criaturas con el subtipo "sombrio" o con puntuación en Mancha.

En segundo lugar, la barrera bloqueará todo intento de poseer a la criatura custodiada (como un ataque del conjuro de *transmigración*) o de ejercer control mental sobre ella (por ejemplo, mediante la aptitud sobrenatural de dominación, poseída por los vampiros,

que funciona de forma similar al conjuro *dominar persona*). Esta protección no evitaría que un vampiro usara su dominación, pero le impediría dar órdenes mentales a la criatura protegida. Si el efecto de *protección contra Mancha* finalizara antes que la dominación, el vampiro podría dar órdenes mentales a la criatura controlada. Asimismo, la barrera evitaría la posesión por parte de una fuerza vital, pero no expulsaría a una que ya ocupara el cuerpo del receptor antes de ser ejecutado el sortilegio. Este segundo efecto funciona sin importar el alineamiento del receptor.

En tercer lugar, el conjuro impedirá que las criaturas convocadas o conjuradas (consulta el *Manual de Monstruos*) entren en contacto físico con la criatura custodiada. Esto hará que fallen los ataques naturales de tales criaturas y que éstas se vean obligadas a retroceder en caso de intentar tocar a la criatura custodiada por este efecto. Los ajenos y elementales buenos son inmunes a este efecto. La protección contra el contacto finalizaría si el receptor atacara a la criatura convocada o conjurada o intentara forzar la barrera protectora contra la criatura bloqueada. La resistencia a conjuros puede permitir a una criatura superar esta protección y tocar a la criatura custodiada.

PUDRIR LA MADERA

Transmutación

Nivel: Maho 5, Wuj 5 (Madera)

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Objetivo: un objeto de madera no mágico (o el volumen del objeto en un radio de 3' del punto tocado) o una criatura vegetal

Duración: ver texto

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Cualquier objeto de madera o criatura vegetal que toques se pudre, corrompe y vuelve inservible instantáneamente, quedando destruido a efectos prácticos. Si el objeto es tan grande que no puede caber en un radio de 3' (una gran puerta de madera), un volumen de madera de 3' de radio se pudrirá y quedará destruido. Los objetos mágicos de madera son inmunes a este sortilegio.

Puedes emplear *pudrir la madera* en combate si tienes éxito en un ataque de toque en cuerpo a cuerpo. Empleado de este modo, *pudrir la madera* destruye instantáneamente 1d6 puntos de Clase de Armadura obtenidos por armadura o escudos de madera (hasta el valor máximo de protección ofrecido por la armadura).

Las armas que estén siendo utilizadas por un oponente contra el que se dirija el conjuro serán más difíciles de afectar. Debes tener éxito en un ataque de toque en cuerpo a cuerpo contra el arma. Quedará destruida cualquier arma de madera o con mango o asta de madera que sea alcanzada.

Nota: golpear el arma de un oponente causa un ataque de oportunidad. Además, debes ser tú quien toque el arma y no al revés.

Contra las criaturas vegetales, *pudrir la madera* inflige instantáneamente 3d6 puntos de daño, +1 por nivel de lanzador (máx. +15), por ataque con éxito. El conjuro dura 1 asalto por nivel, y podrás efectuar un ataque de toque en cuerpo a cuerpo por asalto.

Componente material: una termita viva.

QUITAR LA FATIGA

Transmutación

Nivel: Cha 4, Soh 4

Componentes: S

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: toque

Objetivo: hasta una criatura viviente tocada/dos niveles

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Las criaturas a las que toques ganarán los beneficios de 8 horas de descanso relajante. Si un receptor estaba fatigado, se eliminarán la fatiga y sus penalizadores. Si un receptor ya había descansado bien, no necesitará descansar ni dormir durante las siguientes 24 horas. Los lanzadores de conjuros arcanos seguirán necesitando descansar durante 8 horas para poder preparar u organizar sus conjuros.

RAYO DE TIERRA

Evocación

Nivel: Wuj 3 (Tierra)

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Área: senda de 5' de ancho hasta corto alcance (25' + 5'/2 niveles)

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos mitad

Resistencia a conjuros: sí

Con un grito, golpeas el suelo a tus pies y creas un rayo de fuerza geomántica. Éste viaja a través del suelo, haciendo que la tierra, la roca y la arena salgan volando por los aires, golpeando a las criaturas que haya a lo largo de su trayectoria. Toda criatura que se encuentre en el área sufrirá 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador (máx. 10d6).

Este conjuro sólo funciona si estás sobre tierra, arcilla, piedra o arena, y no si te encuentras sobre un suelo de madera u otra superficie.

REANIMACIÓN

Conjuración (Curación)

Nivel: Cha 4, Wuj 7

Componentes: V, S, M, F/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 día/nivel

Tiro de salvación: ninguno (ver texto)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Devuelves la apariencia de vida a una criatura difunta. Puedes reanimar a criaturas que lleven muertas un periodo de hasta un día por nivel de lanzador. Además, el alma del receptor debe ser libre y estar dispuesta a volver (consulta "Devolver la vida a los muertos", en el *Manual del Jugador*). Si el alma del receptor no está dispuesta a regresar, el conjuro no funcionará. Este sortilegio no puede volver a ligar por completo el alma a su cuerpo, y el receptor reanimado se encontrará en un estado de "semi-vida": ni muerto ni completamente vivo. La criatura reanimada tendrá 1 punto de golpe y sólo podrá llevar a cabo una acción equivalente a moverse por asalto. No podrá atacar, usar conjuros ni activar objetos mágicos. Podrá hablar (si podía hacerlo cuando estaba vivo del todo), pero su habla será lenta y dificultosa. La memoria de la criatura estará poco clara y confusa, y tendrá problemas para recordar siquiera detalles básicos acerca de su vida y amigos del pasado. Si se la deja sin vigilancia, la criatura tenderá a vagar aleatoriamente sin una noción de hacia dónde va o dónde ha estado. Si vuelve a resultar herida, la criatura podrá ser sanada, pero no superará 1 pg. Podrá ganar puntos de golpe temporales, pero no incrementar sus puntos de golpe totales por medio del aumento de Constitución ni ningún otro método. Se podrá volver a matar (y reanimar) a la criatura, y podrá ser devuelta a la vida completa mediante cualquier conjuro que normalmente pueda devolver la vida por completo (como *revivir a los muertos*). Al igual que sucede con *apacible descanso*, el tiempo que se pase reanimado no se tendrá en cuenta al calcular el límite de tiempo para traer a la

criatura de entre los muertos. El cuerpo no se descompondrá mientras esté reanimado.

Una criatura reanimada no es un muerto viviente, y no puede ser expulsado, dañado con energía positiva o agua bendita, ni sanado con energía negativa. Un conjuro de *restablecimiento mayor* devolverá todos sus recuerdos a la criatura, pero no mejorará su estado físico.

Componente material arcano: un mantón blanco e incienso.

Componente material divino: una tira de tela blanca con oraciones escritas y una varilla de incienso.

Foco arcano: un amuleto de oro con la forma de un fénix.

REPRENDER

Conjuración (Creación)[sónico]
Nivel: Cha 2
Componentes: V, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Objetivo: una criatura
Duración: 1d4+1 asaltos
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Con una atronadora reprensión, dejas aturrida a una criatura que elijas situada dentro del alcance. Si la criatura objetivo falla una salvación de Voluntad, quedará aturrida durante 1d4+1 asaltos.

Una criatura aturrida no puede actuar y pierde su bonificador de Destreza a la CA. Los que la ataquen ganan un bonificador +2 en sus tiradas de ataque.

REPROBAR

Evocación [sónico]
Nivel: Cha 3, Furia 3, Soh 3
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 20'
Área: criaturas en una expansión de 20' centrada en ti
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Fortaleza mitad
Resistencia a conjuros: sí

Por medio de este conjuro, lanzas una devastadora reprimenda a tus enemigos. Las criaturas situadas dentro del área se verán afectadas según su alineamiento en relación con el tuyo. Las criaturas cuyo alineamiento difiera del tuyo en un componente (legal-neutral-caótico o bueno-neutral-maligno) sufrirán 2d6 puntos de daño. Aquellos cuyo alineamiento difiera del tuyo en ambos componentes (tanto legal-neutral-caótico como bueno-neutral-maligno) sufrirán 5d6 puntos de daño.

Por tanto, si eres legal bueno, infligirás 2d6 puntos de daño a los que tengan alineamiento legal neutral, legal maligno, neutral bueno o caótico bueno, y 5d6 puntos de daño a los neutrales, caóticos neutrales, neutrales malignos y caóticos malignos. Una salvación de Fortaleza con éxito reducirá en ambos casos el daño a la mitad. Las criaturas de cualquier alineamiento distinto del lanzador que fallen su salvación quedarán ensordecidas durante 1d4 asaltos. Además de los efectos evidentes, un personaje ensordecido fallará automáticamente las pruebas de Escuchar, sufrirá un penalizador -4 en la iniciativa y tendrá un 20% de fallar y perder todo conjuro con componente verbal (V) que intente lanzar.

SANGRE DE FUEGO

Nigromancia
Nivel: Cha 5, Maho 5
Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: intermedio (100' + 10'/nivel)
Objetivo: hasta cuatro criaturas
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: Reflejos niega (ver texto)
Resistencia a conjuros: sí

Cuando lanzas este conjuro, dibujas un símbolo místico cortándote en una palma con un cuchillo y encantas tu sangre. El conjuro crea un proyectil de sangre por cada tres niveles de lanzador (máx. cinco proyectiles). A continuación, puedes lanzar tales proyectiles de sangre desde la palma vuelta hacia arriba, explotando éstos al impactar. Puedes elegir un blanco distinto para cada uno, pero debes efectuar un ataque de toque a distancia para cada proyectil. Un golpe directo inflige 2d8 puntos de daño sin que se permita tiro de salvación. Las criaturas situadas en un radio de 5' de la alcanzada por un proyectil deben tener éxito en una salvación de Reflejos o sufrirán ese mismo daño (los proyectiles que no alcancen a su blanco no causarán daño a ninguna criatura).

Componente material: tu sangre. Hacer un dibujo cortándote la palma de la mano te causará 2 puntos de daño.

SEÑALES SECRETAS

Encantamiento [enajenador]
Nivel: Wuj 1
Componentes: F
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una criatura inteligente
Duración: 1 asalto
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro te permite comunicar un solo mensaje a otra criatura inteligente situada dentro del alcance, empleando medios no verbales. Puedes hacer señas con la mano, dejar un pergamino sobre una mesa, levantar una ceja o hacer cualquier otra seña, y el conjuro permitirá que el objetivo comprenda tu mensaje. Por medio de este sortilegio puedes comunicar un pensamiento completo de veinticinco palabras o menos, y el objetivo comprenderá tu mensaje a pesar de cualquier barrera idiomática que exista. Podrás usar este conjuro aunque estés atado y amordazado, siempre y cuando tu personaje lleve encima el objeto del foco.

Foco: un pequeño cono de cristal.

SHURIKEN DE FUEGO

Evocación [Fuego]
Nivel: Wuj 2 (Fuego)
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 50'
Efecto: hasta 9 shuriken de fuego
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro crea shuriken hechos de fuego mágico que puedes lanzar igual que los normales (no te queman las manos). Se te considerará automáticamente competente con estas armas. Creas tres shuriken de fuego si eres de nivel 1.º al 6.º, seis si eres de nivel 7.º al 12.º, y nueve si eres de 13.º o más. Puedes lanzar tres *shuriken de fuego* como acción estándar, pero los tres deben ir dirigidos contra la misma criatura. Si creas más de tres shuriken, podrás lanzar los demás en asaltos subsiguientes. Éstos tienen un incremento de distancia de 10'.

Un *shuriken de fuego* inflige 1 punto de daño normal y 1d4 puntos de daño por fuego adicionales. Si logras un golpe crítico, el daño del shuriken se duplica y el daño por fuego aumenta a 1d8. No apliques tu bonificador de Fuerza al daño del shuriken. Si estás efectuando un ataque furtivo, añade el daño adicional sólo al daño del primer shuriken que puedas lanzar cada asalto.

Componente material: un shuriken cubierto de sabia de pino y azufre.

SUSTENTAR

Transmutación

Nivel: Cha 4, Soh 4

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: toque

Objetivo: hasta una criatura viviente tocada/dos niveles

Duración: 6 horas/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Los receptores del conjuro pueden aguantar sin comer ni beber mientras dure el conjuro, sin tener hambre ni sufrir ningún efecto adverso debido a la privación. Toda criatura afectada podrá comer o beber normalmente sin dificultad. Cuando el conjuro finalice, las criaturas deberán reanudar sus hábitos normales de comida y bebida, pero no sufrirán ningún efecto adverso debido a las comidas que hayan perdido. El tamaño de las criaturas no se tendrá en cuenta: el conjuro nutrirá por completo tanto un diminuto lagarto como a un dragón.

Si el objetivo del conjuro está sufriendo hambre y sed, el sortilegio le aliviará igual que si hubiera ingerido una buena comida por cada 6 horas de duración del conjuro.

Componente material: un frasco de sake caliente y un pastelillo de arroz.

SUSTITUCIÓN

Abjuración

Nivel: Celestial 3, Cha 3, Fortuna 3, Guardián 3

Componentes: V, S, M, F

Tiempo de lanzamiento: 30 minutos

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 hora/nivel o hasta que se descargue (D)

Este conjuro te une místicamente a una figura especialmente preparada que represente a una deidad o espíritu al que veneres. Mientras dure el sortilegio, sólo sufrirás la mitad del daño que te inflija cualquier herida o ataque (incluyendo el daño infligido por aptitudes especiales) que te reste puntos de golpe. La cantidad de daño que no sufras tú la sufrirá en tu lugar la figurita. Las formas de daño que no tengan que ver con los puntos de golpe, como los efectos de *hechizo*, el daño temporal de característica, la consunción de niveles y la *desintegración*, no resultarán afectadas.

Si sufres una reducción de puntos de golpe debido a una puntuación de Constitución menguada, tal reducción no se repartirá con la figura al no tratarse de daño a los puntos de golpe. El conjuro se descargará cuando la figura se quede sin puntos de golpe (es decir, cuando se quede con 0). Cuando el sortilegio finalice, el daño subsiguiente ya no se dividirá entre la figura y tú, pero el daño sufrido anteriormente no se te reasignará a ti.

Componente material: ofrendas por valor de 10 po a un espíritu al que veneres.

Foco: una figura de un espíritu al que veneres, hecha de cristal, madera, piedra o hierro. Los puntos de golpe y el coste de la estatua dependerán de la sustancia de la que esté hecha. Una figura de cristal

tiene 10 puntos de golpe y cuesta 25 po; una de madera, 25 pg y 250 po; una de piedra, 50 pg y 375 po; y una de hierro, 100 pg y 750 po. Puedes utilizar esta figura para varios lanzamientos del conjuro, pero no podrás repararla ni hacer que recupere los puntos de golpe que haya perdido.

TAMAÑO DE GIGANTE

Transmutación

Nivel: Héroe 8, Wuj 7

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 minuto

Cuando lanzas este conjuro, tu cuerpo adopta proporciones verdaderamente gigantescas. El sortilegio hace que crezcas hasta un tamaño Enorme o mayor, dependiendo de tu nivel de lanzador. Tu Fuerza, Destreza, Constitución, armadura natural y modificadores de tamaño a CA y los ataques cambian en base a tu nuevo tamaño, tal y como muestra en la siguiente tabla:

Nivel de lanzador	Tamaño	Fue	Des	Con	Armadura natural	CA/modif. al ataque
15-16	20' (Enorme)	+16	-2	+4	+3	-2
17-18	40 (Gargant.)	+24	-2	+8	+7	-4
19-20	72' (Colosal)	+32	-2	+12	+12	-8

El único equipo que cambiará de tamaño contigo será la ropa ordinaria y mundana, de modo que quizá no puedas usar armas ni objetos mágicos de forma eficaz cuando seas gigante.

Componente material: una escama de dragón o pelo de la cabeza de un gigante.

TETSUBO DE TIERRA

Evocación [Tierra]

Nivel: Shu 2 (Tierra)

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Efecto: un haz similar a un tetsubo

Duración: 1 minuto/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

De tus manos surge un tetsubo de 6' de largo, hecho de tierra. Podrás blandir esta arma con competencia igual que si fuera una gran clava. Los ataques con el *tetsubo de tierra* son ataques corrientes cuerpo a cuerpo. El tetsubo inflige 1d10 puntos de daño, +1 punto adicional por cada dos niveles de lanzador (máx. +10). El tetsubo se considera un arma +1 a efectos de superar la reducción del daño.

TRANCE

Adivinación

Nivel: Cha 1, Naturaleza 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: 120'

Área: expansión de 120', centrada en ti

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Entras en un profundo trance, durante el cual no puedes moverte, hablar ni llevar a cabo acción alguna. En el trance, estás en gran sintonía

con los poderes y fuerzas del área inmediata. Podrás sentir a ciertas criaturas y efectos mágicos dentro del área del conjuro. Cada asalto que sigas en trance, sentirás la presencia de una de estas cosas dentro del área del sortilegio: espíritu menor, espíritu mayor, maldición, efecto mágico permanente o embrujo. Podrás determinar el tipo general de cosa con la que hayas entrado en contacto (como espíritu natural, embrujo maligno), pero no podrás comunicarte con ella en modo alguno ni obtener ninguna otra información al respecto. Usar este conjuro te concede información suficiente para ejecutar a continuación *comunicación con espíritu menor* u otro sortilegio similar para comunicarte con el espíritu con el que deseas contactar.

TRANSFORMAR AGUA EN VENENO

Transmutación

Nivel: Maho 4, Wuj 4 (Agua)

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: toque

Objetivo: 1 pinta de agua/tres niveles

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro transforma un volumen de agua en ese mismo volumen de veneno de ingestión. La CD de salvación del veneno es la misma que sería la del conjuro (15 + tu modificador de Inteligencia). El daño inicial del veneno es 1 punto de daño temporal a la Constitución, y el secundario, 1d8 puntos de daño temporales a la Constitución. Basta un solo trago del veneno para causar el efecto, pero beber más no hará que éste aumente.

Componente material: el colmillo de una serpiente venenosa.

TUMBA DE JADE

Transmutación

Nivel: Shu 7 (Tierra)

Componentes: V, S, M, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: toque

Objetivo: criatura de las Tierras sombrías tocada

Duración: concentración

Tiro de salvación: Fortaleza parcial

Resistencia a conjuros: sí

Cuando lanzas este conjuro, intentas extraer la sustancia impura de una criatura corrompida y reemplazarla con tu propia sustancia pura. Ejecutar este sortilegio es muy agotador para ti, pero resulta mortífero para las criaturas infectadas con la Corrupción sombría.

Sólo puedes lanzar este sortilegio sobre una criatura de las Tierras sombrías (una criatura con el subtipo "sombrio" o con puntuación en Mancha). Cuando la toques, ésta deberá realizar un TS de Fortaleza. Si tiene éxito, no resultará afectada por el conjuro. Si falla, su piel se volverá de jade y quedará inmobilizada e indefensa. La criatura será consciente de todo y respirará con normalidad, pero no podrá llevar a cabo ninguna acción física, ni siquiera hablar. No obstante, sí que podrá realizar acciones puramente mentales (como utilizar una aptitud sortilega). El efecto es similar al de *inmovilizar persona*.

Cada asalto que mantengas el conjuro, la criatura deberá intentar otra salvación de Fortaleza. Si la falla, sufrirá la consunción permanente de 1d6 puntos de Constitución. Sin embargo, cada asalto que mantengas el conjuro sufrirá 1d6 puntos de daño atenuado. Si caes inconsciente, o si la criatura tiene éxito en su salvación de Fortaleza, el conjuro finalizará.

Componente material: jade en cantidad equivalente a un dedo (por un valor mínimo de 50 po).

VENGANZA ANCESTRAL

Conjuración (Convocación)

Nivel: antepasado 2, Cha 2

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza mitad

Resistencia a conjuros: sí

Cuando lanzas este conjuro, llamas a un espíritu ancestral, enumerando los crímenes de tu objetivo e instando a tu antepasado a que castigue al bellaco (el alineamiento del objetivo no se tiene en cuenta al determinar si el conjuro tiene éxito). El espíritu ancestral impondrá el castigo en forma de un fuerte golpe al objetivo. Este ataque tendrá éxito automáticamente e infligirá 1d6 puntos de daño por cada dos niveles de lanzador (máx. 5d6), o 1d6 puntos por nivel de lanzador (máx. 10d6) si el objetivo es un muerto viviente. Una salvación de Fortaleza con éxito reduce el daño a la mitad.

VIDA SEGURA

Abjuración

Nivel: Fortuna 8, Guardián 8, Wuj 8

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 minuto/2 niveles

Este conjuro te permite protegerte contra alguna condición (como ser sumergido en aceite hirviendo o enterrado bajo una avalancha) que normalmente causaría una muerte segura. Sólo puedes protegerte contra una incidencia o condición natural, no contra un conjuro ni la acción de una criatura (como el aliento de un dragón o las espadas de un grupo de bandidos). Debes especificar la condición contra la que deseas protegerte, y el conjuro sólo será efectivo contra esa condición. Si te ves sometido a tal condición mientras dure el conjuro, no sentirás molestia ni sufrirás daño por su culpa. Sin embargo, el conjuro no protegerá ningún objeto que lleves sobre tu persona. Al expirar la duración del sortilegio, la condición volverá a surtir su efecto completo sobre ti si continúas sometido a ella.

Componente material: un ungüento de almíbar de melocotón y cinabrio.

VIENTO CONVOCADOR

Transmutación

Nivel: Wuj 5

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: diez millas/nivel

Objetivo: hasta diez criaturas/nivel

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Lanzas al viento un mensaje o sonido dirigido a una serie de criaturas específicas a las que identificas al ejecutar el conjuro. No hace falta conocer la identidad específica de cada receptor, pero debes ser capaz de diferenciarlas por su posición o algún otro rasgo distinto de la raza o clase de personaje. Por ejemplo, podrías enviar el mensaje

a los soldados de tu guardia de palacio o a los gobernadores de todas las provincias del imperio.

El *viento convocador* viajará hasta cada receptor, siempre y cuando logre encontrar un modo de llegar hasta allí desde donde te encuentres (no podrá atravesar murallas, por ejemplo). El *viento convocador* es tan suave y pasa tan inadvertido como un céfiro hasta que llega a sus receptores. A continuación, transmite su mensaje susurrado u otro sonido y se disipa.

Puedes preparar el conjuro para que lleve un mensaje de hasta veinticinco palabras, hacer que transmita otros sonidos durante 1 asalto, o hacer que el *viento convocador* parezca un leve movimiento del aire. Asimismo, puedes hacer que el *viento convocador* se mueva entre un mínimo de una milla por hora o un máximo de una milla cada 10 minutos. Cuando el sortilegio llegue a su objetivo, se arremolinará y permanecerá hasta que el mensaje sea transmitido. Al igual que sucede con *boca mágica*, el *viento convocador* no puede pronunciar componentes verbales, usar palabras de mando ni activar efectos mágicos.

Este conjuro suele utilizarse para reagrupar tropas, enviar avisos o difundir proclamas.

VISTA ONÍRICA

Adivinación
Nivel: Cha 4
Componentes: S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 asalto
Alcance: ver texto
Objetivo: tú
Duración: 1 minuto/nivel (D)

Caes en un profundo sueño mientras tu espíritu abandona tu cuerpo en forma incorporeal y viaja hasta lugares lejanos. Tu espíritu podrá moverse a 100' por asalto, y ver y oír cualquier cosa que pudieras ver si estuvieras en ese mismo lugar. El espíritu puede ser bloqueado por cualquier sortilegio que rechace a las criaturas incorporeales, y podrá ser detectado y atacado del mismo modo que las criaturas incorporeales. Un chamán podrá usar *comuni3n con espíritu menor* o *comuni3n con espíritu mayor* (si tienes más de 4.º nivel) para contactar contigo, no podrás ver a las criaturas protegidas mediante *invisibilidad ante los espíritus*, y serás rechazado por un conjuro de *protección contra los espíritus*. Tu espíritu no podrá más que moverse y observar: no podrá hablar, atacar, lanzar conjuros ni realizar ninguna otra acción.

Al finalizar el conjuro, tu espíritu volverá instantáneamente a tu cuerpo y despertarás. Si tu cuerpo es perturbado mientras tu espíritu esté vagando, el sortilegio finalizará inmediatamente.

Componente material: una varilla de incienso por un valor mínimo de 5 po.

VULNERABILIDAD

Transmutación
Nivel: Cha 6
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: criatura tocada
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro disminuye en 5/+1 el valor reducción del daño del receptor. Por tanto, si se logra lanzar *vulnerabilidad* con éxito sobre un dragón con reducción del daño 15/+2, su valor quedará reducido a 10/+1. Por cada tres niveles de lanzador a partir de 11.º, la reducción del daño disminuirá un 5/+1 adicional: 10/+2 en el 14.º, 15/+3 en el 17.º y 20/+4 en el 20.º.

YARI DE AIRE

Evocación [Aire]
Nivel: Shu 2 (Aire)
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Efecto: haz similar a un yari
Duración: 1 minuto/nivel (D)
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: sí

Un rayo de 6' de largo hecho de aire surge de tus manos. Podrás blandirlo como si fuera un yari (lanza corta). Los ataques con el *yari de aire* son ataques corrientes cuerpo a cuerpo. El yari inflige 1d8 puntos de daño, +1 punto adicional por cada dos niveles de lanzador (máx. +10). El yari se considera un arma +1 a efectos de superar la reducción del daño.

YO ESPIRITUAL

Nigromancia
Nivel: Wuj 5
Componentes: V, S, M
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 1 asalto/2 niveles (D)

Este conjuro te permite hacer que tu espíritu salga de tu cuerpo en forma incorporeal, a la vez que mantienes una apariencia de vida en tu cuerpo físico. Tu espíritu tendrá una velocidad de 90', pero no podrá alejarse a más de 200' de tu cuerpo. Tu espíritu podrá ser bloqueado por cualquier conjuro que proteja contra las criaturas incorporeales, y podrá ser detectado y atacado del mismo modo que las criaturas incorporeales. Un chamán podrá usar *comuni3n con espíritu menor* o *comuni3n con espíritu mayor* (si tienes más de 4.º nivel) para contactar contigo, no podrás ver a las criaturas protegidas mediante *invisibilidad ante los espíritus*, y serás rechazado por un conjuro de *protección contra los espíritus*. Tu espíritu podrá lanzar conjuros que sólo tengan componentes verbales, pero por lo demás, no podrá atacar ni afectar al mundo físico.

Mientras tanto, tu cuerpo asumirá un estado de duermevela. En tu forma espiritual, podrás dar órdenes a tu cuerpo siempre y cuando te encuentres a 5' o menos de él. Sólo podrá llevar a cabo acciones sencillas: caminar, hablar (de forma lenta y parsimoniosa) o comer. No estará indefenso, pero sólo podrá llevar a cabo acciones parciales. Perderá su bonificador de Destreza a la CA (si lo tiene), y sus enemigos obtendrán un bonificador +2 en las tiradas de ataque contra él.

Tanto el daño sufrido por tu espíritu como por tu cuerpo se restará de tus puntos de golpe totales. Si tu espíritu o tu cuerpo fueran destruidos, morirías. Si tu cuerpo se separa más de 200' de ti y tu espíritu no pudiera seguirlo (debido a un conjuro de *protección contra los espíritus* o alguna otra razón), morirías. Si se impidiese de algún otro modo que volvieras a tu cuerpo al expirar el conjuro, morirías.

Componente material: una pequeña rueda de oración.

Abanico negro



TALISMANES



Grulla
asustada



Ilustración de A. Sweet

Aunque la mayoría de los objetos mágicos presentados en la *Guía del DUNGEON MASTER* están disponibles en todo el mundo de *Aventuras orientales*, algunos son particulares del mundo principal de juego de *DUNGEONS & DRAGONS*. Tales objetos no aparecen normalmente en el mundo de *Aventuras orientales*, y en caso de hacerlo son bastante diferentes del objeto estándar, al menos en la forma, si no en la función.

Por ejemplo, las liras y arpas son instrumentos musicales corrientes en las tierras del *Manual del Jugador*, pero en una campaña de *Aventuras orientales* hay más probabilidades de descubrir un *koto de construcción* o un *samisen hechizador*. Asimismo, una capa mágica tiene probabilidades de adoptar la forma de un kimono o una chaqueta, las botas pasan a ser sandalias, las bolsas se convierten en cajas, etc. Estos cambios en la forma de un objeto no afectan en modo alguno a su función.

LÍMITES A LOS OBJETOS MÁGICOS QUE SE PUEDEN LLEVAR

Los personajes de *Aventuras orientales* visten ropa y armaduras diferentes, y utilizan un equipo distinto a sus iguales en otros escenarios de *D&D*. El límite de objetos mágicos que se pueden llevar sigue siendo básicamente el mismo que el descrito en la *Guía del DUNGEON MASTER* (Capítulo 8: objetos mágicos), pero ciertos objetos de *Aventuras orientales* ocupan el mismo "espacio" del cuerpo que los objetos estándar. Un personaje sólo puede llevar puestos de modo efectivo los siguientes objetos:

- 1 diadema, sombrero, yelmo o jingasa
- 1 par de anteojos o gafas, o un mempo
- 1 capa, manto, toga, hakama, haori o happi
- 1 amuleto, broche, medallón, collar, presea o escarabeo
- 1 armadura
- 1 túnica o kimono
- 1 atuendo, vestidura, camisa o kataginu
- 1 par de brazales, brazaltes o dastana
- 1 par de guantes o guanteletes
- 2 anillos
- 1 cinturón u obi
- 1 par de botas, tabi o sandalias

TABLA 8-1: GENERACIÓN ALEATORIA DE OBJETOS MÁGICOS

Menor	Intermedio	Mayor	Objeto
01-04	01-10	01-15	Armadura y escudos (Tabla 8-2)
05-09	11-20	16-30	Armas (Tabla 8-8)
10-32	21-30	31-35	Pociones (Tabla 8-6)
33-34	31-40	36-50	Anillos (Tabla 8-17)
35-57	41-55	51-65	Rollos de pergamino (Tabla 8-18)
58-80	56-68	66-70	Talismanes (Tabla 8-24)
81-91	69-83	71-75	Varitas (Tabla 8-25)
92-100	84-100	76-100	Objetos maravillosos (Tablas 8-26, 8-27 y 8-28)

ARMADURA MÁGICA

Las siguientes tablas se utilizan del mismo modo que las de la sección "Armaduras" del Capítulo 8: objetos mágicos de la *Guía del DUNGEON MASTER*. Realiza tiradas en cada tabla según resulte apro-

TABLA 8-2: ARMADURA Y ESCUDOS

Menor	Intermedio	Mayor	Objeto	Precio de mercado
01-20	01-03	—	escudo +1	+1.000 po
21-80	04-10	—	armadura +1	+1.000 po
81-82	11-18	—	escudo +2	+4.000 po
83-87	19-30	—	armadura +2	+4.000 po
—	31-38	01-05	escudo +3	+9.000 po
—	39-50	06-16	armadura +3	+9.000 po
—	51-52	17-25	escudo +4	+16.000 po
—	53-57	26-38	armadura +4	+16.000 po
—	—	39-45	escudo +5	+25.000 po
—	—	46-57	armadura +5	+25.000 po
—	—	—	escudo +6*	+36.000 po
—	—	—	armadura +6*	+36.000 po
—	—	—	escudo +7*	+49.000 po
—	—	—	armadura +7*	+49.000 po
—	—	—	escudo +8*	+64.000 po
—	—	—	armadura +8*	+64.000 po
—	—	—	escudo +9*	+81.000 po
—	—	—	armadura +9*	+81.000 po
—	—	—	escudo +10*	+100.000 po
—	—	—	armadura +10*	+100.000 po
—	58-63	58-63	Arm. o escudo especif.*	—
88-100	64-100	64-100	Apt. especial y tira de nuevo†	—

*En realidad, la armadura no puede tener bonificadores tan elevados. Utiliza estas líneas para determinar el precio cuando se añadan aptitudes especiales.

**Tira en la Tabla 8-7: armaduras y escudos específicos.

†Tira en la Tabla 8-5: aptitudes especiales de las armaduras, o en la Tabla 8-6: aptitudes especiales de los escudos o tessens.

piado para generar un tipo específico de armadura o escudo. La Tabla 8-3: tipos de armadura aleatorios y la Tabla 8-4: tipos de escudo aleatorios, contienen columnas diferenciadas para generar armaduras y escudos en una campaña de Rokugan o en un escenario diferente de *Aventuras orientales*.

DESCRIPCIÓN DE APTITUDES ESPECIALES DE LAS ARMADURAS

La mayoría de las armaduras y escudos mágicos sólo tienen bonificadores de mejora, aunque tales objetos también pueden poseer las aptitudes especiales detalladas en la *Guía del DUNGEON MASTER* y aquí. Una armadura o escudo con una aptitud especial debe poseer al menos un bonificador +1 de mejora.

Agilidad: esta armadura concede a su portador un bonif. +2, +4 ó +6 de resistencia en todos los TS de Reflejos realizadas mientras la lleve puesta.

Nivel de lanzador: 5; **Prerrequisitos:** fabricar armas y armaduras mágicas, *resistencia*, el nivel de lanzador debe equivaler a tres veces el bonificador de la armadura; **Precio de mercado:** +2.000 po (+2), +8.000 po (+4) ó +18.000 (+6).

Cambio de forma: el bonificador de mejora de esta armadura se convierte en un bonificador de desvío cuando el portador cambia de forma usando *polimorfarse* o algún otro tipo de magia. Por tanto, un *hengeyokai* que vista una *armadura brigandina* +2 de *cambio de forma* obtendrá un bonificador +2 de desvío a la CA estando en forma animal.

Nivel de lanzador: 7; **Prerrequisitos:** fabricar armas y armaduras mágicas, *polimorfarse*; **Precio de mercado:** bonificador +1.

Contorno borroso: esta armadura hace que la imagen de su portador parezca borrosa y confusa, igual que con el conjuro *contorno borroso*. Funciona cuando se lleva puesta.

Nivel de lanzador: 3; **Prerrequisitos:** fabricar armas y armaduras mágicas, *contorno borroso*; **Precio de mercado:** +50.000 po.

Desplazamiento: esta armadura hace que su portador parezca estar justo al lado de donde está en realidad, igual que con el conjuro *desplazamiento*. Funciona cuando se lleva puesta.

Nivel de lanzador: 5; **Prerrequisitos:** fabricar armas y armaduras mágicas, *desplazamiento*; **Precio de mercado:** +100.000 po.

TABLA 8-3: TIPOS DE ARMADURA ALEATORIOS

Rokugan	No Rokugan*	Armadura	Coste de armadura
d%	d%		
01	01-03	Acolchada	+155 po
—	04-07	Chahar-aina†	+225 po
—	08	Dastana†	+175 po
—	09-12	Cuero	+160 po
—	13	Cuerda†	+165 po
—	14-17	Pieles	+165 po
—	18-23	Cuero tachonado	+175 po
02	24	Hueso†	+170 po
03-12	25-29	Ashigaru†	+175 po
—	30-35	Escamas de cuero†	+185 po
—	36-40	Dhenuka†	+180 po
—	41-46	Brigandina†	+180 po
13-25	47-52	Camisote de mallas	+250 po
—	53-59	Cota de escamas	+200 po
26-55	60-65	Armadura parcial†	+200 po
—	66-73	Cota de mallas	+300 po
—	74-80	Lamelar†	+300 po
—	81-85	Armadura laminada	+350 po
—	86-92	Cota de bandas	+400 po
56-100	93-100	Gran armadura†	+1.150 po

*No todos los tipos de armaduras de la lista tienen por qué estar disponibles en una campaña concreta no rokuganesa de *Aventuras orientales*. Vuelve a tirar los resultados inapropiados, o elige el tipo de armadura más cercano.

†Tipo de armadura descrito en este libro. Los demás se describen en el *Manual del Jugador*.

TABLA 8-4: TIPOS DE ESCUDO ALEATORIOS

Rokugan	No Rokugan*	Escudo	Coste del escudo
d%	d%		
01-80	01-06	Tessen†	+162 po
—	07-12	Broquel	+165 po
—	13-16	Escudo pequeño de madera	+153 po
—	17-20	Escudo pequeño de acero	+159 po
—	21-40	Escudo grande de madera	+157 po
—	41-90	Escudo grande de acero	+170 po
—	91-95	Escudo pavés	+180 po
81-100	96-100	Caparazón de kappa†	+180 po

*No todos los tipos de escudos de la lista tienen por qué estar disponibles en una campaña concreta no rokuganesa de *Aventuras orientales*. Vuelve a tirar los resultados inapropiados, o elige el tipo de escudo más cercano.

†Tipo de escudo descrito en este libro. Los demás se describen en el *Manual del Jugador*.

Equilibrio: esta armadura concede a su portador un bonificador +8 de capacidad en todas las pruebas de Equilibrio mientras la lleve puesta.

Nivel de lanzador: 5; **Prerrequisitos:** fabricar armas y armaduras mágicas, *gracia felina*; **Precio de mercado:** 1.280 po.

Miedo: tres veces al día, esta armadura permite a su portador irradiar un aura de miedo en un radio de 30 pies. Todas las criaturas situadas dentro de ese radio deben tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 14) o huirán despavoridas. Sufrirán un penalizador -2 de moral en los tiros de salvación, y huirán de ti. Una criatura despavorida tiene un 50% de probabilidad de dejar caer lo que esté sujetando, elegirá al azar el camino a tomar (siempre y cuando le aleje del peligro inmediato) y huirá de cualquier otro peligro al que se enfrente. En caso de ser acorralada, pasará a estar aterrada.

Nivel de lanzador: 7; **Prerrequisitos:** fabricar armas y armaduras mágicas, *miedo*; **Precio de mercado:** bonificador +3.

Presencia: esta armadura concede a su portador un bonificador +2 de mejora al Carisma.

Nivel de lanzador: 12; **Prerrequisitos:** fabricar armas y armaduras mágicas, el creador debe ser al menos de 12.º nivel; **Precio de mercado:** bonificador +2.

Resistencia: esta armadura concede un bonif. +2, +4 ó +6 de resistencia en todas las salvaciones de Fortaleza realizadas mientras se lleve puesta.

TABLA 8-5: APTITUDES ESPECIALES DE LAS ARMADURAS

Menor	Intermedia	Mayor	Aptitud especial	Modif. precio mercado*
01-14	01-02	—	Equilibrio†	+1.280 po
15-32	03-05	—	Agilidad (+2)†	+2.000 po
33-50	06-08	—	Resistencia (+2)†	+2.000 po
51-52	09-11	01	Fortificante ligera	Bonificador +1
53-70	12-17	02	Sombras	Bonificador +1
71-80	18-23	03	Cambio de forma†	Bonificador +1
81-98	24-31	04-05	Silenciosa	Bonificador +1
—	32-38	06-07	Agilidad (+4)†	+8.000 po
—	39-45	08-09	Resistencia (+4)†	+8.000 po
—	46	10-11	Resistente a conjuros (13)	Bonificador +2
—	47-49	12-14	Sanadora†	Bonificador +2
—	50-52	15-16	Presencia†	Bonificador +2
—	53-54	17-18	Salvaje†	Bonificador +2
—	55-58	19-20	Miedo†	Bonificador +3
—	59-61	21-23	Fantasmal	Bonificador +3
—	—	24-25	Invulnerabilidad	Bonificador +3
—	62-66	26-28	Fortificante moderada	Bonificador +3
—	67	29-30	Resistente a conjuros (15)	Bonificador +3
—	68-71	31-35	Resistente al ácido	Bonificador +3
—	72-75	36-40	Resistente al frío	Bonificador +3
—	76-79	41-45	Resistente al fuego	Bonificador +3
—	80-83	46-50	Resistente al relámpago	Bonificador +3
—	84-87	51-55	Resistente al sonido	Bonificador +3
—	88-90	56-58	Agilidad (+6)†	+18.000 po
—	91-93	59-61	Resistencia (+6)†	+18.000 po
—	94-95	62-64	Resistente a conjuros (17)	Bonificador +4
—	96	65-66	Eteridad	Bonificador +5
—	97-98	67-69	Fortificante intensa	Bonificador +5
—	—	70-71	Resistente a conjuros (19)	Bonificador +5
—	—	72-73	Contorno borroso†	+50.000 po
—	—	74	Desplazamiento†	+100.000 po
99-100	99-100	75-100	Vuelve a tirar dos veces**	—

*Muchas de estas aptitudes especiales, como aquellas descritas en la *Guía del DUNGEON MASTER*, tienen un precio de mercado en forma de añadido al bonificador efectivo de la armadura. Sin embargo, hay otras en las que sólo se indica un incremento de precio. Estos encantamientos no aumentan la eficacia de la armadura, sino que conceden aptitudes al portador de la misma. El coste de estos encantamientos se ha determinado empleando las directrices de la *Guía del DUNGEON MASTER*.

**Si obtienes una aptitud especial dos veces, sólo contará una. Si obtienes dos versiones de la misma aptitud especial, usa la mejor.

†Aptitud especial descrita en este libro. Las demás se describen en la *Guía del DUNGEON MASTER*.

Nivel de lanzador: 5.; **Prerrequisitos:** fabricar armas y armaduras mágicas, resistencia, el nivel del lanzador debe equivaler a tres veces el bonificador de la armadura; **Precio de mercado:** +2.000 po (+2), +8.000 po (+4) o +18.000 po (+6).

Salvaje: el portador de una armadura o escudo con este encantamiento conserva su bonificador de armadura (y cualquier bonificador de mejora) cuando está en su *forma salvaje*. Las armaduras y escudos con esta aptitud suelen parecer estar cubiertas con motivos con aspecto de hojas. La armadura no podrá verse mientras su portador esté en forma salvaje.

Nivel de lanzador: 7.; **Prerrequisitos:** fabricar armas y armaduras mágicas, fundirse con la piedra; **Precio de mercado:** bonificador +2.

Sanadora: una vez al día, esta armadura curará a su portador igual que un conjuro de *curar heridas moderadas* (cura 2d8+3 puntos de golpe). Esto sucederá automáticamente la primera vez del día en que el portador se quede al menos 20 puntos por debajo de sus puntos de golpe totales.

Nivel de lanzador: 3.; **Prerrequisitos:** fabricar armas y armaduras mágicas, curar heridas moderadas, reloj de la muerte; **Precio de mercado:** bonificador +2.

Señales: el portador de este escudo puede lanzar *viento susurrante* tres veces al día.

Nivel de lanzador: 3.; **Prerrequisitos:** fabricar armas y armaduras mágicas, viento susurrante; **Precio de mercado:** +12.960 po.

TABLA 8-6: APTITUDES ESPECIALES DE LOS ESCUDOS O TESSEN

Menor	Intermedio	Mayor	Aptitud especial	Modif. precio mercado*
01-30	—	—	Golpeador‡	Bonificador +1
31-50	—	—	Cegador	Bonificador +1
51-60	—	—	Fortificante ligero‡	Bonificador +1
61-99	01-10	—	Desvía flechas	Bonificador +2
—	11-16	01-10	Animado	Bonificador +2
—	17-20	11-15	Resistente a conjuros (13)	Bonificador +2
—	21-25	16-20	Señales†	+12.960 po
—	26-30	21-25	Fantasmal	Bonificador +3
—	31-35	26-35	Fortificante moderado‡	Bonificador +3
—	36-44	36-38	Resistente al ácido‡	Bonificador +3
—	45-53	39-41	Resistente al frío‡	Bonificador +3
—	54-62	42-44	Resistente al fuego‡	Bonificador +3
—	63-71	45-47	Resistente al relámpago‡	Bonificador +3
—	72-80	48-50	Resistente al sonido‡	Bonificador +3
—	—	51-55	Resistente a conjuros (15)	Bonificador +3
—	—	56-60	Resistente a conjuros (17)	Bonificador +4
—	—	61-65	Fortificante intenso‡	Bonificador +5
—	81-90	66-70	Reflectante	Bonificador +5
—	—	71-80	Resistente a conjuros (19)	Bonificador +5
100	91-100	81-100	Vuelve a tirar dos veces**	—

*Muchas de estas aptitudes especiales, como aquellas descritas en la *Guía del DUNGEON MASTER*, tienen un precio de mercado en forma de añadido al bonificador efectivo de la armadura. Sin embargo, hay otras en las que sólo se indica un incremento de precio. Estos encantamientos no aumentan la eficacia del escudo, sino que conceden aptitudes al portador del mismo. El coste de estos encantamientos se ha determinado empleando las directrices de la *Guía del DUNGEON MASTER*.

**Si obtienes una aptitud especial dos veces, sólo contará una. Si obtienes dos versiones de la misma aptitud especial, usa la mejor.

†Aptitud especial descrita en este libro. Las demás se describen en la *Guía del DUNGEON MASTER*.

‡Este encantamiento no puede aplicarse a un tessen.

ARMADURAS Y ESCUDOS ESPECÍFICOS

Las siguientes armaduras y escudos suelen construirse de antemano exactamente con las peculiaridades aquí descritas. Las armaduras y escudos específicos mostrados en la tabla y no descritos a continuación pueden encontrarse en la *Guía del DUNGEON MASTER*. Algunos objetos de la *Guía del DUNGEON MASTER* aparecen en *Aventuras orientales* con diferentes tipos de armadura (y, por tanto, precios algo distintos), pero por lo demás poseen aptitudes idénticas: la *dhenuka de piel de rinoceronte* es igual a la *armadura de piel de rinoceronte* exceptuando su tipo de armadura base, la *gran armadura de la suerte* es igual que la *cota de bandas de la suerte*, y la *chahar-aina de mando* es lo mismo que una *coraza de mando*.

TABLA 8-7: ARMADURAS Y ESCUDOS ESPECÍFICOS

Intermedio mercado	Mayor	Armadura específica	Precio
01-22	—	<i>Dhenuka de piel de rinoceronte</i>	5.180 po
23-42	—	<i>Escudo del león</i>	9.170 po
43-59	—	<i>Huesos de chamán</i> †	12.170 po
60-76	01-17	<i>Tessen celestial</i> †	14.962 po
77-89	18-41	<i>Gran armadura de la suerte</i>	19.650 po
90-100	42-63	<i>Chahar-aina de mando</i>	21.475 po
—	64-82	<i>Armadura devata</i> †	25.300 po
—	83-100	<i>Armadura oni</i> †	42.350 po

†Armadura o escudo específico descrito en este libro. Los demás se describen en la *Guía del DUNGEON MASTER*.

Armadura devata: esta brillante *cota de malla* +1 de oro o plata es tan fina y ligera que puede llevarse bajo la ropa normal sin

CAPÍTULO OBJETOS MÁGICOS

revelar su presencia. También puede llevarse bajo una chahar-aina o con dastana. Tiene un bonificador de Destreza máximo de +8, un penalizador de armadura de -2, y una probabilidad de fallo de conjuro arcano de 15%. Se considera armadura ligera, y permite a su portador volver a una orden (igual que con el conjuro) una vez al día.

Nivel de lanzador: 5; **Prerrequisitos:** fabricar armas y armaduras mágicas, el creador debe ser de alineamiento bueno; **Precio de mercado:** 25.300 po; **Coste de creación:** 12.800 po + 1.000 PX.

Armadura oni: esta gran armadura está fabricada para hacer que su portador parezca un oni. La forma del yelmo le da aspecto de cabeza de un oni con cuernos, mientras que el mempo (máscara facial) muestra un horrible semblante demoníaco. Esta gran armadura +4 permite a su portador efectuar ataques de garra que infligen 1d10 puntos de daño, golpean como armas +1 e incrementan en 1 su puntuación en Mancha. Las "garras" están incorporadas en el kote de la armadura.

Esta armadura impone un nivel negativo a cualquier criatura no corrompida que se la ponga. Este nivel negativo permanecerá mientras la armadura se lleve puesta y desaparecerá cuando su usuario se la quite. El nivel negativo jamás dará lugar a una pérdida de nivel real, pero no podrá evitarse de ninguna manera (ni siquiera con conjuros de restablecimiento) mientras la armadura se lleve puesta.

Nivel de lanzador: 13; **Prerrequisitos:** fabricar armas y armaduras mágicas, nube de Mancha; **Precio de mercado:** 42.350 po; **Coste de creación:** 22.350 po + 1.600 PX.

Huesos de chamán: esta armadura de hueso +2 tiene ligado un espíritu protector. Concede a su portador un bonificador +2 de resistencia en todos los tiros de salvación.

Nivel de lanzador: 5; **Prerrequisitos:** fabricar armas y armaduras mágicas, resistencia, el creador debe ser al menos de 6.º nivel; **Precio de mercado:** 12.170 po; **Coste de creación:** 6.170 po + 240 PX.

Tessen celestial: este tessen +1 cegador puede crear un rayo de luz abrasadora por día, además de su aptitud cegadora.

Nivel de lanzador: 5; **Prerrequisitos:** fabricar armas y armaduras mágicas, luz abrasadora; **Precio de mercado:** 14.962 po; **Coste de creación:** 7.562 + 296 PX.

ARMAS MÁGICAS

Las siguientes tablas se utilizan del mismo modo que las incluidas en la sección "Armas" del Capítulo 8: objetos mágicos de la Guía del DUNGEON MASTER. Haz una tirada en cada tabla según resulte apropiado para generar un tipo específico de arma. La Tabla 8-10: armas cuerpo a cuerpo comunes, la Tabla 8-11: armas infrecuentes, y la Tabla 8-12: armas a distancia comunes, contienen columnas diferenciadas para

Tabla 8-8: ARMAS

Menor	Intermedia	Mayor	Bonif. arma	Precio base*
01-70	01-10	—	+1	+2.000 po
71-85	11-20	—	+2	+8.000 po
—	21-58	01-20	+3	+18.000 po
—	59-62	21-38	+4	+32.000 po
—	—	39-49	+5	+50.000 po
—	—	—	+6**	+72.000 po
—	—	—	+7**	+98.000 po
—	—	—	+8**	+128.000 po
—	—	—	+9**	+162.000 po
—	—	—	+10**	+200.000 po
—	63-68	50-63	Arma específica†	—
86-100	69-100	64-100	Aptitud especial y vuelve a tirar‡	—

*Este es el precio para 50 flechas, virotos de ballesta o balas de honda.

**En realidad, las armas no pueden tener bonificadores tan elevados. Utiliza estas líneas para determinar el precio cuando se añaden aptitudes especiales.

†Tira en la Tabla 8-15: armas específicas

‡Tira en la Tabla 8-13: aptitudes especiales de las armas cuerpo a cuerpo, o en la Tabla 8-14: aptitudes especiales de las armas a distancia.

generar al azar armaduras y escudos en una campaña de Rokugan o en un tipo diferente de escenario de Aventuras orientales.

Tabla 8-9: DETERMINACIÓN DEL TIPO DE ARMA

d%	Tipo de arma
01-70	Arma cuerpo a cuerpo común (ver Tabla 8-10)
71-80	Arma infrecuente (ver Tabla 8-11)
81-100	Arma de ataque a distancia común (ver Tabla 8-12)

Tabla 8-10: ARMAS CUERPO A CUERPO COMUNES

Rokugan d%	No Rokugan*	Arma	Coste del arma**
01-09	01-06	Hacha de batalla (ono)	+310 po
10-14	07-11	Daga (aiguchi)	+302 po
15-23	12-17	Gran clava (tetsubo)	+305 po
24-41	18-23	Espadón (no-dachi)	+350 po
32-35	24-27	Kama	+302 po
36-65	28-34	Katana†	+400 po
—	35-40	Espada larga	+315 po
—	41-45	Maza ligera	+305 po
—	46-49	Maza pesada	+312 po
66-68	50-52	Nagamaki‡	+308 po
69-73	53-56	Naginata‡	+310 po
74-77	57-60	Nunchaku	+302 po
78-81	61-64	Bastón (bo)‡	+600 po
—	65-69	Cimitarra	+315 po
82-86	70-75	Lanza corta (yari)	+302 po
—	76-78	Siangham	+303 po
—	79-86	Espada bastarda	+335 po
—	87-94	Espada corta	+310 po
87-91	—	Wakizashi‡	+300 po
92-100	95-100	Martillo de guerra (dai tsuchi)	+312 po

*Consulta la Tabla 10-2: nombres de armas, para encontrar nombres apropiados para armas en campañas no rokuganesas.

**Añadir al bonificador de mejora de la Tabla 8-8: armas, para determinar el precio de mercado total.

†Tipo de arma descrito en este libro. Los demás se describen en el Manual del Jugador.

‡El precio de arma de gran calidad es el doble en las armas dobles de gran calidad (se cobra cada cabeza). Las armas dobles tienen bonificadores mágicos diferenciados para cada cabeza. Si se determina al azar, la segunda cabeza de un arma doble tendrá el mismo bonificador de mejora que la cabeza principal (01-50 en d%), duplicando el coste del bonificador, o su bonificador de mejora será uno menos (51-100 en d%) y no tendrá aptitudes especiales.

DESCRIPCIONES DE LAS APTITUDES ESPECIALES DE LAS ARMAS MÁGICAS

La mayoría de las armas mágicas sólo tienen bonificadores de mejora, aunque también pueden poseer las aptitudes especiales aquí detalladas. Cualquier arma con una aptitud especial debe poseer al menos un bonificador +1 de mejora. Las aptitudes especiales mostradas en la tabla y no descritas en esta continuación pueden encontrarse en la Guía del DUNGEON MASTER.

Agilidad: esta arma concede a su portador un bonificador +2, +4 ó +6 de resistencia en todas las salvaciones de Reflejos realizadas mientras la empuña.

Nivel de lanzador: 5; **Prerrequisitos:** fabricar armas y armaduras mágicas, resistencia, el nivel de lanzador debe equivaler a tres veces el bonificador del arma; **Precio de mercado:** +2.000 po (+2), +8.000 po (+4) ó +18.000 (+6).

Concentración: este encantamiento sólo puede aplicarse a una katana. Un arma de concentración añade un bonificador introspectivo +4 a las pruebas de Concentración de iaijutsu del portador mientras la esté empuñando, aunque el arma esté envainada.

Nivel de lanzador: 5; **Prerrequisitos:** fabricar armas y armaduras mágicas, impacto verdadero; **Precio de mercado:** +640 po.

TABLA 8-11: ARMAS INFRECIENTES

Rokugan	No Rokugan*	Arma	Coste del arma**
d%	d%		
01	01	Dardos de cerbatana† (50)	+305 po
02	02	Agujas de cerbatana† (50)	+302 po
		5 pp	
03-04	03	Cerbatana†	+302 po
05	04	Gran cerbatana†	+310 po
—	05-07	Espada mariposa†	+310 po
06-10	08-09	Cadena†‡	+605 po
11-15	10-11	Cadena armada	+325 po
—	12-13	Chakram†	+300 po
		8 pp	
16-20	14-15	Chijiriki†‡	+608 po
21-24	16-17	Clava	+300 po
25-27	18-19	Ballesta de mano	+400 po
28-33	20-21	Ballesta de repetición	+550 po
—	22-24	Puñal	+302 po
—	25-26	Fukimi-bari†	+301 po
34	27-28	Guantelete (kote)	+302 po
35-36	29-32	Bisarma (kamayari)	+309 po
—	33-35	Alabarda	+310 po
—	36	Hacha de mano	+306 po
37-41	37-38	Jitte†	+301 po
—	39-41	Kau sin ke†	+315 po
—	42-43	Kawanaga†‡	+610 po
—	44-46	Kukri	+308 po
42-46	47-48	Kusari-gama†‡	+610 po
—	50-51	Lajatang†‡	+690 po
—	52-53	Lajatang korobokuru†‡	+680 po
47-51	54-55	Lanza pesada (uma-yari)	+310 po
—	56-58	Lanza larga	+305 po
—	59-60	Maza de armas	+308 po
52-54	61-62	Nekode†	+305 po

Contorno borroso: esta arma hace que la imagen de su portador parezca borrosa y confusa, igual que con el conjuro *contorno borroso*. Funciona cuando se empuña.

Nivel de lanzador: 3; **Prerrequisitos:** fabricar armas y armaduras mágicas, *contorno borroso*; **Precio de mercado:** +50.000 po.

Cristal Kuni: las armas de cristal, fabricadas por la familia Kuni del clan del Cangrejo, poseen poderosos encantamientos orientados a las criaturas de las Tierras sombrías. Cuando una criatura con la Corrupción sombría se encuentre a 30 pies o menos de un arma de cristal Kuni, ésta brillará con una potente aura blanca con un radio de 5 pies x el bonificador de mejora del arma. Esta aura iluminará el área con el mismo brillo que un conjuro de *luz del día*, y mantendrá a raya a las criaturas de las Tierras sombrías (incluyendo a monstruos con el descriptor "sombrio" y a personajes infectados con la Corrupción sombría). Para entrar en el área del aura, una criatura de las Tierras sombrías debe vencer en una prueba de nivel enfrentada (1d20 + nivel) contra el portador del arma. Para esta prueba de nivel especial, la criatura de las Tierras sombrías añadirá su puntuación en Mancha, y el portador añadirá el bonificador de mejora del arma. Si el portador del arma se mueve de modo que la criatura de las Tierras sombrías esté dentro del área, ésta no saldrá perjudicada y no hará falta realizar la tirada.

Un arma de cristal inflige +2d6 puntos de daño sagrado (bueno) cuando se utiliza contra criaturas de las Tierras sombrías. También inflige 2d6 puntos de daño sagrado a cualquier criatura de las Tierras sombrías que intente empuñarla.

Los oni no pueden regenerar el daño infligido por armas de cristal, y su reducción del daño no se aplica a éstas, ni siquiera cuando el bonificador de mejora de un arma sea inferior al que normalmente haga falta para golpear a un oni.

Esta aptitud no puede añadirse a un arma ya existente (como la katana de un samurai) que no esté hecha de cristal.

Rokugan	No Rokugan*	Arma	Coste del arma**
d%	d%		
55-58	63-65	Ninja-to†	+310 po
—	66-67	Pico pesado	+308 po
—	68-69	Pico ligero	+304 po
59-63	70-71	Sai†	+301 po
—	72-73	Sang Kauw†‡	+695 po
64-69	74-75	Sasumata†	+308 po
—	76-77	Shikomi-zue	+312 po
70-73	78-79	Shuriken	+301 po
74-75	80-81	Balas de honda	+350 po
76-78	82-83	Honda	+300 po
79-84	84-86	Sodegarami†	+304 po
85-86	87-88	Púas para cola de rábito†	+301 po
—	89-90	Bastón de tres partes†	+304 po
87-91	91-93	Tonfa†	+301 po
—	94-96	Tridente	+315 po
92-96	97-98	Abanico de guerra†	+330 po
97-100	99-100	Látigo	301 po

*Consulta la Tabla 10-2: nombres de armas, para encontrar nombres apropiados para armas en campañas no rokuganesas.

**Añadir al bonificador de mejora de la Tabla 8-8: armas, para determinar el precio de mercado total.

†Tipo de arma descrito en este libro. Los demás se describen en el *Manual del Jugador*.

‡El precio de arma de gran calidad es el doble en las armas dobles de gran calidad (se cobra cada cabeza). Las armas dobles tienen bonificadores mágicos diferenciados para cada cabeza. Si se determina al azar, la segunda cabeza de un arma doble tendrá el mismo bonificador de mejora que la cabeza principal (01-50 en d%), duplicando el coste del bonificador, o su bonificador de mejora será uno menos (51-100 en d%) y no tendrá aptitudes especiales.

TABLA 8-12: ARMAS A DISTANCIA COMUNES

Rokugan	No Rokugan*	Arma	Coste del arma**
d%	d%		
01-10	01-10	Munición	
	01-60	Flechas (50)	+350 po
	61-100	Virotes de ballesta (50)	+350 po
11-20	11-20	Ballesta pesada	+350 po
21-30	21-30	Ballesta ligera	+335 po
31-37	31-35	Dardo	+300 po 5 pp
38-45	36-40	Jabalina (nage-yari)	+301 po
—	41-45	Arco corto	+330 po
46-55	46-55	Arco corto compuesto (yumi)	+375 po
56-60	56-60	Arco corto compuesto reforzado (bonif. +1 Fue)	+450 po
61-65	61-65	Arco corto compuesto reforzado (bonif. +2 Fue)	+525 po
—	66-70	Arco largo	+375 po
66-80	71-80	Arco largo compuesto (dai-kyu)	+400 po
81-85	81-85	Arco largo compuesto reforzado (bonif. +1 Fue)	+500 po
86-90	86-90	Arco largo compuesto reforzado (bonif. +2 Fue)	+600 po
91-95	91-95	Arco largo compuesto reforzado (bonif. +3 Fue)	+700 po
96-100	96-100	Arco largo compuesto reforzado (bonif. +4 Fue)	+800 po

*Consulta la Tabla 10-2: nombres de armas, para encontrar nombres apropiados para armas en campañas no rokuganesas.

**Añadir al bonificador de mejora de la Tabla 8-8: armas, para determinar el precio de mercado total.

CAPITULO OBTENTOS MAGICOS

TABLA 8-13: APTITUDES ESPECIALES DE ARMAS CUERPO A CUERPO

Menor	Intermedia	Mayor	Aptitud especial	Modif. precio mercado*
01-10	—	—	Concentración†	+640 po
11-19	—	—	Equilibrio†	+1.280 po
20-28	01-02	—	Agilidad (+2)†	+2.000 po
29-37	03-04	—	Silenciosa†	+4.000 po
38-46	05-07	—	Defensora	Bonificador +1
47-54	08-11	01-03	Flamígera	Bonificador +1
55-62	12-15	04-06	Congeladora	Bonificador +1
63-70	16-19	07-09	Electrizante	Bonificador +1
71-77	20-21	10-11	Fantasmal	Bonificador +1
78-85	22-24	—	Afilada‡	Bonificador +1
86-92	25-28	12-14	Hendiente	Bonificador +1
93-99	29-32	15-17	Gran castigadora†	Bonificador +1
—	33-36	18-20	Agilidad (+4)†	+8.000 po
—	37-39	21-23	Resistente a Mancha†	+8.000 po
—	40-43	24-26	Azotadora	Bonificador +2
—	44-47	27-29	Disruptora‡	Bonificador +2
—	48-51	30-32	Explosiva ígnea	Bonificador +2
—	52-55	33-35	Explosiva gélida	Bonificador +2
—	56-59	36-38	Explosiva eléctrica	Bonificador +2
—	60-63	39-41	Tronante	Bonificador +2
—	64-67	42-44	Hiriente	Bonificador +2
—	68-71	45-47	Honorable†	Bonificador +2
—	72-75	48-51	Manchada†	Bonificador +2
—	76-78	52-55	Voladora†	+16.200 po
—	79-81	56-59	Agilidad (+6)†	+18.000 po
—	82-85	60-63	Iniciativa†	+20.000 po
—	86-88	64-66	Cristal Kuni†	Bonificador +3
—	89-91	67-69	Pasadora†	+32.400 po
—	92-93	70-72	Danzante	Bonificador +4
—	94-95	73-75	Veloz	Bonificador +4
—	—	76-77	Vorpalina•	Bonificador +5
—	—	78-79	Contorno borroso†	+50.000 po
—	—	80	Desplazamiento†	+100.000 po
100	96-100	81-100	Vuelve a tirar dos veces**	—

*Muchas de estas aptitudes especiales, como aquellas descritas en la *Guía del DUNGEON MASTER*, tienen un precio de mercado en forma de añadido al bonificador efectivo del arma. Sin embargo, hay otras en las que sólo se indica un incremento de precio. Estos encantamientos no aumentan la eficacia del arma, sino que conceden aptitudes al portador de la misma, bien cuando éste las empuña, bien cuando las lleva sobre su persona, de modo similar a un anillo u otro objeto mágico. El coste de estos encantamientos se ha determinado empleando las directrices de la *Guía del DUNGEON MASTER*.

**Vuelve a tirar cuando obtengas una aptitud especial duplicada, una aptitud incompatible con otra que ya hayas obtenido, o si la aptitud adicional te sitúa por encima del límite de +10. El bonificador de mejora de un arma y sus equivalentes de aptitud especial en forma de bonificador no pueden sumar en total más de +10.

†Tipo de aptitud descrito en este libro. Los demás se describen en el *Manual del Jugador*.

‡Sólo armas contundentes. Vuelve a tirar si lo has obtenido aleatoriamente para un arma cortante o perforante.

‡‡Sólo armas cortantes o perforantes. Vuelve a tirar si lo has obtenido aleatoriamente para un arma contundente.

•Sólo armas cortantes. Vuelve a tirar si lo has obtenido aleatoriamente para un arma perforante o contundente.

Nivel de lanzador: 7^o; Prerrequisitos: fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar arma de cristal, castigo divino o impacto de jade, luz del día, el creador no puede tener puntuación alguna en Mancha; Precio de mercado: bonificador +3.

Nota: las armas mundanas hechas de cristal, o las armas de cristal encantadas (mágica o psiónicamente) por medios distintos de la dote Fabricar arma de cristal, carecen de propiedades especiales contra las criaturas de las Tierras sombrías.

TABLA 8-14: APTITUDES ESPECIALES DE LAS ARMAS A DISTANCIA

Menor	Intermedia	Mayor	Aptitud especial	Modif. precio mercado*
01-20	01-15	—	Retornante	Bonificador +1
21-40	16-30	—	Distante	Bonificador +1
41-60	31-40	01-10	Flamígera	Bonificador +1
61-80	41-50	11-20	Electrizante	Bonificador +1
81-100	51-60	21-30	Congeladora	Bonificador +1
—	61-65	31-40	Explosiva ígnea	Bonificador +2
—	66-70	41-50	Explosiva gélida	Bonificador +2
—	71-75	51-60	Explosiva eléctrica	Bonificador +2
—	76-81	61-68	Azotadora	Bonificador +2
—	82-90	69-77	Honorable†	Bonificador +2
—	91-98	78-85	Manchada†	Bonificador +2
—	—	86-90	Pasadora†	+32.400 po
—	—	91-97	Veloz	Bonificador +4
—99-100	98-100	Vuelve a tirar dos veces**	—	—

*Muchas de estas aptitudes especiales, como aquellas descritas en la *Guía del DUNGEON MASTER*, tienen un precio de mercado en forma de añadido al bonificador efectivo del arma. Sin embargo, hay otras en las que sólo se indica un incremento de precio. Estos encantamientos no aumentan la eficacia del arma, sino que conceden aptitudes al portador de la misma, bien cuando éste las empuña, bien cuando las lleva sobre su persona, de modo similar a un anillo u otro objeto mágico. El coste de estos encantamientos se ha determinado empleando las directrices de la *Guía del DUNGEON MASTER*.

**Vuelve a tirar cuando obtengas una aptitud especial duplicada, una aptitud incompatible con otra que ya hayas obtenido, o si la aptitud adicional te sitúa por encima del límite de +10. El bonificador de mejora de un arma y sus equivalentes de aptitud especial en forma de bonificador no pueden sumar en total más de +10.

†Tipo de aptitud descrito en este libro. Los demás se describen en el *Manual del Jugador*.

Desplazamiento: esta arma hace que su portador parezca estar justo al lado de donde está en realidad, igual que con el conjuro *desplazamiento*. Funciona cuando se empuña.

Nivel de lanzador: 5^o; Prerrequisitos: fabricar armas y armaduras mágicas, desplazamiento; Precio de mercado: +100.000 po.

Equilibrio: esta arma concede a su portador un bonificador +8 de capacidad en todas las pruebas de Equilibrio mientras la esté portando. Nivel de lanzador: 5^o; Prerrequisitos: fabricar armas y armaduras mágicas, gracia felina; Precio de mercado: 1.280 po.

Furiosa: un arma furiosa realiza la furia de un personaje que posea tal aptitud de clase (incluyendo bárbaro, defensor Hida, singh furioso o vengador Moto). Al enfurecerse empuñando el arma furiosa, los bonificadores concedidos por la furia aumentarán a +6 en Fuerza, +6 en Constitución y +3 en las salvaciones de Voluntad. Si el personaje posee la aptitud Gran rabia (o una equivalente), estos bonificadores aumentarán a +8 en Fuerza, +8 en Constitución y +4 en las salvaciones de Voluntad.

Nivel de lanzador: 5^o; Prerrequisitos: fabricar armas y armaduras mágicas, arrebató emocional; Precio de mercado: bonificador +2.

Gran castigadora: un arma gran castigadora permite a un portador con una aptitud de castigar (como castigar, castigar al mal o castigar sombrío) usar tal aptitud una vez más al día, siempre que el arma gran castigadora sea utilizada para todos los ataques de castigo.

Nivel de lanzador: 8^o; Prerrequisitos: fabricar armas y armaduras mágicas, poder divino; Precio de mercado: bonificador +1.

Honorable: un arma honorable está imbuida con la esencia espiritual del honor de un samurai. Inflige +2d6 puntos de daño cuando se utiliza contra personajes y criaturas deshonoradas, incluyendo todos los siguientes: criaturas de alineamiento no bueno y no legal, criaturas con la Corrupción sombría o el subtipo "sombrio" y samurais que hayan violado su código de conducta y perdido sus aptitudes de clase. Impone un nivel negativo a cualquier criatura deshonorada que intente empuñarla. El nivel negativo permanecerá mientras se empuñe el arma y

desaparecerá cuando se deje de blandirla. Este nivel negativo jamás dará lugar a una verdadera pérdida de nivel, pero no podrá ser evitado de ninguna manera (ni siquiera mediante conjuros de *restablecimiento*) mientras el arma esté empuñada. Los arcos, ballestas y hondas encantadas de este modo otorgan el poder "honorable" a su munición.

Nivel de lanzador: 7; **Prerrequisitos:** fabricar armas y armaduras mágicas, *reprobar*, el creador debe ser legal neutral o legal bueno; **Precio de mercado:** bonificador +2.

Iniciativa: un arma de iniciativa concede a su portador un bonificador +2 de suerte en las pruebas de iniciativa realizadas mientras porte el arma.

Nivel de lanzador: 5; **Prerrequisitos:** fabricar armas y armaduras mágicas, *acelerar*; **Precio de mercado:** +20.000 po.

Manchada: un arma Manchada está bajo los efectos de la *Corrupción sombría*. Inflige +1d6 puntos de daño adicionales utilizada contra personajes y criaturas honorables, incluyendo todas las criaturas de alineamiento legal bueno, legal neutral o neutral bueno. Cada vez que inflige este daño adicional, el portador debe realizar una salvación de *Fortaleza* (CD 15 + daño adicional infligido) o aumentará en 1 su puntuación en *Mancha*. Los arcos, ballestas y hondas encantados de este modo otorgan el poder "Manchada" a su munición.

Nivel de lanzador: 7; **Prerrequisitos:** fabricar armas y armaduras mágicas, *reprobar*, el creador debe ser legal neutral o legal bueno; **Precio de mercado:** bonificador +2.

Pasadora: una vez al día, un arma pasadora puede abrir de un tajo un portal al Mundo de los Espíritus. Esto funciona igual que el conjuro *desplazamiento de plano*, pero crea un portal que permanece abierto durante 1d4 minutos y luego se cierra. Cualquier criatura puede atravesarlo, pero cuando se cierre no podrá volver a abrirse.

Nivel de lanzador: 15; **Prerrequisitos:** fabricar armas y armaduras mágicas, *desplazamiento de plano*; **Precio de mercado:** +32.400 po.

Resistente a Mancha: Normalmente, un arma resistente a la *Corrupción sombría* tiene una incrustación de jade en la empuñadura u otra parte. Este jade no se corrompe en presencia de la *Corrupción sombría*, y concede a su portador un bonificador +4 de resistencia en las salvaciones de *Fortaleza* realizadas para resistir *Mancha* mientras porte el arma.

Nivel de lanzador: 7; **Prerrequisitos:** fabricar armas y armaduras mágicas, *resistencia*, el creador no puede tener puntuación alguna en *Mancha*; **Precio de mercado:** 8.000 po.

Silenciosa: un arma silenciosa concede un bonificador +10 de circunstancia en las pruebas de *Moverse sigilosamente* de su dueño siempre que la lleve encima.

Nivel de lanzador: 5; **Prerrequisitos:** fabricar armas y armaduras mágicas, *silencio*; **Precio de mercado:** +4.000 po.

Voladora: hasta tres veces al día, tras elevar el arma con una mano y pronunciar la palabra de mando, el portador podrá volar por espacio máximo de 50 minutos, casi como si usara el conjuro *volar*. El arma le impulsará por el aire, de modo que el personaje no podrá usar el brazo en el que la lleve mientras esté volando. El personaje no tiene por qué tenerla en la mano hábil, y podrá emplear la que tenga libre para atacar o llevar a cabo otras acciones.

Nivel de lanzador: 5; **Prerrequisitos:** fabricar armas y armaduras mágicas, *volar*; **Precio de mercado:** +16.200 po.

ARMAS ESPECÍFICAS

Las siguientes armas suelen construirse de antemano exactamente con las peculiaridades aquí descritas. Las armas específicas mostradas en la tabla y no descritas a continuación pueden encontrarse en la *Guía del DUNGEON MASTER*. Algunos objetos de la *Guía del DUNGEON MASTER* aparecen en *Aventuras orientales* con diferentes tipos de arma (y, por tanto, precios algo distintos), pero por lo demás poseen aptitudes idénticas. En

tales casos, el tipo de arma apropiado se muestra en la tabla entre paréntesis. Las armas descritas en este libro aparecen marcadas en la Tabla 8-15 con una daga (†).

TABLA 8-15: ARMAS ESPECÍFICAS

Intermedia	Mayor	Arma específica	Precio de mercado
01-20	—	Flecha adormecedora	132 po
21-40	—	Virote aullante	257 po
41-55	01-10	Jabalina del relámpago	751 po
56-64	11-20	Flecha asesina	2.282 po
—	21-25	Flecha asesina (mayor)	4.057 po
65-72	26-32	Nekode de trepar cual arácnido†	8.610 po
73-75	33-38	Daga de ponzoña	9.302 po
76-78	39-44	Katana Kakita†	9.400 po
79-82	45-50	Daga del asesino (ninja-to)	10.310 po
83-86	51-56	Espada de la sutileza (ninja-to)	15.310 po
87-90	57-62	Maza del terror	17.812 po
91-94	63-68	Robadori de nueve vidas (katana)	25.400 po
95-97	69-74	Bastón del abad†	26.850 po
98-100	75-80	Espada arrebatavidas (katana)	30.400 po
—	81-86	Diente de serpiente†	38.302 po
—	87-91	Hoja solar (katana)	50.400 po
—	92-94	Espada espiritual†	52.215 po
—	95-97	Espada del fénix volador†	64.315 po
—	98-100	Hoja de la suerte (wakizashi)	170.550 po

†Arma específica descrita en este libro. Las demás se describen en la *Guía del DUNGEON MASTER*.

Bastón del abad: se trata de un bastón lacado, de excepcional belleza, coronado por una cabeza de dragón hecha de oro. Es un arma doble +3/+1, y todos los conjuros de chamán lanzados por su portador se tratarán como si éste fuera un nivel superior.

Nivel de lanzador: 17; **Prerrequisitos:** fabricar armas y armaduras mágicas, *Intensificar conjuro*; **Precio de mercado:** 26.850 po; **Coste de creación:** 13.725 + 1.050 PX.

Diente de serpiente: este yari +2 de iniciativa está hecho de una madera verde inusual, y su hoja está forjada de modo que emite un silbido al moverse a través del aire. Como acción completa, el portador del *diente de serpiente* puede efectuar una ráfaga de golpes, efectuando un ataque adicional con su bonificador de ataque más elevado. Sin embargo, todos los ataques del portador durante ese asalto sufrirán un penalizador -2, incluyendo el adicional.

Nivel de lanzador: 8; **Prerrequisitos:** fabricar armas y armaduras mágicas, *acelerar*; **Precio de mercado:** 38.302 po; **Coste de creación:** 19.302 po + 1.520 PX.

Espada del fénix volador: esta espada larga +2 arrojadiza y retornante concede un bonificador +4 de mejora a la Fuerza de su portador cuando se empuña.

Nivel de lanzador: 10; **Prerrequisitos:** fabricar armas y armaduras mágicas, *pieđa mágica*, *telequinesia*, *fuerza de toro*; **Precio de mercado:** 64.315 po; **Coste de creación:** 32.315 po + 2.560 PX.

Espada espiritual: esta *cimitarra pasadora* tiene nueve anillas en la parte posterior de la hoja. Posee un bonificador +1 de mejora en el plano Material, pero en el Mundo de los espíritus, las Tierras sombrías o cualquier otro plano, su bonificador de mejora aumenta a +3 (el bonificador +3 de mejora también se aplica en el plano Material cuando el arma se utiliza contra elementales, ajenos o espíritus).

Nivel de lanzador: 15; **Prerrequisitos:** fabricar armas y armaduras mágicas, *desplazamiento de plano*; **Precio de mercado:** 52.215 po; **Coste de creación:** 26.265 po + 2.076 PX.

Katana Kakita: los maestros herreros de la familia Kakita afirman que pueden fabricar las mejores espadas del Imperio. Una katana Kakita está hecha de un acero de calidad excepcional, duradero y flexible,



y puede soportar el paso de un milenio. Los maestros herreros sólo utilizan acero Hida en la forja de sus hojas, afirmando que eclipsan a cualquier otra del Imperio. Una espada Kakita destaca por su ligero peso y su flexibilidad, y por las delgadas líneas de damasquinado azulado que recorren su filo haciendo que la hoja entera brille con un suave matiz. Estas espadas suelen ofrecerse sólo a los samurais que han probado su honor y valor, y sólo muy de vez en cuando a samurais no pertenecientes al clan de la Grulla.

Una espada Kakita no mágica posee por naturaleza un bonificador +2 de mejora.

Nivel de lanzador: —; **Prerrequisitos:** —; **Precio de mercado:** 9.400 po.

Nekode de trepar cual arácnido: Cuando se lleva puesto, este par de nekode +1 permite moverse por superficies verticales o incluso por techos, aunque el portador debe emplear ambas manos para escalar. La velocidad del portador es 15 pies. Debido a las afiladas garras de los nekode, puede treparse con facilidad incluso por superficies extremadamente resbaladizas.

Nivel de lanzador: 4; **Prerrequisitos:** fabricar armas y armaduras mágicas, **trepar cual arácnido**; **Precio de mercado:** 8.610 po; **Coste de creación:** 4.610 po + 320 PX.

ANILLOS

Los anillos siguen las reglas detalladas en el *Manual del Jugador* y la *Guía del DUNGEON MASTER*. Algunos de los anillos incluidos en la *Guía del DUNGEON MASTER* no están disponibles en el mundo de *Aventuras orientales*, pero tampoco se presentan nuevos anillos en este libro.

TABLA 8-16: ANILLOS

Menor	Intermedio	Mayor	Anillo	Precio de mercado
01-05	—	—	Escalada	2.000 po
06-10	—	—	Salto	2.000 po
11-25	—	—	Protección +1	2.000 po
26-30	—	—	Calidez	2.100 po
31-40	—	—	Caída de pluma	2.200 po
41-45	—	—	Nadar	2.300 po
46-50	—	—	Sustento	2.500 po
51-55	01-05	—	Contraconjuros	4.000 po
56-60	06-10	—	Escudo mental	8.000 po
61-70	11-20	—	Protección +2	8.000 po
71-75	21-25	—	Escudo de fuerza	8.500 po
76-80	26-30	01-02	Ariete	8.600 po
81-85	31-35	03-04	Amistad con los animales	9.500 po
86-90	36-40	05-06	Poder camaleónico	12.000 po
91-95	41-45	07-08	Caminar sobre las aguas	15.000 po
96-100	46-50	09-12	Resist. a los elementos menor	16.000 po
—	51-60	13-18	Protección +3	18.000 po
—	61-70	19-24	Invisibilidad	20.000 po
—	71-75	25-29	Magia (I)	20.000 po
—	76-80	30-34	Resis. a los elementos mayor	24.000 po
—	81-83	35-39	Visión de rayos X	25.000 po
—	84-86	40-44	Evasión	25.000 po
—	87-88	45-50	Protección +4	32.000 po
—	89-90	51-55	Magia (II)	40.000 po
—	91-92	56-60	Libertad de movimientos	40.000 po
—	93-94	61-65	Escudar al amigo	50.000 po
—	95-96	66-71	Protección +5	50.000 po
—	97-98	72-76	Estrellas fugaces	50.000 po
—	99	77-81	Telequinesia	75.000 po
—	100	82-86	Magia (III)	80.000 po
—	—	87-90	Almacenaconjuros	90.000 po
—	—	91-93	Regeneración	90.000 po
—	—	94-95	Tres deseos	97.950 po
—	—	96-98	Magia (IV)	100.000 po
—	—	99-100	Retomar conjuros	150.000 po

POCIONES

Las pociones siguen las reglas detalladas en el *Manual del Jugador* y la *Guía del DUNGEON MASTER*. El nivel de lanzador de una poción estándar es el nivel de lanzador mínimo que hace falta para lanzar el conjuro (a no ser que se especifique otra cosa). Las pociones basadas en conjuros descritos en este libro están marcadas con una daga (†) en la Tabla 8-16: pociones.

TABLA 8-17: POCIONES

Menor	Intermedia	Mayor	Poción	Precio de mercado
01-05	—	—	Curar heridas leves	50 po
06-08	—	—	Aliento de cobra†	50 po
09-10	—	—	Soportar los elementos (ácido)	50 po
11-12	—	—	Soportar los elementos (frío)	50 po
13-14	—	—	Soportar los elementos (electricidad)	50 po
15-16	—	—	Soportar los elementos (fuego)	50 po
17-18	—	—	Soportar los elementos (sonido)	50 po
19-20	—	—	Escudo de entropía	50 po
21-23	—	—	Retirada expeditiva	50 po
24-26	—	—	Ojos ardientes†	50 po
27-29	—	—	Saltar	50 po
30-32	—	—	Escamas del lagarto†	50 po
33-35	—	—	Trepar cual arácnido	50 po
36-38	—	—	Protección contra Mancha	50 po
39-41	—	—	Quitar el miedo	50 po
42-44	—	—	Santuario	50 po
45-47	—	—	Escudo de la fe	50 po
48-50	—	—	Hablar con los animales	50 po
51-53	—	—	Trance†	50 po
54-55	—	—	Favor divino	100 po
56	01	—	Amor	150 po
57-58	02	—	Visión	150 po
59-60	03	—	Furtividad	150 po
61-62	04	—	Reducir (a 5.º nivel)	250 po
63-64	05	—	Agrandar (a 5.º nivel)	250 po
65	06-07	01	Auxilio divino	300 po
66	08-09	02	Alterar el propio aspecto	300 po
67	10-11	03	Aparición†	300 po
68	12-13	04	Piel robliza	300 po
69	14-15	05	Contorno borroso	300 po
70	16-17	06	Fuerza de toro	300 po
71	18-19	07	Gracia felina	300 po
72	20-21	08	Camaleón†	300 po
73	22-23	09	Carisma	300 po
74	24-25	10	Curar heridas moderadas	300 po
75	26-27	11	Lentificar veneno	300 po
76	28-29	12	Detectar pensamientos	300 po
77	30-31	13	Aguante	300 po
78	32-33	14	Toque de necrófago	300 po
79	34-35	15	Hocico de caballo†	300 po
80	36-37	16	Inteligencia	300 po
81	38-39	17	Invisibilidad	300 po
82	40-41	18	Invisibilidad ante los espíritus†	300 po
83	42-43	19	Beso del sapo†	300 po
84	44-45	20	Restablecimiento menor	300 po
85	46-47	21	Levitar	300 po
86	48-49	22	Protección contra las flechas	300 po
87	50-51	23	Protección contra el hechizo†	300 po
88	52-53	24	Protección contra los espíritus†	300 po
89	54-55	25	Resistencia a los elementos (ácido)	300 po
90	56-57	26	Resistencia a los elementos (frío)	300 po
91	58-59	27	Resist. a los elementos (electricidad)	300 po
92	60-61	28	Resistencia a los elementos (fuego)	300 po

TABLA 8-17: POCIONES

Menor	Intermedia	Mayor	Poción	Precio de mercado
93	62-63	29	Resistencia a los elementos (sonido)	300 po
94	64-65	30	Nadar†	300 po
95	66	31	Advertencia†	300 po
96	67-68	32	Sabiduría	300 po
97	69	33	Conocer las sombras†	400 po
98	70	34	Labia	500 po
99	71	35	Verdad	500 po
—	72	36-37	Clariaudiencia	750 po
—	73	38-39	Clarividencia	750 po
—	74	40-47	Curar heridas graves	750 po
—	75	48-49	Percibir cambiaformas†	750 po
—	76	50-51	Alas de fuego†	750 po
—	77	52-53	Volar	750 po
—	78	54-55	Forma gaseosa	750 po
—	79	56-57	Acelerar	750 po
—	80	58-59	Invisibilidad ante los enemigos†	750 po
—	81	60-61	Magnetismo†	750 po
—	82	62-63	Fundirse con la piedra	750 po
—	83	64-65	Fuerza mental†	750 po
—	84	66-67	Neutralizar veneno	750 po
—	85	68-69	Indetectabilidad	750 po
—	86	70-71	Quitar ceguera	750 po
—	87	72-73	Quitar sordera	750 po
—	88	74-75	Quitar enfermedad	750 po
—	89	76-77	Quitar parálisis	750 po
—	90	78-79	Protección contra los elementos (frío)	750 po
—	91	80-81	Protección contra los elementos (electricidad)	750 po
—	92	82-83	Protección contra los elementos (fuego)	750 po
—	93	84-85	Protección contra los elementos (ácido)	750 po
—	94	86-87	Protección contra los elementos (sonido)	750 po
—	95	88-89	Aliento de vapor†	750 po
—	96	90-91	Piel espinosa†	750 po
100	97	92-93	Don de lenguas	750 po
—	98	94-95	Respiración acuática	750 po
—	99	96-97	Caminar sobre las aguas	750 po
—	100	98	Heroísmo	900 po
—	—	99-100	Aliento de fuego (como la poción, no el conjuro)	900 po

ROLLOS DE PERGAMINO

Los rollos de pergamino siguen las reglas detalladas en el *Manual del Jugador* y la *Guía del DUNGEON MASTER*. La Tabla 8-21: rollos de pergamino (conjuros arcanos), la 8-22: rollos de pergamino (conjuros divinos; chamán o sohei), y la 8-23: rollos de pergamino (conjuros divinos; shugenja), muestran todos los conjuros de las listas del Capítulo 7: magia y conjuros. En estas tres tablas, los conjuros descritos en este libro están marcados con una daga (†).

TABLA 8-18: TIPOS DE ROLLOS DE PERGAMINO

Rokugan	No Rokugan*	Tipo
d%	d%	
—	01-50	Arcano (hechicero o wu jen)
—	51-85	Divino (chamán o sohei)
01-100	86-100	Divino (shugenja)

TABLA 8-19: NÚMERO DE CONJUROS EN UN ROLLO DE PERGAMINO

Tipo de rollo de pergamino	Número de conjuros
Rollo de pergamino menor	1d3 conjuros
Rollo de pergamino intermedio	1d4 conjuros
Rollo de pergamino mayor	1d6 conjuros

TABLA 8-20: NIVELES DE CONJURO DEL ROLLO DE PERGAMINO

			Nivel lanzador de conjuros / wu jen*		
			chamán	shugenja	
Menor	Intermedio	Mayor	Nivel de conjuro	chamán	shugenja
01-50	—	—	1.º	1.º	1.º
51-95	01-05	—	2.º	3.º	4.º
96-100	06-65	—	3.º	5.º	6.º
—	66-95	01-05	4.º	7.º	8.º
—	96-100	06-50	5.º	9.º	10.º
—	—	51-70	6.º	11.º	12.º
—	—	71-85	7.º	13.º	14.º
—	—	86-95	8.º	15.º	16.º
—	—	96-100	9.º	17.º	18.º

*Estas cifras dan por supuesto que el creador es un chamán o wu jen. Asimismo, las tablas de generación aleatoria de rollos de pergamino dan por supuesto que el conjuro ha sido preparado por un miembro de estas clases. Para las demás clases lanzadoras de conjuros (hechicero y sohei) difiere el nivel de experiencia al que están disponibles ciertos conjuros y, a veces, el nivel del propio sortilegio.

TABLA 8-21: ROLLOS DE PERGAMINO (CONJUROS ARCANOS)

Conjuros arcanos de 1.º nivel		
d%	Conjuro	Precio de mercado
01-02	Precisión†	25 po
03-04	Animar una cuerda	25 po
05-06	Animar madera†	25 po
07-08	Arma traidora†	25 po
09-10	Cambio de aspecto	25 po
11-12	Hechizar persona	25 po
13-14	Aliento de cobra†	25 po
15-16	Comprensión idiomática	25 po
17-18	Detectar el caos	25 po
19-20	Detectar el mal	25 po
21-22	Detectar el bien	25 po
23-24	Detectar la ley	25 po
25-26	Explosión elemental†	25 po
27-28	Soportar los elementos (ácido)	25 po
29-30	Soportar los elementos (frío)	25 po
31-32	Soportar los elementos (electricidad)	25 po
33-34	Soportar los elementos (fuego)	25 po
35-36	Soportar los elementos (sonido)	25 po
37-38	Ojos ardientes†	25 po
39-40	Luz fantasmal†	25 po
41-42	Lluvia de piedras†	30 po
43-44	Trabar portal	25 po
45-46	Hipnotismo	25 po
47-48	Pañuelo de hierro†	25 po
49-50	Salto	25 po
51-52	Proyectil mágico	25 po
53-54	Arma mágica	25 po
55-56	Fundir†	25 po
57-58	Cuchichear mensaje	25 po
59-60	Niebla de oscurecimiento	25 po
61-62	Protección contra el caos	25 po
63-64	Protección contra el mal	25 po
65-66	Protección contra el bien	25 po
67-68	Protección contra la ley	25 po
69-70	Escamas del lagarto†	25 po

CAPÍTULO 7: OBJETOS MÁGICOS

d%	Conjuro	Precio de mercado
71-72	Señales secretas†	25 po
73-74	Escudo	25 po
75-76	Imagen silenciosa	25 po
77-78	Dormir	25 po
79-80	Escalera de humo†	25 po
81-82	Tregar cual arácnido	25 po
83-84	Convocar monstruo I	25 po
85-86	Impacto verdadero	25 po
87-88	Sirviente invisible	25 po
89-90	Ventriloquia	25 po
91-100	Cualquier conjuro arcano de 1.º nivel a elección del DM	—

Conjuros arcanos de 2.º nivel

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-02	Alterar el propio aspecto	150 po
03-05	Animar agua†	150 po
06-08	Aparición†	150 po
09-10	Cerradura arcana	175 po
11-12	Contorno borroso	150 po
13-15	Fuerza de toro	150 po
16-18	Gracia felina	150 po
19-21	Camaleón†	150 po
22-23	Detectar pensamientos	150 po
24-26	Aguante	150 po
27-29	Pañuelo enmarañado†	150 po
30-32	Shuriken de fuego†	150 po
33-34	Nube brumosa	150 po
35-36	Inmovilizar persona	150 po
37-38	Pauta hipnótica	150 po
39-41	Explosión de hielo†	150 po
42-44	Cuchillo de hielo†	150 po
45-46	Invisibilidad	150 po
47-49	Beso del sapo†	150 po
50-51	Apertura	150 po
52-54	Filo relampagueante†	150 po
55-56	Localizar objetos	150 po
57-58	Imagen menor	150 po
59-60	Desorientar	150 po
61-62	Protección contra las flechas	150 po
63-65	Protección contra el hechizo†	150 po
66-67	Pirotecnia	150 po
68-70	Lluvia de agujas	150 po
71	Resistencia a los elementos (ácido)	150 po
72	Resistencia a los elementos (frío)	150 po
73	Resistencia a los elementos (electricidad)	150 po
74	Resistencia a los elementos (fuego)	150 po
75	Resistencia a los elementos (sonido)	150 po
76-77	Truco de la cuerda	150 po
78-79	Ver lo invisible	150 po
80-81	Convocar monstruo II	150 po
82-84	Nadar†	150 po
85-86	Deformar madera	150 po
87-89	Látigo†	150 po
90-91	Viento susurrante	150 po
92-93	Transformar madera	150 po
94-100	Cualquier conjuro arcano de 2.º nivel a elección del DM	—

Conjuros arcanos de 3.º nivel

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-04	Animar fuego†	375 po
05-08	Comunión con espíritu menor†	385 po
09-12	Percibir cambiaformas†	375 po
13-15	Disipar magia	375 po
16-18	Desplazamiento	375 po

d%	Conjuro	Precio de mercado
19-22	Rayo de tierra†	375 po
23-26	Alas de fuego†	375 po
27-29	Bola de fuego	375 po
30-32	Forma gaseosa	375 po
33-35	Arma mágica mayor	375 po
36-38	Acelerar	375 po
39-41	Escritura ilusoria	375 po
42-44	Afiladura	375 po
45-46	Círculo mágico contra el caos	375 po
47-48	Círculo mágico contra el mal	375 po
49-50	Círculo mágico contra el bien	375 po
51-52	Círculo mágico contra la ley	375 po
53-56	Magnetismo†	375 po
57-59	Imagen mayor	375 po
60-62	Crecimiento vegetal	375 po
63	Protección contra los elementos (ácido)	375 po
64	Protección contra los elementos (frío)	375 po
65	Protección contra los elementos (electricidad)	375 po
66	Protección contra los elementos (fuego)	375 po
67	Protección contra los elementos (sonido)	375 po
68-70	Quitar maldición	375 po
71-74	Aliento de vapor†	375 po
75-77	Nube apesetosa	375 po
78-80	Sugestión	375 po
81-83	Convocar monstruo III	375 po
84-86	Guerrero de terracota†	376 po
87-89	Piel espinosa†	375 po
90-92	Don de lenguas	375 po
93-95	Respiración acuática	375 po
96-100	Cualquier conjuro arcano de 3.º nivel a elección del DM	—

Conjuros arcanos de 4.º nivel

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-03	Caparazón antivegetal	700 po
04-06	Hechizar monstruo	700 po
07-09	Confusión	700 po
10-12	Controlar plantas	700 po
13-15	Oscuridad reptante†	700 po
16-18	Filo danzante†	700 po
19-21	Puerta dimensional	700 po
22-24	Exorcismo	700 po
25	Custodia elemental (aire)†	700 po
26	Custodia elemental (tierra)†	700 po
27	Custodia elemental (fuego)†	700 po
28	Custodia elemental (agua)†	700 po
29-31	Arrebato emocional	700 po
32-34	Escudo de fuego	700 po
35-37	Trampa de fuego	700 po
38-40	Arrancacorazones†	700 po
41-43	Tormenta de hielo	700 po
44-46	Invisibilidad mejorada	700 po
47-48	Ligadura espiritual menor†	700 po
49-50	Localizar criatura	700 po
51-52	Creación menor	700 po
53-55	Globo menor de invulnerabilidad	700 po
56-58	Dolor†	700 po
59-61	Agujas venenosas†	700 po
62-64	Polimorfarse a otro	700 po
65-67	Polimorfarse	700 po
68-70	Contacto herrumbroso	700 po
71-73	Escudriñamiento	700 po
74-76	Alarido	700 po
77-79	Dardos serpentina†	700 po
80-82	Bruma sólida	700 po
83-85	Piel pétrea	950 po
86-87	Convocar monstruo IV	700 po

d%	Conjuro	Precio de mercado
88-89	Muro de huesos†	700 po
90-91	Muro de fuego	700 po
92-93	Muro de hielo	700 po
94-95	Transformar agua en veneno†	700 po
96-100	Cualquier conjuro arcano de 4.º nivel a elección del DM	—

Conjuros arcanos de 5.º nivel

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-05	Apuntar al objetivo†	1.125 po
06-09	Crecimiento animal	1.125 po
10-12	Reanimar a los muertos	1.125 po
13-15	Cono de frío	1.125 po
16-18	Dominar persona	1.125 po
19-21	Mensaje onírico	1.125 po
22-24	Elaborar	1.125 po
25-27	Debilidad mental	1.125 po
28-31	Aliento de fuego†	1.125 po
32-34	Inmovilizar monstruo	1.125 po
35-37	Creación mayor	1.125 po
38-41	Piel de metal†	1.125 po
42-44	Pesadilla	1.125 po
45-47	Pasamiento	1.125 po
48-50	Permanencia	1.125 po
51-53	Imagen persistente	1.125 po
54-57	Horda de sirvientes†	1.125 po
58-61	Yo espiritual	1.125 po
62-64	Transformar piedra	1.125 po
65-67	Convocar monstruo V	1.125 po
68-71	Viento convocador†	1.125 po
72-75	Espada del engaño†	1.125 po
76-78	Telequinesia	1.125 po
79-81	Teleportar	1.125 po
82-85	León de terracota†	1.135 po
86-88	Muro de fuerza	1.125 po
89-91	Muro de hierro	1.175 po
92-94	Muro de piedra	1.125 po
95-97	Pudrir la madera†	1.125 po
98-100	Cualquier conjuro arcano de 5.º nivel a elección del DM	—

Conjuros arcanos de 6.º nivel

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-04	Controlar las aguas	1.650 po
05-08	Controlar el clima	1.650 po
09-12	Semillas de fuego	1.650 po
13-16	De la carne a la piedra	1.650 po
17-20	Geas/empeño	1.650 po
21-24	Globo de invulnerabilidad	1.650 po
25-28	Disipación mayor	1.650 po
29-32	Madera férrea	1.650 po
33-36	Sugestión de masas	1.650 po
37-40	Remover tierra	1.650 po
41-44	Imagen permanente	1.650 po
45-48	Imagen programada	1.650 po
49-52	Repeler madera	1.650 po
53-56	Rechazo	1.650 po
57-60	Hablar con los muertos	1.650 po
61-65	Ligadura espiritual†	1.650 po
66-70	Aguja espiritual†	1.650 po
71-74	De la piedra a la carne	1.650 po
75-78	Convocar monstruo VI	1.650 po
79-83	Dejar inmóvil†	1.650 po
84-87	Visión verdadera	1.900 po
88-91	Velo	1.650 po
92-100	Cualquier conjuro arcano de 6.º nivel a elección del DM	—

Conjuros arcanos de 7.º nivel

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-05	Cuerpo fuera del cuerpo†	2.275 po
06-10	Comunión con espíritu mayor†	2.800 po
11-16	Pañuelo decapitador†	2.275 po
17-21	Bola de fuego de explosión retardada	2.275 po
22-26	Desintegrar	2.275 po
27-31	Excursión etérea	2.275 po
32-36	Tamaño de gigante†	2.275 po
37-41	Escudriñamiento mayor	2.275 po
42-46	Deseo limitado	3.775 po‡
47-51	Palabra de poder aturdidor	2.275 po
52-56	Reanimación†	2.275 po
57-61	Estatua	2.275 po
62-66	Convocar monstruo VII	2.275 po
67-72	Espada de las tinieblas†	2.375 po
73-77	Teleportar sin error	2.275 po
78-82	Transmutar metal en madera	2.275 po
83-87	Hacer desaparecer	2.275 po
88-93	Palma marchitadora†	2.275 po
94-100	Cualquier conjuro arcano de 7.º nivel a elección del DM	—

‡Se da por supuesto un coste en componente material no superior a 1.000 po y en PX no superior a 300 PX.

Conjuros arcanos de 8.º nivel

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-05	Antipatía	3.000 po
06-11	Carro de las nubes†	3.000 po
12-16	Comandar plantas	3.000 po
17-21	Terremoto	3.000 po
22-26	Etereidad	3.000 po
27-29	Encontrar el centro†	3.000 po
30-33	Ligadura espiritual mayor†	3.000 po
34-38	Horrible marchitamiento	3.000 po
39-43	Nube incendiaria	3.000 po
44-48	Mente en blanco	3.000 po
49-54	Forma menguada†	3.000 po
55-59	Polimorfar cualquier cosa	3.000 po
60-65	Palabra de poder cegador	3.000 po
66-70	Repeler piedra o metal	3.000 po
71-75	Convocar monstruo VIII	3.000 po
76-81	Vida segura†	3.000 po
82-86	Símbolo	3.000 po
87-91	Simpatía	4.500 po
92-96	Torbellino	3.000 po
97-100	Cualquier conjuro arcano de 8.º nivel a elección del DM	—

Conjuros arcanos de 9.º nivel

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-03	Proyección astral	3.825 po
09-16	Dominar persona	3.825 po
17-24	Libertad	3.825 po
25-32	Umbral	3.825 po
33-40	Cautiverio	3.825 po
41-49	Fuego interno†	3.825 po
50-57	Palabra de poder mortal	3.825 po
58-65	Cambiar de forma	3.825 po
66-73	Convocar monstruos IX	3.825 po
74-81	Círculo de teletransporte	4.825 po
82-89	Detener el tiempo	3.825 po
90-95	Deseo	28.825 po‡
96-100	Cualquier conjuro arcano de 9.º nivel a elección del DM	—

‡Se da por supuesto un coste en componente material no superior a 10.000 po y en PX no superior a 5.000 PX.

**TABLA 8-22: ROLLOS DE PERGAMINO
(CONJUROS DIVINOS; CHAMÁN O SOHEI)**

Conjuros divinos (chamán o sohei) de 1.º nivel

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-03	Amistad con los animales	25 po
04-06	Atracción†	25 po
07-09	Perdición	25 po
10-12	Bendecir	25 po
13-15	Bendecir agua	25 po
16-18	Calmar animales	25 po
19-21	Curar heridas leves	25 po
22-24	Maldecir agua	25 po
25-27	Reloj de la muerte	25 po
28-29	Detectar el caos	25 po
30-31	Detectar el mal	25 po
32-33	Detectar el bien	25 po
34-35	Detectar la ley	25 po
36-37	Detectar muertos vivos	25 po
38-40	Favor divino	50 po
41-43	Fatalidad	25 po
44-45	Soportar los elementos (ácido)	25 po
46-47	Soportar los elementos (frío)	25 po
48-49	Soportar los elementos (electricidad)	25 po
50-51	Soportar los elementos (fuego)	25 po
52-53	Soportar los elementos (sonido)	25 po
54-56	Escudo de entropía	25 po
57-59	Infligir heridas leves	25 po
60-62	Invisibilidad ante los muertos vivos	25 po
63-65	Arma mágica	50 po
66-68	Niebla de oscurecimiento	25 po
69-70	Protección contra el caos	25 po
71-72	Protección contra el mal	25 po
73-74	Protección contra el bien	25 po
75-76	Protección contra la ley	25 po
77-79	Escudo de la fe	25 po
80-82	Hablar con los animales	25 po
83-85	Convocar aliado natural I	25 po
86-88	Trance†	25 po
89-91	Arma bendecida†	25 po
92-100	Cualquier conjuro divino de 1.º nivel a elección del DM	—

Conjuros divinos (chamán o sohei) de 2.º nivel

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-03	Auxilio divino	150 po
04-07	Venganza ancestral†	150 po
08-10	Animal mensajero	150 po
11-13	Augurio	150 po
14-16	Fuerza de toro	150 po
17-19	Calmar emociones	150 po
20-23	Comunión con espíritu menor†	160 po
24-27	Crear manantial†	150 po
28-31	Curar heridas moderadas	150 po
32-34	Lentificar veneno	150 po
35-37	Cautivar	150 po
38-40	Toque de necrófago	150 po
41-43	Inmovilizar persona	150 po
44-46	Infligir heridas moderadas	150 po
47-50	Invisibilidad ante los espíritus†	150 po
51-54	Conocer motivación†	150 po
55-57	Restablecimiento menor	150 po
58-61	Protección contra los espíritus†	150 po
62-65	Reprender†	150 po
66-68	Quitar parálisis	150 po
69-70	Resistencia a los elementos (ácido)	200 po
71-72	Resistencia a los elementos (frío)	200 po
73-74	Resistencia a los elementos (electricidad)	200 po

d%	Conjuro	Precio de mercado
75-76	Resistencia a los elementos (fuego)	200 po
77-78	Resistencia a los elementos (sonido)	200 po
79-81	Escudar a otro	200 po
82-84	Hablar con las plantas	150 po
85-87	Convocar aliado natural II	150 po
88-91	Advertencia†	150 po
92-100	Cualquier conjuro divino de 2.º nivel a elección del DM	—

Conjuros divinos (chamán o sohei) de 3.º nivel

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-03	Lanzar maldición	375 po
04-06	Ceguera/sordera	375 po
07-10	Reprobar†	375 po
11-13	Contagio	375 po
14-16	Curar heridas graves	375 po
17-20	Detectar maldición†	385 po
21-23	Discernir mentiras	375 po
24-26	Disipar magia	375 po
27-29	Arma mágica mayor	375 po
30-32	Infligir heridas graves	375 po
33-35	Invisibilidad ante los enemigos†	375 po
36-37	Levitar	375 po
38-39	Localizar objeto	375 po
40-41	Círculo mágico contra el caos	375 po
42-43	Círculo mágico contra el mal	375 po
44-45	Círculo mágico contra el bien	375 po
46-47	Círculo mágico contra la ley	375 po
48-50	Vestidura mágica	375 po
51-54	Fuerza mental†	375 po
55-58	Flaqueza mental†	375 po
59-62	Poseer animal†	375 po
63-65	Plegaria	375 po
66-67	Protección contra los elementos (ácido)	375 po
68-69	Protección contra los elementos (frío)	375 po
70-71	Protección contra los elementos (electricidad)	375 po
72-73	Protección contra los elementos (fuego)	375 po
74-75	Protección contra los elementos (sonido)	375 po
76-77	Quitar ceguera/sordera	375 po
79-81	Quitar maldición	375 po
82-84	Quitar enfermedad	375 po
85-87	Hablar con los muertos	375 po
88-91	Sustitución†	385 po
92-94	Convocar aliado natural III	375 po
95-97	Don de lenguas	375 po
98-100	Cualquier conjuro divino de 3.º nivel a elección del DM	—

Conjuros divinos (chamán o sohei) de 4.º nivel

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-03	Caminar por el aire	700 po
04-06	Martillo del caos	700 po
07-09	Curar heridas críticas	700 po
10-12	Custodia contra la muerte	700 po
13-15	Discernir mentiras	700 po
16-19	Percibir cambiaformas†	700 po
20-22	Exorcismo	700 po
23-25	Disipar el caos	700 po
26-28	Adivinación	700 po
29-31	Poder divino	700 po
32-35	Vista onírica†	705 po
36-39	Fatiga†	700 po
40-42	Libertad de movimiento	700 po
43-45	Castigo divino	700 po
46-48	Infligir heridas críticas	700 po
49-52	Aliado espiritual menor†	700 po
53-55	Neutralizar veneno	700 po
56-58	Ira del orden	700 po

d%	Conjuro	Precio de mercado
59-61	Polimorfarse	700 po
62-65	Reanimación†	700 po
66-68	Reencarnar	700 po
69-72	Quitar la fatiga†	700 po
73-75	Restablecimiento	800 po
76-79	Barrera contra serpientes†	700 po
80-82	Inmunidad a conjuros	700 po
83-85	Convocar aliado natural IV	700 po
86-89	Sustentar†	700 po
90-92	Azote sacrilego	700 po
93-100	Cualquier conjuro divino de 4.º nivel a elección del DM	—

Conjuros divinos (chamán o sohei) de 5.º nivel

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-06	Consejo†	1.125 po
07-11	Expiación	1.125 po
12-17	Sangre de fuego†	1.125 po
18-23	Romper encantamiento	1.125 po
24-28	Círculo de fatalidad	1.125 po
29-33	Comunión con espíritu mayor†	1.650 po
34-38	Controlar los vientos	1.125 po
39-43	Disipar el caos	1.125 po
44-48	Disipar el mal	1.125 po
49-53	Disipar el bien	1.125 po
54-58	Disipar la ley	1.125 po
59-61	Mensaje onírico	1.125 po
62-64	Excursión etérea	1.125 po
65-68	Círculo curativo	1.125 po
69-71	Pesadilla	1.125 po
72-75	Poseer†	1.125 po
76-79	Revivir a los muertos	1.625 po
80-83	Escudriñamiento	1.125 po
84-87	Rematar a los vivos	1.125 po
88-91	Convocar aliado natural V	1.125 po
92-95	Visión verdadera	1.125 po
96-100	Cualquier conjuro divino de 5.º nivel a elección del DM	—

Conjuros divinos (chamán o sohei) de 6.º nivel

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-07	Animar los objetos	1.650 po
08-13	Etereidad	1.650 po
14-20	Encontrar la senda	1.650 po
21-26	Forzar cambio de forma†	1.650 po
27-32	Geas/empeño	1.650 po
33-40	Disipación mayor	1.650 po
41-47	Dañar	1.650 po
48-54	Sanar	1.650 po
55-61	Desplazamiento de plano	1.650 po
62-67	Aliado espiritual†	1.650 po
68-74	Piel pétrea	1.900 po
75-81	Convocar aliado natural VI	1.650 po
82-88	Vulnerabilidad†	1.650 po
89-95	Caminar con el viento	1.650 po
96-100	Cualquier conjuro divino de 6.º nivel a elección del DM	—

Conjuros divinos (chamán o sohei) de 7.º nivel

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-07	Blasfemia	2.275 po
08-14	Controlar el clima	2.275 po
15-21	Máxima	2.275 po
22-28	Restablecimiento mayor	4.775 po
29-35	Escudriñamiento mayor	2.275 po
36-42	Palabra sagrada	2.275 po
43-49	Refugio	3.775 po
50-56	Regenerar	2.275 po
57-63	Rechazo	2.275 po

d%	Conjuro	Precio de mercado
64-70	Resurrección	2.275 po
71-77	Convocar aliado natural VII	2.275 po
78-84	Rayo solar	2.275 po
85-91	Palabra del caos	2.275 po
92-100	Cualquier conjuro divino de 7.º nivel a elección del DM	—

Conjuros divinos (chamán o sohei) de 8.º nivel

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-09	Campo antimagia	3.000 po
10-18	Capa del caos	3.000 po
19-28	Obligar†	3.000 po
29-37	Terremoto	3.000 po
38-47	Aliado espiritual mayor†	3.000 po
48-56	Aura sagrada	3.000 po
57-65	Sanar a las masas	3.000 po
66-74	Escudo de la ley	3.000 po
75-83	Convocar aliado natural VIII	3.000 po
84-92	Aura sacrilega	3.000 po
93-100	Cualquier conjuro divino de 8.º nivel a elección del DM	—

Conjuros divinos (chamán o sohei) de 9.º nivel

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-15	Proyección astral	3.825 po
16-30	Umbral	3.825 po
31-45	Milagro	28.825 po‡
46-60	Ligadura del alma	3.825 po
61-75	Convocar aliado natural IX	3.825 po
76-90	Resurrección verdadera	8.825 po
91-100	Cualquier conjuro divino de 9.º nivel a elección del DM	—

‡Se da por supuesto que la petición es poderosa, pero que no conlleva un componente material caro que supere 100 po ni un coste adicional en PX.

TABLA 8-23: ROLLOS DE PERGAMINO (CONJUROS DIVINOS; SHUGENJA)

Conjuros divinos (shugenja) de 1.º nivel

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-04	Amistad con los animales	25 po
05-08	Bendecir	25 po
09-11	Manos ardientes	25 po
12-14	Causar miedo	25 po
15-17	Cambio de aspecto	25 po
18-20	Curar heridas leves	25 po
21-23	Detectar trampas y fosos	25 po
24-27	Detectar Mancha	25 po
28-31	Soportar los elementos (ácido)	25 po
32-35	Soportar los elementos (frío)	25 po
36-39	Soportar los elementos (electricidad)	25 po
40-43	Soportar los elementos (fuego)	25 po
44-47	Soportar los elementos (sonido)	25 po
48-50	Retirada expeditiva	25 po
51-53	Fuego feérico	25 po
54-56	Calda de pluma	25 po
57-59	Hipnotismo	25 po
60-62	Piedra mágica	25 po
63-65	Arma mágica	25 po
66-68	Niebla de obscurecimiento	25 po
69-71	Pasar sin dejar rastro	25 po
72-75	Protección contra Mancha†	25 po
76-78	Quitar el miedo	25 po
79-81	Santuario	25 po
82-84	Escudo de la fe	25 po
86-87	Contacto electrizante	25 po
88-90	Imagen silenciosa	25 po
91-93	Dormir	25 po
94-100	Cualquier conjuro de shugenja de 1.º nivel a elección del DM	—

Conjuros divinos (shugenja) de 2.º nivel

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-03	Piel robliza	200 po
04-06	Bo de agua†	200 po
07-09	Fuerza de toro	200 po
10-12	Gracia felina	200 po
13-15	Comunión con espíritu menor†	210 po
16-18	Curar heridas moderadas	200 po
19-21	Lentificar veneno	200 po
22-24	Detectar pensamientos	200 po
25-27	Aguante	200 po
28-30	Filo flamígero	200 po
31-33	Esfera flamígera	200 po
34-36	Calentar metal	200 po
37-39	Inmovilizar persona	200 po
40-42	Hocico de caballo†	200 po
43-45	Conocer las sombras#	200 po
46-47	Restablecimiento menor	200 po
48-50	Levitar	200 po
51-53	Localizar objeto	200 po
54-56	Integrar	200 po
57-59	Imagen múltiple	200 po
60-62	Obscurecer objeto	200 po
63-65	Flamear	200 po
66-68	Quitar paradís	200 po
69-71	Resistencia a los elementos (ácido)	200 po
72-74	Resistencia a los elementos (frío)	200 po
75-77	Resistencia a los elementos (electricidad)	200 po
78-80	Resistencia a los elementos (fuego)	200 po
81-83	Resistencia a los elementos (sonido)	200 po
84-86	Silencio	200 po
87-89	Ablandar tierra y piedra	200 po
90-92	Tetsubo de tierra†	200 po
93-95	Yari de aire†	200 po
96-100	Cualquier conjuro de shugenja de 2.º nivel a elección del DM	—

Conjuros divinos (shugenja) de 3.º nivel

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-03	Llamar al relámpago	450 po
04-06	Clariaudiencia	450 po
07-09	Clarividencia	450 po
10-12	Curar heridas graves	450 po
13-15	Luz del día	450 po
16-18	Disipar magia	450 po
19-21	Alas de fuego†	450 po
22-24	Glifo custodio	450 po
25-27	Arma mágica mayor	450 po
28-30	Ráfaga de viento	450 po
31-33	Acelerar	450 po
34-36	Invisibilidad	450 po
37-39	Afiladura	450 po
40-42	Círculo mágico contra Mancha†	450 po
43-45	Imagen mayor	450 po
46-48	Fundirse con la piedra	450 po
49-51	Crecimiento vegetal	450 po
52-54	Plegaria	450 po
55	Protección contra los elementos (aire)	450 po
56	Protección contra los elementos (frío)	450 po
57	Protección contra los elementos (electricidad)	450 po
58	Protección contra los elementos (fuego)	450 po
59	Protección contra los elementos (sonido)	450 po
60	Quitar ceguera	450 po
61-63	Quitar sordera	450 po
64-66	Quitar maldición	450 po
67-69	Quitar enfermedad	450 po
70-72	Luz abrasadora	450 po

d%	Conjuro	Precio de mercado
73-75	Transformar piedra	450 po
76-78	Convocar aliado natural III	450 po
79-81	Respiración acuática	450 po
82-84	Caminar sobre las aguas	450 po
85-87	Cuando dos se vuelven uno†	450 po
88-90	Muro de viento	450 po
91-100	Cualquier conjuro de shugenja de 3.º nivel a elección del DM	—

Conjuros divinos (shugenja) de 4.º nivel

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-04	Caminar por el aire	800 po
05-08	Controlar las aguas	800 po
09-12	Curar heridas críticas	800 po
13-16	Custodia contra la muerte	800 po
17-20	Detectar escudriñamiento	800 po
21-24	Discernir mentiras	800 po
25-28	Exorcismo	800 po
29-32	Adivinación	825 po
33-36	Escudo de fuego	800 po
37-40	Bola de fuego	800 po
41-44	Flecha flamígera	800 po
45-48	Terreno alucinatorio	800 po
49-52	Castigo divino	800 po
53-56	Muro ilusorio	800 po
57-60	Impacto de jade	800 po
61-64	Rayo relampagueante	800 po
65-68	Localizar criatura	800 po
69-72	Neutralizar veneno	800 po
73-76	Apagar	800 po
77-80	Quitar fatiga†	800 po
81-84	Restablecimiento	900 po
85-88	Inmunidad a conjuros	800 po
89-92	Piedras puntiagudas	800 po
93-96	Muro de fuego	800 po
97-100	Cualquier conjuro de shugenja de 4.º nivel a elección del DM	—

Conjuros divinos (shugenja) de 5.º nivel

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-04	Círculo de llamas†	1.250 po
05-08	Comunión con espíritu mayor†	1.775 po
09-12	Comunión con la naturaleza	1.250 po
13-16	Confusión	1.250 po
17-20	Controlar los vientos	1.250 po
21-24	Baile del unicornio†	1.250 po
25-28	Puerta dimensional	1.250 po
29-32	Disipar Mancha†	1.250 po
33-36	Debilidad mental	1.250 po
37-40	Aliento de fuego†	1.250 po
41-44	Descarga flamígera	1.250 po
45-48	Círculo curativo	1.250 po
49-52	Invisibilidad mejorada	1.250 po
53-56	Espejismo arcano	1.250 po
57-60	Pasamiento	1.250 po
61-64	Imagen persistente	1.250 po
65-68	Poder de la justicia	1.250 po
69-72	Escudriñamiento	1.250 po
73-76	Resistencia a conjuros	1.250 po
77-80	Convocar aliado natural V	1.250 po
81-84	Transmutar roca en barro	1.250 po
85-88	Muro de hielo	1.250 po
89-92	Muro de hierro	1.300 po
93-96	Muro de piedra	1.250 po
97-100	Cualquier conjuro de shugenja de 5.º nivel a elección del DM	—

Conjuros divinos (shugenja) de 6.º nivel

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-04	Campo antimagia	1.800 po
05-08	Destierro	1.800 po
09-12	Nube aniquiladora	1.800 po
13-16	Contingencia	1.800 po
17-20	Controlar el clima	1.800 po
21-24	Encontrar la senda	1.800 po
25-28	Semillas de fuego	1.800 po
29-32	Fuego de pureza†	1.800 po
33-36	De la carne a la piedra	1.800 po
37-40	Disipación mayor	1.800 po
41-44	Glifo custodio mayor	1.800 po
45-48	Sanar	1.800 po
49-52	Maestro del río ondeante†	1.800 po
53-56	Remover tierra	1.800 po
57-60	Imagen permanente	1.800 po
61-64	Piedra parlante	1.800 po
65-68	Piel pétreo	2.050 po
69-72	Convocar aliado natural VI	1.800 po
73-76	Teleportar	1.800 po
77-80	Visión verdadera	2.050 po
81-84	Velo	1.800 po
85-88	Caminar con el viento	1.800 po
89-92	Enfado de Yakamo†	1.800 po
93-100	Cualquier conjuro de shugenja de 6.º nivel a elección del DM —	

Conjuros divinos (shugenja) de 7.º nivel

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-05	Relámpago zigzagueante	2.450 po
06-10	Desintegrar	2.450 po
11-15	Tormenta de fuego	2.450 po
16-20	Restablecimiento mayor	4.950 po
21-25	Escudriñamiento mayor	2.450 po
26-30	Conocimiento de leyendas	2.700 po
31-35	Invisibilidad de masas	2.450 po
36-40	Doble engañoso	2.450 po
41-45	Imagen programada	2.450 po
46-50	Resurrección	2.950 po
51-55	Retorno de conjuros	2.450 po
56-60	Estatua	2.450 po
61-65	Convocar aliado natural VII	2.450 po
66-70	Rayo solar	2.450 po
71-77	Tumba de jade†	2.500 po
78-82	Hacer desaparecer	2.450 po
83-89	Palabras de los kami†	2.450 po
90-100	Cualquier conjuro de shugenja de 7.º nivel a elección del DM —	

Conjuros divinos (shugenja) de 8.º nivel

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-06	Ligadura	3.200 po
07-12	Bola de fuego de explosión retardada	3.200 po
13-18	Discernir ubicación	3.200 po
19-24	Terremoto	3.200 po
25-30	Horrible marchitamiento	3.200 po
31-36	Nube incendiaria	3.200 po
37-42	Sanar a las masas	3.200 po
43-48	Palabra de poder cegador	3.200 po
49-54	Protección contra los conjuros	3.700 po
55-60	Regenerar	3.200 po
61-66	Pantalla	3.200 po
67-72	Convocar aliado natural VIII	3.200 po
73-78	Explosión solar	3.200 po
79-84	Teleportar sin error	3.200 po
85-90	Visión	3.700 po
91-96	Torbellino	3.200 po
97-100	Cualquier conjuro de shugenja de 8.º nivel a elección del DM —	

Conjuros divinos (shugenja) de 9.º nivel

d%	Conjuro	Precio de mercado
01-09	Antipatía	4.050 po
10-18	Enjambre elemental	4.050 po
19-27	Cautiverio	4.050 po
28-36	Aura de jade†	4.050 po
37-45	Tromba de meteoritos	4.050 po
46-54	Desbrozar	4.050 po
55-63	Ligadura del alma	4.050 po
64-72	Convocar aliado natural IX	4.050 po
73-81	Círculo de teletransporte	4.050 po
82-90	Resurrección verdadera	9.050 po
91-100	Cualquier conjuro de shugenja de 9.º nivel a elección del DM —	

TALISMANES

Un talismán es un objeto mágico de un solo uso, similar a una poción o una varita, cuyo poder mágico puede desencadenarse una vez antes de agotarse, pero dura indefinidamente hasta ser desencadenado. Un talismán puede albergar un conjuro de hasta 3.º nivel, y cualquier personaje puede activarlo. La mayoría de los talismanes son beneficiosos para el usuario. Aquellos con capacidades ofensivas son prácticamente desconocidos.

La mayoría de los talismanes son fabricados por los shugenjas; en el escenario de campaña incorporado de Rokugan, son creados exclusivamente por los shugenjas de la escuela Asahina del clan de la Grulla.

Descripción física: un talismán típico es una pequeña joya hecha a partir de varios materiales naturales: hueso, plumas, conchas, plantas se-

TABLA 8-24: TALISMANES

Menor	Intermedio	Mayor	Talismán	Precio de mercado
01-11	—	—	Escudo de hueso (santuario)	50 po
12-20	—	—	Pluma de grulla (caída de pluma)	50 po
21-30	—	—	Grulla asustada (retirada expeditiva)	50 po
31-39	—	—	Hoja de oro (pasar sin dejar rastro)	50 po
40-51	—	—	Estuche de maquillaje (cambio de aspecto)	50 po
52-60	—	—	Paraguas de papel (niebla de obscurecimiento)	50 po
61-66	01-06	—	Broche de la abundancia	100 po
67-72	07-12	—	Abanico negro	150 po
73-75	13-21	01-06	Llave de hueso (apertura)	400 po
76-78	22-30	07-11	Pluma de halcón (levitar)	400 po
79-83	31-41	12-18	Espejo de pureza (lentificar veneno)	400 po
84-87	42-50	19-24	Máscara de sombras (conocer las sombras)	400 po
88-90	51-59	25-30	Campana silenciosa (silencio)	400 po
91-94	60-68	31-38	Caparazón de tortuga (protección contra las flechas)	400 po
96-100	69-79	39-48	Cavilla blanca de grano (curar heridas moderadas)	400 po
—	80-82	49-54	Bellota de las visiones (clarividencia)	900 po
—	83-85	55-60	Jade pedrasegura (fundirse con la piedra)	900 po
—	86-88	61-66	Escama de pez de colores (respiración acuática)	900 po
—	89-91	67-74	Cola de lagarto (quitar enfermedad)	900 po
—	92-94	75-82	Máscara espejada (invisibilidad)	900 po
—	95-97	83-89	Abanico de origami (ráfaga de viento)	900 po
—	98-100	90-96	Grulla veloz (acelerar)	900 po
—	—	97-100	Incienso de concentración	1.000 po

cas, etc. Algunos talismanes están hechos de papel doblado (origami). Rara vez son mayores que un símbolo sagrado, y su precio es inapreciable.

Identificar talismanes: a menudo, la forma de un talismán da una pista de su función: uno de *pluma de grulla* sugiere claramente que el conjuro que contiene es *caída de pluma*, por ejemplo, mientras que uno de *caparazón de tortuga* es, obviamente, de naturaleza protectora.

Activación: activar la magia de un talismán no requiere ninguna habilidad especial ni la aptitud de lanzar conjuros. El usuario debe tocarlo y concentrarse durante un momento, empleando una acción estándar que no provocará ataque de oportunidad. El talismán desaparece (quedando reducido a polvo o ceniza) tras ser utilizado, normalmente al expirar su efecto de conjuro.

Generación aleatoria: para generar talismanes al azar, haz una tirada en la Tabla 8-24: talismanes.

DESCRIPCIONES DE TALISMANES

Para aquellos talismanes que no sean más que conjuros en forma de talismán, sólo tienes que remitirte a las descripciones de sortilegios del *Manual del Jugador* para ver todos los detalles pertinentes. El nivel de lanzador de un talismán estándar es el nivel de lanzador mínimo necesario para lanzar el conjuro (a no ser que se especifique lo contrario). Los talismanes no estándar se describen a continuación.

Abanico negro: cuando se activa, un talismán de *abanico negro* envuelve a su usuario con un aura de poder y misterio. Ésta le concede un bonificador +10 de circunstancia en las pruebas de Diplomacia durante

1 hora, pues tiende a infundir cierto miedo y sobrecogimiento en la gente con la que se relaciona su usuario. El talismán debe llevarse puesto a la vista en la ropa del usuario mientras dure el efecto, quedando reducido a ceniza al transcurrir la hora.

Nivel de lanzador: 2.º; **Prerrequisitos:** fabricar talismán, nivel de lanzador 6.º o superior; **Precio de mercado:** 150 po.

Broche de la abundancia: este talismán proporciona a su usuario sustento suficiente para un día. También mejora su descanso, de modo que dormir 2 horas le proporcionará todos los beneficios de 8 horas de sueño. Quedará reducido a polvo 24 horas después de ser activado.

Nivel de lanzador: 5.º; **Prerrequisitos:** fabricar talismán, crear comida y bebida; **Precio de mercado:** 100 po.

Incienso de concentración: cualquier lanzador de conjuros que quemé este incienso mientras prepare u organice conjuros para el día podrá lanzar un conjuro adicional de 1.º nivel ese día.

Nivel de lanzador: 3.º; **Prerrequisitos:** fabricar talismán; **Precio de mercado:** 1.000 po.

VARITAS

Las varitas siguen las reglas detalladas en el *Manual del Jugador* y la *Guía del DUNGEON MASTER*. Aquellas basadas en conjuros descritos en este libro aparecen marcadas con una daga (†) en la Tabla 8-25: varitas.

TABLA 8-25: VARITAS

Menor	Intermedia	Mayor	Varita	Precio de mercado
01-05	—	—	Detectar magia	375 po
06-10	—	—	Luz	375 po
11-15	01-02	—	Atracción†	750 po
16-20	—	—	Manos ardientes	750 po
21-25	—	—	Hechizar persona	750 po
26-30	03-05	—	Curar heridas leves	750 po
31-35	06-07	—	Explosión elemental†	750 po
36-40	08-09	—	Proyectil mágico (nivel 1 de lanzador)	750 po
41-45	10-11	—	Contacto electrizante	750 po
46-50	12-13	—	Convocar monstruo I	750 po
51-54	14-16	—	Lluvia de piedras†	1.000 po
55-57	17-19	—	Proyectil mágico (nivel 3 de lanzador)	2.250 po
58-60	20-22	01	Proyectil mágico (nivel 5 de lanzador)	3.750 po
61-63	23-25	02	Fuerza de toro	4.500 po
64-66	26-28	03-04	Camaleón†	4.500 po
67-68	29-32	05	Curar heridas moderadas	4.500 po
69-70	33	06	Oscuridad	4.500 po
71-72	34-35	07	Luz del día	4.500 po
73-74	36-37	08	Toque de necrófago	4.500 po
75-76	38	09	Inmovilizar persona	4.500 po
77-79	39-40	10-11	Explosión de hielo†	4.500 po
80-81	41-42	12-13	Cuchillo de hielo†	4.500 po
82-83	43-44	14	Invisibilidad	4.500 po
84-85	45-46	15-16	Invisibilidad ante los espíritus†	4.500 po
86-87	47-48	17	Apertura	4.500 po
88-89	49-50	18	Levitar	4.500 po
90-91	51-52	19-20	Filo relampagueante†	4.500 po
92-93	53-54	21	Estallar	4.500 po
94-95	55-56	22	Silencio	4.500 po
96-97	57-58	23	Convocar monstruo II	4.500 po
98-99	59-60	24-25	Advertencia†	4.500 po
100	61	26-27	Proyectil mágico (nivel 7 de lanzador)	5.250 po

Menor	Intermedia	Mayor	Varita	Precio de mercado
—	62	28	Proyectil mágico (nivel 9 de lanzador)	6.750 po
—	63	29	Hechizar persona (intensificado a conjuro de 3.º nivel)	11.250 po
—	64	30	Contagio	11.250 po
—	65-66	31	Curar heridas graves	11.250 po
—	67-68	32	Disipar magia	11.250 po
—	69-70	33-34	Rayo de tierra†	11.250 po
—	71-72	35-36	Alas de fuego†	11.250 po
—	73-74	37	Bola de fuego (nivel 5 de lanzador)	11.250 po
—	75-76	38	Arma mágica mayor (nivel 6 de lanzador)	11.250 po
—	77-78	39	Acelerar	11.250 po
—	79-80	40	Invisibilidad ante los enemigos†	11.250 po
—	81-82	41	Afiladura	11.250 po
—	83-84	42	Rayo relampagueante (nivel 5 de lanzador)	11.250 po
—	85-86	43	Imagen mayor	11.250 po
—	87-88	44	Aliento de vapor (nivel 5 de lanzador)†	11.250 po
—	89-90	45	Sugestión	11.250 po
—	91-92	46	Convocar monstruos III	11.250 po
—	93-94	47	Piel espinosa†	11.250 po
—	95	48	Bola de fuego (nivel 6 de lanzador)	13.500 po
—	96	49	Rayo relampagueante (nivel 6 de lanzador)	13.500 po
—	97-98	50	Luz abrasadora (nivel 6 de lanzador)	13.500 po
—	99-100	51	Aliento de vapor (nivel 6 de lanzador)†	13.500 po
—	—	52	Bola de fuego (nivel 8 de lanzador)	18.000 po
—	—	53	Rayo relampagueante (nivel 8 de lanzador)	18.000 po
—	—	54	Arma mágica mayor (nivel 9 de lanzador)	20.250 po

Menor	Intermedia	Mayor	Varita	Precio de mercado
—	—	55	Hechizar monstruo	21.000 po
—	—	56	Curar heridas críticas	21.000 po
—	—	57	Filo danzante†	21.000 po
—	—	58	Fatiga†	21.000 po
—	—	59-60	Miedo	21.000 po
—	—	61-62	Arrancacorazones†	21.000 po
—	—	63-64	Tormenta de hielo	21.000 po
—	—	65-66	Invisibilidad mejorada	21.000 po
—	—	67-68	Infligir heridas críticas	21.000 po
—	—	69-70	Neutralizar veneno	21.000 po
—	—	71-72	Veneno	21.000 po
—	—	73-74	Polimorfarse a otro	21.000 po
—	—	75-76	Polimorfarse	21.000 po
—	—	77-78	Rayo de debilitamiento (intensificado a conjuro de 4.º nivel)	21.000 po
—	—	79-80	Quitar la fatiga†	21.000 po
—	—	81-82	Restablecimiento	21.100 po
—	—	83-84	Sugestión (intensificado a conjuro de 4.º nivel)	21.000 po
—	—	85-86	Convocar monstruos IV	21.000 po

Menor	Intermedia	Mayor	Varita	Precio de mercado
—	—	87-88	Muro de huesos†	21.000 po
—	—	89-90	Muro de fuego	21.000 po
—	—	91-92	Muro de hielo	21.000 po
—	—	93	Bola de fuego (nivel 10 de lanzador)	22.500 po
—	—	94	Rayo relampagueante (nivel 10 de lanzador)	22.500 po
—	—	95	Aliento de vapor (nivel 10 de lanzador)†	22.500 po
—	—	96	Martillo del caos (nivel 8 de lanzador)	24.000 po
—	—	97	Castigo divino (nivel 8 de lanzador)	24.000 po
—	—	98	Ira del orden (nivel 8 de lanzador)	24.000 po
—	—	99	Azote sacrilego (nivel 8 de lanzador)	24.000 po
—	—	100	Piel pétreo	37.700 po *

*El coste de creación de una varita de piel pétreo es de 10.500 po, 840 PX, más 12.500 po por los componentes materiales.

OBJETOS MARAVILLOSOS

La mayoría de los objetos maravillosos descritos en la *Guía del DUNGEON MASTER* aparecen también en las tierras de *Aventuras orientales*, aunque a menudo lo hacen con un nombre o forma diferente. Las Tablas 8-26, 8-27 y 8-28 muestran todos los objetos maravillosos disponibles en *Aventuras orientales*. En tales tablas, los objetos maravillosos descritos en este capítulo están marcados con una daga (†).

DESCRIPCIONES DE OBJETOS MARAVILLOSOS

Biwa de calma: el biwa es un instrumento de cuerda similar al laúd. Cuando se toca con él, sus tonos dulces y claros generan un aire de majestuosa calma si el intérprete logra tener éxito en una prueba de Interpretar (CD 15). Esto tiene el efecto de un conjuro de *calmar emociones* en un radio

de 30 pies. El efecto durará mientras el intérprete siga tocando, debiendo éste realizar una prueba de Interpretar cada minuto. Con un resultado natural de 1 en la tirada, la música será excepcionalmente pobre e inarmónica, y el efecto de calma se romperá inmediatamente durante el resto del encuentro. El instrumento no puede utilizarse con eficacia mientras haya presentes criaturas hostiles que hayan oído previamente desafinar al intérprete.

Nivel de lanzador: 5; **Prerrequisitos:** fabricar objeto maravilloso, *calmar emociones*; **Precio de mercado:** 7.500 po; **Peso:** 3 lb.

Biwa de Kakita: este excelente laúd de púa otorga un bonificador +2 de mejora en las pruebas de Interpretar de quien lo toque, además del bonificador +2 de circunstancia concedido por tratarse de un instrumento musical de gran calidad.

Nivel de lanzador: 5; **Prerrequisitos:** fabricar objeto maravilloso, el creador debe poseer 5 rangos en la habilidad Interpretar; **Precio de mercado:** 4.000 po; **Peso:** 3 lb.

Cetro de diamante: este objeto es un pequeño cetro de hierro coronado por un gran diamante. Cuando un personaje señala con él y pronuncia la palabra de mando, de la gema surge un conjuro de *rayo relampagueante*.

(El texto continúa en la página 140)

TABLA 8-26: OBJETOS MARAVILLOSOS MENORES

d%	Objeto	Precio de mercado
01	Piedra ioun (gris apagado)	25 po
02	Fetich de plumas de Asahina [Quaal] (ancla)	50 po
03	Fetich de plumas de Asahina [Quaal] (árbol)	100 po
04	Fetich de plumas de Asahina [Quaal] (abanico)	200 po
05	Polvo de irastreabilidad	250 po
06	Fetich de plumas de Asahina [Quaal] (pájaro)	300 po
07	Polvo de inmovilidad†	300 po
08	Fetich de plumas de Asahina [Quaal] (barco de cisne)	450 po
09	Collar de cuentas de plegaria (bendición)	500 po
10	Fetich de plumas de Asahina [Quaal] (látigo)	500 po
11	Polvo de ilusión	500 po
12	Bolsa de trucos (gris)	900 po
13	Polvo de sequedad	900 po
14	Brazales de armadura (+1)	1.000 po
15	Filacteria de fidelidad	1.000 po
16	Gafas de visión minuciosa	1.000 po
17	Haori [capa] de resistencia (+1)	1.000 po
18	Mano del mago	1.000 po
19	Ojos de águila	1.000 po
20	Perla de poder (conjuro de 1.º nivel)	1.000 po
21	Piedra de alarma	1.000 po
22	Kaen [flauta] de las alcantarillas	1.150 po
23	Escarabeo azote de gólems (piedra)	1.200 po
24	Amuleto [broche] de escudar	1.500 po
25	Escarabeo azote de gólems (hierro)	1.600 po

d%	Objeto	Precio de mercado
26	Collar de bolas de fuego (Tipo I)	1.650 po
27	Carcaj de Tsuruchi [Ehlonna]	1.800 po
28	Kaen [flauta] del son	1.800 po
29	Herraduras de velocidad	1.900 po
30	Amuleto de armadura natural (+1)	2.000 po
31	Cuenta de fuerza	2.000 po
32	Cuerno de niebla	2.000 po
33	Disolvente universal	2.000 po
34	Farol del ocaso†	2.000 po
35	Kataginu [atuendo] de fuga	2.000 po
36	Obi de cortesano†	2.000 po
37	Saco furoshiki de Yasuki [moral práctico de Heward]	2.000 po
38	Sombrero de disfraz	2.000 po
39	Tabi [babuchas] de trepar cual arácnido	2.000 po
40	Conjunto de escritura maravilloso†	2.060 po
41	Polvo de aparición	2.100 po
42	Ocho monedas de diagrama, menores†	2.160 po
43	Pegamento soberano	2.400 po
44	Saco furoshiki [bolsa] de contención (bolsa 1)	2.500 po
45	Sandalías [botas] de zancadas y brincos	2.500 po
46	Vela de la verdad	2.500 po
47	Jingasa [yelmo] de comprensión idiomática y leer magia	2.600 po

d%	Objeto	Precio de mercado
48	Collar de bolas de fuego (Tipo II)	2.700 po
49	Cuerda de escalada	3.000 po
50	Gong [carillón] de apertura	3.000 po
51	Herraduras de un céfiro	3.000 po
52	Saco furoshiki [bolsa] de trucos (óxido)	3.000 po
53	Lentes de detección	3.500 po
54	Polvo de desaparición	3.500 po
55	Figurita de poder maravilloso (cuervo de plata)	3.800 po
56	Bálsamo de Hanasaku [Keoghtom]	4.000 po
57	Biwa de Kakita†	4.000 po
58	Brazales de armadura (+2)	4.000 po
59	Brazales de salud (+2)	4.000 po
60	Diadema del intelecto (+2)	4.000 po
61	Guantes de atrapar flechas	4.000 po
62	Guantes de Destreza (+2)	4.000 po
63	Haori [capa] de Carisma (+2)	4.000 po
64	Haori [capa] de resistencia (+2)	4.000 po
65	Obi [cinturón] de fuerza de gigante (+2)	4.000 po
66	Perla de poder (conjuro de 2.º nivel)	4.000 po
67	Piedra ioun (prisma rosa turbio)	4.000 po
68	Prendedor salvaje†	4.000 po
69	Presea contra venenos	4.000 po
70	Presea de Sabiduría (+2)	4.000 po
71	Ungüento pétreo	4.000 po
72	Collar de bolas de fuego (Tipo III)	4.350 po
73	Quimono almacenedor†	4.400 po
74	Ceño de persuasión	4.500 po
75	Brazaletes de la amistad	4.550 po
76	Incienso de meditación	4.900 po
77	Collar de cuentas de plegaria (karma)	5.000 po
78	Piedra ioun (huso transparente)	5.000 po
79	Saco furoshiki [bolsa] de contención (bolsa 2)	5.000 po
80	Brazales de la arquería	5.100 po
81	Botella siemprehumeante	5.200 po
82	Collar de bolas de fuego (Tipo IV)	5.400 po
83	Abanico de viento	5.500 po
84	Alas de vuelo	5.500 po
85	Maravillosos pigmentos de Doji [Nolzur]	5.500 po
86	Kataginu de cambiaformas [vestidura de los druidas]	5.800 po
87	Guantes de nadar y trepar	6.000 po
88	Quimono [capa] arácnido	6.000 po
89	Shakuhachi [cuerno] de bondad/maldad	6.000 po
90	Collar de bolas de fuego (Tipo V)	6.150 po
91	Saco furoshiki [bolsa] de trucos (canela)	6.300 po
92	Ceño refulgente menor	6.480 po
93	Kaen [flauta] del desasosiego	6.500 po
94	Quimono [túnica] de objetos útiles	7.000 po
95	Mano de la gloria	7.200 po
96	Saco furoshiki [bolsa] de contención (bolsa 3)	7.400 po
97	Biwa de calma†	7.500 po
98	Sandalias [botas] de levitación	7.500 po
99	A elección del DM	—
100	A elección del DM	—

TABLA 8-27: OBJETOS MARAVILLOSOS INTERMEDIOS

d%	Objeto	Precio de mercado
01	Presea de salud	7.500 po
02	Samisen [arpa] hechizador	7.500 po
03	Vela de invocación	7.800 po
04	Amuleto de armadura natural (+2)	8.000 po
05	Gafas de noche	8.000 po
06	Piedra ioun (esfera azul y escarlata)	8.000 po
07	Piedra ioun (esfera azul incandescente)	8.000 po
08	Piedra ioun (esfera de rojo intenso)	8.000 po
09	Piedra ioun (esfera rosa y verde)	8.000 po

d%	Objeto	Precio de mercado
10	Piedra ioun (romboide azul oscuro)	8.000 po
11	Piedra ioun (romboide azul pálido)	8.000 po
12	Piedra ioun (romboide rosa)	8.000 po
13	Sandalias [botas] de velocidad	8.000 po
14	Collar de bolas de fuego (Tipo VI)	8.100 po
15	Brazales de armadura (+3)	9.000 po
16	Cinturón de monje	9.000 po
17	Decantador inagotable de agua	9.000 po
18	Haori [capa] de resistencia (+3)	9.000 po
19	Perla de poder (conjuro de 3.º nivel)	9.000 po
20	Talismán de la esfera	9.000 po
21	Figurita de poder maravilloso (búho serpentino)	9.100 po
22	Collar de bolas de fuego (Tipo VII)	9.150 po
23	Baraja de ilusiones	9.200 po
24	Libro bendito [de Boccob]	9.500 po
25	Caballo de piedra (corredor)	10.000 po
26	Collar de cuentas de plegaria (curación)	10.000 po
27	Figurita de poder maravilloso (mosca de ébano)	10.000 po
28	Grulla de origami [piedra] de la buena suerte	10.000 po
29	Papel de las formas†	10.000 po
30	Quimono [túnica] de camuflaje	10.000 po
31	Saco furoshiki [bolsa] de contención (bolsa 4)	10.000 po
32	Ocho monedas de diagrama, mayores†	10.080 po
33	Bote plegable	10.500 po
34	Guantelete oxidante	11.500 po
35	Espejo de la curación†	11.800 po
36	Kain [flauta] del dolor	12.000 po
37	Kenbau [cuerno] detonante	12.000 po
38	Medallón de los pensamientos	12.000 po
39	Piedra ioun (prisma púrpura vibrante)	12.000 po
40	Salvaguarda de protección contra espíritus, CD 13†	12.000 po
41	Tabi [botas] aladas	12.000 po
42	Kato [lira] de construcción	13.000 po
43	Agujero portátil	14.000 po
44	Botella de aire	14.500 po
45	Caballo de piedra (destrero)	14.800 po
46	Espejo de la iluminación†	14.850 po
47	Collar de cuentas de plegaria (castigo)	15.000 po
48	Piedra ioun (huso indiscente)	15.000 po
49	Presea cerradora de heridas	15.000 po
50	Vaina de bordes afilados	15.000 po
51	Cuerno de los hai un [tritones]	15.100 po
52	Gema del resplandor	15.200 po
53	Perla de las ningya [sirinas]	15.300 po
54	Figurita de poder maravilloso (perro de ónice)	15.500 po
55	Gong [carillón] de interrupción	15.800 po
56	Brazales de armadura (+4)	16.000 po
57	Brazales de salud (+4)	16.000 po
58	Diadema del intelecto (+4)	16.000 po
59	Guantes de Destreza (+4)	16.000 po
60	Haori [capa] de Carisma (+4)	16.000 po
61	Haori [capa] de resistencia (+4)	16.000 po
62	Obi [cinturón] de fuerza de gigante (+4)	16.000 po
63	Perla de poder (conjuro de 4.º nivel)	16.000 po
64	Presea de Sabiduría (+4)	16.000 po
65	Figurita de poder maravilloso (leones dorados)	16.500 po
66	Figurita de poder maravilloso (elefante de mármol)	17.000 po
67	Alfombra voladora (3 × 5 pies)	18.000 po
68	Amuleto de armadura natural (+3)	18.000 po
69	Collar de adaptación	19.000 po
70	Piedra ioun (elipsoide lavanda pálido)	20.000 po
71	Piedra ioun (huso blanco perla)	20.000 po
72	Piedra ioun (prisma verde pálido)	20.000 po
73	Cuerda de enmarañar	21.000 po
74	Figurita de poder maravilloso (cameros de marfil)	21.000 po
75	Cubo de resistencia al frío	22.000 po

d%	Objeto	Precio de mercado
76	Ceño resplandeciente mayor	23.760 po
77	Cetro de diamante†	24.440 po
78	Ojos de fatalidad	24.500 po
79	Brazales de armadura (+5)	25.000 po
80	Haori [capa] de desplazamiento menor (20% de posibilidad de fallo)	25.000 po
81	Haori [capa] de resistencia (+5)	25.000 po
82	Máscara de la calavera	25.000 po
83	Perla de poder (conjuro de 5.º nivel)	25.000 po
84	Grilletes dimensionales	26.000 po
85	Máscara de porcelana†	27.000 po
86	Ofuda sagrado†	27.000 po
87	Quimono [túnica] de colores hipnóticos	27.000 po
88	Manual de ejercicio beneficioso +1	27.500 po
89	Manual de rapidez de acción +1	27.500 po
90	Manual de salud corporal +1	27.500 po
91	Tomo de claridad de pensamiento +1	27.500 po
92	Tomo de entendimiento +1	27.500 po
93	Tomo de liderazgo e influencia +1	27.500 po
94	Figurita de poder maravilloso (corcel de obsidiana)	28.500 po
95	Alfombra voladora (4 × 6 pies)	29.000 po
96	Collar de cuentas de plegaria (caminar con el viento)	30.000 po
97	Farol de papel [interna] de revelación	30.000 po
98	Salvaguarda de protección contra enfermedad†	30.000 po
99	A elección del DM	—
100	A elección del DM	—

TABLA 8-28: OBJETOS MARAVILLOSOS MAYORES

d%	Objeto	Precio de mercado
01-02	Tambores de pánico	30.000 po
03-04	Mempo de pensamiento puro†	30.240 po
05-06	Kabuto [yelmo] de telepatía	31.000 po
07-08	Amuleto de armadura natural (+4)	32.000 po
09	Perla de protección contra el fuego menor†	32.000 po
10	Amuleto contra detección y localización	35.000 po
11	Brazales de armadura (+6)	36.000 po
12	Brazales de salud (+6)	36.000 po
13	Diadema del intelecto (+6)	36.000 po
14	Guantes de Destreza (+6)	36.000 po
15	Haori [capa] de Carisma (+6)	36.000 po
16	Obi [cinturón] de fuerza de gigante (+6)	36.000 po
17	Perla de poder (conjuro de 6.º nivel)	36.000 po
18	Presea de Sabiduría (+6)	36.000 po
19	Salvaguarda de protección contra robo†	36.000 po
20	Tambores del trueno†	36.750 po
21	Amuleto [escarabeo] de protección	38.000 po
22	Orbe de las tormentas	38.000 po
23	Anillo umbral	40.000 po
24	Piedra ioun (elipsoide lavanda y verde)	40.000 po
25	Alfombra voladora (5 × 7 pies)	41.000 po
26	Bola de cristal	42.000 po
27	Espejo de la visión espiritual†	45.000 po
28	Flauta de la serpiente†	45.360 po
29	Perla de protección contra el fuego mayor†	48.000 po
30	Kabuto [yelmo] de teletransporte	48.600 po
31	Brazales de armadura (+7)	49.000 po
32	Perla de poder (conjuro de 7.º nivel)	49.000 po
33	Amuleto de armadura natural (+5)	50.000 po
34	Bola de cristal con detectar invisibilidad	50.000 po
35	Collar de cuentas de plegaria (convocación)	50.000 po
36	Haori [capa] de desplazamiento mayor (50% de posibilidad de fallo)	50.000 po
37	Perla de las mareas†	50.400 po

d%	Objeto	Precio de mercado
38	Bola de cristal con detectar pensamientos	51.000 po
39	Haori [capa] de etereidad	52.000 po
40	Alfombra voladora (6 × 9 pies)	53.000 po
41	Manual de ejercicio beneficioso +2	55.000 po
42	Manual de rapidez de acción +2	55.000 po
43	Manual de salud corporal +2	55.000 po
44	Tomo de claridad de pensamiento +2	55.000 po
45	Tomo de entendimiento +2	55.000 po
46	Tomo de liderazgo e influencia +2	55.000 po
47	Espejo del miedo†	56.000 po
48	Ojos hechizadores	56.000 po
49	Salvaguarda de protección contra espíritus, CD 16†	56.000 po
50	Quimono [túnica] de las estrellas	58.000 po
51	Mortero de arroz siempre repleto, común†	59.400 po
52	Craneoscuro	60.000 po
53	Cubo de fuerza	62.000 po
54	Brazales de armadura (+8)	64.000 po
55	Perla de poder (conjuro de 8.º nivel)	64.000 po
56	Bola de cristal con telepatía	70.000 po
57	Perla de poder (dos conjuros)	70.000 po
58	Gema de visión	75.000 po
59	Quimono [túnica] del archimago	75.000 po
60	Kataginu [vestiduras] de la fe	76.000 po
61	Amuleto de los planos	80.000 po
62	Bola de cristal con visión verdadera	80.000 po
63	Perla de poder (conjuro de 9.º nivel)	81.000 po
64	Manual de ejercicio beneficioso +3	82.500 po
65	Manual de rapidez de acción +3	82.500 po
66	Manual de salud corporal +3	82.500 po
67	Tomo de claridad de pensamiento +3	82.500 po
68	Tomo de entendimiento +3	82.500 po
69	Tomo de liderazgo e influencia +3	82.500 po
70	Gong de disipación†	84.375 po
71	Haori [toga] de resistencia a conjuros	90.000 po
72	Quimono [túnica] de los ojos	90.000 po
73	Espejo de oposición	92.000 po
74	Diamante del caos	93.000 po
75	Ojos petrificantes	98.000 po
76	Brasero de comandar elementales de fuego	100.000 po
77	Cuenca de comandar elementales de agua	100.000 po
78	Incensario de control de elementales de aire	100.000 po
79	Piedra de control de elementales de tierra	100.000 po
80	Manual de ejercicio beneficioso +4	110.000 po
81	Manual de rapidez de acción +4	110.000 po
82	Manual de salud corporal +4	110.000 po
83	Tomo de claridad de pensamiento +4	110.000 po
84	Tomo de entendimiento +4	110.000 po
85	Tomo de liderazgo e influencia +4	110.000 po
86	Gema de los deseos†	131.600 po
87	Salvaguarda de protección contra espíritus, CD 19†	132.000 po
88	Manual de ejercicio beneficioso +5	137.500 po
89	Manual de rapidez de acción +5	137.500 po
90	Manual de salud corporal +5	137.500 po
91	Tomo de claridad de pensamiento +5	137.500 po
92	Tomo de entendimiento +5	137.500 po
93	Tomo de liderazgo e influencia +5	137.500 po
94	Espejo atrapavidas	152.000 po
95	Umbral cúbico	156.000 po
96	Kabuto [yelmo] de fulgor	157.000 po
97	Espejo de poder mental	175.000 po
98	Mortero de arroz siempre repleto, extraordinario†	190.500 po
99	A elección del DM	—
100	A elección del DM	—

OBJETOS MARAVILLOSOS

paguante como si lo hubiera lanzado un hechicero de ⁰⁰12º nivel. Cada uso requiere una carga, y el cetro de diamante tiene 30 al ser creado. Cuando se gasten las cargas, el diamante en sí seguirá valiendo 5.000 po.

Nivel de lanzador: 12.º; **Prerrequisitos:** fabricar objeto maravilloso, *rayo relampagueante*; **Precio de mercado:** 24.440 po; **Coste de creación:** 14.720 + 389 PX; **Peso:** 2 lb.

Conjunto de escritura maravilloso: este conjunto de escritura viene en una caja finamente lacada y contiene un pincel, una piedra de tinta y un tintero lleno. Cuando se utiliza para escribir, el conjunto concede un bonificador +2 en las pruebas de Arte (caligrafía) y un bonificador +10 en las de Falsificar.

Nivel de lanzador: 5.º; **Prerrequisitos:** fabricar objeto maravilloso, el creador debe poseer al menos 5 rangos tanto en Falsificar como en Arte (caligrafía); **Precio de mercado:** 2.060 po; **Peso:** 1 lb.

Espejo de la curación: este objeto, con aspecto de espejo normal de 5' de alto por 2 de ancho, posee propiedades terapéuticas especiales. Cuando se pronuncia la palabra de mando, toda criatura que esté mirando el espejo recibe el beneficio de un conjuro de *sanar*. Esto requiere el uso de 1 carga (de las que el espejo posee 10 al ser creado). Cuando se agotan todas las cargas, el espejo se rompe.

Nivel de lanzador: 11.º; **Prerrequisitos:** fabricar objeto maravilloso, *sanar*; **Precio de mercado:** 11.800 po; **Peso:** 40 lb.

Espejo de la iluminación: este objeto parece un espejo redondo normal, de 3' de diámetro. Cuando se pronuncia la palabra de mando, un personaje (y sólo él) puede ver un aura de color rodeando el reflejo de cualquier criatura visible en el espejo. Concentrándose como acción estándar, el personaje podrá usar *detectar el bien*, *detectar el caos*, *detectar la ley*, *detectar el mal* o *conocer motivación* sobre cualquier criatura visible en el espejo.

Nivel de lanzador: 3.º; **Prerrequisitos:** fabricar objeto maravilloso, *conocer motivación*, *detectar el bien*, *detectar el caos*, *detectar la ley*, *detectar el mal*; **Precio de mercado:** 14.850 po; **Peso:** 45 lb.

Espejo de la visión espiritual: este pequeño espejo redondo, de 1' de diámetro, parece bastante corriente. Sin embargo, revelará la auténtica forma de todos los espíritus que pasen por delante de él, aunque tales formas sean invisibles o etéreas o estén polimorfadas o disfrazadas de algún otro modo.

Nivel de lanzador: 9.º; **Prerrequisitos:** fabricar objeto maravilloso, *visión verdadera*; **Precio de mercado:** 45.000 po; **Peso:** 5 lb.

Espejo del miedo: este objeto parece igual que un *espejo de iluminación*, pero toda criatura que lo mire verá un reflejo horrible y distorsionado de sí misma. El observador deberá realizar un TS de Voluntad (CD 15) o huirá despavorido. Una criatura despavorida debe soltar cualquier cosa que tenga cogida y huir a velocidad máxima de la causa de su miedo, así como de cualquier otro peligro que se encuentre en su camino. Además, la criatura sufrirá un penalizador -2 de moral en los tiros de salvación. Si se la acorrala, la criatura despavorida pasará a estar aterrada y no atacará, usando normalmente una acción de defensa total en combate.

Nivel de lanzador: 7.º; **Prerrequisitos:** fabricar objeto maravilloso, *miedo*; **Precio de mercado:** 56.000 po; **Peso:** 45 lb.

Flauta de la serpiente: esta sencilla flauta de bambú permite a su intérprete convocar serpientes venenosas que siguen las órdenes mentales del personaje. Éste debe tener éxito en una prueba de Interpretar con CD 15, y el número de serpientes convocadas dependerá del resultado de la misma. Si el resultado está entre 15 y 19, la flauta convocará a una víbora Pequeña. Si está entre 20 y 24, convocará a 1d3 víboras Pequeñas. Si es de 25 o más, convocará a 1d4+1 víboras Pequeñas o 1d3 víboras Medianas, a elección del jugador. Las serpientes aparecerán en cualquier punto en un radio de 40 pies del intérprete y permanecerán durante 7 asaltos.

Nivel de lanzador: 7.º; **Prerrequisitos:** fabricar objeto maravilloso, *convocar aliado natural IV*; **Precio de mercado:** 45.360 po; **Peso:** 2 lb.

Gema de los deseos: esta gran gema parece igual que cualquier otra piedra preciosa, y suele costar 1.000 po por sí misma. Sin embargo, su magia es mucho más valiosa, pues contiene cuatro *deseos* al ser creada.

Nivel de lanzador: 17.º; **Prerrequisitos:** fabricar objeto maravilloso, *deseo*; **Precio de mercado:** 131.600 po; **Coste de creación:** 16.300 po + 21.224 PX; **Peso:** —.

Gong de disipación: este objeto mágico es un gran gong de 3' de diámetro. Cuando se cuelga de un armazón y se golpea, éste genera los efectos de *disipar el mal* y *disipar magia* en un radio de 30'. Cada vez que se hace sonar se consume 1 carga. El gong posee 50 cargas al ser creado.

Nivel de lanzador: 15.º; **Prerrequisitos:** fabricar objeto maravilloso, *disipar magia*, *disipar el mal*; **Precio de mercado:** 84.375 po; **Peso:** 10 lb.

Farol del ocaso: este farol de papel contiene un diminuto fuego que arde sin combustible y aumenta o disminuye en intensidad en respuesta a órdenes verbales (cuando se utiliza una palabra de mando). El farol despide luz en un radio de 5 a 30', según se le ordene. Las condiciones meteorológicas normales (como el viento o la lluvia) no pueden apagar el *farol del ocaso*, aunque la inmersión en agua o el uso de una magia como la del conjuro *apagar* sí pondrá fin a su efecto mágico.

Nivel de lanzador: 1.º; **Prerrequisitos:** fabricar objeto maravilloso, *animar fuego*; **Precio de mercado:** 2.000 po; **Peso:** —.

Máscara de porcelana: cuando se le coloca a un cadáver, esta simple máscara de porcelana blanca reanima el cuerpo como si se hubiera utilizado el conjuro *reanimar a los muertos*.

El personaje que haya colocado la máscara sobre el cadáver controlará al nuevo esqueleto o zombi. Un personaje no puede controlar a un muerto viviente creado con la *máscara de porcelana* por valor superior a 2 DG por nivel de personaje. Quitarle la máscara al muerto viviente reanimado pondrá fin al efecto, aunque el mismo cadáver podrá ser reanimado más adelante si no es destruido. Un personaje puede quitar la máscara al muerto viviente si tiene éxito en una prueba enfrentada de presa tras inmovilizarlo.

Nivel de lanzador: 5.º; **Prerrequisitos:** fabricar objeto maravilloso, *reanimar a los muertos*; **Precio de mercado:** 27.000 po; **Peso:** 2 lb.

Mempo de pensamiento puro: el que lleve puesta esta máscara de hierro (normalmente con una gran armadura) podrá usar *discernir mentiras* como acción estándar hasta tres veces al día. Un personaje que lleve puesto un *mempo de pensamiento puro* no puede llevar al mismo tiempo un par de lentes o gafas.

Nivel de lanzador: 7.º; **Prerrequisitos:** fabricar objeto maravilloso, *discernir mentiras*; **Precio de mercado:** 30.240 po; **Peso:** 2 lb.

Mortero de arroz siempre repleto: este objeto mágico es un mortero de arroz normal con su maza. Su magia se activa girando la maza del mortero en una dirección, y se desactiva girándola en la otra.

Una vez al día, el *mortero de arroz* puede producir cualquier tipo de comida o bebida para un máximo de 100 personas, según se desee. La comida brotará del mortero caliente y fresca; se puede producir: arroz, panecillos, sake, caramelos, té, sal y otros comestibles. La comida será normal a todos los efectos.

A algunos ejemplares extraordinarios también se les infunde la aptitud de conceder hasta cuatro *deseos*. Una vez todos ellos han sido concedidos, tales morteros siguen funcionando igual que los de variedad común.

Nivel de lanzador: 11.º [común] ó 17.º [extraordinario]; **Prerrequisitos:** fabricar objeto maravilloso, *crear comida y bebida*, *deseo* [sólo el extraordinario]; **Precio de mercado:** 59.400 po [común] ó 190.500 po [extraordinario]; **Coste de creación** [extraordinario]: 45.250 po + 23.620 PX; **Peso:** 1 lb.

Obi de cortesano: aquel que lleva puesta esta delicada faja de seda obtiene un bonificador +10 de capacidad en las pruebas de Diplomacia. Un obi mágico ocupa el mismo espacio que un cinturón mágico, y no puede llevarse puesto a la vez que éste.

Nivel de lanzador: 5.º; **Prerrequisitos:** fabricar objeto maravilloso, el creador debe tener al menos 5 rangos en la habilidad Diplomacia; **Precio de mercado:** 2.000 po; **Peso:** 1 lb.

Ocho monedas de diagrama: en realidad, estas monedas son discos de cobre, cada uno de ellos grabado con un símbolo concreto. Siempre hay ocho en cada conjunto. Tanto la variedad menor como la mayor se utilizan del mismo modo: el usuario lanza las monedas al suelo mientras formula una pregunta en voz alta. La variedad menor concede los beneficios de un conjuro de *augurio* en relación con la pre-

guta, mientras que la variedad mayor confiere los beneficios de uno de *adivinación*. Ambas variedades pueden utilizarse una sola vez al día.

Nivel de lanzador: 3.º [menor] ó 7.º [mayor]; **Prerrequisitos:** fabricar objeto maravilloso, *augurio* [menor] o *adivinación* [mayor]; **Precio de mercado:** 2.160 po [menor] ó 10.080 po [mayor]; **Peso:** —.

Ofuda sagrada: esta pequeña tira de papel tiene escritas poderosas oraciones contra los muertos vivientes. Cuando se pone en contacto con la frente de una criatura muerta viviente, el *ofuda sagrado* se adhiere a ella y la inmoviliza, igual que el conjuro *detener muertos vivientes*. El usuario del ofuda debe tener éxito en un ataque de toque en cuerpo a cuerpo contra la criatura; esto permitirá al muerto viviente efectuar un ataque de oportunidad, y si éste tiene éxito, el usuario no logrará colocar el ofuda. Si éste se logra colocar con éxito, el muerto viviente no tendrá derecho a tiro de salvación. El efecto durará mientras el ofuda siga estando sujeto, pero incluso un viento moderado puede hacer que éste se separe de la frente del muerto viviente. Cualquier ataque contra la criatura muerta viviente hará que el ofuda se caiga y que el efecto termine.

Nivel de lanzador: 5.º; **Prerrequisitos:** fabricar objeto maravilloso, *detener muerto viviente*; **Precio de mercado:** 27.000 po; **Peso:** —.

Papel de las formas: este papel mágico de colores puede ser utilizado por aquellos que poseen la habilidad *Arte* (origami). Cuando tal personaje doble el papel creando un animal u objeto (teniendo éxito en una prueba de *Arte* con CD 20), y a continuación sople sobre la forma de origami y pronuncie la palabra de mando, ésta se transformará en una versión real de esa forma, a escala natural y con todas las propiedades normales del objeto creado. El papel sólo puede ser utilizado para crear a un animal (no sirve para ningún otro tipo de criatura) de tamaño Grande como máximo, o un objeto no mágico de hasta 1.000 pies cúbicos de tamaño. Sea cual sea el objeto o animal creado, será muy susceptible al fuego, sufriendo el doble del daño infligido por éste si no logra tener éxito en un tiro de salvación.

El papel permanecerá en su estado transformado hasta que el personaje que lo haya creado pronuncie una segunda palabra de mando, haciendo que éste vuelva a su forma de origami. La forma de origami puede volver a ser transformada siempre que no se la desdoble; desdoblar la forma de origami echará a perder el papel y negará su magia.

Nivel de lanzador: 15.º; **Prerrequisitos:** fabricar objeto maravilloso, *animar los objetos*, *creación mayor*; **Precio de mercado:** 10.000 po; **Peso:** —.

Perla de las mareas: esta perla permite al personaje hacer que el agua baje o suba igual que cuando se utiliza el conjuro *controlar las aguas*.

Nivel de lanzador: 7.º; **Prerrequisitos:** fabricar objeto maravilloso, *controlar las aguas*; **Precio de mercado:** 50.400 po; **Peso:** —.

Perla de protección contra el fuego: cuando se lleva encima, esta perla protege a su dueño del daño por fuego. Cuando se dé una situación en la que el portador normalmente sufriría daño por fuego, resta 15 puntos del total debido al efecto de la perla. Algunas perlas restan 30 puntos en su lugar.

Nivel de lanzador: 5.º [menor] ó 7.º [mayor]; **Prerrequisitos:** fabricar objeto maravilloso, *protección contra los elementos*; **Precio de mercado:** 32.000 po [menor] ó 48.000 [mayor]; **Peso:** —.

Polvo de inmovilidad: este polvo suele estar contenido dentro de una cerbatana hueca. Puede soplarse hasta 5' como acción estándar que

no provoca ataque de oportunidad. Si el personaje que está usando el polvo tiene éxito en un ataque de toque a distancia contra un oponente situado a 5' o menos, éste deberá realizar una salvación de *Voluntad* (CD 13) o será afectado por un conjuro de *inmovilizar persona*.

Nivel de lanzador: 3.º; **Prerrequisitos:** fabricar objeto maravilloso, *inmovilizar persona*; **Precio de mercado:** 300 po; **Peso:** —.

Prendedor salvaje: este objeto, con aspecto de cadena de oro de 3" de longitud, sólo funciona cuando se engancha a un amuleto (u objeto similar) o un atuendo (u otro objeto similar). El prendedor evitará que el objeto que esté sujetando se funda con la nueva forma de su portador cuando éste utilice magia de transformación (como *polimorfarse*, o la aptitud *forma salvaje* de druida), permitiendo que tal objeto sea utilizado en la nueva forma. Por ejemplo, un druida con el *prendedor salvaje* sujeto a su *presea de Sabiduría* podría adoptar forma de lobo (que normalmente no hace uso de equipo) y lograr que la presea conserve su forma normal, siendo completamente funcional. Nótese que algunas formas pueden resultar dañinas para ciertos objetos (como una forma elemental de fuego cuando se lleve puesto un *collar de bolas de fuego*).

Nivel de lanzador: 5.º; **Prerrequisitos:** fabricar objeto maravilloso, *polimorfarse* o el creador debe poseer la aptitud "forma salvaje"; **Precio de mercado:** 4.000 po; **Peso:** —.

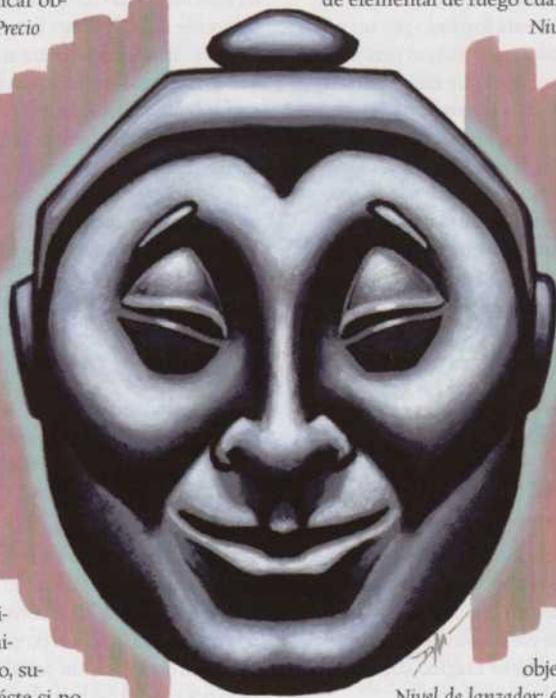
Quimono almacenador: este quimono de seda fina tiene unas largas mangas de estilo formal. A una orden, un objeto que el portador tenga cogido desaparece. El objeto, que no puede pesar más de 20 libras y debe poder sujetarse con una mano, reaparecerá al chasquear los dedos. Almacenar o recuperar un objeto es una acción gratuita. Cada manga puede guardar un objeto en estasis, reduciéndolo tanto que nadie podrá verlo. Muchos dueños de *quimonos almacenadores* los consideran un método útil y dramático para guardar armas, varitas y (dado que los objetos quedan en estasis) hasta linternas. Si el efecto es suprimido o disipado, el objeto almacenado aparece al instante.

Nivel de lanzador: 6.º; **Prerrequisitos:** fabricar objeto maravilloso, *engoger objeto*; **Precio de mercado:** 4.400 po; **Peso:** 3 lb.

Salvaguarda de protección contra enfermedad: este objeto mágico es una larga tira de papel rojo o amarillo, en la que se han escrito con tinta poderosas súplicas a uno o más espíritus mayores. Cuando se cuelga en una casa o edificio similar, el objeto emplea su influencia mágica para proteger a los ocupantes del edificio contra la enfermedad. Los personajes serán inmunes a cualquier enfermedad que pueda ser contrada o con la que se entre en contacto mientras estén dentro del edificio protegido por la salvaguarda. La salvaguarda surtirá efecto mientras esté colgada en su sitio, y custodiará un área de hasta 30' de radio, pero nunca mayor que un edificio. El objeto puede ser destruido fácilmente mediante el fuego u otros desastres, y se quita con facilidad.

Nivel de lanzador: 5.º; **Prerrequisitos:** fabricar objeto maravilloso, *quitar enfermedad*; **Precio de mercado:** 30.000 po; **Peso:** —.

Salvaguarda de protección contra espíritus: esta salvaguarda, en papel rojo o amarillo, tiene escritas con tinta poderosas amenazas contra espíritus. Cualquier espíritu que intente entrar en una casa custodiada por esta salvaguarda debe tener éxito en una salvación de *Voluntad*. La CD se determina por el poder de la *salvaguarda*, de la que hay tres variedades. Si el espíritu falla la salvación, no podrá entrar en la casa custodiada, aunque podrá emplear conjuros y ataques a distancia contra los que estén



dentro de la misma. Para ser efectiva, la *salvaguarda* debe estar pegada al dintel de la puerta, y no podrá ser tocada por ninguna criatura espiritual. Custodiará un área de hasta 50 pies de radio, pero nunca mayor que un edificio.

Nivel de lanzador: 3° [CD 13], 7° [CD 16] ó 11° [CD 19]; **Prerrequisitos:** fabricar objeto maravilloso, *protección contra los espíritus*, Intensificar conjuro [para CDs por encima de 13]; **Precio de mercado:** 12.000 po [CD 13], 56.000 po [CD 16], ó 132.000 po [CD 19]; **Peso:** —.

Salvaguarda de protección contra robo: esta salvaguarda, en papel rojo o amarillo, tiene escritas súplicas a varios espíritus mayores para proteger el edificio contra los ladrones. Todas las criaturas que estén dentro del edificio sufrirán un penalizador -10 en todas sus pruebas de Abrir cerraduras, Esconderse y Moverse sigilosamente. Para resultar efectiva, la salvaguarda debe pegarse al dintel de la puerta, mostrando claramente a todos que la casa está protegida. Cualquier persona distinta del dueño del edificio que intente quitar la salvaguarda sufrirá una descarga de un *glifo custodio* (2d8 puntos de daño por electricidad).

Nivel de lanzador: 5°; **Prerrequisitos:** fabricar objeto maravilloso, *ceradura arcana*, *glifo custodio*, *ver lo invisible*; **Precio de mercado:** 36.000 po; **Peso:** —.

Tambores del trueno: este objeto mágico está formado por un pequeño par de tambores, adornados con borlas y unas correas para sujetarlos a la cintura. Los tambores poseen varios usos que requieren distinto número de cargas. En un mismo asalto sólo se puede dar un uso a este objeto. Al ser golpeados, los tambores hacen que su portador pueda *volar* (1 carga), convocar un *carro de las nubes* (2 cargas), causar *miedo* (2 cargas), *controlar el clima* (1 carga) o lanzar un *rayo relampagueante* (2 cargas). La CD de salvación de los efectos de *miedo* y *rayo relampagueante* es 16, los tambores tienen 20 cargas al ser creados.

Nivel de lanzador: 20°; **Prerrequisitos:** fabricar objeto maravilloso, *carro de las nubes*, *controlar el clima*, *miedo*, *rayo relampagueante* y *volar*; **Precio de mercado:** 36.750 po; **Peso:** 5 lb.

CREAR OBJETOS MÁGICOS

El proceso de creación de objetos mágicos funciona en *Aventuras orientales* del mismo modo que en cualquier otro mundo de juego de DUNGEONS & DRAGONS, según el proceso descrito en la *Guía del DUNGEON MASTER*. *Aventuras orientales* presenta dos nuevos materiales especiales (el jade y la obsidiana) y un nuevo tipo de objeto mágico con su correspondiente dote de creación de objeto: fabricar talismán.

MATERIALES ESPECIALES

Aunque la adamantita y la maderaoscura pueden encontrarse de vez en cuando en *Aventuras orientales*, son tan raras que los objetos fabricados con ellas no aparecen en las tablas de este capítulo. Resultan más comunes los objetos hechos de jade u obsidiana (sobre todo armas), especialmente en el escenario de campaña incorporado de Rokugan, pues tales piedras resultan eficaces contra fantasmas y criaturas de las Tierras sombrías.

El jade y la obsidiana son más blandos que el buen acero de las armas normales, y las armas hechas de estos materiales sufren un penalizador -1 en las tiradas de ataque (en realidad un -2, compensado por el bonificador que poseen por ser armas de gran calidad) y un penalizador -2 en las de daño, infligiendo un daño mínimo de 1. El jade y la obsidiana tienen una dureza de 8 y 15 puntos de golpe por pulgada de espesor, en comparación con la dureza 10 y los 30 puntos de golpe del hierro. El precio de las armas de jade y obsidiana se muestra en la Tabla 8-29.

Jade: los oni no pueden regenerar el daño que se les inflija con un arma de jade, y su reducción del daño no se aplica ni siquiera a las armas no mágicas que estén hechas de este material. El jade también resulta eficaz para evitar los efectos de la *Corrupción sombría*, para hacer daño a los fantasmas y para ligar a otros espíritus. Las ar-

mas de jade poseen las propiedades de un arma fantasmal, exceptuando que las propias criaturas incorporales no pueden usar armas de jade. Todo personaje que posea un arma de jade recibirá un bonificador sacro +4 en las salvaciones de fortaleza para resistirse a la *Corrupción sombría* (incluso el jade sin pulir resulta eficaz para evitar la *Mancha*; para obtener detalles, consulta el Capítulo 12: las Tierras sombrías).

Obsidiana: la obsidiana resulta prácticamente igual de eficaz que el jade en algunas circunstancias: los oni no pueden regenerar el daño que se les inflija con un arma de obsidiana, y su reducción del daño no se aplica ni siquiera a las armas no mágicas que estén hechas de este material. Sin embargo, no se trata de un sustituto eficaz del jade para otros usos, y conlleva el peligro de una maldición mortífera.

Un arma de obsidiana generada al azar tiene un 30% de probabilidades de portar la maldición de Onnotangu, la ya fallecida deidad de la luna. La primera vez que un arma maldita de obsidiana inflija daño a una criatura portadora de la *Corrupción sombría*, el portador de la misma deberá realizar un TS de Voluntad (CD 10). Este tiro de salvación deberá repetirse cada luna llena, y la CD de cada TS consecutiva aumentará en 5. Cuando el personaje falle, se dejará llevar por una furia ciega, tratando de cometer bárbaras atrocidades contra sus familiares y amigos más allegados. Creyendo haber sido traicionado, el personaje atacará al aliado más cercano y seguirá combatiendo hasta caer inconsciente o morir, o bien hasta que no le queden aliados a la vista. Si el personaje falla cinco tiros de salvación seguidos, su locura se volverá permanente.

Deshacerse del arma de obsidiana invierte la maldición. Cada luna llena a partir de entonces, la CD de salvación de Voluntad disminuirá en 5 hasta que el personaje esté libre de los efectos perjudiciales del arma.

TABLA 8-29: ARMAS DE JADE Y OBSIDIANA

Daño del arma	Modif. precio del jade*	Modif. precio de la obsidiana*
1d6 o inferior	+6.500 po	+1.000 po
1d8 o superior	+7.000 po	+2.000 po

*Añade estos valores al precio de un arma de gran calidad del tipo apropiado para determinar el coste total del arma.

CREACIÓN DE TALISMANES

Un shugenja que conozca la dote *Fabricar talismán* podrá incluir un talismán con un conjuro de nivel 3° o inferior que conozca. El creador debe encontrarse en un lugar consagrado (un templo o biblioteca), y necesita materiales para formar el propio talismán. El coste de los materiales está incluido en el de creación del talismán: 50 po por nivel de conjuro, multiplicado por el nivel del lanzador. Todos los materiales utilizados para crear un talismán deben estar recién obtenidos y no haber sido utilizados. El personaje tendrá que pagar el coste completo para crear cada talismán.

El creador debe proporcionar cualquier componente material o foco que requiera el conjuro. Si lanzar el conjuro pudiera reducir el total de PX del lanzador, éste pagaría el coste al comienzo del proceso de creación, además del coste en PX por fabricar el propio talismán. Asimismo, los componentes materiales se consumirán cuando empiece la labor, pero los focos no.

Fabricar un talismán requiere dedicar un día a la oración y la meditación, así como a la fabricación en sí. El personaje debe realizar una prueba de Arte (CD 20 + el nivel del conjuro). La habilidad de Arte empleada será cualquiera adecuada para la labor de creación del objeto (alfarería, caligrafía, cerajería, costura, origami, pintura, sastrería, talla de gemas, tatuaje, etc.). El objeto debe ser de tamaño Menudo o inferior, y no puede ser un arma.

Si la prueba resulta fallida, el talismán será imperfecto y no podrá albergar el conjuro. El acto de la fabricación desencadenará el sortilegio (se tenga o no éxito en la prueba de Arte), gastando el espacio de conjuro de los sortilegios diarios del lanzador igual que si lo hubiera ejecutado de verdad.

El talismán tiene un precio base igual al nivel del conjuro × el nivel de lanzador × 50 po (un conjuro de nivel 0 cuenta como 1/2 nivel). Debes gastar 1/25 de su precio base en PX y usar materiales por valor de la mitad de este precio base. El precio de mercado de un talismán es igual a su precio base.



Ilustración de A. Sussel

Las tierras de *Aventuras orientales* están habitadas por muchos monstruos (unos parecidos a los encontrados en otras campañas de *DUNGEONS & DRAGONS* y otros muy diferentes). Este capítulo describe los monstruos de Rokugan y otros escenarios, ambos variaciones de los ya familiares del *Manual de Monstruos*, y otros completamente nuevos y únicos de *Aventuras orientales*.

Aptitudes sortilegas: cuando un monstruo descrito aquí tenga una aptitud sortilega que duplique un nuevo conjuro descrito en el Capítulo 7: magia y conjuros, ese nombre de conjuro se marcará con un asterisco (*) en la entrada del monstruo. Algunos monstruos (especialmente los oni de las Tierras sombrías) tienen aptitudes sortilegas que duplican conjuros de maho-tsukai descritos en el Capítulo 12: las Tierras sombrías. Estas aptitudes sortilegas se marcan con una daga (†).

Dotes: las aptitudes especiales de determinados monstruos cuentan como dotes a la hora de cumplir prerequisites previos para otras dotes. Un monstruo con una forma cualquiera de ataque natural se considera que tiene la dote Impacto sin arma mejorado. Un monstruo con la aptitud especial de agarrón mejorado se considera que tiene la dote Presa mejorada. Así, por ejemplo, un monstruo con ataques naturales, agarrón mejorado y una Fuerza de 15 o más puede adquirir la dote Abrazo de la tierra.

Cuando un monstruo de los descritos aquí tenga una dote que esté detallada en el Capítulo 4: habilidades y dotes, el nombre de esa dote se marcará con un asterisco (*) en la entrada del monstruo.

MODIFICADORES DE TIPO

Los monstruos de *Aventuras orientales* se clasifican en los mismos tipos generales que los del *Manual de Monstruos* (en estas tierras se

puede encontrar a ajenos, bestias, dragones y humanoides). Para las reglas de *Aventuras orientales* son importantes dos nuevos modificadores de tipo (subtipos). Como sucede con los modificadores de tipo del *Manual de Monstruos* (como "frio", "fuego" o "incorporal"), los monstruos con el subtipo "espíritu" o "sombrio", como los oni de las Tierras sombrías o los bajang, siguen perteneciendo a sus tipos normales (ajeno y fata, respectivamente), pero también poseen las características de su subtipo.

Espíritu: se trata de otro modificador de tipo. Las criaturas espíritu incluyen algunos fatas y elementales (espíritus de la naturaleza), ajenos (espíritus celestiales), muertos vivientes (fantasmas y antepasados) e incluso dragones. Las criaturas espíritu no son necesariamente incorporales a pesar de su nombre (en los mundos de *Aventuras orientales*, algunos espíritus son tan de carne y hueso como los humanos). El único efecto de juego del modificador de tipo "espíritu" es que todas las criaturas espíritu son afectadas por conjuros como *comunidad con espíritu mayor*, *invisibilidad ante los espíritus* y *protección contra los espíritus*.

Tierras sombrías: las Tierras sombrías son la fuente del mal en el escenario de campaña incorporado de Rokugan, el pozo de degeneración del que los oni salen arrastrándose, deslizándose y volando para descargar su atroz destrucción sobre la humanidad. Los moradores de las Tierras sombrías son monstruosidades inhumanas. Muchos de ellos son espíritus ligados a formas corporales, y la mayoría son cambiantes capaces de adoptar aspectos agradables con el fin de acercarse a las víctimas elegidas. De todas las criaturas de las Tierras sombrías, sólo los nezumi permanecen incólumes ante la Corrupción sombría (todas las demás son total e irremediabilmente malignas).

Las criaturas de las Tierras sombrías comparten ciertas inmunidades y vulnerabilidades. Son inmunes a los efectos dañinos de la Corrupción sombría, puesto que ya están totalmente corrompidas por su misma naturaleza. Aunque tengan reducción

del daño, las armas de jade y obsidiana les dañan, y no pueden regenerar ni curar de manera natural las heridas infligidas por tales armas. También les afectan las armas de cristal, como se describe en el Capítulo 8. *Nota:* las armas no mágicas hechas de cristal, o las armas de cristal creadas por otros medios que no sean la dote Fabricar arma de cristal, no poseen propiedades especiales contra las criaturas de las Tierras sombrías.

En lo que se refiere a *detectar Mancha*, al lanzamiento de conjuros y otros efectos, se considera que las criaturas de las Tierras sombrías tienen una puntuación de Mancha igual a la mitad de su puntuación de Carisma (redondeando a la baja). Las criaturas muertas vivientes añaden +1 a esta cifra, mientras que los ajenos añaden +2.

MONSTRUOS DEL MANUAL DE MONSTRUOS



Muchos de los monstruos descritos en el *Manual de Monstruos* se integran fácilmente en una campaña de *Aventuras orientales*. Los que aparecen a continuación se adaptan al escenario de campaña incorporado de Rokugan, con los cambios siguientes:

Aranea (kumo): los kumo tienen todas las características de las arañas, según se describe en el *Manual de Monstruos*. Además, pueden escupir su veneno a una distancia máxima de 50' (incremento de distancia 10'). Se trata de un ataque de toque a distancia; un golpe con éxito inflige a la víctima daño normal por veneno. Su puntuación de Mancha es 7, y pueden lanzar conjuros como los maho-tsukai, no como los hechiceros (salvación CD 17 + nivel del conjuro).

Demonio, bébilith (kiri no oni): estos oni similares a arañas tienen el modificador de tipo "sombrio". Su puntuación de Mancha es 8.

Esqueleto: los esqueletos de Rokugan poseen el modificador de tipo "sombrio". Su puntuación en Mancha es 6, sin que importe el tamaño del esqueleto. Fuera de las Tierras sombrías, los esqueletos son animados frecuentemente mediante el uso de una *máscara de porcelana* (ver el Capítulo 8: objetos mágicos).

Necrófago (jikiniki): los necrófagos de Rokugan son los restos de shugenjas que murieron estando bajo los efectos de la Corrupción sombría. Tienen el modificador de tipo "sombrio". Además de parálisis, el toque del jikiniki extiende la Corrupción sombría. Un personaje herido por un jikiniki debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 14) u obtendrá 1 punto de Mancha. La puntuación en Mancha de un jikiniki es 9.

Ogro (Ogro de las Tierras sombrías): los ogros de las Tierras sombrías son más inteligentes y mucho más malignos que sus homólogos descritos en el *Manual de Monstruos*, aunque, por lo demás, son muy similares. Las puntuaciones de característica típicas son Fue 21, Des 10, Con 15, Int 10, Sab 12, Car 12, y tienen armadura natural +6. Sus mejores puntuaciones en Destreza y Sabiduría les conceden iniciativa +2, salvación de Reflejos +1 y salvación de Voluntad +2. Su Inteligencia superior les concede más rangos de habilidad, de modo que poseen Avisar +3, Escuchar +3 y Trepar +9. Siempre son caóticos malignos, y con frecuencia avanzan como bárbaros, exploradores o guerreros. A menudo se los encuentra dirigiendo tropas de bakemono. Su puntuación en Mancha es de 6.

Ogro (troll de las Tierras sombrías): estas criaturas degeneradas equivalen a los ogros descritos en el *Manual de Monstruos* y se relacionan estrechamente con los ogros más inteligentes de las Tierras sombrías. Poseen el modificador de tipo "sombrio" y una puntuación en Mancha de 3.

Pulpo gigante infernal (garegosu no bakemono): el garegosu no bakemono, una criatura a menudo convocada por maho-tsu-

kai poderosos, es un pulpo gigante con el rasgo genérico "infernal" y el modificador de tipo "sombrio". También posee la aptitud especial devorar, similar a la del can trasguero: al devorar el cadáver de un humanoide obtiene 1 DG por DG de la víctima. La criatura destruye el cuerpo y evita toda forma de revivificación o resurrección que requiera parte del cadáver. La puntuación en Mancha del garegosu no bakemono es de 3.

Sirénido (ningyo): los ningyo son una variedad de sirénidos de pelo rojo amantes de la paz. A diferencia de sus parientes comunes, los ningyo son, con frecuencia, lanzadores de conjuros (shugenjas, chamanes o wu jen). Por lo demás, son idénticos a los sirénidos descritos en el *Manual de Monstruos*. En Rokugan, los ningyo son aliados de las nagas, aunque permanecen aislados en las aguas del mar oriental. Las historias también hablan de ningyo que habitan en el lago de la Orilla blanca (Shiroi Kishi Mizuumi), en las tierras del Unicornio, muy al norte.

Zombi: los zombis de Rokugan poseen el modificador de tipo "sombrio". Su puntuación en Mancha es de 1 para todos los zombis de tamaño Gargantuesco o menor y de 2 para los de tamaño Colosal. Fuera de las Tierras sombrías, los zombis son animados frecuentemente mediante el uso de una *máscara de porcelana* (consulta el Capítulo 8: objetos mágicos).

En otras campañas de *Aventuras orientales*, otros monstruos pueden resultar apropiados dependiendo de la atmósfera y el trasfondo cultural:

Aranea (demonio arácnido): el demonio arácnido es un espíritu (se dice que el de un adúltero) cuya forma natural es similar a la de una draña: un torso similar al de un humano mezclado con el cuerpo de una araña. Su rostro es humano excepto por los colmillos prominentes. Tiene el modificador de tipo "espíritu", pero por lo demás es idéntico a la aranea descrita en el *Manual de Monstruos*.

Araña monstruosa Grande infernal (araña trasgo): las arañas trasgo son excelentes imitadoras, capaces de reproducir cuando quieran cualquier voz o sonido que hayan oído. Los que las escuchan deben tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 15) para detectar el ardid. A veces, estas criaturas se reúnen en grandes grupos para adorar a una entidad a la que llaman la Araña de la tierra, un espíritu maligno que parece una gigantesca araña negra con la cabeza de un humano gritando.

Celestial avoral (gandharva): estas criaturas aladas son enemigas juradas de las nagas malignas. Algunas son consumadas ilusionistas.

Fuego fatuo (phii khamor, thamop): estas criaturas son espíritus que hacen que la gente se pierda en zonas pantanosas. Son idénticos a los fuegos fatuos descritos en el *Manual de Monstruos*, pero con el subtipo "espíritu".

Licántropo, hombre-caballo (myin-kawei): este inusual licántropo es conocido por su costumbre de entrar en los cementerios y lamer los cadáveres de los muertos para alimentarse. La forma animal de un hombre-caballo es la de un caballo de guerra ligero.

Licántropo, hombre-rata (rata-trasgo): las ratas-trasgo son una raza de licántropos naturales que se distingue por dos factores: no pueden transmitir su licantropía y sienten un miedo mortal hacia los felinos. Siempre que se enfrente a un gato o criatura similar, una rata-trasgo debe tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 10 + 1/2 DG del felino + modificador de Carisma del felino) o huirá despavorida. En su forma humanoide, la rata-trasgo suele ser baja, con un cuerpo nervudo, finos bigotes, piel resbaladiza y ojos que se mueven rápidamente. Tiene el subtipo "trasgoide".

Licántropo, hombre-tigre (thamàn kyà): según cuentan algunas leyendas, la gente puede convertirse en hombre-tigre bebiendo de un pozo contaminado, comiendo ciertos tipos de hierbas o por el efecto de un conjuro o poción. Además, se cree que algunos espíritus son capaces de poseer a los tigres y transformarlos en humanos para atraer a los incautos.

Lobo terrible celestial y león terrible celestial (criaturas foo): los perros y leones foo son siervos poderosos de los espíritus celestiales que a veces sirven o protegen a mortales de alineamiento bueno. Los

perros foo, las criaturas más comunes, tienen cuerpo leonino con un pelaje espeso, grandes pies almohadillados, cola corta con la punta espesa, largas orejas flexibles y nariz ancha. Normalmente tienen el pelaje dorado o negro, pero también pueden ser blancos, verdes, violetas o grises. Los leones foo son menos frecuentes y muy respetados en algunas culturas como símbolo de fuerza y valentía. Parecen grandes perros foo con la cola más larga, la boca más grande y una melena peluda rodeándoles el cuello.

Locathah (hai nu): los hai nu son humanoides acuáticos con unas características de juego casi idénticas a las de los locathah descritos en el *Manual de Monstruos*. A diferencia de los locathah, son inmunes a todos los ataques basados en el agua y sufren doble daño de los ataques de fuego excepto con una salvación con éxito para sufrir la mitad (como una criatura de frío). Sus delgados y muy musculosos cuerpos están cubiertos por un suave pelaje sombreado de verde, azul y amarillo. Tienen manos y pies palmeados y sus hundidos ojos negros están rodeados por protuberancias óseas.

Ninfa (apsara): estos seres celestiales cantan y bailan ante los gobernantes de los espíritus. Tienen como subtipo "espíritu", pero, por lo demás, son idénticas a las ninfas descritas en el *Manual de Monstruos*.

Objeto animado (espíritu pétreo): los espíritus pétreos son espíritus malignos que habitan en estatuas de piedra y pueden animarlas cuando deseen. Estos espíritus tienen puntuaciones de Inteligencia de entre 8 y 10, y siempre son de alineamiento neutral maligno. Tienen el subtipo "espíritu", por lo que son susceptibles a los conjuros que se dirigen a los espíritus.

Planodeudo aasimar (rishi): la sangre de seres celestiales corre a menudo por las venas de los grandes héroes. Los rishi, también conocidos como "sagrados", son humanos portadores de un aura de piedad que, como consecuencia, manifiestan poder divino. Los rishi pueden resultar bastante apropiados para los personajes jugadores en determinadas campañas de *Aventuras orientales*. Su clase predilecta en *Aventuras orientales* es samurai.

Los monstruos del *Manual de Monstruos* que aparecen a continuación pueden utilizarse en una campaña de *Aventuras orientales* sin sufrir alteración alguna, con la posibilidad de añadirles el modificador de tipo "espíritu".

- Águila gigante
- Animal terrible (comadreja, jabalí, lobo, murciélago, oso, rata, simio, tejón, tiburón, tigre)
- Búho gigante
- Celestial, deva astral*
- Dragón tortuga*
- Elemental (todos)*
- Esqueleto
- Fantasma
- Gigante de las colinas
- Gólem (hierro, piedra)
- Gran trasgo
- Huargo
- Kraken
- Licántropo (hombre-rata)
- Naga (todas)*
- Necrófago
- Ogro
- Ogro hechicero*
- Rakshasa*
- Vargouille*
- Yuan-ti
- Zombi

Las criaturas marcadas con un asterisco () tienen el modificador de tipo "espíritu" en *Aventuras orientales*.

Animales: águila, ballena (todas), bisonte, búho, burro, caballo (todos), calamar (todos), camello, cocodrilo (todos), comadreja, cuervo, elefante, gato, halcón, jabalí, lagarto (todos), leopardo, lobo, mandril, marsopa, mono, mulo, murciélago, oso (negro, pardo), perro (todos), poni (todos), pulpo (todos), rata, rinoceronte, sapo, serpiente (todas), simio, tejón, tiburón (todos), tigre.

Sabandijas: todas.

Los monstruos del *Compendio de Monstruos: Monstruos de Faerûn* que aparecen a continuación también pueden utilizarse en una campaña de *Aventuras orientales*.

Araña subterránea (todas)

Elegido

Licántropo (hombre-murciélago, hombre-tiburón)

Myrlokhar*

Regresado

Siv

Yuan-ti corrupto (todos)

Las criaturas marcadas con un asterisco () tienen el modificador de tipo de espíritu en *Aventuras orientales*.

BAJANG

Fata Pequeña (espíritu)

Dados de Golpe: 6d6+3 (24 pg)

Iniciativa: +2 (Des)

Velocidad: 30', Tr 30'

CA: 18 (+1 tamaño, +2 Des, +5 natural)

Ataques: 2 garras +6 c/c

Daño: garra 1d3+1 más veneno

Frente/Alcance: 5 × 5' / 5'

Ataques especiales: veneno, aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: forma alternativa, simbiosis

Salvaciones: Fort +2, Ref +7, Vol +7

Características: Fue 12, Des 15, Con 10, Int 13, Sab 14, Car 15

Habilidades: Avistar +13, Escondarse +15, Escuchar +10, Moverse sigilosamente +11, Supervivencia +11

Dotes: Alerta, Dureza, Sutileza con un arma (garras)

Terreno/Clima: bosque / cálido

Organización: solitario

Valor de Desafío: 3

Tesoro: estándar

Alineamiento: caótico maligno (siempre)

Avance: 7-9 DG (Pequeño); 10-18 DG (Mediano)

Los bajang, que viven en las profundidades de bosques malditos, crecen en los troncos de los árboles como pústulas de maldad, saliendo para aterrorizar a las poblaciones cercanas.

Estas criaturas, espíritus de naturaleza maligna que viven en selvas tropicales corrompidas, suelen encontrarse cerca de donde ha tenido lugar una batalla sangrienta, del lugar de sepultura de un wu jen maligno o el lugar de encuentro secreto de un culto maligno. Parecen humanos raquíticos y bajitos (con una media de 3' de altura y 120 lb. de peso), con narices chatas, pelo desgredado y piel marrón pálida. Sus pequeños ojos son brillantes y naranjas, y su boca, ancha y sin labios, está permanentemente arrugada en una maligna mueca de desprecio. Sus manos son zarpas huesudas y sus pies parecen las garras de un buitre.

Los bajang hablan común y la lengua de los espíritus.

Bajang



COMBATE

Los bajang son guerreros crueles y astutos que prefieren debilitar o dejar indefensa a su presa. Prefieren atacar a sus víctimas mientras duermen o tender emboscadas a los personajes solitarios desde la retaguardia.

Veneno (Ex): garra, salvación Fortaleza (CD 13); daño inicial y secundario 1d4 Fuerza (temporal).

Aptitudes sortilegas: 3/día—adivinación, aliento de vapor[®], dejar inmóvil[®], luz fantasmal[®], perdición, ráfaga de viento. Estas aptitudes son iguales a los conjuros lanzados por un hechicero de 6.º nivel (salvación CD 12 + nivel del conjuro).

Forma alternativa (Sb): a voluntad, el bajang puede adoptar la forma de un gato montés pequeño con el pelo marrón claro y ojos anaranjados como si utilizase *polimorfarse*. Las aptitudes y características del bajang no se alteran en esta forma.

Simbiosis (Sb): la fuerza vital del bajang está unida a un árbol concreto del bosque donde habite. Si este árbol es destruido (talado, quemado o podrido mediante magia), el bajang muere inmediatamente.

BAKEMONO

Humanoide pequeño (Tierras sombrías, trasgoide)

Dados de Golpe: 1d8+1 (5 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 30'

CA: 17 (+1 tamaño, 6+ natural)

Ataques: mordisco +3 c/c; 2 garras -2 c/c

Daño: mordisco 1d8+2; garra 1d6+1

Frente/Alcance: 5 × 5' / 5'

Salvaciones: Fort +5, Ref +0, Vol +0

Características: Fue 14, Des 10, Con 12, Int 3, Sab 11, Car 7, Mancha 3

Habilidades: Avistar +2, Escuchar +4

Dotes: Alerta



Terreno/Clima: Tierras sombrías

Organización: banda (2-4), manada (16-35, normalmente con 1 señor de la guerra o 1-3 ogros de las Tierras sombrías) o ejército (51-100, dirigidos por 2-8 ogros de las Tierras sombrías)

Valor de Desafío: 1/2

Tesoro: estándar

Alineamiento: caótico maligno (siempre)

Avance: según clase de personaje

Los bakemono son los "trasgos" de las Tierras sombrías: humanoides pequeños y poderosamente musculosos con la inteligencia y el temperamento de crueles perros de ataque. La mayoría de los miembros de la raza son como sabuesos cuyas correas estuvieran sujetas por los ogros de las Tierras sombrías. Unos cuantos (los dotados de una inteligencia extraordinaria) avanzan en niveles (normalmente como combatientes), utilizan armaduras y armas, y dirigen a su gente como señores de la guerra.

El bakemono medio tiene unos 4' de estatura, pesa 150 lb. y posee poderosos músculos. Los bakemono hablan su propio idioma, y los que poseen una inteligencia excepcional también hablan rokganés (común).

COMBATE

La mayoría de los bakemono son demasiado estúpidos para utilizar armas, y la verdad es que no tienen mucha necesidad de ellas. Saltan al ataque como bulldogs, cerrando sus zarpas en torno a todo lo que puedan coger, y arañando con sus sucias garras. Atacan en manadas, lanzándose sobre sus víctimas sin miedo y sin preparar estrategia alguna.



Bakemono

BISAN

Fata Mediana (espíritu)
Dados de Golpe: 10d6 (35 pg)
Iniciativa: +6 (+2 Des, +4 Iniciativa mejorada)
Velocidad: 60'
CA: 20 (+2 Des, +8 natural)
Ataques: toque +7 toque c/c
Daño: toque 1d10
Frente/Alcance: 5' x 5' / 5'
Ataques especiales: aptitudes sortilegas
Cualidades especiales: simbiosis, RC 21
Salvaciones: Fort +3, Ref +9, Vol +9
Características: Fue 11, Des 14, Con 10, Int 13, Sab 15, Car 16
Habilidades: Avistar +13, Escondarse +15, Escuchar +13, Moverse sigilosamente +15, Supervivencia +15
Dotes: Alerta, Esquiva, Iniciativa mejorada, Sutileza con un arma (toque)

Terreno/Clima: bosque / templado y cálido
Organización: solitario
Valor de Desafío: 5
Tesoro: estándar
Alineamiento: neutral (siempre)
Avance: 11-30 DG (Mediano)

Una hermosa mujer, dura como la teca, volátil como el alcanfor y beligerante (y peligrosa) como una avispa: así describen los cuentos a las bisan.

Las bisan son espíritus de la naturaleza similares a las driadas o los bajang en que su fuerza vital está ligada a un árbol concreto. Están relacionadas de forma más común con los árboles que tienen valor por su savia, resina, aceite o madera (principalmente el del alcanfor, y a veces el de la teca).

En su forma natural, las bisan parecen mujeres humanas de largo y ondeante cabello (castaño oscuro, negro o blanco) y suaves ojos verdes. Suelen vestir túnicas de seda de color azul o verde pálido. Su edad aparente depende de la edad del árbol al que está ligada su fuerza vital, pero ésta no afecta a sus aptitudes. También tienden a reflejar la apariencia de su árbol de otras formas, como llevando las flores del mismo en el pelo, o mediante el color de su piel. Sin embargo, las bisan rara vez se encuentran en su forma natural, prefiriendo utilizar su aptitud de *polimorfarse* para adoptar la forma de un insecto normal o gigante, a menudo una avispa.

Las bisan hablan la lengua de los espíritus.

COMBATE

Muy inteligente e ingeniosa, la bisan puede ser un enemigo formidable cuando se enfada, particularmente si alguien amenaza su árbol personal. Sin embargo, en general, estos espíritus intentan evitar el combate y prefieren utilizar sus conjuros para provocar daño y dolor. Si se ve obligada a luchar, lo normal es que una bisan huya a la primera oportunidad, a no ser que esté defendiendo su árbol.

Aptitudes sortilegas: a voluntad—*animar la madera**, *bendecir, calmar emociones, crecimiento vegetal, custodia elemental, excursión etérea* (ella misma más 50 lb. de objetos solamente), *inmovilizar monstruo, invisibilidad, madera férrea, pérdida, polimorfarse, reprobar, transformar madera*. Estas aptitudes son iguales a los conjuros lanzados por un hechicero de 10.º nivel (salvación CD 13 + nivel del conjuro).

Simbiosis (Sb): la fuerza vital de la bisan está unida a un árbol concreto del bosque donde habite. Si el árbol es destruido (talado, quemado o podrido mediante magia), la bisan muere inmediatamente.



SARDINHA

Bisan

BRUJA DE LA CIÉNAGA

Cambiaformas Mediano (Tierras sombrías)

Dados de Golpe: 2d8+4 (13 pg)
Iniciativa: +1 (Des)
Velocidad: 30', Nd 30'
CA: 13 (+1 Des, +2 natural)
Ataques: 2 garras +1 c/c
Daño: garra 1d6 más enfermedad
Frente/Alcance: 5' x 5' / 5'
Ataques especiales: enfermedad, agarrón mejorado, ahogar
Cualidades especiales: forma alternativa, curación rápida, vulnerabilidad al fuego
Salvaciones: Fort +5, Ref +4, Vol +4
Características: Fue 10, Des 12, Con 15, Int 11, Sab 12, Car 13, Mancha 6
Habilidades: Averiguar intenciones +6, Avistar +7, Disfrazarse +10°, Engañar +10, Escuchar +7
Dotes: Alerta



Terreno/Clima: acuático / cualquiera
Organización: solitario
Valor de Desafío: 2
Tesoro: estándar
Alineamiento: caótico maligno (normalmente)
Avance: 3-6 DG (Mediano)

Las brujas de las ciénagas, horribles criaturas cubiertas con la agradable piel de un compañero conocido, son despreciables cambiaformas que se alimentan de humanos.

Prosperan en los fétidos pantanos y vías fluviales de Rokugan. Aunque provienen de las Tierras sombrías, resultan más mortíferas cuanto más al norte están, donde nadie sospecha de su presencia. La forma natural de una bruja de la ciénaga es la de una repelente vieja verde con afiladas uñas y dientes irregulares. Tiene unos 6' de estatura y pesa 110 lb.



Bruja de la ciénaga

de media. Sobrevive robando la piel de sus víctimas humanas, vistiéndola como si fuera un traje y alterando su forma para ajustarse a ella, o incluso hacerse pasar por la víctima durante cortos periodos de tiempo.

Las brujas de las ciénagas hablan sombrío y rokuganés (común).

COMBATE

La bruja de la ciénaga vigila un territorio de una masa de agua determinada, cerca de una comunidad humana, y espera a que se aproximen al agua víctimas potenciales. Rara vez ataca a no ser que su víctima esté sola, en cuyo caso nada hasta colocarse detrás de su presa y ataca desde el agua.

Enfermedad (Ex): putridéz de las ciénagas; garras, salvación Fortaleza (DC 13), periodo de incubación 1d4 días; daño 1d4 Constitución temporal (consulta "Enfermedad" en el Capítulo 3 de la *Guía del DUNGEON MASTER*).

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, la bruja de la ciénaga debe acertar con ambos ataques de garra. Si consigue inmovilizar, puede ahogar a la víctima.

Ahogar (Ex): una vez inmovilizada su víctima, la bruja de la ciénaga nada bajo el agua e intenta ahogar al personaje. Consulta "Peligros de las aguas" y "Reglas de ahogarse" en la *Guía del DUNGEON MASTER*.

Forma alternativa (Sb): la bruja de la ciénaga puede alterar su apariencia como si utilizara el conjuro *alterar el propio aspecto*. Sin embargo, sólo puede adoptar la apariencia de individuos concretos, y sólo robándoseles la piel y vistiéndola después. Cuando se pone la piel de su víctima, una aptitud sobrenatural innata hace que su cuerpo se ajuste a la forma y apariencia de la misma. No obstante, la piel se pudre al tiempo que se descompone el cuerpo (impidiendo que se utilice el conjuro *apacible descanso*), lo que la inutiliza una semana después de la muerte de la víctima.

Curación rápida (Ex): una bruja de la ciénaga con una piel nueva recupera 2 puntos de golpe por minuto hasta alcanzar sus puntos de golpe máximos. Una vez curada completamente, no volverá a recuperarse más rápido de lo normal hasta que consiga una nueva piel.

Vulnerabilidad al fuego: sufre el doble del daño infligido por los ataques de fuego, excepto cuando se permita una salvación para sufrir la mitad del daño, en cuyo caso, una salvación con éxito reducirá el daño a la mitad y una fallida lo duplicará. La bruja de la ciénaga suele huir cuando un oponente blande una llama contra ella.

Habilidades: la bruja de la ciénaga obtiene un bonificador racial +4 en las pruebas de Disfrazarse y Engañar. *Cuando utilice su aptitud de forma alternativa, obtendrá un modificador +10 de circunstancia en las pruebas de Disfrazarse.

BUSO, TIGBANUA

Humanoide monstruoso Mediano

Dados de Golpe: 8d8 (36 pg)

Iniciativa: +2 (Des)

Velocidad: 30'

CA: 17 (+2 Des, +5 natural)

Ataques: 2 garras +10 c/c; mordisco +5 c/c

Daño: garra 1d6 más maldición; mordisco 1d6

Frente/Alcance: 5 × 5' / 5'

Ataques especiales: aura de miedo, maldición tagamaling

Salvaciones: Fort +2, Ref +7, Vol +6

Características: Fue 11, Des 14, Con 10, Int 2, Sab 11, Car 9

Habilidades: Avistar +9, Escuchar +9

Dotes: Sutileza con un arma (mordisco, garras)

Terreno/Clima: bosque y montaña / templado y cálido

Organización: solitario o manada (2-6)

Valor de Desafío: 3

Tesoro: ninguno

Alineamiento: caótico maligno (siempre)

Avance: 9-11 DG (Mediano); 12-24 DG (Grande)

Estos necrófagos esqueléticos y de un solo ojo extienden una horrible maldición con sus sucias garras, provocando que sus víctimas se conviertan en salvajes estúpidos por la noche.

Los busos tiganua buso son una especie humanoide degenerada que en su día fue amistosa y amable, pero que desde entonces se ha convertido en uno de los enemigos más mortíferos de la humanidad. Son altos y demacrados (7' de estatura y 140 lb. de peso), con cuellos largos y flexibles. Sus pies son esqueléticos y demasiado grandes, y sus dedos nudosos terminan en afiladas garras. Tienen el pelo rizado y sucio; la nariz, chata; y la boca, llena de colmillos afilados. Sólo tienen un ojo de color rojo chillón o amarillo, y la suciedad y la mugre endurecen su pálida y correosa piel. Los busos hablan su propio idioma.

COMBATE

El tiganua buso, que no destaca por su inteligencia, realiza ataques rudimentarios saltando sobre viajeros solitarios y aldeanos indefensos bajo el manto de la noche. Aunque no muy valientes, son extremadamente feroces y atacan siempre que se les presenta la oportunidad.

Aura de miedo (Sb): el tiganua buso está envuelto en una aura de miedo constante. Las criaturas que se encuentren en un radio de 10' deberán tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 13) o quedarán aterradas durante tanto tiempo como permanezcan en el aura y durante 1d+2 asaltos tras abandonarla. Las criaturas aterradas se hielan de miedo, pierden su bonificador de Destreza a la CA (si lo tenían) y no pueden realizar acción alguna. Los enemigos obtienen un bonif. +2 a las tiradas de ataque contra ellos. Tanto si la salvación tiene éxito como si no, la criatura en cuestión no puede volver a ser afectada por el aura de miedo de ese buso durante un día.

Maldición tagamaling (Sb): un humanoide herido por el ataque de garra de un tiganua buso debe tener éxito en un tiro de salvación de For-

Tigbanna buso



taleza (CD 14) o contraerá una terrible maldición. Cada noche habrá un 1% acumulativo de posibilidades (1% la primera noche, 2% la segunda, 3% la tercera, y así sucesivamente) de que un personaje maldito sufra una horrible transformación que dure toda la noche. La víctima transformada se convierte en un tagamaling buso: sus pies se vuelven largos y esqueléticos, sus ojos se funden en un único ojo rojo o amarillo, sus manos desarrollan afiladas garras y sus dientes se alargan convirtiéndose en horribles colmillos. La puntuación de Inteligencia del tagamaling buso se ve reducida a 2 durante la transformación, y la criatura atacará a todo lo que vea.

En forma tagamaling, el personaje no podrá utilizar aptitudes excepcionales, sobrenaturales ni sortilegas, conjuros, habilidades basadas en Inteligencia o Carisma, ni aptitudes de clase. Atacará con garras y mordiscos como un tigbanna buso, utilizando su bonificador de ataque normal para las garras y el mismo bonificador -5 para el ataque de mordisco. Las garras de un tagamaling Mediano infligen 1d4 puntos de daño (más cualquier modificador de Fuerza), y su mordisco inflige 1d3 puntos de daño (más 1/2 del modificador de Fuerza). Las garras de uno Pequeño infligen 1d3 puntos de daño y su mordisco, 1d2. El valor de desafío de un tagamaling buso es el mismo que el de la criatura base -3 (mínimo 1/2).

Al amanecer, la víctima transformada vuelve a su forma natural y no recuerda nada de las acciones cometidas durante la noche. El personaje se sentirá fatigado al día siguiente, sufriendo un penalizador -2 a Fuerza y Destreza y siendo incapaz de cargar o correr. Un personaje maldito puede ser curado con *quitar enfermedad* o *quitar maldición* en los primeros noventa y nueve días después de la infección. Cuando las posibilidades de transformación alcanzan el 100% (después de cien días), la víctima ya no puede ser curada por ningún medio salvo un *deseo* o un *milagro*.

Este ejemplo de tagamaling buso utiliza un guerrero humano de 5.^o nivel como criatura base.

TAGAMALING BUSO

Humanoide Mediano (humano)

Dados de Golpe: 5d10+10 (42 pg)

Iniciativa: +5 (+1 Des, +4 Iniciativa mejorada)

Velocidad: 30'

CA: 17 (+1 Des)

Ataques: 2 garras +8 c/c; mordisco +3 c/c

Daño: garra 1d4+3; mordisco 1d3+1

Frente/Alcance: 5 × 5' / 5'

Salvaciones: Fort +6, Ref +2, Vol +2

Características: Fue 16, Des 13, Con 14, Int 2 (10), Sab 12, Car 8

Habilidades: Avistar +5, Saltar +11, Trepar +11

Dotes: Ataque poderoso, Competencia con arma exótica (espada bastarda), Especialización en armas (espada bastarda), Hendedura, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (espada bastarda)

Valor de Desafío: 2

CIEMPIÉS ESPÍRITU

Un ciempiés monstruoso gigante es bastante temible; añádele una cabeza humana con nueve ojos, una nube negra de niebla venenosa y la misión divina de castigar a los injustos, y se convertirá en una pesadilla. Ése es el ciempiés espíritu.

Los ciempiés espíritu son cambiaformas venenosos que con frecuencia administran castigos en nombre de espíritus mayores. En su forma natural, parecen enormes ciempiés, de 4' de largo la variedad mayor, 1' de longitud la menor y 6" la variedad mínima. Tienen cuerpos segmentados con bandas de color verde, escarlata y plata, muchas patas y dos largas antenas. Su cabeza es vagamente humana en apariencia, calva, con un espeso bigote y nueve ojos distribuidos uniformemente por el cráneo.

Los ciempiés espíritu hablan común y la lengua de los espíritus.

COMBATE

Todos los ciempiés espíritu comparten ciertas aptitudes. En combate cuerpo a cuerpo, atacan con un mordisco o (en forma escorpión) con un aguijón. No obstante, suelen utilizar su nube brumosa negra para debilitar a sus enemigos antes de morder, y si se ven gravemente amenazados utilizan exclusivamente la nube.

Nube brumosa negra (Sb): un ciempiés espíritu puede expulsar una nube venenosa de niebla negra como acción estándar. La niebla se extiende en una expansión centrada en el ciempiés espíritu, con un radio que varía dependiendo del tamaño de la criatura (véase más adelante). El ciempiés es inmune a los efectos de su propia nube. Toda criatura que entre en contacto con una nube brumosa negra debe realizar un tiro de salvación de Fortaleza (la CD varía según el tamaño del ciempiés) o sufrirá los efectos de la nube, que dependerán de la forma que la criatura tenga asumida en esos momentos.

Araña: daño inicial y secundario 1d4 Des (temporal).

Ciempiés: daño inicial parálisis (durante 2d6 minutos); daño secundario 0.

Escorpión: daño inicial visión borrosa (todos los oponentes se benefician de un conjuro de *contorno borroso*; 20% de posibilidades de fallo durante 2d6 minutos); daño secundario 0.

Sapo: daño inicial 0; daño secundario inconsciencia (1d3 horas).

Serpiente: daño inicial y secundario 1d4 Con (temporal).

La nube brumosa negra oscurece toda visión, incluida la visión en la oscuridad, más allá de 5'. Las criaturas que se encuentren a 5' o menos de un enemigo dispondrán de media ocultación, por lo que los ataques provenientes de ese enemigo tendrán un 20% de posibilidades de fallo. Las criaturas que se encuentren más lejos de un enemigo dispondrán de ocultación total, imponiendo un 50% de posibilidades de fallo y no permitiendo a los atacantes utilizar la vista para localizarlas. Los ciempiés espíritu no tienen ventaja visual dentro de la nube. La nube brumosa negra se dispersa después de 1d4 asaltos.

	Ciempies espíritu mínimo Ajeno Diminuto (espíritu)	Ciempies espíritu menor Ajeno Menudo (espíritu)	Ciempies espíritu mayor Ajeno Pequeño (espíritu)
Dados de Golpe:	1d8+1 (5 pg)	3d8+3 (16 pg)	5d8+5 (27 pg)
Iniciativa:	+4 (Des)	+3 (Des)	+2 (Des)
Velocidad:	20' (ciempiés); 10' (sapo)	30' (ciempiés); 20' (serpiente o sapo)	50' (ciempiés o araña); 40' (serpiente); 30' (escorpión); 20' (sapo)
CA:	19 (+4 tamaño, +4 Des, +1 natural)	17 (+2 tamaño, +3 Des, +2 natural)	16 (+1 tamaño, +2 Des, +3 natural)
Ataques:	mordisco +9 c/c	mordisco +8 c/c	mordisco +8 c/c; aguijón +8 c/c
Daño:	mordisco 1d2-2	mordisco 1d3-1	mordisco 1d4; aguijón 1d4
Frente/Alcance:	1 x 1' / 0'	2 1/2 x 2 1/2' / 0'	5 x 5' / 5'
Ataques especiales:	nube brumosa negra	nube brumosa negra	nube brumosa negra
Cualidades especiales:	forma alternativa, RC 10, inmunidad al veneno	forma alternativa, RC 11, inmunidad al veneno	forma alternativa, RC 12, inmunidad al veneno
Salvaciones:	Fort +3, Ref +6, Vol +0	Fort +4, Ref +6, Vol +2	Fort +5, Ref +6, Vol +5
Características:	Fue 6, Des 19, Con 12, Int 5, Sab 6, Car 5	Fue 8, Des 17, Con 12, Int 7, Sab 8, Car 7	Fue 10, Des 15, Con 12, Int 11, Sab 12, Car 11
Habilidades:	Escondarse +18, Moverse sigilosamente +7	Escondarse +17, Intimidar +5, Moverse sigilosamente +9	Avistar +9, Escapismo +10, Escondarse +14, Intimidar +8, Moverse sigilosamente +10
Dotes:	Sutileza con un arma (mordisco)	Sutileza con un arma (mordisco)	Sutileza con un arma (mordisco, aguijón)
Terreno/Clima:	terrestre / cálido o templado	terrestre / cálido o templado	terrestre / cálido o templado
Organización:	solitario	solitario	solitario
Valor de Desafío:	1/2	1	2
Tesoro:	ninguno	ninguno	ninguno
Alineamiento:	neutral (siempre)	neutral (siempre)	neutral (siempre)
Avance:	2 DG (Diminuto)	4 DG (Menudo)	6-9 DG (Pequeño); 9-15 DG (Mediano)



Ciempies espíritu

CIEMPIÉS ESPÍRITU MÍNIMO

Nube brumosa negra (Sb): la nube brumosa negra de un ciempiés espíritu mínimo tiene un radio de 5', y el tiro de salvación contra sus efectos tiene CD 11.

Forma alternativa (Ex): el ciempiés espíritu mínimo es la variedad más pequeña. Puede adoptar dos formas diferentes: ciempiés y sapo. Cambiar de forma es una acción de asalto completo.

CIEMPIÉS ESPÍRITU MENOR

Nube brumosa negra (Sb): la nube brumosa negra de un ciempiés espíritu menor tiene un radio de 10', y el tiro de salvación contra sus efectos tiene CD 12.

Forma alternativa (Ex): el ciempiés espíritu menor es una variedad más pequeña que la mayor. Puede asumir tres formas diferentes: ciempiés, sapo y serpiente. Cambiar de forma es una acción de asalto completo.

CIEMPIÉS ESPÍRITU MAYOR

Nube brumosa negra (Sb): la nube brumosa negra de un ciempiés espíritu mayor tiene un radio de 15', y el tiro de salvación contra sus efectos tiene CD 13.

Forma alternativa (Ex): un ciempiés espíritu mayor puede cambiar libremente entre cinco formas diferentes: araña, ciempiés, escorpión, sapo y serpiente. En cada forma tiene aproximadamente el mismo tamaño y color, y sus características no cambian (excepto su velocidad y los efectos de su nube brumosa, como se apuntó anteriormente). Cambiar de forma es una acción de asalto completo.

DOC CU'O'C

Ajeno Mediano (espíritu)

Dados de Golpe: 10d8+10 (55 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 50'

CA: 23 (+13 natural)

Ataques: hacha de mano +12/+7 c/c

Daño: hacha de mano 1d6+1 más descarga

Frente/Alcance: 5 × 5' / 5'

Ataques especiales: descarga, aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: reducción del daño 10/+2, RC 16

Salvaciones: Fort +8, Ref +7, Vol +11

Características: Fue 13, Des 11, Con 12, Int 17, Sab 18, Car 18

Habilidades: Avistar +16, Concentración +11, Diplomacia +14,

Engañar +14, Esconderse +10, Escuchar +16, Intimidar +14,

Intuir la dirección +14, Saber (local) +13, Saber (naturaleza) +13,

Supervivencia +14

Dotes: Alerta, Lucha a ciegas, Pericia

Terreno/Clima: llanura, bosque, colina y montaña / cálido y templado

Organización: solitario

Valor de Desafío: 6

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: neutral (siempre)

Avance: 11-30 DG (Mediano)

El doc cu'oc es un espíritu que sirve como una especie de protector cuando los habitantes de una región le piden ayuda y le dirigen rezos y ofrendas. Se aparece como un humano (varón o mujer) partido longitudinalmente por la mitad, manteniéndose sobre una pierna y portando una brillante hacha en su única mano. Físicamente, sus rasgos se parecen a los de los habitantes de la tierra que protege.

Algunos piensan de ellos que son protectores benévolos, pero es importante recordar que lo único importante para los doc cu'oc es la tierra que guardan, no la gente que vive en ellas.

Los doc cu'oc hablan común y la lengua de los espíritus.

COMBATE

Aunque no sea exactamente benévolo, el doc cu'oc no es un espíritu agresivo ni maligno. Se toma su deber de protección con seriedad, y es un gran enemigo de los espíritus malignos que amenacen su territorio.

El doc cu'oc protege su región sin importarle nada las demás áreas, y no le molesta que un grupo de enemigos traslade sus depredaciones a otra parte.

Descarga (Sb): cuando un doc cu'oc acierta con su hacha, una descarga eléctrica inflige 6d6 puntos de daño adicionales por electricidad. La víctima puede reducir este

daño a la mitad si tiene éxito en un tiro de salvación de Reflejos (CD 16). Esta descarga eléctrica es una propiedad del doc cu'oc, no del hacha en sí. En manos de otro, el arma de un doc cu'oc es una simple hacha de mano de calidad.

Aptitudes sortilegas: a voluntad—invisibilidad; 3/día—controlar el clima, desplazamiento de plano; 1/día—quitar ceguera, quitar enfermedad, quitar maldición, quitar parálisis. Estas aptitudes son iguales a los conjuros lanzados por un hechicero de 12.º nivel (salvación CD 14+ nivel del conjuro). Los doc cu'oc siempre tienen activo el conjuro *ver lo invisible*.

DOKUFU

Cambiaformas Enorme / Mediano (Tierras sombrías)

Dados de Golpe: 16d8+128 (200 pg)

Iniciativa: +8 (+4 Des, +4 Iniciativa mejorada) como araña; +6 (+2 Des, +4 Iniciativa mejorada) como humano

Velocidad: 30', Tr 20'

CA: 22 (-2 tamaño, +4 Des, +10 natural); 12 (+2 Des) como humano

Ataques: 2 garra +19 como araña

Daño: garra 2d4+9/19-20 como araña

Frente/Alcance: 15 × 15' / 10' como araña; 5 × 5' / 5' como humano

Ataques especiales: vomitar engendros, telaraña, implantar huevos, engullir, presencia pavorosa

Cualidades especiales: forma alternativa

Salvaciones: Fort +18, Ref +14, Vol +14 como araña; Fort +11, Ref +12 como humano

Características: Fue 28, Des 19, Con 26 como araña; Fue 14, Des 15, Con 12 como humano; Int 15, Sab 18, Car 15, Mancha 7

Habilidades: Avistar +22, Engañar +18, Intimidar +12, Trepar +4

Dotes: Alerta, Ataque poderoso, Crítico mejorado (garra), Hendedura, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate

Terreno/Clima: terrestre y subterráneo / cualquiera

Organización: solitario

Valor de Desafío: 19

Tesoro: estándar

Alineamiento: caótico maligno (siempre)

Avance: 17-32 DG (Gargantuesco); 33-48 DG (Colosal)

El dokufu, o araña de la montaña, es un cambiaformas maligno que implanta sus huevos en cuerpos humanos para proveer de comida a sus crías y luego engulle los cuerpos enteros de manera que los huevos puedan incubarse en su tubo digestivo.

En su forma natural, un dokufu es una araña monstruosa de unos 15' de diámetro y 10' de altura sobre sus gruesas patas.

Está cubierto con un pesado exoesqueleto que le da la apariencia de las rocas de su hábitat montañoso. En forma humana, aparenta su edad real (que por lo general es la de un humano increíblemente viejo).

Los dokufu hablan sombrío y rokanés (común).



Doc cu'oc

COMBATE

En forma humana, el dokufu utiliza la sorpresa para enredar a una víctima solitaria en su telaraña y hacerle tragar sus huevos. Si es atacado en forma humana, cambia a su forma normal o huye. En forma arácnida, ataca con las garras parecidas a cuchillas de sus patas delanteras.

Vomitir engendros (Ex): en su forma natural, el dokufu puede escupir 1d10 engendros a medio desarrollar de su sistema digestivo, ya sea arrojándolos al suelo o lanzándolos directamente contra oponentes que se encuentren a una distancia máxima de 50' (un éxito en un ataque de toque a distancia con +14 coloca hasta cuatro engendros en el espacio del oponente sin provocar ataque de los ataques de oportunidad). Los engendros del dokufu son arañas monstruosas Diminutas. Una vez utilizada esta aptitud, no puede volver a usarla hasta 1d4 asaltos después.

Telaraña (Ex): en cualquiera de sus formas, el dokufu puede lanzar una telaraña ocho veces al día. Esto es similar a un ataque con red, pero con una distancia máxima de 50', con un incremento de distancia de 10', y es efectivo contra objetivos de tamaño Mediano como máximo (consulta "Descripciones de armas" en el Capítulo 7 del *Manual del Jugador* para obtener más detalles acerca de los ataques con red). La telaraña sujeta a la víctima en el sitio, sin permitirle movimiento alguno. Una criatura enmarañada puede escapar si tiene éxito en una prueba de Escapismo (CD 28) o reventando la telaraña con una prueba de Fuerza (CD 34). Ambas se consideran acciones estándar.

Implantar huevos (Ex): en forma de araña, un dokufu que acierte con un ataque de garra puede inyectar un huevo en el cuerpo del oponente. La criatura afectada debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 17) para evitar la implantación.

En cualquiera de sus formas, el dokufu suele implantar un huevo en una criatura inconsciente o indefensa (no permitiéndole tiro de salvación alguno).

Las crías salen de los huevos en cuatro semanas, devorando literalmente al huésped desde dentro.

Engullir (Ex): en su forma natural, el dokufu puede intentar engullir a un oponente de tamaño Mediano o menor al que haya agarrado con una prueba de presa

con éxito. Puede engullir automáticamente a un oponente indefenso, como uno que se encuentre enmarañado en su telaraña. Una vez esté en el interior del monstruo, la víctima será mordida por 1d8 engendros de dokufu por asalto. La criatura engullida puede abrirse camino hasta el exterior utilizando garras o un arma cortante de tamaño Pequeño o Diminuto para infligir 25 puntos de daño al estómago (CA 20). Una vez la criatura se encuentre en el exterior, 2d10 engendros saldrán con ella; a continuación, la acción muscular cerrará el agujero. Otro oponente engullido deberá volver a cortar para salir.

El interior del dokufu puede dar cabida a un oponente Grande, dos Medianos, cuatro Pequeños, ocho Menudos, dieciséis Diminutos o treinta y dos Minúsculos o menores.

Presencia pavorosa (Ex): en su forma natural, el dokufu puede inquietar a sus enemigos con su mera presencia. Esta aptitud surte efecto automáticamente siempre que la criatura ataca, carga o

cambia a su forma natural. Las criaturas situadas en un radio de 50' sufrirán el efecto, siempre y cuando tengan menos DG que el monstruo.

Toda criatura potencialmente afectada que tenga éxito en una salvación de Voluntad (CD 20) será inmune durante un día a la presencia pavorosa de ese dokufu. Si fallan, las criaturas con 4 DG o menos huirán despavoridas durante 4d6 asaltos, y las que tenga 5 DG o más quedarán estremecidas durante 4d6 asaltos.

Forma alternativa (Sb): como acción estándar, el dokufu puede cambiar entre sus dos formas. En forma humana, sus puntuaciones de característica son inferiores, no cuenta con armadura natural y no tiene ataques de garra. No puede vomitar engendros, engullir ni utilizar su presencia pavorosa, pero sí puede lanzar telarañas e implantar huevos. Por lo demás, esta aptitud es similar al conjuro *cambiar de forma* lanzado por un hechicero de 20.º nivel.

DRAGÓN LUNG

Los dragones lung son criaturas aladas, similares a los reptiles y de antiguo linaje. Son conocidos y temidos por su tamaño, poder físico y aptitudes mágicas. Los dragones más ancianos se encuentran entre las criaturas más poderosas del mundo.

Las variedades conocidas de dragones lung incluyen las ocho especies que aparecen a continuación: *chiang lung* (dragón de río), *li lung* (dragón de tierra), *lung wang* (dragón marino), *pan lung* (dragón

enroscado), *shen lung* (dragón espíritu), *t'ien lung* (dragón celestial), *tun*

mi lung (dragón tifón) y *yu lung* (dragón carpa). A diferencia de

sus primos cromáticos y metálicos, los dragones lung no

están marcadamente divididos por su alineamiento.

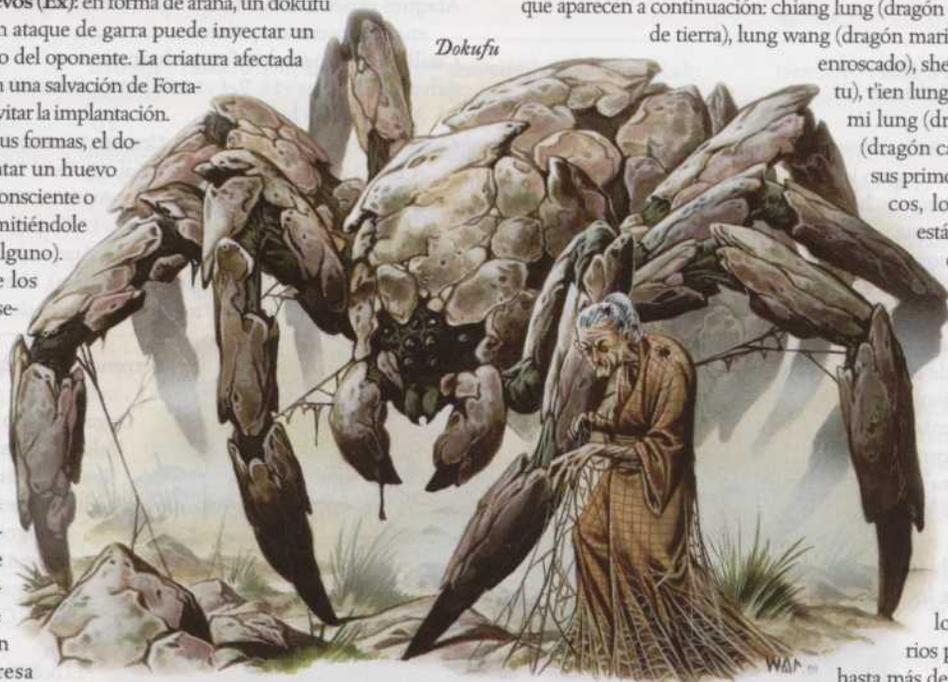
La mayoría de ellos son sabios y muchos son benévolos, aunque algunos

son tan corruptos y malignos como los peores dragones cromáticos.

Todos los dragones lung adquieren más aptitudes y un mayor poder al envejecer. Su

longitud va desde varios pies al salir del huevo

hasta más de 100' al alcanzar la categoría de gran sierpe. El tamaño exacto varía según la edad y la variedad.



Dokufu

CATEGORÍAS DE EDAD DE LOS DRAGONES

	Categoría	Edad (años)
01	Cría	0-5
02	Muy joven	6-15
03	Joven	16-25
04	Juvenil	26-50
05	Joven adulto	51-100
06	Adulto	101-200
07	Adulto maduro	201-400
08	Viejo	401-600
09	Muy viejo	601-800
10	Venerable	801-1.000
11	Sierpe	1.001-1.200
12	Gran sierpe	1.201+



Chiang lung

Li lung

Tu lung

Lung wang

Los dragones lung subsisten principalmente a base de comida mineral, desde la piedra normal hasta las piedras preciosas. Sin embargo, a algunas variedades les gustan ciertas criaturas vivas, sobre todo el pescado y las ovejas.

Todos los dragones lung tienen el subtipo espíritu, y la mayoría son numerarios de la Burocracia celestial, un consejo de administración de espíritus poderosos. Cada variedad tiene su propio papel y tarea que llevar a cabo. Los chiang lung, por ejemplo, son los encargados de proteger los ríos y lagos y de distribuir la lluvia, mientras que los t'ien lung tienen un control más amplio sobre el clima.

Todos los dragones lung hablan dracónico y la lengua de los espíritus.

COMBATE

El dragón ataca con sus poderosas garras y su mordisco. Dependiendo de su tamaño, ciertas variedades de dragones lung también pueden emplear su arma de aliento y ataques físicos especiales. Prefieren combatir en vuelo (excepto los tu lung y los lung wang, que no pueden volar), permaneciendo fuera del alcance del enemigo hasta haberlo debilitado con sus ataques a distancia. Los dragones más ancianos e inteligentes suelen evaluar a su oposición y eliminar en primer lugar a los enemigos más peligrosos (o evitarlos mientras acaban uno a uno con los más débiles).

FRENTE Y ALCANCE DE LOS DRAGONES

Tamaño	Frente	Alcance
Menudo	2 1/2 × 2 1/2'	5'*
Pequeño	5 × 5'	5'
Mediano	5 × 5'	5'
Grande	5 × 10'	10' *
Enorme	10 × 20'	10'
Gigantesco	20 × 40'	15'
Colosal	40 × 80'	15'

*Alcance superior al normal para una criatura de este tamaño.

ATAQUES DE LOS DRAGONES

Tamaño	1 Mord.	2 Garras	2 Alas*	1 Coletazo†	1 Aplast.	1 Barrido†
Menudo	1d4	1d3	—	—	—	—
Pequeño	1d6	1d4	—	—	—	—
Mediano	1d8	1d6	1d4	—	—	—
Grande	2d6	1d8	1d6	1d8	—	—
Enorme	2d8	2d6	1d8	2d6	2d8	—
Gigantesco	4d6	2d8	2d6	2d8	4d6	2d6
Colosal	4d8	4d6	2d8	4d6	4d8	2d8

*Sólo los li lung (dragones de tierra) pueden efectuar ataques de ala.

†Los lung wang (dragones marinos) no pueden realizar ataques de coletazo.

Mordisco: los ataques de mordisco infligen el daño indicado más el bonificador de Fuerza del dragón. El dragón también puede usar este ataque para aplicar su engarro a sus oponentes (consulta más abajo las descripciones de las dotes). Estos ataques utilizan el bonificador de ataque completo.

Garra: los ataques de garra infligen el daño indicado más la mitad del bonificador de Fuerza del dragón (redondeando a la baja). Los dragones (excepto los lung wang) también pueden usar estos ataques para aplicar su engarro a sus oponentes (consulta más abajo las descripciones de las dotes). Los ataques de garra sufren un -5 en el bonificador de ataque.

Ala: el li lung puede usar las alas para golpear a sus oponentes, incluso durante el vuelo. Los ataques de ala infligen el daño indicado más la mitad del bonificador de Fuerza del dragón redondeando a la baja) y, además, sufren un -5 en el bonificador de ataque.

Coletazo: el dragón puede golpear a un oponente por asalto usando su cola. Un coletazo inflige el daño indicado más 1 1/2 veces el bonif. de Fuerza del dragón (redondeando a la baja) y, además, sufre un -5 en el ataque.

Aplastamiento: cuando vuela o salta, un dragón de tamaño Enorme (como mínimo) puede aterrizar sobre sus oponentes como acción estándar, usando su peso muerto para aplastarlos. Los ataques de aplastamiento sólo son eficaces contra oponentes cuyo tamaño sea tres o más categorías inferior al del dragón (aunque éste podrá efectuar

ataques normales de arrollar o presa contra oponentes mayores). El ataque de aplastamiento afectará a todas las criaturas que quepan bajo el cuerpo del dragón (consulta anteriormente la tabla "Frente y alcance de los dragones"). Las criaturas que se encuentren en el área afectada deben tener éxito en una salvación de Reflejos contra una CD igual a la del arma de aliento del dragón; si fallan, quedarán sujetas, sufriendo automáticamente daño contundente durante el siguiente asalto a no ser que el dragón se les quite de encima. Si el dragón optara por mantener la sujeción, ésta habría de tratarse igual que un ataque de presa normal. Si no escapan, los oponentes sujetos sufrirán el daño de aplastamiento cada asalto.

Un ataque de aplastamiento inflige el daño indicado más 1 1/2 veces el bonificador de Fuerza del dragón (redondeando a la baja).

Barrido (con la cola): un dragón de tamaño Gargantuesco (como mínimo) puede barrer con la cola como acción estándar. El ataque afectará a un semicírculo de un diámetro de 30' centrado en la base de la cola del dragón. El barrido de un dragón Colosal tiene un radio de 40'. Las criaturas que se encuentren dentro del área del barrido sólo resultarían afectadas si su tamaño es cuatro o más categorías inferior al del dragón. El barrido infligirá automáticamente el daño indicado más 1 1/2 veces el bonificador de Fuerza del dragón (redondeando a la baja). Las criaturas afectadas podrán intentar una salvación de Reflejos (contra una CD igual a la del arma de aliento del dragón) para sufrir sólo la mitad del daño.

Presa: los dragones no gustan demasiado de los ataques de presa, aunque su ataque de aplastamiento y su dote de engarro (consulta la descripción de las dotes) emplean las reglas normales de la presa.

En caso de ser apresado por una criatura de tamaño igual o mayor, el dragón podrá contraatacar con su mordisco y sus cuatro patas (las traseras infligen daño de garra). En caso de ser atrapado por un ataque de engarro o aplastado por un dragón mayor, éste sólo podrá responder con ataques de presa para intentar liberarse, o bien con el mordisco o el arma de aliento. En caso de ser apresado por una criatura más pequeña, el dragón podrá responder con cualquiera de sus ataques físicos, a excepción del barrido.

El dragón siempre puede utilizar su arma de aliento a la vez que participa en una presa, al igual que sus conjuros y aptitudes sortilegas o sobrenaturales, siempre y cuando tenga éxito en las pruebas de Concentración.

Arma de aliento (Sb): la mayoría de los dragones lung no tienen arma de aliento, disponiendo en su lugar de una variedad de aptitudes sortilegas. Los que tienen arma de aliento (los *tien lung* y los *lung wang*) la utilizan como acción estándar. Cuando el dragón eructa, no puede volver a hacerlo hasta pasados 1d4 asaltos. La explosión del aliento de fuego siempre se origina en la boca del dragón y se extiende en la dirección que éste desee, abarcando el área indicada más adelante. Si el arma de aliento inflige daño, las criaturas que se encuentren en el área podrán intentar una salvación de Reflejos para sufrir solamente la mitad del daño; la CD dependerá de la edad y el tipo del dragón, y será indicada en la entrada de cada variedad.

El arma de aliento de un dragón lung es un cono cuya longitud varía dependiendo del tamaño del dragón.

ARMAS DE ALIENTO DE LOS DRAGONES

Tamaño del dragón	Cono* (longitud)
Menudo	15'
Pequeño	20'
Mediano	30'
Grande	40'
Enorme	50'
Gargantuesco	60'
Colosal	70'

*Un cono es tan alto y ancho como largo.

Presencia pavorosa (Ex): los dragones jóvenes adultos o más maduros pueden inquietar a sus enemigos con su mera presencia. Esta aptitud surte efecto automáticamente siempre que el dragón ataca, carga o sobrevuela a alguien. Las criaturas situadas en un radio de 30' x la categoría de edad del dragón sufrirán el efecto, siempre y cuando tengan menos DG que él.

Toda criatura afectada que tenga éxito en una salvación de Vol (CD 10 + 1/2 DG del dragón + el modificador de Carisma del dragón)

será inmune durante un día a la presencia pavorosa de ese mismo dragón. Si fallan, las criaturas con 4 DG o menos huirán despavoridas durante 4d6 asaltos, y las que tengan 5 DG o más quedarán estremecidas durante 4d6 asaltos. Los dragones ignoran la presencia espantosa de otros dragones.

Aptitudes sortilegas: las aptitudes sortilegas del dragón dependen de su edad y variedad. Éste obtendrá las aptitudes indicadas para su edad, además de todas las anteriores, usando como nivel de lanzador su categoría de edad o su nivel de lanzador como hechicero (el mayor de los dos). La CD de salvación será 10 + el modif. de Car del dragón + el nivel del conjuro. Si no se indica lo contrario, todas las aptitudes podrán utilizarse una vez al día.

Inmidades (Ex): todos los dragones son inmunes a los efectos de *dormir* y *parálisis*. Tal y como se indica en la descripción, algunas variedades de dragones lung son inmunes a formas de ataque adicionales.

Resistencia a conjuros (Ex): a medida que envejecen, los dragones se vuelven más resistentes a los conjuros y aptitudes sortilegas, tal y como se indica en la descripción de cada variedad.

Vista ciega (Ex): el dragón puede averiguar la posición de otras criaturas por medios no visuales (principalmente el oído y el olfato, pero también percibiendo las vibraciones y demás pistas del entorno), con un alcance de 30' x su categoría de edad.

Sentidos agudizados (Ex): el dragón ve cuatro veces mejor que un humano en penumbra y dos veces mejor con luz normal. Además, posee visión en la oscuridad con un alcance de 100' x su categoría de edad.

Detectar pensamientos (Sb): los dragones lung pueden utilizar de manera continua esta aptitud como si fuera el conjuro del mismo nombre, con un alcance igual a 5' x la categoría de edad del dragón.

Invisibilidad (Sb): los dragones lung pueden volverse invisibles o visibles a voluntad. Como ocurre con el conjuro *invisibilidad*, efectuar cualquier ataque hace que el dragón se vuelva visible.

Forma alternativa (Sb): los dragones lung pueden adoptar cualquier forma humanoide de tamaño Pequeño a Grande como acción estándar. Esta aptitud es similar al conjuro *polimorfarse*, pero sólo permite la forma humanoide. Cuando utiliza esta aptitud, el dragón obtiene un bonificador +10 de circunstancia en las pruebas de Disfraz.

Desplazamiento de plano (St): todos los dragones lung pueden moverse entre el Mundo de los espíritus y el plano Material tan a menudo como deseen. Desplazarse entre planos es una acción estándar.

Habilidades: todos los dragones comienzan teniendo 6 puntos de habilidad por Dado de Golpe (más una bonificación adicional igual a su modificador de Inteligencia x DG), y adquieren las siguientes habilidades a 1 rango por Dado de Golpe: Avistar, Buscar y Escuchar. Por lo general, los puntos de habilidad restantes se asignan a Concentración, Diplomacia, Engañar, Escapismo, Escudriñar y Saber (cualquiera), al coste de 1 punto de habilidad por rango. Estas criaturas no pueden adquirir habilidades que sean exclusivas de una clase.

Los dragones que puedan lanzar conjuros obtendrán gratuitamente la habilidad Conocimiento de conjuros a 1 rango por Dado de Golpe, siempre y cuando su bonificador de Inteligencia sea al menos +1 (12 o más en la puntuación de Inteligencia).

Dotes: todos los dragones poseen una dote más otra adicional por cada 4 DG. Sus preferidas son Alerta, Ataque poderoso, Hendedura (sólo para los ataques de garra o coletazo), Iniciativa mejorada, Romper arma, Soltura con un arma (garra o mordisco) y cualquier dote metamáfica que esté a disposición de los hechiceros y les resulte útil. Los dragones también pueden elegir entre las dotes específicas de dragón descritas en la entrada "Dragón" del *Manual de Monstruos*: Ataque en vuelo, Apresurar aptitud sortilega, Engarro, Flotar, Viraje brusco.

Para obtener información acerca del movimiento terrestre de los dragones, su sociedad y la armadura de piel de dragón, consulta la entrada "Dragón" del *Manual de Monstruos*.

YU LUNG (DRAGÓN CARPA)

Dragón (agua, espíritu)

Terreno/Clima: acuático / cálido

Organización: solitario o nidada (2-5)

Valor de Desafío: cría 2; muy joven 4; joven 6

Tesoro: estándar

Alineamiento: neutral (normalmente)

Avance: cría 7-8 DG (Menudo); muy joven 10-11 DG (Pequeño); joven 13-14 DG (Mediano)

Los *yu lung* son las crías de los dragones *lung*. De forma parecida a los renacuajos, que se convierten en ranas adultas, los *yu lung* se convierten en verdaderos dragones *lung*. En contraste con la metamorfosis gradual de los renacuajos, la transformación de un *yu lung* se produce de manera instantánea, acompañada por el fuerte estruendo de un trueno, tan pronto como el joven dragón alcanza la categoría de edad juvenil. Los *yu lung* son solitarios y tímidos; los más dóciles de los dragones *lung* con diferencia.

Los *yu lung* tienen una cabeza reptiliana con una gran boca, garras delanteras y el cuerpo y la cola de una carpa gigante. Sus escamas son grises azuladas con manchas de varios colores, y sus ojos son amarillos brillantes. Una larga y desgredada barba les cuelga de la barbilla.

Los *yu lung* viven en ríos y lagos de agua dulce. Construyen sus madrigueras en pequeñas mansiones de lodo y piedra situadas en las aguas más turbias de sus moradas. Aunque están ordenadas y bien construidas, estas mansiones son toscas para los cánones de los dragones *lung*. También están relativamente vacías, ya que los *yu lung* no coleccionan tesoros. Los *yu lung* hablan común, acuano, dracónico y la lengua de los espíritus.

Los *yu lung* son carroñeros, alimentándose de la materia orgánica e inorgánica del lodo del fondo de su lago o río. A veces ofrecen su amistad a los humanos, y tales relaciones destacan por su longevidad. El vínculo de un *yu lung* con un humano persiste incluso después de su transformación en otras especies de dragón, suponiendo que el humano viva tanto.

COMBATE

Los tímidos *yu lung* evitan el combate. Si son provocados o amenazados, se defienden con dientes y garras, y rara vez persiguen a los oponentes que huyen.

Aptitudes inferiores de dragón: los *yu lung* carecen de las aptitudes del dragón *lung* estándar de invisibilidad y forma alternativa.

Respiración acuática (Ex): los *yu lung* respiran en el agua. Son capaces de permanecer en tierra sólo durante 1 hora antes de empezar a asfixiarse (consulta "Asfixia" en el Capítulo 3 de la *Guía del DUNGEON MASTER*).

CHIANG LUNG (DRAGÓN DE RÍO)

Dragón (agua, espíritu)

Terreno/Clima: acuático / cálido

Organización: juvenil y joven adulto: solitario o nidada (2-5); adulto, adulto maduro, viejo, muy viejo, venerable, sierpe o gran sierpe: solitario, pareja, familia (1-2 y 2-5 descendientes) o corte (1 más 1-8 espíritus de la naturaleza Medianos y 1-6 *shen lung* de edad adulta o superior, pero siempre más jóvenes que el *chiang lung*)

Valor de Desafío: juvenil 9; joven adulto 12; adulto 14; adulto maduro 17; viejo 19; muy viejo 20; venerable 22; sierpe 23; gran sierpe 25

YU LUNG POR EDADES

Edad	Tamaño	DG (pg)	CA	Bonif. ataque	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	CD miedo	RC
Cría	Me	6d12+6 (45)	20 (+2 tamaño, +3 Des, +5 natural)	+8	+6	+8	+4	—	—
Muy joven	P	9d12+9 (67)	21 (+1 tamaño, +2 Des, +8 natural)	+11	+7	+8	+5	—	—
Joven	M	12d12+24 (102)	22 (+1 Des, +11 natural)	+14	+10	+9	+7	—	—

APTITUDES DE LOS YU LUNG POR EDADES

Edad	Velocidad	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Aptitudes especiales
Cría	20', Nd 90'	11	16	13	6	9	8	Aptitudes inferiores de dragón, respiración acuática
Muy joven	20', Nd 90'	13	14	13	6	9	8	
Joven	20', Nd 90'	15	12	15	6	9	8	

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: legal neutral (normalmente)

Avance: juvenil 17-18 DG (Grande); joven adulto 20-21 DG (Enorme); adulto 23-24 DG (Enorme); adulto maduro 26-27 DG (Enorme); viejo 29-30 DG (Gargantuesco); muy viejo 32-33 DG (Gargantuesco); venerable 35-36 DG (Gargantuesco); sierpe 38-39 DG (Gargantuesco); gran sierpe 41+ DG (Colosal)

Los *chiang lung* viven en todos los ríos y lagos de ciertos lugares. Son espíritus de la lluvia y el agua, mecenas de las artes y la erudición, y están entre los espíritus más honorables y nobles. Se encuentran con frecuencia en forma humana, a menudo atendidos por espíritus menores de la naturaleza (también en forma humana) o *shen lung*.

En su forma natural, un *chiang lung* tiene un largo cuerpo serpentino con cuatro patas cortas y pies palmeados. Sus escamas tienen varios tonos de azul y verde brillantes, cambiando a amarillo brillante en el vientre. La criatura presume de una barba multicolor y un par de largos cuernos blancos.

Los *chiang lung* habitan en palacios mágicos situados en el Mundo de los espíritus, bajo las aguas a las que protegen. Sin tener en cuenta el tamaño del río o lago, el palacio siempre es opulento e inmenso. A menos que sean ofrecidos gratuitamente por los *chiang lung*, los objetos cogidos de palacio pierden su valor al alcanzar la superficie. A veces, los *chiang lung* reciben a eruditos y artistas virtuosos en embarcaciones lujosamente decoradas, haciéndose pasar por ricos nobles o funcionarios del gobierno.

Los jóvenes *chiang lung* a menudo se sienten atraídos por los humanos, acabando en ocasiones en relaciones amorosas secretas y matrimonios. Tales amoríos suelen terminar tristemente, a menudo con la muerte del humano. Los hijos fruto de dichos matrimonios son hombres espíritu de río.

Los *chiang lung* pueden comer todo tipo de minerales y gemas, pero también les gustan el pescado y las ovejas.

COMBATE

Los *chiang lung* prefieren evitar el combate, pero lucharán fieramente para proteger sus dominios. Aunque pasan gran parte de su tiempo en forma humana, suelen estar bien equipados, luchando con armas mágicas y utilizando gran variedad de objetos mágicos.

Volar (Sb): aunque no tiene alas, puede volar mágicamente debido a una perla mágica azul incrustada en el cerebro. Si se separa del dragón, esta perla pierde su magia, pero sigue valiendo 1.000 po. El dragón puede detener o reanudar el vuelo como acción gratuita.

Respiración acuática (Ex): puede respirar bajo el agua indefinidamente y utilizar gratuitamente todas sus aptitudes cuando se encuentra sumergido. Toda criatura en contacto físico con un *chiang lung* también podrá respirar y moverse bajo el agua como si estuviera afectada por los conjuros *respiración acuática* y *libertad de movimiento*.

Provocar lluvia (Sb): el *chiang lung* puede exhalar nubes de tormenta, provocando la lluvia cuando y donde decida. La lluvia dura 2d4 horas y se extiende en un radio de dos millas con centro en el dragón.

Controlar las aguas (St): el *chiang lung* puede usar esta aptitud sortilega para afectar a un radio de hasta una milla por categoría de edad.

Tsunami (Sb): una vez al día, pero sólo cuando se lo ordenan los numerarios de la Burocracia celestial, un chiang lung puede crear un terremoto que provoca una tremenda devastación tanto en tierra como en el mar. En tierra, la ola tiene efectos similares a una inundación repentina: las criaturas que acaben en el agua deberán tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 15). Aquellas de tamaño Grande o inferior que fallen la salvación serán arrastradas, sufriendo 1d6 puntos de daño atenuado por asalto (1d3 puntos con una prueba con éxito de Nadar contra CD 20). Las criaturas Enormes que fallen serán abatidas, mientras que las de tamaño Gargantuesco y Colosal serán frenadas (consulta "Peligros del clima" en la *Guía del DUNGEON MASTER*). La ola destruirá los edificios de madera y el 25% de los edificios de piedra. En el mar, el tsunami hará zozobrar los barcos y los aplastará hasta convertirlos en astillas. La ola afectará a una milla de costa.

Otras aptitudes sortilegas: a voluntad—*adivinación, augurio, bendecir, controlar el clima, controlar los vientos, disipar el mal, maestro del río ondeante**, *perdición, quitar maldición*; 3/día—*polimorfarse*; 1/día—*creación mayor*.

LI LUNG (DRAGÓN DE TIERRA)

Dragón (espíritu, Tierra)

Terreno/Clima: terrestre y subterráneo / cálido

Organización: juvenil y joven adulto: solitario o nidada (2-5); adulto, adulto maduro, viejo, muy viejo, venerable, sierpe o gran sierpe: solitario, pareja y familia (1-2 y 2-5 descendientes)

Valor de Desafío: juvenil 8; joven adulto 10; adulto 13; adulto maduro 15; viejo 18; muy viejo 19; venerable 21; sierpe 22; gran sierpe 24

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: neutral (normalmente)

Avance: juvenil 15-16 DG (Grande); joven adulto 18-19 DG (Enorme); adulto 21-22 DG (Enorme); adulto maduro 24-25 DG (Enorme); viejo 27-28 DG (Gargantuesco); muy viejo 30-31 DG (Gargantuesco); venerable 33-34 DG (Gargantuesco); sierpe 36-37 DG (Gargantuesco); gran sierpe 39+ DG (Colosal)

Los li lung son espíritus de las profundidades de la tierra, señores del terremoto y castigadores de lo malvado. A veces se les ordena recompensar a las comunidades necesitadas revelándoles minas con tesoros o mantiales subterráneos, pero lo más normal es que se escondan en sus guaridas subterráneas, mejor cuanto más lejos de la civilización.

Este dragón tiene el cuerpo y la cola de un león con un rostro parecido al humano. Sus alas (los li lung son los únicos dragones lung con alas) están adornadas con coloridas plumas como las de la cola de un pavo real, y sus ojos parecen de oro fundido con pequeñas pupilas negras en el centro. Cuando se transforma por primera vez a partir de un yu lung, el li lung tiene escamas verde claro, pero, cuando crece, éstas se oscurecen y un pelo oscuro sale de entre ellas para formar un espeso y estropajoso pelaje. Las grandes sierpes son prácticamente de color negro.

Construyen sus guaridas en profundas cavernas, evitando el contacto con otros seres. Rara vez dejan sus hogares, a no ser que la Burocracia celestial les envíe a realizar misiones. Los dragones de tierra raramente se relacionan con otros dragones, cooperando con ellos sólo cuando se les ordena hacerlo. Hablan común, dracónico y térraro.

Los li lung subsisten principalmente a base de tierra y piedra, aunque son aficionados a comer oro, plata y otros metales preciosos.

COMBATE

Los li lung prefieren evitar el combate, ocultándose en las sombras o bajo los escombros si alguien invade sus guaridas. La primera táctica

CHIANG LUNG POR EDADES

Edad	Tamaño	DG (pg)	CA	Bonif. ataque	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	CD miedo	RC
Juvenil	G	16d12+64 (168)	25 (+1 Des, -1 tamaño, +15 natural)	+20	+14	+11	+15	—	—
Joven adulto	E	19d12+76 (199)	26 (-2 tamaño, +18 natural)	+23	+15	+11	+16	24	22
Adulto	E	22d12+110 (253)	29 (-2 tamaño, +21 natural)	+27	+18	+13	+19	27	24
Adulto maduro	E	25d12+125 (287)	32 (-2 tamaño, +24 natural)	+31	+19	+14	+20	28	27
Viejo	Ga	28d12+168 (350)	33 (-4 tamaño, +27 natural)	+34	+22	+16	+23	31	29
Muy viejo	Ga	31d12+186 (387)	36 (-4 tamaño, +30 natural)	+39	+23	+17	+24	32	30
Venerable	Ga	34d12+238 (459)	39 (-4 tamaño, +33 natural)	+43	+26	+19	+27	35	32
Sierpe	Ga	37d12+333 (573)	42 (-4 tamaño, +36 natural)	+48	+29	+20	+29	37	33
Gran sierpe	C	40d12+400 (660)	41 (-8 tamaño, +39 natural)	+48	+32	+22	+31	39	35

APTITUDES DE LOS CHIANG LUNG POR EDADES

Edad	Velocidad	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Aptitudes especiales
Juvenil	60', VI 100' (mala), Nd 120'	21	12	19	18	21	20	Volar, <i>polimorfarse</i> , respiración acuática, provocar lluvia, controlar las aguas, <i>augurio, adivinación, perdición, bendecir</i>
Joven adulto	60', VI 100' (mala), Nd 120'	23	10	19	18	21	20	Reducción del daño 5/+1
Adulto	60', VI 100' (mala), Nd 120'	25	10	21	20	23	22	<i>Disipar el mal, controlar los vientos, quitar maldición</i>
Adulto maduro	60', VI 100' (mala), Nd 120'	27	10	21	20	23	22	Reducción del daño 10/+1
Viejo	60', VI 150' (torpe), Nd 120'	31	10	23	22	25	24	<i>Creación mayor, maestro del río ondeante</i>
Muy viejo	60', VI 150' (torpe), Nd 120'	35	10	23	22	25	24	Reducción del daño 15/+2
Venerable	60', VI 150' (torpe), Nd 120'	37	10	25	24	27	26	<i>Controlar el clima</i>
Sierpe	60', VI 150' (torpe), Nd 120'	41	10	29	26	29	28	Reducción del daño 20/+3
Gran sierpe	60', VI 150' (torpe), Nd 120'	43	10	31	26	29	28	Tsunami

del li lung cuando se ve acorralado o le atacan es emplear su aptitud de terremoto en un intento de enterrar a sus oponentes. Si esto fallara, el li lung es un peligroso oponente en el combate cuerpo a cuerpo, capaz de atacar con sus alas a medida que crece su tamaño.

Inmunidad a los terremotos (Sb): los li lung nunca sufren daño por un terremoto, ya sea de origen natural o mágico. Si un terremoto derrumba la caverna alrededor de un li lung, el único inconveniente para la criatura es tener que excavar para salir, pero no sufre ningún daño por la piedra caída.

Terremoto (Sb): una vez al día, el li lung puede crear un terremoto en un área con un radio igual a 15' por el nivel de edad del dragón. Por lo demás, esta aptitud duplica el conjuro lanzado por un hechicero de nivel igual al doble del nivel de edad del li lung.

Rugido (Ex): mientras se encuentra enzarzado en combate cuerpo a cuerpo, el li lung ruge continuamente. Este sonido, parecido al que hace el metal al chocar contra la piedra, tiene un volumen tan alto que las criaturas que se encuentren a 60' o menos del dragón no podrán escuchar ningún otro sonido, ni siquiera sus propias voces. A efectos prácticos, las criaturas se considerarán ensordecidas mientras el dragón continúe rugiendo. Además de los efectos obvios, la criatura ensordecida tiene un 20% de posibilidades de fallar y perder todo conjuro con un componente verbal (V) que intente lanzar.

Abrir túneles (Ex): los li lung pueden excavar a través de la piedra sólida a una velocidad de 5'.

Otras aptitudes sortilegas: 3/día—muro de piedra, remover tierra, transformar piedra; 1/día—de la carne a la piedra, desintegrar.

Habilidades: los li lung de tamaño superior a Mediano reciben un bonificador racial en las pruebas de Esconderse que basta para negar su penalizador de tamaño (+4 para edades joven adulto y adulto, +8 para adulto maduro y venerable, y +12 para sierpe y mayor).

LUNG WANG (DRAGÓN MARINO)

Dragón (agua, espíritu)

Terreno/Clima: acuático / cálido y templado

Organización: juvenil y joven adulto: solitario o nidada (2-5); adulto, adulto maduro, viejo, muy viejo, venerable, sierpe o gran sierpe: solitario, pareja y familia (1-2 y 2-5 descendientes)

Valor de Desafío: juvenil 10; joven adulto 13; adulto 15; adulto maduro 18; viejo 20; muy viejo 21; venerable 23; sierpe 24; gran sierpe 26

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: neutral (normalmente)

Avance: juvenil 18-19 DG (Grande); joven adulto 21-22 DG (Grande); adulto 24-25 DG (Enorme); adulto maduro 27-28 DG (Enorme); viejo 30-31 DG (Enorme); muy viejo 33-34 DG (Gargantuesco); venerable 36-37 DG (Gargantuesco); sierpe 39-40 DG (Gargantuesco); gran sierpe 42+ DG (Colosal)

Los lung wang son los gobernantes del mar, poderosos parientes de los dragones tortuga que piden tributo a los barcos que pasan. Son protectores y aliados de las criaturas del océano, como tiburones, ballenas, hainu (locathah) y ningyo (sirénidos).

Tienen cuerpo de tortuga, con el caparazón compuesto de gruesas escamas verdes con puntos plateados. Su cuerpo está cubierto de escamas más pequeñas de un verde más claro con puntos dorados. La cabeza es similar a la de los lagartos, con grandes ojos, largos bigotes dorados y pequeños cuernos negros. Desde la coronilla les sale una cresta que les llega hasta el cuello. Las patas traseras son aletas rechonchas, pero las largas aletas delanteras son poderosas no sólo para nadar, sino también para combatir.

Los lung wang rara vez permanecen en un mismo lugar mucho tiempo, deslizándose por las profundas aguas del océano como si fueran tiburones y cambiando con frecuencia entre el Mundo de los espíritus y

LI LUNG POR EDADES

Edad	Tamaño	DG (pg)	CA	Bonif. ataque	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	CD miedo	RC
Juvenil	M	14d12+42 (133)	23 (+13 natural)	+18	+12	+9	+10	—	—
Joven adulto	G	17d12+68 (178)	25 (-1 tamaño, +16 natural)	+22	+14	+10	+12	20	20
Adulto	G	20d12+100 (230)	28 (-1 tamaño, +19 natural)	+27	+17	+12	+14	22	23
Adulto maduro	E	23d12+115 (264)	30 (-2 tamaño, +22 natural)	+30	+18	+13	+16	24	25
Viejo	E	26d12+156 (325)	33 (-2 tamaño, +25 natural)	+34	+21	+15	+18	26	28
Muy viejo	E	29d12+174 (362)	36 (-2 tamaño, +28 natural)	+38	+22	+16	+20	28	29
Venerable	E	32d12+224 (432)	39 (-2 tamaño, +31 natural)	+42	+25	+18	+22	30	31
Sierpe	Ga	35d12+280 (507)	40 (-4 tamaño, +34 natural)	+44	+27	+19	+24	32	32
Gran sierpe	Ga	38d12+304 (551)	43 (-4 tamaño, +37 natural)	+48	+29	+21	+27	35	34

APTITUDES DE LOS LI LUNG POR EDADES

Edad	Velocidad	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Aptitudes especiales
Juvenil	60', VI 150' (mala), Nd 40', Ec 45'	19	10	17	10	13	12	Inmunidad a los terremotos, terremoto, rugido, abrir túneles, transformar piedra
Joven adulto	60', VI 150' (mala), Nd 40', Ec 45'	23	10	19	12	15	14	Reducción del daño 5/+1
Adulto	60', VI 150' (mala), Nd 40', Ec 45'	27	10	21	12	15	14	Muro de piedra
Adulto maduro	60', VI 150' (mala), Nd 40', Ec 45'	29	10	21	14	17	16	Reducción del daño 10/+1
Viejo	60', VI 150' (mala), Nd 40', Ec 45'	31	10	23	14	17	16	Remover tierra
Muy viejo	60', VI 150' (mala), Nd 40', Ec 45'	33	10	23	16	19	18	Reducción del daño 15/+2
Venerable	60', VI 150' (mala), Nd 40', Ec 45'	35	10	25	16	19	18	De la carne a la piedra
Sierpe	60', VI 200' (torpe), Nd 40', Ec 45'	37	10	27	18	21	20	Reducción del daño 20/+3
Gran sierpe	60', VI 200' (torpe), Nd 40', Ec 45'	39	10	27	20	23	22	Desintegrar

el plano Material. Guardan sus tesoros (obtenidos a partir del tributo que les pagan los barcos que pasan) en escondrijos secretos que tienen por todo su territorio. Los lung wang hablan común, dracónico y acuano.

Los dragones marinos, a diferencia de otros dragones lung, son básicamente herbívoros, subsistiendo principalmente a base de algas. Como suplemento a su dieta, también comen pescado y minerales, y se sabe que han llegado a consumir barcos enteros.

COMBATE

Aunque son incapaces de volar y físicamente no pueden efectuar ataques con la cola o las alas, los lung wang son, sin embargo, imponentes enemigos, especialmente para los barcos. Normalmente, primero hacen zozobrar el barco, protegiéndose con ello de las catapultas y balistas que éste lleve a bordo a la vez que hace más accesible atacar a la tripulación.

Arma de aliento (Sb): el lung wang tiene como tipo de arma de aliento un cono de vapor (trátase como daño por fuego). Este arma de aliento es efectiva tanto en la superficie como bajo el agua.

Respiración acuática (Ex): el lung wang puede respirar tanto aire como agua.

Comandar animales escamosos (Sb): el lung wang puede utilizar esta aptitud tres veces al día. Funciona como un conjuro de *hechizar a las masas* pero sólo funciona en animales con escamas (reptiles y peces). El nivel de lanzador del lung wang equivale a sus DG. El dragón puede comunicarse con cualquier animal hechizado como si se tratara del conjuro *hablar con los animales*.

Inmunidad al fuego (Ex): el lung wang es inmune al calor y a los ataques de fuego.

Hacer zozobrar (Ex): un lung wang sumergido de edad joven adulta o mayor que emerja bajo un bote o barco de longitud inferior a 20', hace zozobrar la embarcación el 95% de las veces. Tiene un 50% de posibilidades de hacer zozobrar una embarcación de entre 20 y 60' de longitud y un 20% de conseguirlo con una de más de 60'. Un lung wang muy viejo o mayor tiene un 100% de posibilidades de hacer zozobrar embarcaciones de menos de 20' de longitud, un 75% de conseguirlo con una de entre 20 y 60' y un 50% con una de más de 60'.

Nube brumosa (St): una vez al día, un lung wang de al menos edad adulta puede crear una *nube brumosa* con un radio de 50' por categoría de edad del dragón.

LUNG WANG POR EDADES

Edad	Tam.	DG (pg)	CA	Bonif. ataque	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Arma de aliento (CD)	CD miedo	RC
Juvenil	G	17d12+68 (178)	25 (-1 tamaño, +16 natural)	+22	+14	+10	+12	8d10 (22)	—	—
Joven adulto	G	20d12+100 (230)	28 (-1 tamaño, +19 natural)	+28	+17	+12	+15	10d10 (25)	23	23
Adulto	E	23d12+115 (264)	30 (-2 tamaño, +22 natural)	+31	+18	+13	+16	12d10 (26)	24	25
Adulto maduro	E	26d12+156 (325)	33 (-2 tamaño, +25 natural)	+35	+21	+15	+19	14d10 (29)	27	28
Viejo	E	29d12+203 (391)	36 (-2 tamaño, +28 natural)	+40	+23	+16	+20	16d10 (31)	28	30
Muy viejo	Ga	32d12+256 (464)	37 (-4 tamaño, +31 natural)	+42	+26	+18	+23	18d10 (34)	31	31
Venerable	Ga	35d12+315 (542)	40 (-4 tamaño, +34 natural)	+46	+28	+19	+24	20d10 (36)	32	33
Sierpe	Ga	38d12+380 (627)	43 (-4 tamaño, +37 natural)	+50	+31	+21	+27	22d10 (39)	35	34
Gran sierpe	C	41d12+451 (717)	42 (-8 tamaño, +40 natural)	+50	+33	+22	+28	24d10 (41)	36	36

APTITUDES DE LOS LUNG WANG POR EDADES

Edad	Velocidad	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Aptitudes especiales
Juvenil	10', Nd 60'	27	10	19	12	15	14	Respiración acuática, comandar animales escamosos, inmunidad al fuego, niebla de oscurecimiento
Joven adulto	10', Nd 60'	29	10	21	14	17	16	Hacer zozobrar, reducción del daño 5/+1
Adulto	10', Nd 60'	31	10	21	14	17	16	<i>Nube brumosa</i>
Adulto maduro	10', Nd 60'	33	10	23	16	19	18	Reducción del daño 10/+1
Viejo	10', Nd 60'	37	10	25	16	19	18	<i>Sugestión</i>
Muy viejo	10', Nd 60'	39	10	27	18	21	20	Reducción del daño 15/+2
Venerable	10', Nd 60'	41	10	29	18	21	20	<i>Bruma sólida</i>
Sierpe	10', Nd 60'	43	10	31	20	23	22	Reducción del daño 20/+3
Gran sierpe	10', Nd 60'	45	10	33	20	23	22	Horrible marchitamiento

Otras aptitudes sortilegas: 3/día—*bruma sólida*, *niebla de oscurecimiento*; 1/día—*horrible marchitamiento*, *sugestión*.

PAN LUNG (DRAGÓN ENROSCADO)

Dragón (agua, espíritu)

Terreno/Clima: terrestre y subterráneo / cálido

Organización: juvenil y joven adulto: solitario o nidada (2-5); adulto, adulto maduro, viejo, muy viejo, venerable, sierpe o gran sierpe: solitario, pareja y familia (1-2 y 2-5 descendientes)

Valor de Desafío: juvenil 7; joven adulto 9; adulto 11; adulto maduro 14; viejo 16; muy viejo 18; venerable 19; sierpe 20; gran sierpe 22

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: legal neutral (normalmente)

Avance: juvenil 14-15 DG (Mediano); joven adulto 17-18 DG

(Grande); adulto 20-21 DG (Grande); adulto maduro 23-24 DG

(Enorme); viejo 26-27 DG (Enorme); muy viejo 29-30 DG

(Enorme); venerable 32-33 DG (Enorme); sierpe 35-36 DG

(Gargantuesco); gran sierpe 38+ DG (Gargantuesco)

Los pan lung son espíritus guardianes, asignados por la Burocracia celestial para proteger las criptas y los templos. La custodia de un lugar específico pasa de generación a generación de pan lung, de manera que una única familia puede mantener la misma guarida durante decenas de miles de años.

El pan lung es un dragón largo y delgado, casi serpentino. En la edad juvenil, sus escamas son grises, pero se vuelven de un color vibrante con rapidez, cambiando matices cuando el dragón crece. Los colores más comunes son varios tonos de rojo, verde y naranja, y se gregan un aceite natural que hace brillar las escamas a la luz del sol. Una melena multicolor les rodea el cuello y de su hocico crecen oscuros bigotes.

El pan lung prefiere comer fruta y verduras, manteniendo a menudo elaborados jardines que cultivan sus subordinados.

COMBATE

Los pan lung prefieren evaluar a sus adversarios antes de atacar, normalmente utilizando ilusiones para distraerlos u ordenando a sus subordinados que combatan con ellos. Cuando el pan lung ha evaluado la

actuación de su enemigo, ataca salvajemente y defiende hasta la muerte lo que tenga a su cargo.

Volar (Sb): aunque no tiene alas, puede volar mágicamente debido a una perla mágica de color rojo sangre incrustada en el cerebro. Si se separa del dragón, esta perla pierde su magia, pero sigue valiendo 1.000 po. El dragón puede detener o reanudar el vuelo como acción gratuita.

Respiración acuática (Ex): puede respirar agua con la misma facilidad que si fuera aire.

Comandar animales escamosos (Sb): el pan lung puede utilizar esta aptitud tres veces al día. Funciona como un conjuro de *hechizar a las masas* pero sólo en animales con escamas (reptiles y peces). El nivel de lanzador del pan lung equivale a sus DG. El dragón puede comunicarse con cualquier animal hechizado como si se tratara del conjuro *hablar con los animales*.

Fuego acuático (Sb): siempre que toque el agua o se sumerja en ella, el pan lung puede rodearse de un aura de llamas espectrales, parpadeantes y de varios colores, que provocan daño a toda criatura que lo toque. Cualquier criatura que golpee al dragón con su cuerpo o con armas de cuerpo a cuerpo infligirá daño normal, pero al mismo tiempo el atacante sufrirá la cantidad de daño mostrado en la tabla cercana (1d6 para dragones de edad juvenil y joven adulto, 2d6 entre adulto y muy viejo y 3d6 para venerable y mayor). Los demás dragones lung (de cualquier variedad) son inmunes al fuego acuático. El pan lung puede disipar el fuego acuático en cualquier momento, pero éste desaparecerá automáticamente si entra en contacto con fuego normal o mágico. Cuando el escudo se disipa por fuego, el dragón no puede volver a activarlo durante 2d6 minutos.

Constreñir (Ex): a menudo, el pan lung decide apresarse a sus oponentes con su cola similar a la de una serpiente en lugar de utilizar un ataque de coletazo. El dragón inflige daño por coletazo (mostrado en la tabla cercana) si tiene éxito en una prueba de presa contra una criatura que tenga al menos un nivel de tamaño menos que él.

Subordinado (Sb): los espíritus mayores a menudo castigan a los espíritus de maridos y mujeres humanos infieles convirtiéndolos en siervos de un pan lung durante una serie de años (tradicionalmente, igual a la cantidad de lágrimas que hicieron derramar a su pareja). Un pan lung de al menos edad adulta tiene un 25% de posibilidades de tener 1d4 subordinados bajo su mando por categoría de edad. Aunque éstos sean espíritus de humanos muertos, han viajado totalmente desde el Mundo de los espíritus hasta el plano Material con el pan lung y no son ni incorporales ni muertos vivientes. El pan lung los controla como si de un *dominar persona* se tratara. Aproximadamente el 70% de los subordinados de un pan lung tienen una clase de PNJ, como experto o plebeyo, y un 30% tienen una clase estándar; generalmente, el nivel de un subordinado es igual a la categoría de edad del dragón.

Aptitudes sortilegas: 3/día—*bendecir, encantar monstruo, imagen mayor, imagen silenciosa, perdición, ventriloquia*; 1/día—*asesino fantasmal, espejismo arcano*.

SHER LUNG (DRAGÓN ESPÍRITU)

Dragón (agua, espíritu)

Terreno/Clima: terrestre y subterráneo / cálido

Organización: juvenil y joven adulto: solitario o nidada (2-5); adulto, adulto maduro, viejo, muy viejo, venerable, sierpe o gran sierpe: solitario, pareja y familia (1-2 y 2-5 descendientes) o corte (1-6 más 1 chian lung más anciano y 1-8 espíritus de la naturaleza Medianos)

Valor de Desafío: juvenil 8; joven adulto 11; adulto 14; adulto maduro 16; viejo 18; muy viejo 19; venerable 21; sierpe 22; gran sierpe 24

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: legal neutral (normalmente)

PAN LUNG POR EDADES

Edad	Tamaño	DG (pg)	CA	Bonif. ataque	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	CD miedo	Fuego acuático	Constreñir
Juvenil	M	13d12+26 (110)	23 (+1 Des, +12 natural)	+16	+10	+9	+10	—	1d6	—
Joven adulto	G	16d12+48 (152)	24 (-1 tamaño, +15 natural)	+19	+13	+10	+13	21	1d6	1d8+6
Adulto	G	19d12+76 (199)	27 (-1 tamaño, +18 natural)	+24	+15	+11	+14	22	2d6	1d8+9
Adulto maduro	E	22d12+110 (253)	29 (-2 tamaño, +21 natural)	+28	+18	+13	+17	25	2d6	2d6+12
Viejo	E	25d12+125 (287)	32 (-2 tamaño, +24 natural)	+32	+19	+14	+18	26	2d6	2d6+13
Muy viejo	E	28d12+168 (350)	35 (-2 tamaño, +27 natural)	+36	+22	+16	+21	29	2d6	2d6+15
Venerable	E	31d12+186 (387)	38 (-2 tamaño, +30 natural)	+40	+23	+17	+22	30	3d6	2d6+16
Sierpe	Ga	34d12+238 (459)	39 (-4 tamaño, +33 natural)	+42	+26	+19	+25	33	3d6	2d8+18
Gran sierpe	Ga	37d12+296 (536)	42 (-4 tamaño, +36 natural)	+46	+28	+20	+26	34	3d6	2d8+19

APTITUDES DE LOS PAN LUNG POR EDADES

Edad	Velocidad	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Aptitudes especiales
Juvenil	40', VI 100' (mala), Nd 60'	17	12	15	12	15	14	Volar, respiración acuática, hechizar monstruo, comandar animales escamosos, <i>perdición, bendecir, ventriloquia</i>
Joven adulto	40', VI 100' (mala), Nd 60'	19	10	17	14	17	16	Reducción del daño 5/+1
Adulto	40', VI 100' (mala), Nd 60'	23	10	19	14	17	16	<i>Imagen silenciosa</i> , subordinado
Adulto maduro	40', VI 100' (mala), Nd 60'	27	10	21	16	19	18	Reducción del daño 10/+1
Viejo	40', VI 100' (mala), Nd 60'	29	10	21	16	19	18	<i>Imagen mayor</i>
Muy viejo	40', VI 100' (mala), Nd 60'	31	10	23	18	21	20	Reducción del daño 15/+2
Venerable	40', VI 100' (mala), Nd 60'	33	10	23	18	21	20	<i>Asesino fantasmal</i>
Sierpe	40', VI 150' (torpe), Nd 60'	35	10	25	20	23	22	Reducción del daño 20/+3
Gran sierpe	40', VI 150' (torpe), Nd 60'	37	10	27	20	23	22	<i>Espejismo arcano</i>

Avance: juvenil 16-17 DG (Grande); joven adulto 19-20 DG (Enorme); adulto 22-23 DG (Enorme); adulto maduro 25-26 DG (Enorme); viejo 28-29 DG (Gargantuesco); muy viejo 31-32 DG (Gargantuesco); venerable 34-35 DG (Gargantuesco); sierpe 37-38 DG (Gargantuesco); gran sierpe 40+ DG (Colosal)

Los shen lung son los cortesanos de la especie de los dragones, asignados por la Burocracia celestial para asistir y proteger a los nobles chiang lung. Son humildes, leales, y les fascinan los humanos, tomando a menudo forma humana para mezclarse con ellos. Por su parte, los humanos ven a los shen lung como mensajeros de los grandes espíritus y portadores de buena fortuna, construyendo decorados santuarios y llevando a cabo elaboradas ceremonias para obtener su favor.

Los shen lung son delgados y de ojos brillantes, tienen cola



con púas y dos cuernos afilados que salen de lo alto de su cabeza. En su largo hocico crecen bigotes dorados. En la edad juvenil, sus escamas tienen matices apagados de color rojo, azul, verde, naranja o cualquier combinación de estos colores, pero se vuelven brillantes al crecer.

Normalmente, viven con los chiang lung a los que se les ordena acompañar. Suelen tener sus humildes pero bien guardadas mansiones de piedra no lejos de los palacios de los chiang lung. Los shen lung hablan común, dracónico y la lengua de los espíritus.

Se alimentan de todo tipo de piedras preciosas, aunque también les gustan el pescado y los roedores.

COMBATE

Los shen lung prefieren parlamentar a combatir, a no ser que sus oponentes sean abiertamente hostiles. Sin embargo, cuando se enfrentan a adversarios con inclinación por el combate, luchan fieramente.

Volar (Sb): aunque no tiene alas, puede volar mágicamente debido a una perla mágica amarilla incrustada en el cerebro.

SHEN LUNG POR EDADES

Edad	Tam	DG (pg)	CA	Bonif. ataque	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	CD miedo	RC	Fuego acuático
Juvenil	G	15d12+45 (142)	26 (-1 tamaño, +3 Des, +14 natural)	+17	+12	+12	+12	—	—	2d6
Joven adulto	E	18d12+72 (189)	27 (-2 tamaño, +2 Des, +17 natural)	+20	+15	+13	+15	23	20	2d6
Adulto	E	21d12+105 (241)	30 (-2 tamaño, +2 Des, +20 natural)	+25	+17	+14	+16	24	23	3d6
Adulto maduro	E	24d12+120 (176)	33 (-2 tamaño, +2 Des, +23 natural)	+30	+19	+16	+19	27	25	3d6
Viejo	Ga	27d12+162 (337)	33 (-4 tamaño, +1 Des, +26 natural)	+32	+21	+16	+20	28	28	3d6
Muy viejo	Ga	30d12+180 (375)	36 (-4 tamaño, +1 Des, +29 natural)	+36	+23	+18	+23	31	29	3d6
Venerable	Ga	33d12+231 (445)	39 (-4 tamaño, +1 Des, +32 natural)	+40	+25	+19	+24	32	31	4d6
Sierpe	Ga	36d12+288 (522)	42 (-4 tamaño, +1 Des, +35 natural)	+44	+28	+21	+27	35	32	4d6
Gran sierpe	C	39d12+312 (565)	40 (-8 tamaño, +38 natural)	+44	+29	+21	+28	36	34	4d6

APTITUDES DE LOS SHEN LUNG POR EDADES

Edad	Velocidad	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Aptitudes especiales
Juvenil	60', VI 100' (mala), Nd 40'	17	16	17	14	17	16	Volar, respiración acuática, inmunidad al relámpago y al veneno, vulnerabilidad al fuego, comandar animales escamosos, barrera contra sabandijas, <i>perdición</i> , <i>bendecir</i>
Joven adulto	60', VI 100' (mala), Nd 40'	19	14	19	16	19	18	Reducción del daño 5/+1
Adulto	60', VI 100' (mala), Nd 40'	23	14	21	16	19	18	<i>Tormenta de hielo</i>
Adulto maduro	60', VI 100' (mala), Nd 40'	27	14	21	18	21	20	Reducción del daño 10/+1
Viejo	60', VI 150' (torpe), Nd 40'	29	12	23	18	21	20	<i>Controlar el clima</i>
Muy viejo	60', VI 150' (torpe), Nd 40'	31	12	23	20	23	22	Reducción del daño 15/+2
Venerable	60', VI 150' (torpe), Nd 40'	33	12	25	20	23	22	<i>Cono de frío</i>
Sierpe	60', VI 150' (torpe), Nd 40'	35	12	27	22	25	24	Reducción del daño 20/+3
Gran sierpe	60', VI 150' (torpe), Nd 40'	37	10	27	22	25	24	<i>Horrible marchitamiento</i>

Si se separa del dragón, esta perla pierde su magia, pero sigue valiendo 1.000 po. El dragón puede detener o reanudar el vuelo como acción gratuita.

Larga cola (Ex): la cola del shen lung es especialmente larga y tiene púas afiladas, y la criatura realiza ataques de coletazo como si fuera una categoría de tamaño más grande de lo que realmente es. Así, un shen lung de tamaño Mediano puede realizar un ataque de coletazo infligiendo 1d8 puntos de daño si tiene éxito en un ataque. Uno de tamaño Grande inflige 2d6; uno Enorme, 2d8; y un shen lung Gargantuesco, 4d6. Uno Colosal (gran sierpe) inflige 4d8 puntos de daño con un ataque de coletazo con éxito.

Respiración acuática (Ex): puede respirar agua con la misma facilidad que si fuera aire.

Vulnerabilidad al fuego: sufre el doble del daño infligido por los ataques basados en el fuego, excepto cuando se permita una salvación para sufrir la mitad del daño, en cuyo caso, una salvación con éxito reducirá el daño a la mitad y una fallida lo duplicará.

Comandar animales escamosos (Sb): el shen lung puede utilizar esta aptitud tres veces al día. Funciona como un conjuro de *hechizar a las masas* pero sólo en animales con escamas (reptiles y peces). El nivel de lanzador del shen lung equivale a sus DG. El dragón puede comunicarse con cualquier animal hechizado como si se tratara del conjuro *hablar con los animales*.

Barrera contra sabandijas (Sb): ninguna sabandija, normal o gigante, puede acercarse al shen lung en un radio de 60'. Este poder se encuentra siempre activo.

Fuego acuático (Sb): siempre que toque el agua o se sumerja en ella, el shen lung puede rodearse de un aura de llamas espectrales, parpadeantes y de varios colores, que provocan daño a toda criatura que lo toque. Cualquier criatura que golpee al dragón con su cuerpo o con armas de cuerpo a cuerpo infligirá daño normal, pero, al mismo tiempo,

el atacante sufre la cantidad de daño mostrado en la tabla cercana (1d6 para dragones de edad juvenil y joven adulto, 3d6 entre adulto y muy viejo y 4d6 para venerable y mayor). Los demás dragones lung (de cualquier variedad) son inmunes al fuego acuático. El shen lung puede disipar el fuego acuático en cualquier momento, pero éste desaparecerá automáticamente si entra en contacto con fuego normal o mágico. Cuando el escudo se disipa por fuego, el dragón no puede volver a activarlo durante 2d6 minutos.

Aptitudes sortilegas: 3/día—*cono de frío, controlar el clima, tormenta de hielo*; 1/día—*bendecir, horrible marchitamiento, perdición*.

T'IENT LUNG (DRAGÓN CELESTIAL)

Dragón (aire, espíritu)

Terreno/Clima: montaña / cálido

Organización: juvenil y joven adulto: solitario o nidada (2-5); adulto, adulto maduro, viejo, muy viejo, venerable, sierpe o gran sierpe: solitario

Valor de Desafío: juvenil 10; joven adulto 13; adulto 15; adulto maduro 18; viejo 20; muy viejo 21; venerable 23; sierpe 24; gran sierpe 26

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: legal neutral (normalmente)

Avance: juvenil 18-19 DG (Grande); joven adulto 21-22 DG

(Enorme); adulto 24-25 DG (Enorme); adulto maduro 27-28 DG (Enorme); viejo 30-31 DG (Gargantuesco); muy viejo 33-34 DG (Enorme); venerable 36-37 DG (Enorme); sierpe 39-40 DG (Colosal); gran sierpe 42+ DG (Colosal)

Los t'ien lung se encuentran entre los numerarios más favorecidos de la Burocracia celestial y los gobernantes de la raza de los dragones. Son nobles y honorables, aunque a menudo severos y despiadados.

T'IENT LUNG POR EDADES

Edad	Tamaño	DG (pg)	CA	Bonif. ataque	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Arma de aliento (CD)	CD miedo	RC
Juvenil	G	17d12+68 (178)	27 (-1 tamaño, +1 Des, +17 natural)	+25	+14	+11	+15	8d10 (22)	—	—
Joven adulto	E	20d12+100 (230)	28 (-2 tamaño, +20 natural)	+28	+17	+12	+17	10d10 (25)	25	23
Adulto	E	23d12+115 (264)	31 (-2 tamaño, +23 natural)	+32	+18	+13	+19	12d10 (26)	27	25
Adulto maduro	E	26d12+156 (325)	34 (-2 tamaño, +26 natural)	+36	+21	+15	+21	14d10 (29)	29	28
Viejo	Ga	29d12+203 (391)	35 (-4 tamaño, +29 natural)	+39	+23	+16	+23	16d10 (31)	31	30
Muy viejo	Ga	32d12+256 (464)	38 (-4 tamaño, +32 natural)	+43	+26	+18	+26	18d10 (34)	34	31
Venerable	Ga	35d12+315 (542)	41 (-4 tamaño, +35 natural)	+47	+28	+19	+28	20d10 (36)	36	33
Sierpe	C	38d12+380 (627)	40 (-8 tamaño, +38 natural)	+47	+31	+21	+31	22d10 (39)	39	34
Gran sierpe	C	41d12+451 (717)	43 (-8 tamaño, +41 natural)	+51	+33	+22	+33	24d10 (41)	41	36

APTITUDES DE LOS T'IENT LUNG POR EDADES

Edad	Velocidad	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Aptitudes especiales
Juvenil	40', VI 250' (mala), Nd 30'	29	12	19	18	21	20	Volar, respiración acuática, controlar el clima, pirotecnia
Joven adulto	40', VI 250' (mala), Nd 30'	31	10	21	18	21	20	Reducción del daño 5/+1
Adulto	40', VI 250' (mala), Nd 30'	33	10	21	20	23	22	Sugestión
Adulto maduro	40', VI 250' (mala), Nd 30'	35	10	23	20	23	22	Reducción del daño 10/+1
Viejo	40', VI 300' (torpe), Nd 30'	39	10	25	22	25	24	Tormenta de fuego
Muy viejo	40', VI 300' (torpe), Nd 30'	41	10	27	24	27	26	Reducción del daño 15/+2
Venerable	40', VI 300' (torpe), Nd 30'	43	10	29	26	29	28	Explosión solar
Sierpe	40', VI 300' (torpe), Nd 30'	45	10	31	28	31	30	Reducción del daño 20/+3
Gran sierpe	40', VI 300' (torpe), Nd 30'	47	10	33	30	33	32	Tromba de meteoritos

El cuerpo del t'ien lung es largo y serpentino, y el dragón lo enrosca a menudo sobre sí mismo cuando se mueve o lucha. Sus escamas son de un color dorado apagado en la edad juvenil, pero cambian a un brillante amarillo, naranja o verde claro cuando el dragón alcanza la edad adulta. Una melena de muchos matices rodea su cuello, y bigotes de un colorido similar salen de su hocico y se extienden sobre lo alto de la cabeza como si fueran una cornamenta. Bajo su barbilla cuelga una desordenada barba dorada. El dragón exuda un aroma que recuerda a la flor del cerezo.

Los t'ien lung viven en resplandecientes castillos en bancos de nubes y sobre altos picos montañosos. Hablan común, dracónico, auro y la lengua de los espíritus.

A los t'ien lung les gusta comer ópalos y perlas, y se muestran amables con todo mortal que les ofrece tales delicias.

COMBATE

Siempre que puede, el t'ien lung intenta advertir a los oponentes potenciales con una ardiente descarga de su arma de aliento. Si sus advertencias caen en saco roto, luchará fieramente. Prefiere combatir desde el aire, describiendo círculos sobre sus oponentes a cierta distancia mientras utiliza su arma de aliento, abalanzándose a continuación para seguir con un ataque cuerpo a cuerpo.

Arma de aliento (Sb): el t'ien lung tiene como tipo de arma de aliento un cono de fuego.

Volar (Sb): aunque no tiene alas, puede volar mágicamente debido a una perla mágica amarilla incrustada en el cerebro. Si se separa del dragón, esta perla pierde su magia, pero sigue valiendo 1.000 po. El dragón puede detener o reanudar el vuelo como acción gratuita.

Respiración acuática (Ex): puede respirar agua con la misma facilidad que si fuera aire.

Controlar el clima (St): el t'ien lung puede utilizar esta aptitud sortilega una cantidad de veces al día igual a dos veces su categoría de edad.

TUN MI LUNG POR EDADES

Edad	Tamaño	DG (pg)	CA	Bonif. ataque	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	CD miedo	RC
Juvenil	G	16d12+64 (168)	26 (+1 Des, -1 tamaño, +16 natural)	+22	+14	+11	+13	—	—
Joven adulto	E	19d12+95 (218)	27 (-2 tamaño, +19 natural)	+25	+16	+11	+14	22	22
Adulto	E	22d12+110 (253)	30 (-2 tamaño, +22 natural)	+29	+18	+13	+17	25	24
Adulto maduro	E	25d12+150 (312)	33 (-2 tamaño, +25 natural)	+33	+20	+14	+19	27	27
Viejo	Ga	28d12+196 (378)	34 (-4 tamaño, +28 natural)	+35	+23	+16	+22	30	29
Muy viejo	Ga	31d12+248 (449)	37 (-4 tamaño, +31 natural)	+39	+25	+17	+24	32	30
Venerable	Ga	34d12+306 (527)	40 (-4 tamaño, +34 natural)	+43	+28	+19	+27	35	32
Sierpe	Ga	37d12+370 (610)	43 (-4 tamaño, +37 natural)	+47	+30	+20	+28	36	33
Gran sierpe	C	40d12+400 (660)	42 (-8 tamaño, +40 natural)	+48	+32	+22	+31	39	35

APTITUDES DE LOS TUN MI LUNG POR EDADES

Edad	Velocidad	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	Aptitudes especiales
Juvenil	60', VI 250' (mala), Nd 60'	25	12	19	14	17	16	Volar, respiración acuática, inmunidad al aire y al agua, viento divino, oscuridad
Joven adulto	60', VI 250' (mala), Nd 60'	27	10	21	14	17	16	Reducción del daño 5/+1
Adulto	60', VI 250' (mala), Nd 60'	29	10	21	16	19	18	Rayo relampagueante
Adulto maduro	60', VI 250' (mala), Nd 60'	31	10	23	18	21	20	Reducción del daño 10/+1
Viejo	60', VI 300' (torpe), Nd 60'	33	10	25	20	23	22	Repulsión
Muy viejo	60', VI 300' (torpe), Nd 60'	35	10	27	22	25	24	Reducción del daño 15/+2
Venerable	60', VI 300' (torpe), Nd 60'	37	10	29	24	27	26	Relámpago zigzagueante
Sierpe	60', VI 300' (torpe), Nd 60'	39	10	31	24	27	26	Reducción del daño 20/+3
Gran sierpe	60', VI 300' (torpe), Nd 60'	43	10	31	26	29	28	Palabra de poder aturdidor

Otras aptitudes sortilegas: 3/día—pirotecnia, sugestión, tormenta de fuego; 1/día—explosión solar, tromba de meteoritos.

TUN MI LUNG (DRAGÓN TIFÓN)

Dragón (agua, espíritu)

Terreno/Clima: acuático / cálido

Organización: juvenil y joven adulto: solitario o nidada (2-5); adulto, adulto maduro, viejo, muy viejo, venerable, sierpe o gran sierpe: solitario

Valor de Desafío: juvenil 9; joven adulto 12; adulto 14; adulto maduro 17; viejo 19; muy viejo 20; venerable 22; sierpe 23; gran sierpe 25

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: neutral maligno (normalmente)

Avance: juvenil 17-18 DG (Grande); joven adulto 20-21 DG (Enorme); adulto 23-24 DG (Enorme); adulto maduro 26-27 DG (Enorme); viejo 29-30 DG (Gargantuesco); muy viejo 32-33 DG (Enorme); venerable 35-36 DG (Enorme); sierpe 38-39 DG (Gargantuesco); gran sierpe 41+ DG (Colosal)

A los tun mi lung, maliciosos y salvajes, se les ha encargado la tarea de distribuir los huracanes y tifones destructivos, y se entregan con regocijo a este deber. Aunque se supone que sólo causan tormentas cuando la Burocracia celestial se lo ordena, a menudo ignoran estas órdenes y lanzan ataques destructivos por pura hostilidad. En tales ocasiones, sólo los t'ien lung pueden frenarlos.

Los tun mi lung tienen un cuerpo largo y sinuoso cubierto con gruesas escamas de una gran variedad de colores, siendo los más comunes el verde azulado, rojo oscuro y violeta. Tienen ojos oscuros y pequeños, barbas greñudas que cuelgan de su barbilla y enormes mandíbulas de dientes ganchudos, tan afilados como cuchillas.

	Espíritu de la naturaleza, Pequeño Fata Pequeña (espíritu)	Espíritu de la naturaleza, Mediano Fata Mediana (espíritu)	Espíritu de la naturaleza, Grande Fata Grande (espíritu)
Dados de Golpe:	2d6 (7 pg)	4d6 (14 pg)	8d6+8 (36 pg)
Iniciativa:	+3 (Des)	+7 (+3 Des, +4 Iniciativa mejorada)	+6 (+2 Des, +4 Iniciativa mejorada)
Velocidad:	30'	30'	30'
CA:	14 (+1 tamaño, +3 Des)	13 (+3 Des)	18 (-1 tamaño, +2 Des, +7 natural)
Ataques:	golpetazo +0 c/c	golpetazo +2 c/c	2 golpetazos +5 c/c
Daño:	golpetazo 1d2-2	golpetazo 1d3	golpetazo 1d4+2
Frente/Alcance:	5x5'/5'	5x5'/5'	5x5'/10'
Ataques especiales:	aptitudes sortilegas	aptitudes sortilegas	aptitudes sortilegas
Cualidades especiales:	saber local, simbiosis, RC 12	saber local, simbiosis, RC 14	saber local, simbiosis, reducción del daño 15/+1, inmunidad a conjuros, RC 16
Salvaciones:	Fort +0, Ref +6, Vol +3	Fort +1, Ref +7, Vol +7	Fort +3, Ref +8, Vol +10
Características:	Fue 6, Des 17, Con 10, Int 9, Sab 10, Car 11	Fue 10, Des 17, Con 11, Int 14, Sab 16, Car 17	Fue 14, Des 15, Con 12, Int 17, Sab 18, Car 19
Habilidades:	Averiguar intenciones +5, Avistar +5, Empatía animal +5, Esconderse +10, Escuchar +5, Moverse sigilosamente +6, Supervivencia +5	Averiguar intenciones +10, Avistar +12, Empatía animal +10, Esconderse +10, Escuchar +12, Moverse sigilosamente +9, Supervivencia +10	Averiguar intenciones +14, Avistar +16, Empatía animal +14, Esconderse +5, Escuchar +16, Moverse sigilosamente +8, Supervivencia +14
Dotes:	Esquiva	Alerta, Esquiva, Iniciativa mejorada	Alerta, Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Pericia
Terreno/Clima:	terrestre / cualquiera	terrestre / cualquiera	terrestre / cualquiera
Organización:	solitario	solitario	solitario
Valor de Desafío:	1	3	5
Tesoro:	estándar	estándar	estándar
Alineamiento:	neutral (normalmente)	neutral (normalmente)	neutral (normalmente)
Avance:	3 DG (Pequeño)	5-7 DG (Mediano)	9-15 DG (Grande); 16-24 DG (Enorme)

Mantienen lujosos palacios en el fondo del océano, lejos de los territorios de las criaturas más pacíficas y cultas. Sin embargo, pasan poco tiempo en estas guaridas, prefiriendo vagar por las costas y dar vueltas por el cielo sobre el océano, buscando formas de dar rienda suelta a sus impulsos destructivos. Los tun mi lung hablan común, dracónico y acuano.

Cuando se trata de comida, los tun mi lung son los menos exigentes de todos los dragones lung, gustándoles igualmente el pescado, las piedras preciosas y los barcos que han zozobrado.

COMBATE

A diferencia de casi todos los demás dragones lung, los tun mi lung no se muestran nada reacios a lanzarse al combate, liberando un viento divino si es posible y lanzando a continuación rayos relampagueantes si fuera necesario. Sin embargo, nada les divierte más que desmembrar a sus oponentes con sus ataques de garra y mordisco.

Volar (Sb): aunque no tiene alas, puede volar mágicamente debido a una perla mágica negra incrustada en el cerebro. Si se separa del dragón, esta perla pierde su magia, pero sigue valiendo 1.000 po. El dragón puede detener o reanudar el vuelo como acción gratuita.

Respiración acuática (Ex): puede respirar agua con la misma facilidad que si fuera aire.

Inmunidad al aire y al agua (Ex): el tun mi lung es inmune a todos los ataques basados en el aire o el agua.

Viento divino (St): una vez a la semana, el tun mi lung puede convocar un viento divino (N. del C.: en japonés, kamikaze) equivalente a un viento con la fuerza de un huracán (consulta la Tabla 3-17: efectos del viento, en la Guía del DUNGEON MASTER). El viento sopla en un área con un radio de cinco millas por categoría de edad del dragón, centrada en él, y dura 6d4 horas.

Otras aptitudes sortilegas: 3/día—oscuridad, rayo relampagueante; 1/día—palabra de poder aturridor, relámpago zigzagante, repulsión.

ESPÍRITU DE LA NATURALEZA

Los espíritus de la naturaleza personifican la esencia de ciertos lugares, objetos o plantas naturales de la misma manera que los elementales encarnan a los elementos. Como los elementales, pueden ser salvajes y peligrosos, pero generalmente también son sabios e inteligentes, y los personajes que les tratan con respeto pueden conseguir su ayuda.

La fuerza vital de un espíritu de la naturaleza está ligada a un objeto o rasgo del mundo natural: por ejemplo, una roca, árbol, arroyo, lago, río, montaña o isla. Este espíritu rara vez se aleja demasiado de este objeto o lugar en el plano Material o en el Mundo de los espíritus. Excepto en el Mundo de los espíritus, pocas veces se le ve en su forma natural, que se parece al rasgo con el que está asociado. Es más común encontrárselos polimorfados en una atractiva forma humana.

Los espíritus de la naturaleza hablan común y la lengua de los espíritus.

COMBATE

Los espíritus de la naturaleza tienen dos aspectos: uno bueno, y otro maligno. El aspecto bueno les empuja a ser amables y cordiales, mientras que el maligno les vuelve salvajes y crueles. La mayoría de las veces, los dos aspectos coexisten en una tensión armónica, sin que llegue a dominar ninguno de ellos. No obstante, los conjuros y sacrificios a veces pueden convencer a uno de los aspectos para que domine. Un espíritu de la naturaleza cuyo aspecto maligno es dominante ataca a todo el que se entrometa en su territorio o amenace el lugar u objeto al que su fuerza vital está atada. Esta criatura ataca con sus manos u otros apéndices. Todos los espíritus de la naturaleza comparten ciertas cualidades:

Aptitudes sortilegas: a voluntad—desplazamiento de plano (sólo entre el Mundo de los espíritus y el plano Material), detectar el

bien, detectar el mal, detectar magia, invisibilidad, polimorfarse. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un hechicero con tantos niveles como Dados de Golpe tenga el espíritu (salvación CD 10 + modificador de Carisma del espíritu + nivel del conjuro).

Saber local (Ex): el espíritu de la naturaleza está muy familiarizado con el mundo natural del área en que vive. Tiene acceso automáticamente a la información aprendida mediante el conjuro *comunión con la naturaleza*, efectivo en un área de una milla de radio por cada Dado de Golpe que el espíritu posea.

Simbiosis (Sb): cada espíritu de la naturaleza está místicamente ligado a un rasgo natural; los espíritus pequeños, a una rama, piedra pequeña o arroyo; los medianos, a un árbol, flor, roca o bosquecillo de bambúes; y los grandes, a una montaña, piedra grande, árbol antiguo o isla pequeña. El espíritu no puede alejarse más de 300 yardas de su rasgo. Si lo hiciera, enfermaría y moriría en 4d6 horas. Si el rasgo al que está unido fuera destruido, el espíritu moriría.

ESPÍRITU DE LA NATURALEZA PEQUEÑO

Los espíritus de la naturaleza Pequeños incluyen los de ramitas, piedras pequeñas y arroyos. Se encuentran comúnmente en la forma de un niño pequeño. Sus aspectos malignos a menudo les llevan a hacer bromas molestas o maliciosas. No tienen ataques ni cualidades especiales más allá de los comunes a todos los espíritus de la naturaleza.

ESPÍRITU DE LA NATURALEZA MEDIANO

Los espíritus de la naturaleza Medianos son la variedad más común. Son las manifestaciones de los árboles, flores, rocas y bosquecillos de bambúes. Suelen adoptar la forma de un humano atractivo, y a menudo se casan con mortales (teniendo hombres espíritu como descendientes). No tienen ataques ni cualidades especiales más allá de los comunes a todos los espíritus de la naturaleza.

ESPÍRITU DE LA NATURALEZA GRANDE

Los espíritus de la naturaleza Grandes (los que habitan en montañas, piedras grandes, árboles antiguos e islas pequeñas) son los más poderosos de su clase. Tienden a ser más arrogantes e irritables que sus hermanos menores. A menudo, los mortales recorren largas distancias para evitar disgustarlos, obsequiándolos con frecuentes ofrendas y consultando a los chamanes antes de emprender un proyecto que pudiera enfadarlos.

COMBATE

Los espíritus de la naturaleza Grandes comandan poderes mayores acordes con su condición superior.

Aptitudes sortilegas: además de las aptitudes sortilegas comunes a todos los espíritus de la naturaleza, los grandes también pueden usar *cambiar de forma* cinco veces al día. Un espíritu de la naturaleza Grande también puede usar cualquier conjuro de wu jen relacionado con el elemento con el que esté más estrechamente relacionada su esencia. Así, un espíritu de una montaña puede usar cualquier conjuro de tierra, mientras que uno de una isla puede usar cualquiera de agua. Un espíritu de la naturaleza Grande puede usar una vez al día cada conjuro en cuestión.

Inmunidad a conjuros: son inmunes a los ataques mágicos que dependan de su propia naturaleza elemental. Cada espíritu de la naturaleza es inmune a un tipo de energía apropiado a su ambiente: fuego, frío, sónico, ácido o electricidad. Los espíritus de los volcanes, por ejemplo, son inmunes al fuego.

FANTASMA

En *Aventuras orientales*, los fantasmas (yorei) tienen el subtipo "espíritu". El fantasma, ya sea en su forma etérea o una vez manifestado, no puede pasar a través del jade o el cristal, ni levantar objetos fabricados de esas sustancias. El *Manual de Monstruos* describe muchos poderes comunes de los fantasmas, incluyendo toque corruptor, gemido pavoroso y mirada corruptora. Ciertos fantasmas de *Aventuras orientales* tienen poderes poco usuales que no se encuentran en ese manual. A continuación se describen los poderes fantasmales adicionales.

Ataques especiales: si un ataque especial permite un tiro de salvación, la CD es 10 + 1/2 de Dados de Golpe del fantasma + su modificador de Carisma.

Carcajada de locura (Sb): el fantasma puede reír como acción estándar. Toda criatura viva que se encuentre dentro de una expansión de 20' de radio debe tener éxito en una salvación de Voluntad o sufrirá un daño temporal de 2d6 puntos de Inteligencia y 2d6 de Sabiduría.

Consunción de energía (Sb): algunos fantasmas consumen energía vital, exactamente igual que otros muertos vivientes como los vampiros o los incorpóreos. Si tiene éxito en un ataque de toque, el fantasma confiere uno o dos niveles negativos.

Enfermedad (Sb): muchos espíritus con la capacidad de posesión causan enfermedades en la gente a la que poseen. Los fantasmas con esta aptitud tienen el poder de la malevolencia, pero, cuando poseen a un personaje, no tienen el control. En su lugar, causan una enfermedad (cualquiera de las descritas en la *Guía del DUNGEON MASTER*) que no puede ser curada hasta que el espíritu sea expulsado del cuerpo de la víctima.

Marchitar (Sb): el toque del fantasma actúa como un conjuro de *palma marchitadora* (consulta el Capítulo 7), infligiendo un daño temporal de 1d4 puntos de Fue y 1d4 de Con si tiene éxito en un ataque de toque. Si el fantasma consigue un golpe crítico, el daño será en su lugar una consunción permanente de característica. Una salvación de Fortaleza niega el efecto.

Toque vampírico (Sb): el toque del fantasma actúa como el conjuro *toque vampírico*, infligiendo 1d6 puntos de daño por cada 2 DG y concediendo al fantasma una cantidad de puntos de golpe temporales igual al daño infligido. Estos puntos de golpe temporales duran 1 hora.

Cualidades especiales: algunos fantasmas de *Aventuras orientales* cuentan con defensas adicionales aparte de las comunes de los muertos vivientes y criaturas incorpóreas, y las defensas extras incluidas en el *Manual de Monstruos*, que podrían incluir una o más de las siguientes:

Resistencia a conjuros (Ex): ciertos fantasmas tienen una resistencia a conjuros igual a 12 más sus Dados de Golpe.

Resistencia o inmunidad (Ex): a veces, los fantasmas son inmunes o resistentes a una o más formas de energía, incluyendo ácido, frío, fuego y electricidad.

FANTASMAS COMUNES DE AVENTURAS ORIENTALES

Akikage: el akikage es el espíritu muerto viviente de un asesino ninja que murió acechando a una importante víctima. En vida, el ninja estaba obsesionado por el deber y la disciplina, y su obsesión le impide descansar en la muerte hasta que haya completado su última misión. Conserva sus aptitudes de clase, que suelen incluir los ataques múltiples sin arma de un monje y el ataque mortal de un asesino. Además, tiene los ataques especiales de fantasma manifestación y toque vampírico, y las cualidades especiales de rejuvenecimiento, resistencia a la expulsión e inmunidad al frío. La única forma de destruir permanentemente a un akikage es matar o permitir la muerte de su víctima buscada, o engañar al espíritu para que crea que la víctima está muerta.

Chu-u: el chu-u, o fantasma sin piernas, es el espíritu inquieto de un mortal que no fue ni lo bastante virtuoso como para ser recompensado ni suficientemente malvado como para ser castigado en la otra vida. Como

resultado, vaga por la tierra, arrastrándose con los brazos en terrible agonía, con la esperanza de convencer a alguien para que testifique en su favor ante los jueces de los muertos y los persuade para que le permitan entrar en la otra vida. Cuando encuentra a posibles candidatos, les suplica que escuchen la historia de su vida. Si se negaran a escuchar, interrumpieran la historia (que suele durar 2d4 horas), atacaran al chu-u o se negaran a interceder ante los jueces en su favor una vez terminado el relato, el chu-u juraría venganza y desaparecería. Puede que ésta tarde años en llegar, pero un chu-u nunca olvida a una persona que le ha fallado.

El chu-u puede utilizar *luz fantasmal* (consulta el Capítulo 7) como aptitud sortilega a voluntad. Además, tiene la aptitud de toque vampírico descrita anteriormente, y la de manifestación descrita en el *Manual de Monstruos*.

Con-tinh: el malicioso con-tinh es el espíritu de una doncella que murió antes de llegarle su hora (normalmente, como resultado de una aventura amorosa ilícita que terminó en asesinato). Su apariencia es la que tuviera en vida, pero va vestida con el atuendo de una princesa y porta un gran abanico y un cesto de fruta. A menudo va acompañada de un par de palomas o grullas, que le sirven como familiares (como si el con-tinh fuera un mago o hechicero con tantos niveles como DG tenga). Tiene las aptitudes especiales de carcajada de locura y malevolencia.

El espíritu del con-tinh está ligado a un árbol frutal concreto, y lleva la fruta de ese árbol en su cesto. No puede alejarse más de 100' de su árbol ni utilizar su aptitud de malevolencia sobre víctimas que se encuentren fuera de ese radio. Si el árbol fuera destruido (talado, quemado o podrido con magia), el con-tinh también sería destruido inmediatamente.

Fantasma colgado: aquellos que se suicidan están condenados a convertirse en fantasmas, quedando sus espíritus en el plano Material hasta que convengan a otra persona de que se suicide. Los fantasmas colgados utilizan poderes de ilusión para tentar a la gente que ya está desequilibrada, intentando convencerles de que una muerte rápida resolvería sus problemas. Un fantasma colgado puede usar las siguientes aptitudes sortilegas a voluntad: *ilusión programada*, *imagen silenciosa* y *pesadilla*. No puede obligar a otra criatura a que se suicide.

Los fantasmas colgados tienen los ataques especiales de manifestación, gemido pavoroso y mirada corruptora descritos en el *Manual de Monstruos*.

Kuei: el kuei, o phii ha, es el espíritu de un humanoide que murió violentamente sin ser vengado o que falleció sin llegar a cumplir un propósito. Tiene la aptitud especial de malevolencia.

Ubumé: las "enlutadas" son los espíritus de mujeres que murieron en el parto o durante el embarazo. Ni la madre ni el hijo pueden pasar a la otra vida hasta que el niño "nazca". Las ubumé se aparecen como mujeres llorosas vestidas de blanco, con el pelo largo y suelto, normalmente flotando como si hubiera un fuerte viento. A menudo se encuentran acechando en el borde de un camino, pidiendo a los que pasan que sujeten al niño. Si el personaje se niega a sostener el niño, la ubumé grita y se transforma en una visión de horror, con el efecto de la aptitud de apariencia horrenda descrita en el *Manual de Monstruos*. Si el personaje accede a sujetar a su hijo, éste se vuelve cada vez más fuerte, obligando al personaje a realizar tres pruebas con éxito de Fuerza (DC 10, 15 y 20). Una prueba fallida significa que al personaje se le cae el niño, anormalmente fuerte, provocando de nuevo el grito y la horrible transformación de la ubumé. Si el personaje tiene éxito en las tres pruebas, se encontrará con un recién nacido en las manos, mientras que la ubumé pasará a la otra vida. La ubumé suele ofrecer alguna recompensa a un personaje que haya tenido éxito.

GAKI

Los gaki son espíritus muertos vivientes menores; los espíritus de mortales malvados que regresan al mundo de los vivos en forma de monstruos horribles como castigo por sus pecados. Existen cuatro variedades distintas de gaki: los vampíricos jiki-ketsu-gaki, los necrófagos jiki-niku-gaki, los

portadores de enfermedades shikki-gaki y los ardientes shinen-gaki. Aunque son distintos en apariencia y aptitudes, todos son peligrosamente repugnantes y comparten un monstruoso apetito.

Todos los gaki hablan los idiomas que conocieran en vida (común como mínimo). Sin embargo, exceptuando los jiki-ketsu-gaki, sólo suelen comunicarse con gruñidos y gemidos.

COMBATE

A pesar de sus diferencias, los gaki tienen ciertas cualidades en común.

CUALIDADES DE LOS GAKI

Aptitudes sortilegas: todos los gaki tienen las siguientes aptitudes: a voluntad—*invisibilidad*; 3/día—*pasamiento*. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un hechicero con tantos niveles como DG tenga el gaki (salvación CD 10 + modif. de Carisma del gaki + nivel del conjuro).

Muerto viviente: inmune a los efectos enajenadores o de dormir, al veneno, la parálisis, el aturdimiento y la enfermedad. No se ve afectado por heridas críticas, daño atenuado, daño de característica, consecución de energía ni muerte por daño masivo.

Volar (Sb): el gaki puede detener o reanudar el vuelo como acción gratuita.

Forma alternativa (Sb): todos los gaki pueden transformarse en la forma de un insecto. Las estadísticas en esta forma son las siguientes: Muerto viviente Minúsculo; Inic. +1 o +5 (jiki-ketsu-gaki y shikki-gaki); Vel vuelu como gaki; CA 19 (toque 19, desprevenido 18); Ataques —; Salv. Ref +2 o +3 (jiki-ketsu-gaki); Fue 1, Des 13, Con—.

JIKI-NIKU-GAKI

Los jiki-niku-gaki son los espíritus corruptos de humanoides que fueron culpables de una avaricia excesiva en su vida anterior. Mercaderes avariciosos y prestamistas avaros se convierten a menudo en estos muertos necrófagos y repulsivos. Los jiki-niku-gaki se parecen a los jiki-ketsu-gaki, pero su piel está pálida, reseca y escamosa. Estas criaturas necrófagas se alimentan de carne humanoide.

COMBATE

Los jiki-niku-gaki atacan con sus cortantes garras y dientes, intentando matar a sus víctimas tan rápido como pueden. Arrastran a las víctimas muertas hacia la espesura y allí las devoran, retirándose a menudo del combate con sus piezas si es posible. Estas horribles criaturas prefieren tender emboscadas a sus víctimas bajo el manto de la oscuridad, pero su hambre obsesiva les fuerza a atacar prácticamente a todo oponente que encuentran, sin importar las circunstancias.

SHIKKI-GAKI

La mayoría de los shikki-gaki son espíritus corruptos de sanadores irresponsables o siervos negligentes. Algunos fueron en su día espíritus de la naturaleza Pequeños que vivían en setas y otros hongos que brotaban de los troncos de los árboles podridos. Estos espíritus de la naturaleza sucumbieron completamente a sus aspectos malvados, empezando por devorar pájaros azulejos y mariposas.

Los shikki-gaki son humanoides huesudos con la piel picada y descompuesta, los rasgos faciales necrófagos del jiki-niku-gaki y unos dientes despuntados y podridos.

COMBATE

Al igual que los jiki-niku-gaki, los shikki-gaki atacan salvajemente y con gran ferocidad, llevados por su ansia de carne humanoide.

Enfermedad (Sb): fiebre de gaki: garra, salvación Fortaleza (CD 20); periodo de incubación 2 horas; daño 1d6 Con temporal. A diferencia de las enfermedades normales, la fiebre de gaki continúa hasta que la víctima alcanza Constitución 0 (y muere) o recibe un conjuro *quitar enfermedad* o magia similar (consulta Enfermedades, en la pág. 74 de la *Guía del DUNGEON MASTER*).

	Jiki-Niku-gaki Muerto viviente Mediano (espíritu)	Shikki-gaki Muerto viviente Mediano (espíritu)
Dados de Golpe:	3d12 (19 pg)	5d12 (32 pg)
Iniciativa:	+0	+4 (Iniciativa mejorada)
Velocidad:	30', VI 20' (regular)	30', VI 20' (regular)
CA:	14 (+4 natural)	16 (+6 natural)
Ataques:	2 garras +2 c/c; mordisco +0 c/c	2 garras +3 c/c
Daño:	garra 1d4+1; mordisco 1d6	garra 1d4+1 más enfermedad
Frente/Alcance:	5 × 5' / 5'	5 × 5' / 5'
Ataques especiales:	—	enfermedad
Cualidades especiales:	muerto viviente, curación rápida 2, cualidades de gaki	reducción del daño 15/+1, muerto viviente, curación rápida 3, cualidades de gaki, forma de seta
Salvaciones:	Fort +1, Ref +1, Vol +3	Fort +1, Ref +1, Vol +4
Características:	Fue 13, Des 10, Con —, Int 6, Sab 11, Car 14	Fue 12, Des 10, Con —, Int 6, Sab 11, Car 10
Habilidades:	Avistar +3, Buscar +2, Escapismo +4, Esconderse +4, Escuchar +3, Moverse sigilosamente +4	Avistar +7, Buscar +3, Esconderse +5, Escuchar +7, Moverse sigilosamente +6
Dotes:	Ataque múltiple	Alerta, Iniciativa mejorada
Terreno/Clima:	terrestre / cualquiera	terrestre / cualquiera
Organización:	solitario o partida (2-4)	solitario
Valor de Desafío:	1	4
Tesoro:	ninguno	ninguno
Alineamiento:	caótico maligno (siempre)	caótico maligno (siempre)
Avance:	4-9 DG (Mediano)	6-15 DG (Mediano)
	Shinen-gaki Muerto viviente Mediano (espíritu, fuego)	Jiki-Ketsu-gaki Muerto viviente Mediano (espíritu)
Dados de Golpe:	4d12 (26 pg)	8d12 (52 pg)
Iniciativa:	+2 (Des)	+4 (Iniciativa mejorada)
Velocidad:	VI 40' (regular)	30', VI 20' (regular)
CA:	20 (+2 Des, +8 natural)	18 (+8 natural)
Ataques:	zarcillo +4 c/c	mordisco +6 c/c; 2 garras +4 c/c
Daño:	zarcillo 1d6 y 1d6 fuego	mordisco 1d6; garra 1d4+1
Frente/Alcance:	5 × 5' / 5'	5 × 5' / 5'
Ataques especiales:	quemadura	aferrarse, absorción de sangre, hipnotismo
Cualidades especiales:	reducción del daño 15/+1, muerto viviente, curación rápida 4, subtipo de fuego, cualidades de gaki	reducción del daño 15/+2, inmunidad al frío y al fuego, muerto viviente, curación rápida 5, cualidades de gaki
Salvaciones:	Fort +1, Ref +3, Vol +5	Fort +2, Ref +2, Vol +7
Características:	Fue 10, Des 14, Con —, Int 8, Sab 13, Car 12	Fue 14, Des 10, Con —, Int 12, Sab 13, Car 15
Habilidades:	Avistar +7, Averiguar intenciones +7, Buscar +5, Escuchar +7, Intimidar +7	Avistar +12, Esconderse +10, Escuchar +13, Interpretar +12, Moverse sigilosamente +10
Dotes:	Sutileza con un arma (zarcillo)	Alerta, Ataque múltiple, Iniciativa mejorada
Terreno/Clima:	terrestre / cualquiera	terrestre / cualquiera
Organización:	solitario o partida (2-4)	solitario
Valor de Desafío:	4	6
Tesoro:	ninguno	ninguno
Alineamiento:	caótico maligno (siempre)	caótico maligno (siempre)
Avance:	5-12 DG (Mediano)	9-24 DG (Mediano)

Forma de seta (Sb): los shikki-gaki que sean espíritus de la naturaleza transformados pasan las horas diurnas en forma de seta de gran tamaño (1 pie de altura). La seta se oculta en una cueva u otro lugar oscuro donde duerme todo el día, roncando con fuerza. En forma de seta, el shikki-gaki no puede moverse, atacar ni responder de ninguna otra manera, y es vulnerable a todos los ataques que normalmente afectarían a un gaki. Además, en esta forma puede ser destruido si se le moja con un cazo de sopa caliente o de agua salada.

SHINEN-GAKI

Creados a menudo a partir del espíritu de un soldado traidor o cobarde, los shinen-gaki son los espíritus de humanoides perversos. Parecen una bola de llamas flotante que suele brillar con un color rojo, azul,

blanco o amarillo. Un punto oscuro cerca del centro de la ardiente superficie de la bola hace las veces de ojos, no teniendo más rasgos distinguibles. Los shinen-gaki queman y consumen a toda criatura viva que encuentran.

COMBATE

Lo más normal es encontrar a los shinen-gaki de noche, en caminos solitarios o bosques. La extraña luz que emiten atrae a las víctimas curiosas. Cuando una de ellas se acerca, el shinen-gaki quema el área de alrededor, intentando atrapar al personaje en un círculo de llamas.

Quemadura (Ex): los que sean alcanzados por el ataque de zarcillo del shinen-gaki deben tener éxito en una salvación de Reflejos (CD 13) o empezarán a arder. Las llamas durarán 1d4 asaltos (consulta Prender fuego, en la pág. 86 de la *Guía del DUNGEON MASTER*). La criatura que esté

ardiendo podrá emplear una acción equivalente a moverse para apagar las llamas.

Las criaturas que golpeen al shinen-gaki con sus armas naturales o ataques sin arma se quemarán igual que si hubieran sufrido un ataque de fuego, y empezarán a arder si no tienen éxito en una salvación de Reflejos.

Subtipo de fuego (Ex): inmunidad al fuego; doble daño infligido por frío, excepto con una salvación con éxito.

JIKI-KETSU-GAKI

Los jiki-ketsu-gaki son los espíritus de chamanes, monjes u otros individuos santos corruptos que fueron culpables de herejía en vida. Son humanoides demacrados de piel oscura y grasienta, colmillos afilados y amarillos, manos como garras y unos ojos hundidos e inyectados en sangre. Son los gaki más inteligentes, así como los más charlatanes (de hecho, se comunican hablando del modo normal). Se alimentan de sangre humanoide.

COMBATE

Los jiki-ketsu-gaki atacan con sus manos como garras y sus afilados dientes, esperando absorber la sangre de cuantas víctimas les sea posible.

Aferrarse (Ex): si el jiki-ketsu-gaki acierta con un ataque de mordisco, se pega al cuerpo de su oponente. Se considera que un jiki-ketsu-gaki aferrado está realizando una presa, por lo que pierde su bonificador de Destreza a la CA (si lo tuviera), y los ataques a distancia dirigidos contra el gaki tienen un 50% de posibilidades de alcanzar al personaje al que estuviera aferrada la criatura.

Absorción de sangre (Ex): el jiki-ketsu-gaki consume sangre, infligiendo un daño temporal de 1d4 puntos de Constitución

por asalto que permanezca aferrado. Una vez aferrado, no se suelta hasta que la víctima muere o es destruida.

Hipnotismo (St): el jiki-ketsu-gaki lleva a menudo un biwa, un instrumento de cuerda parecido al laúd, que puede utilizar para hacer que las criaturas que se encuentren a 30' o menos se queden fascinadas por la música, actuando como si estuvieran bajo los efectos de un conjuro de *hipnotismo*. Para quedar fascinadas, las criaturas deben ser capaces de escuchar la música del gaki, aunque no es necesario que lo vean (a menudo, los gaki tocan estando invisibles). El gaki realiza una prueba de Interpretar, y el objetivo puede negar el efecto con un tiro de salvación de Voluntad igual o superior al resultado de la prueba. Si la víctima tiene éxito en el tiro de salvación, el gaki no podrá intentar hipnotizarla de nuevo hasta pasadas 24 horas. Las criaturas que fallen sus salvaciones se detienen, ponen los ojos en blanco y escuchan la canción durante todo el tiempo que el gaki toque y se concentre, más 2 asaltos adicionales después de que la música se detenga. Mientras se encuentren hipnotizadas, las pruebas de Avistar y Escuchar de las víctimas sufren un penalizar -4. toda amenaza potencial permite a la criatura hipnotizada un segundo tiro de salvación contra un nuevo resultado de la prueba de Interpretar. Toda amenaza obvia rompe automáticamente el efecto. Se trata de una aptitud sortiliga, de compulsión y enajenadora.

НАПЛУА

Humanoide monstruoso Mediano

Dados de Golpe: 8d8+8 (44 pg)

Iniciativa: +2 (Des)

Velocidad: 20'

CA: 17 (+2 Des, +5 natural)

Ataques: 2 garras +9 c/c; mordisco +4 c/c

Daño: garra 1d4+1; mordisco 1d4

Frente/Alcance: 5' x 5' / 5'

Ataques especiales: agarrón mejorado, constreñir, *sugestión*, aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: aversión a las violetas, RC 14

Salvaciones: Fort +3, Ref +8, Vol +6

Características: Fue 12, Des 15, Con 12, Int 10, Sab 11, Car 13

Habilidades: Avistar +13, Escondarse +13, Escuchar +12

Dotes: Alerta, Lucha a ciegas

Terreno/Clima: terrestre / cualquiera

Organización: solitario o sororal (2-4)

Valor de Desafío: 4

Tesoro: estándar

Alineamiento: caótico maligno (siempre)

Avance: según clase de personaje

Prima lejana de las sagas del *Manual de Monstruos*, la hannya es una humana wu jen, hechicera, chamán o shugenja que ha hecho un pacto impío con un espíritu oscuro para llevar a cabo su permanente transformación.

La mitad superior de su cuerpo es el de una humana anciana, con la nariz larga y ganchuda, lengua bifida de serpiente y unos ojillos oscuros cubiertos por una telilla blanca. Su cuerpo es delgado y huesudo, y su carne, de un color verde enfermizo. Tiene dientes afilados y amarillos.

Su pelo negro y grasiento cuelga en largos rizos sobre sus encorvados hombros. Sus largos dedos acaban en garras afiladas.

El resto de su cuerpo es el de una gruesa serpiente cubierta de escamas verdes o negras y fría al tacto.

La hannya habla común, dracónico y yuan-ti.

COMBATE

La hannya es una guerrera taimada y cruel



Jiki-ketsu-gaki



Hannya

MONSTRUOS MICHIO KAMII

que persigue casi exclusivamente a los débiles e indefensos. Cuando se enfrenta a un oponente que podría igualarla, se retira a la primera oportunidad. Cuando detecta la presencia de una víctima apropiada, como un sacerdote viajero o un niño perdido, su estrategia típica es la de adoptar la forma de una anciana con un rostro agradable y maneras amables, e implantar después en la mente de su víctima la *sugestión* de que la anciana solitaria necesita ayuda o desea compañía, o bien puede suministrar refugio o comida a la víctima. Si ésta se acerca, la hannya la atrae con una conversación agradable hasta que la víctima confía en ella y, entonces, ataca.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, la hannya debe acertar con sus dos ataques de garra a un oponente. Si consigue inmovilizarlo, podrá constreñir.

Constreñir (Ex): la hannya inflige 1d4+1 puntos de daño con una tirada con éxito de presa contra criaturas de tamaño Mediano o inferior. Mientras constreñe, sólo puede utilizar sus garras y su mordisco para atacar al oponente constreñido.

Sugestión (St): la hannya puede proyectar una *sugestión* en la mente de un personaje desprevenido hasta una distancia de 100'. Se trata de una aptitud enajenadora, pero no dependiente del idioma. Por lo demás, funciona como el conjuro lanzado por un hechicero de 8º nivel (CD 14). La criatura puede utilizar esta aptitud tan a menudo como desee, pero no funciona en criaturas que conozcan la verdadera naturaleza de la hannya o la vean como una amenaza.

Otras aptitudes sortilegas: a voluntad—*detectar pensamientos, polimorfarse*. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un hechicero de 8º nivel (la CD de la salvación para *detectar pensamientos* es 13).

Aversión a las violetas: una hannya no entrará voluntariamente en una casa ni en cualquier otro edificio rodeado de arriates de violetas ni atacará (ya sea físicamente o mediante conjuros) a personajes que lleven un ramo de esas flores. De hecho, cualquier personaje que lleve violetas es inmune a las aptitudes *detectar pensamientos* y *sugestión* de la hannya. En un edificio así, la criatura, polimorfada en la forma de una anciana, le pedirá amablemente a la víctima que deje las flores en un florero donde pueda admirarlas, o dirá que es alérgica y pedirá a la víctima que las deje.

PERSONAJES HANNYA

A menudo tienen niveles en clases lanzadoras de conjuros, como chaman, hechicero, shugenja o wu jen. Su clase predilecta es la de wu jen.

HEBI-NO-ONNA

Humanoide monstruoso Mediano (espíritu)

Dados de Golpe: 14d8 (56 pg)

Iniciativa: +5 (+1 Des, +4 Iniciativa mejorada)

Velocidad: 30', Nd 30'

CA: 20 (+1 Des, +1 natural)

Ataques: 2 mordeduras de serpiente +15 c/c; mordisco +10 c/c

Daño: mordedura de serpiente 1d4 más veneno; mordisco 1 y veneno

Frente/Alcance: 5 × 5' / 5'

Ataques especiales: mirada hipnótica, veneno, conjuros, comandar serpientes

Cualidades especiales: inmunidad al veneno, inmunidad a las serpientes

Salvaciones: Fort +6, Ref +10, Vol +12

Características: Fue 10, Des 13, Con 10, Int 1, Sab 16, Car 17

Habilidades: Averiguar intenciones +10, Buscar +10, Concentración +7, Diplomacia +10, Engañar +10, Esconderse +7, Escuchar +10, Interpretar +9, Moverse sigilosamente +7

Dotes: Conjurar en combate, Conjurar sin moverse, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Potenciar conjuro, Sutileza con un arma (mordeduras de serpiente, mordisco)

Terreno/Clima: terrestre / cualquiera



Hebi-no-onna

Organización: solitario, séquito (1 más 2-20 esclavos [humanoides de 2-5 niveles por debajo de la hebi-no-onna, la mayoría con clases de PJJ] y 5-40 serpientes [constrictor y víboras Pequeñas, Medianas o Grandes] o culto (1 más 2-20 esclavos, 5-40 serpientes, 0-5 nags oscuras o espirituales y 10-100 sectarios [humanoides de nivel 1-4, la mayoría con clases de PJJ])

Valor de Desafío: 15

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: legal maligno (normalmente)

Avance: según clase de personaje

Las hebi-no-onna son criaturas vanidosas que se deleitan en ser adoradas o incluso veneradas por los humanoides a los que pervierten y engañan. Ya se encuentren como asesinas solitarias, poderosas lanzadoras de conjuros con un séquito de esclavos, o como el centro de toda una red sectaria, las hebi-no-onna son enemigos peligrosos cuya maldad no conoce límites.

Se aparecen como una humana corriente, generalmente muy atractiva y ataviada como una noble rica, con un quimono de la mejor seda o hilo. Sin embargo, sus voluminosas mangas esconden brazos que en realidad son serpientes retorcidas de mordedura venenosa. A estas criaturas les gustan las piedras preciosas, y se engalanan con joyas llegando a rozar el mal gusto.

Las hebi-no-onna hablan común y dracónico.

COMBATE

Si pueden, estas criaturas prefieren usar su mirada hipnótica sobre sus oponentes y lanzar conjuros antes de entrar en combate cuerpo a cuerpo. Sienten más estima por ellas mismas que por sus planes u objetivos, por lo que nunca vacilan en huir de una pelea en la que vayan perdiendo, aunque ello signifique dejar que esclavos valiosos mueran mientras cubren su retirada.

Mirada hipnótica (Sb): hipnotiza durante 2d4 asaltos (como el conjuro *hipnotismo*), alcance 30', salvación Voluntad (CD 20). A diferencia del conjuro *hipnotismo*, las criaturas enzarzadas en combate no reciben bonificador alguno en sus tiros de salvación. Al utilizar esta aptitud, los ojos de la hebi-no-onna adoptan la apariencia amarilla con la pupila vertical de las serpientes.

Veneno (Ex): mordedura de serpiente, salvación Fortaleza (CD 17); daño inicial y secundario 1d6 Constitución (temporal).

Mordisco, salvación Fortaleza (CD 17); daño inicial especial, daño secundario 1d8 Sabiduría (temporal). Las criaturas que fallan el tiro de salvación inicial contra este veneno sufren unas vívidas y horribles alucinaciones durante 1d10+2 asaltos, quedando aterradas durante ese tiempo. Las criaturas aterradas se quedan heladas de miedo, por lo que pierden su bonificador de Destreza a la CA (si lo tuvieran) y no pueden llevar a cabo ninguna acción. Los enemigos obtienen un bonificador +2 en sus tiradas de ataque contra ellas.

Una hebi-no-onna puede liberar veneno mediante su mordisco sólo tres veces al día.

Conjuros: puede lanzar conjuros como un hechicero de 14.º nivel, seleccionándolos de la lista de conjuros de wu jen. Puede lanzar 6/7/7/7/6/6/5/3 conjuros al día y conoce 9/5/5/4/4/3/2/1 conjuros. Los conjuros conocidos típicos son:

0: *atontar, detectar magia, leer magia, luces danzantes, marca arcana, prestidigitación, rayo de escarcha, resistencia, sonido fantasma*; 1.º: *aliento de cobra**, *dormir, escudo, impacto verdadero, proyectil mágico*; 2.º: *alterar el propio aspecto, contorno borroso, detectar pensamientos, inmovilizar persona, ver lo invisible*; 3.º: *aliento de vapor**, *disipar magia, encantar persona, sugestión*; 4.º: *arrebato emocional, confusión, encantar monstruo, globo menor de invulnerabilidad*; 5.º: *debilidad mental, dominar persona, inmovilizar monstruo*; 6.º: *geas/empeño, globo de invulnerabilidad*; 7.º: *teleportar sin error*.

Comandar serpientes (Sb): las serpientes normales (sólo aquellas que tengan el tipo "animal") obedecen siempre las órdenes de una hebi-no-onna, aunque ello les suponga la muerte.

Inmunidad a las serpientes (Ex): las hebi-no-onna son inmunes a los ataques de mirada de cualquier criatura reptiliana, así como a la aptitud *detectar pensamientos* de las nagas oscuras.

PERSONAJES HEBI-NO-ONNA

Las hebi-no-onna a menudo avanzan niveles como hechiceras. Cada nivel de hechicero que obtienen añade un nivel a su habilidad para lanzar conjuros. Por ejemplo, una hebi-no-onna con dos niveles de hechicero lanzará conjuros como un hechicero de 16.º nivel.

HENGEYOKAI

Cambiaformas Mediano

Dados de Golpe: 1d8 (4 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 30'

CA: 13 (+3 armadura ashigaru)

Ataques: katana +2 c/c

Daño: katana 1d10

Frente/Alcance: 5 × 5' / 5'

Cualidades especiales: forma alternativa

Salvaciones: Fort +2, Ref +0, Vol -1

Características: Fue 10, Des 11, Con 10, Int 10, Sab 9, Car 11

Habilidades: disfrazarse +0*, Saltar +3, Trepár +3

Dotes: Soltura con un arma (katana)

Terreno/Clima: cualquiera

Organización: solitario, partida (2-20)

Valor de Desafío: 1/2

Tesoro: estándar

Alineamiento: caótico bueno o caótico maligno (normalmente)

Avance: según clase de personaje

Los hengeyokai son animales cambiaformas inteligentes, capaces de cambiar libremente entre las formas humana y animal, así como a una forma bípeda semi-animal. Existen varias subrazas, definidas a partir del tipo de forma animal que pueden adoptar. Generalmente se les puede encontrar en las fronteras de las tierras colonizadas por humanos, donde pueden relacionarse en forma humana pero retirarse a la soledad siempre que deseen.

En forma animal, los hengeyokai apenas pueden diferenciarse de los animales normales, excepto por medio de la magia. Naturalmente, su comportamiento demuestra a veces su inteligencia, de modo que la atenta observación de uno de ellos en forma animal puede revelar que no es lo que parece.

Los hengeyokai pueden adoptar una forma bípeda y semi-animal ("híbrida"). Se alzan sobre las patas traseras (o apéndices similares) hasta alcanzar la altura de su forma humana. Sus zarpas, alas o aletas delanteras pasan a ser manos, capaces de agarrar y de usar equipo normal. El resto del cuerpo conserva la apariencia general del animal, incluyendo pelaje, plumas, alas, cola y demás rasgos característicos, pero con la forma general de un torso y una cabeza humanoides.

En forma humana, los hengeyokai parecen exactamente iguales que humanos normales, aunque (al igual que los licántropos) a menudo muestran algún rasgo relacionado con su forma animal. Por ejemplo, un hengeyokai gorrión podría tener una nariz muy puntiaguda, mientras que uno rata podría tener ojos redondos y brillantes y un largo bigote.

Los hengeyokai hablan su propio idioma y el común.

La mayoría de los que se encuentran fuera de su hogar son combatientes; la información del bloque de estadísticas corresponde a uno de 1.º nivel.

COMBATE

El hengeyokai usa su forma animal para el reconocimiento y la exploración, salvo cuando esté atrapado sin armas o armadura y pueda arreglárselas mejor en forma animal. En realidad, se encuentra más cómodo en forma híbrida, que utiliza para intimidar a sus oponentes o en situaciones donde necesita comunicarse con animales y humanoides al mismo tiempo. A menudo, también utiliza su forma híbrida para combatir, ya que en ella obtiene modificadores ventajosos a las puntuaciones de características físicas. Naturalmente, entre los humanos prefiere utilizar su forma humana.

Forma alternativa: los hengeyokai pueden cambiar de forma, adoptando una de tres posibles. Esta aptitud sobrenatural funciona como el conjuro *polimorfar a otro*, pero el hengeyokai puede cambiar un número de veces al día igual a 1 más su nivel de personaje. Por tanto, en un mismo día un hengeyokai de 1.º nivel puede cambiar de forma humana a animal, y volver de ésta a la humana.

La forma animal de un hengeyokai es la de un animal normal de tamaño Pequeño o menor. Las formas posibles incluyen cangrejo, carpa, comadreja, gato, gorrión, grulla, liebre, mono, perro, rata, tejón y zorro. El equipo que el hengeyokai porta o lleva puesto se transforma, pasando a ser parte de la forma animal (igual que con *polimorfar a otro*), y los objetos mágicos dejan de funcionar mientras permanece en forma animal. En esta forma, el hengeyokai posee visión en la penumbra y la aptitud sobrenatural de comunicarse con otros animales de su especie. Ésta es la misma aptitud que la de un familiar para hablar con los animales de su tipo. Los hengeyokai tienen el tamaño, velocidad, CA, puntuación de daño y puntuaciones de características físicas mostrados en la Tabla 1-3: Formas animales de los hengeyokai.

En forma híbrida, conservan su visión en la penumbra y la aptitud de comunicarse con los animales de su tipo. Sus atributos físicos se basan en sus características en forma humana, modificados tal y como se muestra en la Tabla 1-2: formas híbridas de los hengeyokai. En esta forma, un hengeyokai suele ser capaz de vestir armadura ligera o intermedia sin modificación, pero llevar armadura pesada le resulta imposible.

El equipo vestido o llevado por el hengeyokai en forma humana no se transforma cuando éste adopta forma híbrida. Cuando un hengeyokai en forma animal adopta forma híbrida, su equipo vuelve a la forma normal y los objetos mágicos empiezan a funcionar de nuevo.

Habilidades: los hengeyokai en forma animal obtienen un bonificador +10 de circunstancia en las pruebas de Disfrazarse.

PERSONAJES HENGEYOKAI

La clase predilecta de los hengeyokai es la de wu jen.

HOMBRE ESPÍRITU

Humanoide Mediano (espíritu)

Dados de Golpe: 1d8 (4 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 30' (río y mar también: Nd 30')

CA: 14 (+4 camisote de mallas)

Ataques: espada corta +2 c/c; jabalina +1 distancia

Daño: espada corta 1d6; jabalina 1d6

Frente/Alcance: 5 x 5' / 5'

Cualidades especiales: visión en la penumbra, rasgos de hombre espíritu

Salvaciones: Fort +2, Ref +0, Vol +0

Características: Fue 10, Des 11, Con 10, Int 10, Sab 11, Car 11

Habilidades: Avistar +2, Escuchar +2

Dotes: Soltura con un arma (espada corta)

Terreno/Clima: bosque (bambú) o acuático (río y mar)/templado y cálido

Organización: solitario o partida (2-10)

Valor de Desafío: 1/2

Tesoro: estándar

Alineamiento: legal bueno (normalmente) [bambú]; neutral bueno (normalmente) [río]; caótico bueno (normalmente) [mar]

Avance: según clase de personaje

Los hombres espíritu son descendientes de humanos y varios espíritus de la naturaleza. Tienen tres subrazas distintas: hombre espíritu de bambú, río y mar. Todos están estrechamente vinculados con el mundo natural así como con la sociedad de los humanos.

Los hombres espíritu parecen humanos. Sus ojos son estrechos y sus bocas, pequeñas. Sus cejas son muy delgadas y su tez, muy pálida o dorada. Carecen de vello facial o corporal, pero su cabello es espeso y hermoso. Muestran toda la diversidad de los humanos, y muchos se aproximan al ideal de belleza humana de su sociedad.

Los hombres espíritu hablan la lengua de los espíritus y común. La mayoría de los hombres espíritu que se encuentran lejos de su hogar son combatientes; la información del bloque de estadísticas corresponde a uno de 1.º nivel.

COMBATE

Aunque prefieren las soluciones pacíficas a la violencia, los hombres espíritu pueden luchar con gran valentía y habilidad cuando es necesario. Utilizan gran variedad de armas y prefieren las armaduras ligeras.

Visión en la penumbra (Ex): los hombres espíritu pueden ver dos veces más lejos que un humano a la luz de las estrellas, la luna, una antorcha y otras condiciones similares de mala iluminación. Conservan la capacidad de distinguir colores y detalles en esas condiciones.

Rasgos de hombres espíritu (Ex): tienen ciertos rasgos raciales dependiendo de la variedad a la que pertenezcan:

Hombres espíritu de bambú:

- Bonificador racial +2 en las pruebas de Supervivencia.
- Bonificador racial +4 en las pruebas de Esconderse cuando están en zona arbolada o boscosa.

- Pisada sin rastro: los hombres espíritu de bambú no dejan huella en los entornos naturales y no pueden ser rastreados.
- Bonificador racial +2 en los tiros de salvación contra conjuros y efectos sortilegos con las palabras "tierra", "roca", "piedra" o "madera" en el nombre del efecto, conjuros de shugenja del elemento tierra y conjuros wu jen conectados a la tierra o la madera.
- Una vez al día, un hombre espíritu de bambú puede usar hablar con los animales para hablar con cualquier animal. Esta aptitud es innata a los hombres espíritu de bambú. Tiene una duración de 1 minuto (la criatura se considera un lanzador de 1.º nivel cuando utiliza esta aptitud, sin importar su nivel real). Consulta la descripción del conjuro hablar con los animales en el *Manual del Jugador*.

Hombres espíritu de río:

- Respiración acuática: los hombres espíritu de río pueden respirar agua con la misma facilidad que aire.
- Los hombres espíritu de río poseen una velocidad base nadando de 30' y no necesitan realizar pruebas de Nadar para hacerlo con normalidad. Ganan un bonificador racial +8 en cualquier prueba de Nadar para llevar a cabo alguna acción especial o evitar un peligro, y siempre pueden "elegir 10" en tales pruebas, aunque estén apurados o amenazados al nadar. Pueden usar la acción de correr mientras nadan, siempre y cuando se desplacen en línea recta.
- Bonificador racial +2 en los tiros de salvación contra conjuros y efectos sortilegos con la palabra "agua" en el nombre del efecto, conjuros de shugenja del elemento agua y conjuros wu jen conectados al agua.
- Una vez al día, un hombre espíritu de río puede usar hablar con los animales para hablar con cualquier pez. Esta aptitud es innata a los hombres espíritu de río. Tiene una duración de 1 minuto (la criatura se considera un lanzador de 1.º nivel cuando utiliza esta aptitud, sin importar su nivel real). Consulta la descripción del conjuro hablar con los animales en el *Manual del Jugador*.

Hombres espíritu de mar:

- Respiración acuática: los hombres espíritu de mar pueden respirar agua con la misma facilidad que aire.
- Los hombres espíritu de mar poseen una velocidad base nadando de 30' y no necesitan realizar pruebas de Nadar para nadar con normalidad. Ganan un bonificador racial +8 en cualquier prueba de Nadar para llevar a cabo alguna acción especial o evitar un peligro, y siempre pueden "elegir 10" en tales pruebas, aunque estén apurados o amenazados al nadar. Pueden usar la acción de correr mientras nadan, siempre y cuando se desplacen en línea recta.
- Bonificador racial +2 en las salvaciones contra conjuros y efectos sortilegos con el descriptor de "fuego".
- Un hombre espíritu de mar puede realizar una prueba de Saber (naturaleza), o una prueba no entrenada de Inteligencia, con un bonificador racial +2 para predecir el tiempo atmosférico de las siguientes 24 horas. La CD es 15.

PERSONAJES HOMBRES ESPÍRITU

Cualquier clase puede ser la clase predilecta de un hombre espíritu. Cuando se determina si un hombre espíritu multiclase sufre un penalizador a los PX, su nivel de clase más alto no cuenta.

KAPPA

Humanoide monstruoso Pequeño (acuático)

Dados de Golpe: 4d8+3 (21 pg)

Iniciativa: +3 (Des)

Velocidad: 20', Nd 40'

CA: 20 (+1 tamaño, +3 Des, +6 natural)

Ataques: 2 garras +8 c/c

Daño: garra 1d3+3

Frente/Alcance: 5 × 5' / 5'

Ataques especiales: agarrón mejorado

Cualidades especiales: inmunidad al agua, curación rápida 3, depósito craneal

Salvaciones: Fort +1, Ref +7, Vol +6

Características: Fue 16, Des 17, Con 10, Int 7, Sab 14, Car 11

Habilidades: Escapismo +7, Escondarse +10, Escuchar +9 Intuir la dirección +6

Dotes: dureza

Terreno/Clima: acuático / cualquiera

Organización: solitario o nidada (2-5)

Valor de Desafío: 2

Tesoro: estándar

Alineamiento: caótico neutral (normalmente)

Avance: según clase de personaje

Los kappa son una raza de humanoides malévolos y diminutos que tienen un gran parecido con las tortugas. A pesar de su pequeño tamaño (el kappa medio sólo mide 2' de alto y pesa unas 20 lb.), los kappa son artistas marciales consumados que se centran en técnicas de agarrones y proyecciones. El kappa siempre va encorvado y lleva un duro caparazón que le cubre la espalda, además de unas gruesas pero flexibles escamas que le protegen el resto del cuerpo. Estas escamas suelen ser verdes con manchas amarillas, aunque a veces pueden encontrarse de color azul apagado con tonos marrón amarillento. Tiene una prominente barriguita con una bolsa cerca de la base del abdomen. Sus pies, pesados y anchos, tienen tres dedos palmados que terminan en garras ganchudas. Sus manos también son palmadas y con garras, aunque la criatura es bastante diestra. Su cabeza, plana y gorda, tiene una hendidura parecida a un depósito en la parte superior, en la que el kappa guarda agua de su lago, río o manantial natal. Su ancha boca está llena de hileras de dientes ganchudos. Sus ojos, redondos y brillantes, suelen ser rojos o amarillos, y están cubiertos por un párpado transparente que le permite ver bajo el agua con total claridad. La mayoría de los kappa tienen largas narices que recuerdan al pico de los pájaros, aunque la de algunos es más corta y parecida a la de los humanos.

Los kappa hablan común y su propio idioma.

COMBATE

Generalmente, el comportamiento del kappa es impredecible y extremo. Disfruta con el malestar de otros, aunque al principio suele ser educado, incluso con una presa potencial. Las víctimas potenciales a veces pueden aplacarlo apelando a su vanidad (por ejemplo, halagando sus modales u ofreciéndole regalos). Pero un kappa hambriento, insultado o simplemente de mal genio no muestra misericordia alguna. Le gusta desgarrar a sus víctimas con sus uñas, aunque a veces se enzarza en presas.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el kappa debe acertar con ambos ataques de garra.

Inmunidad al agua (Sb): el kappa es inmune a los conjuros basados en el agua, incluyendo todo sortilegio con la palabra "agua" en su nombre y los conjuros de shugenja o wu jen del elemento del agua.

Depósito craneal (Sb): la hendidura de la parte superior de la cabeza del kappa está llena de agua proveniente del lago o

arroyo donde viva. El movimiento y las acciones ordinarias (incluso el combate) no hacen que el agua se derrame; sin embargo, un personaje que consiga realizar una presa sobre el kappa puede vaciar el depósito venciendo en una prueba enfrentada de presa. Esto reduce a 8 las puntuaciones de Fuerza y Constitución de la criatura y niega su aptitud de curación rápida.

PERSONAJES KAPPA

Aunque la mayoría son demasiado caóticos, muchos se convierten en maestros de artes marciales sin armas, obteniendo niveles como monjes y aprendiendo gran variedad de dotes de artes marciales, particularmente las asociadas con el método de la llave y el de la proyección (consulta el Capítulo 6). Otros tienen un talento innato para lanzar conjuros y obtener niveles como hechiceros. La clase predilecta de los kappa es monje.

KI-RIN

Bestia mágica Enorme

Dados de Golpe: 12d10+60 (126 pg)

Iniciativa: +8 (+4 Des, +4 Iniciativa mejorada)

Velocidad: 60', V1 120' (buena)

CA: 25 (-2 tamaño, +4 Des, +13 natural)

Ataques: cuerno +21 c/c; 2 pezuñas +13 c/c

Daño: cuerno 2d6+11; pezuña 1d6+4

Frente/Alcance: 10 × 20' / 10'

Ataques especiales: conjuros

Cualidades especiales: aptitudes sortilegas, telepatía, detectar pensamientos, RC 28

Salvaciones: Fort +13, Ref +14, Vol +11

Características: Fue 26, Des 18,

Con 20, Int 19, Sab 21, Car 23

Habilidades: Averiguar intenciones

+20, Avistar +15, Concentración

+20, Escuchar +15

Dotes: Alerta, Ataque en vuelo,

Conjurar en combate, Iniciativa

mejorada, Lucha a ciegas, Reflejos

rápidos, Voluntad de hierro

Terreno/Clima: terrestre

/ cualquiera

Organización: solitario

Valor de Desafío: 18

Tesoro: estándar

Alineamiento: legal

bueno (siempre)

Avance: 13-24 DG

(Enorme); 25-36 DG

(Gargantuesco)



Kappa

El ki-rin es una criatura noble que vaga por el cielo en busca de buenas acciones que recompensar o malhechores a los que castigar.

Superficialmente parece un unicornio: tiene el cuerpo de un ciervo cubierto con luminosas escamas doradas, una espesa melena y cola de color oro más oscuro, ojos de un violeta profundo y el cuerno y las pezuñas rosadas. A veces, los ki-rin establecen sus guaridas en altas montañas o mesetas, sencillas por fuera pero lujosas por dentro.

Sin embargo, lo más normal es que vuelen con el viento, sin permanecer nunca demasiado tiempo en un mismo lugar.

Los ki-rin hablan la lengua de los espíritus.

COMBATE

Los ki-rin son criaturas pacíficas, y se dice que se encuentran entre las bestias más nobles y virtuosas. Evitan el combate excepto con las más malignas de las criaturas espíritu. Si son atacados, a menudo deciden infligir daño atenuado (sufriendo un penalizador -4 en sus tiradas de ataque), abandonando a su suerte a los oponentes inconscientes.

El cuerno del ki-rin es un arma mágica +3, aunque su poder desaparece si se separa de la criatura.

Conjuros: el ki-rin lanza conjuros como un hechicero de 18.º nivel. La CD de salvación es 16 + nivel del conjuro.

Aptitudes sortilegas: a voluntad—*caminar con el viento, controlar el clima, etereidad* (él mismo más 50 lb. de objetos solamente), *forma gaseosa, imagen permanente, llamar al relámpago, proyección astral* (él mismo más 50 lb. de objetos solamente). Una vez al día, el ki-rin puede usar una aptitud de *creación permanente* capaz de crear comida y bebida nutritiva para 2d12 personas, 32' cúbicos de bienes blandos (trapos, almohadas, mantas, ropa) o 18' cúbicos de objetos de madera. Estas creaciones son permanentes, pero, por lo demás, la aptitud es similar al conjuro *creación mayor*. Como alternativa, el ki-rin puede crear objetos de metal con un peso total de hasta 400 lb., pero estos objetos sólo duran diez veces lo que los objetos similares creados con *creación mayor*.

Todas las aptitudes sortilegas del ki-rin son como los conjuros lanzados por un hechicero de 18.º nivel (salvación CD 16 + nivel del conjuro).

Telepatía (Sb): el ki-rin puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura que se encuentre a 100' o menos y tenga un idioma.

Detectar pensamientos (Sb): el ki-rin puede *detectar pensamientos* continuamente como el conjuro lanzado por un hechicero de 12.º nivel (CD 18). Esta aptitud siempre está activa.



Ki-rin

KOROBOKURU

Humanoide Pequeño (Enano)

Dados de Golpe: 1d8+1 (5 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 20'

CA: 15 (+1 tamaño, +3 armadura de escamas de cuero, +1 escudo pequeño de madera)

Ataques: cimitarra +1 c/c; o arco corto +1 distancia

Daño: cimitarra 1d6; arco corto 1d6

Frente/Alcance: 5 × 5' / 5'

Ataques especiales: rasgos de korobokuru

Cualidades especiales: rasgos de korobokuru

Salvaciones: Fort +3, Ref +0, Vol +0

Características: Fue 11, Des 10, Con 13, Int 8, Sab 11, Car 10

Habilidades: Averiguar intenciones +4, Escuchar +4

Dotes: Esquiva

Terreno/Clima: montañas / cálido

Organización: equipo (2-4), unidad (11-20 más 2 sargentos de 3.º nivel y 1 líder de 3.º-6.º nivel) o tribu (30-100 no combatientes más 1 sargento de 3.º nivel por cada 10 adultos, 5 lugartenientes de 5.º nivel y 3 capitanes de 7.º nivel)

Valor de Desafío: 1/2

Tesoro: monedas estándar; bienes doble; objetos estándar

Alineamiento: caótico bueno (normalmente)

Avance: según clase de personaje

Los korobokuru son una raza xenófoba de enanos que vive en las junglas de las tierras de *Aventuras orientales*.

Miden unos 4' de estatura, con brazos peludos y piernas ligeramente largas en proporción con el resto del cuerpo. La barba de los varones es rala, y ambos sexos tienen una apariencia salvaje y desaliñada, siendo famosos por bañarse sólo una vez al año. Tienen ojos grandes y brillantes, normalmente azules, verdes o castaños. Sus orejas son pequeñas y algo puntiagudas, y sus labios, carnosos. No son partidarios de las joyas chillonas, pero a menudo llevan piedras pintorescas atadas a tiras de cuero alrededor del cuello.

Los korobokuru hablan enano.

La mayoría de los korobokuru que se encuentran fuera de su hogar son combatientes; la información del bloque de estadísticas es para uno de 1.º nivel.

COMBATE

Rasgos de korobokuru (Ex): los korobokuru se benefician de ciertos rasgos raciales:

- Bonificador racial +1 a las tiradas de ataque contra trasgoides, gracias a su especial entrenamiento de combate.
- Bonificador racial +2 en las salvaciones contra conjuros y efectos sortilegos.
- Bonificador racial +2 en las salvaciones de Fortaleza contra veneno.
- Bonificador +4 de esquiva contra gigantes, gracias a su especial entrenamiento defensivo.
- Visión en la oscuridad hasta 120'.
- Bonificador racial +2 en las pruebas de Supervivencia.

LA SOCIEDAD DE LOS KOROBOKURU

Habitan en lugares remotos de gran belleza natural, como exuberantes valles de montaña o extensos bosques tropicales. Viven en campamentos o pueblos sencillos, erigiendo toscos edificios con tejados de junco y paredes hechas de barro, palos y piedras.

Los korobokuru se organizan en familias y clanes de la misma forma que hacen los humanos. Un sencillo pueblo está formado por una familia grande y extensa que puede llegar a contar con 130 miembros. Se emparejan de por vida y comparten un profundo lazo con sus cónyuges; no es insólito que un korobokuru cuyo cónyuge haya muerto se niegue a tomar alimento, muriendo de hambre con el tiempo a causa del dolor.

Una familia korobokuru se especializa normalmente en un tipo de arte o habilidad que pasa de padres a hijos. Las especialidades comunes incluyen el cultivo, la caza, la costura, la armería, las artes militares y la pintura.

PERSONAJES KOROBOKURU

La clase predilecta de los korobokuru es la de bárbaro. La mayoría de sus líderes son bárbaros, aunque los segundos al mando a menudo son wu jen.

МАМОНО

Cambiaformas Mediano (Tierras sombrías)

Dados de Golpe: 6d8+24 (51 pg)

Iniciativa: +3 (Des)

Velocidad: 30'

CA: 18 (+3 Des, +5 natural)

Ataques: 2 brazos +8 c/c; mordisco +3 c/c

Daño: brazo 1d6+4 más 2 Mancha; mordisco 1d8+2 más 2 Mancha

Frente/Alcance: 5 × 5' / 5'

Ataques especiales: Mancha

Cualidades especiales: alterar el propio aspecto, *invisibilidad*, rejuvenecimiento, sensibilidad a la luz, reducción del daño 10/+1

Salvaciones: Fort +9, Ref +8, Vol +9

Características: Fue 18, Des 17, Con 18, Int 11, Sab 18, Car 21, Mancha 10

Habilidades: Averiguar intenciones +13, Disfrazarse +18^º, Engañar +18

Dotes: Alerta, Esquiva

Terreno/Clima: terrestre y Tierras sombrías / cualquiera

Organización: solitario

Valor de Desafío: 4

Tesoro: estándar

Alineamiento: neutral maligno (siempre)

Avance: 7-18 DG (Mediano)

Los mamono son horribles cambiaformas con un gran parecido a los doppelgängers. En su forma natural, son criaturas de hueso y músculo pero sin piel, con un único ojo y una boca abierta en el abdomen, similar a la de una araña. Sus brazos terminan en hojas de hueso serradas, tan mortales como wakizashis.

Como los doppelgängers, los mamono utilizan sus aptitudes naturales de imitación y engaño para infiltrarse en la sociedad humana. Sin embargo, a diferencia de las aquellas criaturas, están motivados por un profundo aborrecimiento hacia la humanidad en lugar del simple interés egoísta, y disfrutan despojando a sus víctimas antes de devorar sus ojos, hígado o demás tejidos blandos.

Los mamono hablan sombrío y rokuganés (común).

COMBATE

En forma humana, el mamono ataca con un arma o desarmado, pero si se siente gravemente amenazado vuelve a su forma innata y utiliza su formidable armamento natural.



Mancha (Sb): aquellos golpeados por el ataque de mordisco o garra de un mamono deben tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 17) o verán aumentada en 1 su puntuación de Mancha.

Alterar el propio aspecto (Sb): el mamono puede adoptar la forma de cualquier humanoide Mediano o Pequeño. Esto funciona como el conjuro *alterar el propio aspecto* lanzado por un hechicero de 18.^º nivel, pero el mamono puede permanecer en la forma escogida indefinidamente. Puede adoptar una nueva forma o volver a la suya como acción estándar.

Invisibilidad (St): el mamono puede utilizar el conjuro *invisibilidad* a voluntad.

Rejuvenecimiento (Sb): si un mamono muere de noche, vuelve a despertar al cabo de 2 horas, completamente curado y muy enfadado. La única forma fiable de matar a un mamono es cortarlo en tres o más partes y enterrarlas por separado. No puede rejuvenecer si muere durante el día o expuesto a la luz directa del sol.

Sensibilidad a la luz (Ex): cuando se ve expuesto a la luz del sol, sufre 1d8 puntos de daño por minuto de exposición.

NAGA DE SHINOMEN

Una extraña voz proveniente del pasado lejano de Rokugan, antes de la llegada de la humanidad, las nagas del bosque Shinomen son los vestigios de una antigua civilización. Después de siglos de sopor, fueron despertadas momentáneamente para combatir al Abyecto, como lo llamaban, durante las guerras de los clanes y la guerra contra la Sombra, pero ahora han vuelto a su descanso. No obstante, algunas nagas permanecen activas en las profundidades del bosque, siseando "Dormir es para los débiles".

Cada una de las líneas de sangre de las nagas de Shinomen tiene su propio papel único en su altamente estructurada sociedad. Estas líneas de sangre (áspid, camaleón, cobra, constrictor y serpiente verde) son subespecies distintas, variando en características físicas además de en su papel social. Sin embargo, todas las nagas de Shinomen comparten una anatomía básica: cabeza, torso y brazos humanoides sobre una larga cola de serpiente. Sin tener en cuenta el tamaño, el torso siempre es aproximadamente de tamaño humano. Mientras se encuentra activa, su altura equivale a una tercera parte más o menos de su longitud total. Cuando está enroscada, puede alcanzar una altura superior, unas dos terceras partes de su longitud, pero no puede arrastrarse por el suelo en esta posición. Las escamas que cubren su cuerpo (grande y grueso en la cola, fino y delgado en los rasgos humanoides) son de varios tonos de verde, amarillo o marrón. Tienen orejas puntiagudas y el pelo negro o verde muy oscuro (aunque muchas son completamente calvas).

Las mutaciones que producen variaciones físicas son extremadamente comunes entre las nagas, particularmente en la línea de sangre de las cobras. Estas variaciones van desde menores (tono de piel poco corriente, como negro azulado, gris o los tonos de la piel humana, manos o aletas palmeadas, o agallas útiles o no funcionales) a extremas (dedos o miembros adicionales, brazos ausentes, un sombrero de cobra, retráctil o no, rasgos serpentinos extremos o ataques naturales útiles).

Las nagas de Shinomen hablan su propio idioma, que depende mucho del vínculo telepático que comparten. Las aventureras también suelen hablar rokuganés (común).

COMBATE

Como raza, las nagas poseen ciertas cualidades en común.

Veneno (Ex): aunque la mayoría de las nagas producen veneno (excepto las constrictor), sólo aquellas con graves mutaciones tienen un ataque natural de mordedura que pueda inyectarlo. La naga puede usar una acción de asalto completo (provocando ataques de oportunidad de los enemigos que la amenacen) para aplicar una dosis de su veneno natural a su arma, no corriendo el riesgo de envenenarse a sí misma. De manera alternativa, una naga que consiga inmovilizar a un



Naga de Shinomen



opponente con una presa puede morderlo si tiene éxito en una prueba de presa. Este mordisco no inflige daño, pero permite actuar al veneno.

Telepatía (Ex): todas las nagas forman parte de una conciencia comunal a la que llaman Akasha. Esta conciencia compartida facilita la comunicación entre nagas tanto de cerca como de lejos, y contiene los recuerdos de toda la especie. Un grupo de nagas que se encuentren a 30' o menos unas de otras estarán en constante comunicación. Si una se percata de un peligro particular, todas lo hacen. Ninguna naga del grupo se considera flanqueada a no ser que todas lo estén.

Inmunidad a la Mancha (Ex): todas las nagas son inmunes a la Corrupción sombría. Pueden sufrir daño por efectos como *nube de Mancha*, pero nunca tendrán una puntuación en Mancha.

Forma alternativa (Sb): una naga hembra puede transformar su cola de serpiente en piernas similares a las humanas como si utilizara el conjuro *polimorfarse*. Su tamaño se vuelve Mediano (sin importar su tamaño original), y su velocidad pasa a ser 30, perdiendo la velocidad de nadar que pudiera poseer. Cambiar de forma de esta manera es una acción de asalto completo.

SERPIENTE VERDE

Las serpientes verdes son la línea de sangre más numerosa y las nagas más pequeñas. Son curiosas y aprenden rápido, y han adoptado el papel diplomático en la sociedad naga, facilitando la interacción con los humanos de Rokugan. Su longitud está entre los 10 y 15', y pesan entre 400 y 600 lb. Tienen un físico esbelto y se mueven con rapidez.

COMBATE

De todas las nagas, las serpientes verdes son las menos xenóforas y, probablemente, las más capaces de saludar a un extraño en rokuganés.

A causa de su curiosidad innata, siempre preguntan primero y atacan después si es necesario.

Veneno (Ex): mordisco o arma, salvación Fortaleza (CD 12); daño inicial y secundario 1d3 Constitución (temporal).

CAMALEÓN

Los camaleones son nagas acuáticas que habitan igualmente encima y debajo de la superficie del agua, y son capaces de respirar tanto aire como agua. Su longitud media va de 13 a 17', y pesan entre 520 y 680 lb. Su rasgo más destacable es su aptitud para alterar la coloración de sus escamas, lo que las convierte en las más aptas para el papel de sigilosos batidores.

COMBATE

Los camaleones prefieren las tácticas de emboscada, escondiéndose en la vegetación y atacando a distancia con sus arcos.

Veneno (Ex): mordisco o arma, salvación Fortaleza (CD 13); daño inicial y secundario 1d4 Constitución (temporal).

Habla animal (Sb): las nagas camaleón pueden comunicarse con cualquier animal acuático, incluyendo tiburones, otros peces y marsopas, como si utilizasen el conjuro *hablar con los animales*. **Habilidades:** las na-

MEMORIA DE LOS MONSTRUOS

	Serpiente verde Humanoide Mediano (reptiliano)	Camaleón Humanoide Grande (acuático, reptiliano)	Áspid Humanoide Grande (reptiliano)
Dados de Golpe:	1d8+2 (6 pg)	2d8+4 (13 pg)	3d8+9 (22pg)
Iniciativa:	+2 (Des)	+0	-1 (Des)
Velocidad:	30'	30', Nd 30'	30'
CA:	13 (+2 Des, +1 natural)	12 (-1 tamaño, +3 natural)	12 (-1 tamaño, -1 Des, +4 natural)
Ataques:	lanza corta Enorme +1 c/c; o arco corto compuesto +2 distancia	lanza corta Enorme +1 c/c; arco corto compuesto Enorme +0 dist.	lanza corta Enorme +3 c/c; arco corto compuesto Grande +0 distancia
Daño:	lanza corta 1d8+1; arco corto compuesto 1d6	lanza corta Enorme 2d6+1; arco corto compuesto Enorme 1d8	lanza corta Enorme 2d6+3; arco corto compuesto Grande 1d8+2
Frente/Alcance:	5 × 5' / 5'	5 × 5' (enroscada) / 10'	5 × 5' (enroscada) / 10'
Ataques especiales:	veneno	veneno	veneno
Cualidades especiales:	cualidades de naga	habla animal, cualidades de naga	cualidades de naga
Salvaciones:	Fort +2, Ref +4, Vol +1	Fort +2, Ref +3, Vol +0	Fort +4, Ref +2, Vol +1
Características:	Fue 12, Des 14, Con 14, Int 13, Sab 12, Car 11	Fue 12, Des 11, Con 14, Int 13, Sab 10, Car 9	Fue 14, Des 9, Con 16, Int 11, Sab 10, Car 9
Habilidades:	Engañar +2, Escuchar +4, Diplomacia +2	Avistar +4, Escuchar +2, Escondarse +7*, Mov. sigilos. +6	Avistar +2, Escuchar +2, Tregar +5
Dotes:	Esquiua	Alerta	Ataque poderoso

Terreno/Clima:	bosque / templado y cálido	bosque / templado y cálido	bosque / templado y cálido
Organización:	solitario, pareja o partida (3-6)	solitario, pareja o partida (3-6)	solitario, pareja o partida (3-6)
Valor de Desafío:	1/2	1	2
Tesoro:	estándar	estándar	estándar
Alineamiento:	legal neutral (normalmente)	legal neutral (normalmente)	legal neutral (normalmente)
Avance:	según clase de personaje	según clase de personaje	según clase de personaje

	Cobra Humanoide Grande (reptiliano)	Constrictor Humanoide Enorme (reptiliano)
Dados de Golpe:	3d8+6 (19pg)	4d8+16 (34pg)
Iniciativa:	+1 (Des)	+0
Velocidad:	30'	20'
CA:	15 (-1 tamaño, +1 Des, +5 natural)	12 (-2 tamaño, +4 natural)
Ataques:	lanza corta Enorme +3 c/c; arco corto compuesto Grande +2 distancia	golpetazo +6 c/c
Daño:	lanza corta Enorme 2d6+3; arco corto compuesto Grande 1d8	golpetazo 1d6+7
Frente/Alcance:	5 × 5' (enroscada) / 10'	10 × 5' (enroscada) / 15'
Ataques especiales:	conjuros, veneno	agarrón mejorado, constreñir 1d6+7
Cualidades especiales:	sentido del peligro, cualidades de naga	cualidades de naga
Salvaciones:	Fort +3, Ref +4, Vol +3	Fort +5, Ref +4, Vol +6
Características:	Fue 14, Des 13, Con 14, Int 13, Sab 14, Car 11	Fue 20, Des 11, Con 18, Int 13, Sab 16, Car 13
Habilidades:	Concentración +5, Conocimiento de conjuros +4, Saber (arcano) +3	Saber (arcano) +3, Saber (religión) +4, Sanar +3
Dotes:	Conjurar en combate	Voluntad de hierro

Terreno/Clima:	bosque / templado y cálido	bosque / templado y cálido
Organización:	solitario, pareja o partida (3-6)	solitario, pareja o partida (3-6)
Valor de Desafío:	3	3
Tesoro:	estándar	estándar
Alineamiento:	legal neutral (normalmente)	legal neutral (normalmente)
Avance:	según clase de personaje	según clase de personaje

gas camaleón obtienen un bonificador racial +8 en las pruebas de Escondarse y Moverse sigilosamente. *En zonas de vegetación frondosa, el bonificador de Escondarse aumenta a +12.

ÁSPID

El áspid se encuentra entre las líneas de sangre más numerosas, precedida sólo por las serpientes verdes. Son las combatientes de su pueblo: fuertes, enérgicas y agresivas. Generalmente, miden de 15 a 20' de longitud y pesan de 600 a 800 lb.

COMBATE

Los áspides nunca eluden la batalla, y luchan con astucia y estrategia.

Veneno (Ex): mordisco o arma, salvación Fortaleza (DC 14); daño inicial y secundario 1d6 Constitución (temporal).

COBRA

Las cobras son la línea de sangre más misteriosa, pues son practicantes de la extraña magia de perlas de las nagas. Similares a los áspides, son más delgadas y ágiles. Su longitud y peso medio están entre 15-20' y 600-850 lb.

Las cobras son las más propensas a las mutaciones físicas de todas las líneas de sangre, probablemente a causa de su constante proximidad a poderosas fuentes de magia. Todas las cobras poseen sombreretes como los de las serpientes cuyo nombre llevan, que pueden extender unas 15 pulgadas a ambos lados de su cabeza y retraer a voluntad. Los sombreretes de unas cuantas cobras (10%) no se retraen, y algunas (20%) manifiestan rasgos serpentinos como una lengua alargada, ojos de serpiente o largos hocicos. A veces, las cobras (40%) también tienen armamento natural, incluyendo mordedura (1d6 de daño), garras (1d6 de daño) o huesos como guadañas que les salen de los codos (tratar como púas para armadura Grandes: 1d8 de daño con una prueba con éxito de presa).

COMBATE

A pesar de su tamaño, fuerza y frecuente manifestación de armamento natural, las cobras suelen depender de que los áspides o demás nagas se encarguen del combate físico por ellas. La fuerza de las cobras se encuentra en la magia.

Conjuros: las nagas cobra lanzan conjuros como shugenjas de 3.º nivel. Los shugenjas cobra (llamados jaklas) utilizan grandes perlas talladas como objetos de foco, en lugar de ofudas. También tallan conjuros en las perlas de la misma manera que otros lanzadores de conjuros inscriben rollos de pergamino. Otras criaturas que no sean nagas pueden lanzar un conjuro de una de estas perlas teniendo éxito en una prueba de Conocimiento de conjuros o Usar objeto mágico (CD 25 + nivel del conjuro).

Los jaklas suelen especializarse en conjuros de tierra y agua.

Veneno (Ex): mordisco o arma, salvación Fortaleza (CD 13); daño inicial y secundario 1d8 Constitución (temporal).

Sentido del peligro (Ex): las cobras conservan su bonificador de Destreza a la CA (si lo hubiere) aunque las cojan desprevenidas o las golpee un atacante invisible (sigue perdiendo su bonificador de Destreza si las inmovilizan).

CONSTRÍCTOR

Las constrictor son los místicos, sacerdotes, astrólogos y magistrados de las nagas; de algún modo más íntimamente conectadas a la mente comunal y al recuerdo de su raza que las demás líneas de sangre. También son las nagas más grandes, de 25 a 30' de longitud y de 1.000 a 1.200 lb. de peso. A pesar de su tamaño y peso, generalmente son pacíficas y nobles.

La mayoría de las constrictor tienen elaborados dibujos de escamas, y se las llama las Hijas del ojo brillante. Estas nagas actúan como profesores, filósofos, sanadores, videntes y guardianes de la paz. Algunas nacen con escamas de un color negro uniforme, y se las conoce como las Hijas del ojo pálido. Éstas actúan como magistrados, desempeñando los papeles de juez, jurado y verdugo por los crímenes contra las leyes de las nagas.

COMBATE

Las constrictor son reacias a entrar en combate, ya que su papel entre las nagas es el de líderes religiosos y portavoces de la mente comunal. Cuando se ven obligadas a luchar, a menudo golpean para infligir daño atenuado, aplastando a sus enemigos hasta la inconsciencia entre sus enormes colas serpentinas.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, la constrictor debe tener éxito con su ataque de golpetazo. Si consigue inmovilizar, puede constreñir.

Constreñir (Ex): la naga constrictor inflige 1d6+7 puntos de daño con una prueba con éxito de presa contra criaturas Grandes o inferiores. Puede infligir daño normal o atenuado según desee; en cualquier caso, sin penalizador a la prueba de presa.

PERSONAJES NAGAS

Las opciones de clase disponibles para un personaje naga dependen de su línea de sangre. Muy pocos áspides son exploradores o sohei; la gran mayoría avanzan como guerreros (su clase predilecta). La mayoría de los camaleones son exploradores (su clase predilecta) o picaros.

Las cobras son casi siempre shugenjas (jaklas), y ésta es su clase predilecta. Cada nivel de shugenja que obtengan añade un nivel a su aptitud para lanzar conjuros. Por ejemplo, una cobra con dos niveles de shugenja lanza conjuros como un shugenja de 5.º nivel.

Las constrictor suelen avanzar como guerreros o monjes (vedics), que es su clase predilecta. Las serpientes verdes suelen ser picaras, aunque desempeñan un papel diplomático en lugar de uno estrictamente picaresco. Pícaro es su clase predilecta.

SOCIEDAD DE LAS NAGAS

La cultura de las nagas gira en torno al Akasha: una mente comunal única, una memoria racial y un ser divino (o, al menos, parte de un ser divino llamado Atman). Las castas sociales de la sociedad naga (los vedics, combatientes, batidores y jaklas) están definidas por su relación con el Akasha, la Mente eterna. Todas las castas son guiadas por el Akasha y todas contribuyen al mismo con su aprendizaje del mundo.

Las nagas veneran a Atman, o al propio Akasha, como creador, conservador y destructor de todas las cosas, fuente y objetivo de la vida. Adoran a los dos ojos de Atman, que ven todo lo que hay bueno en el mundo, y al Ojo pálido, que ve sólo la maldad y la juzga.

En tiempos ancestrales, seis ciudades nagas florecieron en lo que hoy en día es Rokugan, llamada cada una como uno de los ideales mayores de la raza naga: Candas ("libertad", la ciudad de los camaleones), Iyotisha ("astrología", la ciudad de las constrictor), Nirukty ("dicha", hogar de las serpientes verdes), Siksa ("valentía", hogar de los áspides), Vyakarana ("magia", hogar de las cobras) y Kalpa ("renacimiento", una tierra para todas las líneas de sangre). Candas se mantiene hermosa e intacta, pues yace bajo las olas del océano del sur, atendida por los ningyo (sirénidos) mientras los camaleones duermen. Kalpa se encuentra en ruinas, en algún lugar de las montañas en el lejano norte de Shinomen, y no se sabe nada de sus habitantes desde el final del Gran sueño. Nirukty también está en ruinas, en el extremo sur del bosque donde ha sido saqueada por enviados rokuganeses. Las otras tres ciudades aún permanecen en pie, mostrando diversos estados de descuido, en las profundidades del bosque de Shinomen.

La raza de las nagas pasó mil años en un estasis mágico llamado el Gran sueño, desde el momento de la fundación del Imperio de Rokugan hasta la guerra de los grandes clanes contra las Tierras sombrías. Despertaron lentamente, hicieron la guerra contra humanos y criaturas de las Tierras sombrías por igual y, después de un periodo de tiempo muy corto, la mayoría de ellas han vuelto a su letargo. Algunas nagas ven esto como la única forma de preservar su raza, pues sus nidos se están quedando vacíos. Unas pocas (la mayoría serpientes verdes y áspides) rechazan el fatalismo de los vedics y jaklas, y permanecen despiertas con la esperanza de encontrar una forma de invertir el declive de su pueblo. Otras (muy pocas) esperan simplemente disfrutar de lo que les queda de vida en lugar de deshacerse en polvo mientras duermen.

NAT

Los nat son un grupo de espíritus menores (que cubren el espectro desde lo amable y bueno hasta lo odioso y malévolos) que habitan en zonas de bosque cálido.

Las tres variedades de nat son humanoides con una piel de colores brillantes, normalmente rojo, azul o amarillo. Tienen el pelo de color negro, revuelto y enredado, uñas largas y ganchudas y afilados colmillos. Los einsaung nat son una variedad pequeña y baja, de unos 3' de alto y puede que unas 40 lb. de peso. Los hkum yeng sólo miden 4', pero tienen la constitución de los enanos y pesan 130 lb. de media. Los lu nat son altos (unos 6') pero demacrados, pesando sólo 140 lb.

Los nat hablan común y la lengua de los espíritus.

	Einsaung nat Fata Pequeña (espíritu)	Hkum yeng nat Fata Mediana (espíritu)	Lu nat Fata Mediana (espíritu)
Dados de Golpe:	2d6 (7 pg)	4d6 (14 pg)	8d6+8 (36 pg)
Iniciativa:	+7 (+3 Des, +4 Iniciativa mejorada)	+1 (Des)	+1 (Des)
Velocidad:	30'	30', VI 30' (regular)	20'
CA:	18 (+1 tamaño, +3 Des, +4 natural)	20 (+1 Des, +9 natural)	22 (+1 Des, +11 natural)
Ataques:	mordisco +0 c/c	2 garras +2 c/c	2 garras +5 c/c; mordisco +3 c/c
Daño:	mordisco 1d3-2	garra 1d6	garra 1d6+1; mordisco 1d4
Frente/Alcance:	5 x 5' / 5'	5 x 5' / 5'	5 x 5' / 5'
Ataques especiales:	aptitudes sortilegas, aura de bendición	aptitudes sortilegas, aura de miedo	aptitudes sortilegas, aura de enfermedad
Cualidades especiales:	cualidades de nat, reducción del daño 10/+1, RC 12	cualidades de nat, reducción del daño 10/+1, RC 15	cualidades de nat, reducción del daño 10/+1, RC 14
Salvaciones:	Fort +0, Ref +6, Vol +4	Fort +1, Ref +5, Vol +4	Fort +3, Ref +7, Vol +6
Características:	Fue 6, Des 17, Con 10, Int 11, Sab 12, Car 13	Fue 10, Des 13, Con 10, Int 9, Sab 10, Car 13	Fue 12, Des 13, Con 12, Int 7, Sab 10, Car 11
Habilidades:	Arte (dos cualesquiera) +5, Avistar +4, Buscar +5, Diplomacia +6, Escuchar +5, Esconderse +12, Escuchar +5, Saber (local) +5	Avistar +4, Engañar +8, Esconderse +8, Trepas +5, Intimidar +8, Moverse sigilosamente +8	Esconderse +12, Intimidar +11, Moverse sigilosamente +12
Dotes:	Iniciativa mejorada	Alerta	Ataque múltiple, Esquiva
Terreno/Clima:	bosque / cálido	bosque / cálido	bosque / cálido
Organización:	solitario	solitario	solitario
Valor de Desafío:	1	3	4
Tesoro:	ninguno	ninguno	ninguno
Alineamiento:	caótico bueno (siempre)	neutral (siempre)	caótico maligno (siempre)
Avance:	3-6 DG (Pequeño)	5-9 DG (Mediano); 10-12 DG (Grande)	9-15 DG (Mediano); 16-24 DG (Grande)

COMBATE

Los nat comparten una selección de aptitudes sortilegas, inmunidades y resistencias.

Aptitudes sortilegas: todos pueden usar las siguientes aptitudes sortilegas a voluntad: *comprensión idiomática*, *detectar pensamientos*, *escudo de la fe*, *excursión etérea* (él mismo y hasta 50 lb. de objetos solamente), *filo danzante*, *invisibilidad*, *levitar*, *mensaje onírico*, *pasamiento*, *percibir cambiaformas* y *poseer animal*.

CUALIDADES DE NAT

Inmunidades: los nat son inmunes al veneno y la enfermedad.

Resistencias: los nat tienen resistencia 20 a la electricidad y al fuego.

EINSAUNG NAT

Los einsaung son la variedad más común de nat. Son extremadamente tímidos, prefiriendo permanecer invisibles y etéreos. Se instalan en casas cuyos residentes les ofrecen comida y pequeños tesoros a cambio de su bendición. Los nat les proporcionan consejos e información (escritos en trozos de papel que los residentes encuentran por la casa), además de buena fortuna (en la forma de su aura de bendición). Si la casa está amenazada, a veces el einsaung utiliza su aptitud de *poseer* para actuar a través del cuerpo de uno de los miembros de la casa.

La guarida de un einsaung se encuentra en el lugar del

Mundo de los espíritus correspondiente al poste de la esquina sur de la casa. La criatura permanece en ésta sólo mientras es honrada y alimentada regularmente, y nunca revela su verdadera forma, excepto algunas veces a los niños, a los que adora. Le gusta todo tipo de comida, sobre todo la fruta y los frutos secos.

COMBATE

Los einsaung nat evitan el combate a toda costa.

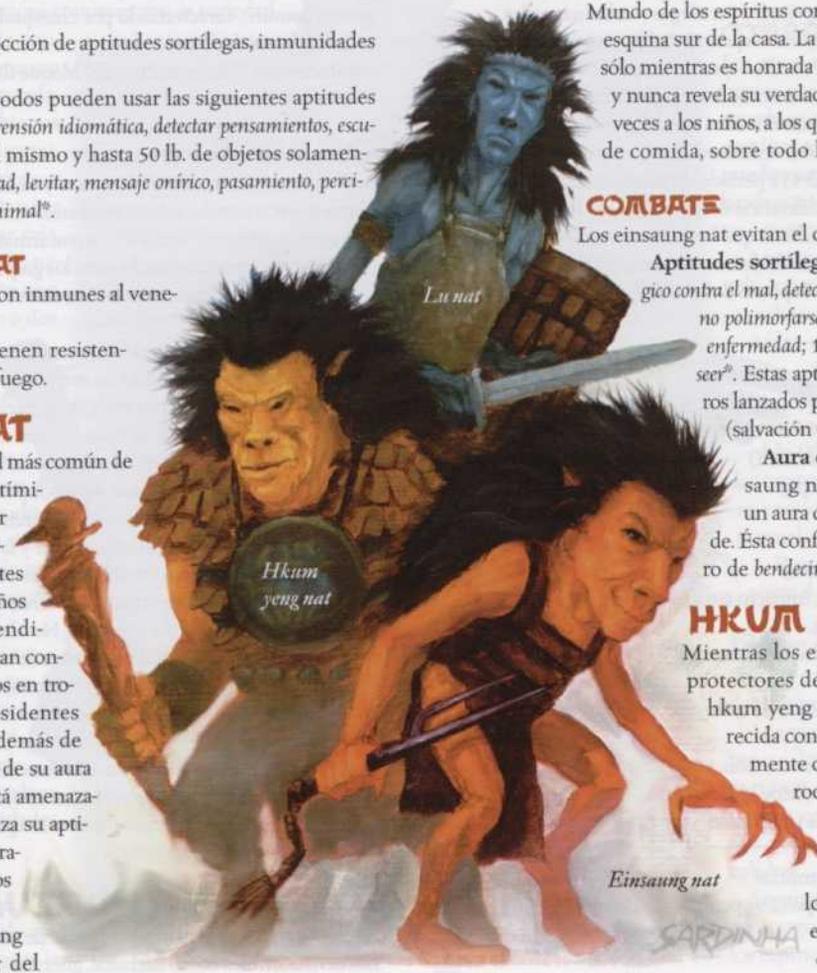
Aptitudes sortilegas: a voluntad—*círculo mágico contra el mal*, *detectar maldición*, *lentificar veneno* polimorfarse; 1/día—*adivinación*, *quitar enfermedad*; 1/semana: *disipar el mal*, *poseer*. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un hechicero de 5.º nivel (salvación CD 11 + nivel del conjuro).

Aura de bendición (Sb): el einsaung nat irradia constantemente un aura que cubre la casa donde reside. Ésta confiere los efectos de un conjuro de *bendecir* a los residentes de la casa.

HKUM YENG NAT

Mientras los einsaung se instalan como protectores de un hogar doméstico, los hkum yeng se relacionan de forma parecida con los humanos pero normalmente con un pueblo entero de feroces hombres de las colinas.

Al igual que los einsaung, los hkum yeng tienen su guarida en el Mundo de los espíritus, normalmente en un punto cercano al centro del pueblo.



Si los lugareños descuidasen sus ofrendas u ofendiesen de cualquier otra forma al espíritu, éste traería la desgracia y la muerte.

COMBATE

El hkum yeng comanda poderosas fuerzas elementales, que prefiere liberar desde un lugar oculto. Si sus enemigos resistiesen tales asaltos, se mostraría y lucharía con sus garras.

Aptitudes sortilega: a voluntad—bola de fuego, convocar aliado natural III (sólo víbora o constrictor), crear manantial[®], disipar magia, explosión elemental[®], juramento[®], lluvia de piedras[®], perdición, purificar comida y bebida, reprobar, 3/día—animar fuego[®], animar madera[®]; 1/día—quitar maldición. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un hechicero de 8.º nivel (salvación CD 11 + nivel del conjuro).

Aura de miedo (Sb): el hkum yeng irradia constantemente un aura de miedo de 10' de radio. Ésta sólo afecta a las criaturas que sean conscientes de la presencia del nat, siendo idéntica en lo demás al conjuro *miedo* lanzado por un hechicero de 5.º nivel (salvación CD 12). Si la salvación tiene éxito, esa criatura no se verá afectada de nuevo por el aura de miedo de ese hkum yeng durante un día.

LU NAT

Los lu nat son espíritus maliciosos que acechan en cementerios y tratan de causar daño siempre que les es posible. Pueden ser aplacados con ofrendas de comida, pero si están furiosos o se sienten ignorados se dedican a extender el terror y la pestilencia.

COMBATE

A los lu nat les gusta desgarrar a sus víctimas con sus garras y dientes, pero disfrutan de la misma manera provocando estragos y extendiendo la destrucción con sus aptitudes sortilegas y sobrenaturales.

Aptitudes sortilegas: 3/día—aparición[®], dejar inmóvil[®], fundir[®], nube apesosa, shuriken de fuego[®]; 1/día—pudrir la madera[®], transformar agua en veneno[®]. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un hechicero de 10.º nivel (salvación CD 10 + nivel del conjuro).

Aura de enfermedad (Sb): enfermedad sobrenatural; aura (5' de radio), salvación Fortaleza (CD 15); periodo de incubación 1 día; daño 1d6 Constitución (temporal). A diferencia de las enfermedades normales, esta putrefacción aflicción continúa hasta que la víctima alcanza Constitución 0 (y muere) o recibe un conjuro de quitar enfermedad o magia similar (consulta "Enfermedades" en el Capítulo 3 de la Guía del DUNGEON MASTER).

NEZUMI

Humanoide Mediano (nezumi)

Dados de Golpe: 1d8+1 (5 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 40'

CA: 13 (+3 armadura ashigaru)

Ataques: nagamaki +1 c/c; impacto sin arma +1 c/c; arco corto compuesto +1 distancia

Daño: nagamaki 2d4; impacto sin arma 1d4; arco corto compuesto 1d6

Frente/Alcance: 5 × 5' / 5'

Cualidades especiales: rasgos de nezumi

Salvaciones: Fort +3, Ref +0, Vol +0

Características: Fue 10, Des 11, Con 12, Int 11, Sab 10, Car 8

Habilidades: Esconderse +1, Mov. sigilosamente +1, Saltar +2, Tregar +2

Dotes: Soltura con un arma (nagamaki)



Terreno/Clima: Tierras sombrías

Organización: solitario, equipo (2-9), partida (10-60) o manada (76-95)

Valor de Desafío: 1/2

Tesoro: estándar

Alineamiento: caótico neutral (normalmente)

Avance: según clase de personaje

Los nezumi, o "rátidos" como a menudo los llaman los humanos, son una raza de humanoides bípedos semejantes a las ratas. En Rokugan, son una antigua raza natural de las Tierras sombrías. Antes de la caída de los siete kami, los rátidos de Rokugan vivían en grandiosas ciudades de un poderoso imperio. En un día apocalíptico al que las leyendas nezumi denominan "El terrible día en que el aire se convirtió en fuego y el cielo cayó desde lo alto para aplastar nuestro glorioso hogar bajo su ennegrecido cadáver", el imperio de los rátidos fue destruido y nacieron las Tierras sombrías. Después de aquel suceso, los rátidos se volvieron carroñeros astutos y resistentes, llevando a duras penas una exigua existencia entre los mayores horrores de Rokugan.

Los nezumi no parecen más que ratas humanoides. Caminan erguidos, y son más o menos tan altos como un hombre (alcanzando una media de 5 1/2' de estatura y 155 lb.). Tienen hocicos alargados, orejas rosadas y prominentes incisivos, como los roedores corrientes. Sus cuerpos están cubiertos de un áspero pelaje, cuyas tonalidades van del blanco al gris y del marrón al negro, a veces liso y a veces con dibujos. Los dibujos del pelaje suelen ser hereditarios dentro de las familias de rátidos.

Poseen manos con cinco dedos, pulgares contrapuestos y garras afiladas. Sus largas colas carecen casi siempre de pelo y poseen la misma tonalidad rosada que sus orejas y palmas. Sus patas están curvadas como las de las ratas, y sólo tienen tres dedos en cada pie.

Al igual que los bárbaros humanos, los nezumi suelen llevar pendientes en sus orejas perforadas, collares hechos de huesos o dientes y otros adornos similares que los humanos suelen considerar salvajes.

Los nezumi hablan su propio idioma y un extraño dialecto del rokuganés (común), caracterizado por chasquidos, chillidos y tartamudeos.

La mayoría de los nezumi que se encuentran lejos de su casa son combatientes; la información del bloque de estadísticas es para uno de 1.º nivel.

COMBATE

Los nezumi utilizan su cautela natural y su conocimiento del terreno para obtener ventaja en el combate, tendiendo emboscadas a sus oponentes desde lugares a cubierto o acosándolos con armas a distancia y retirándose. Luchan salvajemente, alternando entre los golpes con armas y sin ellas.

Rasgos de nezumi (Ex): los nezumi se benefician de ciertos rasgos raciales.

- Visión en la penumbra: los nezumi pueden ver dos veces más lejos que un humano a la luz de las estrellas, la luna, una antorcha y otras condiciones similares de mala iluminación. Conservan la capacidad de distinguir colores y detalles en esas condiciones.
- Bonificador racial +2 en las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente. Los nezumi son sigilosos por naturaleza.
- Bonificador racial +2 en las salvaciones contra veneno y enfermedad: son resistentes a la enfermedad y las toxinas.
- Inmunes a la Corrupción sombría: los nezumi jamás pueden adquirir puntuación en Mancha, y no sufren efectos adversos debido a la exposición a las Tierras sombrías. No obstante, sí que pueden hacerles daño efectos como los del conjuro *nube de Mancha* o los ataques especiales de las criaturas de las Tierras sombrías.
- Olfato agudo: los nezumi poseen un sentido del olfato mejor que el de los humanos, y a menudo son más capaces de distinguir a unos humanos de otros mediante el olfato en lugar de tener que usar la vista. Como dote, un nezumi con 11 o más en Sabiduría puede escoger Olfato, que es equivalente a la aptitud especial descrita en la Guía del DUNGEON MASTER.

PERSONAJES NEZUMI

La clase predilecta de los nezumi es la de pícaro. También obtienen con frecuencia niveles como bárbaros, guerreros, exploradores o hechiceros.

SOCIEDAD NEZUMI

Los nezumi viven en manadas que vagan por los desolados territorios de las Tierras sombrías. Una manada está dirigida, de manera informal, por un cacique, un hechicero o un grupo de "jefes". Cada manada es autosuficiente, robando lo que necesita o viviendo de la tierra en lugar de comerciar.

Las manadas viajan siguiendo pautas de migración específicas, dando vueltas al mismo territorio durante un periodo de dos a cinco años. Comen cualquier cosa que encuentran (raíces y tubérculos sacados de la tierra, cortezas y huesos desenterrados de los montones que los humanos no quieren, o cultivos robados de los campos de un granjero). Para su diversión, los miedosos humanos creen que son espíritus malignos, haciéndoles ofrendas de comida y otros suministros en los campos para mantenerlos alejados.

Los nezumi no veneran a antepasados ni a espíritus. En su lugar, creen que el *ki* de un individuo forma el universo, haciendo que la vida individual (además de la vida colectiva de una manada o de toda la raza) sea inherentemente valiosa.

ONI

Los oni son feroces espíritus menores que utilizan su imponente fuerza y aptitudes mágicas para dominar y aterrorizar las regiones que habitan. El ogro hechicero descrito en el *Manual de Monstruos* es, de hecho, una variedad de oni.

ONI COMUNES

Como su nombre indica, los oni comunes son la variedad más numerosa y débil de oni.

Miden unos 8' de altura y pesan unas 300 lb. Son gigantes musculosos con brazos y piernas cubiertos de pelo grueso. Sus manos terminan en unas garras sucias y gruesas, y de sus anchos pies crecen uñas ganchudas. Su piel suele ser roja, pero también puede ser verde, negra, naranja o púrpura. Tienen uno, dos o tres ojos saltones, uno o dos grandes cuernos, y orejas anchas y puntiagudas. Normalmente llevan el pelo largo (más o menos hasta los hombros), y éste puede ser plateado, negro o verde. Tienen largos colmillos de color dorado o marfil, y visten de manera similar a la población local donde residen, pero siempre aparecen sucios y harapientos.

Los oni comunes hablan gigante, tengü, trasgo y común con una voz profunda, resonante y muy alta. El ronquido de un oni retumba como el trueno, mientras que su risa es lo bastante poderosa para agitar las hojas de los árboles.

COMBATE

Por lo general, el oni es cruel y está sediento de sangre. No sólo ataca para conseguir comida (pues le

encanta comer carne humana), sino también por el absoluto placer de hacer daño y atemorizar a otras criaturas. Un oni hambriento o enfurecido suele atacar cargando y cortando con sus garras como una bestia incontrolable. No obstante, una partida de estas criaturas puede desarrollar estrategias más sutiles, particularmente cuando tiende una emboscada a viajeros u otras presas confiadas. Por ejemplo, un oni podría usar *polimorfarse* para parecer un amable granjero y entablar una conversación con el viajero, mientras el resto de la partida, invisible, rodea a la víctima.

Escupir cobre (Sb): una vez al día, el oni común puede lanzar un glóbulo de cobre fundido contra un único objetivo hasta una distancia de 10'. Si el oni acierta al objetivo con un ataque de toque a distancia con éxito, inflige 2d6 puntos de daño más 2d6 puntos de daño por fuego.

Aptitudes sortilegas: a voluntad—causar miedo; 3/día—polimorfarse, volar; 2/día—invisibilidad; 1/día—carro de las nubes* (él mismo más 50 lb. de objetos solamente). Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un hechicero de 10º nivel (salvación CD 11 + nivel del conjuro).

GO-ZU ONI

Los go-zu oni son poderosos guerreros que sirven como soldados en un ejército de espíritus.

Se parecen a los oni comunes, pero son más grandes (unos 9' de estatura) y sus cuerpos son más gruesos (350 lb. de media). Tienen cabeza de toro, con grandes hocicos, orejas gruesas y dos largos cuernos. Su piel suele ser de color naranja oscuro, gris y púrpura intenso. Visten finas túnicas y brillantes armaduras, apropiadas para su puesto en el ejército de espíritus.

Los go-zu oni hablan gigante, tengü, trasgo, común y la lengua de los espíritus.

COMBATE

Los go-zu oni luchan con armas apropiadas para su tamaño. Además del espadón (no-dachi) mostrado en las estadísticas de la criatura, el go-zu oni puede usar una lanza, naginata, alabarda o tridente en el combate cuerpo a cuerpo.

Aptitudes sortilegas: a voluntad—causar miedo, invisibilidad, polimorfarse, shuriken de fuego*, volar; 2/día—carro de las nubes* (él mismo más 50 lb. de objetos solamente).

Ver lo invisible (Sb): el go-zu oni puede ver las criaturas y objetos invisibles que se encuentren dentro de la visión normal.

Regeneración: sufre el daño normal causado por fuego y ácido.

ME-ZU ONI

Son los comandantes de los ejércitos de espíritus, los líderes de los go-zu oni.

Los me-zu oni son incluso mayores que lo go-zu (unos 10' de estatura o más, y casi 1.000 lb. de peso) y tienen cabeza de caballo lanudo. Sus armaduras siempre son de gran calidad.

Los me-zu oni hablan gigante, tengü, trasgo, común y la lengua de los espíritus.



	Oni común Gigante Grande (espíritu)	Go-zu oni Fata Mediana (espíritu)	Me-zu oni Gigante Grande (espíritu)
Dados de Golpe:	8d8+24 (60 pg)	12d8+48 (102 pg)	10d8+50 (102 pg)
Iniciativa:	-1 (Des)	+0	+0
Velocidad:	20'	20'	30'
CA:	16 (-1 tamaño, -1 Des, +5 natural, +3 ashigaru)	20 (-1 tamaño, +7 Des, +4 armadura parcial)	18 (-1 tamaño, +5 natural, +4 armadura parcial de gran calidad)
Ataques:	2 garras +11 c/c; escupir cobre +4 toque distancia	espadón enorme +15/+10 c/c; cornada +10 c/c	naginata Enorme +14/+9 c/c; látigo Mediano +6 distancia
Daño:	garra 1d6+6; escupir cobre 4d6	espadón enorme 2d8+10; cornada 1d8+3	naginata Enorme 2d6+12
Frente/Alcance:	5 × 5' / 10'	5 × 5' / 10'	5 × 5' / 10'
Ataques especiales:	escupir cobre, aptitudes sortilegas	aptitudes sortilegas	conjuros, aptitudes sortilegas
Cualidades especiales:	—	ver lo invisible, regeneración 5	visión verdadera, regeneración 5
Salvaciones:	Fort +9, Ref +1, Vol +3	Fort +12, Ref +4, Vol +6	Fort +3, Ref +8, Vol +10
Características:	Fue 23, Des 8, Con 17, Int 8, Sab 12, Car 13	Fue 25, Des 10, Con 19, Int 14, Sab 14, Car 17	Fue 27, Des 10, Con 21, Int 14, Sab 16, Car 19
Habilidades:	Avistar +4, Escuchar +4, Tregar +10	Avistar +7, Escuchar +7, Tregar +12	Avistar +7, Escuchar +7, Tregar +14
Dotes:	Ataque poderoso, Hendedura	Ataque poderoso, Hendedura, Romper arma	Conjurar en combate, Hendedura, Romper arma
Terreno/Clima:	montañas, colinas, llanuras, bosques y subterráneo / templado	terrestre / cualquiera	terrestre / cualquiera
Organización:	solitario, unidad (2-8), compañía (9-20) o hueste (21-100 más 4-40 bakemono o ratas-trasgo)	solitario o partida (2-20)	solitario o partida (2-20)
Valor de Desafío:	7	9	10
Tesoro:	estándar	estándar	estándar
Alineamiento:	neutral maligno (normalmente)	legal neutral (normalmente)	legal neutral (normalmente)
Avance:	según clase de personaje	según clase de personaje	según clase de personaje

COMBATE

Además de la naginata y las armas utilizadas por los go-zu oni, los me-zu llevan a menudo un látigo con un alcance de 30'.

Conjuros: los me-zu oni pueden lanzar conjuros como un wu jen de 10.^o nivel. Los conjuros que preparan más comúnmente son los siguientes: 0: *detectar magia*, *llamada*, *luces danzantes*, *luz*; 1.: *arma traidora*[®], *fundir*[®], *ojos ardientes*[®], *pañuelo de hierro*[®]; 2.: *inmovilizar persona*, *látigo*[®], *shuriken de fuego*[®]; 3.: *alas de fuego*[®], *animar fuego*[®], *bola de fuego*[®]; 4.: *filo danzante*[®], *muro de fuego*[®], *polimorfarse a otro*; 5.: *aliento de fuego*[®].

Aptitudes sortilegas: a voluntad—*causar miedo*, *invisibilidad*, *polimorfarse*, *volar*; 3/día—*carro de las nubes*[®] (él mismo más 50 lb. de objetos solamente), *excursión etérea* (él mismo más 50 lb. de objetos solamente), *proyección astral* (él mismo más 50 lb. de objetos solamente).

Visión verdadera (Sb): los me-zu oni tienen un poder de *visión verdadera* constante.

Regeneración: sufren el daño normal causado por fuego y ácido.

ONI DE LAS TIERRAS SOMBRIAS



Los oni, infernales de maldad y terror absolutos, son los habitantes más temibles de las Tierras sombrías. Son ajenos nativos de las Tierras sombrías, por lo que cuentan con todas las cualidades tanto de los ajenos como de las criaturas de estas tierras. Aparentemente, las variedades de oni son ilimitadas,

contando además con gran número de individuos únicos. El grueso de una horda de estas criaturas se compone de un gran número de oni pertenecientes a las especies comunes: akima, ashi, byoki, gekido, haino, kyoso, sanru, shikibu, tsuburu, ugulu, yattoko y otras clases aún por bautizar. Éstos son los horrores oni más comunes de las Tierras sombrías.

Liderando estas hordas, o en solitario, hay gran número de oni únicos. Éstos incluyen cuatro señores oni que engendraron a algunas de las variedades comunes: Akuma (muerto durante la batalla de la Puerta del olvido), Tsuburu, Shikibu y Kyoso. Los "terrores elementales" también entran en esta categoría: Moetechi y Taki-Bi (fuego); Yosuchi y Kaze (aire); Toichi y Jimen (tierra); Oyuchi y Mizu (agua); y Kukanchi y Akeru (vacío).

Finalmente, hay rumores entre los guardianes de la muralla Kaiu del clan del Cangrejo que sugieren la aparición de una nueva forma de oni en las Tierras sombrías, posiblemente llenando el vacío de poder dejado por el fallecimiento de Fu Leng. Estos "caciques" oni quizá sean media docena, y su temible poder es incalculable. Puede que uno de estos caciques oni fuese el que asesinó al emperador Toturi en el bosque de Shinomen. Los supervivientes de la batalla describieron al oni como una criatura de 8' de estatura, musculosa y cubierta con placas de armadura roja. Tenía cuatro enormes brazos, con uno de los cuales manejaba despreocupadamente un gigantesco espadón (no-dachi). Su gran cabeza estaba adornada con pinchos como una corona, y un largo bigote caía sobre su boca. La criatura mató al emperador de un solo golpe.

Todos los oni de las Tierras sombrías hablan sombrío y rokuganés (común).

COMBATE

Los oni son oponentes peligrosos, sedientos de sangre y consumidos por el odio hacia la humanidad. Algunos son astutos, incluso brillan-

tes, y hacen un uso excelente de la táctica, mientras que otros muestran una estrategia más parecida a la de una manada de bakemono esclavistas. Todos los oni comparten ciertos rasgos, además del modificador de tipo "sombrio" y las características específicas de sus subespecies.

Inmунidades (Ex): los oni son inmunes al veneno.

Resistencias (Ex): tienen resistencia 10 al frío, el fuego y el ácido.

Forma alternativa (Sb): los oni pueden adoptar cualquier forma humanoide de tamaño Pequeño o superior como acción estándar. Esta aptitud es similar al conjuro *polimorfarse* pero permite sólo formas humanoides. Cuando usa esta aptitud, el oni obtiene un bonificador +10 de circunstancia en las pruebas de Disfrazarse.

Telepatía (Sb): los oni pueden comunicarse telepáticamente con cualquier criatura que se encuentre a 100' o menos y tenga un idioma.

Habilidades: todos los oni obtienen un bonificador +10 de circunstancia en las pruebas de Disfrazarse cuando utilizan su aptitud de forma alternativa.

HAINO NO ONI

En absoluto contraste con las hordas farfulladoras que componen la mayoría de los ejércitos de las Tierras sombrías, los haino no oni son tranquilos y sigilosos, aunque hambrientos. Arrojados por su forma humana, los haino no oni hacen que sus increíblemente largas lenguas serpenteen hacia el interior de posadas y hogares, introduciéndolas en las gargantas de las víctimas dormidas para alimentarse de su energía acuosa. Se encuentran con más frecuencia en Rokugan que en las Tierras sombrías, y a menudo ni siquiera se les detecta cuando se mueven entre humanos.

En su forma natural, los haino no oni parecen sapos humanoides, con la piel seca y llena de bultos y ojos saltones. Miden unos 5' de altura y pesan 120 lb. Sin embargo, casi nunca se encuentran en esta forma, prefiriendo el disfraz de humano que les permite usar sus lenguas largas con forma de tubo y, cuando les obligan, su modesto ataque de garra. Sus estadísticas son las mismas en ambas formas.

COMBATE

Típicamente, el haino no oni ataca de noche, trepando por el tejado de una casa o posada y deslizando su lengua hacia el interior a través de un hueco del tejado o una ventana abierta. Si la víctima deseada despierta, lo normal es que la criatura huya.

Absorción de agua (Ex): el haino no oni utiliza su larga y hueca lengua para absorber los fluidos de su víctima. Sólo puede usar este ataque contra un oponente indefenso o inmovilizado. Puesto que la lengua segrega una baba anestésica mientras se introduce en la boca u otro orificio de la víctima, una criatura dormida debe tener éxito en una prueba de Sabiduría (CD 20) para despertarse y advertir el ataque. El oni puede infligir 1 punto de daño (temporal) a la Fuerza por asalto. La criatura suele necesitar 4 asaltos para alimentarse y quedar satisfecha.

Regeneración (Ex): el haino no oni sufre el daño normal infligido por armas de jade o cristal Kuni, y por las armas honorables o benditas con una mejora mínima de +1.

ASHI NO ONI

El ashi no oni, que muestra un parecido superficial con un ankeg, es una criatura similar a un gusano, con siete tentáculos salpicados de pinchos que le brotan del cuerpo, y protegido con placas espinosas. Su cabeza está adornada con más cuernos y púas, y su rostro tiene un aspecto siniestramente humano, con unos ojos negros y hundidos y una boca enorme llena de afilados colmillos.

COMBATE

Aunque razonablemente inteligente, el ashi no oni se comporta como un cazador salvaje, saliendo de la roca o la tierra para atacar a cualquier víctima que vague por su territorio. Sólo en caso de que un oponente no cayera ante su embestida inicial se detendría para considerar una

estrategia. Sin embargo, una vez obligado a pensar, el ashi no oni puede hacer gala de una malévolas astucia. Si fuera herido, excavaría en la tierra para surgir en un lugar diferente momentos más tarde, con la esperanza, una vez más, de coger desprevenidos a sus enemigos.

Espinas (Ex): como acción estándar, el ashi no oni puede expulsar de sus tentáculos una explosión de espinas que realizan ataques a distancia sobre toda criatura que se encuentre a 15' o menos. Cada punto de daño infligido indica que una espina ha alcanzado al personaje.

Veneno (Ex): tentáculo o explosión de espinas, salvación Fortaleza (CD 16 para el ataque de tentáculo o CD 15, +1/espina para la explosión de espinas); daño inicial y secundario 1 Fuerza (temporal), 1 Destreza (temporal) y 1 Constitución (temporal).

Aptitudes sortilegas: a voluntad—*oscuridad*, *pedras puntiagudas*, *profanar*. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un mahotsukai de 8.º nivel (salvación CD 19 + nivel del conjuro).

Aura de miedo (Sb): los oni están envueltos en un aura constante de terror y maldad. Las criaturas que se encuentren en un radio de 30' deberán tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 16) o quedarán estremecidas. Las criaturas estremecidas sufrirán un penalizador -2 de moral a las tiradas de ataque, tiradas de daño de armas y tiros de salvación.

Piel de espinas (Ex): una criatura que golpee a un ashi no oni con un arma natural o un ataque sin arma sufrirá 1d4 puntos de daño perforante. Estas espinas que llenan el caparazón del oni no son venenosas.

Sentido de la vibración (Ex): los ashi no oni pueden sentir automáticamente la posición de cualquier cosa que se encuentre a 60' o menos y que esté en contacto con el suelo.

Regeneración (Ex): el ashi no oni sufre el daño normal infligido por armas de jade o cristal Kuni, y por las armas honorables o benditas con una mejora mínima de +2.

SANRU NO ONI

El sanru no oni, que muestra un parecido superficial con una arpa, es un infernal con cuatro brazos y alas de murciélago que come carne putrefacta. Se parece en su mayor parte a un humano, pero su torso es excepcionalmente largo para poder alojar todos sus brazos. Tiene unas cejas largas y delgadas, orejas tremendamente puntiagudas y rasgos faciales angulosos. Las cuatro manos y los pies tienen garras afiladas para desgarrar a sus presas. De su espalda salen unas alas grandes y desgarradas. El oni mide unos 7' de altura, puede que tenga una envergadura de 15', y pesa 250 lb. de media.

COMBATE

La táctica preferida del sanru no oni es utilizar la dote Ataque en vuelo para desgarrar a los oponentes que estén en tierra con las garras de sus pies, mientras permanece a salvo fuera del alcance de cuerpo a cuerpo entre ataque y ataque. Cuando se enfrenta a oponentes que pueden volar, particularmente a criaturas con mayor maniobrabilidad, lo normal es que el sanru no oni huya. De la misma manera, cuando sufren demasiado daño de conjuros o armas a distancia, seguramente decidan que la presa no merece el esfuerzo y se marchen (regresando a menudo para describir círculos como los buitres cuando las supuestas víctimas estén enzarzadas en combate con otra clase de oni).

Aptitudes sortilegas: a voluntad—*nube de Mancha*, *oscuridad*, *profanar*. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un mahotsukai de 8.º nivel (CD 20 + nivel del conjuro).

Aura de miedo (Sb): los oni están envueltos en un aura constante de terror y maldad. Las criaturas que se encuentren en un radio de 30' deberán tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 16) o quedarán estremecidas. Las criaturas estremecidas sufrirán un penalizador -2 de moral a las tiradas de ataque, tiradas de daño de armas y tiros de salvación.

Regeneración (Ex): los sanru no oni sufre el daño normal infligido por armas de jade o cristal Kuni, y por las armas honorables o benditas con una mejora mínima de +2.

	Haino no oni Ajeno Mediano (maligno, Tierras sombrías)	Ashi no oni Ajeno Grande (maligno, Tierras sombrías)	Sanru no oni Ajeno Mediano (maligno, Tierras sombrías)
Dados de Golpe:	4d8+8 (26 pg)	8d8+16 (52 pg)	6d8+24 (51 pg)
Iniciativa:	+3 (Des)	+3 (Des)	+3 (Des)
Velocidad:	30', Tr 30'	20', Ec 10'	30', Vl 40' (mala)
CA:	17 (+3 Des, +4 natural)	18 (-1 tamaño, +3 Des, +6 natural)	16 (+3 Des, +3 natural)
Ataques:	lengua +7 c/c; garras +4 c/c	mordisco +13 c/c; 7 tentáculos +8 c/c; explosión de espinas +11 distancia	2 patadas +8 c/c patada 1d6+2
Daño:	lengua 1 punto de Fuerza (temporal); garras 1d4	mordisco 1d8+9; tentáculo 1d6+4 y veneno; explosión de espinas 1d4 y veneno	naginata Enorme 2d6+12
Frente/Alcance:	5 × 5' / 5' (15' con lengua)	5 × 5' / 10' (15' con tentáculos)	5 × 5' / 5'
Ataques especiales:	absorción de agua	espinas, veneno, aptitudes sortilegas, aura de miero	aptitudes sortilegas, aura de miedo
Cualidades especiales:	cualidades de oni, regeneración 3	piel de espinas, reducción del daño 10/+1, cualidades de oni, sentido de la vibración, regeneración 3	reducción del daño 10/+1, cualidades de oni, regeneración 2
Salvaciones:	Fort +6, Ref +7, Vol +5	Fort +8, Ref +9, Vol +7	Fort +9, Ref +8, Vol +7
Características:	Fue 10, Des 17, Con 14, Int 15, Sab 12, Car 19, Mancha 11	Fue 22, Des 17, Con 14, Int 10, Sab 13, Car 15, Mancha 9	Fue 14, Des 17, Con 18, Int 13, Sab 15, Car 16, Mancha 10
Habilidades:	Averiguar intenciones +7, Diplomacia +11, Disfrazarse +11*, Engañar +11, Esconderse +9, Intuir la dirección +8, Moverse sigilosamente +10, Tregar +3	Avistar +9, Concentración +10, Escapismo +11, Esconderse +7, Escuchar +7, Intimidar +10, Intuir la dirección +9, Moverse sigilosamente +11	Avistar +8, Buscar +7, Engañar +9, Escuchar +8, Equilibrio +9, Intimidar +9, Moverse sigilosamente +9, Saber (Tierras sombrías) +7, Supervivencia +8
Dotes:	Sutileza con un arma (lengua)	Ataque poderoso, Esquiva, Soltura con un arma (espinas)	Alerta, Ataque en vuelo
Terreno/Clima:	Tierras sombrías	Tierras sombrías	Tierras sombrías
Organización:	solitario	solitario	solitario o ala (2-8)
Valor de Desafío:	3	9	9
Tesoro:	estándar	estándar	estándar
Alineamiento:	caótico maligno (siempre)	caótico maligno (siempre)	caótico maligno (siempre)
Avance:	5-12 DG (Mediano)	9-16 DG (Grande); 17-24 DG (Enorme)	7-12 DG (Mediano); 13-18 DG (Grande)

KAMU NO ONI

Los kamu no oni, infernales voraces que forman el grueso de muchas hordas de las Tierras sombrías, son temidos por los defensores de la muralla Kaiu del clan del Cangrejo por su tendencia a desmembrar y devorar a los enemigos caídos antes de seguir atacando a otros nuevos. Tienen un cuerpo humanoide de poderosos músculos, pero carecen de cabeza y en su lugar tienen una enorme boca abierta donde debería estar el cuello. Miden entre 8 y 9' de altura y pesan unas 300 lb. Los kamu no oni son estúpidos y brutales, pero acatan las órdenes, sobre todo cuando éstas equivalen a "Matadlos a todos".

COMBATE

Los kamu no oni atacan con las manos desnudas, y disfrutan agarrando a sus oponentes y despedazándolos miembro a miembro.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el kamu no oni debe acertar con un ataque de golpetazo. Si consigue inmovilizar, infligirá automáticamente daño de mordisco cada asalto que mantenga inmovilizada a la víctima.

Aura de miedo (Sb): los oni están envueltos en una constante aura de terror y maldad. Las criaturas que se encuentren en un radio de 30' deberán tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 16) o quedarán estremecidas. Las criaturas estremecidas sufrirán un

penalizador -2 de moral a las tiradas de ataque, tiradas de daño de armas y tiros de salvación.

Regeneración (Ex): los kamu no oni sufren el daño normal infligido por armas de jade o cristal Kuni, y por las armas honorables o benditas con una mejora mínima de +2.

SHIKIBU NO ONI

Creados por uno de los cuatro señores oni, los shikibu no oni son espíritus dementes de gran maldad. Al Shikibu no Oni original se le encomendó la tarea de devolver a la vida a una mujer muerta (la esposa de Hiruma Shikibu). En su lugar, adoptó su apariencia y actuó como la muerta durante varias semanas antes de conseguir el control de su antiguo señor y asumir su aspecto. En el transcurso de un mes, recorrió las tierras de Hiruma, dejando una estela de caos y corrupción. Finalmente, el shugenja Kuni que convocó al oni fue capaz de desterrarlo a las Tierras sombrías, pero ello le costó la vida. Shikibu no Oni todavía acecha en algún lugar de las profundidades de las Tierras sombrías, enviando desde entonces regularmente a sus engendros para que continúen extendiendo su maldad por las tierras humanas.

Los shikibu no oni son humanoideos atrofiados, parecidos a los enanos, con una media de 4' de altura y unas 110 lb. de peso. Unos vacíos ojos verdes miran sin expresión desde su retorcido rostro, grandes colmillos naranjas sobresalen de su boca y una brillante barba azul cuelga

de su barbilla. Su cuerpo está rechoncho e hinchado, mientras que sus miembros son largos y delgados. No obstante, utilizan con frecuencia la aptitud de forma alternativa común a todos los oni y rara vez se les ve en su forma natural.

COMBATE

Los shikibu no oni eluden el combate, cambiando frecuentemente de forma para evitar levantar demasiadas sospechas cuando se mueven por la sociedad humana. Sin embargo, adopten el disfraz que adopten, a menudo pueden ser descubiertos si se les observa de cerca por la noche, ya que siempre visitan los cementerios a esas horas para alimentarse de cadáveres putrefactos. Mientras mantienen un disfraz humano, estos oni extienden mentiras hirientes, ignominias y vergüenzas afectando a tanta gente como pueden, y siembran la discordia y la Corrupción sombría en la medida de lo posible.

Aptitudes sortilegas: a voluntad—agrandar, campanas fúnebres, detectar pensamientos, espantar, excursión etérea, lanzar maldición, nube de Mancha, oscuridad, profanar, reanimar a los muertos, toque gélido. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un mahotsukai de 7.º nivel (salvación CD 19 + nivel del conjuro).

Aura de miedo (Sb): los oni están envueltos en una constante aura de terror y maldad. Las criaturas que se encuentren en un radio de 30' deberán tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 14) o quedarán estremecidas. Las criaturas estremecidas sufrirán un penalizador -2 de moral a las tiradas de ataque, tiradas de daño de armas y tiros de salvación.

Regeneración (Ex): los oni sufren el daño normal infligido por armas de jade o cristal Kuni, y por las armas honorables o benditas con una mejora mínima de +2.

Huida etérea (Sb): si ve reducidos sus puntos de golpe a 0 o menos, el espíritu del shikibu no oni abandona inmediatamente su cuerpo en forma etérea (como *excursión etérea*). El espíritu puede ocupar después un cadáver cercano, animándolo y transformándolo lentamente en una réplica de la forma original del oni. La transformación tarda 2d4 minutos, pero el oni es perfectamente capaz de continuar con la lucha en su nuevo cuerpo, con todos sus puntos de golpe recuperados por completo. El oni sólo puede permanecer en forma de espíritu durante 1 minuto. Puede moverse en forma etérea durante ese tiempo, pero no puede traspasar el jade. Si no pudiera entrar en un cadáver durante ese tiempo, sería destruido.

UGULU NO ONI

Con sus pisadas que sacuden el suelo y un gruñido gutural que retumba como el trueno, el ugulu no oni es un bruto temible con un desagradable temperamento. Mide entre 13 y 15' de altura y pesa unas 1.000 lb. Su musculoso cuerpo está cubierto con una gruesa piel purpúrea de la que surge una capa de pelo áspero. De sus sienas salen dos cuernos curvos, sus ojos brillan como brasas, listos para estallar en llamas, y una lengua azotadora, parecida a una serpiente de llamas, chupetea fuera de su boca con colmillos. Unas grandes garras adornan sus manos y pies de cuatro dedos, y una peluda meleta de pelo negro purpúreo cae por sus hombros y espalda.

mas, y una lengua azotadora, parecida a una serpiente de llamas, chupetea fuera de su boca con colmillos. Unas grandes garras adornan sus manos y pies de cuatro dedos, y una peluda meleta de pelo negro purpúreo cae por sus hombros y espalda.

COMBATE

El ugulu no oni ataca con grandes baridos de sus enormes manos, capaces de convertir huesos en polvo con un fuerte golpe.

Lo que no tiene en habilidad y astucia estratégica, le sobra en fuerza y resistencia.

Aptitudes sortilegas: a voluntad—estallar, flamear, nube de Mancha, oscuridad profunda, profanar, protección contra las flechas. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un mahotsukai de 9.º nivel (salvación CD 17 + nivel del conjuro).

Aura de miedo (Sb): los oni están envueltos en una constante aura de terror y maldad. Las criaturas que se encuentren en un radio de 30' deberán tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 14) o quedarán estremecidas. Las criaturas estremecidas sufrirán un penalizador -2 de moral a las tiradas de ataque, tiradas de daño de armas y tiros de salvación.

Inmunidad a conjuros (Sb): todos los ugulu no oni son inmunes a un conjuro concreto, lo que concede a cada individuo una resistencia a conjuros efectiva imbatible respecto a ese conjuro. Esta inmunidad le protege del conjuro, efectos sortilegos de objetos mágicos que reproduzcan ese conjuro y aptitudes sortilegas innatas de criaturas. Tira 1d10 para determinar la inmunidad a conjuros de un oni concreto:

1d10	Conjuro
1	bo de agua*
2	dedo de la muerte
3	impacto de jade*
4	inmovilizar monstruo
5	katana de fuego*
6	lanzar maldición
7	rematar a los vivos
8	tetsubo de tierra*
9	tumba de jade*
0	yari de aire*

Regeneración (Ex): los oni sufren el daño normal infligido por armas de jade o cristal Kuni, y por las armas honorables o benditas con una mejora mínima de +2.

AKUMA NO ONI

Engendrados por uno de los cuatro señores oni, los akuma no oni son terroríficas criaturas de fuego y odio. El Akuma no Oni original fue creado como parte de una investigación prohibida sobre la naturaleza de las Tierras sombrías y el averno, dirigida por miembros de la familia Isawa del clan del Fénix. Sirvió como general de las



Akuma no oni

Kyoso no oni

Shikibu no oni

CAPITULO 10
MONSTRUOS
MICHIM

	Kamu no oni Ajeno Grande (maligno, Tierras sombrías)	Shikibu no oni Ajeno Pequeño (maligno, Tierras sombrías)	Ugulu no oni Ajeno Grande (maligno, Tierras sombrías)
Dados de Golpe:	10d8+60 (105 pg)	5d8+5 (27 pg)	9d8+54 (94 pg)
Iniciativa:	+1 (Des)	+7 (+3 Des, +4 Iniciativa mejorada)	-1 (Des)
Velocidad:	30'	20'	40'
CA:	14 (-1 tamaño, +1 Des, +4 natural)	21 (+1 tamaño, +3 Des, +7 natural)	24 (-1 tamaño, -1 Des, +16 natural)
Ataques:	2 golpetazos +16 c/c; mordisco +11 c/c	2 golpetazos +8 c/c	2 garras +16 c/c
Daño:	golpetazo 1d8+7; mordisco 2d6+3	golpetazo 1d4+2	garra 2d4+8
Frente/Alcance:	5 × 5' / 10'	5 × 5' / 5'	5 × 5' / 10'
Ataques especiales:	agarrón mejorado, aura de miedo	aptitudes sortilegas, aura de miedo	aptitudes sortilegas, aura de miedo
Cualidades especiales:	reducción del daño 20/+2, vista ciega, cualidades de oni, regeneración 4	reducción del daño 20/+2, RC 20, cualidades de oni, regeneración 5, huida etérea	reducción del daño 20/+2, inmunidad a conjuros, cualidades de oni, regeneración 3
Salvaciones:	Fort +13, Ref +8, Vol +6	Fort +5, Ref +7, Vol +5	Fort +12, Ref +5, Vol +8
Características:	Fue 24, Des 12, Con 22, Int 7, Sab 9, Car 11, Mancha 7	Fue 14, Des 16, Con 12, Int 15, Sab 13, Car 15, Mancha 9	Fue 26, Des 9, Con 22, Int 11, Sab 14, Car 11, Mancha 7
Habilidades:	Equilibrio +13, Escuchar +11, Intimidar +13, Saltar +19, Preparar +19	Averiguar intenciones +6, Avistar +6, Buscar +7, Disfrazarse +7, Engañar +7, Esconderse +8, Escuchar +6, Intimidar +7, Moverse sigilosamente +8, Saber (Tierras sombrías) +7	Averiguar intenciones +11, Avistar +11, Buscar +9, Engañar +9, Escuchar +11, Intimidar +9, Saber (Tierras sombrías) +9, Saltar +17
Dotes:	Abraza de la tierra [®] , Ataque poderoso, Hendedura	Esquiva, Iniciativa mejorada	Ataque poderoso, Gran hendedura, Hendedura
Terreno/Clima:	Tierras sombrías	Tierras sombrías	Tierras sombrías
Organización:	solitario, escuadra (2-20) u horda (21-120)	solitario	solitario o ala (2-8)
Valor de Desafío:	10	10	12
Tesoro:	estándar	estándar	estándar
Alineamiento:	caótico maligno (siempre)	caótico maligno (siempre)	caótico maligno (siempre)
Avance:	11-15 DG (Grande); 16-24 DG (Enorme); 25-30 DG (Gargantuesco)	6-15 DG (Pequeño)	10-20 DG (Grande); 21-30 DG (Enorme)

fuerzas de las Tierras sombrías en largas guerras contra Rokugan, incluso después de la derrota de Fu Leng, antes de hallar la muerte en la batalla de la Puerta del olvido.

Puesto que la criatura que los engendró ha sido destruida, el número de akuma no oni que permanecen en las Tierras sombrías es limitado (hecho por el que muchos generales y batidores del clan del Cangrejo rezan agradecidos a las fortunas). Los akuma no oni menores no sienten menos odio ni son menos destructivos que su progenitor, consumido por el aborrecimiento hacia toda la humanidad y un amor desenfrenado por el dolor y la carnicería.

Los akuma no oni son grandes criaturas bípedas de unos 10' de estatura. Su cuerpo es casi esquelético (sólo pesa unas 250 lb. de media) y está cubierto con una piel gruesa casi metálica. De sus fauces llenas de dientes surgen tres largas lenguas que golpean y queman como si estuvieran cubiertas de fuego de alquimista. Sus huesudos dedos terminan en unas garras de seis pulgadas tan afiladas como cuchillas. Sus tres ojos parecen de serpiente (si es que los ojos de una serpiente pueden arder con la malevolencia desatada de las Tierras sombrías).

COMBATE

Los akuma no oni se debaten entre su deseo de destruir todo lo relacionado con los humanos de Rokugan por un lado, y su inteligencia calculadora y sus responsabilidades de liderazgo por el otro. Si a cualquier akuma no oni se le diera rienda suelta, cargaría él solo contra la muralla Kaiu y allí moriría feliz, llevándose consigo a

tantos defensores del clan de Cangrejo como pudiera. Sin embargo, la mayoría están al mando de pequeñas escuadras de oni menores y tienen la responsabilidad de coordinar ataques estratégicos con esas criaturas. Aunque son capaces de idear concienzudos planes y maniobras tácticas devastadoras, los akuma no oni luchan como tigres salvajes.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el akuma no oni debe acertar con su ataque de lengua. Si consigue inmovilizar a un oponente, infligirá 1d6 puntos de daño por fuego cada asalto que lo mantenga inmovilizado.

Lenguas ardientes (Ex): cada golpe de lengua deja saliva ardiente sobre la víctima, que inflige 1 punto de daño por fuego adicional cada asalto después del golpe. Este daño no se apila con el daño que el oni inflija a un oponente inmovilizado. El daño continúa hasta que la saliva se limpie, para lo que es necesario utilizar vinagre o alcohol.

Aptitudes sortilegas: a voluntad—*detectar el bien, detectar magia, fatalidad, nube de Mancha, oscuridad profunda, profanar*. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un maho-tsukai de 12.º nivel (salvación CD 19 + nivel del conjuro).

Aura de miedo (Sb): los oni están envueltos en una constante aura de terror y maldad. Las criaturas que se encuentren en un radio de 30' deberán tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 18) o quedarán estremecidas. Las criaturas estremecidas sufrirán un penalizador -2 de moral a las tiradas de ataque, tiradas de daño de armas y tiros de salvación.

	Akuma no oni Ajeno Grande (maligno, Tierras sombrías)	Kyoso no oni Ajeno Grande (maligno, Tierras sombrías)	Yattoko no oni Ajeno Enorme (maligno, Tierras sombrías)
Dados de Golpe:	12d8+48 (102 pg)	7d8+21 (52 pg)	14d8+70 (133 pg)
Iniciativa:	+2 (Des)	+2 (Des)	+5 (Des)
Velocidad:	40'	40', Ec 30'	30', Ex 20'
CA:	19 (-1 tamaño, +2 Des, +8 natural)	21 (-1 tamaño, +2 Des, +10 natural)	20 (-2 tamaño, +5 Des, +7 natural)
Ataques:	2 garras +16 c/c; 3 lenguas +11 toque c/c +11 distancia	4 garras +10 c/c; fuego sacrilego +8 toque distancia	7 pinzas +18 c/c; mordisco +18 c/c
Daño:	garra 1d6+5; lengua 1d6 fuego	garra 1d6+4; fuego sacrilego 1d4 Carisma (temporal)	pinza 2d4+6; mordisco 2d6+9
Frente/Alcance:	5 × 5' / 10' (5' con lenguas)	5 × 5' / 10'	5 × 5' / 10' (0' con mordisco)
Ataques especiales:	agarrón mejorado, lenguas ardientes, aptitudes sortilegas, aura de miedo	aptitudes sortilegas, aura de miedo	agarrón mejorado, engullir, aptitudes sortilegas, aura de miedo
Cualidades especiales:	reducción del daño 20/+2, RC 23, cualidades de oni, regeneración 5	reducción del daño 20/+2, RC 23, cualidades de oni, regeneración 5, sentido de la vibración	reducción del daño 10/+1, sentido de la vibración, cualidades de oni, regeneración 4
Salvaciones:	Fort +12, Ref +10, Vol +9	Fort +8, Ref +7, Vol +9	Fort +14, Ref +14, Vol +14
Características:	Fue 20, Des 14, Con 18, Int 11, Sab 13, Car 15, Mancha 9	Fue 18, Des 15, Con 16, Int 17, Sab 19, Car 20, Mancha 12	Fue 22, Des 21, Con 20, Int 14, Sab 15, Car 17, Mancha 10
Habilidades:	Averiguar intenciones +13, Avistar +13, Buscar +12, Concentración +16, Conocimiento de conjuros +12, Engañar +14, Escuchar +13, Saber (Tierras sombrías) +12	Concentración +10, Diplomacia +12, Engañar +7, Esconderse +9, Escuchar +11, Intimidar +12, Moverse sigilosamente +9, Saber (Tierras sombrías) +10, Supervivencia +8	Averiguar intenciones +16, Avistar +16, Buscar +16, Concentración +19, Engañar +17, Esconderse +19, Escuchar +16, Saber (Tierras sombrías) +16, Saltar +20, Tregar +20
Dotes:	Ataque poderoso,	Disparo a bocajarro, Multidextrismo	Ataque poderoso, Hendedura, Pericia, Romper arma
Terreno/Clima:	Tierras sombrías	Tierras sombrías	Tierras sombrías
Organización:	solitario o escuadra (1 más 2-8 oni menores [kamu, sanru o ugulu])	solitario o ala (2-8)	solitario
Valor de Desafío:	13	13	14
Tesoro:	estándar	estándar	estándar
Alineamiento:	caótico maligno (siempre)	caótico maligno (siempre)	caótico maligno (siempre)
Avance:	13-24 DG (Grande); 25-36 DG (Enorme)	8-12 DG (Grande); 13-21 DG (Enorme)	16-24 DG (Grande); 25-32 DG (Enorme); 33-45 DG (Gargantuesco)

Regeneración (Ex): los akuma no oni sufren el daño normal infligido por armas de jade o cristal Kuni, y por las armas honorables o benditas con una mejora mínima de +2.

KYOSO NO ONI

Los kyoso no oni son otra raza de oni engendrada por uno de los cuatro grandes señores oni. El Kyoso no Oni original continúa siendo una figura clave en la política interna de las Tierras sombrías, trabajando codo con codo con Iuchi Shahai (la Hija oscura de Fu Leng) urdiendo conspiraciones, subterfugios e intrigas. Creado por un envidioso shugenja Dragón para destruir a un rival, su propósito original ha permanecido junto a él a lo largo de los siglos que siguieron (Kyoso no Oni continúa siendo un cazador, un depredador solitario que acecha en las sombras). Los engendros de Kyoso utilizan las mismas tácticas, confiando en el sigilo y las más extensas aptitudes sortilegas de todas la raza oni para destruir a sus presas.

Los kyoso no oni se parecen a veces a un gusano, o a un montón de carne con un torso humanoide femenino. Su longitud total varía entre 10 y 20' debido a que la parte inferior de la criatura es algo amorfa, aunque el torso sólo es ligeramente más grande que el tamaño me-

dio de un humano, y pesa unas 500 lb. De su torso surgen cuatro brazos, envueltos a menudo en un chispeante fuego negro que la criatura puede arrojar contra sus enemigos. Su rostro sin rasgos está coronado por nueve cuernos curvos, y su piel va del rojo oscuro al negro ébano.

COMBATE

Los kyoso no oni acechan a sus presas mientras excavan bajo el suelo, surgiendo de la tierra para tenderles emboscadas. Prefieren mantenerse a cierta distancia de sus enemigos, lanzándoles fuego sacrilego y utilizando sus aptitudes sortilegas en lugar de desgarrarlos.

Fuego sacrilego (Sb): a voluntad, el kyoso no oni puede hacer que se manifieste una bola de chispeante fuego negro y lanzarla contra un enemigo. El fuego tiene un incremento de distancia de 20'. La protección contra el fuego no ofrece ninguna defensa contra esta energía, ya que consume el alma de su víctima en lugar de su cuerpo.

Aptitudes sortilegas: a voluntad—*agrandar, aura Manchadaf, blasfemia, campanas finebres, desacralizar, disipar el bien, excursión etérea, fatalidad, hechizar monstruo, miedo, nube de Mancha, oscuridad profunda, profanar, sugestión, teleportar sin error, teleguinesia*. Estas aptitudes son como

los conjuros lanzados por un maho-tsukai de 16º nivel (salvación CD 22 + nivel del conjuro).

Aura de miedo (Sb): los oni están envueltos en una constante aura de terror y maldad. Las criaturas que se encuentren en un radio de 30' deberán tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 18) o quedarán estremecidas. Las criaturas estremecidas sufrirán un penalizador -2 de moral a las tiradas de ataque, tiradas de daño de armas y tiros de salvación.

Regeneración (Ex): los kyoso no oni sufren el daño normal infligido por armas de jade o cristal Kuni, y por las armas honorables o benditas con una mejora mínima de +2.

Sentido de la vibración (Ex): los kyoso no oni pueden sentir automáticamente la posición de cualquier cosa que se encuentre a 60' o menos y que esté en contacto con el suelo.

YATTOKO NO ONI

Aunque tiene cierta semejanza con la mantis religiosa común, el yattoko no oni es poco más que una cavidad digestiva con nueve apéndices de pinzas (incluida su cabeza) sujetos para proporcionar comida a su cavernosa boca. Su cuerpo parece el de una Venus atrapamoscas quitinosa: un caparazón con forma de vaina con unas fauces repletas de dientes que miden 15' al extenderse en toda su longitud. De una de sus terminaciones sale una cabeza con dos grandes ojos multifacéticos y una serie de mandíbulas que sólo sirven para agarrar a su presa y llevarla a la verdadera boca de la criatura. Dos patas con pinzas la soportan por el otro lado, mientras que seis largos miembros, parecidos a los de los insectos y terminado cada uno en una ansiosa pinza, surgen de los lados de la criatura.

COMBATE

Los yattoko no oni habitan en regiones desérticas de las Tierras sombrías, donde excavan bajo la arena en busca de sus presas. Cuando detectan movimiento en la superficie, salen de repente de la arena, descollando sobre su presa y golpeándola con sus largos miembros con pinzas. Las pinzas de la criatura están increíblemente afiladas, y provocan amenaza de crítico con un resultado de 19-20.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el oni debe acertar con ambos ataques de garra. Si consigue inmovilizar, agarra al oponente y se lo lleva a la boca como acción parcial, infligiendo automáticamente daño de mordisco y pudiendo intentar engullir al enemigo.

Engullir (Ex): el yattoko no oni puede intentar engullir a un oponente de tamaño Mediano o inferior al que haya agarrado con una prueba de presa con éxito. Una vez esté en el interior, la víctima sufrirá 1d8 puntos de daño por ácido cada asalto infligidos por el estómago del oni.

Toda criatura engullida puede salir abriendo las fauces del oni, lo que requiere una prueba de presa con éxito contra el monstruo (si el oni está muerto, se elige 10 para su prueba de presa, pero los aliados de la criatura engullida también podrían intentar abrirle las fauces).

El interior del oni puede dar cabida a un oponente Mediano, dos Pequeños, cuatro Menudos, ocho Diminutos o dieciséis Míñculos.

Aptitudes sortilegas: a voluntad—*convocar plaga, nube de Manchañ, oscuridad profunda, profanar*; 3/día—*aura Manchadañ*. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un maho-tsukai de 14º nivel (salvación CD 20 + nivel del conjuro).

Aura de miedo (Sb): los oni están envueltos en una constante aura de terror y maldad. Las criaturas que se encuentren en un radio de 30' deberán tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 20) o quedarán estremecidas. Las criaturas estremecidas sufrirán un penalizador -2 de moral a las tiradas de ataque, tiradas de daño de armas y tiros de salvación.

Regeneración (Ex): los yattoko no oni sufren el daño normal infligido por armas de jade o cristal Kuni, y por las armas honorables o benditas con una mejora mínima de +2.

BYOKI NO ONI

También conocidos como “demonios de la plaga”, los byoki no oni son horrores portadores de la enfermedad que extienden la pestilencia con su toque. Son vagamente humanoides, pero extremadamente demacrados. Su piel manchada está cubierta de pústulas bulbosas de las que chorrea pus fétido y un fluido negruzco y aceitoso. Su potente olfato es capaz de detectar a una criatura mucho antes de verla, y su cabeza tiene los rasgos de una mantis religiosa. El único propósito de su miserable existencia es extender su horrible contagio, convirtiendo a las criaturas infectadas en zombis estúpidos que continúan extendiendo la plaga.

COMBATE

El byoki no oni ataca a toda criatura viviente con la esperanza de extender su enfermedad. Lucha sin preocuparse por su vida, dado que incluso sus heridas pueden extender la infección a aquellos que lo hieran.

Enfermedad (Ex): plaga zombi; garra, salvación Fortaleza (DC 20), periodo de incubación 1 día; daño 1d4 Constitución (temporal) y 1d4 Inteligencia (temporal). Un personaje que muera como consecuencia de la plaga zombi revivirá convertido en un zombi de la plaga (consulta “Enfermedades” en el Capítulo 3 de la Guía del DUNGEON MASTER).

Infección (Ex): además de transmitir la plaga zombi con sus ataques, el byoki no oni puede infectar a los personajes cercanos cuando es golpeado en combate. Siempre que el oni sufra daño (superior a su reducción del daño), todos los personajes que se encuentren a 5' o menos de la criatura deben tener éxito en un tiro de salvación de Reflejos (CD 10 + daño infligido al oni después de la reducción del daño) o se arriesgan a una infección. Los personajes que fallen la salvación de Reflejos deben realizar salvaciones de Fortaleza contra la enfermedad como ya se ha descrito.

Aptitudes sortilegas: a voluntad—*contagio, nube aniquiladora, nube apesosa, nube de Manchañ, oscuridad profunda, profanar*; 3/día—*aura Manchadañ*. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un maho-tsukai de 13º nivel (salvación CD 18 + nivel del conjuro).

Hedor (Ex): toda criatura que se encuentre a 10' o menos de un byoki no oni debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 20) o sentirá náuseas. Las criaturas con náuseas son incapaces de atacar, lanzar conjuros, concentrarse en sortilegios ni hacer cualquier otra cosa que requiera atención. La única acción que puede realizar un personaje es una sola acción de movimiento (o equivalente a moverse) por asalto.

Aura de miedo (Sb): los oni están envueltos en una constante aura de terror y maldad. Las criaturas que se encuentren en un radio de 30' deberán tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 17) o quedarán estremecidas. Las criaturas estremecidas sufrirán un penalizador -2 de moral a las tiradas de ataque, tiradas de daño de armas y tiros de salvación.

Regeneración (Ex): los byoki no oni sufren el daño normal infligido por armas de jade o cristal Kuni, y por las armas honorables o benditas con una mejora mínima de +2.

ZOMBIS DE LA PLAGA

Los zombis de la plaga son servidores estúpidos del byoki no oni que los creó. Parecen cadáveres reanimados cubiertos de úlceras y pústulas rezumantes, y les rodea un malsano olor como de leche agria. Tienen las características de los zombis comunes de su mismo tamaño, excepto que éstos pueden transmitir la plaga zombi con sus ataques.

Enfermedad (Ex): plaga zombi; golpetazo, salvación Fortaleza (DC 10 + 1/2 DG del zombi), periodo de incubación 1 día; daño 1d4 Constitución (temporal) y 1d4 Inteligencia (temporal). Un personaje que muera como consecuencia de la plaga zombi revivirá convertido en zombi de la plaga.

	Byoki no oni Ajeno Grande (maligno, Tierras sombrías)	Gekido no oni Ajeno Grande (maligno, Tierras sombrías)	Tsuburu no oni Ajeno Enorme (maligno, Tierras sombrías)
Dados de Golpe:	13d8+52 (110 pg)	11d8+44 (93 pg)	15d8+75 (142pg)
Iniciativa:	+3 (Des)	+3 (Des)	-1 (Des)
Velocidad:	40'	40'	10'
CA:	16 (-1 tamaño, +3 Des, +4 natural)	15 (-1 tamaño, +3 Des, +3 natural)	27 (-2 tamaño, -1 Des, +20 natural)
Ataques:	2 garras + 16 c/c	2 garras + 15 c/c	mordisco +22 c/c; 2 garras + 17 c/c
Daño:	garra 1d6+4 más enfermedad	garra 1d6+5	mordisco 2d6+9; garra 2d4+4
Frente/Alcance:	5 × 5' / 10'	5 × 5' / 10'	10 × 10' / 10'
Ataques especiales:	enfermedad, infección, aptitudes sortilegas, hedor, aura de miedo	furia, aptitudes sortilegas, aura de miedo	agarrón mejorado, engullir, alimentarse, aptitudes sortilegas, aura de miedo
Cualidades especiales:	reducción del daño 10/+1, cualidades de oni, regeneración 3	reducción del daño 10/+1, cualidades de oni, regeneración 3,	reducción del daño 30/+3, RC 26, cualidades de oni, regeneración 5
Salvaciones:	Fort +14, Ref +11, Vol +10	Fort +11, Ref +10, Vol +8	Fort +14, Ref +8, Vol +7
Características:	Fue 19, Des 17, Con 19, Int 12, Sab 14, Car 12, Mancha 8	Fue 20, Des 16, Con 18, Int 11, Sab 13, Car 13, Mancha 8	Fue 28, Des 8, Con 20, Int 11, Sab 7, Car 10, Mancha 7
Habilidades:	Averiguar intenciones +15, Avistar +15, Concentración +17, Escuchar +15, Intimidar +14, Intuir la dirección +15, Saber (Tierras sombrías) +14, Saltar +17, Tregar +17	Avistar +12, Esconderse +14, Escuchar +13, Intimidar +12, Moverse sigilosamente +14, Saber (Tierras sombrías) +11, Saltar +16, Tregar +11	Averiguar intenciones +13, Avistar +15, Buscar +15, Concentración +20, Engañar +15, Escuchar +15, Intimidar +15, Saber (Tierras sombrías) +15
Dotes:	Ataque poderoso, Gran hendedura, Gran fortaleza, Hendedura	Ataque múltiple, Ataque poderoso, Hendedura	Alerta, Ataque poderoso, Gran hendedura, Hendedura
Terreno/Clima:	Tierras sombrías	Tierras sombrías	Tierras sombrías
Organización:	solitario o plaga (1 más 2-8 zombis de la plaga)	solitario, nudo (2-5) o maraña (6-36)	solitario
Valor de Desafío:	15	15	16
Tesoro:	estándar	estándar	estándar
Alineamiento:	caótico maligno (siempre)	caótico maligno (siempre)	caótico maligno (siempre)
Avance:	14-20 DG (Grande); 21-30 DG (Enorme); 31-39 DG (Gargantuesco)	12-15 DG (Grande); 16-24 DG (Enorme); 25-33 DG (Gargantuesco)	16-24 DG (Enorme); 25-32 DG (Gargantuesco); 33-45 DG (Colosal)

GEKIDO NO ONI

Los gekido no oni son la personificación de toda la rabia y odio de las Tierras sombrías. Son los demonios de la furia, y su rabia es una terrible fuerza de destrucción.

Son bípedos nervudos con una piel correosa y una hilera de afiladas púas que les recorren la columna. Tienen unas garras increíblemente largas, púas en los talones y los dedos del pie, y pequeños cuernos en la cabeza. Su boca está llena de afilados dientes y pueden abrirla hasta el tamaño máximo de su cabeza. Su altura completa es de unos 9', pero lo normal es que se muevan en una postura encorvada. Pesan aproximadamente 400 lb.

Cuando se dejan llevar por su furia, los gekido no oni parecen más grandes. Adoptan una postura más erguida, y sus brazos y piernas se vuelven más gruesos. Su piel también se hace más densa, incrementando así la ilusión de un tamaño mayor.

COMBATE

El gekido no oni es un temible oponente en su estado normal, atacando con sus garras para desgarrar la carne. A veces, mientras combate, el gekido entra en un estado de furia que le hace casi imparables. En este estado, el oni ríe de manera maniaca, disfrutando de la destrucción que provoca.

Furia (Ex): la aptitud más temible del gekido no oni es su furia, que surge aleatoriamente cuando la criatura entra en combate. Cuan-

do el oni consiga un 19 ó 20 natural en una tirada de ataque, su furia comenzará en su siguiente turno. Se trata de una furia ciega que aumenta sus puntuaciones de Fuerza y Constitución en +6, le otorga un bonificador +3 de moral en las salvaciones de Voluntad y aumenta la CD de la salvación de su aura de miedo en +3 (y obliga a realizar nuevos tiros de salvación a los oponentes que ya se hubieran salvado con éxito). La furia también impone un penalizador -2 a su CA, pero la piel de la criatura aumenta su densidad, incrementando su bonificador de armadura natural de +3 a +8 para obtener un beneficio neto a su Clase de Armadura de +3. Mientras se encuentra en este estado, el oni añade ataques de patada y mordisco a sus ataques de garra, usando los bonificadores de ataque y daño mostrados más adelante. El oni puede utilizar la furia tres veces al día, y cada vez dura 10 asaltos (3 asaltos más su modificador de Constitución modificado de +7). Con la excepción del aumento de la armadura natural y la CD de salvación contra el miedo del oni, esta aptitud es idéntica en todo lo demás a la furia mayor del bárbaro.

Cuando se encuentra bajo los efectos de la furia, el gekido no oni tiene +30 pg; CA 18; TS Fort +4, Vol +14; Atq +17/+17/+15/+15/+15 c/c (1d6+8 garras [×2]; 1d6+4, patadas [×2]; 1d8+4, mordisco); Fue 26, Con 24.

Aptitudes sortilegas: a voluntad—agandar, fatalidad, nube de Mancha†, oscuridad, profanar. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un maho-tsukai de 11.º nivel (salvación CD 18 + nivel del conjuro). El oni no puede usar sus aptitudes sortilegas cuando se encuentra bajo los efectos de la furia.

Aura de miedo (Sb): los oni están envueltos en una constante aura de terror y maldad. Las criaturas que se encuentren en un radio de 30' deberán tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 16) o quedarán estremecidas. Las criaturas estremecidas sufrirán un penalizador -2 de moral a las tiradas de ataque, tiradas de daño de armas y tiros de salvación.

Regeneración (Ex): los gekido no oni sufren el daño normal infligido por armas de jade o cristal Kuni, y por las armas honorables o benditas con una mejora mínima de +2.

TSUBURU NO ONI

Los tsuburu no oni, última raza de oni engendrada por uno de los cuatro grandes señores oni, son la personificación de la glotonería demoníaca. El Tsuburu no Oni original fue creado como guardián, pero a cambio de sus servicios pedía un suministro regular de aprendices, caballos de monta y trasgos cautivos como alimento. Instalado en las Tierras sombrías, donde sus engendros y otros seguidores le proporcionan un interminable suministro de nuevas víctimas que devorar, sigue creando engendros de manera lenta pero continua, enviando al mundo más monstruosidades como él.

El tsuburu no oni es poco más que un gigantesco estómago cubierto de una correosa piel púrpura, formando una masa amorfa de unos 15' de diámetro que fácilmente debe pesar unas 8.000 lb. Dos brazos demacrados surgen de los lados de la cosa, una grotesca cabeza la remata y una hilera de largas espinas recorren lo que podría ser su espalda. La cabeza está dominada por una enorme boca con dos filas de dientes y una larga lengua prensil. Sus ojos y su boca son meras aberturas situadas junto a este orificio.

COMBATE

El tsuburu no oni existe sólo para comer y (a diferencia de su progenitor, que se conformaba con que se le proporcionara comida) busca constantemente alimento aceptable. "Alimento aceptable" significa cualquier cosa que se haya movido durante el último día aproximadamente, ya sea por medios propios o movida por la brisa, aunque prefiere comida que luche, patalee y grite mientras baja por su gástrico rodeado de dientes.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el oni debe acertar con su ataque de mordisco. Si consigue inmovilizar, infligirá automáticamente daño de mordisco y podrá intentar engullir al enemigo.

Un tsuburu no oni que acierte con su ataque de garra consigue agarrar como se ha dicho anteriormente. Si consigue inmovilizar, coge al oponente y se lo mete en la boca como acción parcial, infligiendo automáticamente daño de mordisco como ya se ha dicho.

Engullir (Ex): el tsuburu no oni puede intentar engullir a un oponente de tamaño Mediano o inferior al que haya agarrado con una prueba de presa con éxito. Una vez esté en el interior, la víctima sufrirá 2d6+9 puntos de daño aplastante por asalto más 1d8 puntos de daño por ácido cada asalto, provocados por el gástrico del oni. La criatura engullida puede abrirse camino hasta el exterior utilizando garras o un arma cortante de tamaño Pequeño o Menudo con la que infligir 50 puntos de daño al estómago (CA 20). Una vez fuera, la acción muscular cierra el agujero, y cualquier otro oponente engullido deberá salir por su cuenta.

El interior del oni puede dar cabida a dos oponentes Medianos, cuatro Pequeños, ocho Menudos, dieciséis Diminutos o treinta y dos Minúsculos.

Alimentarse (Sb): cuando un oponente engullido muere en la tripa del oni, la criatura se alimenta de su fuerza vital además de su carne. Por cada 8 DG o niveles que consuma, el oni obtendrá 1 DG. Al alimentarse, destruye el cuerpo de la víctima y evita toda forma de revivirlo o resucitarlo que requiera parte del cadáver. Un conjuro de *deseo, milagro o resurrección verdadera* puede devolver a la vida a una víctima devorada.

Aptitudes sortilegas: a voluntad—*fatalidad, nube de Mancha, oscuridad profunda, profanar, teleportar sin error* (él mismo más 100 lb. de objetos solamente; las víctimas engullidas no cuentan para estas 100 lb.), *telequiesia*. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un maho-tsukai de 15.º nivel (salvación CD 17 + nivel del conjuro).

Aura de miedo (Sb): los oni están envueltos en una constante aura de terror y maldad. Las criaturas que se encuentren en un radio de 30' deberán tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 17) o quedarán estremecidas. Las criaturas estremecidas sufrirán un penalizador -2 de moral a las tiradas de ataque, tiradas de daño de armas y tiros de salvación.

Regeneración (Ex): los tsuburu no oni sufren el daño normal infligido por armas de jade o cristal Kuni, y por las armas honorables o benditas con una mejora mínima de +3.



Onikage

ONIKAGE

Muerto viviente Grande (Tierras sombrías)

Dados de Golpe: 4d12 (25 pg)

Iniciativa: +1 (Des)

Velocidad: 60'

CA: 15 (-1 tamaño, +1 Des, +5 natural)

Ataques: 2 garras +7 c/c; mordisco +2 c/c

Daño: garra 1d6+6; mordisco 1d4+3

Frente/Alcance: 5 × 10' / 5'

Cualidades especiales: olfato

Salvaciones: Fort +1, Ref +2, Vol +6

Características: Fue 22, Des 13, Con —, Int 7, Sab 14, Car 13, Mancha 7



Habilidades: Averiguar intenciones +6, Avistar +11, Escuchar +11, Saltar +13
Dotes: Alerta

Terreno/Clima: Tierras sombrías
Organización: solitario o rebaño (2-20)
Valor de Desafío: 3
Tesoro: ninguno
Alineamiento: caótico maligno (siempre)
Avance: 5-12 DG (Grande)

Los caballos que mueren en las Tierras sombrías pueden revivir convertidos en onikage, animales escamosos con forma de caballo, largos colmillos, colas de cocodrilo, cuencas oculares brillantes y pezuñas con garras. Su color va del verde oscuro al púrpura-morado, con crines parecidas a tentáculos del color opuesto.

COMBATE

Los onikage ansían la carne viva, y si se encuentran solos atacan temerariamente a cualquier criatura viva sin pensárselo. No obstante, estos horribles seres a menudo sirven de montura a habitantes de las Tierras sombrías aún peores y aprenden a controlar su ansia instintiva cuando llevan a un jinete. Se les encuentra más a menudo sirviendo como monturas para los maho-bujin, akutsukai o akutenshi (consulta el Capítulo 12: las Tierras sombrías).

Muerto viviente: inmune a los efectos enajenadores o de dormir, al veneno, la parálisis, el aturdimiento y la enfermedad. No se ve afectado por heridas críticas, daño atenuado, daño de característica, consunción de energía ni muerte por daño masivo.

PENNAGGOLAN

El pennaggolan se encuentra entre las criaturas muertas vivientes más temibles que existen.

Este tipo de vampiro se alimenta de los débiles y enfermos, atacando granjas solitarias o a pequeños grupos de viajeros mientras duermen. En su forma natural, es una horrible cabeza flotante con vísceras e intestinos colgándole del cuello. La criatura puede manipular estos espantosos tentáculos con una fuerza atroz, enrollándolos alrededor de la garganta y las extremidades de sus víctimas para arrebatárselas la vida antes de alimentarse de su sangre.

El pennaggolan prefiere usar la cautela y la astucia para buscar alimento. Puede aparecer como un humano normal volviendo a introducir las vísceras en su cuerpo original, y a menudo se infiltra en comunidades aisladas disfrazado de viajero o campesino. Sin embargo, sólo puede alimentarse en su forma natural, y en ella es fácilmente reconocible.

Los pennaggolan hablan todos los idiomas que conocieran en vida.

CREAR UN PENNAGGOLAN

"Pennaggolan" es una plantilla que puede añadirse a cualquier criatura humanoide (a la que nos referiremos de ahora en adelante como "criatura base"). El tipo de la criatura cambia a "muerto viviente". Utiliza todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base excepto las aquí anotadas.

Dado de golpe: aumenta a d12.

Velocidad: en forma humanoide, la velocidad del pennaggolan es la misma que la de la criatura base. En su forma natural, vuela a una velocidad de 50' (maniobrabilidad buena).

CA: la armadura natural de la criatura base aumenta en +4.

Pennaggolan



Ataques: conserva todos los ataques de la criatura base y obtiene, además, un ataque de mordisco si no lo tuviera. En su forma natural, puede atacar con sus vísceras con su bonificador de ataque base, y con su mordisco con -5 al ataque base (incluso si éste fuera +5 o inferior).

Daño: el ataque de mordisco del pennaggolan inflige un daño de $1d6 + 1/2$ del modificador de Fuerza de la criatura. Su ataque de vísceras inflige un daño de $1d4 +$ el modificador de Fuerza de la criatura.

Ataques especiales: conserva todos los ataques especiales de la criatura base y obtiene, además, los descritos a continuación. Si no se especifica otra cosa, las salvaciones tienen una CD de $10 + 1/2$ DG del pennaggolan + la puntuación en Mancha del pennaggolan. Su puntuación de Mancha es igual a la mitad de su puntuación en Carisma + 1.

Dominación (Sb): el pennaggolan puede doblegar la voluntad de un oponente con sólo mirarle a los ojos. Esto es similar a un ataque de mirada, excepto en que la criatura debe emplear una acción estándar y que aquellos que estén mirándola sin más no se verán afectados. Aquel al que el pennaggolan dirija la mirada debe tener éxito en una salvación de Voluntad o caerá instantáneamente bajo su influencia como si se tratara de un conjuro de *dominar persona* lanzado por un maho-tukai de 12.º nivel. La aptitud tiene un alcance de 30'.

Agarrón mejonado (Ex): para utilizar esta aptitud, el pennaggolan debe acertar con su ataque de entrañas. Si consigue inmovilizar, podrá constreñir y morder.

Constreñir (Ex): con una prueba de presa con éxito contra criaturas Medianas o más pequeñas, el pennaggolan inflige daño automático con las entrañas.

Absorción de sangre (Ex): si sujeta a su víctima, el pennaggolan puede usar sus colmillos para chuparle la sangre. Al hacerlo, inflige 1d4 puntos de consunción permanente de Constitución cada asalto que mantenga sujeta a la presa.

Crear engendro (Sb): normalmente, el pennaggolan mata a sus víctimas estrangulándolas antes de absorberles la sangre. No obstante, si un personaje muriera por la aptitud de absorción de sangre de la criatura, la víctima correría el riesgo de revivir convertido en un nuevo pennaggolan. Si el cuerpo permaneciera insepulto durante tres días, también se transformaría. La nueva criatura no estaría bajo el control del pennaggolan que la creara, pero sería irremediabilmente maligna, no sintiéndose atada a su antigua vida.

Cualidades especiales: conserva todas las cualidades especiales de la criatura base y aquellas que aparecen a continuación; además, adquiere el tipo "muerto viviente" y el subtipo "sombrio".

Reducción del daño (Sb): el cuerpo muerto viviente de la criatura es fuerte, lo que le concede una reducción del daño 5/+1.

Resistencia a la expulsión (Ex): el pennaggolan tiene una resistencia +4 a la expulsión (consulta el *Manual de Monstruos*). En forma humanoide no puede ser expulsado.

Resistencia (Ex): el pennaggolan tiene resistencia 20 al frío y la electricidad.

Forma alternativa (Sb): el pennaggolan puede parecer humanoide introduciendo sus entrañas en el armazón de su cuerpo original (primero debe remojarlas en vinagre para reducir su dilatación). En esta forma, parecerá tener su antiguo alineamiento cuando se utilicen conjuros de *detectar el mal* o similares sobre él, y no podrá ser expulsado. Si el cuerpo fuera destruido mientras la cabeza estuviera separada de él, el pennaggolan moriría en 1d4 días.

Aura de miedo (Sb): como acción gratuita, un pennaggolan en su forma natural puede generar un aura de miedo en un radio de 30'. Las criaturas que se encuentren dentro del radio de acción del pennaggolan deberán tener éxito en una salvación de Voluntad o quedarán estremecidas. Las criaturas estremecidas sufrirán un penalizador -2 de moral a las tiradas de ataque, tiradas de daño de armas y tiros de salvación.

Curación rápida (Ex): el pennaggolan cura 5 puntos de daño por asalto.

Salvaciones: igual que la criatura base.

Características: las de la criatura base aumentan de este modo: Fue +4, Des +2, Int +2, Sab +2, Car +4. Como criatura muerta viviente, el pennaggolan no tiene puntuación de Constitución. Su puntuación de Mancha es igual a la mitad de su puntuación de Carisma +1.

Habilidades: recibe un bonificador racial +8 en las pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Buscar, Engañar, Esconderse, Escuchar y Moverse sigilosamente. Por lo demás, son iguales que las de la criatura base.

Dotes: gana Alerta, Esquiva, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate y Reflejos rápidos, suponiendo que la criatura base cumpla los prerrequisitos y no tenga ya estas dotes. El pennaggolan pierde el beneficio de cualquier dote anterior que la criatura base poseyera.

Terreno/Clima: terrestre y subterráneo / cualquiera

Organización: solitario

Valor de Desafío: Igual que la criatura base +2

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: legal maligno (siempre)

Avance: según clase de personaje

PERSONAJES PENNAGGOLAN

Los pennaggolan son siempre legales malignos, lo que provoca que ciertas clases de personaje pierdan sus aptitudes de clase. Además, los personajes que antes expulsaban muertos vivientes, ahora

los reprendrán, y los personajes con un familiar, montura especial o compañero animal perderán a ese aliado.

EJEMPLO DE PENNAGGOLAN

Este ejemplo utiliza a un guerrero humano (Grulla) de 5.º nivel como criatura base.

Pennaggolan

Muerto viviente Mediano (Tierras sombrías)

Dados de Golpe: 5d12 (32 pg)

Iniciativa: +7 (+3 Des, +4 Iniciativa mejorada)

Velocidad: 30' en forma humana; V1 50' (buena) en forma natural

CA: 17 (+3 Des, +4 natural)

Ataques: entrañas +7 c/c; mordisco +2 c/c; katana +9 c/c

Daño: entrañas 1d4+2; mordisco 1d6+1; katana 1d10+5

Frente/Alcance: 5 × 5' / 5'

Ataques especiales: agarrón mejorado, constreñir, absorción de sangre, dominación

Cualidades especiales: reducción del daño 5/+1, resistencia 20 al frío y la electricidad, forma alternativa, curación rápida 5, resistencia +4 a la expulsión

Salvaciones: Fort +4, Ref +6, Vol +3

Características: Fue 14, Des 17, Con —, Int 14, Sab 15, Car 19, Mancha 10

Habilidades: Averiguar intenciones +14, Concentración de iaijutsu +9, Diplomacia +9, Piruetas +7

Dotes: Alerta, Desenvainado rápido, Especialización en armas (katana), Esquiva, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (katana)

Muerto viviente: inmune a los efectos enajenadores o de dormir, al veneno, la parálisis, el aturdimiento y la enfermedad. No se ve afectado por heridas críticas, daño atenuado, daño de característica, consunción de energía ni muerte por daño masivo.

Las salvaciones de Voluntad contra la dominación y el aura de miedo de este pennaggolan tienen una CD de 22.

Objetos mágicos transportados: *talismán de grulla veloz (acelerar)*

Valor de Desafío: 7

ROKURO-KUBI

Humanoide monstruoso Mediano

Dados de Golpe: 4d8 (18 pg)

Iniciativa: +6 (+2 Des, +4 Iniciativa mejorada)

Velocidad: 30'

CA: 12 (+2 Des)

Ataques: katana +7 c/c; mordisco +1 c/c

Daño: katana 1d10+3; mordisco 1d4+1

Frente/Alcance: 5 × 5' / 5' (20' con mordisco)

Ataques especiales: agarrón mejorado, constreñir 1d6+2

Salvaciones: Fort +1, Ref +6, Vol +6

Características: Fue 14, Des 15, Con 10, Int 11, Sab 14, Car 10

Habilidades: Avistar +9, Engañar +6, Diplomacia +7, Disfrazarse +7

Dotes: Iniciativa mejorada

Terreno/Clima: terrestre / cualquiera

Organización: solitario o expedición (2-5)

Valor de Desafío: 2

Tesoro: estándar

Alineamiento: caótico maligno (normalmente)

Avance: según clase de personaje

Como otros monstruos (la hannya, la naga de Shinomen y la hebi-no-onna), el rokuro-kubi combina rasgos serpentinos con una apariencia

SAPO GIGANTE

En las tierras de *Aventuras orientales* diversos sapos gigantes son amenazas comunes.

Su tamaño va desde los 4' de largo del sapo del fuego hasta lo 8 del de hielo, y en inteligencia, desde el nivel animal hasta el de un humano retrasado o el de un ogro brillante. Más o menos, todos se parecen a sus primos comunes Diminutos, aunque su coloración varía enormemente.

COMBATE

Con la excepción del sapo del fuego, todos los sapos gigantes atacan con sus largas lenguas, utilizándolas para arrastrar a sus presas hasta su boca.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el sapo debe acertar con su ataque de lengua. Si consigue inmovilizar, empieza a arrastrar a su oponente hacia su boca. En los asaltos siguientes, el sapo y su víctima realizarán pruebas enfrentadas de fuerza. Ambos obtendrán un bonificador +4 en su prueba por cada categoría de tamaño por encima de Mediano, o un penalizador -4 por cada categoría por debajo. Si el sapo gana la prueba enfrentada de Fuerza, arrastra a la víctima acercándola 1 pie por cada punto de diferencia entre los resultados de la prueba. Si fuera la víctima quien saliera ganando la prueba enfrentada, se liberaría. Si la distancia entre ésta y el sapo se viera reducida a 0, este último efectuaría inmediatamente un ataque de mordisco. La víctima se considerará apresada y perderá todo bonificador de Destreza a la CA.

Los sapos también tienen agarrón mejorado con su ataque de mordisco. Para usar esta habilidad, el sapo debe acertar con su ataque de mordisco, ya sea después de arrastrar a un oponente hasta su boca o simplemente como un ataque de cuerpo a cuerpo normal. Si consigue inmovilizar, podrá engullir.

Engullir (Ex): el sapo puede intentar engullir a un oponente que sea al menos dos categorías de tamaño menor que él (los sapos gigantes y venenosos sólo engullen a criaturas Menudas o más pequeñas, mientras que los de hielo pueden con criaturas Pequeñas o menores). Para engullir a una criatura, el sapo debe tener éxito en una prueba de presa. Una vez está en el interior, el oponente sufre daño aplastante igual al daño del mordisco del sapo más 1d4 de daño por ácido cada asalto. La criatura engullida puede abrirse camino usando las garras o armas cortantes para matar a la criatura desde dentro (CA 15).



Rokuro-kubi

humana. Sin embargo, el único rasgo de serpiente es su largo cuello, que puede enroscarse alrededor del cuello de un oponente para estrujarlo o estrangularlo hasta la muerte.

En la mayoría de las circunstancias, el rokuro-kubi no se diferencia de los humanos, y se es-

fuerza por mantener la ilusión de humanidad. Suele vestir ropa bonita o las humildes prendas de un peregrino u otro viajero. La ilusión se rompe rápidamente cuando ataca a una víctima escogida, ya que extiende su cuello como una enorme serpiente, hasta una distancia de 20'. La boca del rokuro-kubi está llena de afilados colmillos.

Los rokuro-kubi hablan común y yuan-ti.

♀
200'

COMBATE

Los rokuro-kubi son astutos y ladinos, y disfrutan causando sufrimiento. A veces se hacen amigos de un grupo de viajeros o una familia de campesinos, sólo para matarlos de uno en uno y en secreto. Se suelen disfrazar de viajeros y atacar a otros viajeros que se encuentran en el camino.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el rokuro-kubi debe acertar con su ataque de mordisco. Si consigue inmovilizar, podrá constreñir con su cuello de serpiente.

Constreñir (Ex): el rokuro-kubi inflige 1d6+2 puntos de daño con una tirada de presa con éxito contra criaturas de tamaño Mediano o más pequeñas. Mientras constreñe, sólo puede utilizar su arma para atacar al oponente constreñido.

Sapo de fuego



	Sapo gigante Bestia Mediana	Sapo de fuego Bestia mágica Pequeña (fuego)
Dados de Golpe:	2d10+2 (13 pg)	4d10 (22 pg)
Iniciativa:	+2 (Des)	+3 (Des)
Velocidad:	20'	20'
CA:	16 (+2 Des, +4 natural)	14 (+1 tamaño, +3 Des)
Ataques:	mordisco +1 c/c; lengua +3 toque distancia	ninguno
Daño:	mordisco 1d6; lengua 1d4 atenuado	ninguno
Frente/Alcance:	5 × 5' / 5' (10' con lengua)	5 × 5' / 5' (30' con bola de fuego)
Ataques especiales:	agarrón mejorado, engullir	bola de fuego
Cualidades especiales:	—	Subtipo de fuego
Salvaciones:	Fort +4, Ref +5, Vol -1	Fort +4, Ref +7, Vol +1
Características:	Fue 10, Des 15, Con 12, Int 2, Sab 9, Car 5	Fue 6, Des 17, Con 10, Int 5, Sab 10, Car 7
Habilidades:	Escondarse +11, Saltar +6	Avistar +7, Escuchar +7, Saltar +4
Dotes:	—	Esquiva, Movilidad
Terreno/Clima:	terrestre o subterráneo / templado y cálido	terrestre o subterráneo / templado y cálido
Organización:	solitario o colonia (2-12)	solitario o colonia (2-6)
Valor de Desafío:	1	2
Tesoro:	ninguno	estándar
Alineamiento:	neutral (siempre)	caótico neutral (siempre)
Avance:	3-4 DG (Mediano); 5-6 DG (Grande)	5-7 DG (Pequeño); 8-12 DG (Mediano)
	Sapo venenoso Bestia Mediana	Sapo de hielo Bestia mágica Grande (frío)
Dados de Golpe:	2d10+4 (15 pg)	5d10+15 (37 pg)
Iniciativa:	+2 (Des)	+5 (+1 Des, +4 Iniciativa mejorada)
Velocidad:	20'	30'
CA:	15 (+2 Des, +3 natural)	16 (-1 tamaño, +1 Des, +6 natural)
Ataques:	mordisco +1 c/c; lengua +3 toque distancia	mordisco +8 c/c; lengua +5 toque distancia
Daño:	mordisco 1d6 más veneno; lengua 1d4 atenuado	mordisco 2d6+6; lengua 1d4+4 atenuado
Frente/Alcance:	5 × 5' / 5' (10' con lengua)	5 × 10' / 5' (10' con lengua)
Ataques especiales:	veneno, agarrón mejorado, engullir	agarrón mejorado, engullir, esfera de frío
Cualidades especiales:	—	Subtipo de frío
Salvaciones:	Fort +5, Ref +5, Vol -1	Fort +7, Ref +5, Vol +1
Características:	Fue 10, Des 15, Con 14, Int 2, Sab 9, Car 5	Fue 18, Des 13, Con 17, Int 8, Sab 10, Car 7
Habilidades:	Escondarse +11, Saltar +6	Avistar +8, Escondarse +7, Escuchar +8, Saltar +10
Dotes:	—	Iniciativa mejorada
Terreno/Clima:	terrestre o subterráneo / templado y cálido	terrestre o subterráneo / frío
Organización:	solitario o colonia (2-8)	solitario o colonia (2-4)
Valor de Desafío:	2	3
Tesoro:	ninguno	monedas 50%; bienes doble; objetos estándar
Alineamiento:	neutral (siempre)	neutral (siempre)
Avance:	3-4 DG (Mediano); 5-6 DG (Grande)	6-8 DG (Grande); 9-15 DG (Enorme)

Un sapo Mediano puede inmovilizar a un oponente Menudo, dos Diminutos o cuatro Minúsculos en su garganta. Un sapo Grande puede inmovilizar a una criatura Pequeña, dos Menudas, cuatro Diminutas u ocho Minúsculas. Uno Enorme (como un sapo del hielo avanzado) puede con una Mediana, dos Pequeñas, cuatro Menudas, ocho Diminutas o dieciséis Minúsculas.

Habilidades: todos los sapos obtienen un bonificador racial +4 en las pruebas de Saltar.

SAPO GIGANTE

Los sapos gigantes son exactamente lo que su nombre indica: versiones muy grandes de sapos comunes, de un promedio de unos 5' de largo y de 150 a 200 lb. de peso. Su coloración va del marrón apagado al rojo hierro. Su piel está totalmente seca, y resulta áspera al tacto y desigual.

COMBATE

Cuando caza, el sapo gigante permanece inmóvil hasta que la presa entra dentro del alcance de su lengua y después ataca para conseguir su comida.

Habilidades: la coloración del sapo gigante le concede un bonificador racial +4 en las pruebas de Escondarse.

SAPO DE FUEGO

El sapo de fuego mide unos 4' de largo y pesa unas 100 lb. Su piel es de un rojo brillante y está cubierta de bultos ásperos de color púrpura.

COMBATE

El sapo de fuego rara vez ataca, a no ser que se sienta amenazado, molesto o que defienda su guarida. No ataca con su lengua como los demás

sapos, sino que exhala una pequeña bola de fuego con un alcance de 30' (sin incremento de distancia). La bola de fuego tiene un radio de explosión de 5' e inflige 2d8 puntos de daño a todas las criaturas que se encuentren dentro del mismo. Las criaturas afectadas sufrirán la mitad del daño si tienen éxito en una salvación de Reflejos (CD 15).

Subtipo de fuego (Ex): inmunidad al fuego, doble daño por frío excepto con una salvación con éxito.

SAPO VENENOSO

Aparentemente, el sapo venenoso no se diferencia de un sapo gigante.

COMBATE

El sapo venenoso utiliza las mismas tácticas que el gigante.

Veneno (Ex): mordisco, salvación Fortaleza (CD 13); daño inicial inconsciencia, daño secundario 3d6 Constitución (temporal).

SAPO DE HIELO

El sapo de hielo mide 8' de longitud y pesa 400 lb. o más. Su piel bulbosa es de un color blanco mortecino, cambiando a azul pálido en las zonas verrugosas. Es bastante inteligente, y recoge activamente gemas y joyas, particularmente diamantes.

COMBATE

Aunque es más inteligente que los simples animales, el sapo de hielo sigue siendo demasiado corto de luces para poner en práctica tácticas complicadas. Ataca a casi cualquier cosa y lucha brutalmente.

Esfera de frío (Sb): cada dos asaltos, y como acción estándar, el sapo de hielo puede exudar una esfera de frío que causa entumecimiento en un radio de 10' centrado en sí mismo. Las criaturas que se encuentren dentro de ese radio sufren 3d6 puntos de daño por frío (un éxito en una salvación de Fortaleza contra CD 15 reduce este daño a la mitad).

Subtipo de frío (Ex): inmunidad al frío, doble daño por fuego excepto con una salvación con éxito.

SHIROKINUKATSUKAMI

Ajeno Grande (bueno, espíritu, legal)

Dados de Golpe: 12d8+36 (90 pg)

Iniciativa: +4 (Iniciativa mejorada)

Velocidad: 40', VI 40' (buena)

CA: 22 (+12 natural)

Ataques: +16 c/c; 2 garras +11 c/c

Daño: gornada 1d8+5; garra 1d6+2

Frente/Alcance: 5 × 5' / 10'

Ataques especiales: agarrón mejorado, desgarramiento 2d4+2, aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: reducción del daño 30/+3, inmunidad al veneno, resistencia 20 al fuego, curación rápida 4, RC 24

Salvaciones: Fort +11, Ref +8, Vol +13

Características: Fue 20, Des 11, Con 17, Int 18, Sab 19, Car 20

Habilidades: Averiguar intenciones +16, Avistar +16, Buscar +16, Concentración +15, Conocimiento de conjuros +16, Diplomacia +17, Escuchar +16 Equilibrio +12, Intuir la dirección +16, Piruetas +12, Saber (arcano) +16, Saber (espíritus) +16

Dotes: Ataque en vuelo, Iniciativa mejorada, Pericia, Pericia superior

Terreno/Clima: terrestre / cualquiera

Organización: solitario

Valor de Desafío: 14

Tesoro: ninguno

Alineamiento: legal bueno (siempre)

Avance: 13-15 DG (Grande); 16-36 DG (Enorme)

Los shirokinukatsukami, también conocidos como "devoradores de sueños", por ahuyentar de vez en cuando a los espíritus que provocan las pesadillas, son espíritus poderosos y amables, que ayudan a los mortales que se lo piden, y a veces son enviados para proteger a una persona meritoria o célebre.

La apariencia del shirokinukatsukami quizá sea más extraña que la de cualquier otra criatura espíritu. Tiene el grueso cuerpo de un caballo erguido sobre unas patas traseras de tigre demasiado grandes. Un fino pelaje marrón o dorado cubre su cuerpo, acentuado con dibujos de colores vivos y brillantes. Su rostro es el de un león, con una espesa melena. Pero tiene los ojos de un humano, la trompa y colmillos de un elefante y la cola de una vaca. Además, sus brazos son como los de un simio, terminados en garras de tigre con largas uñas púrpuras.

Los shirokinukatsukami hablan la lengua de los espíritus y el común.

COMBATE

El shirokinukatsukami es un guerrero intrépido, diestro y cortés. A menos que le tiendan una emboscada, comienza el combate con una oferta educada: el shirokinukatsukami informa a sus oponentes potenciales de la estupidez de sus acciones, y les ofrece la oportunidad de acabar con sus actos malvados y retirarse. Si el espíritu maligno se niega o ataca al shirokinukatsukami, éste lucha sin cuartel.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el shirokinukatsukami debe acertar con su ataque de garra o mordisco. Si consigue inmovilizar, podrá desgarrar.

Desgarramiento (Ex): un shirokinukatsukami que consiga inmovilizar, podrá realizar dos ataques de desgarramiento (+16 c/c) con sus patas traseras, que infligen 2d4+2 puntos de daño cada una.

Aptitudes sortilegas: a voluntad—círculo mágico contra el mal, forma gaseosa, invisibilidad, mensaje onírico, proyec-



Shirokinukatsukami

SARDINHA

ción astral, teleportar sin error (él mismo más 50 lb. de objetos solamente), *visita onírica**, 3/día—*carro de las nubes* (él mismo más 50 lb. de objetos solamente), *disipar el mal, dominar monstruo*; 1/día—*revivir a los muertos, sanar*. Además, el shirokinukatsukami puede usar las siguientes habilidades a voluntad, como acción gratuita: *detectar el mal, detectar pensamientos, percibir cambiaformas**. Todas estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un hechicero de 14.º nivel (salvación CD 15 + nivel del conjuro).

TAKO COMBATE

Aberración Mediana (acuática)

Dados de Golpe: 4d8+4 (22 pg)

Iniciativa: +2 (Des)

Velocidad: 20', Nd 30'

CA: 17 (+2 Des, +5 natural)

Ataques: 4 armas +8 c/c; 3 brazos +8 c/c; mordisco +3 c/c

Daño: armas 1d8+2; brazos 0; mordisco 2d4+5

Frente/Alcance: 5 × 5' / 5'

Ataques especiales: agarrón mejorado, constreñir

Salvaciones: Fort +2, Ref +3, Vol +4

Características: Fue 20, Des 15, Con 12, Int 12, Sab 11, Car 10

Habilidades: Avistar +5, Escondarse +13*, Escuchar +4, Moverse sigilosamente +9, Trepar +12

Dotes: Combate con múltiples armas, Multidextrismo

Terreno/Clima: acuático / templado y cálido

Organización: solitario, expedición de guerra (2-7) o tribu (8-20)

Valor de Desafío: 2

Tesoro: estándar

Alineamiento: legal neutral (normalmente)

Avance: 5 DG (Mediano); 6-12 DG (Grande)

Los tako se parecen mucho a grandes pulpos de unos 6' de diámetro cubiertos con gruesas capas de piel curtida. Los machos suelen ser de color verde claro y las hembras de tono rojo anaranjado, aunque pueden cambiar de color con facilidad. Tienen ocho flexibles tentáculos forrados de músculos circulares que actúan como ventosas. Sólo tienen un ojo dorado en el centro de la cabeza, y unas afiladas y prominentes mandíbulas semejantes al pico de un loro surgen de debajo de sus tentáculos.

Los tako tienen su propio idioma basado en los movimientos de sus tentáculos y los cambios de color.

Aunque normalmente son dóciles, los tako atacan a toda criatura que invade su territorio. Además, tienen un fuerte sentido del honor, se vengan de los ataques y se alían con miembros de otras razas que les ayuden. Son oponentes astutos, utilizando siete brazos para realizar ataques (con armas o de presa) mientras se sujetan con otro. Suelen usar tridentes o hachas de batalla como armas.

Agarrón mejorado(Ex): para utilizar esta aptitud, el tako debe acertar con un ataque de brazo a un oponente de tamaño Mediano o más pequeño. Si consigue inmovilizarlo, podrá constreñir.

Constreñir (Ex): el tako inflige 2d6+5 puntos de daño con una tirada de presa con éxito contra criaturas de tamaño Mediano o más pequeñas.

Habilidades: el tako obtiene un bonificador racial +4 en las pruebas de Escondarse. *En entornos naturales, este bonificador aumenta a +8.

Dotes: el tako obtiene la dote Multidextrismo como dote adicional. Con sus dotes de Combate con múltiples armas y Multidextrismo, posee la aptitud racial de poder atacar con siete brazos en un asalto sin ningún penalizador.

TASLOI

Humanoide Pequeño (tasloi)

Dados de Golpe: 1d8 (4 pg)

Iniciativa: +1 (Des)

Velocidad: 20', Tr 40'

CA: 15 (+1 tamaño, +1 Des,

+2 natural, +1 escudo de madera pequeño)

Ataques: media lanza +0 c/c; o 2 garras +0 c/c; o media lanza +2 distancia

Daño: media lanza 1d6-1; garra 1d4-1

Frente/Alcance: 5 × 5' / 5'

Cualidades especiales: visión en la penumbra, sensibilidad a la luz

Salvaciones: Fort +0, Ref +3, Vol +0

Características: Fue 8, Des 13, Con 10,

Int 9, Sab 11, Car 10

Habilidades: Avistar +2, Escondarse +7*,

Escuchar +2, Moverse sigilosamente +4*,

Trepar +9

Dotes: Alerta

Terreno/Clima: bosque / cálido

Organización: tribal (10-100)

Valor de Desafío: 1/2

Tesoro: estándar

Alineamiento: caótico maligno (normalmente)

Avance: según clase de personaje



Tako



Los tasloi, habitantes de la jungla pequeños pero peligrosos, trepan gateando a los árboles con facilidad, tendiendo emboscadas a viajeros imprudentes.

Son humanoides de largas piernas y cabeza plana. Andan en una postura encorvada, tocando el suelo con los nudillos de vez en cuando. Su piel es de un verde lustroso y están cubiertos por un fino y áspero pelo negro. Sus ojos gatunos brillan con un color dorado.

Los tasloi hablan su propio idioma y común.

COMBATE

Los tasloi difícilmente suponen el peligro más temible de las selvas, pero pueden ser una seria amenaza cuando se encuentran en gran número. Conocen las guaridas de monstruos más poderosos, y a menudo establecen rutas de huida obvias con la esperanza de atraer hasta ellas a oponentes debilitados para tenderles emboscadas mientras ellos huyen de una batalla perdida. Escapan rápidamente cuando son superados en número, pero siempre regresan para acosar a sus enemigos, esperando agotarlos mediante repetidos ataques. En caso de derribar a un oponente, intentan huir llevándose el cuerpo si es posible, pues comen carne humanoide.

Sensibilidad a la luz (Ex): los tasloi sufren un penalizador -1 en las tiradas de ataque cuando se encuentran bajo la brillante luz del sol o en el radio de un conjuro de *luz del día*.

Habilidades: usan su modificador de Destreza para las pruebas de Trepar. Los tasloi obtienen un bonificador racial +4 en las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente cuando trepan a los árboles.



Tasloi

Los tengu son una antigua y mágica raza de combatientes. Son eruditos y maestros, e imparten su sabiduría a aquellos que les buscan y prueban ser dignos y honorables. En el escenario de



campaña incorporado de Rokugan, los tengu (también conocidos como kenku) son una antigua raza anterior a la llegada de los humanos. Se rumorea que su hogar ancestral se encuentra en el norte lejano, tal vez en las tierras del Unicornio o el Fénix, tal vez en las montañas de más allá. El tengu es un cuervo bípedo de tamaño humano con brazos emplumados, pico puntiagudo y enormes alas. Lleva ropa y, a veces, piezas de armadura como los humanos, además de portar armas humanas (particularmente la katana). Aunque la mayoría de tengu tienen cabeza de cuervo, algunos la tienen más parecida a

los humanos, aunque con narices increíblemente largas y puntiagudas. Estos tengu con cabeza humana son más pequeños que sus parientes, pero más inteligentes y mágicos.

Los tengu hablan su propio idioma y común. Los de cabeza humana también hablan la lengua de los espíritus.

Tengu, cabeza de cuervo Humanoide monstruoso Mediano

Dados de Golpe:	2d8 (9 pg)
Iniciativa:	+2 (Des)
Velocidad:	30', VI 60' (regular)
CA:	13 (+2 Des, +1 natural)
Ataques:	katana +5 c/c; picotazo -2 c/c
Daño:	katana 1d10+1; picotazo 1d4+1
Frente/Alcance:	5 x 5' / 5'
Ataques especiales:	desconcertar con las alas, aptitudes sortilegas, sutileza con un arma
Cualidades especiales:	imitación de sonidos
Salvaciones:	Fort +0, Ref +5, Vol +5
Características:	Fue 12, Des 15, Con 10, Int 13, Sab 14, Car 13
Habilidades:	Averiguar intenciones +7, Avistar +7, Concentración de iaijutsu +6, Diplomacia +6, Interpretar +4, Intimidar +6
Dotes:	Esquiva, Movilidad

Tengu, cabeza humana Humanoide monstruoso Pequeño

Dados de Golpe:	5d8 (22 pg)
Iniciativa:	+7 (+3 Des, +4 Iniciativa mejorada)
Velocidad:	30', VI 40' (regular)
CA:	15 (+1 tamaño, +3 Des, +1 natural)
Ataques:	Katana +11 c/c
Daño:	Katana 1d10
Frente/Alcance:	5 x 5' / 5'
Ataques especiales:	desconcertar con las alas, conjuros, aptitudes sortilegas, sutileza con un arma
Cualidades especiales:	imitación de sonidos, RC 15
Salvaciones:	Fort +1, Ref +7, Vol +7
Características:	Fue 10, Des 17, Con 10, Int 15, Sab 16, Car 15
Habilidades:	Averiguar intenciones +11, Avistar +11, Concentración de iaijutsu +10, Diplomacia +10, Intimidar +10
Dotes:	Ataque elástico, Esquiva, Movilidad, Soltura con un arma (katana)

Terreno/Clima: terrestre / cualquiera

Organización: solitario

Valor de Desafío: 1

Tesoro: estándar

Alineamiento: neutral (normalmente)

Avance: según clase de personaje

terrestre / cualquiera

solitario

6

estándar

neutral (normalmente)

según clase de personaje

COMBATE

Los tengu son expertos combatientes, y luchan con la katana como un samurai humano. Sus técnicas son poco ortodoxas, por no decir más, pues utilizan sus alas para desconcertar al enemigo y resaltar la esquivo y la movilidad.

Desconcertar con las alas (Ex): el tengu usa sus alas en cuerpo a cuerpo, no para volar (al menos normalmente), sino para desconcertar y desorientar a sus oponentes. Cada asalto, además de sus ataques normales, el tengu puede realizar una prueba de Engañar (enfrentada a la prueba de Averiguar intenciones de su oponente). Si tiene éxito, el ataque del tengu obtiene un bonificador +2 de circunstancia ese asalto.

Aptitudes sortilegas: todos los tengu tienen las siguientes aptitudes sortilegas: a voluntad—alarido, cambio de aspecto, imagen menor, sonido fantasma. Los tengu de cabeza humana también tienen estas aptitudes: a voluntad—contorno borroso, imagen mayor, imagen múltiple, invisibilidad. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un hechicero con tantos niveles como DG tenga el tengu (salvación CD 11 + nivel del conjuro para los tengu con cabeza de cuervo, 12 + nivel del conjuro para los tengu con cabeza humana).

Conjuros: los tengu con cabeza humana pueden lanzar conjuros como shugenjas de aire de 5.º nivel (sin acceso a conjuros de fuego). La CD de salvación es 15 + nivel del conjuro para los sortilegios de aire, y 13 + nivel del conjuro para los de agua o tierra.

Sutileza con un arma (Ex): los tengu tienen el beneficio de la dote Sutileza con un arma (katana), aunque esta dote normalmente no pueda aplicarse a dicha arma.



Tengu

Imitación de sonidos (Ex): los tengu pueden imitar cualquier voz o sonido que hayan oído. Los oyentes deben tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 10 + 1/2 de DG del tengu + su modificador de Carisma) para detectar el engaño.

PERSONAJES TENGU

La clase predilecta de los tengu es samurai, aunque a menudo avanzan como monjes o shugenjas. Los tengu con cabeza humana que obtengan niveles de shugenja deberán especializarse en aire, y cada nivel de shugenja que obtengan añadirá un nivel a su aptitud de lanzar conjuros. Por ejemplo, un tengu con dos niveles de shugenja lanzará conjuros como un shugenja de 7.º nivel.

TSUNO



Humanoide monstruoso Grande (espíritu, Tierras sombrías)

Dados de Golpe: 8d8+24 (60 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 30'

CA: 20 (-1 tamaño, +5 natural, +6 gran armadura)

Ataques: alfanjón +12/+7 c/c; mordisco +10 c/c; cornada +10 c/c

Daño: alfanjón 2d4+5; mordisco 1d8+2; cornada 1d8+2

Frente/Alcance: 5 × 5' / 10'

Ataques especiales: cono de miedo, aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: reducción del daño 10/+1, olfato

Salvaciones: Fort +9, Ref +6, Vol +9

Características: Fue 21, Des 10, Con 17, Int 16, Sab 17, Car 16, Mancha 8

Habilidades: Averiguar intenciones +14, Avistar +14, Buscar +14, Engañar +14, Esconderse +11, Escuchar +14, Saltar +16, Trepar +16

Dotes: Ataque múltiple, Ataque poderoso, Hendedura

Terreno/Clima: Tierras sombrías

Organización: solitario, escuadra (2-8) o cohorte (9-20)

Valor de Desafío: 6

Tesoro: estándar

Alineamiento: legal maligno (siempre)

Avance: 9-16 DG (Grande); 17-24 DG (Enorme)

En los últimos años, una nueva amenaza ha aparecido en las Tierras sombrías, anteriormente desconocida para los defensores de la muralla Kaiu. Similares en algunos aspectos a los ogros de ese lugar maligno, estas monstruosas criaturas (apodadas tsuno, "cuerno", por sus prominentes cuernos) muestran una inteligencia, aptitud para el trabajo en equipo y afinidad mágica que preocupan al clan del Cangrejo.

El tsuno, que tiene un gran parecido con los minotauros, es un gran bipedo de aspecto animal que combina los rasgos de los ogros de las

Tierras sombrías, los toros bravos y algo de los leones. Su torso y brazos son de humano, aunque sus manos son peligrosas garras. Sus patas son como las de un toro, pero terminan en tres dedos con garras. Su cabeza parece el cráneo de un toro con dos largos cuernos rectos que le salen de las sienes, dos cuernos curvos más pequeños sobre ellas y una fila de cortas púas que recorre su columna. Una melena de espeso pelo cae por su espalda, acabando en una larga cola peluda. Suele vestir armadura hecha de placas de metal y lleva grandes armas hendedoras. Mide de 9 a 10' de altura y pesa 500 ó 600 lb.

Los tsuno hablan sombrío y rokuganés (común).

COMBATE

Los tsuno son criaturas poderosas en combate, cooperando de manera efectiva para obtener bonificadores de flanqueo, evitar ser flanqueados y aprovechar al máximo su número. También poseen un extraño talento para la magia, sorprendentemente parecido a la magia ancestral de la familia Kitsu del clan del León.

Cono de miedo (St): con un rugido ensordecedor, el tsuno puede infundir miedo en los corazones de sus oponentes. El rugido crea un efecto con forma de cono de 50' de longitud. Las criaturas que se encuentren en el interior del cono han de tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 17) o huirán despavoridos. Las criaturas despavoridas sufrirán un penalizador -2 en los tiros de salvación y huirán del tsuno. Existe un 50% de posibilidades de que cada criatura deje caer lo que lleve, elija su camino aleatoriamente (siempre y cuando esté alejándose del peligro inmediato) y huya de otros peligros con los que se encuentre. Si acaba acorralada, pasará a estar aterrada.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *hablar con los muertos*, *reprender*, *venganza ancestral*; 3/día—*adivinación*, *reprobar*, *vista onírica*. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un maho-tsukai de 8.º nivel (salvación CD 18 + nivel del conjuro).



Tsuno

Organización: solitario

Valor de Desafío: 5

Tesoro: estándar

Alineamiento: caótico maligno (siempre)

Avance: 8-21 DG (Mediano)

Cuando un cuerpo es enterrado de manera poco apropiada o en un lugar poco propicio, a menudo vuelve a la actividad como vampiro saltarín, con ansias de matar seres vivos. El cuerpo es animado por el alma po (la parte maligna del alma) del difunto; el alma hun (la parte buena) se pierde. Sin el alma hun, el cuerpo no está realmente vivo, por lo que retiene parte de la rigidez de la muerte. El espectáculo de estas criaturas saltando mientras buscan víctimas podría considerarse ridículo si no fueran unos oponentes mortíferos.

El regreso de la muerte da a su piel un tinte verdoso, colmillos y garras afiladas como cuchillas. Suelen vestir ropa funeraria, ya sea limpia y nueva o podrida por la descomposición.

Los vampiros saltarines nunca hablan, pero comprenden el común.

COMBATE

Los vampiros saltarines no son oponentes sofisticados e inteligentes como los vampiros estándar del D&D. Su comportamiento es más parecido al de animales rabiosos, atacando con sus garras y colmillos, sin preocuparse demasiado por la estrategia y la táctica.

VAMPIRO SALTARIN

Muerto viviente Mediano

Dados de Golpe: 7d12 +3 (48 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 20'

CA: 16 (+6 natural)

Ataques: 2 garras +10 c/c

Daño: garra 1d4+3

Frente/Alcance: 5 × 5' / 5'

Ataques especiales: maldición del vampirismo

Cualidades especiales: sentir la respiración, muerto viviente, reducción del daño 10/+1, resistencia al frío y la electricidad 10, RC 15

Salvaciones: Fort +2, Ref +2, Vol ++

Características: Fue 17, Des 10, Con —, Int 6, Sab 9, Car 12

Habilidades: Intimidar +11, Saltar +13, Trepar +13

Dotes: dureza

Terreno/Clima: terrestre / cualquiera



Vampiro saltarín

SARINAH

WANG-LIANG

Maldición del vampirismo (Sb): todo humanoide golpeado por el ataque de garra de un vampiro saltarín debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 13) o contraerá una maldición que lo transformará a su vez en uno de ellos. En el transcurso de 1d4+1 días, la víctima se transforma lentamente en un vampiro, le crecen colmillos y largas uñas y se vuelve más bestial. Para detener la transformación, el personaje debe recibir un conjuro de *quitar maldición* antes de que se complete el proceso. Cada hora que pase saltando o bailando sobre arroz puro y pegajoso retrasa un día la llegada de la maldición (al igual que sucede con cualquier esfuerzo físico, un personaje sólo puede bailar sobre arroz pegajoso durante un tiempo antes de cansarse: tras una hora de movimiento, cada hora adicional inflige 1 punto de daño atenuado al personaje—1 punto acumulativo la segunda hora, 2 puntos la tercera, 3 la cuarta y así sucesivamente). Una vez la transformación siga su curso, no puede ser invertida por ningún medio inferior a un *deso* o *milagro*.

Sentir la respiración (Ex): los vampiros saltarines no pueden ver a las criaturas vivas. Sólo pueden detectar su presencia por su respiración. A favor del vampiro, esto significa que la invisibilidad o cualquier otra magia utilizada para burlar la vista no les engaña. Trata esta aptitud como la cualidad especial "vista ciega" en lo que concierne a los oponentes vivos que respiren; su alcance efectivo es 120'. Por otro lado, una criatura viva que no respire (incluyendo un personaje que aguante la respiración) será efectivamente invisible para el vampiro (consulta "Reglas de ahogarse" en el Capítulo 3 de la *Guía del DUNGEON MASTER* para ver las reglas sobre aguantar la respiración; cuando un personaje está inconsciente, empieza a respirar—un personaje no puede suicidarse conteniendo la respiración). Las criaturas no vivas que no respiran, incluyendo muertos vivientes y constructos, son invisibles para la vista muerta viviente de los vampiros saltarines.

Muerto viviente: inmune a los efectos enajenadores o de dormir, al veneno, la parálisis, el aturdimiento y la enfermedad. No se ve afectado por heridas críticas, daño atenuado, daño de característica, consunción de energía ni muerte por daño masivo.

Gigante Grande (espíritu)

Dados de Golpe: 6d8+12 (39 pg)

Iniciativa: +1 (Des)

Velocidad: 30'

CA: 21 (-1 tamaño, +1 Des, +5 natural, +6 armadura laminada)

Ataques: 2 garras +8 c/c; lajatang Enorme +7/+7 c/c

Daño: garra 2d4+5; lajatang Enorme 2d6+5/2d6+2

Frente/Alcance: 5 x 5' / 10'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: regeneración 2

Salvaciones: Fort +7, Ref +3, Vol +5

Características: Fue 21, Des 12, Con 15, Int 16, Sab 16, Car 17

Habilidades: Avistar +9, Escuchar +10

Dotes: Ambidextrismo, Combate con dos armas, Soltura con un arma (lajatang)

Terreno/Clima: montaña y bosque / templado

Organización: solitario, pareja, partida (3-12) o tribu (13-50)

Valor de Desafío: 4

Tesoro: estándar

Alineamiento: legal maligno (normalmente)

Avance: según clase de personaje

Consumidos por una rabia envidiosa cuando su raza entró en decadencia y la humanidad empezó a destacar, los wang-liang son una raza antigua e inteligente de gigantes, relacionados con el oni común y el ogro hechicero.

Un wang-liang mide aproximadamente 10' de altura y pesa unas 600 lb. Su cuerpo está cubierto de una piel suave de lustroso pelo marrón oscuro o negro, incluyendo una maraña de pelo revuelto sobre su cabeza y, en los varones, una larga barba oscura. Sus pies terminan en dos anchos dedos con unas uñas negras y ganchudas, mientras que los dedos de la mano tienen garras retráctiles. Sus ojos son anchos y grandes, casi felinos, con el iris negro bordeado de un rojo luminoso y encendido. Sus dientes son los afilados colmillos de un carnívoro. El wang-liang viste ropa



Wang-liang

ligera, hecha de algodón o seda y normalmente de color rojo o verde. En combate, prefiere la armadura laminada y portar armas exóticas como el lajatang.

Los wang-liang hablan gigante y común.

COMBATE

Los wang-liang desprecian a los humanos y rara vez dejan pasar la oportunidad de matarlos, lastimarlos, humillarlos o atormentarlos. A pesar de todo, son criaturas con un profundo sentido del honor, manteniéndose fieles a su palabra. Su inteligencia los convierte en astutos enemigos.

Aptitudes sortilegas: a voluntad—*alterar el propio aspecto* (a cualquier forma humanoide de entre 4 y 12' de altura), *invisibilidad*, *ver lo invisible*, *vínculo telepático de Rary* (sólo con otros wang-liang).

Regeneración (Ex): el wang-liang sufre daño normal causado por fuego y ácido.

Dotes: los wang-liang obtienen Ambidextrismo como dote adicional.



YETI

Humanoide monstruoso Grande (frío)

Dados de Golpe: 4d8+4 (22 pp)

Iniciativa: +1 (Des)

Velocidad: 40'

CA: 14 (-1 tamaño, +1 Des, +4 natural)

Ataques: 2 garras +7 c/c

Daño: garras 1d6+4

Frente/Alcance: 5 × 5' / 10'

Ataques especiales: agarrón mejorado, constreñir

Cualidades especiales: subtipo de frío

Salvaciones: Fort +2, Ref +5, Vol +5

Características: Fue 18, Des 13, Con 12, Int 9, Sab 12, Car 11

Habilidades: Escondarse +2*, Moverse sigilosamente +6, Supervivencia +7, Trep ar +10

Dotes: Ataque poderoso

Terreno/Clima: colinas y montañas / frío

Organización: solitario o clan (2-7)

Valor de Desafío: 3

Tesoro: estándar

Alineamiento: neutral (normalmente)

Avance: 5-8 DG (Grande); 9-12 DG (Enorme)

Los yetis son grandes humanoides de pelo blanco que rondan por las montañas árticas en busca de presas. Su capacidad para camuflarse en la nieve, unida a su espeluznante aullido, que a veces se escucha en el eco de las montañas, les ha dado reputación de criaturas siniestras y sobrenaturales, pero, en realidad, son poco más que grandes simios carnívoros.

Los yetis miden unos 8' de altura y pesan 300 lb. o más. Sus poderosos cuerpos están cubiertos de un pelaje largo y blanco. Sus manos y pies son anchos y planos, ayudando a repartir su peso en los terrenos nevados peligrosos. Caminan a cuatro patas como los gorilas, pero se sienten cómodos luchando erguidos. Sus ojos son de color azul helado o sin color, y sus garras y carne son de un blanco marfil. En lugar de depender de una gruesa capa de grasa corporal para mantener la temperatura, el yeti tiene un pelo grueso y cálido que absorbe el calor para mantenerse caliente. Un párpado transparente adicional le permite ver con claridad cuando hay un fuerte temporal de nieve.

Los yetis hablan gigante.

COMBATE

Los yetis acechan a sus presas y preparan emboscadas para coger a sus víctimas por sorpresa. Una vez en la pelea, luchan ferozmente con sus garras.

Agarrón mejorado(Ex): para utilizar esta aptitud, el yeti debe acercarse con un ataque de garra. Si consigue inmovilizar a un oponente de tamaño Mediano o más pequeño, podrá constreñir.

Constreñir (Ex): el yeti inflige 1d6+4 puntos de daño con una tirada de presa con éxito contra criaturas de tamaño Mediano o

más pequeñas, más 2d6 puntos adicionales de daño por frío debido a los efectos de absorción de frío del pelo de la criatura.

Subtipo de frío (Ex): inmunidad al frío, doble daño por fuego excepto con una salvación con éxito.

Habilidades: el pelo blanco del yeti le concede un bonificador +15 en las pruebas de Esconderse en la nieve.

YUKI-ON-NA COMBATE

Fata Mediana (espíritu, frío)

Dados de Golpe: 8d6 (28 pg)

Iniciativa: +5 (+Des, +4 Iniciativa mejorada)

Velocidad: 30'

CA: 19 (+Des, +4 desvío, +4 natural)

Ataques: toque +4 toque c/c

Daño: toque 1d10 frío

Frente/Alcance: 5 x 5' / 5'

Ataques especiales: mirada paralizante, aptitudes sortilegas

Cualidades especiales: perderse, subtipo de frío

Salvaciones: Fort +2, Ref +7, Vol +8

Características: Fue 10, Des 13, Con 10, Int 13, Sab 14, Car 19

Habilidades: Averiguar intenciones +13,

Avistar +14, Esconderse +15⁺,

Escuchar +14, Engañar +15

Dotes: Alerta, Esquiva, Iniciativa mejorada

Terreno/Clima: montañas, colinas y bosque / frío

Organización: solitario o familia (2-3)

Valor de Desafío: 4

Tesoro: ninguno

Alineamiento: caótico maligno o caótico bueno (normalmente)

Avance: 9-24 DG (Mediano)

Las yuki-on-na, hermosos espíritus de los yermos helados, son odiosas y destructivas o amables y bondadosas. Pueden resultar peligrosas en ambos casos, pues aquellos que las persiguen, sea cual fuere su intención, a menudo acaban perdidos en una ventisca.

La yuki-on-na parece una mujer humana de la más extraña belleza. Tiene el pelo negro hasta la cintura, dulces ojos azules y unos labios rojos y carnosos. Su piel es azul pálida y fría al tacto. Viste túnicas blancas como la nieve que ondean y giran continuamente a su alrededor, incluso cuando no sopla el

viento. Algunos dicen que la yuki-on-na es el espíritu de una persona malvada e insensible, pero otros afirman que se trata del espíritu de una chamán o shugenja que murió mientras se encontraba perdida en una tormenta de nieve. Tal vez ambas versiones sean ciertas, y el alineamiento de la yuki-on-na dependa del que tuviera en vida.

Las yuki-on-na hablan la lengua de los espíritus y común.

Las yuki-on-na casi nunca han sido vistas excepto en medio de una fuerte tormenta de nieve. Las malignas aprovechan estas oportunidades para atacar desde un lugar oculto, mientras que las buenas a menudo han sido vistas bailando en la nieve. Rehuyen el combate cuerpo a cuerpo sea cual sea su alineamiento, utilizando su ataque de toque para capturar a sus presas (o defenderse).

Mirada paralizante (Sb): la yuki-on-na puede paralizar a otras criaturas con la mirada. Esto es similar a un ataque de mirada, excepto en que la criatura debe emplear una acción estándar y que aquellos que estén mirándola sin más no se verán afectados. Aquel al que la yuki-on-na dirija la mirada debe tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 18) o será afectado como si se tratara de un conjuro de *inmovilizar monstruo* lanzado por un hechicero de 8.º nivel. La aptitud tiene un alcance de 30'.

Aptitudes sortilegas: a voluntad—cambio de aspecto, comprensión idiomática, detectar pensamientos. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un hechicero de 8.º nivel (salvación CD 14 + nivel del conjuro).

Perderse (St): una vez al día, la yuki-on-na puede tocar a una víctima y hacer que ésta sea totalmente incapaz de encontrar el camino a ninguna parte durante las siguientes 3d6 horas. El personaje no podrá utilizar la habilidad Intuir la dirección ni tampoco Supervivencia para evitar perderse. Ni siquiera podrá encontrar la forma de salir de un armario sin ayuda, aunque será perfectamente capaz de seguir a otros personajes.

Subtipo de frío (Ex): inmunidad al frío; doble daño por fuego excepto con una salvación con éxito.



Yuki-on-na



Ello miembro
del clan
de la Grulla

Enan samurai
del clan
del Cangrejo



Ilustración de A. Swockel

La primera parte de este libro te ha proporcionado casi todo lo que necesitas para crear tu propia campaña de *Aventuras orientales*. Este capítulo trata acerca de cómo unir esas piezas en una campaña que se ajuste a tu visión de un escenario basado en una versión fantástica de Asia. También incluye dos páginas de mapas con ejemplos de edificios que puedes usar para dar consistencia a los lugares de tu escenario.

La primera cuestión que debes valorar es una de las que primero se tratan en la *Guía del DUNGEON MASTER*: determinar el estilo de juego. Al igual que la fantasía basada en las culturas europeas y las partidas de D&D con un "sabor" europeo provienen de diversos estilos, el material que sirve de fuente a *Aventuras orientales* varía enormemente en estilo, y lo mismo sucede con las campañas de *Aventuras orientales*. A primera vista, un estilo de juego de "patada en la puerta" puede parecer menos apropiado para una campaña de *Aventuras orientales*, pero no tiene por qué ser así. En *Aventuras orientales*, una partida de ese tipo podría representar ciertas películas de artes marciales: en lugar de un semiorco bárbaro echando abajo la puerta, puede tratarse de un monje empleando una patada giratoria (pero la puerta seguirá corriendo la misma suerte). El "dungeon" puede ser un antiguo templo abandonado, el monasterio de una secta maligna, un castillo en ruínas o unas retorcidas cavernas naturales; igual que en una partida normal de D&D.

Por otro lado, una partida más orientada a la narración puede ajustarse mejor al sabor de otros materiales relacionados con la fantasía asiática. Al fin y al cabo, hay una razón para que Arte, Diplomacia e Interpretar sean habilidades de clase para un samurai: el samurai de leyenda es mucho más culto que la mayoría de los guerreros de fantasía arquetípicos. Las complicadas maniobras políticas entre los clanes, el delicado equilibrio entre la paz y la guerra, y las tramas e intrigas de la corte del Emperador son el pan de cada día de las campañas de *Aventuras orientales*.

Al igual que en una campaña tradicional de D&D, la cuestión clave no es "¿Qué enfoque es el correcto?" sino "¿Qué enfoque es el correcto para mí y para mi grupo?". Debes emplear el material de *Aventuras orientales* para crear aventuras que tus jugadores valoren, adaptando el trasfondo a su método de juego en lugar de imponerles un estilo que no les divierta.

CREACIÓN DE MUNDOS

Las campañas de *Aventuras orientales* cubren toda la gama desde las partidas estrechamente relacionadas con la historia del mundo real hasta las disparatadas fantasías extraídas de las películas más extravagantes de artes marciales. Éstas (al igual que el material de este libro) se basan en las culturas de China, India, Nepal, Tibet, Japón, Corea, Mongolia, Filipinas y el sudeste asiático (Birmania, Indonesia, Camboya, Laos, Malasia, Tailandia y Vietnam). Tus propios intereses y el material con el que estés familiarizado darán forma al tipo de mundo que deseas construir.

Las decisiones acerca de la naturaleza de tu mundo tendrán efecto en las opciones que permitas en tu partida. Si diriges una fantasía "realista" con poca magia, que sea fiel a la historia y leyenda del Japón de la era Tokugawa, por ejemplo, no querrás que haya por ahí héroes con la clase de prestigio de espadachín danzante saltando por los árboles y haciendo piruetas sobre las cabezas de sus enemigos, monjes tatuados exhalando fuego, ni personajes hengeyokai. Por otro lado, si tu inspiración es el clásico de cine *wuxia* "Una historia china de fantasmas", un samurai formal podría echar a perder el tono de tu campaña.

安永七戌八月



Salón de recepción de un señor menor

1. Baño
2. Dormitorio
3. Armario
4. Sala del consejero
5. Patio
6. Vestidor
7. Entrada
8. Habitación de invitados
9. Cuarto de aseo
10. Sala de recepción exterior
11. Salón
12. Sala de recepción privada
13. Sala de recepción
14. Habitación de los criados
15. Sala del té
16. Galería
17. Aseo

- Pared sólida
- Pared corrediza de papel de arroz
- 2,5 pies
- 5 pies

TABLA 10-1: NOMBRES DE CLASES DE PERSONAJE

Nombre de clase	Cultura japonesa	Cultura china	Cultura hindú
Bárbaro	Ban	Yi	Yavana
Chamán	So, itako, kannushi	Dang-ki, wu	Brahmin
Explorador	Sekkou		Shikari
Guerrero	Bushi	Chanshi	Singh
Hechicero	Tsukai	Yao ren	Mantrika
Monje	Budoka	Seng	Muni
Pícaro	Nusubito	Tong shu	Dhuka
Samurai	Samurai		Kshatriya
Shugenja	Shugenja, yamabushi		
Sohei	Sohei	No-sheng	Devapala
Wu jen		Wu jen	Swami

¿QUÉ IMPORTA UN NOMBRE?

Si tu campaña hace uso de una cultura asiática del mundo real que no tome como modelo a la sociedad japonesa, puedes llamar de modo diferente a las clases de personaje. Estos nombres alternativos son puro "color local": no existen diferencias de juego entre un sohei y un no-sheng. La Tabla 10-1: nombres de clases de personaje, sugiere nombres alternativos, extraídos de las culturas japonesa, china e hindú, para las clases descritas en el Capítulo 2. Con un poco de investigación, podrás encontrar nombres equivalentes para otras culturas.

Asimismo, hacer que los jugadores mencionen un tetsubo o un kris en lugar de una gran clava o una espada corta también puede servir para que tu aventura tenga mayor color local. La Tabla 10-2: nombres de armas, enumera nombres alternativos para las armas comunes del *Manual del Jugador* e identifica su origen.

OPCIONES RACIALES

No estás limitado a las razas descritas en el Capítulo 1: razas. Nada te impide dirigir una partida de *Aventuras orientales* en la que ena-

nos y elfos se conviertan en samurais y wu jen, ya sea junto a las razas descritas en el Capítulo 2 o en lugar de ellas. También podrías crear un Rokugan alternativo en el que las siete razas del *Manual del Jugador* sustituyan a los siete Grandes Clanes: los humanos del clan del León son la personificación del código del guerrero (el bushido), los enanos del Cangrejo protegen la Muralla Kaiu, los elfos de la Grulla se batan en duelo con elegancia, los gnomos del Dragón meditan en sus fortalezas de montaña (empleando el wakizashi y la daga con su estilo de dos espadas), los semielfos del Fénix practican la maestría de la magia, los medianos del Escorpión guardan los secretos de la tierra, y los semiorcos del Unicornio son bárbaros que cabalgan por las tierras del norte.

Algunos de los monstruos del *Manual de Monstruos* y del Capítulo 9 también podrían ser interesantes razas de personaje jugador, utilizando las directrices para personajes monstruos del Capítulo 2 de la *Guía del DUNGEON MASTER*. La Tabla 10-3: monstruos como razas, muestra posibles razas de monstruos, junto al ajuste de nivel para cada una (consulta el Capítulo 1).

EXPANSIONES DE REGLAS OPCIONALES

En *Aventuras orientales* se da por supuesto que sólo utilizas los tres libros de reglas básicos del juego D&D: el *Manual del Jugador*, la *Guía del DUNGEON MASTER* y el *Manual de Monstruos*. Sin embargo, muchos otros suplementos de reglas pueden mejorar una campaña de *Aventuras orientales*. Éstos incluyen las guías relacionadas con las clases (*Puño y Espada*, *Defensores de la fe*, *Tomo y Sangre*, *Canción y Silencio* y *Maestros de lo salvaje*, algunos de los cuales aún no han sido editados en castellano a la publicación de este volumen), así como el *Manual de Psiónica*. Ciertas dotes, clases de prestigio, equipo y otras reglas de tales libros encajan perfectamente en el ámbito de una campaña de *Aventuras orientales*, tal y como se indica a continuación. Por supuesto, queda en tus manos el incluir o no cualquier regla opcional concreta en tu campaña.

Ciertas dotes de *Puño y Espada* se han reimpresso en este libro en la clase de prestigio de maestro de armas. La mayoría de los rasgos incluidos en ese libro pueden funcionar correctamente en una campaña

TABLA 10-2: NOMBRES DE ARMAS

Nombre del arma	Otros nombres (cultura)
Alabarda	ch'i chi, ge, ko, pi chi, yue (China); bisento (Japón)
Arco corto compuesto	gong jian (China); yumi (Japón)
Arco largo compuesto	dai-kyu (Japón)
Ballesta	nu (China)
Bastón	bang, gun (China); lathi (India); toya (Indonesia); bo, rokushakubo (Japón); bong (Corea)
Bisarma	guan dao (China); kamayari (Japón)
Cimitarra	dao, da huan dao (China); shamshir, tulwar (India); parang (Indonesia); bolo (Filipinas)
Clava	muton (Filipinas)
Daga	dhaw (Birmania); piha-kaetta (Ceilán); bi shou, do-su (China); bich'wa, khanjarli (India); aiguchi, kozuka, tanto (Japón); mit (Tailandia)
Espada bastarda	wo dao (China); khandar (India); ram dao (Nepal)
Espada corta	duan jian (China); adya katti, choora, zafar takieh (India); kris, pedang (Indonesia); dan sang gum (Corea); kora (Nepal)
Espada larga	jian, tau-kien (China); gum (Corea)
Espadón	dalwel (Birmania); no-dachi (Japón)
Gran clava	chang bang (China); gada (India); tetsubo (Japón)
Guantelete	kote (Japón)
Guja	chan, da dao (China)
Hacha de batalla	ch'iang, ch'i fu, chi, chien, chin, fu, i huang, liu (China); tungi (India); masakari, ono (Japón)
Hacha de mano	bhuj, piso tonkeng (India); kapak (Indonesia)
Jabalina	mau (China); nage-yari (Japón)
Kama	lian (China); badik (Indonesia)
Lanza corta	yari (Japón)
Lanza larga	mao, qiang (China); lembing (Malasia)
Lanza pesada de caballería	uma-yari (Japón)
Látigo	pi bian (China)
Martillo de guerra	chui (China); dai tsuchi (Japón)
Maza ligera o pesada	suan tou fung (China); gada (Indonesia)
Pico ligero o pesado	zaghnal (India)
Puñal	katar (India)
Tridente	san cha, lanza tigre (China); magari yari (Japón)

de *Aventuras orientales*. Las clases de prestigio aptas incluyen maestro borracho, maestro de la guerra, maestro samurai, ninja de la media luna y vengador rojo.

Dado que no se encuentran comúnmente clérigos ni paladines en las campañas de *Aventuras orientales*, *Defensores de la fe* puede resultar difícil de integrar en ellas. Aun así, los chamanes y sohei podrían ser aptos para clases de prestigio como contemplativo, oráculo divino, liberador sagrado, cazador sagrado, maestro de las mortajas, exorcista sagrado, puño sagrado y templario. La mayoría de las dotes de *Defensores de la fe* giran en torno a la canalización de energía positiva o negativa, cosa en la que los chamanes no son tan eficaces como los clérigos. Sin embargo, los personajes de *Aventuras orientales* pueden beneficiarse de la dote Castigo incrementado, y las nuevas dotes metamágicas también sirven en este escenario.

Algunas clases de prestigio de *Tomo* y *Sangre* sirven para hechiceros y wu jen, incluyendo acólito de la piel, magus de sangre, conjurador de

Posada y vivienda urbana



TABLA 10-3: MONSTRUOS COMO RAZAS

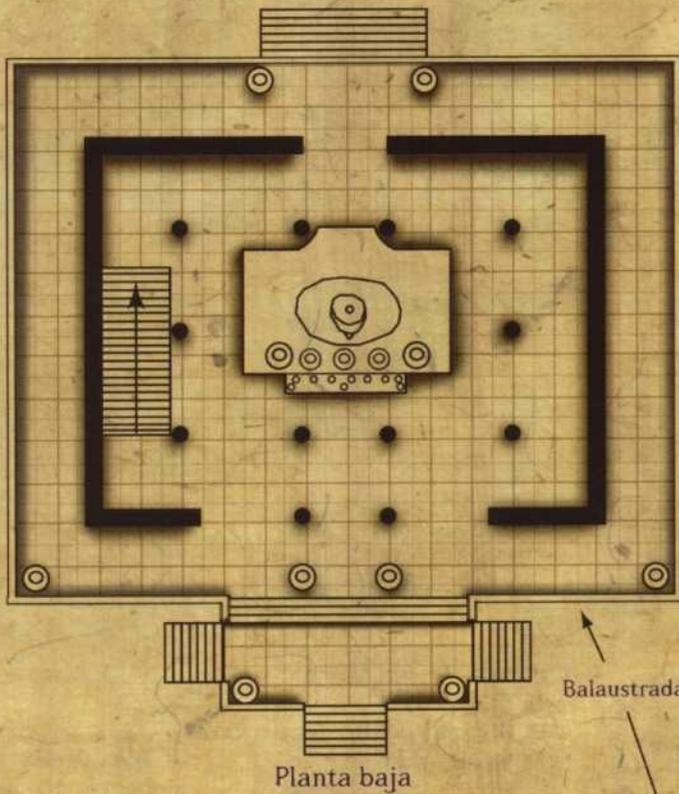
Raza	Ajuste de nivel
Bakemono	Normal
Gigante de las colinas	+12
Gran trasgo	Normal
Kappa	+4
Naga de Shinomen, áspid	+3
Naga de Shinomen, camaleón	+3
Naga de Shinomen, cobra	+5
Naga de Shinomen, constrictor	+4
Naga de Shinomen, serpiente verde	+1
Ogro	+5
Ogro hechicero	+9
Ogro (Tierras Sombrías)	+5
Tasloi	Normal
Tengu, cabeza de cuervo	+2
Tengu, cabeza humana	+7
Tsuno	+10
Wang-liang	+5
Yeti	+5
Yuan-ti corrupto	+2
Yuan-ti híbrido	+7
Yuan-ti puracasta	+6
Yuki-on-na	+4

la candela y erudito de los elementos. La mayoría de las dotes generales y metamágicas de *Tomo* y *Sangre* son valiosas añadiduras para el repertorio de un wu jen o hechicero, y concuerdan con el ambiente de una campaña de *Aventuras orientales*.

Canción y silencio incluye clases de prestigio de pícaro apropiadas para la mayoría de las campañas: terror de los mares, forajido de la senda carmesi, descubridor real, maestro de espías, ladrón acróbata y vigilante. Este libro, especialmente interesante para los personajes ninjas, también incluye reglas ampliadas para trampas y venenos.

Planta principal y terrazas de un templo

同觀于凝香閣

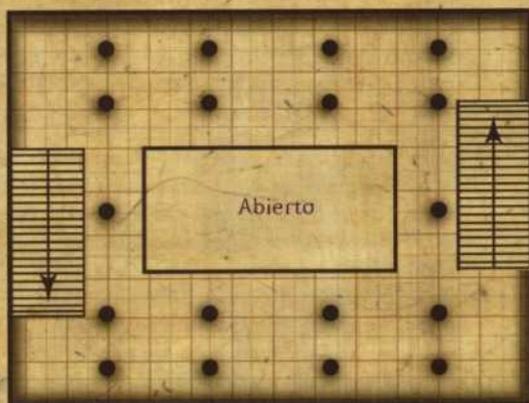


Planta baja

Balaustrada



Vista lateral



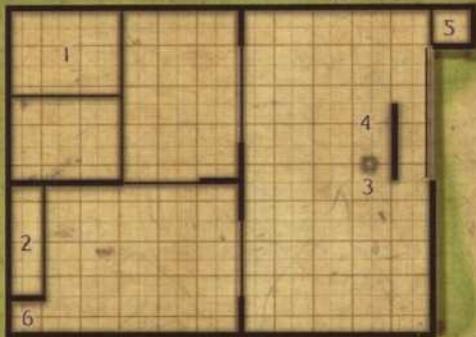
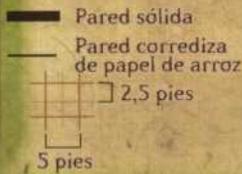
Primera terraza

2,5 pies
5 pies



Casa de un plebeyo

- | | |
|------------|-------------------|
| 1. Baño | 5. Cuarto de aseo |
| 2. Armario | 6. Capilla |
| 3. Hogar | 7. Cuadra |
| 4. Cocina | 8. Galería |



龍興成子孫林向...

Maestros de lo salvaje presenta una serie de clases de prestigio apropiadas para *Aventuras orientales*: señor de los animales, sabueso, inspector, señor de la naturaleza, y transformista. Las dotes y objetos mágicos útiles para un druida con forma salvaje también lo son para los hengeyokai o los personajes cambiaformas.

Los psiónicos encajan en el ambiente de *Aventuras orientales*: imagina a monjes o yogi sentados meditando, desarrollando sus poderes psiónicos. Los monjes/psiónicos o monjes/guerreros psiquicos multi-clase podrían complementar o incluso reemplazar a clases de prestigio como el monje tatuado o el monje del Shintao.

COMBINAR TODAS LAS PIEZAS

Crear una campaña de *Aventuras orientales* significa algo más que seleccionar la variedad de opciones que los jugadores tendrán a su disposición (qué razas, clases, clases de prestigio, equipo, monstruos, etc., permitirás en tus partidas). La parte más importante de la labor, y la más dificultosa, es combinar todos esos elementos y crear un mundo de fantasía coherente. El proceso para conseguirlo no difiere mucho de crear una campaña estándar de D&D, y los consejos de la *Guía del DUNGEON MASTER* son igual de útiles para un DM de *Aventuras orientales*. El escenario de campaña incorporado de Rokugan es un minucioso ejemplo de cómo puede ser un escenario de campaña de *Aventuras orientales* completamente desarrollado, pero resultará de mayor utilidad un ejemplo más breve que haga destacar el proceso en lugar del resultado.

Para tal ejemplo, supongamos que el DM está interesado en apartarse de lo tradicional y crear una campaña muy influenciada por los mitos y leyendas hindúes, añadiéndole un poco de cultura del Sudeste Asiático. El DM prevé un escenario selvático, con majestuosos templos que se desmoronan similares a Angkor Vat en Camboya, Borobudur en Java o Bodh Gaya en la India: todo repleto de junglas en conti-

nua expansión. Como al DM le gusta la variedad que se da entre los siete grandes clanes de Rokugan, los adoptará en su campaña, creando siete ciudades-estado principales de los humanos, que comparten las peculiaridades de los siete clanes. Los vanara viven en fortalezas en las copas de los árboles, lo más alejados que pueden de los yuan-ti. El DM no encuentra necesidad de que haya nezumi en este escenario, se plantea incorporar a los hengeyokai pero al final decide no hacerlo, e incluye hombres espíritu de río y mar como una posibilidad dentro de la civilización humana. Permite que haya personajes jugadores aasimar (rishi), con un modificador de nivel +1, y decide que en la campaña habrá personajes yuan-ti "corruptos" (descritos en el *Compendio de Monstruos: Monstruos de Faerûn*) como PNJs. Eso supone una selección razonable de razas de personaje para la campaña: cinco opciones diferentes para los jugadores, y una más para los PNJs.

Al plantearse las opciones de clase, el DM decide no emplear a los shugenjas, pero sí permitir todas las demás clases básicas de *Aventuras orientales* (aunque algunas tendrán otros nombres, tal y como se muestra en la Tabla 10-1). Además, permitirá que en la campaña haya psiónicos y guerreros psiquicos como "yogi", empleando las reglas del *Manual de Psiónica*. Los kshatriyas (samurais) de la campaña usarán como armas ancestrales el tulwar (cimitarra) y el kris (espada corta) en lugar de la katana y el wakizashi (una mezcla de armas hindúes e indonesias que le resulta atractiva). Creará también un panteón de deidades (espíritus de inmenso poder) para que los brahmin (chamanes) los veneren, pero ello no afectará a la mecánica de la clase.

Las clases de prestigio pueden ser un método útil para moldear el ambiente de una campaña. Centrándose en las descritas en el Capítulo 3 de este libro en lugar de otros libros de D&D, el DM decide permitir las siguientes: batidor sombrío (normalmente entrenados para combatir contra los yuan-ti), cambiaformas (para el swami y el hechicero, pues no hay hengeyokai), cazador de brujas (particularmente experto en descubrir a los yuan-ti corruptos), discípulo del vacío, espía ninja (como una orden hermética de asesinos religiosos, en lugar de ninjas japoneses), guerrero-oso, jinete kishi, maestro de armas, místico del henshin y singh furioso.

A continuación, el DM empieza a valorar otras opciones, hojeando todo el libro. Al haber adoptado los siete clanes humanos, también incorporará las dotes de antepasado del Capítulo 4. Para facilitar un poco más su labor, exigirá un requisito a cualquier jugador que desee elegir una dote de antepasado para su personaje: hará falta inventarse el nombre del antepasado y una historia de sus hazañas que justifique tal dote.

Como su campaña es en realidad una mezcla de culturas asiáticas a pesar de su apariencia hindú, el DM no va a preocuparse demasiado de por qué armas se utilizaron realmente en la India; le basta un vistazo a la Tabla 10-2: nombres de armas, para hacerse una idea de cuáles son las más comunes. Rechaza las armaduras claramente japonesas (ashigaru, parcial y gran armadura) y permite todas las demás descritas en el Capítulo 5.

Las decisiones más importantes acerca de la creación de personajes ya están hechas, de modo que el DM empieza a pensar en las amenazas a las que éstos se enfrentarán. Además de los yuan-ti, extendidos por todo el territorio, los rakshasas serán otro oponente natural; al menos, cuando los personajes alcancen niveles elevados. Las nagas malignas (las variedades del *Manual de Monstruos*, no las nagas de Shinomen de este libro) se aliarán con los yuan-ti, y los hombres-tigre acecharán en las junglas. Los tigres comunes y terribles y las serpientes de todo tipo serán las amenazas animales más frecuentes. Dado el elevado valor de desafío de los yuan-ti y de muchos de estos monstruos, empezar la campaña con personajes de niveles elevados puede no ser mala idea.

Sólo con estas notas a mano, el DM está listo para empezar a crear una aventura en este nuevo escenario de campaña. Localiza unos mapas de Angkor Vat y empieza a dibujar su primera base yuan-ti mientras en su mente empiezan a formarse ideas acerca de las viles tramas de estas criaturas...

COSMOLOGÍA: EL MUNDO DE LOS ESPÍRITUS

Las reglas básicas de DUNGEONS & DRAGONS dan por supuesto que existe un multiverso con diversos planos de existencia: el plano Material en el que viven los personajes, los planos Etéreo y Astral que permiten trasladarse a otros planos, los planos Interiores de elementos y energía, y los planos Exteriores en los que residen las criaturas celestiales e infernales, los ajenos y también las deidades, y donde van los espíritus mortales tras la muerte (para obtener más detalles sobre la cosmología de D&D, consulta el *Manual de los Planos*, de próxima aparición). El mundo de *Aventuras orientales* ve el universo de forma diferente. En lugar de una multitud de planos más allá del Material, la mayoría de las culturas de *Aventuras orientales* creen solamente en otro reino de otra dimensión: el Mundo de los espíritus. Desde el punto de vista de la cosmología de D&D, el Reino de los espíritus es un plano transitivo, similar al plano Astral pero que coexiste con el Material. El Mundo de los espíritus penetra en el plano Material en todas partes, y cada lugar del plano Material corresponde a un solo lugar del Mundo de los espíritus.

El Mundo de los espíritus es similar al plano Material mundano. Donde se alza una gran montaña en el plano Material, esa misma montaña se eleva en el Mundo de los espíritus, aunque en este último lugar será más alta y magnífica, puesto que el Mundo de los espíritus es el hogar del gran espíritu de esa montaña. Los lugares del plano Material que manifiestan alguna influencia espiritual maligna (cementeros y posadas encantadas, por ejemplo), son pozos de maldad en el Mundo de los espíritus, y la propia tierra es oscura y mortífera. Por el contrario, las áreas consagradas del plano Material son verdes y hermosas en el Mundo de los espíritus.

Las criaturas vivientes y las cosas construidas por éstas, desde las presas de los castores hasta los palacios, no tienen por qué poseer una versión directamente análoga en el Mundo de los espíritus. Sin embargo, donde se alza una ciudadela en el plano Material, una ciudadela similar (aunque más fuerte e imponente) puede elevarse en el Mundo de los espíritus, ocupada por los espíritus venerados de los antepasados del gobernante de la ciudad del plano Material.

La mayor parte del Mundo de los espíritus corresponde a los dominios de los espíritus naturales y elementales estrechamente vinculados al plano Material. La mayoría de los espíritus, como los elementales, espíritus de la naturaleza y bajang, están ligados a lugares específicos (una montaña, un manantial, un árbol) que existen en ambos planos. Otros espíritus, como los ogros hechiceros, nags, ciempiés espíritu y dragones, vagan con mayor libertad por el Mundo de los espíritus, ya sea a instancias de espíritus más poderosos o por voluntad propia.

RECOMPENSAS

Una práctica muy común del juego DUNGEONS & DRAGONS causa problemas a muchos jugadores y DMs de *Aventuras orientales*: saquear los cuerpos de los enemigos caídos. Para los miembros de la clase noble de Rokugan (lo que incluye a todos los personajes samurais y shugenjas), y para muchas personas de tierras basadas en las culturas históricas asiáticas, la idea de tocar un cadáver, por no mencionar hurgar en él en busca de algo de valor, resulta completamente aborrecible.

Esta cuestión tiene varias soluciones posibles. Algunos grupos pueden incluir a un personaje de casta plebeya, quizá a un pícaro, que realice tan desagradable labor por los nobles. La presencia de un leal sirviente que siga al noble samurai en sus aventuras, lleve a cabo tareas a las que éste no se rebaje (incluyendo encender fogatas, así como saquear cadáveres), y ofrezca la perspectiva teatral del bufón acerca de los acontecimientos es fiel a algunos estilos de ficción y fantasía asiáticos, aunque no a todos. Esto permitiría emplear el método tradicional para recompensar a los personajes por sus victorias.

Dos rasgos diferencian al Mundo de los espíritus del plano Material. En primer lugar, el tiempo no pasa en el primero igual que en el segundo. A todos los efectos, el Mundo de los espíritus es eterno: sus criaturas no envejecen, y no tienen hambre ni sed. Los días y las noches transcurren en el Mundo de los espíritus igual que en el plano Material. Sin embargo, las noches son negras como la pez y están engarzadas con estrellas, mientras que los días están dominados por grandes nubes que forman un arco a lo largo de una bóveda del azul más puro.

En segundo lugar, dado que los lanzadores de conjuros divinos de *Aventuras orientales* extraen su poder mágico del Mundo de los espíritus, todos los sortilegios divinos son mejorados cuando se lanzan. A todo conjuro divino ejecutado en el Mundo de los espíritus se le aplican las dotes Potenciar conjuro y Prolongar conjuro, sin coste alguno para su lanzador.

El Mundo de los espíritus coexiste con el plano Material y, por tanto, el movimiento en uno equivale a movimiento en el otro. Al Mundo de los espíritus puede llegarse por medio del plano Etéreo que comparte con el plano Material. En este caso, el plano Etéreo constituye una frontera entre ambos planos, y un humano que esté dentro del mismo podrá ver ambos: uno claramente (hasta donde permitan las nieblas del Etéreo), y el otro como un débil eco. Concentrándose en este eco, es posible entrar en el Mundo de los espíritus desde el extremo más lejano del plano Etéreo.

El Mundo de los espíritus reemplaza al plano Astral, de modo que, a discreción del DM, los conjuros que permitan acceder al plano Astral podrían utilizar o modificar el Mundo de los espíritus. El plano de la Sombra no comunica con el Mundo de los espíritus, y aquellos conjuros que utilicen el plano de la Sombra no funcionarán aquí.

Dentro del Mundo de los espíritus se encuentran los reinos de los espíritus poderosos que supervisan el funcionamiento del universo conocido. Quien viaje por el citado mundo encontrará los grandes palacios de tales espíritus, así como singulares cielos e infiernos. Un individuo que busque al duque de las Tormentas, por ejemplo, encontrará su palacio ocupando el mismo lugar general que unos picos azotados por las tormentas en el plano Material.

Un espíritu mortal residirá por completo en el plano Material mientras el cuerpo que habite siga con vida. Cuando un mortal muere, su espíritu viaja hasta el Mundo de los espíritus. Dentro del mismo puede acabar en un cielo o un infierno, regresar al plano Material en un cuerpo diferente (reencarnación), o (en circunstancias insólitas) permanecer cerca del lugar de su muerte convertido en fantasma.

Las distintas regiones del Mundo de los espíritus poseen nombres diferentes. Por ejemplo, Jigoku es el lugar de los muertos, mientras que Gakido es donde están los fantasmas y demonios.

Si quieres desalentar este comportamiento de mercenario de clase baja, otra opción es utilizar a los señores feudales de los personajes como mecanismo para obtener tesoro. Al final de una aventura, los personajes siempre deben visitar a sus señores y comunicarles sus relatos y hazañas. Si han llevado a cabo un servicio valioso para su señor o si han aportado honor al clan por medio de sus gloriosas hazañas, su señor les recompensará de buena gana con dinero u objetos. Siempre que los regalos del señor se mantengan en la línea de los valores de tesoro definidos en la *Gula del DUNGEON MASTER*, éste será un método excelente para conservar el ambiente de una partida de *Aventuras orientales* a la vez que se mantiene a los personajes a la par de sus iguales en otras partidas de D&D.

Los regalos de un señor siempre son una excelente forma de recompensar a los personajes durante una aventura (o tras la misma) en la que haya mucha intriga cortesana e investigación de misterios, y pocas oportunidades de matar y saquear. Utilizado junto a la recompensa por historia, este sistema permite al juego apartarse del estilo "patada en la puerta" a la vez que sigue siendo DUNGEONS & DRAGONS.

EL ORDEN CELESTIAL

En el pináculo del
orden social humano
se halla el Emperador

El dirigente absoluto
de Rokugan

A

B

C

Kuge

A. familia Toturi

B. familia Okuno

C. familia Soggyun

Buke

Los buke con las familias
vacallas, así como
las demás grandes familias

Ilustración de A. Suckel

Rokugan, el mundo del juego de cartas y de las novelas de *La leyenda de los cinco anillos*, es el escenario ofrecido para *Aventuras orientales*. No utiliza todas las opciones presentadas en este libro, pero pocas campañas lo hacen. Rokugan es un brillante ejemplo de cómo tejer diversos elementos de las culturas y leyendas de Asia en un único escenario de campaña con un sabor propio.

Este capítulo es relativamente corto, pero la información sobre Rokugan abunda en este libro. Este capítulo ahonda en detalle en la historia del Imperio de Rokugan, su cultura, y los clanes que lo forman, sus familias y sus tierras. Cada descripción de clan incluye una clase de prestigio adicional e ideas (muchas con mapas) para aventuras relacionadas con el clan.

El siguiente capítulo describe la fuente del mal en Rokugan, las Tierras sombrías.

HISTORIA

La historia de Rokugan abarca más de un millar de años, de los que más o menos los últimos cuarenta son de interés particular, dado que es el período de tiempo cubierto por el juego de cartas y por las novelas de *La leyenda de los cinco anillos*. No esperes en modo alguno que este capítulo describa de forma exhaustiva los acontecimientos de la guerra de los clanes, la guerra contra la Sombra, y las guerras de los espíritus. Aquí aparece un resumen de los sucesos clave de estos años, y cada descripción de clan más abajo da una instantánea actual del clan, con detalles de los acontecimientos más importantes que han llevado hasta lo que sucede en la actualidad.

LOS HIJOS DEL SOL Y DE LA LUNA

La historia de Rokugan empieza en los cielos, que en aquel tiempo eran uno con el mundo mortal. Allí, la dama Sol (Amaterasu) y el señor Luna (Onnotangu) nacieron de la nada, y juntos tuvieron diez hijos. Conocidos como los kami (o grandes espíritus), estos hijos se llamaron: Hida, Doji, Togashi, Akodo, Shiba, Bayushi, Shinjo, Fu Leng, Ryoshun y Hantei. El señor Luna, celoso de sus hijos, no deseaba compartir el amor de su madre con ellos y por tanto, intentó destruirlos comiéndoselos. Engulló a nueve, dejando sólo a Hantei, que se escondió en una cueva. Cuando Hantei se convirtió en adulto, se enfrentó a su padre en combate y le abrió la barriga. De la herida salieron ocho hijos aún vivos del Sol y la Luna. Uno, Ryoshun, murió en el estómago de su padre y marchó para custodiar Jigoku, el reino de los muertos. La sangre del señor Luna y las lágrimas de la dama Sol también cayeron del cielo, lloviendo sobre la tierra. De la mezcla de sangre y lágrimas nació la humanidad. Los kami también cayeron a la tierra: Fu Leng aterrizó en un profundo pozo que se convertiría en la fuente de las Tierras sombrías y los otros ocho acabaron entre la nueva raza de los humanos.

Cuando nació la humanidad, no estaba sola en la tierra. Nezumi, nagas, kenkus y kitsus vivían sobre la tierra antes de que ella surgiera. Las historias más antiguas de las naga hablan de una raza que florecía cuando las naga eran jóvenes. Todas fueron echadas a un lado por el auge del Imperio. El Imperio nezumi fue destruido por la caída de Fu Leng, y los nezumi quedaron reducidos a su estado salvaje para poder sobrevivir a los horrores de las Tierras sombrías. Las naga iniciaron su largo sueño, planeando despertar cuando se las necesitara de nuevo. Los kenku simplemente se retiraron a los bosques más profundos. Los kitsu fueron

cazados y casi exterminados, hasta que Akodo vio su inteligencia y compasión, y llevó a los supervivientes a su clan.

HANTEI, SHINSEI Y FU LENG

Cuando los kami cayeron a la tierra, celebraron una serie de pruebas para determinar quién los gobernaría. Hantei ganó, y por tanto su linaje fue el de los emperadores durante un millar de años, hasta la coronación de Toturi. Fu Leng, solo en el Pozo supurante, reunió sus propias hordas de oni y ogros, y pronto hizo la guerra a sus hermanos y hermanas, y a sus clanes. Los otros siete kami reunieron a grandes héroes humanos a su alrededor, formando los siete grandes clanes del Imperio. Este joven Imperio no pudo hacer frente al poder de la horda de las Tierras sombrías de Fu Leng, hasta que apareció desde el oeste un hombrecillo, que se llamaba a sí mismo Shinsei.

Shinsei habló con Hantei durante largo tiempo, impartiendo su filosofía, que fue anotada por Shiba y se convirtió en el tao de Shinsei. Luego, Shinsei se llevó consigo a un humano de cada clan (Hida Atarasi, Doji Konishiko, la dama Matsu, la dama Utaku, el señor Isawa, el señor Mirumoto, y la dama Shosuro) a las Tierras sombrías para luchar contra Fu Leng. Shinsei y sus Siete truenos derrotaron a Fu Leng, encerrando su poder en doce Pergaminos negros que Shosuro (la única superviviente de los Siete truenos) llevó de vuelta consigo al Imperio.

MIL AÑOS DE PAZ

Pasaron un millar de años no pacíficos, porque los clanes luchaban entre sí virtualmente sin descanso, como hacen hoy en día. Aún así, esta época es llamada los "Mil años de paz", porque durante mil años el poder de Fu Leng permaneció contenido en los Pergaminos negros. Durante este tiempo, el clan del Ki-Rin, liderado por la kami Shinjo, abandonó Rokugan para explorar el resto del mundo. Vagaron durante ochocientos años, regresando en el 815 como el clan del Unicornio.

Los esbirros de Fu Leng, no obstante, no descansaron durante mil años. No sólo las criaturas de las Tierras sombrías atacaron el Imperio desde fuera, sino que la corrupción o Mancha de las Tierras sombrías empezó a extenderse también dentro del Imperio. Un estudioso Cangrejo llamado Kuni Nakanu descubrió la corrupción en el año 100, percatándose de su capacidad para animar cadáveres. Cuatro siglos después, un brujo ahora llamado Iuchiban descubrió las obras de Nakanu y las utilizó para desarrollar hechizos de *maho* (=sangre), animando un ejército de esqueletos y zombis en un cementerio en el corazón de Otosan Uchi (en lo que se conoce como batalla de las Tumbas robadas), pero finalmente fue atrapado y encerrado en una tumba en las profundidades del territorio Cangrejo. Sus leales seguidores, conocidos como Portavoces de la sangre, continuaron haciendo circular sus enseñanzas a pesar de la aparente derrota de su maestro. El espíritu de Iuchiban tampoco descansaba tranquilo en su tumba. Escapó una vez, tras doscientos años de encarcelamiento, y casi lo hizo de nuevo recientemente. No se ha descubierto aún ningún medio para destruir para siempre al espíritu de Iuchiban, y hasta que esto ocurra, el peligro que representan él y sus Portavoces de la sangre continúa amenazando al Imperio.

LAS GUERRAS DE LOS CLANES

Después de un millar de años de relativa paz, Fu Leng empezó a agitarse de nuevo. Bayushi Shoji, campeón del Escorpión, descubrió un pergamino de profecías que predecía el regreso de Fu Leng en la época del último Hantei. Intentando impedir que la horrenda profecía se cumpliera, Shoji mató a Hantei XXXVIII e intentó reclamar el trono. Sin embargo, el joven hijo del Emperador escapó al golpe y Akodo Toturi mató a Shoji en la sala del trono. El clan del Escorpión fue borrado del Imperio por los demás clanes como venganza por el golpe. En vez de impedir el cumplimiento de la profecía, Shoji la hizo posible, pues el joven Hantei XXXIX fue fácilmente dominado por Fu Leng.

Después del golpe, Yogo Junzo abrió el primero de los doce Pergaminos negros, desatando el poder de Fu Leng e iniciando el

horrendo camino que Shoji había esperado evitar. Con cada pergamino adicional que se abría, el control de Fu Leng sobre el Emperador se volvía más completo. Hida Kisada, campeón del Cangrejo, empezó a moverse contra el Emperador, percibiendo su debilidad e incapacidad de gobernar de forma efectiva. Cerrando un trato con las Tierras sombrías, Kisada se abrió camino luchando hacia el Palacio Imperial. Cuando finalmente entró en la sala del trono, esperaba abatir al débil Emperador niño y reclamar el trono. Lo que encontró, sin embargo, no fue un niño débil, sino una deidad oscura. Con once Pergaminos negros abiertos, la posesión del joven Hantei por parte de Fu Leng era completa, y rápidamente abatió al campeón Cangrejo. Los oni que habían marchado junto a los Cangrejo se unieron a su oscuro amo, y los debilitados restos del ejército Cangrejo se retiraron.

Al final, un descendiente de Shinsei conocido como el Ronin encapuchado lideró a siete descendientes de los Siete truenos originales en Otosan Uchi para enfrentarse a Fu Leng una vez más: Yakamo (el hijo de Kisada), Utaku Kamoko, Doji Hoturi, Isawa Tadaka, Bayushi Kachiko, Mirumoto Hitomi, y Akodo Toturi. Mientras luchaban, Togashi Yokuni reveló que era el dragón Togashi, y explicó que había mantenido oculto el duodécimo Pergamino negro dentro de su corazón durante siglos. Hitomi abrió su corazón para extraer el Pergamino, matando a Togashi, y abrió el pergamino. Con ello, el poder de Fu Leng fue totalmente restaurado – pero también estaba totalmente manifestado y era totalmente mortal. Al fin capaces de dañar a Fu Leng, los Siete truenos renovaron sus esfuerzos, y Toturi y Hoturi asestaron los golpes mortales, destruyendo a la oscura deidad para siempre. Toturi asumió el trono, estableciendo una nueva dinastía como Toturi I.

LA GUERRA CONTRA LA SOMBRA

Cuando sólo llevaba dos años de reinado, Toturi fue secuestrado por unos ninja y retenido en el ruinoso castillo Morikage, en tierras de los Fénix. Los Escorpión fueron nuevamente acusados, puesto que su asociación con los ninja era famosa, pero el campeón Esmeralda, Kakita Toshimoko, se negó a exterminarlos nuevamente. En vez de eso, los envió al exilio en los páramos desiertos al oeste, las Arenas ardientes, mientras sus hijos quedaban tutelados por el clan de Toshimoko, el Grulla.

Cuando Toturi fue finalmente rescatado, había cambiado: parecía que una sombra hubiera descendido sobre su mirada, y su comportamiento fue de errático a totalmente demente hacia el final de la guerra. Los ninja que lo habían secuestrado no eran Escorpión, sino representantes de una fuerza más misteriosa: la Sombra, un ser sin nombre ni forma, abandonado desde la creación. La Sombra intentaba destruir el Imperio y a toda la humanidad borrando sus nombres, recuerdos, e incluso formas, recreando el mundo a su imagen informe. Sus sirvientes ninja eran indómitos representantes de este propósito: literalmente sin rostro, cambiaban de forma con facilidad y caminaban a través de las sombras.

Los Escorpión no estaban totalmente libres de culpa, puesto que habían acogido a la Sombra en sus escuelas y castillos durante mil años. Cuando Shosuro regresó de las Tierras sombrías tras la primera derrota de Fu Leng, trajo consigo a la Sombra en su interior. Fingiendo su propia muerte, Shosuro se convirtió en Soshi y fundó la escuela Escorpión de magia de las sombras. Los shugenja y los ninja Escorpión eran marcados con marcas de sombra, que les daban acceso al poder de la Sombra pero que a la vez iban robándoles su humanidad. Ese fue el destino sufrido por el Emperador.

La corrupción de Toturi extendió el caos por el Imperio. Conforme su locura aumentaba, también lo hacían las disputas y luchas internas entre los clanes. El caos se extendió incluso a los cielos, puesto que Hitomi desafió y derrotó al señor Luna y se elevó para ocupar su lugar.



Yakamo la seguiría más tarde, asistiendo a la dama Sol en su seppuku y ascendiendo como la nueva deidad del sol.

Finalmente, en un momento de lucidez, Toturi reconoció que la única forma de salvar al Imperio era hacerse el seppuku. Mientras tanto, Hida Yakamo lideraba un ejército contra Volturum, la ciudad de la Sombra situada en las Tierras sombrías. Allí, los ejércitos se enfrentaron a la Sombra y a sus esbirros en la Puerta del olvido – el portal por el que los espíritus de los muertos entran en Jigoku, el reino de los muertos. Luchando para impedir que la Sombra cerrara el portal y destruyera Jigoku, borrando así los recuerdos del Imperio, los ejércitos reunidos de los clanes lucharon ferozmente a la vez contra ninja y criaturas sombrías. El ronin Ginawa vio al espíritu de Toturi, lo arrastró a través del portal desde Jigoku, y el Emperador purificado lideró los ejércitos a la victoria.

LAS GUERRAS DE LOS ESPÍRITUS

Sin embargo, Toturi no fue el único espíritu que regresó de Jigoku durante la batalla en la Puerta del olvido. Grandes cantidades de espíritus se encontraron en el lado equivocado de la Puerta del olvido al final de la guerra. Al final, siguieron tres grandes sendas. Creyendo que ya habían vivido sus vidas, y que no pertenecían al Rokugan moderno, muchos de los espíritus presentaron sus respetos a sus descendientes y se hicieron el seppuku, arrojándose desde los Acantilados de las lágrimas doradas por encima de los templos Fénix. Otros se unieron a sus clanes y vivieron entre sus descendientes. Para clanes tales como los Grulla y los León, diezmados por la guerra contra la Sombra, la ayuda de dichos espíritus jugó un papel crucial en la reconstrucción del clan. Un grupo final de espíritus liderado por Hantei XVI (conocida en vida como el Crisantemo de acero) y su lugarteniente en jefe, Hida Tsuneo, se establecieron en lo que quedaba de las tierras Grulla. Atrayendo a ejércitos de espíritus a su servicio y reclamando su derecho al trono como Han-

tei en vez de un advenedizo sin linaje, Hantei XVI empujó finalmente al Imperio a una guerra civil de ocho años.

El ejército de espíritus Hantei fue finalmente vencido por una combinación de traición Escorpión, magia Fénix y diplomacia de Toturi. Pretendiendo volverse contra los clanes León y Dragón con los que se habían aliado previamente, los Escorpión fingieron unirse a Hantei y a Tsuneo, para luego guiar al ejército de espíritus al paso Beiden, donde los shugenja del Fénix habían situado una trampa: un poderoso ritual derribó las paredes del paso sobre el ejército. Vencida, Hantei negoció la paz con Toturi, con un simple coste añadido: Toturi debía dar a uno de sus hijos el apellido Hantei. Hantei Naseru pasó gran parte de su infancia en las propiedades de Hantei XVI, y lleva el nombre del último linaje imperial.

EL ORDEN CELESTIAL: LA CULTURA DE ROKUGAN

En la filosofía social de Rokugan, el universo es un lugar ordenado. Desde las alturas de los cielos (la región más elevada del mundo espiritual) a las profundidades de Gakido (las regiones infernales del mundo espiritual), con el reino mortal en ángulo recto entre ellos, todas las criaturas y espíritus están ordenados por una jerarquía, de mayor a menor. El orden social humano refleja este orden cósmico, desde el Emperador en la cima a los eta en la base. Este concepto del orden celestial es la clave de la cultura de Rokugan, puesto que establece una sociedad basada en la ley y el orden, en la que todo y todo el mundo tienen su lugar.

En el pináculo del orden social humano está el Emperador, el gobernante absoluto de Rokugan. El Emperador posee todas las tierras del Imperio; los clanes pagan impuestos al Emperador como pago por el derecho a vivir y trabajar la tierra. Justo por debajo del Emperador en posición están los kuge, la nobleza hereditaria de mayor rango. Los kuge consisten en la familia imperial (Toturi), las familias Otomo y Sep-pun, y el Campeón de cada clan con sus familiares inmediatos. Aunque miles de samurai de Rokugan llevan el nombre de la familia Doji, sólo un puñado son miembros de la casa noble Doji. Son miembros de familias vasallas y pueden tener sus propios apellidos familiares, pero utilizan el de Doji en los asuntos oficiales. Estas familias vasallas, así como las de los demás grandes clanes, conforman el buke, la clase militar hereditaria. Los buke son el grueso de la casta noble en Rokugan, y todos los personajes samurai y shugenja se consideran parte de esta clase social. Por debajo de los buke están los ji-samurai (= "medio-samurai"), guerreros menores de las familias vasallas y ronin.

Los miembros de la clase noble se definen mejor por el concepto de lealtad. Cada noble debe lealtad a otro, desde el samurai más insignificante

hasta los grandes daimyo (gobernadores/generales) y los campeones de clan de los kuge. Un noble pertenece literalmente a su señor: un samurai no tiene permiso para perder la vida (en batalla, en un duelo o en suicidio (seppuku)) sin permiso de su señor. No obstante, incluso la clase noble menor tiene derechos que las clases inferiores nunca podrán adquirir, incluyendo el derecho a portar armas (particularmente la katana y el wakizashi).

Los jóvenes nobles son educados en escuelas, de samurai o de shugenja, donde aprenden historia, filosofía y lengua además de las habilidades de su clase de personaje. Pasan nueve años en esas escuelas, viendo rara vez a sus padres. En algún momento entre los 13 y los 21, normalmente alrededor de los 16, un joven noble realiza un ritual de iniciación llamado gempukku y es considerado adulto por primera vez. Pronto se negocia un matrimonio para el joven noble (el amor no tiene lugar en un corazón que debe pertenecer por completo a su señor). El amor y la pasión entran en conflicto con la devoción sin cuestión al señor, minando la lealtad debida a éste. A la edad de 40, es adecuado que un noble se retire y se convierta en monje, aunque muchos nobles famosos no lo hacen.

CRONOLOGÍA DE LA HISTORIA DE ROKUGAN

Época antigua	Florecimiento de las naga, tengu, kitsu y nezumi.
Inicio del Tiempo	Caida de los kami, establecimiento de la civilización humana y fundación de los grandes clanes
44	Día del trueno: Shinsei lleva consigo a un mortal de cada uno de los grandes clanes a las Tierras sombrías, donde consiguen atar a Fu Leng con los Pergaminos negros.
72	Uikku, el Profeta sereno, hallado por el clan del Fénix. Las profecías de Uikku proporcionan mayor penetración del Tao de Shinsei.
100	Kuni Nakanu percibe la corrupción en los cadáveres y estudia sus efectos.
283	Muerte de Isawa Akuma, aparición de Akuma no Oni en las Tierras sombrías.
387	Guerra Cangrejo-Grulla provocada por el asalto Cangrejo a tierras Grulla. La guerra da como resultado un edicto imperial que impide la guerra a gran escala entre los clanes, que permanecerá en vigor hasta el golpe del clan Escorpión (1123). Como resultado de la guerra, la familia Yasuki abandona a los Grulla y se une a los Cangrejo.
510	Alzamiento de luchiban. Batalla de las Tumbas robadas: los guardias imperiales luchan contra un ejército de cadáveres animados en las calles de Otosan Uchi. Luchiban es capturado, muerto y enterrado en una tumba.
712	El alma de luchiban escapa de su tumba, reúne a los Portavoces de la sangre y organiza un nuevo asalto de muertos vivientes contra la capital. Luchiban es derrotado en la batalla del Río durmiente y enterrado nuevamente en una tumba de mayor seguridad.
716	Las fuerzas Grulla ayudan a ejércitos Cangrejo asediados en la batalla del Vado, marcando la primera cooperación Cangrejo-Grulla desde el 387.
782	Un asalto masivo de las Tierras sombrías provoca la caída del castillo Hiruma y la construcción de la muralla Kaiu.
815	Regreso del clan del Unicornio, recibido hostilmente por los Cangrejo, León y Escorpión. Se libran tres grandes batallas en la muralla Cangrejo, la llanura de la Ribera blanca y la llanura de los Siete días antes de que los Unicornio sean aceptados de nuevo en Rokugan.

925	Shinjo Fujimaka e Ikoma Goheshu descubren ruinas naga en el bosque Shinomen.
1103	Ascensión de Hantei XXXVIII
1107	Nacimiento de Hantei Sotorii (después Hantei XXXIX).
1123	Golpe del clan Escorpión y ascensión de Hantei XXXIX al trono. La familia imperial es asesinada por los Escorpión, los Escorpiones son expulsados, la familia Akodo desbandada y Toturi, el campeón del clan del León, deshonorado. Inicio de la guerra de los clanes.
1126	Toturi es coronado como Emperador, fin de la guerra de los clanes.
1128	Toturi es secuestrado por ninja, retenido en el castillo Morikage, e infectado con la Sombra. El clan Escorpión es culpado y exiliado. Inicio de la guerra contra la Sombra. La familia Agasha se une al clan del Fénix.
1130	Los Cangrejo recuperan el castillo Hiruma.
1133	Batalla en la Puerta del olvido. La Sombra recibe un nombre y es derrotada, los espíritus liberados de Jigoku regresan a Rokugan.
1140	Hantei XVI y su lugarteniente, Hida Tsuneo, intentan usurpar el trono, desencadenando la guerra de los espíritus.
1150	Cerca del final de la guerra, un corrompido por las Tierras sombrías (Agasha) Tamori conduce a Tsuneo y a una pequeña fuerza a través de las montañas hasta territorio Fénix, donde Tsuneo secuestra a los niños Fénix. Un ejército de espíritus es destruido en el paso Beiden. Hantei XVI y Toturi logran un acuerdo para acabar con la guerra.
1157	Graves terremotos y erupciones volcánicas en territorio Dragón fuerzan la evacuación de muchos heimin Dragón, que se trasladan a tierras Fénix. Conflicto personal y político entre Isawa Taeruko y Tamori Shaitun.
1158	El emperador Toturi muere a manos de un oni monstruoso en territorio neutral, sin dejar heredero designado. Sus cuatro hijos (los "Cuatro vientos") empiezan a luchar por el trono. Yasuki Kamoru muere sin heredero. Daidoji Hachi resulta ser el pariente más próximo, adopta el apellido Yasuki, e intenta reclamar las tierras Yasuki provocando la guerra entre Cangrejos y Grullas. Kuni Utagu es asesinado. El conflicto Fénix-Dragón crece hasta convertirse en guerra, con los Fénix asegurándose aliados León.

La vasta base del orden social rokuganés son los bonge, los plebeyos de las clases inferiores. Los bonge incluyen a los heimin (= "semi-personas") o sea, la gente ordinaria, incluyendo campesinos y mercaderes, y a los hinin (= "no-personas"). La clase hinin la componen criminales, gente del mundo del espectáculo (incluyendo actores, músicos y geishas), jugadores y eta (los que heredan los empleos "sucios" que implican tratar con gente o animales muertos). A pesar de la aparentemente rígida estructura de clases, es posible para los heimin promocionarse hasta las filas de los buke, normalmente distinguiéndose en la batalla o mediante el matrimonio. A los miembros de los bonge no se les permite acercarse al Emperador o a los miembros de los kuge bajo ninguna circunstancia, y siempre deben tratar a los miembros de los buke con humildad y respeto. Un heimin que comprometa el honor de un samurai siendo rudo o insubordinado puede esperar la muerte al momento, y el samurai no se enfrenta a ninguna consecuencia legal por preservar su honor de tal modo.

Hay más información sobre la cultura de Rokugan en el Capítulo 2: clases (casta y clase en Rokugan), Capítulo 4: habilidades y dotes (contenidos de habilidades y antepasados de clan), Capítulo 5: descripción y equipo (alineamiento y honor, religión, material específico de la cultura oriental, incluyendo comida y vestido), Capítulo 6: combate (duelos de iaijutsu), y Capítulo 10: diseño de campañas (cosmología: el Mundo de los espíritus, y recompensas). Véase también la barra lateral sobre el bushido en este capítulo.

EL IMPERIO DE ROKUGAN

Población: 30.000.000; humanos (casta noble 7%, casta común 93%).
 Clan Cangrejo 16%, clan Grulla 8%, clan Dragón 10%, clan León 26%, clan Fénix 6%, clan Escorpión 10%, clan Unicornio 14%, clanes menores 10%

Gobierno: monarquía feudal.

Alineamiento: LN

Desde la muerte del emperador Toturi en el bosque Shinomen, el Imperio de Rokugan ha estado sin gobernante. La esposa de Toturi, Kaede, era el Oráculo del vacío, la encarnación humana del poderoso Dragón del vacío, casi divina en sí, y aunque el Emperador deseaba que gobernara ella hasta que fuera capaz de elegir entre uno de sus hijos, Kaede abdicó horas después del funeral de Toturi, dejando el trono vacío. Compitiendo por el trono quedan los cuatro hijos de Toturi, conocidos a veces como los Cuatro vientos del cambio: Toturi Tsudao (mujer Sam 6/Campeón Akodo 6) es la comandante de las legiones imperiales; Toturi Sezaru (hombre Shu 7/Discípulo del vacío 5) es un poderoso shugenja; Hantei Naseru (hombre Sam 12) recibió el apellido Hantei como parte del tratado entre Toturi y Hantei XVI que acabó con la Guerra de los espíritus; Akodo Kaneka (humano Sam 14) es el hijo bastardo de Toturi con una geisha, y el mayor de sus hijos.

FAMILIAS IMPERIALES

El liderazgo y la burocracia del Imperio disponen de sus propias familias, responsables del funcionamiento del gobierno. Con la excepción de los hijos de Toturi, la mayoría de los personajes de las familias imperiales son aristócratas, aunque muchos Seppun son guerreros y samurai.

La familia Toturi es la línea imperial, consistente en la actualidad en los tres últimos hijos del último Emperador.

La familia Seppun se considera la "primera familia" del Imperio, situada tan sólo por debajo de los Toturi en prestigio. Sus miembros son los defensores del Emperador y de la ciudad imperial, comprendiendo

el grueso de los niveles superiores de la Guardia Imperial así como el cuerpo de la Corte Imperial.

La familia Otomo proporciona los burócratas del gobierno imperial, expertos manipuladores y maestros del tedio.

La familia Miya proporciona los heraldos y diplomáticos del Emperador, honorables y comprometidos con su deber.

Además de las familias establecidas de la corte imperial, el Campeón esmeralda actúa como magistrado jefe del Emperador. El Campeón esmeralda es elegido por derecho de combate mientras que los Magistrados esmeralda bajo su cargo son elegidos, bien por el Campeón esmeralda o por el propio Emperador. El actual Campeón esmeralda, Seppun Toshiken, está muy enfermo y Hantei Naseru ha liderado a los magistrados. Una de las últimas órdenes de Toturi, sin embargo, fue que se debía celebrar un nuevo Campeonato esmeralda y seleccionar un nuevo Campeón. A causa del duelo por la muerte del emperador, la prueba aún no se ha celebrado.

TERRITORIOS IMPERIALES

Otosan Uchi, la capital del Imperio, está situada en la costa oriental de Rokugan, aproximadamente entre las tierras de los Grulla y de los Fénix. Como hogar del Emperador y sede de gobierno, gran parte de la actividad importante ocurre allí, pero pocos visitantes tienen autorización para entrar en la ciudad en sí. En vez de ello, los asuntos se llevan a cabo en los cuatro "pueblos centrales" que rodean la capital, sirviendo de base de operaciones para embajadores menores, mercaderes y burócratas. Kita Chushin, el pueblo del norte, es un centro de comercio, mientras que Minami Chushin, el pueblo del sur es hogar común de poetas, pintores y otros artistas que esperan hacerse un nombre en la capital. El pueblo del este, Higashi Chushin, es el sitio ideal para contratar mercenarios, y el pueblo del oeste, Nishi Chushin, alberga inmensos almacenes llenos del arroz recogido en los impuestos.

Los Seppun residen en un gran palacio al noreste de la capital mientras que el hogar ancestral de los Miya está lejos, hacia el oeste, entre las tierras de los Unicornio y los Escorpión.

CLAN DEL CANGREJO

Población: 3.000.000; humanos
 (Casta noble del clan del Cangrejo 15%; casta común 85%)

Campeón del Clan: Hida O-Ushi
 (mujer Sam Cangrejo 5/
 Defensora Hida 10)

Importaciones: alimentos

Exportaciones: hierro, té, pescado.

Alineamiento: LN



Firmes defensores de la gran muralla Kaii, siempre vigilantes contra los ataques de las Tierras sombrías, los samurai del clan del Cangrejo son la principal defensa de Rokugan contra cualquier amenaza externa. La suya es una existencia austera, y los Cangrejo tienen poco tiempo en la vida para las actividades cortesanas de las que tanto disfrutaban otros samurai (las artes, la diplomacia, la etiqueta y similares). Los otros clanes ven a los Cangrejo como brutos rudos y sucios y este estereotipo a menudo está cercano a la verdad. Pero muy pocos samurai en Rokugan aceptarían la responsabilidad que llevan sobre sus hombros los Cangrejo: luchar contra los espantosos trasgos, ogros, y oni de las Tierras sombrías, impidiéndoles que invadan el Imperio.

HISTORIA RECIENTE

Durante las guerras de los espíritus, las tierras Cangrejo fueron asoladas por los ejércitos de espíritus de Hantei XVI y su general, un

feroz Cangrejo llamado Hida Tsuneo. La Campeona Cangrejo, Hida O-Ushi, perdió a su esposo en el campo de batalla, pero quedan sus dos hijos, Kuon y Kuroda.

Hacia el final de la guerra de los espíritus, un nuevo giro de los elementos envió al clan Cangrejo a la guerra: la muerte de Yasuki Taka, daimyo de la familia Yasuki, sin herederos. Los estudiosos de la familia Seppun buscaron en sus registros y localizaron al pariente más cercano de Taka: Daidoji Hachi. El intento de Hachi de reclamar las tierras que considera suyas ha lanzado a los Cangrejo y a los Grulla a una feroz guerra por este valioso territorio.

FAMILIAS CANGREJO

Las familias Cangrejo, con la posible excepción de los Yasuki, se definen por su oposición a las Tierras sombrías.

Los Hida son los líderes del clan, firmes defensores de la muralla Kaiu. La clase de prestigio defensor Hida se describe más abajo.

Los Kaiu son los ingenieros y artesanos que construyen y mantienen la muralla. Los ingenieros Kaiu son normalmente expertos, y ocasionalmente samurai.

Los Hiruma son exploradores que se aventuran en las retorcidas Tierras sombrías más allá de la muralla Kaiu. Adoptan la clase de prestigio batidor sombrío descrita en el Capítulo 3: clases de prestigio.

Los Kuni son de los shugenja más temidos de Rokugan. La gente se asusta de ellos porque prefieren estudiar el mal antes que eliminarlo de raíz. Los Kuni son muy famosos por sus cazadores de brujas, que persiguen la magia corrompida tanto dentro como fuera del Imperio. Ver los cazadores de brujas en este capítulo para más información.

La familia Yasuki, ahora desgarrada entre los Cangrejo y los Grulla de quienes provenían originalmente, son mercaderes famosos en todo Rokugan por su perspicaz sentido de los negocios y su ética gris.

La familia Toritaka (antiguamente el clan menor del Halcón) fue absorbida por el clan del Cangrejo en algún momento alrededor de 1121. Sus miembros se entrenan a menudo como exploradores.

EL DEFENSOR HIDA

La escuela Hida de samurai es muy conocida como el lugar de entrenamiento más implacablemente brutal del Imperio. Los estudiantes sufren un régimen agotador de ejercicios de esgrima, combates simulados y filosofía militar diseñados para aguzar la muerte y endurecer el cuerpo. Los defensores Hida entrenan en armadura pesada, una característica única que encaja bien con la filosofía Cangrejo de fuerza y aguante. A diferencia de los Hiruma, que ponen énfasis en la velocidad y el tacto, los Hida necesitan que sus estudiantes sean fuertes, y les empujan a los límites de su aguante. Como resultado, los defensores Hida tienen la vitalidad suficiente para luchar durante horas sin cansarse, y pueden mantener una formación frente a cualquier agresor. Su entrenamiento les confiere el poder que necesitan para defender Rokugan contra las Tierras sombrías y forman el armazón de la máquina militar de los Cangrejo.

TABLA 11-1: EL DEFENSOR HIDA

Nivel de clase	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+0	Castigar, soltura crítica
2.º	+2	+3	+0	+0	Rabia 1/día
3.º	+3	+3	+1	+1	Reducción de daño 1/—
4.º	+4	+4	+1	+1	Rabia 2/día
5.º	+5	+4	+1	+1	Reducción de daño 2/—
6.º	+6	+5	+2	+2	Rabia 3/día
7.º	+7	+5	+2	+2	Reducción de daño 3/—
8.º	+8	+6	+2	+2	Rabia 4/día
9.º	+9	+6	+3	+3	Reducción de daño 4/—
10.º	+10	+7	+3	+3	Rabia 5/día

Los defensores Hida son extraídos casi exclusivamente de las clases de personaje samurai y guerrero.

Los PNJ defensores Hida se encuentran en la muralla Kaiu, en incansante vigilancia contra cualquier incursión de las Tierras sombrías hacia el territorio del Imperio. La defensa del Imperio es su principal preocupación, siendo antepuesta a la política, a las ocupaciones artísticas y a la falsa sinceridad de los modales cortesanos.

Dado de Golpe: d12

REQUERIMIENTOS

Para estar cualificado para convertirse en un defensor Hida, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Raza: humano (cangrejo).

Alineamiento: cualquiera no maligno.

Ataque Base: +5

Dotes: Competencia con armadura (pesada), Ataque poderoso, Soltura con un arma (hacha de batalla, martillo de guerra o gran clava).

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades clásicas del defensor Hida (y la característica clave para cada habilidad) son Preparar (Fue), Trato con Animales (Car), Concentración de iaijutsu (Car), Intimidación (Car), Saltar (Fue), Saber (Tierras sombrías) (Int), Montar (Des), Averiguar Intenciones (Sab), y Nadar (Fue). Ver capítulo 4: Habilidades y Dotes en el *Manual del Jugador* para la descripción de habilidades. La habilidad de Concentración de iaijutsu se describe en el Capítulo 4 de este libro. Los defensores Hida tienen poco tiempo o paciencia para lo que consideran frivolidades, como la artesanía o el arte.

Puntos de Habilidad por nivel: 2+ modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Los siguientes son los rasgos de clase del defensor Hida.

Competencia con arma y armadura: los defensores Hida no ganan ninguna competencia adicional con arma o armadura.

Castigar (Sb): una vez al día, un defensor Hida puede hacer un único ataque de cuerpo a cuerpo con un bonificador de ataque de ++ y un bonificador de daño igual a su nivel de defensor (si golpea). El defensor debe declarar el castigo antes de hacer el ataque.

Soltura crítica (Ex): cuando utiliza un arma con la que tiene la dote Soltura, un defensor Hida aumenta el multiplicador crítico del arma en 1. Si tiene Soltura con más de un arma, debe elegir una única arma para su Soltura crítica, entre hacha de batalla, martillo de guerra o gran clava.

Así, el multiplicador crítico para el hacha de batalla o el martillo de guerra aumenta a ×4, mientras que para la gran clava aumenta a ×3. El rango de amenaza del arma no varía, aunque el defensor sigue pudiendo elegir la dote de Crítico mejorado con la misma arma si reúne los prerequisites.

Rabia (Ex): cuando lo necesita, un defensor Hida puede entrar en un frenesí salvaje. En una rabia, un defensor gana una fuerza y resistencia fenomenales, pero se vuelve temerario

y menos capaz de defenderse a sí mismo. Temporalmente gana un ++ a Fuerza, ++ a Constitución, y un bonificador de moral +2 a los TS de Voluntad, pero sufre una penalización de -1 a la CA.

El aumento de Constitución aumenta los puntos de golpe del defensor en 2 puntos por nivel, pero dichos puntos desaparecen al final de la rabia cuando la puntuación de Constitución desciende al nivel normal. Estos puntos de golpe extra no se pierden primero en la forma en la que lo hacen los puntos de vida temporales. Mientras está en rabia, un

defensor Hida no puede utilizar habilidades o características que requieran paciencia y concentración, como moverse silenciosamente o lanzar hechizos (Las únicas habilidades clásicas que no puede usar en la rabia son Arte, Concentración de iaijutsu, y Averiguar Intenciones). Puede utilizar cualquier dote que posea excepto Pericia, dotes de creación de objetos, dotes de metamagia, y soltura con una habilidad (si está ligada a una habilidad que requiera paciencia o concentración). Un acceso de rabia dura un número de asaltos igual a 3+ el modificador de Constitución del personaje (una vez modificado por la rabia). El defensor puede terminar con la rabia a voluntad. Al final de la misma, está fatigado (-2 a Fuerza, -2 a Destreza, no puede cargar o correr) durante el resto de la duración de dicho encuentro. El defensor sólo puede entrar en rabia una vez por encuentro y sólo un cierto número de veces al día (determinado por su nivel). Entrar en rabia no consume tiempo, pero el defensor sólo puede hacerlo durante una acción propia, no en respuesta a la acción de algún otro. Un defensor no puede, por ejemplo, entrar en rabia cuando es alcanzado por una flecha para obtener los puntos extra de la Constitución incrementada, aunque los puntos extra le beneficiarían si hubiera entrado en rabia anteriormente en ese asalto, antes de que se le clavara la flecha.

Si un defensor Hida tiene una aptitud de rabia de otra clase (como la de bárbaro), gana la aptitud más a menudo. Cada uso diario que gana por sus niveles de defensor Hida se añade a los usos diarios de sus niveles de bárbaro. Así, un bárbaro de nivel 6/ defensor Hida de nivel 4 puede entrar en rabia cuatro veces al día: dos por sus niveles de bárbaro y dos por sus niveles de defensor Hida.

Reducción de Daño (Ex): empezando en nivel 3, el defensor Hida gana la aptitud extraordinaria de deshacerse de cierta cantidad de daño de cada golpe o ataque. Resta 1 del daño que sufre el defensor cada vez que se le causa daño. En nivel 5, esta reducción de daño aumenta a 2. En nivel 7, aumenta a 3. En nivel 9, aumenta a 4. La reducción de daño puede reducir el daño a 0 pero no por debajo de 0.

CLASES DE PRESTIGIO MÚLTIPLES

Es extremadamente poco común para un samurai entrenar en más de una escuela o, en ese sentido, entrenar en la escuela de otro clan. Ninguna regla puede impedirlo, pero el DM debería desalentar o incluso prohibir a los personajes que cambiaran de una clase de prestigio a otra. Una posible excepción es la clase de prestigio monje tatuado, que puede estar al alcance de un personaje de otra escuela que tenga aliados en el clan del Dragón.

Cuando un personaje alcanza el pináculo de una clase de prestigio, normalmente sigue una de dos rutas posibles: regresar a su clase original para obtener dotes extra o aptitudes especiales, o adoptar la clase de monje como un tipo de retiro.

LOS CAZADORES DE BRUJAS

Desde los días del famoso maho-tsukai luchiban, una rama muy pequeña de los Kuni ha adoptado un papel más activo en la batalla contra las Tierras sombrías. Sienten que el mal no debe extenderse por el Imperio, y se dedican a borrar todos los rastros del mal en el propio Rokugan. Estos raros Kuni son conocidos como tsukai-garasu, o cazadores de brujas. Sigue requiriéndoseles que aprendan los secretos místicos de su familia, pero también estudian las artes de combate con sus parientes Hida. Cuando están listos, salen al mundo, utilizando su conocimiento y armamento para destruir la Corrupción sombría dondequiera que aparezca. Estos personajes adoptan la clase de prestigio descrita en el Capítulo 2: clases de prestigio.

LAS TIERRAS CANGREJO

Las tierras Cangrejo son ásperas y oscuras. Muchos días, las nubes y el humo oscurecen todo a excepción de unos cuantos jirones de luz solar. La mayoría de las tierras Cangrejo son elevadas montañas rocosas donde crecen pocas cosas, aunque las tierras Yasuki hacia el este son una excepción notable.

Los Hida controlan la mayoría de la tierra entre las montañas del Crepúsculo y la bahía del Pez terremoto, así como las minas y plantaciones en las colinas. Los Kaiu controlan la mayoría de las montañas y muchos de sus asentamientos son adyacentes a la muralla. Los Yasuki mantienen las áreas mercantiles alrededor de la bahía, y los Kuni parecen contentos con su yermo ennegrecido. Algunos Hiruma permanecen en Shiro Hiruma, constantemente en guardia contra los asaltos de las Tierras sombrías, aunque la mayoría vive en o cerca de la ciudad de Maemikake.

IDEAS PARA AVENTURAS

No hay mejor lugar en Rokugan para un dungeon clásico que las catacumbas bajo la muralla Kaiu. Los esfuerzos del clan Cangrejo se centran en las vías de acceso a la muralla y los senderos de espionaje junto a ella, y dejan el resto principalmente intacto. Cientos de millas de habitaciones y corredores olvidados se extienden por toda la longitud de la muralla, llenos de trampas, obstáculos y monstruos de las Tierras sombrías que se han aventurado y perdido en ellos. Hay suficientes pasadizos en las profundidades de la muralla Kaiu para durar una campaña entera. El mapa de la página siguiente es un ejemplo de a qué podría parecerse una parte de ese dungeon.

La amenaza de las Tierras sombrías acecha no sólo al otro lado de la muralla Kaiu. Los personajes pueden encontrar oni y otras criaturas de las Tierras sombrías en las Kuni Areno (yerros Kuni) o en el bosque Shinomen. Los oni perdidos también se encuentran frecuentemente en los túneles entre Higashiyama y Nishiyama, al este en las

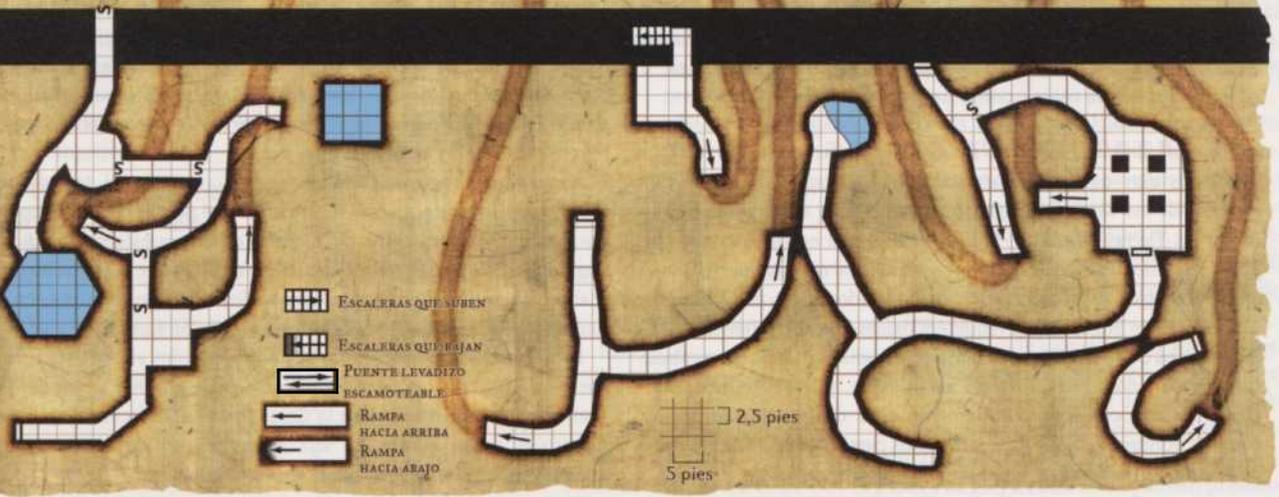
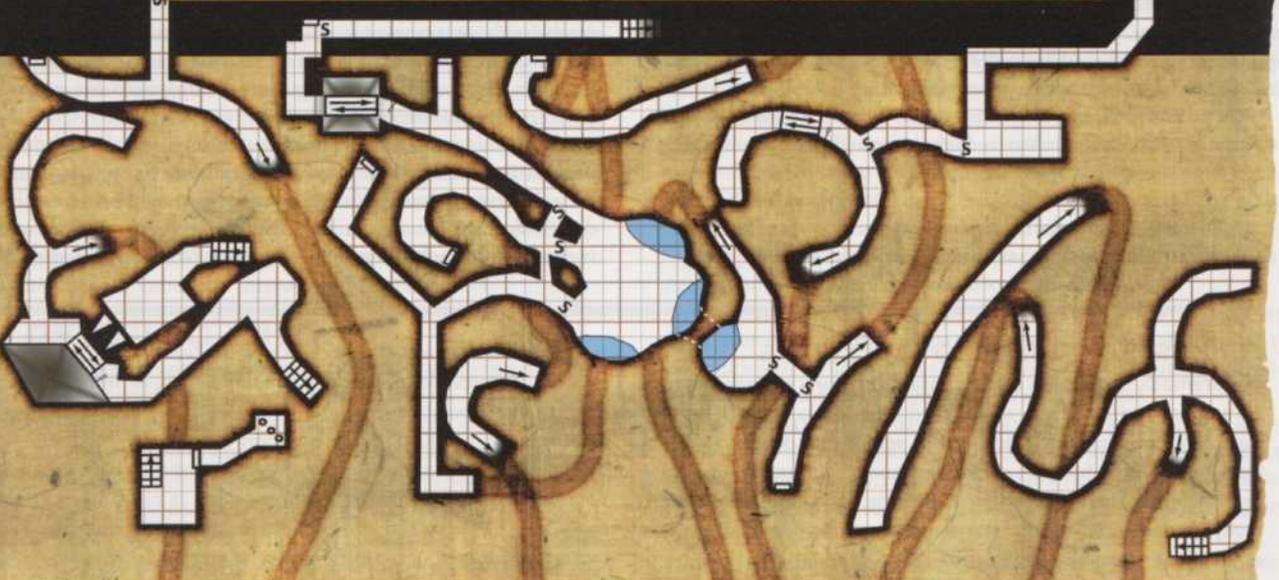
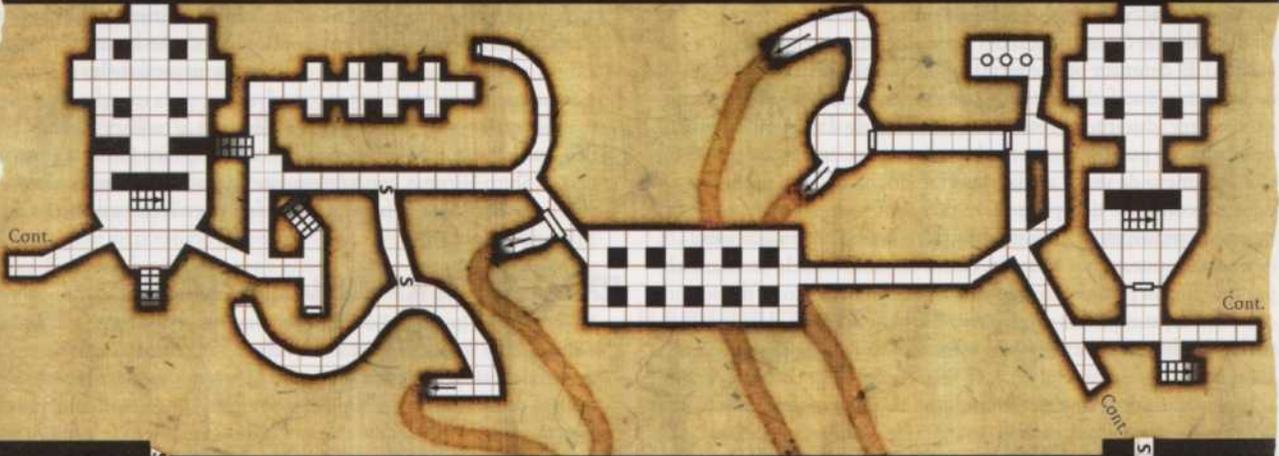
Durante las guerras de los espíritus, un cazador de brujas Kuni alcanzó un elevado nivel de prominencia en el Imperio. Kuni Utagu ganó la posición de Campeón de jade (el principal shugenja del Imperio) y utilizó dicha posición para lanzar una cruzada incansable para cazar y exterminar a los maho-tsukai en Rokugan. Los maestros Fénix fruncieron el ceño ante la cruzada de Utagu, dado que se veían a sí mismos como los auténticos guardianes de la magia. Otras voces cuestionaron en voz baja los métodos de Utagu, aunque nunca sus motivos, puesto que era extremadamente duro en sus investigaciones, interrogando a pueblos de heimin enteros para encontrar un único aficionado a las oscuras artes del maho, e incluso extrayendo confesiones bajo tortura. Su energía ilimitada, decían algunos, debería haberse utilizado mejor investigando a los peces gordos.

Ahora Kuni Utagu yace muerto en la Corte Imperial, tras de una ruidosa y visible disputa con Toturi Sezaru, el último hijo del emperador. Las manos y muñecas del cazador de brujas estaban hendidas, sugiriendo que su sangre fue usada para dar poder a un hechizo de maho, y la evidencia implica a Sezaru. Sezaru afirma ser inocente, y nadie está dispuesto aún a lanzar una acusación formal.

La deshecha red de cazadores de brujas Kuni ahora está firmemente decidida a vengarse. Convencidos de que hay un poderoso maho-tsukai bien situado en la Corte Imperial, muchos cazadores de brujas están centrando sus esfuerzos en descubrir a esta supuesta mente maestra tras la muerte de Utagu.

Dungeons de Kaiu

Kaiu Kabe



-  ESCALERAS QUE SUBEN
-  ESCALERAS QUE BAJAN
-  PUENTE LEVADIZO ESCAMOTEABLE
-  RAMPA HACIA ARRIBA
-  RAMPA HACIA ABAJO

 2,5 pies
 5 pies

CAPITULO I
EL IMPERIO DE ROKUGAN

tierras Yasuki. Estos pasajes retorcidos (una serie de cavernas naturales y senderos subterráneos) forman un rápido atajo en las montañas de la Muralla sobre el océano, pero las incursiones regulares de las criaturas sombrías hacen el viaje muy peligroso. Los Hida envían cada año al menos a un grupo a los túneles para purgarlos de criaturas, pero los oni siguen volviendo.

CLAN DE LA GRULLA

Población: 3.000.000; humanos (Casta noble del clan de la Grulla 10%; casta común 90%)

Campeón del clan: Doji Kurohito (hombre Sam Grulla 6/Maestro de Iaijutsu 5)

Importaciones: seda, especias, hierro.

Exportaciones: alimentos, artesanía, arte, sake.

Alineamiento: LN



El clan de la Grulla ha dado forma a la civilización de Rokugan desde el principio. Desde la época del primer Hantei, un Grulla ha sido el Consejero Imperial, y hasta el último Hantei, una Doji ha sido la esposa de cada Emperador. Son los maestros de la intriga política que rodea la corte imperial, hasta muy recientemente maestros indiscutibles (ahora los Escorpión desafían esta afirmación). Guardan favores acumulados de casi cada familia de cada clan, y saben cómo recurrir a los favores en el momento y circunstancia adecuados. Los miembros del clan de la Grulla son nobles en todos los sentidos de la palabra, refinados, cultos, civilizados y elegantes.

HISTORIA RECIENTE

Si no fuera por su guerra contra los Cangrejo por las tierras Yasuki, los Grulla estarían en la cima del mundo. El antiguo campeón del clan, Doji Kuwanan, se convirtió en inmortal y custodia la ciudad de Voltturnum para mantenerla libre de corrupción. A pesar del matrimonio bastante poco ortodoxo de su obstinado nuevo campeón, el hijo de Kuwanan Kurohito, con un espíritu Fénix, la vida para los Grulla parece ir bien. Los Grulla no han dedicado demasiado esfuerzo a su guerra contra los Cangrejo, sabiendo que la razón está de su parte y que los Cangrejo no pueden permitirse distraer demasiados efectivos de la defensa de la muralla Kaii. Sin embargo, los Grulla sienten la pérdida de tierras de cultivo después de la Puerta del olvido, los Kumo y las guerras de los espíritus cuando los campos fueron inundados, salados y quemados.

Cuando los Escorpión fueron culpados del secuestro del Emperador Toturi y enviados al exilio hace unos treinta y cinco años, los Grulla adoptaron a sus hijos, por lo que Escorpiónes y Grullas comparten ciertos lazos íntimos atípicos ahora que dichos niños han crecido. Hay incluso algunos Grulla adultos cuyos antepasados son Escorpión, lo sepan o no, dado que no todos los Escorpión regresaron vivos del exilio.

FAMILIAS GRULLA

Las familias de la Grulla son cultas, sofisticadas y nobles, aunque los miembros individuales de dichas familias puedan desviarse de dicho ideal.

Los Doji son los diplomáticos y cortesanos más reconocidos del Imperio. Los personajes Doji son usualmente miembros de la clase aristócrata de PNJ.

Los Daidoji, aunque siguen siendo refinados, son el brazo más militar de la Grulla, a menudo llamados "Grullas de hierro". Sus ingeniosos samurai a menudo adoptan la clase de prestigio de guardaespaldas Daidoji descrita más abajo.

Los Kakita son conocidos por sus maestros artesanos y de iaijutsu, duelistas cuya maestría con la katana es un arte en sí misma. La clase de prestigio de maestro de iaijutsu se describe en el Capítulo 3: clases de Prestigio.

Los Asahina son los shugenja del clan de la Grulla. Dedicados al pacifismo, también están entre los mayores creadores de objetos mágicos (desde talismanes hasta armas y armaduras mágicas) de Rokugan.

EL GUARDAESPALDAS DAIDOJI

Los Daidoji están entre los guerreros más astutos de Rokugan, concentrándose en las maniobras defensivas y en un estilo de lucha que induce a su oponente a derrotarse él solo. Son excelentes guardaespaldas, aunque dichas habilidades también pueden dedicarse hacia empresas más oscuras, y muchos Daidoji trabajan como contrabandistas y espías. Los Daidoji no se avergüenzan de sus actividades ilícitas, aunque no se dedican a propalarlas a los cuatro vientos. De forma similar a los espías del submundo, los Daidoji son las sombras de la corte, reuniendo información y protegiendo a los diplomáticos Doji. Si se necesita algo, los Daidoji pueden encontrarlo. Si hay un cargamento que debe conseguirse, allí hay un Daidoji dispuesto a hacerse con él. Dejad que los Doji utilicen sus habilidades para ocultar cualquier deshonor; los Daidoji están dispuestos a hacer lo que haya que hacer, por el bien del clan.

Aunque muchos personajes en la escuela de guardaespaldas Daidoji son samurai, unos pocos picaros también entrenan en la escuela y adoptan la clase de prestigio de guardaespaldas.

Los guardaespaldas Daidoji, como sugiere el nombre, se hallan habitualmente sirviendo como yojimbo (guardaespaldas) para cortesanos Doji y otros Grulla importantes. Otros se pueden encontrar implicados en operaciones criminales, o al menos en actividades que las bordean.

Dado de Golpe: d12

REQUERIMIENTOS

Para estar cualificado para convertirse en un guardaespaldas Daidoji, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Raza: humano (Grulla).

Alineamiento: cualquiera legal.

Ataque Base: +5

Dotes: Iniciativa mejorada, Esquivar, Dureza.

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades clásicas de los guardaespaldas Daidoji (y la característica clave para cada habilidad) son Engañar (Car), Arte (Int), Descifrar Escritura (Int, habilidad exclusiva), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Falsificar (Int), Reunir Información (Car), Germanía (Sab), Intimidar (Car), Escuchar (Sab), Leer los Labios (Int, habilidad exclusiva), Buscar (Int), Averiguar Intenciones (Sab) y Atisbar (Sab). Ver Capítulo 4: Habilidades y Dotes en el *Manual del Jugador* para la descripción de habilidades.

Puntos de Habilidad por nivel: 4+ modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Los siguientes son los rasgos de clase del guardaespaldas Daidoji.

Competencia con arma y armadura: los guardaespaldas Daidoji no ganan ninguna competencia adicional con arma o armadura.

Replanteamiento defensivo (Ex): un guardaespaldas Daidoji puede hacer un replanteamiento utilizando la acción de defensa total. Mientras está en defensa total, el guardaespaldas tiene el bonificador usual de +4 de esquivar a su CA, aunque no puede moverse tan bien. En los siguientes asaltos de combate, el personaje se mueve en la cuenta de iniciativa y se sitúa como si hubiera sacado un 20 en su tirada de iniciativa.

Conciencia defensiva (Ex): empezando en nivel 2, el guardaespaldas Daidoji gana la aptitud extraordinaria de reaccionar al peligro antes de lo que sus sentidos se lo permitirían normalmente. En nivel 2 y en adelante, mantiene su bonificador de Destreza

para la CA (si tiene alguno) sin importar que esté desprevenido o sea golpeado por un atacante invisible (sigue perdiendo cualquier bonificador de Destreza a la CA si está inmovilizado).

En nivel 5, el guardaespaldas Daidoji ya no puede ser flanqueado, dado que puede reaccionar a oponentes en sus lados opuestos tan fácilmente como a un único atacante. Esta defensa niega la capacidad de los pícaros de utilizar ataques por los flancos para atacar furtivamente al guardaespaldas Daidoji. La excepción a esta defensa es que un pícaro al menos 4 niveles superior al guardaespaldas puede flanquearle (y por tanto atacarle furtivamente).

En nivel 10, el guardaespaldas Daidoji gana un sentido intuitivo que le alerta del peligro de trampas, dándole un +1 a las salvaciones de Reflejos realizadas para evitar trampas.

La conciencia defensiva es acumulativa con la esquivas asombrosa. Si el guardaespaldas Daidoji tiene otra clase que le garantiza la aptitud de esquivas asombrosa, suma todos los niveles de clase de las que le proporcionen estas dos aptitudes y determina la aptitud de conciencia defensiva buscando el nivel total en la tabla del pícaro del *Manual del Jugador*.

Evasión (Ex): en nivel 3 y superior, un guardaespaldas Daidoji puede evitar incluso ataques mágicos e inusuales con gran agilidad. Si el guardaespaldas hace un TS de Reflejos con éxito contra un ataque que normalmente causaría la mitad del daño si se pasara el TS, no sufre ningún daño. El guardaespaldas sólo puede utilizar evasión si lleva armadura ligera o no lleva armadura.

Mover la sombra (Ex): en nivel 4, un guardaespaldas Daidoji aprende las técnicas necesarias para aprovechar los inconvenientes que la armadura de su oponente le ofrece. El guardaespaldas Daidoji gana un bonificador de esquivar para su CA igual al penalizador de armadura (si lo hay) del oponente que le golpea.

Reducción de daño (Ex): en nivel 6 el guardaespaldas Daidoji gana la aptitud extraordinaria de deshacerse de cierta cantidad de daño de cada golpe o ataque. Resta 3 del daño que sufre el defensor cada vez que se le causa daño. En nivel 9, esta reducción de daño aumenta a 6. La reducción de daño puede reducir el daño a 0 pero no por debajo de 0 (es decir, el guardaespaldas no puede ganar puntos de golpe de esta forma).

Rodar a la defensiva (Ex): en nivel 8, el guardaespaldas Daidoji aprende a rodar ante un golpe potencialmente letal para sufrir menos daño del mismo. Una vez al día, cuando un guardaespaldas Daidoji sea reducido a 0 puntos de golpe o menos por daño de combate (por un arma u otro golpe, no por un hechizo o una aptitud especial), el guardaespaldas puede intentar rodar para evitarlo. Si pasa un TS de Reflejos (CD= daño causado) con éxito, sufre sólo la mitad del daño del golpe. Debe ser consciente del ataque y capaz de reaccionar para poder ejecutar este rodaje defensivo (si se le niega su bonificador de Destreza a la CA, no puede rodar). Dado que este efecto no permitiría normalmente a un personaje hacer un TS de Reflejos para la mitad del daño, la aptitud de evasión del guardaespaldas no se aplica al rodar a la defensiva.

TABLA 11-2: EL GUARDAESPALDAS DAIDOJI

Nivel de clase	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+0	Replanteamiento defensivo
2.º	+2	+3	+0	+0	Conciencia defensiva (bonificador de Des a la CA)
3.º	+3	+3	+1	+1	Evasión
4.º	+4	+4	+1	+1	Mover la sombra
5.º	+5	+4	+1	+1	Conciencia defensiva (no puede ser flanqueado)
6.º	+6	+5	+2	+2	Reducción de daño 3/—
7.º	+7	+5	+2	+2	
8.º	+8	+6	+2	+2	Rodar a la defensiva
9.º	+9	+6	+3	+3	Reducción de daño 6/—
10.º	+10	+7	+3	+3	Conciencia defensiva (+1 vs trampas)

TIERRAS GRULLA

Las tierras de la Grulla abarcan la extensión de la costa este de Rokugan, desde las tierras del norte que rodean la Capital Imperial, hasta el lejano sur, donde combaten con los Cangrejo por las tierras Yasuki. Sus campos son los más prósperos del Imperio, y por ello a menudo los más ardentemente disputados.

Los Doji y los Kakita habitan en la parte norte del territorio Grulla, al norte de las montañas de la Espina del mundo y rodeando los territorios imperiales, donde pueden hacer sentir su presencia en la corte con mayor facilidad. Las restantes familias habitan al otro lado de las montañas, siguiendo la línea costera de Rokugan hacia el vado de las Mareas donde Daidoji Masashigi murió defendiendo Rokugan de las Tierras sombrías. Las tierras de la península Kenkai son fértiles pero ocasionalmente pantanosas, y ahora calurosamente disputadas entre Grullas y Cangrejos.

IDEAS PARA AVENTURAS

En algún lugar de las estribaciones de las montañas de la Espina del mundo, cerca de donde el río del Monje ciego se divide en el río de los Tres lados, se alzó una vez un hermoso palacio dorado. Construido por un shugenja Asahina llamado Mifune para su esposa Dragón, el palacio fue construido por los mejores artesanos del clan de la Grulla y era una maravilla de logros artísticos. Sin embargo, los bandidos asaltaron el palacio una noche matando a la esposa Dragón, y Asahina Mifune se desesperó. Después de llevar el cadáver de su esposa al tejado, invocó cierta magia oscura y el palacio entero desapareció. El lugar en el que se alzaba el palacio se dice que está encantado: ciertas noches los campesinos dicen que los gritos torturados de los bandidos siguen resonando por las colinas, y extrañas luces fluctúan sobre la meseta.

Las criaturas de las Tierras sombrías no se encuentran únicamente en territorio Cangrejo. En la costa sur de la península Kenkai, un diminuto pueblo llamado Oni Mura ha permanecido completamente desierto durante casi medio siglo. Aunque los campos alrededor del pueblo son cultivados, los heimin se niegan a vivir dentro de las cabañas podridas del pueblo, por miedo a que un oni que arrasó el pueblo cuarenta años atrás pueda estar aún acechando en la cerca de piedra del mismo.

El pueblo ha sido prácticamente reconstruido al límite del bosque que rodea los campos, donde los heimin han considerado que era una distancia segura. Es posible que el oni permanezca, aunque parece poco probable que haya estado tan inactivo durante tanto tiempo. También es posible que los fantasmas de los campesinos muertos por el oni permanezcan para acechar el pueblo y sus campos, y de hecho los heimin no abandonan sus hogares durante la noche. También es posible que los heimin hayan permitido que un miedo irracional domine sus vidas durante una generación entera, sin ninguna base real.



CLAN DEL DRAGÓN

Población: 3.200.000; humanos (Casta noble del clan del Dragón 12%; casta común 88%)

Campeón del clan: Togashi Hoshi (hombre semi-deidad Sam 5/Maestro Niten Mirumoto 10/ Monje tatuado 5)

Importaciones: alimentos.

Exportaciones: oro, lana.

Alineamiento: LN



El del Dragón es el más enigmático y secreto de los grandes clanes. Durante mil años, los Dragón han vivido en una virtual reclusión en las altas montañas de la Gran muralla del norte. Son famosos por dos cosas: la misteriosa orden de los monjes tatuados ise zumi, y el inusual estilo de lucha de su escuela Mirumoto, que enseña el uso de katana en una mano y wakizashi en la otra. Los ise zumi en concreto, pero todos los Dragón a veces, son conocidos por un silencio prolongado, evitando las preguntas directas, y hablando mediante enigmas.

HISTORIA RECIENTE

A principios de la guerra contra la Sombra, la antigua familia de shugenja del clan del Dragón, los Agasha, se separó del clan para unirse al clan del Fénix. Llevándose la biblioteca Agasha consigo, los shugenja de la familia se trasladaron a las montañas de las tierras Fénix, estableciendo un nuevo Shiro Agasha en los picos de las montañas. Un líder de la familia, Agasha Tamori, se negó a unirse a los Fénix arguyendo que el clan del Dragón preservaba una antigua forma de magia que era valiosa por derecho propio y no debía ser absorbida por la visión Fénix. Tamori fundó una nueva escuela de shugenja en el desierto castillo Agasha, y creó la nueva familia de shugenja, los Tamori.

Aunque el propio Tamori era un shugenja de fuego como la mayoría de los Agasha, su hija, Tamori Shaitung, estudió los caminos de la tierra, y ha llevado a la escuela en dicha dirección desde la muerte de su padre en la Puerta del olvido.

La partida de los Agasha parece haber alimentado una creciente arrogancia entre los Fénix, y Tamori Shaitung en concreto no tiene paciencia para la forma en que alardean de su poder mágico. Esta tensión se ha exacerbado en los últimos años, conforme la actividad sísmica ha aumentado dramáticamente en las tierras Dragón. Muchos refugiados Dragón han huido al límite occidental de las tierras Fénix, asentándose alrededor de la cascada de los Anillos de hierro y la capilla de Ki-Rin. Una vez los Fénix se aseguraron de que el clan del León les apoyaría, la situación ha escalado a una guerra declarada. Los shugenjas del Fénix y la novata familia Tamori están en el centro de este conflicto, mientras los Mirumoto y las fuerzas Dragón chocan en el campo de batalla. No hay fin del conflicto a la vista, en tanto que Tamori Shaitung e Isawa Takeruko (ambas poderosas shugenja de tierra) parecen odiarse tanto política como personalmente.

FAMILIAS DRAGÓN

El Dragón no es un clan en el sentido técnico de la palabra, dado que el kami que fundó los Dragón, Togashi, no es el antepasado físico de los Dragón. Mirumoto y Agasha fueron los dos primeros discípulos monásticos de Togashi, y las familias que llevan sus nombres (incluidas la Kitsuki y la Tamori, ambas formadas a partir de los Agasha) son descendientes físicos de estos dos. La "familia" Togashi, sin embargo, está compuesta por miembros de otras familias e incluso de otros clanes que eligieron unirse a la orden monástica de los ise zumi (y lo mismo respecto a los kikage zumi de Hitomi). Sólo al final de la guerra de los clanes se reveló que Togashi (también conocido como Togashi Yokuni) aún vivía, y que en realidad tenía un hijo (Togashi Hoshi, el hombre-dragón, actual campeón de los Dragón).

Los Mirumoto son los samurai del clan del Dragón, distinguiéndose de todos los demás samurai de Rokugan por su estilo

de lucha con katana y wakizashi. La clase de prestigio maestro niten Mirumoto se describe más abajo.

La "familia" Togashi es en realidad una orden monástica, cuyos miembros son los enigmáticos ise zumi, o monjes tatuados. La clase de prestigio de monje tatuado se detalla en el Capítulo 3: clases de prestigio.

Antes de ocupar el lugar de la deidad de la luna que ayudó a destruir, Mirumoto Hitomi estableció su propia orden de monjes tatuados, ahora llamados kikage zumi que llevan el nombre de la familia Hitomi.

Los Tamori son los shugenja del clan del Dragón, los restos de la familia Agasha que no se unieron al clan del Fénix. Aunque históricamente responsables de guardar el conocimiento del clan en sus bibliotecas, su conflicto con los shugenja Fénix ha llevado ahora a los dos clanes a la guerra.

La familia Kitsuki sirve como cuerpo de diplomáticos y magistrados del clan del Dragón. Se distinguen por una capacidad sobrenatural para ver a través del engaño que cubre la mayoría de las interacciones social en Rokugan y llegar a la verdad de cualquier asunto.

EL MAESTRO NITEN MIRUMOTO

Mientras Togashi escuchaba a Shinsei exponer su filosofía al primer Hantei, se fue frustrando y acabó por salir airado de la corte. Sentándose a meditar, se negó a moverse, o incluso a comer, hasta que comprendiera la nueva filosofía que Shinsei había traído. Después de haber ayunado durante nueve días, el propio Shinsei acudió a sentarse junto al preocupado Togashi. Togashi repitió su ultimátum – "no me moveré hasta que comprenda" – y Shinsei respondió con sólo tres palabras "ni yo tampoco". Después de un momento, Togashi se rió y mordió una ciruela.

Los samurai del Dragón entrenan en un sencillo dojo con las tres palabras de Shinsei escritas en la pared. Para la familia Mirumoto estas tres palabras son un recordatorio de que el deber de un samurai es para con su señor. Mientras estaba ayunando, Togashi también estaba haciendo ayunar a los que había prometido proteger, y las palabras de Shinsei recordaron a Togashi que estaba siendo egoísta al anteponer su propia búsqueda de la iluminación a su responsabilidad con los demás.

La escuela Mirumoto enseña un estilo de esgrima único, basado en este sentido del deber. Mirumoto escribió: "Algunas personas dicen que soy un cobarde. El deber de un samurai es proteger a su señor. ¿Son tan tontos que no pueden ver que dos espadas sirven a su señor mejor que una?" A diferencia de la dote Combate con dos armas descrita en el *Manual del Jugador*, el estilo Mirumoto Niten ("dos espadas") emplea típicamente el wakizashi para la defensa en vez de para el ataque.

Los maestros niten Mirumoto salen casi exclusivamente de la clase de personaje samurai.

Los PNJ maestros niten Mirumoto son los líderes militares del clan del Dragón. La familia Mirumoto carga con la responsabilidad de proteger al clan de los ataques e intentos de asesinato.

Dado de Golpe: d10.

TABLA 11-3: EL MAESTRO NITEN MIRUMOTO

Nivel de clase	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+2	Técnica niten (+2 CA)
2.º	+2	+3	+0	+3	
3.º	+3	+3	+1	+3	Ayuda al shugenja 1/día
4.º	+4	+4	+1	+4	Técnica niten (+3 CA)
5.º	+5	+4	+1	+4	Ayuda al shugenja 2/día
6.º	+6	+5	+2	+5	
7.º	+7	+5	+2	+5	Técnica niten (+4 CA) Ayuda al shugenja 3/día
8.º	+8	+6	+2	+6	Alma diamantina
9.º	+9	+6	+3	+6	Ayuda al shugenja (maximizar) 4/día
10.º	+10	+7	+3	+7	Técnica niten (+5 CA)

REQUERIMIENTOS

Para estar cualificado para convertirse en un maestro niten Mirumoto, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Raza: humano (Dragón).

Ataque base: +5

Habilidades: Saber (Arcano) 3 rangos.

Dotes: Competencia con arma exótica (katana), Pericia, Combate con dos armas.

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades clásicas del maestro niten Mirumoto (y la característica clave para cada habilidad) son Equilibrio (Des), Trepár (Fue), Concentración (Con), Arte (Int), Diplomacia (Car), Concentración de iaijutsu (Car), Intimidar (Car), Saltar (Fue), Saber (Arcano) (Int), Interpretar (Car), Profesión (Sab), Montar (Des), Averiguar Intenciones (Sab), Nadar (Fue), y Piruetas (Des). Ver Capítulo 4: Habilidades en el *Manual del Jugador* para la descripción de habilidades. La habilidad de Concentración de iaijutsu está descrita en el capítulo 4 de este libro.

Puntos de Habilidad por nivel: 2+ modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Los siguientes son los rasgos de clase del maestro niten Mirumoto. Competencia con arma y armadura: los maestros niten Mirumoto no ganan ninguna competencia adicional con arma o armadura.

Técnica niten (Ex): los maestros niten Mirumoto son los únicos de entre los samurai de Rokugan que aprenden a luchar con la katana en una mano y el wakizashi en la otra. A diferencia del estilo de la dote Combate con dos armas, sin embargo, esta técnica no enseña el uso de la mano torpe para atacar. En vez de ello, el wakizashi sirve como escudo, añadiendo +2 al bonificador de armadura de la CA del maestro niten mientras esgrime ambas armas. Este bonificador se acumula con otros bonificadores de armadura excepto aquellos de escudo. El bonificador aumenta a +3 en nivel 4, +4 en nivel 7, y +5 en nivel 10. El maestro niten no sufre penalizadores en su ataque principal mientras esgrima el wakizashi de este modo. Si el maestro niten utiliza el wakizashi para atacar, pierde su bonificador de CA hasta su siguiente acción. Un wakizashi mágico no suma su bonificador mejorado a la CA del maestro niten a menos que sea un arma defensora o haya sido de algún modo mejorada especialmente para la defensa.

Ayuda al shugenja (Sb): en nivel 3, un maestro niten Mirumoto puede usar su propia energía personal para potenciar el hechizo de un shugenja cuando él es el objetivo de dicho hechizo. El hechizo se trata como si el shugenja hubiera usado la dote metamágica Potenciar conjuro, incluyendo el tiempo de lanzamiento mayor. El maestro niten puede usar esta aptitud una vez al día en nivel 3, dos veces al día en nivel 5, tres veces al día en nivel 7, y cuatro veces al día en nivel 9.

A nivel 9 y por encima el maestro niten puede aplicar en vez de ésta, la dote Maximizar conjuro a los hechizos lanzados sobre sí mismo. Debe decidir antes de que se lance cualquier dado si desea maximizar o potenciar el hechizo.

Un maestro niten no puede potenciar un hechizo ya potenciado o maximizar uno ya maximizado.

Alma diamantina (Ex): en nivel 8, el maestro niten Mirumoto gana una resistencia a conjuros igual a 20 + su modificador de Carisma. Para afectar al maestro niten con un hechizo, un lanzador de conjuros debe igualar o superar la resistencia del maestro niten en una tirada de 1d20 + nivel del lanzador de conjuros.

TIERRAS DRAGÓN

Las tierras Dragón incluyen los picos montañosos más altos de Rokugan, áridos y nevados, pero hermosos en su majestuosa grandeza. Sin embargo, estas montañas se agitan en su contemplación serena y empiezan a sacudirse y escupir lava. Muchos miembros del clan del Dragón, particularmente los miembros de las familias Mirumoto y Kitsuki, se han visto obligados a abandonar sus tierras ancestrales, llenando las tierras occidentales Fénix de refugiados. Kanawa Taki, la cascada de los Anillos de hierro, es la región en la que muchos de estos refugiados se han asentado, para disgusto de los Fénix.

IDEAS PARA AVENTURAS

Viajar para visitar el clan del Dragón, por cualquier razón (diplomacia, comercio o quizá con la esperanza de convertirse en un monje tatuado) es una aventura en sí misma. Alcanzar Shiro Mirumoto o Kyuden Togashi requiere una larga caminata por las montañas, y no es siquiera seguro que el camino lleve hasta el final al castillo Togashi. Los que se acercan al castillo con intenciones puras normalmente pueden hallarlo; aquellos cuyos motivos son menos puros siempre parecen acabar perdidos en las montañas. En esta época de gran actividad sísmica, el viaje es aún más peligroso.

Hacia el norte de las tierras Dragón, oculto en las montañas de la Gran muralla del norte, hay una capilla secreta llamada Hinanbashi sano Mitsu Shimai (la Capilla de las tres hermanas). Durante siglos la capilla estuvo habitada por tres misteriosas brujas, que supuestamente poseían poderes proféticos, que servían al señor Luna, Onnotangu. Durante la guerra contra la Sombra, Mirumoto Hitomi viajó a esta capilla y desafió a la deidad de la Luna. A la vez, el monje Takao luchó y derrotó al avatar de la Luna en Otosan Uchi, y Hitomi se alzó victoriosa como la nueva Luna. La Capilla de las tres herma-

nas es ahora un monasterio, hogar de los kikage zumi, los seguidores de Hitomi que quedan en la tierra. El culto de la Luna siempre ha estado asociado en Rokugan a la actividad maligna, e incluso con una nueva deidad lunar viajando por los cielos, no parece haber cambiado mucho.

CLAN DEL LEÓN

Población: 4.000.000; humanos
(Casta noble del clan del León
20%; casta común 80%)

Campeón del Clan: Matsu Nimuro
(hombre Sam León 7/ Campeón
Akodo 8)

Importaciones: armas y armaduras.

Exportaciones: madera, cobre.

Alineamiento: LN



Más que ningún otro clan, el clan del León personifica el ideal guerrero del *bushido* – la senda del guerrero, las virtudes y la moral del samurai. Los León podrían ser llamados el alma del Imperio. Los samurai León son los parangones de la virtud guerrera, mientras sus shugenja mantienen vivas las voces del pasado hablando con los antepasados. Los León también producen los mayores historiadores del Imperio, manteniendo a Rokugan en contacto con su pasado.

HISTORIA RECIENTE

Durante la batalla en la Puerta del olvido, la Sombra fue finalmente derrotada al imponérsele un nombre. Su poder derivaba del hecho de que nunca había recibido un nombre, y por tanto nunca había estado ligada a una forma. Cuando al fin Hitomi le dio un nombre, la llamó Akodo – un nombre que encajaba con ella, puesto que igual que la Sombra los Akodo no eran nada, pero también un nombre que cambió a la Sombra, puesto que los Akodo siempre fueron la familia más honorable de los clanes. De repente, la Sombra tenía una forma y una naturaleza, y su naturaleza era el epitome del honor. Las diezmadas filas

LOS DRAGONES

Los dragones de Rokugan no son los dragones lung descritos en el Capítulo 9: monstruos (aunque se parecen a ellos), ni se parecen en nada a los dragones que hay en el Manual de Monstruos. Los dragones son seres de fuerza elemental pura, poderosos y sabios más allá de la capacidad de la mente humana para comprenderlo. Son deidades, a la altura de Heironeous y Vecna, y no menos misteriosos.

Los dragones son cambiaformas, capaces de asumir cualquier forma que deseen. A menudo se los ve como personificaciones físicas de los elementos o de las fuerzas de la naturaleza. Ocasionalmente adoptan forma humana, normalmente para dar una lección a un mortal vano o vulgar. Pueden parecer agradables y hermosos, o terribles y feroces, dependiendo de lo que pretendan. Dan órdenes a los elementos como los shugenja más poderosos, pero no necesitan complejos rituales u objetos foco.

Se han visto siete dragones en Rokugan. Cinco de ellos son llamados comúnmente los “dragones elementales”, los dragones de aire, tierra, fuego, agua y vacío. El dragón de tierra tiene la forma más consistente e identificable: siempre aparece como una larga serpiente de escamas enrollada, que parece hecha de piedra y barro. El dragón de fuego típicamente

aparece como una espiral infinita de llamas inagotables. El dragón de agua nunca mantiene la misma forma mucho tiempo, pero normalmente elige una forma que contenga anillos, espolones y aletas. Se dice que el dragón de aire es invisible, mientras que el dragón del vacío sólo ha aparecido en los sueños de los héroes, y nunca pueden recordar su forma.

Durante las tormentas más violentas, algunas personas afirman haber visto un “dragón de trueno” remontándose por los cielos. Este dragón es una manifestación de Osano-Wo, la fortuna del fuego y el trueno.

El séptimo dragón era el kami Togashi, que fundó el clan del Dragón y fue su campeón hasta la muerte de Fu Leng. Asumió diferentes identidades en diferentes eras de la historia, pretendiendo sucederse a sí mismo como campeón del clan, manteniendo la ilusión de humanidad hasta el día de su muerte. En ese día, el Segundo día del trueno, reveló el duodécimo Pergamino negro de Fu Leng, que había estado oculto dentro de su corazón. Mirumoto Hitomi lo sacó y lo abrió, matando a Togashi, pero haciendo que Fu Leng se manifestara totalmente y fuera totalmente mortal, permitiendo que los Truenos le destruyeran por fin. El hijo de Togashi, Togashi Hoshi (el “hombre-dragón”) gobierna ahora el clan del Dragón en lugar de su padre, una figura semidivina por derecho propio, aunque no tan poderoso como los auténticos dragones de Rokugan.

Capítulo 9: Monstruos del Manual de Rokugan

de los Akodo, desbandadas tras el golpe del clan del Escorpión, estaban llenas con todos los caminantes de las sombras que habían perdido sus identidades previas, y el ronin Ginawa se había convertido en su daimyo, dado que había sacado a Toturi de Jigoku. La nueva familia Akodo no lo ha tenido fácil para reintegrarse al clan del León, pero ha demostrado ser tan honorable como su nombre y tan valiente como sus antepasados adoptivos.

Aunque los refugiados de las tierras Dragón han evitado hasta ahora las tierras León, asentándose en vez de ello en las fronteras con los Fénix, los León son cautos ante el firme flujo de refugiados y han acordado una alianza con los Fénix. Ahora que la guerra ha estallado, los León luchan al lado de los Fénix contra los Dragón.

FAMILIAS LEÓN

Las familias del León están unidas por su dedicación a los ideales más elevados del Imperio – el respeto por los antepasados, la adhesión al código del *bushido*, y la fuerza de las armas.

Los Akodo son la nobleza del clan del León – ferozmente devotos del honor y de los ideales del *bushido*, más que ninguna otra familia del Imperio. La clase de prestigio campeón Akodo se describe más abajo. La familia Ikoma mantiene los registros de la historia para el clan del León. Sus "bardos" son historiadores y narradores, entrenados en la guerra y las leyes además de en la historia. Los "bardos" Ikoma a menudo son guerreros, pícaros, combatientes o expertos; no poseen las aptitudes mágicas de la clase bardo.

La Kitsu es una de las familias de shugenja más inusual y enigmática de Rokugan, y la única que prohíbe la entrada a miembros de otros clanes. Para los Kitsu, los espíritus de sus antepasados siguen siendo una fuerza vinculante sobre Rokugan.

Debido a su relación única con el mundo de los espíritus, ciertos miembros de la familia Kitsu son capaces de comulgar con los espíritus que se han quedado y que pueblan Rokugan, además de con los que han pasado a Jigoku. Son conocidos como Portavoces de los espíritus, y adoptan la clase chamán descrita en el Capítulo 2: clases, con acceso al dominio Antepasados.

Los Matsu son feroces combatientes con la fuerza de su homónimo el león. Prefieren armas largas como el espadón (= no-dachi) o el nagamaki, y estos guerreros bestiales a menudo adoptan la clase de prestigio *singh furioso* descrita en el Capítulo 3: clases de prestigio (aunque se les llama usualmente "Matsu furioso").

EL CAMPEÓN AKODO

Los Akodo forman el gran ejército de los León, disciplinado, herméticamente estructurado, y sin igual en proezas bélicas. Los Akodo valoran menos la gloria individual de lo que lo hacen los demás clanes, reconociendo la fuerza de los samurai que luchan codo con codo. Aprenden esfuerzos coordinados y orden cerrado, entrenando bajo el lema Akodo: "Deber, Honor, Liderazgo". No son quizás tan furiosos en batalla como los Matsu, pero sus gritos unísonos de batalla y sus cargas coordinadas diezman a sus enemigos en el campo de batalla. Los campeones Akodo son los líderes de este poderoso ejército, una inspiración para los soldados que lideran.

Los campeones Akodo provienen casi exclusivamente de la clase de personaje samurai.

Los PNJ campeones Akodo sirven como oficiales en los ejércitos León, maestros de estrategia y táctica y guardianes del Imperio.

Dado de Golpe: d10.

REQUERIMIENTOS

Para estar cualificado para convertirse en un campeón Akodo, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Raza: humano (León).

Alineamiento: LB.

Ataque base: +5

Habilidades: Saber (historia) 4 rangos.

Dotes: Voluntad de Hierro, Grito Ki, Soltura con un arma (katana).

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades clásicas del campeón Akodo (y la característica clave para cada habilidad) son Trepar (Fue), Arte (Int), Diplomacia (Car), Concentración de iaijutsu (Car), Intimidar (Car), Saltar (Fue), Saber (historia) (Int), Saber (nobleza y realeza) (Int), Interpretar (Car), Profesión (Sab), Montar (Des), Averiguar Intenciones (Sab), y Nadar (Fue). Ver capítulo 4: Habilidades y Dotes en el *Manual del Jugador* para la descripción de habilidades. La habilidad de Concentración de iaijutsu se describe en el Capítulo 4 de este libro.

Puntos de Habilidad por nivel: 4+ modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Los siguientes son los rasgos de clase del campeón Akodo.

Competencia con arma y armadura: los campeones Akodo no ganan ninguna competencia adicional con arma o armadura.

Detectar mal (St): a voluntad, el campeón Akodo puede utilizar *detectar el mal*.

Favor ancestral (Ex): en nivel 2 y superior, un campeón Akodo aplica su modificador de Carisma (si es positivo) como bonificador en todas las TS.

Liderazgo (Ex): en nivel 2, un campeón Akodo gana la dote Liderazgo gratis.

Castigar al mal (Sb): una vez al día, un campeón Akodo de nivel 2 o superior puede intentar castigar al mal en un ataque de cuerpo a cuerpo normal. Suma su modificador de Carisma (si es positivo) a su tirada de ataque y causa 1 punto de daño extra por nivel. Si el campeón golpea por accidente a una criatura que no es maligna, el castigar no tiene efecto pero sigue considerándose utilizado por ese día.

Aura de valor: empezando en nivel 3, un campeón Akodo es inmune al miedo (mágico o de otro tipo). Los aliados dentro de un radio de 10 pies del campeón ganan un bonificador de moral de +4 a los TS contra los efectos del miedo. Otorgar el bonificador de moral a los aliados es una aptitud sobrenatural.

Gran líder: en nivel 4, el Liderazgo de un campeón Akodo aumenta en 1. Este bonificador aumenta en 1 por cada tres niveles en adelante (a 2 en nivel 7, y 3 en nivel 10). Este bonificador se acumula con otros bonificadores al Liderazgo, incluyendo la dote Gran diplomático (antepasado Asako).

Inspirar grandeza (Sb): un campeón Akodo de nivel 5 o superior puede inspirar grandeza en otra criatura, otorgándole una capacidad de lucha extra. Por cada dos niveles que el campeón logra más allá del 5º, puede inspirar grandeza a una criatura adicional. Para inspirar grandeza, el campeón Akodo debe mirar a los ojos a su aliado, y el aliado debe estar a menos de 30 pies. Una criatura inspirada con grandeza gana temporalmente puntos de golpe, bonificador de ataque, y bonificadores de salvación mientras el campeón Akodo siga participando en la misma batalla. El objetivo gana los siguientes modificadores:

- +2 puntos de golpe (d10 que otorgan puntos de golpe temporales)
- +2 bonificador de capacidad a los ataques.
- +1 bonificador de capacidad a las TS de Fortaleza.

Aplica el modificador de Constitución, si lo hay, a los puntos de golpe ganados. Estos puntos de golpe extra cuentan como puntos de golpe normales para determinar efectos como los del conjuro *dormir*. Inspirar grandeza es una aptitud enajenadora.

TIERRAS LEÓN

Los León viven en las extensas llanuras centrales al norte de Ootanos Uchi y las montañas de la Espina del mundo. Construyen sus hogares y castillos en las colinas, pero sus caminos son anchos, largos y llanos

TABLA 11-4: EL CAMPEÓN AKODO

Nivel de clase	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+2	Detectar el mal
2.º	+2	+3	+0	+3	Favor ancestral, Liderazgo, castigar al mal
3.º	+3	+3	+1	+3	Aura de valor
4.º	+4	+4	+1	+4	Gran líder (+1)
5.º	+5	+4	+1	+4	Inspirar grandeza (1 aliado)
6.º	+6	+5	+2	+5	
7.º	+7	+5	+2	+5	Gran líder (+2) Inspirar grandeza (2 aliados)
8.º	+8	+6	+2	+6	
9.º	+9	+6	+3	+6	Inspirar grandeza (3 aliados)
10.º	+10	+7	+3	+7	Gran líder (+3)

para facilitar la marcha de los ejércitos. Las cuatro familias de los León tienen sus hogares ancestrales en los cuatro puntos cardinales de las tierras León. Shiro Akodo se alza en el lejano borde occidental de tierras León, adyacente a las llanuras Grulla. Kyuden Ikoma se sitúa en el extremo oriental, en la base de Yama sano Kaminari (la montaña de los Siete truenos). Los Kitsu dominan el norte, en Ken Hayai, que también sirve como escuela para la familia Akodo y archivo de la historia del clan del León. Shiro Matsu se alza en el borde sur de las tierras León, adyacente a las ruinas del paso Beiden.

IDEAS PARA AVENTURAS

La pequeña ciudad de Tonfajutsen es el lugar de nacimiento de muchas armas campesinas, incluyendo la tonfa, de la cual recibe su nombre. El maestro forjador de armas Gozuki, nativo de este pueblo, lideró una rebelión a pequeña escala contra los magistrados imperiales que frecuentemente importunaban al campesinado. Desarrolló la tonfa y otras armas, y entrenó a los campesinos en su uso. Los magistrados imperiales sofocaron la rebelión y ejecutaron a Gozuki por traición, pero oculta en los bosques fuera de la ciudad se alza una capilla en su honor. Es un conocimiento bastante común en tierras León, aunque los heimin de la ciudad niegan la existencia de la misma. De hecho en la actualidad, la capilla es un lugar de encuentro preferido por una célula del culto de los Portavoces de la sangre (el culto de los Portavoces de la sangre se describe en el Capítulo 12: las Tierras sombrías).

Una veintena de miembros acuden a los grandes ritos de este grupo y la mayoría de las reuniones importantes, aunque sólo la mitad están presentes habitualmente en ceremonias menores. La líder del grupo es una heimin practicante de magia popular llamada Gig (mu-

jer Adp 5/maho-tsukai 3), y se rodea de un cuadro leal de pícaros y aprendices de maho-tsukai.

Las tierras del León están a distancia segura de las Tierras sombrías, y no han sido amenazadas aún por un asalto directo de criaturas sombrías desde la primera guerra contra Fu Leng en los primeros años del Imperio. Pueden hallarse oni ocasionalmente en las montañas de la Espina del mundo, y algunos especulan que una red de cavernas naturales conecta las montañas con las Tierras sombrías (como parece el caso en las montañas de la Muralla sobre el océano, lejos al sur). Sin embargo, los Kitsu tienen problemas para explicar el ataque reciente a Ken Hayai por un grupo de bestias con cuernos de las Tierras sombrías. Hida Togiko, un joven Cangrejo que estudia en la escuela Akodo, llamó a las criaturas tsunos, pero ni siquiera los Cangrejo saben mucho sobre esta aparentemente nueva amenaza de las Tierras sombrías, y no pueden ofrecer explicación alguna de su aparición tan al norte.

CLAN DEL FÉNIX

Población: 2.500.000; humanos (Casta noble del clan del Fénix 8%; casta común 92%)

Campeón del Clan: Shiba Tsukune (mujer Sam Fénix 7/ Protectora Shiba 10)

Importaciones: oro, lana.

Exportaciones: madera.

Alineamiento: LN

EL BUSHIDO

El *bushido* es el código del samurai, la senda ética y moral que cada samurai auténtico intenta seguir. Todos los clanes reconocen los escritos de Akodo sobre el *bushido* como una herramienta legítima para enseñar a los samurai su lugar en el orden celestial. En las escuelas del León, sin embargo, se sitúa un ejemplar del texto de Akodo junto a uno del Tao de Shinsei, pero sólo se abre el de Akodo.

De acuerdo con el código del *bushido*, un samurai debe poseer siete virtudes:

Gi (honestidad y justicia): un samurai trata abierta y honestamente con los demás y se adhiere a los ideales de la justicia. Las decisiones morales no tienen sombras de gris, sólo lo correcto y lo incorrecto.

Yu (coraje heroico): un samurai nunca teme actuar, sino que vive la vida plena y maravillosamente. El miedo se reemplaza por respeto y precaución.

Jin (compasión): un samurai aprovecha toda ocasión para ayudar los demás, y crea oportunidades cuando no surge ninguna. Como individuo poderoso, un samurai tiene la responsabilidad de usar dicho poder para ayudar a los demás.

Rei (educada cortesía): un samurai no tiene motivo para ser cruel y no necesita demostrar su fuerza. La cortesía distingue a un samurai de un animal, y revela la auténtica fuerza de uno.

Meyo (honor): la conciencia de un samurai es el juez de su honor. La decisión que toma y cómo la lleva a cabo son reflejo de su auténtica naturaleza.

Makoto (sinceridad total): cuando un samurai ha dicho que realizará una acción, vale tanto como si lo hubiera hecho. No necesita hacer promesas; hablar y actuar son lo mismo.

Chugo (deber y lealtad): un samurai se siente responsable de sus acciones y sus consecuencias, y es leal a la gente a su cuidado. La lealtad de un samurai hacia su señor es incuestionable e incondicional.

CAPÍTULO 11 IMPERIO DE ROKUGAN

Si el clan del León ejemplifica el ideal del samurai guerrero, el clan del Fénix modela el shugenja ideal: un maestro de la magia cuya devoción a los kami y cuya armonía con sus costumbres es tan completa como la mente de un mortal puede lograr. Los Fénix son el clan más piadoso de Rokugan, y disfrutan de muchas bendiciones de los kami como recompensa. El clan tiene sus samurai, por supuesto, pero han jurado proteger a los shugenja por encima de todo.



HISTORIA RECIENTE

El estudio Fénix de la historia lleva a una única conclusión posible: el clan del Fénix es preeminente entre los clanes de Rokugan. Ningún otro clan puede reclamar una posición tan exaltada. De acuerdo con la leyenda Fénix, su gloria precede la llegada de los kami, puesto que su ciudad Gisei Toshi floreció en la época anterior al tiempo, el primer ejemplo de civilización humana. La magia se descubrió en Gisei Toshi, afirman los Fénix, y fueron los shugenja Isawa quienes enseñaron la magia a los demás clanes. En los siglos que siguieron, el clan del Fénix ha producido incontables maestros de magia elemental y oráculos (encarnaciones de los dragones divinos) para mantener la gloria del clan. Los inquisidores Fénix han protegido el Imperio de los practicantes del maho y de las herejías de los Portavoces de la sangre. La decisión de la familia Agasha de abandonar el clan del Dragón y unirse a los Fénix demuestra claramente la excelencia de la senda Fénix.

La historia más reciente continúa afirmando la perspectiva de la superioridad Fénix. Isawa Hochiu es ampliamente considerado como instrumental en la victoria contra la Sombra, puesto que destruyó a Goju Adorai en la Puerta del olvido. Un antiguo campeón del Fénix, Shiba Mirabu salió a caballo de Jigoku para salvar a los atribulados ejércitos atrapados en las Tierras sombrías tras la derrota de la Sombra, liderándolos de vuelta a la seguridad tras la muralla Kaiu. Los maestros Fénix enseñaron religión a Hantei Naseru, y todas las artes de los shugenja a Toturi Sezaru, uno de los shugenja más poderosos de la historia reciente.

Celosos de este récord de éxitos, los demás clanes ven a los Fénix como insufriblemente arrogantes. En contraste, los Fénix sienten que son los únicos que claramente comprenden el peso que sostienen al dirigir las ideas religiosas del Imperio. Verse a sí mismos como los únicos practicantes de la auténtica magia no le han granjeado muchos amigos entre los shugenja de los demás clanes. Suelen ser rápidos en sentirse insultados, y la reacción furiosa de Isawa Tetsuya a una desapasionada observación Dragón ("Necesitamos sitio para vivir, no vuestra protección") puede haber lanzado a los dos clanes a una guerra sin causa real. La culpa de las malas relaciones entre Isawa Taeruko y Tamori Shaitun de los Dragón posiblemente se reparta por igual entre ambas mujeres, pero Taeruko es una defensora acérrima de la filosofía de la superioridad Fénix.

FAMILIAS FÉNIX

El clan del Fénix gira alrededor de sus shugenja y mantiene dos escuelas de shugenja distintas: la Isawa y la Agasha. La escuela Shiba entrena a los samurai para servir y proteger a los shugenja, aunque ahora, por primera vez, un Shiba (Shiba Ningen, Maestro del vacío) se sienta en el Consejo de los cinco (los maestros elementales que gobiernan el clan). Los Asako son una anomalía en los Fénix, porque son monjes en vez de shugenja y se desvían bastante de la piedad de los Isawa (y su enemistad con los Isawa se remonta a un millar de años atrás).

Los Isawa son discutiblemente los mayores shugenja del Imperio, aunque su arrogancia en tales materias ha conducido en el pasado a grandes maldades. La escuela Isawa enseña todos los ele-

mentos, sin centrarse en ninguno. También enseña técnicas relacionadas con el elemento del vacío, disponibles sólo para la clase de prestigio discípulo del vacío, detallada en el Capítulo 3: clases de prestigio.

El clan del Fénix tiene una segunda escuela de shugenja gracias a la secesión de la familia Agasha del clan del Dragón. Son maestros de la alquimia y la herboristería, y consumados creadores de armas mágicas.

Los Shiba son los guerreros de este clan estudioso y mágico. La clase de prestigio protector Shiba, personificación del juramento de la familia de defender a los Isawa, se describe más abajo.

Para los extraños, los Asako parecen no ser más que sanadores, bibliotecarios e historiadores. En realidad, son los custodios de un gran secreto, transmitido de Shinsei a Shiba y de éste a Asako: la humanidad puede aspirar a la divinidad. Los herederos de dicho secreto adoptan la clase de prestigio místico del henshin, descrita en el Capítulo 3: clases de prestigio.

EL PROTECTOR SHIBA

Los combatientes de la familia Shiba han jurado proteger a la familia Isawa, igual que el primer Shiba juró proteger a la familia Isawa mientras su líder se aventuraba con Shinsei en las Tierras sombrías. Durante mil años los descendientes de Shiba han cumplido con su deber, dándoles un propósito claro que define el carácter de la familia. Persiguen este deber con la ayuda de un rígido entrenamiento militar, combinado con una disciplina espiritual que les otorga una aguda consciencia de los flujos y reflujos de la magia, permitiéndoles fortalecer sus efectos sobre sí mismos, resistirla con mayor firmeza, o incluso desdeñarla totalmente.

Los protectores Shiba provienen casi exclusivamente de la clase de personaje samurai.

Los jóvenes protectores Shiba sirven un periodo en la Guardia, patrullando las tierras Fénix y defendiéndolas de cualquier amenaza. Conforme progresan, algunos deciden convertirse en yojimbo (= guardaespaldas), asignados a la protección de un cortesano o dignatario individual. Es en esta capacidad en lo que los Shiba realmente sobresalen, y donde su voto de defender a sus compañeros Fénix resplandece con mayor claridad.

Dado de Golpe: d10

REQUERIMIENTOS

Para estar cualificado para convertirse en un protector Shiba, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Raza: humano (Fénix).

Ataque base: +5

Habilidades: Saber (religión) 4 rangos

Dotes: Alerta, Pericia, Voluntad de hierro.

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades clásicas del protector Shiba (y la característica clave para cada habilidad) son Preparar (Fue), Concentración (Con), Arte (Int), Diplomacia (Car), Concentración de iaijutsu (Car), Intimidar (Car), Saltar (Fue), Interpretación (Car), Profesión (Sab), Montar (Des), Averiguar Intenciones (Sab), Conocimiento de conjuros (Int) y Nadar (Fue). Ver Capítulo 4: habilidades y dotes en el *Manual del Jugador* para la descripción de habilidades. La habilidad Concentración de iaijutsu se describe en el Capítulo 4 de este libro.

Puntos de Habilidad por nivel: 2+ modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

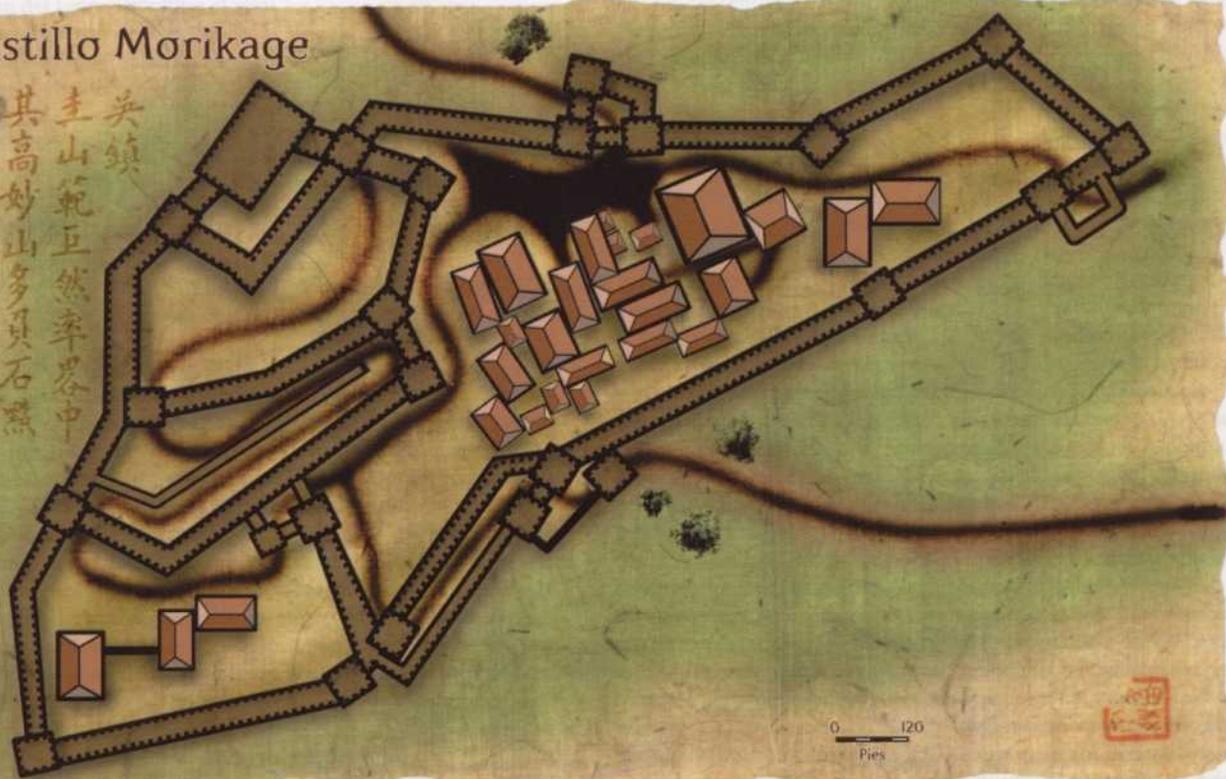
Los siguientes son los rasgos de clase del protector Shiba.

Competencia con arma y armadura: los protectores Shiba no ganan ninguna competencia adicional con arma o armadura.

Sin pensamiento (Ex): los protectores Shiba suman su modificador de Sabiduría, si es positivo, a sus tiradas de ataque y daño.

Castillo Morikage

其高妙山多員石點
走山範巨然率卷中
英鎮



IDEAS PARA AVENTURAS

El castillo Morikage, que se alza por encima de la ciudad de Morikage en las faldas de las montañas del Arrepentimiento, fue maldecido hace mucho por un shugenja Dragón cuya hija fue despreciada por su esposo Shiba. Los árboles y matorrales crecen densos alrededor del castillo en ruinas, y se dice que sólo los fantasmas recorren sus salas. En el vigésimo año del reinado de Toturi, éste fue secuestrado por ninja que servían a la Sombra y retenido en el castillo Morikage.

Aunque es cierto que los inquisidores Fénix han perseguido con éxito a maho-tsukai y Portavoces de la sangre dentro del Imperio, también es innegablemente cierto que un significativo número de maho-tsukai son Fénix, o que tuvieron su primera exposición al conocimiento maho en las bibliotecas Isawa. Su celo para una comprensión completa de la magia ha llevado a los Isawa a estudiar maho más de lo conveniente, e incluso los estudiosos más desapasionados a menudo son seducidos a experimentar con las prácticas que estudian. En su posición de poder, los shugenja Isawa rara vez son tentados por la filosofía revolucionaria de los Portavoces de la sangre, pero aparte de las enseñanzas de Iuchiban, el maho tiene su propio atractivo para muchos shugenja. Uno de tales shugenja es un joven llamado Agasha Bajiza, un prometedor estudiante de la escuela Isawa. La aptitud mágica de Bajiza es impresionante, pero su deseo de poder le sobrepasa, y ha pasado demasiado tiempo en las bibliotecas Isawa buscando información y rituales maho.

CLAN DEL ESCORCIÓN

Población: 3.200.000; humanos (Casta noble del clan del Escorpión 12%; casta común 88%)

Campeón del Clan: Bayushi Yojiro (hombre Pcr Escorpión 5/engañador Bayushi 3)

Importaciones: hierro, té.
Exportaciones: opio, plata.
Alineamiento: LM

Tras sus omnipresentes máscaras, los miembros del clan del Escorpión cumplen un papel desagradable pero necesario en el Imperio. Son guardianes de los secretos, caminantes de las sombras, asesinos y espías. Se preocupan poco del honor, pero tienen la lealtad como la virtud preeminente del clan: lealtad al clan y lealtad al Imperio; la lealtad hace que un Escorpión esté dispuesto a sufrir la muerte o el deshonor, y a pagar cualquier precio. Los Escorpión son vistos usualmente como villanos, incluso traidores, pero desde el punto de vista Escorpión, su peores gestas han surgido todas de su inmutable sentido de la lealtad.



HISTORIA RECIENTE

Como precio por su lealtad, los Escorpión han sufrido la desgracia y la persecución a manos de los demás clanes. Bayushi Shoji instigó el golpe del clan del Escorpión en un intento por salvar al Imperio de una horrenda profecía, y como consecuencia del fracaso del golpe, los Escorpión fueron diezmados y sus tierras assoladas. Fueron restaurados por el Emperador Toturi cuando asumió el trono. Acusados después de secuestrar a Toturi, los Escorpión fueron enviados al exilio y sus hijos adoptados por los Grulla hasta que Toturi les mostró nuevamente su clemencia y les rehabilitó. En las guerras de los espíritus los Escorpión jugaron un papel decisivo atrayendo a los ejércitos de espíritus al paso Beiden, donde un grupo de shugenja derribaron el paso sobre ellos, aunque la traición y el engaño empleados para llevar a cabo la trampa no les granjearon muchos amigos entre los honorables samurai del Imperio.

Ahora los Escorpión están de vuelta, dispuestos a pasar factura. Tres temas dominan la atención del clan tras la muerte de Toturi: primero, la muerte de Toturi en el límite de sus tierras, en el bosque Shinomen,

TABLA 11-6: EL ENGAÑADOR BAYUSHI

Nivel de clase	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial
1.º	+0	+2	+2	+0	Ataque furtivo +1d6, Usar veneno
2.º	+1	+3	+3	+0	Golpea primero, golpea último
3.º	+2	+3	+3	+1	Ataque furtivo +2d6
4.º	+3	+4	+4	+1	Finta escorpión
5.º	+3	+4	+4	+1	Ataque furtivo +3d6
6.º	+4	+5	+5	+2	Desarmar mejorado
7.º	+5	+5	+5	+2	Ataque furtivo +4d6
8.º	+6	+6	+6	+2	Oportunista
9.º	+6	+6	+6	+3	Ataque furtivo +5d6
10.º	+7	+7	+7	+3	Crítico mejorado

Finta escorpión (Ex): cuando un engañador Bayushi de nivel 4 o superior utiliza la habilidad de Engañar para fingir en combate contra un oponente humanoide, recibe un bonificador de competencia de +2 a su tirada de Engañar y un bonificador de circunstancia de +2 a su siguiente tirada de ataque. No obtiene bonificadores contra oponentes no humanoides.

Desarmar mejorado: en nivel 6, un engañador Bayushi gana la dote Desarmar Mejorado. No necesita ni siquiera la dote Pericia, habitualmente un prerrequisito antes de esta.

Oportunista (Ex): una vez por asalto, un engañador Bayushi de nivel 8 o superior puede hacer un ataque de oportunidad contra un oponente que acaba de ser golpeado y dañado en cuerpo a cuerpo por otro personaje. Este ataque cuenta como el ataque de oportunidad del engañador de dicho asalto. Ni siquiera un engañador con la dote Reflejos de combate puede utilizar la aptitud de oportunista más de una vez por asalto.

Crítico mejorado: en nivel 10, un engañador Bayushi gana la dote Crítico mejorado con un arma de su elección.

TIERRAS ESCORPIÓN

Las tierras de los Escorpión no son ricas, aunque no son tan yermas como las tierras Cangrejo al sur. El amplio y lento río de Oro fluye a tra-

vés del corazón del territorio Escorpión con sus muchos afluentes, formando numerosos humedales y campos de regadío de arroz. Las amapolas son el otro gran "cultivo" de las tierras Escorpión.

Los palacios de las familias Escorpión están arracimados al norte, con Yogo Shiro y Shiro Soshi anidados en las montañas de la Espina del mundo. Shiro Shosuro protege el acceso a la región norte, mientras que Kyuden Bayushi domina la llanura central y controla los pueblos del sur.

IDEAS PARA AVENTURAS

La gran ciudad de Ryoko Owari es el orgullo de las tierras Escorpión y una de las mayores ciudades de Rokugan. Durante el exilio Escorpión en las Arenas ardientes, la ciudad fue gobernada por magistrados Unicornio. Los Escorpión retornados aún no se las han arreglado para reclamar el derecho a gobernar la ciudad, por lo que los Unicornio aún están al mando, al menos nominalmente. En realidad, los Unicornio mantienen muy poco control sobre los asuntos cotidianos de la ciudad, con los señores y los negocios de los Escorpión (legales y de otras clases) ejerciendo la mayor parte del poder en la ciudad. Ryoko Owari es el centro de un próspero (aunque ilegal) comercio de opio. Además, es el hogar de un pequeño y extraño culto de maho-tsukai y otros fanáticos devotos de la deidad de la Luna. Durante muchos años, este culto (dedicado a Onnotangu, el señor Luna original) operaba con sigilo y secreto en los muelles y áreas heimin de la ciudad, pero ha crecido con los años de ocupación Unicornio, y ahora lo controla un kikage zumi devoto de Hitomi, con varios maho-tsukai a sus órdenes. Hay un mapa de Ryoko Owari en la página de enfrente.

El paso Beiden fue una vez el único paso a través de las montañas de la Espina del mundo lo suficientemente grande para permitir el paso de un ejército, conectando la (entonces) bulliciosa ciudad de Beiden con Shiro Matsu en tierras León. Gracias en parte a los engaños de los Escorpión, el paso Beiden se colapsó durante las guerras de los espíritus (aplastando al ejército de espíritus en su caída), cerrando la mayor ruta de conexión entre las partes norte y sur de Rokugan. Yakamo, la deidad del Sol, creó un nuevo paso en las montañas cerca de las tierras Unicornio y Escorpión, el Gran cráter. Aunque los Unicornio se han apresurado a reclamar dicho paso e intentan ponerlo bajo su control, los Escorpión aborrecen ceder su acceso a tan crucial ruta.

VENENOS

Los asesinos Shosuro utilizan una gran variedad de venenos no conocida en el mundo estándar de DUNGEONS & DRAGONS. La Tabla 11-7: venenos describe los efectos de dichas toxinas.

TABLA 11-7: VENENOS

Veneno	Tipo	Daño Inicial	Daño Secundario	Precio
Veneno de avispa	CD Herida 11	1 Des	1 Des	75 po
Veneno de abeja	CD Herida 11	1 Con	1 Con	90 po
Veneno de escorpión	CD Herida 11	1d2 Fue	1d2 Fue	100 po
Ven. de serpiente	CD Herida 11	1d6 Con	1d6 Con	200 po
Veneno de viuda negra	CD Herida 14	1d4 Fue	1d6 Fue	150 po
Medusa	CD Contacto 16	2d12 pg	1d6 Con	300 po
Ketsu	CD Ingestión 13	1 Con	1d8 Con	120 po
Warui paseri	CD Ingestión 11	1d4 Fue	1d4 Fue	150 po
Jeruku ropu	CD Ingestión 16	1d6 Des	1d6 Des	210 po
Pez globo (fugu)	CD Ingestión 14	Parálisis	2d4 Fue	400 po
Kirei-ko	CD Ingestión 15	1 Des	2d4 Des	500 po
Fuantei shi	CD Ingestión 18	2d6 Con	1d6 Con + 1d6 Des	300 po
Humo de jeruku ropu	CD Inhalado 15	2d4 Des	2d4 Des	750 po

CLAN DEL UNICORNIO

Población: 3.600.000; humanos (Casta noble del clan del Unicornio 15%; casta común 85%)

Campeón del Clan: Moto Gaheris (hombre Sam Unicornio 5/ vencedor Moto 10)

Ryoko Owari

Pokau

Shiro Soshi



CAPITULO III
EL IMPERIO DE ROKUGAN

家内正寄子海獣肥時

Importaciones: plata, oro.
Exportaciones: diamantes, lana.
Alineamiento: N

Durante ochocientos años, los antepasados de los Unicornio vagaron por las tierras que hay más allá de Rokugan, aprendiendo de los bárbaros y creando una cultura singularmente propia, sintetizando los elementos de culturas bárbaras con su herencia rokuganesa nativa. En los trescientos años transcurridos desde que los Unicornio regresaron a Rokugan, han dejado su marca en la historia como la mejor caballería del Imperio, con un poderoso compromiso con la diplomacia y la justicia.



HISTORIA RECIENTE

Los Unicornio sirven como magistrados del Imperio, haciendo cumplir las leyes del Emperador ideal incluso cuando las órdenes del Emperador real se quedan cortas frente a dicho ideal. Su perspectiva "foránea" (incluso después de trescientos años de haber vuelto a Rokugan) les da libertad sobre algunas de las estrictas costumbres que atan a los demás clanes, y un magistrado Unicornio está dispuesto a informar de una verdad que un historiador Ikoma jamás se permitiría a sí mismo nombrar, como los hechos de un Emperador injusto o un suceso embarazoso para su su clan. Los Unicornio son también excelentes diplomáticos, y se esfuerzan por mantener la fracturada paz entre los clanes.

Hacia el final de la guerra contra la Sombra, los Unicornio finalmente fueron capaces de purgar una oscura mancha en el honor de su clan, la corrupción de los Moto por las Tierras sombrías. Después de cientos de años de servir a la maldad de las Tierras sombrías, los Moto oscuros se han ido, y la familia Moto puede estar orgullosa de nuevo. Aún así, los Moto no han olvidado a sus parientes perdidos, y continúan internándose en las Tierras sombrías para luchar contra su maldad. El hecho de que una miembro del clan del Unicornio, Iuchi Shahai, sea ahora un importante poder en las Tierras sombrías, la así llamada "Hija oscura de Fu Leng", hace que muchos en el clan del Unicornio estén furiosos y avergonzados. Como resultado, los Unicornio están rápidamente consagrándose a la lucha contra las Tierras sombrías casi tanto como los Cangrejo.

FAMILIAS UNICORNIO

De las cinco familias de los Unicornio, tres están formadas casi exclusivamente por combatientes a caballo. La caballería es el esqueleto del ejército Unicornio, e incluso los shugenja Iuchi a menudo van a caballo.

Los Moto siguen dedicados a vengar a sus parientes que primero perdieron sus almas y luego murieron en las Tierras sombrías. Son conocidos como la caballería más poderosa de los Unicornio, pero su mayor furia se dirige contra las Tierras sombrías. Los samurai Moto a menudo adoptan la clase de prestigio vengador Moto, descrita más abajo.

Los Shinjo son inquietos e impredecibles, inclinándose por un estilo de vida nómada y se concentran en la acción por encima de la contemplación. Sus samurai a menudo adoptan la clase de prestigio jinete kishi, descrita en el Capítulo 3: clases de prestigio.

Los Utaku son conocidos por su determinación, devoción y franqueza.— virtudes ejemplificadas en las doncellas de batalla Utaku, quienes comparten una ligazón única con sus poderosos caballos. La clase de prestigio doncella de batalla se describe en el Capítulo 3: clases de prestigio.

Los Iuchi son la familia de shugenja de los Unicornio. Su estilo de conjuración es una variada mezcla de plegarias a las Siete fortunas, peticiones a los propios elementos, y el uso de talismanes con palabras sagradas inscritas en ellos (estos talismanes sirven como objetos foco divinos para algunos o todos los conjuros de los shugenja Iuchi, reemplazando al tradicional ofuda. El conjuro no cambia en nada más, aunque la escuela Iuchi enseña una cantidad de conjuros desconocidos por otros shugenja).

Los Ide son los pacificadores y diplomáticos de los Unicornio, maestros de lo que llaman wabukan, "el camino pacífico". Sirven para suavizar las cosas entre los Unicornio (cuyas costumbres "bárbaras" a menudo atacan los nervios de otros rokuganeses) y los demás clanes, sensibles a las costumbres sociales y serenos en las situaciones más embarazosas. Sus emisarios son típicamente expertos o aristócratas.

EL VENGADOR MOTO

Aunque los Moto que se internaron en las Tierras sombrías fueron exterminados en la batalla de la Puerta del olvido, los restantes miembros de la familia Moto no están por ello menos dedicados a su guerra contra las Tierras sombrías y sus maldades. Si algo hay, ahora son tal vez más apasionados, haciendo incursiones más frecuentes en aquellas tierras oscuras y luchando más ferozmente contra las criaturas sombrías que encuentran.

Los vengadores Moto a menudo son samurai, pero también provienen de la clase bárbaro.

Los PNJ vengadores Moto rara vez son vistos en Rokugan, puesto que siguen sintiendo vergüenza por la herencia de su familia. Dedicados a vengar tal deshonor, se internan en las Tierras sombrías en su nuestra misión.

Dado de Golpe: d10

REQUERIMIENTOS

Para estar cualificado para convertirse en un vengador Moto, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Raza: humano (Unicornio).

Alineamiento: cualquiera bueno.

Ataque base: +5

Habilidades: Montar 8 rangos.

Dotes: Combatir desde una montura, Carga impetuosa, Pisotear.

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades clásicas del vengador Moto (y la característica clave para cada habilidad) son Preparar (Fue), Arte (Int), Trato con Animales (Car), Intimidación (Car), Saltar (Fue), Profesión (Sab), Montar (Des), Averiguar Intenciones (Sab), Conocimiento de Conjuros (Int) y Nadar (Fue). Ver capítulo 4: habilidades y dotes en el *Manual del Jugador* para la descripción de habilidades.

Puntos de habilidad por nivel: 4+ modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Los siguientes son los rasgos de clase del vengador Moto.

Competencia con arma y armadura: los vengadores Moto son competentes con todas las armas sencillas y marciales y con armadura ligera e intermedia.

Detectar corrupción sombría (Sb): a voluntad un vengador Moto puede *Detectar la corrupción sombría*.

Furia de venganza (Ex): cuando lucha contra criaturas de las Tierras sombrías con modificador por tipo o puntuación de corrupción, un vengador Moto puede entrar en un estado de rabia, ganando una fuerza y dureza fenomenales pero volviéndose temerario y menos capaz de defenderse a sí mismo. Temporalmente gana un +4 a Fuerza, +4 a Constitución, y un bonificador de moral +2 a los TS de Voluntad, pero sufre una penalización de -2 a la CA.

El aumento de Constitución aumenta los puntos de golpe del vengador en 2 puntos por nivel, pero dichos puntos desaparecen al final de la rabia cuando la puntuación de Constitución desciende al nivel normal. Estos puntos de golpe extra no se pierde primero en la forma en la que lo hacen los puntos de vida temporales. Mientras está en rabia, un vengador Moto no puede utilizar habilidades o características que requieran paciencia y concentración, como moverse silenciosamente o lanzar hechizos. (Las únicas habilidades clásicas que no puede usar en la rabia son Arte y Averiguar Intenciones.) Puede utilizar

TABLA 11-8: EL VENGADOR MOTO

Nivel de clase	Ataque base	Salv. Fort.	Salv. Ref.	Salv. Vol.	Especial
1.º	+1	+2	+0	+0	Detectar corrupción, Furia de venganza 3/día
2.º	+2	+3	+0	+0	Temple
3.º	+3	+3	+1	+1	Castigar sombríos 1/día
4.º	+4	+4	+1	+1	Furia de venganza 4/día
5.º	+5	+4	+1	+1	
6.º	+6	+5	+2	+2	Castigar sombríos 2/día
7.º	+7	+5	+2	+2	Furia de venganza 5/día
8.º	+8	+6	+2	+2	Furia mayor
9.º	+9	+6	+3	+3	Castigar sombríos 3/día
10.º	+10	+7	+3	+3	Ensangrentado pero erguido, furia de venganza 6/día

cualquier dote que posea excepto Pericia, dotes de creación de objetos, dotes de metamagia, y soltura con una habilidad (si está ligado a una habilidad que requiera paciencia o concentración). Un acceso de rabia dura un número de asaltos igual a 3+ el modificador de Constitución del personaje (una vez modificado). El vengador puede terminar con la rabia a voluntad. Al final de la rabia el defensor está fatigado (-2 a Fuerza, -2 a Destreza, no puede cargar o correr) durante la duración de dicho encuentro. El vengador sólo puede entrar en rabia una vez por encuentro y sólo un cierto número de veces al día (determinado por su nivel). Entrar en rabia no requiere tiempo, pero el vengador sólo puede hacerlo durante su acción, no en respuesta a la acción de algún otro. Un vengador no puede, por ejemplo, entrar en rabia cuando es alcanzado por una flecha para obtener los puntos extra de la Constitución incrementada, aunque los puntos extra le beneficiarían si hubiera entrado en rabia anteriormente en ese asalto, antes de que se le clavara la flecha.

Un vengador Moto puede entrar en rabia tres veces al día en nivel 1, cuatro veces en nivel 4, cinco veces en nivel 7, y seis veces en nivel 10. Empezando en nivel 8, los bonificadores de furia del vengador Moto se convierten en +6 a Fuerza, +6 a Constitución y un bonificador de +3 a las TS de Voluntad. (El penalizador de CA sigue siendo -2).

Si un vengador Moto tiene la aptitud de rabia de otra clase (como la de bárbaro), las dos aptitudes no se acumulan. El personaje puede utilizar la aptitud de rabia tantas veces al día como cualquiera de las dos clases le permita (la que sea más alta). Puede utilizar su aptitud contra cualquier enemigo, pero cuando lucha contra criaturas de las Tierras sombrías sus bonificadores de Fuerza y Constitución se aumentan en +2 y su bonificador a la TS de Voluntad mejora en +1. Así, un bárbaro de nivel 8/vengador Moto de nivel 4 puede entrar en rabia cuatro veces al día, incluso aunque nunca se enfrente a un adversario sombrío. Cuando utiliza la rabia en un combate contra un adversario sombrío, gana +6 a Fuerza, +6 a Constitución, y +3 a las TS. Un bárbaro de nivel 8/vengador Moto de nivel 8 puede entrar en rabia cinco veces al día, y contra adversarios sombríos gana +8 a Fuerza, +8 a Constitución, y +4 a las TS.

Temple (Ex): en nivel 2, la bendición especial del vengador Moto le permite evitar efectos mágicos que de otro modo le dañarían o herirían. Si un vengador hace un TS de Voluntad o Fortaleza que normalmente reduciría el efecto del conjuro, no sufre ningún efecto en absoluto. Sólo aquellos conjuros con una TS con "Voluntad parcial", "Fortaleza mitad", o entradas similares pueden negarse con esta habilidad.

Castigar sombríos (Sb): una vez al día, un vengador moto de nivel 3 o superior puede intentar castigar a un oponente sombrío en un ataque cuerpo a cuerpo normal. Suma un bonificador de +4 a su tirada de ataque y causa 2 puntos extra de daño por nivel de clase. Un oponente sombrío es un monstruo con la descripción "sombrio" o un personaje infectado por la Corrupción combría. Si el vengador accidentalmente castiga a una criatura que no está corrompida el castigar no tiene efecto pero cuenta como utilizado por ese día.

Ensangrentado pero erguido (Sb): si un vengador Moto de nivel 10 muere, puede querer que su espíritu destruya su cuerpo, rompiéndolo y

desgarrándolo para impedir que sea animado como muerto viviente. Si ejerce esta opción, su cadáver no se animará de forma espontánea en las Tierras sombrías. Un lanzador de conjuros sigue pudiendo usar un *reanimar* a los muertos sobre el cadáver, pero sólo puede crear un esqueleto, no un zombi. *Revivir a los muertos* u otros conjuros que restauran a la vida un cuerpo intacto no funcionarán, pero por supuesto un *resurrección veladana* lo hará.

TIERRAS UNICORNIO

Las tierras Unicornio consisten en vastas extensiones de llanuras, prados y pequeñas colinas entre un trío de grandes lagos y rodeadas por elevadas montañas. Quizá el cuarenta por ciento de la población Unicornio vive como nómadas, viajando por las llanuras mientras pastorean ovejas y caballos de un lugar a otro siguiendo a las estaciones. El resto vive en ciudades y castillos junto a las orillas de los lagos, ríos, y borde de las montañas. Las familias Shinjo y Utaku viven en las tierras del norte alrededor del lago Dragón, mientras que los Ide y los Iuchi habitan en las montañas de la Espina del mundo, cerca de las tierras Escorpión y el lago de los Pétalos de crisantemo.

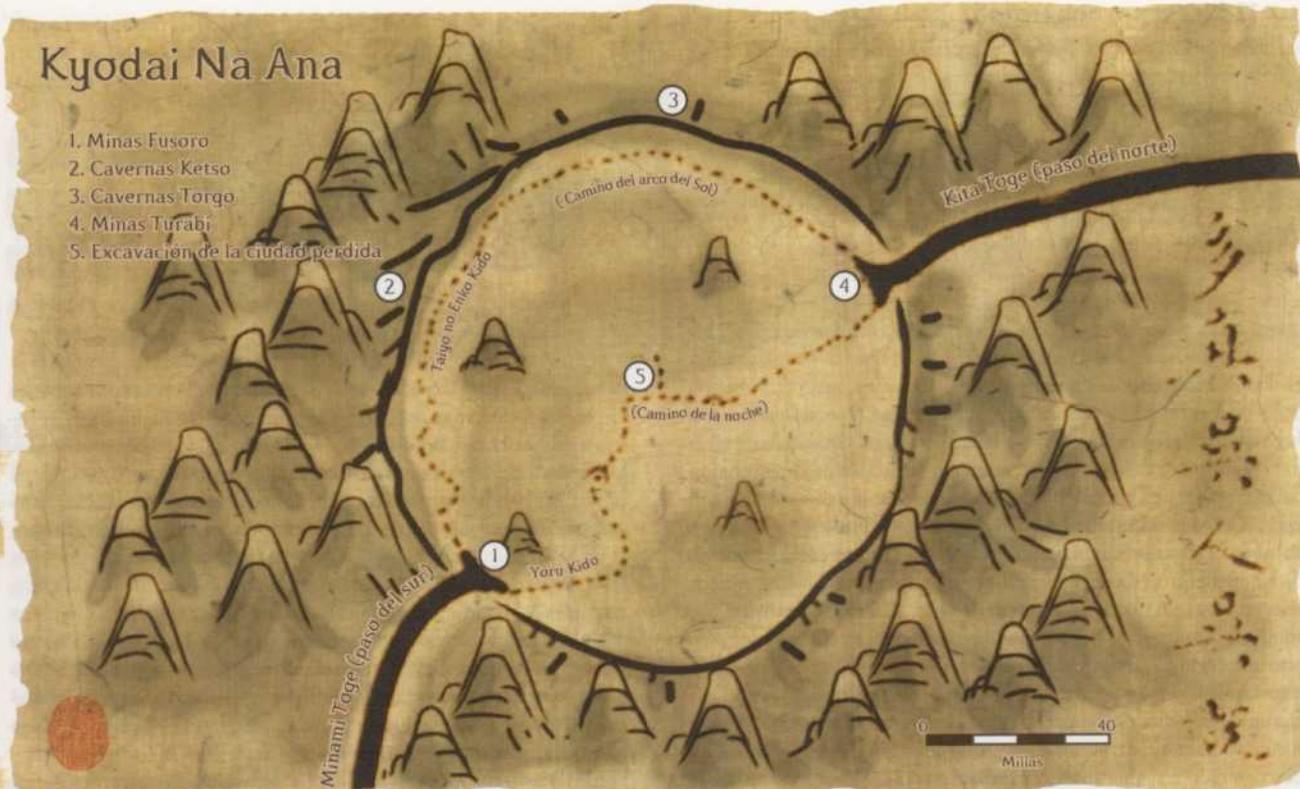
IDEAS PARA AVENTURAS

Tras la destrucción del paso Beiden durante las guerras de los espíritus, Yakamo creó un gran cráter en las montañas de la Espina del mundo para servir como nuevo paso entre las artes norte y sur del Imperio. Aunque se alza entre tierras Unicornio y Escorpión, los Unicornio han reclamado el paso. Dos sendas de montaña llevan al Gran cráter (llamadas sencillamente paso del norte y paso del sur), mientras que dos sendas llevan a través del quebrado terreno del propio cráter. El camino del arco del Sol lleva alrededor del borde norte del cráter, mientras que el camino de la Noche es más tortuoso y conduce hacia abajo, a la base del cráter, y a través de un pasaje subterráneo antes de dar la vuelta hasta el otro lado. Recientemente un grupo de emisarios Ide descubrió unas estructuras en ruinas en el túnel del camino de la Noche, y los estudiosos Unicornio han empezado a excavar estas ruinas. Green que han descubierto una ciudad perdida, perteneciente a una civilización ajena, que recuerda a Voltturnum en las Tierras sombrías. Insistiendo en que una civilización que preceda al Imperio de Rokugan es imposible, las historias del Imperio ignoran estas ruinas, pero los Unicornio persisten en su investigación.

Cuando las naga se preparaban para regresar a su sueño de eones después de la batalla de la Puerta del olvido, les quedaba un asunto por resolver. Cuando Hida Yakamo halló su perdición en las Tierras sombrías, un grupo de nagas sacó su cuerpo de su pira funeraria y un jakla naga se sacrificó a sí mismo para resucitar al Cangrejo. Yakamo se alzó nuevamente con los ojos de una serpiente y la mente atada al Akasha antes de ascender finalmente para convertirse en el Sol. El nacimiento de Yakamo como naga, sin embargo, introdujo una "contaminación" en el Akasha, la mente común de la raza naga: un alma humana. Igual que un grano de arena en una ostra, el alma de Yakamo irritó al Akasha hasta que éste finalmente expulsó una perla dorada diferente a cualquiera que los naga hubieran visto antes. Como los naga volvían a dormir, dejaron esta perla dorada al cuidado del clan del Unicornio.

Kyodai Na Ana

1. Minas Fusoro
2. Cavernas Ketso
3. Cavernas Torqo
4. Minas Turabi
5. Excavación de la ciudad perdida



Durante las Guerras de los espíritus, la perla se abrió como un huevo, y una mujer humana llamada Akasha emergió de ella.

LOS CLANES MENORES

Población: 3.200.000; humanos (Casta noble de los clanes 12%; casta común 88%)

Campeón del Clan: Yoritomo Aramasu (hombre Píe Escorpión 3/Gue 7)

Importaciones: hierro, plata, oro, alimentos.

Exportaciones: seda, especias.

Alineamiento: N



Cuando los hijos del Sol y la Luna cayeron a la tierra, establecieron siete clanes: uno por cada uno de sus hijos, a excepción de Fu Leng y Hantei. Cada clan tenía sus familias y en diversas ocasiones en los mil años de historia del Imperio, las familias se han dividido de sus clanes paternos para convertirse en clanes por derecho propio, normalmente como reconocimiento a algún acto concreto al servicio del Imperio. Sólo una vez un clan menor se ha alzado para convertirse en un clan mayor por derecho propio (el clan de la Mantis) pero ahora dicho clan está en declive, y parece destinado a perder dicha posición en los próximos años.

HISTORIA RECIENTE

Cada clan menor tiene su propia historia, pero la historia clave de los años recientes es el ascenso caído del clan de la Mantis. Bajo el liderazgo de Yoritomo, el clan de la Mantis creció en poder du-

rante las guerras de los clanes. Bajo la bandera de la alianza de Yoritomo, los clanes de la Mantis, el Ciempiés, la Avispa, el Zorro, la Tortuga y el Gorrión se convirtieron en una fuerza a tener en cuenta en las Guerras de los clanes y más allá. Yoritomo, sin embargo, enfureció a muchos samurai con su arrogancia colérica y planes para el propio trono del Imperio. Poco después de lograr el objetivo para el que se formó la alianza (el reconocimiento de la Mantis, con el Ciempiés y la Avispa, como clan mayor), los Zorro abandonaron la alianza y se aliaron con los Grulla. El propio Yoritomo murió durante la batalla de la Puerta del olvido, provocando la disolución total de la alianza. Aunque el clan de la Mantis sigue siendo un clan importante, liderado ahora por el traidor Escorpión Yoritomo (antiguamente Bayushi) Aramasu, el liderazgo del nuevo daimyo es débil y tiene muchos enemigos poderosos. Parece claro que los días de gloria de los clanes menores han terminado.

FAMILIAS DE LOS CLANES MENORES

El clan de la Mantis se las arregló para absorber dos clanes menores más durante las guerras de los clanes, y así los antiguos clanes del Ciempiés y de la Avispa son ahora familias del clan de la Mantis. Los demás clanes menores consisten cada uno en una familia.

La familia Yoritomo del clan de la Mantis (el clan de la Mantis original) está compuesta por comerciantes marineros y mercenarios. Son expertos en luchar en las cubiertas bamboleantes de un barco, y utilizan armas poco conocidas en el resto de Rokugan. La clase de prestigio de mercenario Mantis se describe más abajo.

La familia Moshi de la Mantis (el antiguo clan del Ciempiés) es una familia de shugenja especialistas en magia de fuego y aire.

La familia Tsuruchi de los Mantis (el antiguo clan de la Avispa) es famosa por producir los mejores arqueros del Imperio. Naturalmente, sus samurai aprenden la dote Disparo preciso y las dotes relacionadas.

El clan del Zorro (familia Kitsune) son los restos del antiguo clan del Ki-Rin que nunca abandonó Rokugan. Situados en los misteriosos

bosques Kitsune, los Zorro son estudiosos pacíficos y poderosos shugenja, en armonía con las fuerzas de la naturaleza de su hogar. La escuela de shugenja Kitsune enseña magia de tierra.

El clan de la Libélula (familia Tonbo) es descendiente de un matrimonio entre un Dragón y un Fénix, y fue diezmada en uno de los primeros choques entre dichos clanes en 1158. Ahora sólo queda un puñado miembros del clan de la Libélula, y no tienen tierras. Los shugenja Libélula abrazan la filosofía del cambio (poco popular en una cultura que reverencia tanto la tradición). Utilizan magia de agua, pero también estudian magia de aire.

El clan del Gorrión (familia Suzume) desciende de una rama de la familia Doji pero, en fuerte contraste con los extravagantes Grulla, sigue una extraña filosofía de honorable pobreza. Los miembros del clan del Gorrión son guerreros estudiosos, artistas y artesanos expertos, y narradores destacados. El estilo de samurai Gorrión enseña Pericia y sus dotes relacionadas.

Los samurai del clan de la Comadreja (familia Ichiro) son los defensores de los pasos nortes de Rokugan. Aunque ninguna invasión desde el exterior del Imperio ha tenido lugar desde la construcción de la gran muralla del norte, los Ichiro han estado listos durante diez siglos. Igual que los Cangrejo (de los que son descendientes), los samurai Comadreja ponen énfasis en la fuerza, enseñando Ataque poderoso y sus dotes relacionadas.

El clan de la Liebre fue abolido en 1121, y todos sus líderes acusados de practicar maho. La acusación, así como la destrucción de Shiro Usagi por parte del clan del Escorpión, se descubrió más tarde que formaba parte de un complot de los misteriosos Kolat, y el clan fue rehabilitado en 1134.

El clan de la Tortuga es un pequeño clan mercantil que comercia con los Yobajin, bárbaros que habitan lejos en el norte, al otro lado de las montañas de la gran muralla del norte. Su comercio es cuestionable en términos legales, pero continúa bajo las bendiciones del Emperador.

El clan del Jabalí se separó del clan del Cangrejo durante la primera guerra Cangrejo-Grulla (en el año 387). Eran conocidos como mineros, artesanos del metal, y armeros antes de su misteriosa destrucción (ver ideas para aventuras más abajo).

El clan de la Serpiente fue fundado por un magistrado Isawa que descubrió un complot contra la vida del Emperador. La aversión de Isawa Chuda por el maho y por todos los que lo usaban fue trasladada al clan que fundó, pero la investigación de la Serpiente en textos maho confiscados llevó a la práctica del maho, como suele suceder. Finalmente, todo el clan fue poseído por un espíritu tremendamente poderoso llamado Shuten Doji, y el clan del Fénix se vio obligado a matar a cada hombre, mujer y niño del clan de la Serpiente para acabar con el poder del espíritu.

EL MERCENARIO MANTIS

Los combatientes del clan de la Mantis son en gran medida mercenarios, combatientes que alquilan sus servicios con pocas inquietudes respecto a si su misión es honorable o no. Tienen un estilo de lucha único entre los guerreros de Rokugan, uno que utiliza armas campesinas y un movimiento de vaivén como la oscilación del mar. De hecho, como los mejores marineros de Rokugan, los guerreros Mantis están acostumbrados a luchar a bordo de barcos, y su escuela hace uso también de esta técnica.

Los mercenarios Mantis son usualmente guerreros antes de adoptar esta clase, aunque muchos son guerreros/pícaros.

Los PNJ mercenarios Mantis a veces se encuentran en barcos mercantes Mantis, pero más a menudo aparecen en las batallas de otros clanes. Yoritomo Aramasu ha prometido ayuda militar a los Cangrejo en su lucha contra los Grulla, pero no tiene suficiente peso en su clan como para proporcionar dicha ayuda. Aún así, algunos mercenarios Mantis luchan en el ejército Cangrejo.

Dado de Golpe: d10

REQUERIMIENTOS

Para estar cualificado para convertirse en un mercenario Mantis, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Raza: humano (Mantis).

Alineamiento: cualquiera neutral.

Ataque base: +5

Dotes: Esquivar, Soltura con arma (una de las siguientes: cadena, chijiriki, jitte, kama, kusari-gama, nunchaku, sai, shikomi-zue, siangham, o tonfa).

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades clásicas del mercenario Mantis (y la característica clave para cada habilidad) son Tregar (Fue), Arte (Int), Intimidación (Car), Saltar (Fue), Profesión (Sab), y Nadar (Fue). Ver capítulo 4: Habilidades y Dotes en el *Manual del Jugador* para la descripción de habilidades.

Puntos de habilidad por nivel: 2+ modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Los siguientes son los rasgos de clase del mercenario Mantis.

Competencia con arma y armadura: los mercenarios Mantis son competentes con las siguientes armas de campesino y exóticas: cadena, chijiriki, jitte, kama, kusari-gama, nunchaku, sai, shikomi-zue, siangham, y tonfa. No ganan ninguna competencia adicional con armadura.

Cabalar las olas (Ex): los mercenarios Mantis ganan un bonificador de competencia de +5 a las tiradas de Equilibrio realizadas para mantenerse en pie en una superficie insegura, como un suelo desigual, hielo o un barco en una tormenta.

Combate con dos armas: cuando lleva armadura ligera o no lleva armadura, un mercenario Mantis puede luchar con dos armas como si tuviera la dote Ambidextrismo y Combate con dos armas.

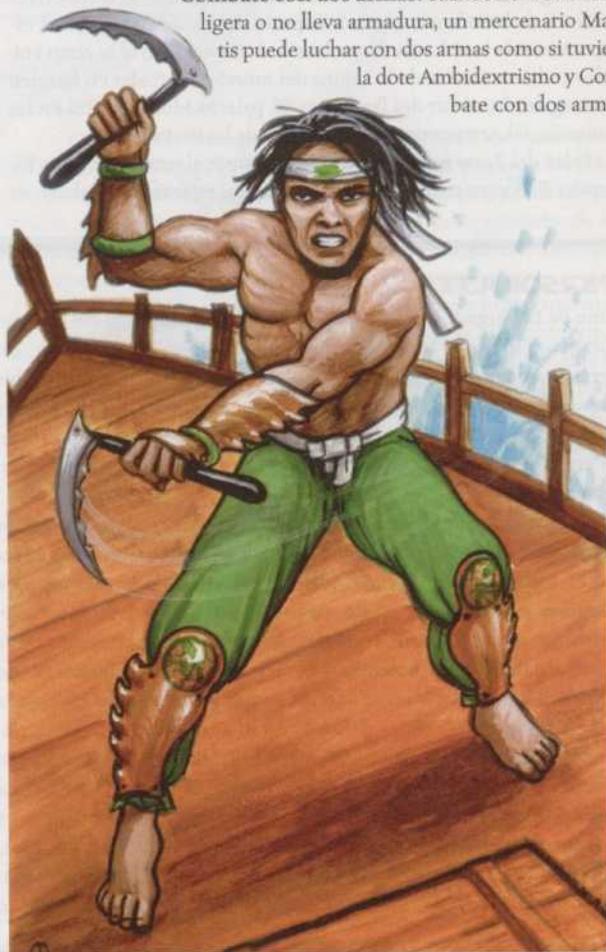


TABLA 11-9: EL MERCENARIO MANTIS

Nivel de clase	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+0	Cabalgar las olas, combate con dos armas
2.º	+2	+3	+0	+0	
3.º	+3	+3	+1	+1	Voz de la tormenta
4.º	+4	+4	+1	+1	
5.º	+5	+4	+1	+1	Ola rodante de Yoritomo

Pierde su bonificador especial cuando lucha en armadura intermedia o pesada, pero no cuando usa un arma doble (como un kusari-gama).

Voz de la Tormenta (Sb): un mercenario Mantis de al menos nivel 3 puede invocar el poder de Osano-Wo, la fortuna de las tormentas, y canalizarlo a través de su cuerpo durante un momento. Una vez al día, un mercenario Mantis puede añadir su nivel de clase como un bonificador mejorado a su Fuerza. Activar este poder es una acción gratuita, y el poder dura 1 asalto.

Ola rodante de Yoritomo (Ex): en nivel 5 un mercenario Mantis aprende el movimiento único oscilante inventado por Yoritomo. Cuando usa la dote Esquivar, un mercenario Mantis añade su bonificador de Inteligencia o Sabiduría (el que sea más alto) al bonificador de CA otorgado por la dote.

TIERRAS DE LOS CLANES MENORES

La familia Yoritomo del clan de la Mantis habita en las islas al sudeste de Rokugan. Las dos islas mayores de este archipiélago se conocen como la isla de la Seda y la isla de la Especia, debido a las principales exportaciones de los Mantis. Las tierras de la familia Tsuruchi están anidadas en las montañas de la Espina del mundo, centradas en Kyuden Ashinagabachi, al sur del lago Rojo. El palacio Moshi se alza en las montañas del Arrepentimiento, en mitad de las tierras Fénix.

El clan del Zorro habita en el bosque Kitsune, al sur del territorio Escorpión. El bosque es conocido por los muchos espíritus que habitan en

él, incluyendo los misteriosos cambiaformas conocidos como kitsune o esposas zorro. El clan de la Libélula ocupaba un palacio justo al sur del territorio Dragón, en el área implicada en la guerra Dragón-Fénix. Las posesiones Gorrión están al oeste del bosque Kitsune, terminando en tierras Cangrejo. El clan de la Comadreja habita lejos al norte de los Unicornio. Los miembros del clan de la Liebre habitan en un castillo y unos pocos pueblos pequeños cerca de los territorios Escorpión del norte.

Las ruinas de Shiro Heichi, el hogar ancestral del Jabalí, se alzan en la punta oeste de las montañas del Crepúsculo, al oeste de las tierras Cangrejo. Las ruinas de Shiro Chudo, el castillo Serpiente, están en la llanura del Corazón del dragón, entre tierras Dragón y Fénix.

IDEAS PARA AVENTURAS

Debido a intrigas políticas en la corte, todo el clan del Jabalí fue borrado por un ritual mágico maligno. En las fundiciones del Jabalí, un visitante Dragón llamado Agasha Ryuden forjó un yunque de un mineral mágico, en realidad la sangre petrificada del primer oni. Ryuden alimentó el espíritu maligno del yunque con el valor, honor y por último las vidas de los miembros del clan del Jabalí, y luego entregó el yunque a su amo, Iuchiban. Iuchiban y su lugarteniente, Asahina Yajinden, utilizaron este Yunque de la desesperación para forjar las Espadas de sangre – armas mágicas infundidas con poderosos espíritus de pasión y violencia. La parte occidental de las montañas del Crepúsculo es rondada ahora por un fantasma llamado Shakoki Dogu, en realidad una entidad colectiva formada por los espíritus de los Jabalí sacrificados. Es una entidad maliciosa que convierte los ríos en sangre y deja animales esparcidos por las sendas de montaña. Las ruinas de Shiro Heichi se consideran el hogar de este poderoso espíritu, y ni siquiera los samurai Cangrejo más valientes se atreven a aventurarse cerca del lugar.

Ocasionalmente, shugenja temerarios excavan cerca de las ruinas de Shiro Chudo esperando encontrar algunos restos del oscuro maho de los Serpiente. Los afortunados regresan a casa desilusionados, mientras que los desafortunados simplemente no regresan.

PERSONAJES Y CLANES

Uno de tus jugadores quiere llevar a un monje tatuado del clan del Dragón. Otro está tentado por el poder mágico de los Isawa. Un tercero es un taimado pícaro Escorpión, y el cuarto es un noble samurai León. Es un grupo clásico de aventuras de D&D, y las fuerzas clave de cada personaje cubren las debilidades del resto. ¿Pero qué misión en Rokugan podría unir a estos personajes en una aventura?

Como DJ tienes derecho a dar a tus jugadores pistas sobre los personajes que deberían jugar. Es concebible que les obligues a jugar todos con personajes del mismo clan, o al menos que jueguen con personajes de clanes que puedan colaborar. Sin embargo, es importante recordar que tu visión de conjunto de la campaña tiene que potenciar la diversión de los jugadores, no interferir con ella. Un jugador cuya imaginación ha sido capturada por la clase de prestigio del monje tatuado se sentirá desilusionado si descartas esta elección, insistiendo en que todos se hagan Grulla. Tus jugadores se sentirán mejor si encuentras alguna forma de permitirles jugar los personajes que desean, y es adecuado que descargues parte de la responsabilidad en ellos. Anima a tus jugadores a que creen conexiones entre sus personajes, desde lazos de sangre a matrimonios (entre jugadores o

dentro de sus familias). Hay gran cantidad de instituciones de Rokugan que pueden facilitar que personajes de diferentes clanes trabajen juntos.

Puedes crear una campaña en la que los personajes sean todos magistrados, quizá incluso Magistrados esmeralda a las órdenes de Hantei Naseru, o bien magistrados de clan a las órdenes del campeón de su clan. Los magistrados de diferentes clanes pueden ser asignados para trabajar juntos en un caso concreto. La campaña de magistrados está probada y ha demostrado funcionar. Algunos jugadores encuentran atractivo saber que sus personajes actúan con autoridad y no tienen que preocuparse demasiado de irritar a la ley, puesto que ellos son la ley. Otros jugadores encontrarán monótono ir de una investigación a otra, y muchos considerarán que la suspensión de la credibilidad es difícil de mantener conforme crucen otra vez el Imperio en busca de otro criminal.

Otra posibilidad parecida es tener uno o dos personajes representantes de los cazadores de brujas Kuni o de los inquisidores Fénix. Cazadores de brujas e inquisidores cooperan ampliamente en su cruzada contra la magia negra dentro del Imperio, y es natural para ellos pedir la ayuda de otros tipos de personajes por el camino, particularmente si tienen otros lazos con dichos personajes.

Ilustración de A. Swockel



Más allá de la gran muralla Kaiu y de las montañas del Crepúsculo en las tierras del clan del Cangrejo, un vasto y desolado yermo se extiende durante incontables millas. No crece ninguna planta que no esté corrompida por el mal, retorcida en una monstruosidad comedora de carne. No corre ningún agua que no esté contaminada y sucia. No sopla ninguna brisa que no lleve heddor a podredumbre. Incluso la luz del señor Sol debe filtrarse a través de un miasma de vapores nocivos y nieblas empalagosas antes de alcanzar la tierra, pálida y opaca. Y con la excepción de los nezumi, en las Tierras sombrías no habita ninguna criatura que no sea total e irremediabilmente maligna.

HISTORIA

Cuenta la leyenda que las Tierras sombrías aparecieron debido a que la sangre del señor Luna aterrizó aquí pero ninguna lágrima de la dama Sol cayó para equilibrarlas. Otros creen que las Tierras sombrías se crearon cuando Fu Leng, uno de los nueve hijos del Sol y la Luna, cayó a la tierra después de que Hantei le abriera el vientre a su padre y sacara a sus hermanos de su estómago (ver Los hijos del Sol y de la Luna en el Capítulo 11). El impacto de la caída de Fu Leng creó un profundo pozo que llevaba a Gakido, el reino de los espíritus malignos, y el mal fluyó desde el pozo. La maldad de Gakido retorció y corrompió al propio Fu Leng, y se convirtió en señor del mal de las Tierras sombrías, igual que sus hermanos y hermanas se convirtieron en gobernantes de la humanidad.



Conforme la humanidad florecía y se extendía formando el Imperio de Rokugan, Fu Leng creaba seguidores propios y los lanzaba contra el joven Imperio. Si no hubiera sido por la intervención de Shinsei, Fu Leng y sus ejércitos podrían haber conquistado Rokugan, pero Shinsei y sus Siete truenos consiguieron detenerle, encerrando su poder en doce Pergaminos negros.

Aunque atado, Fu Leng no estaba indefenso e hizo sentir su influencia incluso durante los "Mil años de paz". En concreto, la práctica del maho hizo que Fu Leng se agitara, y recientemente fue capaz de hacer valer su voluntad a través de esbirros maho-tsukai como Iuchiban y su lugarteniente, Asahina Yajinden.

Con la apertura del primer Pergamino negro por Yogo Junzo, el poder pleno de Fu Leng empezó a regresar a él, y logró corromper al débil y joven Hantei que ocupaba el trono tras el golpe del clark del Escorpión. Para cuando Hida Kisada entró en la sala del trono en Ootosan Uchi para desafiar al joven Emperador, el control de Fu Leng sobre Hantei era casi completo, y un único campeón Cangrejo no era rival para él. Hicieron falta los esfuerzos combinados de los nuevos Siete truenos, liderados por un descendiente de Shinsei, para destruir a Fu Leng de nuevo y para siempre.

Sin embargo, la derrota de Fu Leng no acabó con la amenaza de las Tierras sombrías. Hordas de ogros, bakemono y oni aún recorrían la tierra, liderados por señores oni como Kyoso no oni. Los Moto que habían sido víctimas de la Corrupción sombría recorrían las llanuras y los shugenja del Imperio continuaban cayendo presa de la seducción del maho.

Con la marcha de los ejércitos a través de las Tierras sombrías hacia Volturnum y la Puerta del olvido, no obstante, las hordas sombrías sufrieron grandes pérdidas y enormes secciones de las Tierras sombrías quedaron virtualmente despobladas. Sin embargo, mientras el Imperio se recuperaba y se consumía nueva-

mente en las guerras de los espíritus, las Tierras sombrías también reco-
braban sus fuerzas perdidas, y más. Criaturas más poderosas se traslada-
ron a las regiones vacías de las Tierras sombrías, más cerca del Imperio de
lo que habían estado antes y por tanto constituyendo una amenaza ma-
yor. Una raza más fuerte y feroz de bakemono exterminó a sus primos
más débiles. Poderosos ogros con ideas de estrategia tomaron el control
de estos bakemono y sus parientes ogros menores. Ahora, ha aparecido
cierto número de "oni supervisores", dando motivos de inquietud inclu-
so a Kyoso no Oni, y uno de estos nuevos oni arrebató la vida al propio
Emperador de Rokugan. Si las hordas de las Tierras sombrías logran abri-
se camino, ningún Emperador volverá a sentarse en el trono de Rokugan.

TIERRAS

Las Tierras sombrías muestran cierta diversidad de terreno: desde las
tierras baldías cercanas a las montañas del Crepúsculo a pantanos ape-
stosos, bosques retorcidos y montañas rotas. El río del Enfrentamiento
final se bifurca en la llanura de la Última resistencia, serpenteando ha-
cia el sur en las Tierras sombrías y bifurcándose de nuevo, formando el
río del Dedo negro, que fluye hasta el lago Prohibido, y el río de la Lu-
na oscura, que pierde ímpetu y se convierte en un gran pantano que ro-
dea el Pozo supurante de Fu Leng. Incluso el mar del dios Sol está cor-
rompido y envilecido en la costa oriental de las Tierras sombrías,
donde la tierra se eleva en picos carbonizados y volcanes activos.

Las Tierras sombrías son un plano exterior en la cosmología de Ro-
kugan. Es finito, claramente rodeado por todos sus lados por las tierras
del plano Material de Rokugan. Viajar del plano Material a las Tierras
sombrias es tan sencillo como viajar por tierra o cruzar un río, no se re-
quiere magia.

En las Tierras sombrías las distancias están a veces distorsionadas, y
un viaje que debería ser de unas pocas millas puede alargarse días, aun-
que lo contrario también es cierto.

Los oni de las Tierras sombrías son ajenos nativos de las Tierras som-
brias. Otras criaturas sombrías no son ajenos.

LA MAGIA EN LAS TIERRAS SOMBRÍAS

En las Tierras sombrías, los propios elementos no funcionan correcta-
mente, por lo que es difícil para un shugenja amoldarlos a su voluntad
con un conjuro. Así, toda la magia divina sufre impedimentos en las
Tierras sombrías. Para lanzar un conjuro divino, el lanzador debe reali-
zar una prueba de Conocimiento de conjuros con una CD 20 + el nivel
del conjuro. Si la prueba tiene éxito, el conjuro funciona sin dificultad.
Si falla, el conjuro no funciona pero cuenta como gastado. Además, el
lanzador se expone a la Corrupción sombría (ver la siguiente sección)
y suma 1 a su puntuación de Mancha por cada 5 puntos por los que falló
la tirada.

Ejemplo: Kuni Otamiko se enfrenta a un oni en las Tierras sombrías.
Mientras sus aliados samurai entablan combate cuerpo a cuerpo
con la criatura, Otamiko intenta lanzar *impacto de jade* contra la misma.
Impacto de jade es un hechizo de 4.º nivel, por lo que debe hacer la prue-
ba de Conocimiento de conjuros contra una CD de 24. Otamiko tiene
11 rangos en Conocimiento de conjuros, pero saca un 2, para un total
de 13. No tan solo no funciona su conjuro, sino que además Otamiko
se pone en contacto con las energías corrompidas de las Tierras som-
brias y como falló su tirada por 11 puntos, suma 2 a su puntuación de
Mancha. Los conjuros arcanos, incluyendo todos los realizados por los
maho-tsukai, no se ven dificultados en las Tierras sombrías, sino que
de hecho es al revés. Todo conjuro arcano lanzado en las Tierras som-
brias goza de un beneficio equivalente al de la dote Potenciar con-
juro, sin coste adicional para el lanzador.

LA CORRUPCIÓN SOMBRÍA

La sustancia del mal satura las Tierras sombrías, envenenando el área con
su presencia contaminante. Esta corrupción comúnmente conocida co-
mo Corrupción sombría (también llamada "Mancha de las Tierras som-
brias"), afecta a todo lo que camina y respira en ellas – con la notable ex-
cepción de los nezumi. Todos los que pisan este oscuro reino se bañan en
su maldad, y la mayoría sufren horriblemente por la exposición.

La corrupción afecta el cuerpo, la mente y el espíritu. Destruye la
carne, enloquece el cerebro y envenena el alma. Causa crecimientos
antinaturales e infunde en la carne cánceres virulentos, transforman-
do finalmente a sus víctimas en titeres corrompidos: cáscaras andrajo-
sas bajo el control de los señores de las Tierras sombrías. Afecta la men-
te además del cuerpo, causando una locura terrible en sus víctimas. La
irritabilidad y la agresividad se convierten en paranoia y alucinaciones,
culminando en una manía homicida extrema.

La Corrupción sombría se mide con una puntuación de Mancha (o Cor-
rupción). Una exposición inicial suele dar como resultado una puntuación
de Mancha de 1d3 y la acumulación suele ser bastante rápida después
de la exposición inicial. Por cada 24 horas pasadas en las Tierras sombrías,
un personaje debe hacer un TS de Fortaleza. La CD es 10 pero aumenta en
5 por cada 24 horas consecutivas que el personaje pasa en las Tierras som-
brias. Si el personaje falla su TS, su puntuación de Mancha aumenta en 1.

La puntuación de Mancha de un personaje actúa como penaliza-
ción a sus puntuaciones de Constitución y Sabiduría. Así, un personaj-
e con Constitución 16 y Sabiduría 14 que adquiera una puntuación de
Mancha de 4 tiene una Constitución efectiva de 12 y una Sabiduría de
10. Estas penalizaciones reflejan el impacto de la Corrupción sombría
sobre la salud física y mental del personaje. Los personajes que abrazan
la Mancha y la usan (principalmente maho-bujin y maho-tsukai) pue-
den ignorar algunas de dichas penalizaciones. Ver las descripciones de
las respectivas clases de prestigio más abajo.

Los personajes experimentan las penalizaciones de Constitución y
Sabiduría en una gran variedad de formas, desde náuseas moderadas,
dolor de articulaciones, o desorientación hasta carne podrida, graves
deformaciones del esqueleto, e irresistibles impulsos asesinos. La tabla
12-1: efectos de la Corrupción sombría sugieren posibles efectos, divi-
didos en leves, moderados y graves. No hay ningún efecto de juego
fuera de las pérdidas de Constitución y Sabiduría.

A pesar de lo terribles que son los efectos de la Corrupción sombría
sobre los vivos, son aún peores sobre los muertos. Cualquier criatura
que muera en las Tierras sombrías (excepto los oni) se reanima en 1d4
como criatura muerta viviente, normalmente un zombi del tamaño
adecuado. Los protocolos Cangrejo ordenan quemar los cuerpos de los
camaradas caídos para impedir esta transformación cadavérica.

CÓMO RESISTIR A LA CORRUPCIÓN SOMBRÍA

La defensa más fiable contra la Corrupción sombría mientras se viaja
por las Tierras sombrías es el jade. Los batidores sombríos Hiruma y
otros que viajan regularmente a las Tierras sombrías siempre llevan
jade consigo. El jade absorbe las energías corrompidas que normal-
mente corromperían al personaje que lo lleva, lentamente se va os-
cureciendo y ablandando conforme su pureza da paso a la corrup-
ción que lo invade. Un "dedo" de jade (una pieza de jade del tamaño
y forma aproximados a un dedo humano) protege a un personaje du-
rante siete días antes de que se agote su pureza, eliminando la nece-
sidad de hacer TS de Fortaleza durante dicho periodo. Múltiples de-
dos de jade protegen a un personaje durante un tiempo mayor, pero
sólo hasta cierto punto: dos dedos duran doce días, tres dieciséis días,

cuatro diecinueve días, y cinco o más veintidós días. Un único dedo de jade cuesta 100 po.

Ninguna forma de jade artificial contiene el mismo equilibrio de elementos divinos que el jade original, por lo que usar la magia para crear jade en las Tierras sombrías no otorga protección contra la Corrupción.

Si la puntuación de Mancha de un personaje llega alguna vez a 10, el personaje es vencido y se convierte en esclavo del mal. Tales personajes sienten un impulso irresistible de viajar a las Tierras sombrías, donde a menudo resultan muertos por las patrullas Cangrejo, las trampas o las criaturas merodeadoras. Los que sobreviven son localizados por un akutsukai, un sirviente semi-humano del mal, que pone a prueba su habilidad y lealtad. Si sobreviven a esta prueba, normalmente son entrenados como maho-bujin (ver la clase de prestigio maho-bujin).

TABLA 12-1: EFECTOS DE LA CORRUPCIÓN SOMBRÍA

Leves
Nauseas, vómitos
Dolor en las articulaciones
La piel se espesa, agrieta y vuelve correosa.
La piel exuda un "sudor" graso y amarillento
Los párpados se hinchan, oscureciendo la visión
El pelo se vuelve blanco
Tos flemosa y rota
Complexión pálida, grisácea y mortecina
Ojos hundidos, labios agrietados
Paranoia leve
Desorientación
Alucinaciones leves
Agresividad incrementada
Moderados
Los huesos empiezan a retorcerse y engordar
Crecimiento de líquen negro en la piel que pica incesantemente
Llagas y cicatrices rojizas, como de quemaduras
Ojos oscurecidos o rotura de vasos sanguíneos, oscureciendo la visión
Encogimiento de los labios hasta las encías
Las encías se hinchan, sangran y se pudren
Hemorragias en ojos, nariz, boca, oídos o labios
Pérdida de cabello
Ataques incontrolables que sacuden el cuerpo con espasmos
Erupción de llagas dolorosas
Llagas que supuran sangre, pus, llagas malolientes que supuran arañas o insectos, sustancias pastosas, gusanos, limo verde ácido
Oye voces de espíritus malignos
Paranoia grave
Ataques de risa incontrolable y molesta
Desprecio por la higiene y las costumbres morales
Graves
La carne de la nariz se pudre, dejando aperturas esqueléticas
Dedos, piernas, brazos, cabeza, orejas, ojos o dientes mutados y deformados que empiezan a crecer en partes del cuerpo inadecuadas, luego se arrugan, se pudren y finalmente caen
La columna se retuerce, joroba
Grave deformación del esqueleto, la calavera se alarga y deforma
Grandes abultamientos crecen en el cuerpo
Pulmones consumidos desde dentro – respiración húmeda, difícil y dolorosa
Un ojo cae, dejando una cuenca vacía que brilla con una extraña luz verde
La piel se despelleja y desprende como el papel al menor toque, dejando carne roja y cruda detrás
Los dedos de los pies o las manos empiezan a unirse y fundirse
Impulsos asesinos irresistibles
Reducción a un comportamiento primitivo
Come cosas no comestibles o aún vivas

CÓMO CURAR LA CORRUPCIÓN SOMBRÍA

La curación mágica del elemento agua puede reducir la Corrupción sombría, ayudando a restaurar el equilibrio natural de energías y el flujo del *ki* en de un individuo corrompido. Un conjuro de *quitar enfermedad* o *quitar maldición* es la elección obvia, pero incluso dichos conjuros están limitados en su capacidad de eliminar por completo la Corrupción sombría. Ninguno de los dos puede eliminarla, sino que reducen la puntuación de Mancha del objetivo en 1.

Un conjuro de *sanar* reduce la puntuación de Mancha de un personaje en 3, pero nunca por debajo de 1.

Ningún otro conjuro, incluidos *deseo* o *milagro*, pueden reducir la Corrupción sombría de un personaje, excepto duplicando los efectos de dichos conjuros.

LOS MONSTRUOS DE LAS TIERRAS SOMBRÍAS Y LA CORRUPCIÓN

Las criaturas del subtipo "sombrio" (indicadas en el Capítulo 9: monstruos) no adquieren Mancha ni son dañadas por ella, dado que forma parte de su naturaleza. Con respecto a *detectar Mancha*, lanzamiento de conjuros, y otros efectos, una criatura sombría se considera que tiene una puntuación de Mancha igual a la mitad de su puntuación de Carisma. Las criaturas muertas vivientes suman +1 a este número, mientras que los ajenos suman +2. Así, un esqueleto sombrío tiene una puntuación de Mancha de 6 (la mitad de su puntuación de Carisma +1), un dokufu tiene una puntuación de Mancha de 7 (la mitad de su puntuación de Carisma), y un Kyoso no oni tiene una puntuación de Mancha de 12 (la mitad de su puntuación de Carisma +2).

LOS PORTAVOCES DE LA SANGRE

Los Portavoces de la sangre son miembros de un culto formado por el hechicero Iuchiban, el maho-tsukai más poderoso y temible de la historia de Rokugan. Su objetivo final es situar a su maestro, cuyo espíritu aún vive, atrapado en su tumba, en el trono del Imperio o (si esto falla) situar en el trono a algún miembro lo suficientemente poderoso de la organización. Ahora que el trono está vacío, los Portavoces de la sangre están redoblando sus esfuerzos en persecución del objetivo que les ha impulsado durante seiscientos años.

Los Portavoces de la sangre son una sociedad secreta dedicada al derrocamiento del orden social de Rokugan. No se dedican al maho y no creen servir al mal de las Tierras sombrías pero el maho es una parte importante de sus prácticas y, en realidad, son simples peones del mal de las Tierras sombrías. El culto atrae a campesinos y eta descontentos con su posición en la vida y la falta de oportunidades para mejorar que la sociedad de Rokugan les permite. La participación en los Portavoces de la sangre les ofrece una forma de rebelión contra todo lo que el Imperio considera sagrado.

Los Portavoces de la sangre son alrededor de trescientos, la mayoría esparcidos en las tierras León, Grulla y Escorpión. Tienden a agruparse en localizaciones muy aisladas, donde es poco probable que les descubran, o en grandes ciudades, donde pueden ocultarse entre la multitud. El culto se basa en pequeñas células, cada una de entre 5 y 25 miembros, liderados por el maho-tsukai más poderoso del grupo, o al menos el más carismático. La mayoría de los Portavoces de la sangre no saben nada de las otras células, pero uno o dos miembros mayores de cada una conocen quizá dos o tres células más, y en raras ocasiones contactan con ellas para coordinar esfuerzos.

Las células de los Portavoces de la sangre se reúnen para leer las escrituras de Iuchiban, realizar rituales maho para aumentar el

poder de los participantes, y planear golpes contra amenazas o enemigos. Los sacrificios de sangre son rasgos comunes de estas reuniones, que en cuanto al resto varían ampliamente en contenido y tono.

El cultista Portavoz de la sangre medio es un plebeyo de nivel 1 ó 2. Los líderes son a menudo campesinos adeptos/maho-tsukai de alrededor de nivel 6, aunque ocasionalmente un shugenja/maho-tsukai disgustado se implica en este culto revolucionario.

MAHO, Y CORRUPCIÓN SOMBRIA

Uno de los medios más comunes de adquirir la Corrupción sombría es a través de la práctica del maho, o magia de sangre. Los shugenjas y hechiceros son a menudo atraídos al estudio del maho como forma de aumentar su poder mágico, dándoles acceso a conjuros destructivos que de otro modo no conocerían.

Un shugenja, hechicero, o adepto que investiga el maho puede aprender un hechizo de la lista de conjuros de maho-tsukai en vez de de su lista normal si pasa una tirada de Saber (Tierras sombrías) contra una CD de 15 + nivel del conjuro. Este conjuro cuenta como uno los hechizos que puede saber el personaje, y si es un shugenja cuenta como hechizo ajeno al elemento favorecido del personaje.

Sin embargo, lanzar conjuros maho tiene un coste terrible. Cualquier personaje que lanza un conjuro maho (un hechizo de la lista de maho-tsukai) debe hacer un TS de Fortaleza (CD 10 + nivel del conjuro) o aumentar su puntuación de Mancha en 1. El personaje debe hacer esta tirada cada vez que lanza un conjuro maho. Si un shugenja o hechicero tiene una puntuación de Mancha de 4 ó superior, está cualificado para la clase de prestigio maho-tsukai (ver más abajo), y puede aumentar drásticamente su poder mágico... al coste final de su alma.

CLASES DE PRESTIGIO Y PLANTILLAS

La Corrupción sombría no sólo es una fuente de corrupción y locura. Lleva consigo el poder de las Tierras sombrías, y los personajes dispuestos a usar dicho poder pueden llegar a tremendos abismos de poder corrupto. Hay dos clases de prestigio abiertas a los personajes con Mancha: el maho-bujin (combatiente corrompido), y el maho-tsukai (hechicero de sangre). Los personajes que progresan lo bastante en una de estas clases de prestigio se convierten ellos mismos en criaturas de las Tierras sombrías, transformados mediante la aplicación de la plantilla de akutsukai ("sirviente del mal"). Los akutsukai que demuestran su fidelidad a la causa del mal pueden ganar aptitudes adicionales, representadas en la plantilla del akuntenshi.

TABLA 12-2: EL MAHO-BUJIN

Nivel de clase	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+0	Supresión de Mancha, Senda carmesí, subtipo "sombrió"
2.º	+2	+3	+0	+0	
3.º	+3	+3	+1	+1	
4.º	+4	+4	+1	+1	Campanas fúnebres
5.º	+5	+4	+1	+1	
6.º	+6	+5	+2	+2	
7.º	+7	+5	+2	+2	Corrupción ilimitada
8.º	+8	+6	+2	+2	
9.º	+9	+6	+3	+3	
10.º	+10	+7	+3	+3	Reducción de daño 10/+1

MAHO-BUJIN

Cuando la corrupción de un personaje excede la capacidad de su cuerpo y su alma para contenerla, es poseído por el poder maligno de las Tierras sombrías y transformado en una criatura sombría. Tales personajes sienten el impulso irresistible de viajar a las Tierras sombrías, a menudo caminando hasta que les sangran los pies, aniquilando a cualquiera en su camino. Los afortunados son abatidos por patrullas Cangrejo o criaturas sombrías merodeadoras. Los desafortunados encuentran su camino hasta el Pozo supurante de Fu Leng y son transformados en servidores vivientes del mal.

La mayoría de maho-bujin eran guerreros, samurai o exploradores Cangrejo antes de que la Corrupción sombría les dominara, aunque todo miembro de cualquier raza (excepto los nezumi), clan, o clase de personaje puede adoptar esta clase de prestigio. Los shugenja y otros lanzadores de conjuros son normalmente seducidos a la clase maho-tsukai antes de convertirse en maho-bujin.

Los PNJ maho-bujin se encuentran en las Tierras sombrías, a menudo haciendo de comandantes de pequeños grupos de criaturas sombrías.

Dado de golpe: d12

REQUERIMIENTOS

Para estar cualificado para convertirse en un maho-bujin, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Corrupción sombría: la puntuación de Mancha del personaje debe ser de 10 ó más.

Especial: el personaje debe entrar en las Tierras sombrías y viajar al Pozo Supurante de Fu Leng.

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades clásicas del maho-bujin (y la característica clave para cada habilidad) son Tregar (Fue), Intimidación (Car), Saltar (Fue), Montar (Des), Averiguar Intenciones (Sab), y Nadar (Fue). Ver Capítulo 4: habilidades y dotes en el *Manual del Jugador* para la descripción de habilidades.

Puntos de habilidad por nivel: 2+ modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Los siguientes son los rasgos de clase del maho-bujin.

Competencia con arma y armadura: los maho-bujin no ganan ninguna competencia adicional con arma o armadura más allá de las que tuvieran antes de su transformación.

Supresión de Mancha: por definición, un maho-bujin está dominado por la Corrupción sombría, pero ésta no es obvia inmediatamente para los espectadores. Después de convertirse en maho-bujin, la corrupción del personaje se manifiesta como efectos mentales – locura, ira, pesadillas – y efectos físicos internos. Si un maho-bujin es abierto en canal, la corrupción interna es evidente: su cuerpo está lleno de pus sangriento y extraños crecimientos, incluso extremidades internas. Excepto por esta condición, es imposible detectar a un maho-bujin basándose en su apariencia.

Un maho-bujin ya no aplica su puntuación de Mancha como penalizador a su Constitución, pero sigue aplicando la mitad de su puntuación de Mancha como penalizador a su Sabiduría.

TABLA 12-3: EL MAHO-TSUKAI

Nivel de clase	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Hechizos por día*									
						1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1.º	+0	+2	+0	+0	Supresión de Mancha, Componente de sangre, Conversión de conjuro, Metamagia maho	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2.º	+1	+3	+0	+0		4	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3.º	+2	+3	+1	+1		5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
4.º	+3	+4	+1	+1		6	4	—	—	—	—	—	—	—	—
5.º	+3	+4	+1	+1		6	5	3	—	—	—	—	—	—	—
6.º	+4	+5	+2	+2		6	6	4	—	—	—	—	—	—	—
7.º	+5	+5	+2	+2		6	6	5	3	—	—	—	—	—	—
8.º	+6	+6	+2	+2		6	6	6	4	—	—	—	—	—	—
9.º	+6	+6	+3	+3		6	6	6	5	3	—	—	—	—	—
10.º	+7	+7	+3	+3		6	6	6	6	4	—	—	—	—	—
11.º	+8	+7	+3	+3		6	6	6	6	5	3	—	—	—	—
12.º	+9	+8	+4	+4		6	6	6	6	6	4	—	—	—	—
13.º	+9	+8	+4	+4		6	6	6	6	6	5	3	—	—	—
14.º	+10	+9	+4	+4		6	6	6	6	6	6	4	—	—	—
15.º	+11	+9	+5	+5		6	6	6	6	6	6	5	3	—	—
16.*	—	—	—	—		6	6	6	6	6	6	6	4	—	—
17.*	—	—	—	—		6	6	6	6	6	6	6	5	3	—
18.*	—	—	—	—		6	6	6	6	6	6	6	6	4	—
19.*	—	—	—	—		6	6	6	6	6	6	6	6	5	—
20.*	—	—	—	—		6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

Camino carmesí (Ex): los maho-bujin hacen ataques cuerpo a cuerpo adicionales en un asalto del mismo modo que los monjes realizan ataques sin armas: cada ataque adicional se hace con un ataque base 3 puntos por debajo del previo. Así, un maho-bujin con un ataque base de +8 obtiene tres ataques por asalto a +8, +5, y +2 en vez de dos ataques a +8 y +3.

Subtipo "sombrio": igual que todas las criaturas de las Tierras sombrías, los maho-bujin son vulnerables a ciertas formas de ataque. Incluso si tienen reducción de daño, resultan heridos por las armas de jade y obsidiana, y no pueden regenerar o curar heridas causadas por dichas armas de forma natural. También se ven afectados por las armas de cristal, como se describe en el Capítulo 8.

Campanas fúnebres (Sb): cuando un maho-bujin de al menos nivel 4 da un golpe mortal que acaba con cualquier criatura, gana 1d8 puntos de golpe temporales y +2 a Fuerza. Si es un lanzador de conjuros que usa maho, su nivel de lanzador también aumenta en +1. Este efecto dura 10 minutos por PG de la criatura exterminada.

Corrupción ilimitada: un maho-bujin de nivel 7 o superior suma la mitad de su puntuación de Mancha a todas sus tiradas de ataque.

Reducción de daño (Ex): un maho-bujin de nivel 10 obtiene reducción de daño. Ignora 10 puntos de daño de cada ataque normal, a menos que el daño sea infligido por un arma mágica +1 ó superior, o un arma de jade, obsidiana o cristal.

MAHO-TSUKAI

El maho, o magia de sangre, es quizás la herramienta más seductora y efectiva del mal en Rokugan. Los usuarios del maho, o maho-tsukai, han servido a la voluntad de las Tierras sombrías durante siglos, tanto dentro como fuera del Imperio. Aunque los cazadores de brujas Kuni, los inquisidores Fénix y los magistrados del clan de la Serpiente se han dedicado a purgar el maho del Imperio, a menudo los más dedicados a su erradicación son los que tienen más posibilidades de verse seducidos por su poder. Y es el poder, principalmente, lo que seduce, porque el maho es un camino sencillo a un poder mágico tremendo. Ya sean jóvenes shu-

TABLA 12-4: CONJUROS CONOCIDOS DEL MAHO-TSUKAI

Nivel	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1.º	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2.º	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3.º	3	1	—	—	—	—	—	—	—
4.º	4	2	—	—	—	—	—	—	—
5.º	4	2	1	—	—	—	—	—	—
6.º	5	3	2	—	—	—	—	—	—
7.º	5	3	2	1	—	—	—	—	—
8.º	5	4	3	2	—	—	—	—	—
9.º	5	4	3	2	1	—	—	—	—
10.º	5	5	4	3	2	—	—	—	—
11.º	5	5	4	3	2	1	—	—	—
12.º	5	5	4	4	3	2	—	—	—
13.º	5	5	4	4	3	2	1	—	—
14.º	5	5	4	4	4	3	2	—	—
15.º	5	5	4	4	4	3	2	1	—
16.º	5	5	4	4	4	4	3	2	—
17.º	5	5	4	4	4	4	3	2	1
18.º	5	5	4	4	4	4	4	3	2
19.º	5	5	4	4	4	4	4	3	3
20.º	5	5	4	4	4	4	4	4	3

genja frustrados por el lento avance de sus estudios, viejos estudiosos irritados por las limitaciones de su magia elemental, o practicantes campesinos de magia popular, para todos estos lanzadores de conjuros el maho ofrece una forma de superar los obstáculos que la magia permitida de Rokugan no puede proporcionar, con un coste sencillo: su propia alma.

Los maho-tsukai provienen de una variedad de trasfondos. Muchos son shugenja – algunos inexpertos, otros bastante avanzados, que o bien se tropiezan sin querer con los secretos prohibidos del maho en las bibliotecas de sus escuelas, o bien los buscan. Otros son adeptos de las clases campesinas que aprenden maho de un practicante más anciano. Muchos Portavoces de la sangre encajan en esta categoría, transmitiendo los secretos del maho de generación en generación. Los personajes que aprenden maho sin ningún entrenamiento mágico anterior normalmente empiezan como hechiceros, avanzando en la clase maho-tsukai tan pronto como reúnen los prerrequisitos.

Los PNJ maho-tsukai están en todas partes, aunque suelen estar extremadamente bien escondidos. A pesar de la reciente cruzada conducida por Kuni Utagu y otros cazadores de brujas, continúa habiendo maho-tsukai en todos los clanes del Imperio, escondiéndose en pueblos campesinos y, especialmente, ocultos en las escuelas de shugenja, donde era menos probable que Utagu dirigiera su atención. Los maho-tsukai también operan en las Tierras sombrías – principalmente, Iuchi Shahai, cuyo poder le ha granjeado el título de Hija oscura de Fu Leng.

Dado de golpe: d8.

REQUERIMIENTOS

Para estar cualificado para convertirse en maho-tsukai, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

TS de Voluntad: +4

Corrupción sombría: la puntuación de Mancha del personaje debe ser de 4 ó superior.

Habilidades: Concentración 8 rangos, Saber (Tierras sombrías) 4 rangos.

Hechizos: aptitud para lanzar hechizos divinos o arcanos.

Especial: debe leer escritos maho para aprender la práctica, estudiar bajo otro maho-tsukai, o invocar a un espíritu sombrío.

HABILIDADES CLÁSEAS

Las habilidades clásicas del maho-tsukai (y la característica clave para cada habilidad) son Alquimia (Int), Engañar (Car), Concentración (Con), Esconderse (Des), Saber (arcano) (Int), Saber (Tierras sombrías) (Int), Escudriñamiento (Int), y Conocimiento de Conjuros (Int). Ver Capítulo 4: habilidades y dotes en el *Manual del Jugador* para la descripción de habilidades.

Puntos de habilidad por nivel: 2+ modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Los siguientes son los rasgos de clase del maho-tsukai.

Competencia con arma y armadura: los maho-tsukai son competentes con todas las armas sencillas. No son competentes con ningún tipo de armadura, ni con escudos. La armadura de cualquier tipo interfiere con los gestos arcanos de un maho-tsukai, lo que puede provocar que sus conjuros fallen (si tienen componentes somáticos).

Supresión de Mancha: aunque es probable que un maho-tsukai acumule una elevada puntuación de Mancha en el transcurso de su vida, ésta no es obvia inmediatamente para los espectadores. La corrupción del maho-tsukai se manifiesta como efectos mentales (locura, ira, pesadillas) y efectos físicos internos. Si un maho-tsukai es abierto en canal, la corrupción interna es evidente: su cuerpo está lleno de pus sangriento y de extraños crecimientos, incluso extremidades internas. Excepto por esta condición, es imposible detectar a un maho-tsukai basándose en su apariencia.

Un maho-tsukai ya no aplica su puntuación de Mancha como penalizador a su Constitución, pero sigue aplicando la mitad de su puntuación de Mancha como penalizador a su Sabiduría.

Un maho-tsukai acumula Mancha por lanzar conjuros maho, igual que un shugenja o hechicero. Ver "maho y Corrupción sombría" en este capítulo. Todos los conjuros que lanza un maho-tsukai son conjuros maho.

CÓMO UTILIZAR LA SANGRE DE OTROS

Usar la sangre de otra persona para que sirva de componente material o foco para un conjuro añade un asalto completo al tiempo de lanzamiento del conjuro. La víctima debe estar indefensa o dispuesta, y el coste es el doble (en puntos de golpe o daño de Constitución temporal) de lo que lo sería en sangre del lanzador.

Conjuros: un maho-tsukai lanza conjuros arcanos como un hechicero. En vez de utilizar su puntuación de la habilidad clave para lanzar conjuros utiliza su puntuación de Mancha. Para lanzar un conjuro, un maho-tsukai debe tener una puntuación de Mancha al menos igual al nivel del conjuro. Los bonificadores de conjuros del maho-tsukai se basan en un número igual a la puntuación de Mancha del personaje +10, y los TS contra hechizos maho tienen una CD de 10+ nivel del hechizo + puntuación de Mancha del maho-tsukai. Las listas de conjuros del maho-tsukai aparecen más abajo.

Un maho-tsukai está limitado a lanzar un cierto número de conjuros de cada nivel al día, pero no necesita preparar los hechizos con antelación. El número de conjuros que puede lanzar al día se potencia con su bonificador de conjuros, basado en su puntuación de Mancha. El número de conjuros que conoce un maho-tsukai no se ve afectado por su puntuación de Mancha.

Componente de sangre: un maho-tsukai debe utilizar una gota de sangre en vez de un componente material o foco de un conjuro, si lo hay. Tiene dos opciones: usar su propia sangre o la de otro.

Si utiliza la suya, el corte menor para extraer el requisito de sangre es una acción gratuita que se convierte en parte del lanzamiento del conjuro. El maho-tsukai no necesita hacer una tirada de Concentración para completar el conjuro, a pesar de la herida. Utilizar esta aptitud causa al maho-tsukai 1 punto de daño.

Hacer que la sangre sustituya a un componente material costoso requiere extraer una cantidad mayor de sangre. El maho-tsukai se hace más daño a sí mismo al hacerlo, de acuerdo con la tabla de más abajo. Cuando utiliza sangre para reemplazar un componente costoso, el maho-tsukai debe hacer una tirada de Concentración (CD 10+ daño recibido + nivel del conjuro) para lanzar el hechizo con éxito.

Coste del componente (po)	Daño causado
1-50	5
51-300	11
301-750	17
750+	23

Conversión de conjuros: un maho-tsukai puede "cambiar" niveles de otras clases de lanzadores de conjuros por niveles de aptitud de lanzamiento de conjuros de maho-tsukai. Cada nivel de aptitud de lanzamiento de conjuros anterior cuenta como un nivel adicional de maho-tsukai para determinar los conjuros conocidos y los conjuros por día. Los conjuros aprendidos anteriormente como shugenja o hechicero cuentan respecto al total de conjuros conocidos, pero el maho-tsukai los lanza como si fueran conjuros arcanos maho, gastando sangre durante el lanzamiento como componente. El maho-tsukai no aprende más trucos ni gana más hechizos de nivel 0 al día conforme avanza. Cuando un maho-tsukai avanza un nivel, aprende sus nuevos conjuros de su antigua lista de conjuros o de la lista de conjuros de maho-tsukai, pero los lanza todos como conjuros de maho.

Por ejemplo, un hechicero de nivel 5 se convierte en maho-tsukai cuando alcanza el nivel 6. Como hechicero, conocía seis conjuros de nivel 0, cuatro de nivel 1, y dos de nivel 2. Como maho-tsukai, convierte sus niveles de hechicero en aptitud de lanzar hechizos de maho-tsukai, y ahora puede lanzar conjuros como un maho-tsukai de nivel 6. Aprende un nuevo conjuro de nivel 1 (un total de cinco), uno nuevo de nivel 2 (un total de tres), y dos de nivel 3 también. Lanza todos sus conjuros (tanto si los aprendió antes de su "conversión" o no) como conjuros maho, utilizando componentes de sangre. Aún conoce sus seis trucos, y podrá lanzar seis hechizos de nivel 0 al día durante el resto de su carrera.

Metamagia maho: un maho-tsukai que aprende dotes de metamagia puede aplicarlas pagando un coste adicional en sangre. Al extraer sangre, el maho-tsukai puede potenciar sus conjuros sin usar un espacio de conjuro superior. El coste es un número de puntos de daño de Constitución temporal igual al nivel del conjuro de metamagia. Así,

lanzar un hechizo de *toque vampírico* con la dote Potenciar conjuro cuesta al maho-tsukai 5 puntos de daño de Constitución temporales (conjuro de nivel 3 + dos niveles por Potenciar conjuro). El maho-tsukai no puede potenciar un conjuro a un nivel superior del que puede lanzarlo de esta forma. Por ejemplo, un maho-tsukai debe ser al menos de nivel 9 para lanzar un *toque vampírico* potenciado, incluso aunque el conjuro use sólo un espacio de nivel 3.

Avance de nivel: el poder del maho es seductor, y una vez un personaje ha probado su atracción es difícil resistirse. Si un maho-tsukai desea avanzar de nivel en otra clase, debe hacer un TS de Voluntad con éxito con una CD igual a 10+ su puntuación de Mancha. Si falla, debe avanzar su nivel de maho-tsukai. Si tiene éxito en su TS, puede avanzar el nivel de la otra clase, aunque sigue teniendo que hacer el TS la próxima vez que suba de nivel.

LISTA DE CONJUROS DE MAHO-TSUKAI

La lista de conjuros de maho-tsukai contiene unos pocos conjuros únicos que no aparecen en las otras listas de este libro. Ver Capítulo 7: magia y conjuros para las descripciones de los conjuros marcados con un asterisco (*) en la lista de conjuros. Los conjuros marcados con una daga (†) se describen en este capítulo.

CONJUROS DE MAHO-TSUKAI DE NIVEL 1

Perdición: los enemigos sufren -1 al ataque, -1 a la salvación contra miedo.

Causar miedo: una criatura huye durante 1d4 asaltos.

Toque gélido: 1 toque/nivel causa 1d6 de daño y posiblemente 1 daño a la Fue.

Aliento de la cobra*: escupe veneno en un cono de 10 pies para 1d3 daño de Con.

Maldecir agua: cubre la agua en sacrilega.

Reloj de la muerte: ve lo cerca que están de la muerte los individuos que hay a 30 pies.

Fatalidad: un sujeto sufre -2 a las tiradas de ataque, daño, salvación y pruebas.

Luz fantasma*: resplandor verde fantasmal, causa miedo.

Infligir heridas leves: toque, 1d8+1/nivel daño (máx +5).

Invisibilidad ante los muertos vivos: los muertos vivos no pueden percibir a un sujeto/nivel.

Rayo de debilitamiento: el rayo reduce la Fue en 1d6 puntos +1 punto/dos niveles.

Convocar monstruo I †: convoca un ajeno para que luche por ti.

CONJUROS DE MAHO-TSUKAI DE NIVEL 2

Aparición*: el rostro del objetivo parece aterrador; los observadores pueden quedarse temblando.

Oscuridad: 20 pies de radio de oscuridad sobrenatural.

Campanas fúnebres: mata a una criatura moribunda; ganas 1d8 pg temporales, +2 Fue, y +1 nivel.

Profanar: llena un área de energía negativa, haciendo más fuertes a los muertos vivos.

Apacible descanso: preserva un cadáver.

Toque de necrófago: paraliza a un sujeto, que exuda hedor en las cercanías (penalizador -2).

Infligir heridas moderadas: ataque de toque, 2d8+1/nivel daño (máx. +10)

Beso de la rana*: toque venenoso causa 1d6 daño a la Con, repite en 1 min.

Espantar: hace entrar en pánico a criaturas de hasta 5 DG (15' de radio).

Mano espectral: crea una mano resplandeciente separada del cuerpo que hace ataques de toque.

Convocar monstruos II †: convoca un ajeno para que luche por ti.

Convocar enjambre: convoca un enjambre de pequeñas criaturas voladoras o que se arrastran.

Terribles carcajadas de Tasha: el sujeto pierde las acciones de 1d3 asaltos.

CONJUROS DE MAHO-TSUKAI DE NIVEL 3

Reanimar a los muertos: crea esqueletos o zombis muertos vivos.

Lanzar maldición: -6 a una habilidad; -4 a los ataques, salvaciones y pruebas; o 50% posibilidad de perder cada acción.

Contagio: infecta al sujeto con la enfermedad elegida.

Miedo: los sujetos dentro del cono huyen durante 1 asalto/nivel.

Detener muertos vivos: inmoviliza muertos vivos durante 1 asalto/nivel.

Infligir heridas graves: ataque de toque, 3d8+1/nivel daño (máx +15).

Debilidad mental*: el objetivo sufre un penalizador de -4 a los TS de Sab.

Protección contra la energía negativa: el sujeto resiste consumiciones de nivel y de habilidad.

Veneno: toque causa 1d10 daño de Con, repite en 1 min.

Convocar monstruo III †: convoca a un ajeno para que luche por ti.

Toque vampírico: toque causa 1d6/dos niveles del lanzador; lanzador gana el daño en pg.

CONJUROS DE MAHO-TSUKAI DE NIVEL 4

Ojo arcano: ojo invisible flotante se mueve 30'/asalto.

Bruma de corrupción †: daña y enferma a criaturas no corrompidas.

Corrupción reptante*: nube de negrura se mueve a tus órdenes.

Enervación: sujeto gana 1d4 niveles negativos.

Tentáculos negros de Evard: 1d4+1/nivel tentáculos aferran aleatoriamente en 15 pies.

Fatiga*: la criatura tocada queda fatigada.

Sabandijas gigantes: convierte insectos en sabandijas gigantes.

Arranca corazones*: mata 1d4 criaturas vivientes con menos de 2PG.

Infligir heridas críticas: toque, 4d8+1/nivel daño (máx +20).

Ligadura planar menor: atrapa a un ajeno hasta que realiza una tarea.

Dolor*: causa dolor en los objetivos, que sufren -4 a las tiradas de ataque, salvación y habilidad.

Asesino fantasmal: ilusión espantosa mata al sujeto o causa 3d6 daño.

Polimorfarse a otro: da a un sujeto una nueva forma.

Polimorfarse: asumes una nueva forma.

Bruma sólida: bloquea la visión y ralentiza el movimiento.

Convocar monstruo IV †: convoca un ajeno para que luche por ti.

Muro de Huesos*: crea un muro de huesos al que puede darse forma.

Agua en veneno*: transforma agua en veneno ingerido.

CONJUROS DE MAHO-TSUKAI DE NIVEL 5

Sangre de fuego*: cuatro proyectiles de sangre causan 2d8 daño cada uno.

Círculo de fatalidad: causa 1d8/nivel en todas las direcciones.

Nube aniquiladora: mata 3 PG o menos; +6 PG salvación o muerte.

Contactar con otro plano: pregunta a una entidad extraplanar.

Plaga de insectos: horda de insectos, inflige daño, y las criaturas débiles huyen.

Transmigración: permite la posesión de otra criatura.

Pesadilla: envía visión que causa 1d10 daño, fatiga.

Rematar a los vivos: ataque de toque mata al sujeto.

Convocar monstruo V †: convoca un ajeno para que luche por ti.

Desacralizar: designa una localización como sacrilega.

Pudrir madera*: objeto de madera o criatura planta se pudre y queda inservible.

CONJUROS DE MAHO-TSUKAI DE NIVEL 6

- Barrera de cuchillas:** te rodean cuchillas que causan 1d6 daño/nivel.
- Círculo de muerte:** mata 1d4 PG/nivel.
- Crear muertos vivientes:** necrófagos, sombras, necrarios, tumularios o incorpóreos.
- Mirada penetrante:** hechizo, miedo, enfermar o dormir a un sujeto.
- Interdicción:** niega un área a criaturas de otro alineamiento.
- Dañar:** sujeto pierde todos excepto 1d4 pg.
- Ligadura de los planos:** como *ligadura menor de los planos*, pero hasta 16 PG.
- Rechazo:** las criaturas no pueden acercarse a ti.
- Convocar monstruo VI†:** convoca un ajeno para que luche por ti.

CONJUROS DE MAHO-TSUKAI DE NIVEL 7

- Bruma ácida:** la niebla causa daño ácido.
- Blasfemia:** mata, paraliza, debilita o deslumbra sujetos no malignos.
- Controlar muertos vivientes:** los muertos vivientes no te atacan mientras estén bajo tus órdenes.
- Marabunta:** una alfombra de insectos ataca a tus órdenes.
- Dedo de muerte:** mata a un sujeto.
- Locura:** el sujeto sufre *confusión* continua.
- Simulacro:** crea un doble de una criatura parcialmente real.
- Convocar monstruo VII†:** convoca a un ajeno para que luche por ti.
- Espada de oscuridad*:** espada de energía negativa ataca a tus oponentes.
- Palma marchitadora*:** ataque de toque causa 1 punto de daño de Fue y 1 punto de daño de Con por cada dos niveles del lanzador.

CONJUROS DE MAHO-TSUKAI DE NIVEL 8

- Antipatía:** el objeto o localización afectado por el conjuro repele a ciertas criaturas.
- Clon:** duplicado que despierta cuando muere el original.
- Ligadura mayor de los planos:** como *ligadura menor de los planos*, pero hasta 24 DG.
- Polimorfismo cualquier cosa:** cambia cualquier sujeto en cualquier otra cosa.
- Convocar monstruo VIII†:** convoca un ajeno para que luche por ti.
- Símbolo:** las runas activadas tienen una serie de efectos.
- Atrapar el alma:** aprisiona al sujeto en una gema.

CONJUROS DE MAHO-TSUKAI DE NIVEL 9

- Consumir energía:** el sujeto gana 2d4 niveles de energía.
- Implosión:** mata una criatura/asalto.
- Palabra de moder mortal:** mata a un sujeto fuerte o a muchos débiles.
- Ligadura del alma:** atrapa a un alma recién muerta para impedir su resurrección.
- Convocar monstruo IX†:** convoca a un ajeno para que luche por ti.
- Aura corrompida*:** +4 CA, +4 resistencia y 25 RC contra hechizos buenos.
- Lamento de la Banshee:** mata a una criatura/nivel.
- Némesis inexorable:** como asesino fantasmal, pero afecta a todo en 30'.



DESCRIPCIÓN DE CONJUROS DE MAHO-TSUKAI

Más abajo se describen dos conjuros de maho-tsukai. Además, los diversos conjuros de *convocar monstruo* funcionan diferente para un maho-tsukai que para los demás lanzadores, y los detalles sobre las criaturas que puede convocar un maho-tsukai se proporcionan aquí.

BRUMA DE CORRUPCIÓN

- Evocación [malvado]
- Nivel: maho 4
- Componentes: V, S
- Tiempo de lanzamiento: 1 acción.
- Alcance: medio (100 pies + 10 pies/nivel)
- Área: 20' de radio.
- Duración: instantáneo.
- Salvación: parcial Fortaleza
- Resistencia a conjuros: sí

Invocas al poder de la corrupción para castigar a tus enemigos, el cual adopta la forma de una bruma fría y densa de oscuridad grisácea. Los nezumi, nags de Shinomen y criaturas del subtipo sombrío no son dañadas por el conjuro, y las criaturas con puntuación de Mancha no son afectadas por completo.

El conjuro causa 1d8 puntos de daño por cada dos niveles del lanzador (máximo 5d8) a las criaturas no corrompidas y las enfermas durante 1d4 asaltos. Una criatura enferma sufre un penalizador de -2 a las tiradas de ataque, daño con armas, salvación, habilidad y aptitud. Un TS de Fortaleza con éxito reduce el daño a la mitad y niega el efecto enfermizo. Las criaturas enfermas deben pasar con éxito un segundo TS de Fortaleza so pena de obtener una puntuación de Mancha de 1d3.

El conjuro sólo causa la mitad del daño a criaturas con puntuación de Mancha, y no resultan enfermadas. Pueden reducir el daño en otro medio (hasta un cuarto sobre la tirada inicial) con un TS de Fortaleza con éxito. Tales criaturas aumentan automáticamente su puntuación de Mancha en 1, sin importar el resultado de su TS.

CONVOCAR MONSTRUO

Los diversos conjuros de *convocar monstruo* funcionan como se describe en el *Manual del Jugador*, pero los monstruos disponibles para que los convoque un maho-tsukai son específicos y limitados. La mayoría de las criaturas que puede convocar un maho-tsukai son kansen (espíritus elementales corruptos de las Tierras sombrías), que son elementales normales (de cualquier tipo) con el genérico infernal y el modificador de tipo sombrío aplicados.

Como se describe en el Capítulo 9: monstruos, un garesosu no bakemono es un pulpo gigante infernal con el modificador de tipo sombrío y una aptitud de devorar similar a la de un can trasguero. Como otros pulpos gigantes, se puede mover en tierra.

Nivel del hechizo	Monstruo convocado
1.º	Rata terrible infernal
2.º	Pulpo infernal
3.º	Kansen pequeño (elemental infernal, cualquier tipo)
4.º	Vargouille
5.º	Kansen medio (elemental infernal, cualquier tipo)
6.º	Kansen grande (elemental infernal, cualquier tipo)
7.º	Garesosu no bakemono (pulpo gigante infernal)
8.º	Kansen mayor (elemental infernal, cualquier tipo)
9.º	Kansen anciano (elemental infernal, cualquier tipo)

AURA CORRUMPIDA

Abjuración [malvado]

Nivel: maho 9

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción.

Alcance: medio (100' + 10'/nivel)

Área: 20'

Objetivos: 1 criatura/nivel en 20' de radio centrado en el estallido.

Duración: 1salto/nivel (D)

Salvación: ver texto

Resistencia a conjuros: sí (inocuo).

Una oscuridad malévola rodea a los sujetos, protegiéndoles de ataques, otorgándoles resistencia a los conjuros lanzados por las criaturas no corrompidas, e infectando a dichas criaturas con la Corrupción sombría cuando éstas les golpean. Esta abjuración tiene cuatro efectos:

Primero, las criaturas protegidas ganan un bonificador de +4 CA deflector y +4 a resistencia en los TS. A diferencia de *protección contra el bien*, este beneficio se aplica contra todos los atacantes, no sólo contra ataques de criaturas buenas.

Segundo, las criaturas protegidas ganan una RC de 25 contra conjuros buenos y conjuros lanzados por criaturas sin puntuación de Mancha o sin el subtipo sombrío.

Tercero, la abjuración bloquea la posesión e influencia mental, igual que hace *protección contra el bien*.

Finalmente, si una criatura no corrompida tiene éxito en un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura protegida, el atacante gana una puntuación de Mancha de 1d3 (negado por un TS de Fortaleza).

Foco: un fragmento del cuerpo de un oni, como una garra, diente o hueso.

CONVOCAR ONI

Un maho-tsukai puede usar los hechizos *ligadura planar menor*, *ligadura planar* y *ligadura planar mayor* para convocar un oni de Gakido al plano Material. Para hacerlo, no obstante, el maho-tsukai debe hacer un trato con el oni convocado, que siempre implica darle un nombre, el nombre propio de una persona viva. Sólo un nombre tal puede dar forma al espíritu del oni. La persona cuyo nombre se da al oni debe estar presente

cuando se convoca al oni. Compartir un nombre ata estrechamente al oni convocado y a la persona cuyo nombre se le da, la forma del oni refleja la naturaleza de su nombre, y finalmente acabará por obtener el control del mortal cuyo nombre lleva. Si el nombrador no es el maho-tsukai que lanza el conjuro, es el nombrador quien trata con el oni e intenta imponer su voluntad sobre él. Cada vez que el nombrador entra en un combate de voluntad con el oni (tiradas enfrentadas de Carisma) el nombrador suma 1 a su puntuación de Mancha. Si el nombrador saca un 1 en una tirada enfrentada de Carisma, el oni se libera del control e intenta matar a su nombrador. Cuando el nombrador es destruido, la forma física del oni se vuelve permanente, y queda libre para vagar por las Tierras sombrías (si no está ya, viaja allí inmediatamente, sembrando el caos y la destrucción a su paso.) Sólo hay que mencionar los nombres Akuma, Kyoso, Shikibu y Tsuburu para recordar lo peligroso que puede ser convocar un oni (ver oni, Tierras sombrías en el Capítulo 9).

AKUTSUKAI

Un akutsukai ("sirviente del mal") es un humano que ha sido transformado en un esbirro del mal similar a un oni. La mayoría de los akutsukai eran maho-tsukai o maho-bujin antes de su transformación, pero ocasionalmente personajes totalmente libres de Corrupción sombría pueden ser reclutados por los señores de las Tierras sombrías y transformados en akutsukai.

CREAR UN AKUTSUKAI

"Akutsukai" es una plantilla que puede añadirse a cualquier humanoide (al que nos referiremos en adelante como "criatura base"). El tipo de criatura cambia a "muerto viviente (sombrio)". Utiliza todas las estadísticas básicas y aptitudes especiales de la criatura, y gana ciertos ataques y cualidades especiales.

Todos los akutsukai tiene las siguientes características.

Corrupción sombría: un akutsukai ya no adquiere Mancha. Respecto al maho y las aptitudes especiales, se considera que su puntuación de Mancha es la mitad de la puntuación de su Carisma +1.

Curación rápida (Ex): el akutsukai cura 3 puntos de golpe por asalto. Como criatura sombría no puede curarse daño causado por armas de jade, cristal u obsidiana.

Muerto viviente: inmune a efectos mentales, veneno, sueño, parálisis, aturdimiento, y enfermedad. No está sujeto a golpes críticos, daño atenuado, daño de característica, consunción de característica o muerte por daño masivo.

Un akutsukai cualquiera también posee 1d4+1 de las siguientes aptitudes especiales:

Mezclarse con la oscuridad (Ex): la piel del akutsukai se ennegrece y jaspea, dándole un bonificador racial de +10 a todas las tiradas de Esconderse en la oscuridad o en condiciones sombrías.

Armadura quitinosa: la piel del akutsukai se endurece en placas quitinosas, dándole un bonificador por armadura natural de +5.

Garras: el akutsukai desarrolla garras de 1", que le permiten dos ataques de garra por asalto. Los akutsukai de tamaño medio infligen 1d4 puntos de daño en un ataque de garras con éxito, mientras los akutsukai pequeño causan 1d3 y los grandes 1d6.

Comandar la corrupción (Sb): el akutsukai puede reprender o comandar cualquier criatura sombría (incluidos bakemonos, ogros sombríos, muertos vivientes sombríos y oni), igual que el reprender o comandar del clérigo maligno. El akutsukai hace una tirada de expulsión, utilizando su puntuación de Mancha en vez de su modificador de Carisma, y calcula el máximo de DG afectados utilizando su nivel total de personaje. Luego tira el daño de expulsión utilizando su nivel total de personaje y su puntuación de Mancha. Las criaturas afectadas se acurrucan atemorizadas, como los muertos vivientes expulsados, u obedecen las órdenes mentales del akutsukai si tienen la mitad de DG (o menos) que niveles el akutsukai.

Los humanos que tienen puntuación de Mancha son también susceptibles a este poder. Sin embargo, si la puntuación de Mancha de un humano es menor que todos sus modificadores de característica, gana un +4 a la resistencia a la expulsión (se le trata como si tuviera cuatro niveles más de los que tiene respecto a la tirada de expulsión del akutsukai). Si su puntuación de Mancha es menor que cualquiera de sus modificadores de característica, pero no todos, gana un +2 a la resistencia a la expulsión.

Reducción de daño (Ex): el akutsukai gana una reducción de daño de acuerdo con su nivel de personaje:

Nivel de Personaje	Reducción de Daño
1.-3.º	5/+1
4.-7.º	10/+1
8.-11.º	20/+2
12.º+	30/+3

Ojos del infierno (Ex): los tejidos del globo ocular del akutsukai se queman, dejando una cuenca vacía que brilla verde, roja, amarilla, blanca o azul. El akutsukai tiene visión en la oscuridad con un alcance de 120' y es inmune a cualquier efecto cegador.

Aura de miedo (Sb): los akutsukai están envueltos en un aura constante de terror y maldad. Las criaturas en de un radio de 30' del akutsukai deben tener éxito en un TS de Voluntad (CD 10+1/2 el nivel del akutsukai + su modificador de Carisma) o quedarse temblando. Las criaturas temblorosas sufren un penalizador de moral de -2 a las tiradas de ataque, daño con arma y a los TS.

Maho: un antiguo maho-bujin gana la aptitud de lanzar conjuros de un maho-tsukai del mismo nivel que su nivel de maho-bujin. Los antiguos mahotsukai ganan las aptitudes especiales de un maho-bujin del mismo nivel que su nivel de maho-tsukai (hasta un máximo de 10).

Brazos múltiples: el akutsukai tiene hasta ocho brazos, y gana la dote Combate con armas múltiples gratis. Si tiene una puntuación de Destreza de 15 o mejor, también gana la dote Multidextrismo gratis.

Sentir pureza (Sb): con una tirada con éxito de Atisbar, el akutsukai puede detectar la presencia de humanos libres de la Corrupción sombría dentro de un gran radio.

La CD depende de la distancia:

Distancia	CD	Distancia	CD
hasta 1/2 milla	10	2 millas-3 millas	35
1/2 milla-1 milla	15	3 millas-4 millas	45
1 milla-1 1/2 millas	20	4 millas-5 millas	55
1 1/2 millas-2 millas	25		

Cola: el akutsukai tiene una cola de garrote como la de un lagarto, que puede utilizar como arma natural. Puede usar la cola como su único ataque, usando su bonificador de ataque completo, o usarla como ataque secundario a -5 de su bonificador de ataque. La cola causa 1d6 de daño si el akutsukai es de tamaño medio, 1d4 si es pequeño o 1d8 si es grande.

Alas: un par de alas de murciélago permiten volar al akutsukai a cuatro veces su velocidad base, con escasa maniobrabilidad.

Valor de desafío: hasta personaje de nivel 3, como la criatura base; personaje de nivel 4 a 7, como criatura base +1; personaje de nivel 8+, como criatura base +2

AKUTENSHI

Los más temidos de todos los servidores de las Tierras sombrias son los akutenshi, comandantes de los akutsukai, amos de oni, y generales de los ejércitos Sombrios.

CREAR UN AKUTENSHI

"Akutenshi" es una plantilla que puede añadirse sólo a un akutsukai. Todos los akutenshi tienen las siguientes características, además de las características de los akutsukai.

Forma alternativa (St): los akutenshi pueden adoptar la apariencia de cualquier criatura humanoide, como si usasen el conjuro *alterar el propio aspecto*.

Corrupción oculta (Ex): un cazador de brujas Kuni u otro personaje con la aptitud Sentir corrupción debe hacer una tirada de Saber (Tierras sombrias) contra una CD igual a 10 + nivel del akutenshi + puntuación de

Mancha del akutenshi para detectar la presencia de la Corrupción sombría en el akutenshi. Un akutenshi dado también posee cualquier cantidad de las siguientes aptitudes especiales:

Cuerpo de un tiempo maldito (Sb): una vez por hora, el akutenshi puede asumir una forma incorpórea que parece un vacío manchado de tinta lleno de estrellas. El akutenshi sólo puede permanecer en dicha forma durante 1 asalto. Cualquier criatura viviente dentro de 60 pies que vea al akutenshi debe tener éxito en un TS de Fortaleza (CD 10 + DG del akutenshi + modificador de Carisma del akutenshi) o sufre inmediatamente la consunción de 1d4 puntos permanentes de Fuerza, 1d4 puntos permanentes de Destreza y 1d4 puntos permanentes de Constitución. El cabello de la criatura afectada, si tiene, se vuelve blanco. Una criatura que pasa la tirada con éxito no puede ser afectada nuevamente por el cuerpo de un tiempo maldito del mismo akutenshi durante un día.

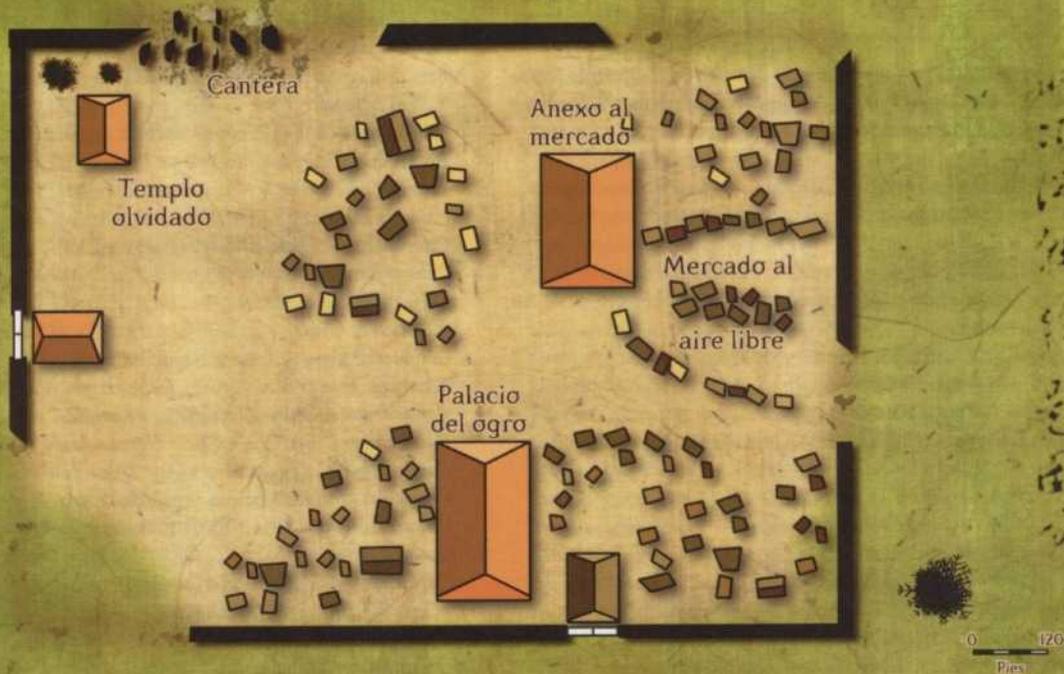
Aliento de corrupción (Sb): el akutenshi puede lanzar el aliento en forma de una nube de Corrupción pura en un cono de 15 pies. Las criaturas dentro del cono deben pasar un TS de Reflejos (CD 10+ _ DG del akutenshi + modificador de Constitución del akutenshi) o aumentar su puntuación de Mancha en 1d4 puntos. Un TS con éxito divide a la mitad la cantidad de Mancha adquirida (mínimo 1 punto).

Detectar pensamientos (St): el akutenshi puede usar esta aptitud sortillega a voluntad.

Perturbar ki (Sb): a voluntad, el akutenshi puede perturbar el flujo de energía dentro de un objetivo que toque. El oponente debe hacer un TS de Voluntad contra una CD igual a 10+ _ DG del akutenshi + el modificador de Sabiduría del akutenshi. Si el oponente falla la salvación, debe usar su modificador de característica más bajo para todas las tiradas, incluidas las tiradas de ataque (cuerpo a cuerpo o a distancia), tiradas de daño, tiradas de habilidad, y tiradas de salvación. Esta perturbación dura 1 asalto por nivel del akutenshi.



"El gran hedor" (Haikyo Sano Kappa)



Volar (Sb): el akutenshi puede volar a su velocidad base, con perfecta maniobrabilidad. Vuela como si andara por el aire, sin verse afectado por la gravedad (puede caminar de lado o cabeza abajo si lo desea).

Invisibilidad (St): el akutenshi puede hacerse invisible, como el hechizo, a voluntad.

Cambiar de forma (St): aunque todos los akutenshi pueden alterar su apariencia, algunos pueden asumir cualquier forma que deseen, como si utilizaran el conjuro *cambiar de forma*.

Beber alma (Sb): cuando un akutenshi mata a un oponente humanoide, puede gastar una acción de asalto completo para absorber el aliento final de la víctima, consumiendo su fuerza vital. La víctima no podrá ser restaurada a la vida por ninguna forma de revivificación o resurrección hasta que el akutenshi muera.

Valor de desafío: como la criatura base (akutsukai) +1

IDEAS PARA AVENTURAS

Además de Shiro Hiruma, un puesto avanzado Cangrejo en mitad de las Tierras sombrías, diversos otros lugares marcan el paisaje desierto de las Tierras sombrías cerca de la muralla Kaiu. Haikyo sano Kappa, en tiempos una sólida fortaleza Cangrejo, albergó después una ciudad bakemono, aunque su población fue diezmada durante la marcha de los clanes hacia Volturum (y la subsiguiente vuelta a Rokugan). Mientras los clanes se reconstruían y luchaban en las Guerras de los espíritus, la ciudad bakemono también se reconstruía, aunque ahora está gobernada por bakemono más feroces que han llegado recientemente a esta región de las Tierras sombrías. Antes, Kappa era un lugar bastante inocuo, donde se podía encontrar ocasionalmente shugenja Kuni negociando con los bakemono. Ahora los humanos no pueden entrar en Kappa y sobrevivir. Antes, los Kuni mantenían la ciudad en secreto, puesto que servía a sus propósitos ser capaces de visitar la ciudad cuando era necesario. Ahora, el clan del Cangrejo es consciente de su presencia, y Hida O-Uchi espera retocuperarla igual que su clan ha reclamado Shiro Hiruma.

La Tumba olvidada de Fu Leng se alza cerca de la desembocadura del río de la Luna oscura. Esta estructura de piedra antigua establecida en tie-

rras baldías apareció en las Tierras sombrías después de que Shinsei y los Siete truenos derrotaran por primera vez a Fu Leng, que representaba el poder restante de la deidad caída sobre la tierra. Cuando el Ronin encapuchado y los nuevos Siete truenos derrotaron nuevamente a Fu Leng, la Tumba olvidada se hizo añicos. Sus ruinas desmoronadas aún siguen siendo evitadas por todas las criaturas de las Tierras sombrías.

El Pozo supurante de Fu Leng se encuentra en mitad de un pantano pestilente al final del río de la Luna oscura. Este cráter marca el lugar en el que Fu Leng cayó de los cielos y descendió a Gakido, y aún hoy olas palpables de maldad emanan de sus profundidades sin límite. Si los llamados oni "supervisores" emergieron también de este pozo o tienen su origen en algún otro lugar, es tema de especulación.

Volturum, el lugar en el que los clanes lucharon contra la Sombra por el control de la Puerta del olvido, es una antigua ciudad de los trolls que se encuentra en las profundidades de las Tierras sombrías. La luz del señor Sol y de la dama Luna purificaron Volturum y los héroes que permanecen allí la mantienen libre de la Corrupción sombría. Doji Kuwanan es el guardián principal y es inmortal en tanto permanezca entre sus muros. La ciudad es grande y majestuosa, aunque se desmorona bajo el peso de un millar de años de corrupción, y parece sugerir que los trolls de las Tierras sombrías fueron una vez algo más de lo que son ahora.

Para los personajes no Cangrejo, al menos, las aventuras que implican las Tierras sombrías es más posible que tengan lugar dentro de los límites del Imperio. Oni, ogros y bakemono atacan la muralla Kaiu, vagan por el bosque Shinomen y al otro lado, o viajan por túneles subterráneos para emerger en las montañas del Crepúsculo, las montañas de la Muralla sobre el océano, o incluso las montañas de la Espina del mundo. En las tierras León han aparecido recientemente tsunos. Otras criaturas sombrías, incluyendo mamonos, brujas de los pantanos, y haino no oni, se mueven regularmente entre la humanidad, su presa preferida. Aún más insidiosos, por puesto, son los Portavoces de la sangre y los maho-tsukai, humanos que traicionan al Imperio al servir a las Tierras sombrías.

APÉNDICE 1: ÍNDICE DE CONJUROS

Un asterisco (*) indica un nuevo conjuro descrito en el Capítulo 7: magia y conjuros. Una daga (†) indica un nuevo conjuro para lanzadores maho, descrito en el Capítulo 12: las Tierras sombrías.

Nombre del conjuro: nivel

Ablandar tierra y piedra: Shu 2 (Tierra)—escuela Tamori

Abrir/cernar: Wuj 0

Acelerar: Shu 3 (Aire), Wuj 3

Adivinación: Adivinación 3, Antepasado 3, Cha 4, Saber 4, Shu 4 (Aire)—escuela Asahina

**Advertencia:* Cha 2, Guardián 2, Soh 2

Afiladura: Shu 3 (Fuego), Wuj 3 (Metal)

Aguante: Shu 2 (Tierra), Wuj 2 (Tierra)

**Aguja espiritual:* Wuj 6 (Metal)

**Agujas venenosas:* Wuj 4 (Metal)

Alarido: **Ravager 4, Wuj 4

**Alas de fuego:* Shu 3 (Fuego), Wuj 3 (Fuego)

**Aliado espiritual mayor:* Celestial 8, Cha 8

**Aliado espiritual menor:* Celestial 4, Cha 4

**Aliado espiritual:* Celestial 6, Cha 6

Aliento de cobra: Maho 1, Wuj 1 (Agua)

**Aliento de fuego:* Llama 5, Shu 5 (Fuego), Wuj 5 (Fuego)

**Aliento de vapor:* Wuj 3 (Agua)

Alterar el propio aspecto: Wuj 2

Amistad con los animales: Cha 1, Shu 1 (Agua)

Animal mensajero: Cha 2, Soh 2

**Animar agua:* Río 2, Wuj 2 (Agua)

**Animar fuego:* Llama 3, Wuj 3 (Fuego)

Animar los objetos: Cha 6

**Animar madera:* Madera 1, Wuj 1 (Madera)

Animar una cuerda: Wuj 1

Antipatía: Guardián 9, Maho 8, Shu 9 (Tierra), Wuj 8

Apacible descanso: Maho 2

Apagar: Shu 4 (Fuego)

**Aparición:* Maho 2, Wuj 2

Apertura: Wuj 2

**Apuntar al objetivo:* Wuj 5

**Arma bendecida:* Cha 1, Furia 1, Soh 1

Arma espiritual: Guerra 2

Arma mágica mayor: Shu 3 (Tierra), Soh 3, Wuj 3 (Metal)

Arma mágica: Guerra 1, Shu 1 (Tierra), Soh 1, Wuj 1 (Metal)

**Arma traidora:* Wuj 1 (Madera)

**Arrancacorazones:* Maho 4, Wuj 4

Arrebato emocional: Wuj 4

Asesino fantasmal: Maho 4

Atontar: Shu 0 (Aire), Wuj 0

**Atracción:* Cha 1, Soh 1

Atrapar el alma: Maho 8

Augurio: Adivinación 2, Cha 2

**Aura de jade:* Shu 9 (Tierra)—escuela Yogo

†*Aum corrompida:* Maho 9

Aura sacrilega: Cha 8

Aura sagrada: Cha 8

Auxilio divino: Cha 2, Fortuna 2

Azote sacrilego: Cha 4

**Baile del unicornio:* Shu 5 (Agua)—escuela Iuchi

**Barrera contra serpientes:* Cha 4, Guardián 4

Barrera de cuchillas: Guerra 6, Maho 6, Metal 6

Bastón cambiante: Madera 8

Bendecir agua: Cha 1

Bendecir: Celestial 1, Cha 1, Comunidad 1, Shu 1 (Agua), Soh 1

**Beso del sapo:* Maho 2, Wuj 2

Blasfemia: Cha 7, Maho 7

**Bo de agua:* Shu 2 (Agua)

Bola de fuego de explosión retardada: Shu 8 (Fuego)—escuela Agasha, Wuj 7 (Fuego)

Bola de fuego: Shu 4 (Fuego)—escuela Agasha, Wuj 3 (Fuego)

Bruma ácida: Maho 7, Río 7

Bruma sólida: Maho 4, Wuj 4 (Agua)

Caida de pluma: Shu 1 (Aire)

Calentar metal: Metal 2, Shu 2 (Fuego)

Calmar animales: Cha 1

Calmar emociones: Cha 2

**Camaleón:* Wuj 2

Cambiar de forma: Héroe 9, Naturaleza 9, Wuj 9

Cambio de aspecto: Shu 1 (Aire), Superchería 1, Wuj 1

Caminar con el viento: Cha 6, Shu 6 (Aire)

Caminar por el aire: Cha 4, Shu 4 (Aire)

Caminar sobre las aguas: Shu 3 (Agua)

Campanas fúnebres: Maho 2, Sepultura 2

Campo antimagia: Cha 8, Shu 6 (Tierra)

Capa del caos: Cha 8

Capazón antivegetal: Wuj 4 (Madera)

**Carro de las nubes:* Wuj 8 (Agua)

Castigo divino: Cha 4

Causar miedo: Maho 1, Shu 1 (Fuego)

Cautivar: Cha 2

Cautiverio: Shu 9 (Tierra)—escuela Kuni, Wuj 9

Ceguera/sordera: Cha 3

Cerradura arcana: Wuj 2

Círculo curativo: Cha 5, Curación 5, Shu 5 (Agua)

Círculo de fatalidad: Cha 5, Furia 5, Maho 5

**Círculo de llamas:* Shu 5 (Fuego)

Círculo de muerte: Guerra 6, Maho 6, Metal 6

Círculo de teletransporte: Shu 9 (Aire), Wuj 9

Círculo mágico contra el bien: Cha 3, Wuj 3

Círculo mágico contra el caos: Cha 3, Soh 3, Wuj 3

Círculo mágico contra el mal: Cha 3, Wuj 3

Círculo mágico contra la ley: Cha 3, Wuj 3

**Círculo mágico contra Mancha:* Shu 3 (Tierra)

Clarividencia/clariaudiencia: Saber 3, Shu 3 (Aire)

Clonar: Maho 8

Comandar plantas: Madera 9, Wuj 8 (Madera)

Comprensión idiomática: Wuj 1

**Comunión con espíritu mayor:* Adivinación 5, Celestial 5, Cha 5, Naturaleza 5, Shu 5 (Agua)—escuela Kitsu, Wuj 7

**Comunión con espíritu menor:* Celestial 2, Cha 2, Naturaleza 2, Shu 2 (Agua)—escuela Kitsu, Wuj 3

Comunión con la naturaleza: Shu 5 (Todos)

Confusión: Shu 5 (Fuego), Superchería 4, Wuj 4

Cono de frío: Wuj 5 (Agua)

Conocer la dirección: Shu 0 (Aire)

**Conocer las sombras:* Shu 2 (Aire)

**Conocer motivación:* Cha 2

Conocimiento de leyendas: Adivinación 6, Antepasado 7, Saber 7, Shu 7 (Aire)—escuela Asahina

**Consejo:* Cha 5

Consumir energía: Maho 9

Contactar con otro plano: Maho 5

Contacto electrizante: Shu 1 (Fuego)

Contacto herrumbroso: Metal 4, Wuj 4 (Metal)

Contagio: Cha 3, Maho 3

Contingencia: Shu 6 (Agua)

*Obligar: Antepasado 8, Cha 8
 Obscurecer objeto: Shu 2 (Tierra)—escuela Yogo
 Ofuscar evidencia: Superchería 5
 Ojo arcano: Maho 4
 *Ojos ardientes: Wuj 1 (Fuego)
 Orientación divina: Cha 0, Shu 0 (Aire)
 *Oscuridad reptante: Maho 4, Wuj 4
 Oscuridad: Maho 2
 Palabra de poder aturridor: Guerra 7, Wuj 7
 Palabra de poder cegador: Guerra 8, Shu 8 (Fuego), Wuj 8
 Palabra de poder mortal: Guerra 9, Maho 9, Wuj 9
 Palabra del caos: Cha 7
 Palabra sagrada: Cha 7
 Palabras de los kami: Shu 7 (Agua)
 *Palma marchitadora: Maho 7, Wuj 7
 Pantalla: Shu 8 (Aire), Superchería 7
 *Pañuelo de hierro: Metal 1, Wuj 1 (Metal)
 *Pañuelo decapitador: Wuj 7 (Metal)
 *Pañuelo enmarañador: Wuj 2 (Metal)
 Pasamiento: Shu 5 (Tierra), Wuj 5
 Pasar sin dejar rastro: Shu 1 (Tierra)
 Rauta hipnótica: Wuj 2
 *Percibir cambiaformas: Cha 4, Soh 4, Wuj 3
 Perdición: Cha 1, Maho 1, Soh 1
 Permanencia: Wuj 5
 Perturbar muertos vivientes: Shu 0, Wuj 0
 Pesadilla: Cha 5, Maho 5, Wuj 5
 Piedra mágica: Piedra 1, Shu 1 (Tierra)
 Piedra parlante: Shu 6 (Tierra)
 Piedras puntiagudas: Piedra 4, Shu 4 (Tierra)
 *Piel de metal: Wuj 5 (Metal)
 *Piel espinosa: Wuj 3 (Madera)
 Piel pétrea: Cha 6, Guardián 6, Héroe 6, Piedra 6, Shu 6 (Tierra), Wuj 4 (Tierra)
 Piel robliza: Shu 2 (Tierra)
 Pirotecnia: Wuj 2 (Fuego)
 Plaga de insectos: Maho 5
 Plegaria: Cha 3, Comunidad 3, Shu 3 (Tierra), Soh 3
 Poder de la justicia: Héroe 5, Shu 5 (Agua)
 Poder divino: Guerra 4, Héroe 4, Soh 4
 Polimorfar a otro: Maho 4, Wuj 4
 Polimorfar cualquier cosa: Maho 8, Superchería 8, Wuj 8
 Polimorfarse: Cha 4, Maho 4, Wuj 4
 *Poseer animal: Cha 3, Naturaleza 3
 *Poseer: Cha 5
 *Precisión: Wuj 1
 Presciencia: Adivinación 9, Antepasado 9, Saber 9, Shu 9 (Aire)—escuelas Asahina y Soshi
 Prestidigitación: Wuj 0
 Profanar: Maho 2
 Protección contra el bien: Cha 1, Wuj 1
 Protección contra el caos: Cha 1, Soh 1, Wuj 1
 *Protección contra el hechizo: Wuj 2
 Protección contra el mal: Cha 1, Wuj 1
 Protección contra la energía negativa: Maho 3
 Protección contra la ley: Cha 1, Wuj 1
 *Protección contra Mancha: Shu 1 (Tierra)
 Protección contra las flechas: Wuj 2 (Metal)
 Protección contra los conjuros: Shu 8 (Tierra)
 Protección contra los elementos: Cha 3, Héroe 3, Shu 3 (Todos), Soh 3, Wuj 3 (Todos)
 *Protección contra los espíritus: Cha 2
 Proyección astral: Cha 9, Viaje 9, Wuj 9
 Proyectil mágico: Wuj 1

*Pudrir la madera: Maho 5, Wuj 5 (Madera)
 Puerta dimensional: Shu 5 (Aire), Viaje 4, Wuj 4 (Tierra)
 Puerta en fase: Viaje 8
 Purificar comida y bebida: Cha 0, Shu 0 (Agua)
 Quitar ceguera/sondera: Cha 3, Shu 3 (Agua)
 Quitar el miedo: Shu 1 (Agua)
 Quitar enfermedad: Cha 3, Shu 3 (Agua)
 *Quitar la fatiga: Cha 4, Soh 4
 Quitar maldición: Cha 3, Shu 3 (Agua), Wuj 3
 Quitar parálisis: Cha 2, Shu 2 (Agua), Soh 2
 Ráfaga de viento: Shu 3 (Aire)
 Rayo de debilitamiento: Maho 1
 Rayo de escarcha: Wuj 0 (Agua)
 *Rayo de tierra: Wuj 3 (Tierra)
 Rayo relampagueante: Shu 4 (Fuego)
 Rayo solar: Cha 7, Shu 7 (Fuego)
 *Reanimación: Cha 4, Wuj 7
 Reanimar a los muertos: Maho 3, Sepultura 3, Wuj 5
 Rechazo: Cha 7, Guardián 7, Maho 6, Wuj 6
 Reencarnar: Cha 4
 Refugio: Cha 7, Comunidad 7
 Regenerar: Cha 7, Curación 7, Shu 8 (Agua)
 Relámpago zigzagante: Shu 7 (Fuego)
 Reloj de la muerte: Cha 1, Maho 1
 Rematar a los vivos: Cha 5, Maho 5, Sepultura 5
 Remendar: Cha 0, Shu 0 (Tierra), Wuj 0
 Remover tierra: Metal 7, Shu 6 (Tierra), Wuj 6 (Tierra)
 Repeler madera: Madera 6, Wuj 6 (Madera)
 Repeler piedra o metal: Metal 8, Wuj 8 (Metal)
 *Reprender: Cha 2
 *Reprobar: Cha 3, Furia 3, Soh 3
 Resistencia a conjuros: Shu 5 (Tierra)
 Resistencia a los elementos: Shu 2 (Todos), Soh 2, Wuj 2 (Todos)
 Resistencia: Cha 0, Shu 0 (Tierra), Soh 1, Wuj 0
 Respiración acuática: Río 3, Shu 3 (Agua), Wuj 3 (Agua)
 Restablecimiento mayor: Cha 7, Shu 7 (Agua)
 Restablecimiento menor: Cha 2, Shu 2 (Agua), Soh 2
 Restablecimiento: Cha 4, Shu 4 (Agua), Soh 4
 Resurrección verdadera: Cha 9, Curación 9, Shu 9 (Agua)
 Resurrección: Cha 7, Shu 7 (Agua)
 Retirada expeditiva: Shu 1 (Aire), Viaje 1
 Retorno de conjuros: Fortuna 7, Shu 7 (Tierra)
 Revivir a los muertos: Cha 5
 Romper encantamiento: Cha 5, Fortuna 5
 Sabandijas gigantes: Maho 4
 Saltar: Wuj 1
 Sanar a las masas: Cha 8, Comunidad 8, Curación 8, Shu 8 (Agua)
 Sanar: Cha 6, Curación 6, Shu 6 (Agua)
 *Sangre de fuego: Cha 5, Maho 5
 Santuario: Shu 1 (Tierra)
 Semillas de fuego: Llama 6, Shu 6 (Fuego), Wuj 6 (Fuego)
 *Señales secretas: Wuj 1
 *Shuriken de fuego: Wuj 2 (Fuego)
 Silencio: Shu 2 (Aire)
 Símbolo: Maho 8, Wuj 8
 Simpatía: Wuj 8
 Simulacro: Maho 7
 Sirviente invisible: Wuj 1
 Situación: Comunidad 4
 Sonido fantasma: Shu 0 (Aire), Wuj 0
 Soportar los elementos: Cha 1, Shu 1 (Todos), Soh 1, Wuj 1 (Todos)
 Sugestión de masas: Wuj 6
 Sugestión: Wuj 3
 *Sustentar: Cha 4, Soh 4

- *Sustitución: Celestial 3, Cha 3, Fortuna 3, Guardián 3
- *Tamaño de gigante: Héroe 8, Wuj 7
- Teleportar sin error: Shu 8 (Aire), Viaje 7, Wuj 7
- Teleportar: Shu 6 (Aire), Viaje 5, Wuj 5
- Telequiesia: Wuj 5
- Tentáculos negros de Evar: Maho 4
- Terremoto: Cha 8, Piedra 8, Shu 8 (Tierra), Wuj 8 (Tierra)
- Terreno alucinatorio: Shu 4 (Aire)
- Terribles carcajadas de Tasha: Maho 2
- *Tetsubo de tierra: Shu 2 (Tierra)
- Toque de necrófago: Cha 2, Maho 2
- Toque gélido: Maho 1
- Toque vampírico: Maho 3
- Torbellino: Shu 8 (Aire), Wuj 8
- Tormenta de fuego: Llama 7, Shu 7 (Fuego)
- Tormenta de hielo: Río 5, Wuj 4 (Agua)
- Trabar portal: Wuj 1
- Trampa de fuego: Wuj 4 (Fuego)
- *Trance: Cha 1, Naturaleza 1
- Transformación de Tenser: Héroe 7
- *Transformar agua en veneno: Maho 4, Wuj 4 (Agua)
- Transformar madera: Wuj 2 (Madera)
- Transformar piedra: Piedra 3, Shu 3 (Tierra), Wuj 5 (Tierra)
- Transmigración: Maho 5
- Transmutar metal en madera: Wuj 7 (Madera)
- Transmutar roca en barro: Shu 5 (Tierra)—escuela Tamori
- Preparar cual arácnido: Wuj 1
- Tromba de meteoritos: Shu 9 (Fuego)
- Truco de la cuerda: Wuj 2
- *Tumba de jade: Shu 7 (Tierra)
- Umbra: Celestial 9, Cha 9, Wuj 9
- Velo: Shu 6 (Aire), Wuj 6
- Veneno: Maho 3
- *Venganza ancestral: Antepasado 2, Cha 2
- Ventriloquia: Wuj 1
- Ver lo invisible: Wuj 2
- Vestidura mágica: Cha 3, Guerra 3
- Viajar mediante plantas: Naturaleza 6
- *Vida segura: Fortuna 8, Guardián 8, Wuj 8
- *Viento convocador: Wuj 5
- Viento susurrante: Wuj 2
- Vínculo telepático de Rary: Comunidad 5
- Virtud: Cha 0, Shu 0 (Tierra), Soh 1
- Visión verdadera: Cha 5, Saber 5, Shu 6 (Agua), Wuj 6
- Visión: Shu 8 (Aire)—escuela Asahina
- *Vista onírica: Cha 4
- Volar: Viaje 3
- *Vulnerabilidad: Cha 6
- *Yari de aire: Shu 2 (Aire)
- *Yo espiritual: Wuj 5
- Zancada arbórea: Madera 5

APÉNDICE 2: ÍNDICE DE MONSTRUOS

MONSTRUOS POR TIPO (Y SUBTIPO)

- Aberración:** tako.
- (Acuático):** kappa, naga de Shinomen camaleón, tako
- Ajeno:** ciempiés espíritu, doc cu'o'c, oni de las Tierras sombrías, shirokinukatsukami
- Bestia:** sapo gigante, sapo venenoso
- Bestia mágica:** ki-rin, sapo de fuego, sapo de hielo
- (Bueno):** shirokinukatsukami.
- Cambiaformas:** bruja de la ciénaga, dokufu, hengyokai, mamono
- Dragón:** chiang lung, li lung, lung wang, pan lung, shen lung, t'ien lung, tun mi lung, yu lung
- (Espíritu):** bajang, bisan, ciempiés espíritu, doc cu'o'c, dragones, espíritus de la naturaleza, gaki, go-zu-oni, hebi-no-onna, hombres espíritu, me-zu-oni, nat, oni comunes, shirokinukatsukami, tsuno, wang-liang, yuki-on-na
- Fata:** bajang, bisan, einsaung nat, espíritus de la naturaleza, hkum yeng nat, lu nat, yuki-on-na
- (Frio):** sapo de hielo, yeti, yuki-on-na
- (Fuego):** sapo de fuego, shinen-gaki
- Gigante:** go-zu-oni, me-zu-oni, oni comunes, wang-liang
- Humanoide:** bakemono, hombres espíritu, korobokuru, nagas de Shinomen, nezumi, tasloi
- Humanoide monstruoso:** hannya, hebi-no-onna, kappa, rokuro-kubi, tengu, tigbanua buso, tsuno, yeti
- (Legal):** shirokinukatsukami.
- (Maligno):** oni de las Tierras sombrías
- Muerto viviente:** fantasmas, gaki, onikage, pennaggolan, vampiro saltarín
- (Reptiliano):** nagas de Shinomen.
- (Tierras sombrías):** bakemono, bruja de la ciénaga, dokufu, mamono, oni de las Tierras sombrías, onikage, pennaggolan, tsuno

MONSTRUOS LISTADOS SEGÚN EL VALOR DE DESAFÍO

Bakemono	1/2	Kappa	2
Ciempiés espíritu mínimo	1/2	Naga de Shinomen, áspid . . .	2
Hengyokai	1/2	Rokuro-kubi	2
Hombre espíritu	1/2	Sapo de fuego	2
Korobokuru	1/2	Sapo venenoso	2
Naga de Shinomen, serpiente verde	1/2	Tako	2
Nezumi	1/2	Bajang	3
Tasloi	1/2	Buso, tigbanua	3
Ciempiés espíritu menor . . .	1	Espíritu de la naturaleza Mediano	3
Espíritu de la naturaleza Pequeño	1	Naga de Shinomen, cobra . . .	3
Gaki, jiki-niku	1	Naga de Shinomen, constrictor	3
Naga de Shinomen, camaleón	1	Nat, hkum yeng	3
Nat, einsaung	1	Oni, Tierras sombrías, haino . .	3
Sapo gigante	1	Onikage	3
Tengu, cabeza de cuervo . . .	1	Sapo de hielo	3
		Yeti	3
Bruja de la ciénaga	2	Gaki, shikki-	4
Buso, tagamaling (5.º nivel)	2	Gaki, shinen-	4
Ciempiés espíritu mayor . . .	2	Hannya	4
		Mamono	4

Nat, lu4	Oni, Tierras sombrías, akuma13	Hebi-no-onna15	Oni, Tierras sombrías, tsuburu16
Wang-liang4	Oni, Tierras sombrías, kyoso13	Oni, Tierras sombrías, byoki15	Ki-rin18
Yuki-on-na4	Oni, Tierras sombrías, yattoko14	Oni, Tierras sombrías, gekido15	Dokufu19
Bisan5	Shirokinukatsukami14		
Espíritu de naturaleza Grande .5			
Vampiro saltarín5			
Doc cu'o'c6			
Gaki, jiki-ketsu-6			
Tengu, cabeza humana6			
Tsuno6			
Oni comunes7			
Pennaggolan (5.º nivel)7			
Oni, go-zu9			
Oni, Tierras sombrías, ashi .9			
Oni, Tierras sombrías, sanru .9			
Oni, me-zu10			
Oni, Tierras sombrías, kamu .10			
Oni, Tierras sombrías, shikibu10			
Oni, Tierras sombrías, ugulu12			

VIDA DE LOS DRAGONES LUNG SEGÚN SU EDAD Y TIPO

Edad	Pan Lung	Li Lung	Shen Lung	Chiang Lung	Tun Mi Lung	Lung Wang	T'ien Lung
Cría*	2	2	2	2	2	2	2
Muy joven*	4	4	4	4	4	4	4
Joven*	6	6	6	6	6	6	6
Juvenil	7	8	8	9	9	10	10
Joven adulto	9	10	11	12	12	13	13
Adulto	11	13	14	14	14	15	15
Adulto maduro	14	15	16	17	17	18	18
Viejo	16	18	18	19	19	20	20
Muy viejo	18	19	19	20	20	21	21
Venerable	19	21	21	22	22	23	23
Sierpe	20	22	22	23	23	24	24
Gran sierpe	22	24	24	25	25	26	26

* Todos los dragones lung son yu lung hasta que llegan a la edad juvenil.

APÉNDICE 3: GLOSARIO

Dado que *Aventuras orientales* se basa en distintas culturas asiáticas, incluye numerosas palabras inusuales. Para comodidad del lector se incluye a continuación un listado de numerosas palabras junto a su definición.

- adya katti: espada corta.
- Agasha, escuela: especialistas del clan del Fénix en la magia del fuego.
- aiguchi: daga.
- akatsukai: humano que ha sido transformado en un siervo del mal semejante a un oni.
- akuma no oni: criaturas de fuego y odio de las Tierras sombrías.
- apsara: ninfa.
- Asahina, escuela: especialistas del clan de la Grulla en la magia del aire.
- ashi no oni: criatura vermiforme de las Tierras sombrías, cubierta de espinas.
- ashigaru, armadura: armadura ligera.
- badik: kama.
- bajang: espíritu de la naturaleza; fata maligna que habita en un árbol.
- bakemono: "trasgos" de las Tierras sombrías.
- bang: bastón.
- bhuj: hacha de mano.
- bi shou: daga.
- bich'wa: daga.
- bisan: espíritu de la naturaleza; fata neutral que habita en un árbol.
- bisento: alabarda.
- biwa: laúd de púa.
- bonang: instrumento de percusión.
- brahmin: chamán.
- budoka: monje.
- bushido: código de honor, lealtad y obediencia del samurai.
- buso, tigbanua: necrófagos huesudos con un solo ojo.
- byoki no oni: humanoides de las Tierras sombrías portadores de la enfermedad.

- chi chi: alabarda.
- chi fu: hacha de batalla.
- chi'ang: hacha de batalla.
- chahar-aina: añadido a la armadura.
- chanshi: guerrero.
- chi: hacha de batalla.
- chiang lung: dragón de río.
- chien: hacha de batalla.
- chijiriki: arma doble (lanza y cadena).
- chin: hacha de batalla.
- choora: espada corta.
- chui: martillo de guerra.
- da dao: guja.
- da huan dao: cimitarra.
- dai tsuchi: martillo de guerra.
- Daidoji: militares del clan de la Grulla.
- dai-kyu: arco largo compuesto.
- daisho: katana y wakizashi.
- dalwel: espadón.
- dan sang gum: espada corta
- dan tinh: laúd de púa con dos cuerdas.
- dang-ki: chamán.
- dastana: añadido a la armadura.
- devapala: sohei.
- dhaw: daga.
- dhenuka: armadura intermedia.
- dhuka: pícaro.
- dizi: flauta de bambú.
- doc cu'o'c: espíritu guardián que parece un humano partido por la mitad verticalmente.
- dokufu: araña montañesa cambiaformas de las Tierras sombrías.
- do-su: daga.
- duan jian: espada corta.
- einsaug nat: espíritu protector doméstico común.
- ekitai kemuri: humo líquido.
- er-hu: laúd de arco con dos cuerdas, forrado con piel de serpiente.
- fu: hacha de batalla.

fukimi-bari: dardos bucales.
 gaki: espíritu muerto viviente de los mortales perversos.
 gambang: instrumento de percusión.
 gandharva: celestial avoral.
 garegosu no bakemono: pulpo gigante infernal.
 gong jian: arco corto compuesto.
 go-zu oni: guerreros espirituales con cabeza de toro.
 guan dao: bisarma.
 gum: espada larga.
 gun: bastón.
 hai nu: locathah.
 haino no oni: criaturas de las Tierras sombrías con aspecto humano y una larga lengua.
 hakama: pantalones hasta la altura de las rodillas.
 hannya: humanoide monstruoso similar a una saga.
 haori: chaqueta con mangas.
 happi: túnica de algodón hasta los muslos.
 hebi-no-onna: vanidoso espíritu con aspecto de mujer humana que gusta mucho de las serpientes.
 heimin: aldeano o campesino.
 hengeyokai: humanoide cambiaformas.
 henshin: transformación.
 hinemuri: fuego durmiente.
 hinin: parias.
 Hitomi: deidad de la luna.
 hkum yeng nat: espíritu protector de un pueblo humano.
 i huang: hacha de batalla.
 iaijutsu: desenvainado rápido.
 inori: conjuros de nivel 0 de chamán y shugenja.
 Isawa: individuos cultos o especialistas en magia del vacío del clan del Fénix.
 Itako: chamán.
 Iuchi, escuela: especialistas del clan del Unicornio en la magia del agua.
 jian: espada larga.
 jiki-ketsu-gaki: espíritu muerto viviente vampírico.
 jikiniki: necrófago de un shugenja que murió estando afectado por la Corrupción sombría.
 jiki-niku-gaki: espíritu muerto viviente necrófago.
 jingasa: sombrero redondo de paja.
 jitte: arma para desarmar.
 kaen: instrumento con caña de bambú.
 Kaitu, muralla: muralla en la frontera con las Tierras sombrías.
 Kakita, escuela: escuela del clan de la Grulla.
 kamayari: bisarma.
 kamu no oni: humanoides acéfalos muy musculosos.
 kannushi: chamán.
 kapak: hacha de mano.
 kappa: humanoide con aspecto de tortuga.
 kataginu: chaqueta externa sin mangas.
 katana: espada bastarda de gran calidad.
 katar: puñal.
 kawanaga: cadena con una pesa y un garfio afilado.
 kenbau: flauta de doble caña.
 kenong: instrumento de percusión.
 kensei: maestro de armas.
 khandar: espada bastarda.
 khanjar: daga.
 khanjarli: daga.
 khenthai: flauta de madera.
 ki: energía interior.
 kiri no oni: demonio bébilith.

ki-rin: noble bestia mágica, similar a un unicornio.
 Kitsu, escuela: especialistas del clan del León en la magia del agua.
 ko: alabarda.
 kokyu: laúd de arco.
 kora: espada corta.
 korobokuru: raza de enanos xenófobos.
 kote: guantelete.
 koto: cítara.
 kozuka: daga.
 kshatriya: samurai.
 kumo: aranea.
 Kuni, escuela: especialistas del clan del Cangrejo en magia de la tierra.
 kusari-gama: arma doble o arma de alcance.
 kyoso no oni: oni excavador de las Tierras sombrías.
 lajatang korobokuru: arma doble.
 lajatang: arma doble.
 lathi: bastón.
 lembing: lanza larga.
 li lung: dragón de tierra.
 lian: kama.
 liu: hacha de batalla.
 lu nat: espíritus maliciosos que acechan en los cementerios.
 magari yari: tridente.
 maho-tsukai: hechicero de la sangre.
 mantrika: hechicero.
 masakari: hacha de batalla.
 me-zu oni: comandantes con cabeza de caballo de los ejércitos de espíritu.
 michizure: místicos del henshin vagabundos o compañeros de viaje.
 moenagaru: papel de fognazo.
 muni: monje.
 muton: clava.
 myin-kawei: licántropo hombre-caballo.
 naga de Shinomen: antigua raza de humanoides con aspecto de serpiente.
 nage-yari: jabalina.
 naginata: arma de alcance.
 nekode: cintas o guantes con púas enganchadas en la palma.
 nezumi: humanoides bípedos semejantes a las ratas.
 ningyo: sirénidos.
 ninja-to: espada corta recta.
 no-dachi: espadón.
 no-sheng: sohei.
 nunchaku: arma con dos varas de madera noble unidas por una cadena.
 nusubito: picaro.
 ofuda: foco de conjuro de shugenja.
 oni: despiadados espíritus menores.
 onikage: muerto viviente escamoso, similar a un caballo.
 ono: hacha de batalla.
 parang: cimitarra.
 pennaggolan: muerto viviente vampírico.
 peshkabz: daga.
 phii khamot: fuego fatuo.
 pi bian: látigo.
 pi chi: alabarda.
 pih-kaetta: daga.
 pipa: laúd de púa grande.
 piso tonkeng: hacha de mano.
 quiang: lanza larga.
 quimono: túnica.
 ram dao: espada bastarda.
 rishi: planodeudo aasimar.

Rokugan: escenario de campaña incorporado.
roku-ro-kubi: humanoide monstruoso con un largo cuello serpentino.
rokushakubo: bastón.
ronin: samurai sin familia ni clan.
sai: arma para desarmar.
salaw: laúd de arco hecho con una cáscara de coco.
samisen: laúd de púa.
sang kauw: arma doble.
sanru no oni: oni de las Tierras sombrías con cuatro brazos y alas de murciélago.
sarod: laúd grande de púa o arco.
saron: instrumento de percusión.
sasumata: arma de asta.
sekkou: explorador.
seppuku: suicidio ritual.
shakuhachi: flauta de bambú.
shamshir: cimitarra.
shen lung: dragón espíritu.
shikari: explorador.
shikibu no oni: oni de las Tierras sombrías, similar a un enano.
shikki-gaki: espíritu muerto viviente portador de enfermedades.
shikomi-zue: fuerte bastón con una cabeza de lanza escondida.
shinen-gaki: fiero espíritu muerto viviente.
Shintao: clase de prestigio de monje en Rokugan.
shirokinukatsukami: espíritu amable a veces conocido como "devorador de sueños".
shugenja: lanzador de conjuros divinos elementales.
siangham: pequeña arma perforante de monje.
singh: guerrero.
sitar: laúd de púa grande.
slenthem: instrumento de percusión.
sodegarami: arma para iniciar una presa.
sohei: soldados religiosos.
soong: laúd.
Soshi, escuela: especialistas del clan del Escorpión en magia del aire.
suan tao fung: maza ligera o pesada.
suling: flauta.
swami: wu jen.
t'ien lung: dragón celestial.
t'run: xilófono de bambú.
tabi: calzado.

tagamaling buso: víctima maldita de un tiganua buso.
tako: aberración octópoda.
tambura: laúd de arco grande usado para generar un zumbido.
Tamori, escuela: especialistas del clan del Dragón en la magia de la tierra.
tanto: daga.
tasloi: humanoides, de piernas largas y cabeza plana, que viven en junglas.
tau-kien: espada larga.
tetsubo: gran clava.
thamàn kyá: licántropo hombre-tigre.
tonfa: arma de monje.
tong shu: picaro.
toya: bastón.
tsuburu no oni: enorme oni caracterizado por su tremenda glotonería.
tsuno: humanoide astado de las Tierras sombrías.
tulwar: cimitarra.
tun mi lung: dragón tifón.
tungi: hacha de batalla.
ugulu no oni: oni con cuernos y garras de las Tierras sombrías.
uma-yari: lanza pesada de caballería.
vanara: raza de humanoides similares a los monos.
wakizashi: espada corta de gran calidad.
wang-liang: antigua raza en decadencia de gigantes inteligentes.
wo dau: espada bastarda.
wu jen: poderoso lanzador de conjuros arcanos.
Yakamo: deidad del sol.
yakuza: personaje similar al picaro.
yamabushi: shugenja.
yang chin: dulcemele de macillo.
yao ren: hechicero.
yari: lanza corta.
yattoko no oni: criaturas de las Tierras sombrías similar a un insecto.
yavana: bárbaro.
Yogo, escuela: especialistas del clan del Escorpión en la magia de la tierra.
yue: alabarda.
yuki-on-na: hermosa fata, espíritu del frío.
yumi: arco corto compuesto.
zafar takieh: espada corta.
zaghnal: pico ligero.
zheng: citara.

ÍNDICE

Nota: En algunos de los términos mencionados en más de una página, un número de página en **negrita** indica dónde se encuentra la referencia principal al tema en cuestión.

Abrazo de la tierra 60
acción súbita (wu jen) 31
acrobacias (espada dancante) 42
 (espía ninja) 44
adepto (clase PNJ) 32
Agasha, escuela 25, 27, 84, 91
aire, conjuros de 27
ajuste de nivel 11, 203
akutenshi 242
akutsukai 241
aliento de *ki* (espía ninja) 44
alineamiento 67
Alma de honor 61
Alma de lealtad 61
Alma de sinceridad 61
Alma resistente 61
alterar el curso (discípulo del vacío) 40
altura y peso (del personaje) 69
anillos 128
Apoyo a lanzador de conjuros 61
aranae 144
aristócrata (clase PNJ) 32
arma escogida (maestro de armas) 47
armadura 74
armadura mágica 121
armas 70
 nombres alternativos 203
armas deflagradoras 78
armas mágicas 124
arraigar la montaña (místico del
 henshin) 50
Arte 57
Arte fascinante 61
artes marciales 79
Artesano mágico 61
Artista 61
Asahina, escuela 25, 27, 84, 92
asir al dragón de tierra (monje del
 Shintao) 51
ataque acrobático (espada dancante)
 43
ataque de torbellino de *ki* (maestro
 de armas) 48
Ataque del águila 61
ataque furtivo (espía ninja) 44
ataque montado total (jinete kishi)
 47
Ataque poderoso—*iaijutsu* 62
Ataque poderoso—Tierras sombrías
 62
Ataque tumbado 62
ataques sin arma múltiples 33, 34
Atención al detalle 62
aura de valor (cazador de brujas) 31
Averiguar intenciones 58
Ayuda mejorada 62
Azote de los oni 62
bailar con las Fortunas (jinete kishi)
 47
bajang 145
bakemono 146, 203
bárbaro 7, 10, 14, 17, 18, 23, 32, 45,
 46, 67, 75, 144, 173, 178, 228
 bardo 32

batidor sombrío 34, 212, 234
bébilith 144
bisan 147
Bloqueo de agarre 62
bonificador de monta (doncella de
 batalla) 42
 (jinete kishi) 47
bruja de la ciénaga 147
brujo eunuco 16, 36
bushido 8, 21, 23, 25, 32, 68, 202,
 220, 221
buso, tigbanua 148
cabalgar a la defensiva (doncella de
 batalla) 42
cabalgar al dragón del agua (monje
 del Shintao) 52
cabalgar el viento (espada dancante)
 43
caída ralentizada (espía ninja) 44
cambiaformas 37
cambio adicional (cambiaformas) 37
caminar a través de las montañas
 (místico del henshin) 50
caminar sobre las aguas (espía ninja) 44
Camino amable, el 81
campeón Akodo 33, 66, 220
canalizar al dragón de fuego (monje del
 Shintao) 52
Cangrejo, clan del 8, 9, 14, 20, 23, 24,
 25, 27, 32, 33, 35, 38, 53, 61, 63, 63,
 66, 73, 79, 92, 125, 182, 184, 196,
 211
carga mortal (jinete kishi) 47
castigar al enemigo (batidor
 sombrio) 35
castigar al mal (cazador de brujas) 39
castigar Mancha (monje del Shintao)
 51
cazador de brujas 38, 212, 237, 242
celestial avoral 144
chamán 7, 10, 16, 17, 18, 32, 37, 38,
 39, 42, 52, 68, 127, 168, 220
 conjuros 84
 dominios 86
chiang lung 155
ciempiés espíritu 149
clases prohibidas 32
clérigo 32
código de conducta (monje del
 Shintao) 52
combatiente (clase PNJ) 32
comida, bebida y alojamiento 77
Concentración de *iaijutsu* 58, 82
conjuro poderoso (brujo eunuco) 36
conjuros adicionales (brujo eunuco)
 36
conjuros de agua 27
conjuros de aire 27
conjuros de fuego 27
conjuros de tierra 27
contienda de habilidades 59
Corrupción sombría (o Mancha de
 las Tierras sombrías): ver Mancha
 cosmología 206
crear objetos mágicos 142
crítico de *ki* (maestro de armas) 48
cuerpo diamantino (místico del
 henshin) 50
cuerpo eterno (místico del henshin)
 50
daisho ancestral (samurai) 24
daño de *ki* (maestro de armas) 48
defensa astuta (maestro de *iaijutsu*)
 49
defensor Hida 33, 212

demonio bébilith 144
Desenvainado rápido 82
Desviar flechas (sohei) 29
detectar el mal (cazador de brujas) 38
detectar enemigo (batidor sombrío) 35
detectar Mancha (monje del Shintao) 51
Disciplina 62
discípulo del vacío 39, 222
doc cu'oc 151
dokufu 151
doncella de batalla 41, 46, 63, 77, 228
dotes de antepasado 59, 61
dragón carpa 154
dragón celestial 161
dragón de río 155
dragón de tierra 156
dragón enroscado 158
dragón espíritu 159
dragón lung 152
dragón marino 157
dragón tifón 162
Dragón, clan del 8, 9, 10, 20, 22, 25,
 27, 32, 33, 52, 61, 65, 66, 71, 74, 92,
 185, 217
druida 32
Duelista nato 62
duelos de *iaijutsu* 81
duelos psíquicos 82
edad (del personaje) 69
elfos 16
Elocuencia 62
enanos 16
enemigo predilecto (batidor
 sombrio) 35
enfurecimiento adicional (guerrero-
 oso) 46
engañador Bayushi 33, 225
enigma de la intención (místico del
 henshin) 50
enigma de la conciencia (místico del
 henshin) 50
enigma de la invulnerabilidad (místico
 del henshin) 50
enigma de la llama (místico del
 henshin) 50
Ensillado 62
entereza (sohei) 29
equipo de aventurero 77
Erudito de la naturaleza 62
esconderse a simple vista (espía
 ninja) 44
Escorpión, clan del 8, 9, 10, 13, 21,
 22, 23, 25, 27, 32, 33, 43, 61, 63, 65,
 70, 92, 224
espada relámpago (maestro de
 iaijutsu) 49
espada dancante 42
Espía León 62
espía ninja 43, 225
espíritu de la naturaleza 163
esqueleto 144
esquiva asombrosa (yakuza) 56
estadísticas esenciales 69
evasión (batidor sombrío) 35
experto (clase PNJ) 32
explorador 17, 18, 20, 28, 32, 34, 38,
 54, 144, 176, 178, 212, 236
explosión de velocidad (doncella de
 batalla) 42
 (jinete kishi) 47
Expulsión incrementada (chamán)
 20
Fabricar arma de cristal 63
Fabricar talismán 63
fantasma 164

favor de los espíritus (chamán) 20
Fénix, clan del 8, 9, 10, 20, 23, 25, 27,
 32, 33, 39, 49, 52, 61, 62, 63, 64, 91,
 183, 195, 221
foco elemental (shugenja) 26
forma de oso (guerrero-oso) 45
forma salvaje (cambiaformas) 37
fortaleza mental (sohei) 29
frenesi de *ki* (sohei) 29
fuego fatuo 144
Fuerza de la carga 63
Fuerza del cangrejo 63
furia del león (singh furioso) 54
gaki 165
Gemelo kármico 63
gigante de las colinas 203
gnomos 16
golpear sin pensar (maestro de
 iaijutsu) 49
gracia de kami (cazador de brujas) 38
Gran artesano 63
Gran diplomático 63
Gran general 62
Gran grito de *ki* 63
 (singh furioso) 54
Gran labor de equipo 63
Gran proyección 63
Gran resistencia física 64
gran silencio (monje del Shintao) 52
gran trasto 203
Grito de *ki* 64
Grulla, clan de la 8, 9, 10, 23, 25, 27,
 32, 33, 48, 53, 61, 62, 63, 64, 79, 92,
 128, 135, 215
guardaespalda Daidoji 33, 215
guerrero 9, 16, 17, 21, 32, 42, 47, 54,
 79, 144, 176, 178, 212, 220,
 231, 236
 dotes adicionales 65, 66
guerrero-oso 44
hablar al alma (monje del Shintao) 51
hannya 167
happo zanshin (místico del henshin)
 49
hebi-no-onna 168
hechicero 17, 21, 25, 32, 36, 168, 169,
 171
Hechicero de la sangre 64
heimin 7, 8, 9, 22, 32, 57, 211
hengeyokai (monstruo) 169
hengeyokai (raza) 7, 9, 10, 18, 21, 22,
 23, 28, 30, 37
herramientas de clase y material para
 habilidades 77
hinin 7, 8, 9, 22, 32, 211
hitsu-do (místico del henshin) 50
hoja encantada (espada dancante) 43
hombre espíritu (monstruo) 170
hombre espíritu (raza) 7, 9, 10, 11,
 18, 21, 22, 23, 28, 170
hombre espíritu de bambú 12, 170
hombre espíritu de mar 13, 170
hombre espíritu de río 12, 170
honor 67
humano 7
idiomas 58
Impacto de estrella fugaz 64
impacto *ki* (místico del henshin) 50
Impacto defensivo 64
 (sohei) 29
impacto del vacío (discípulo del
 vacío) 40
impacto del vacío (maestro de
 iaijutsu) 49

- Impacto desequilibrante 64
 Impacto kármico 64
 impacto rugiente (singh furioso) 55
 Inmovilización estranguladora 64
 Instinto de guerrero 64
 Intelecto agudo 64
 Interpretar 57
 Intuición de kami 64
 Iuchi, escuela 25, 27, 84, 92
 jinete kishi 46, 228
 kappa 170, 203
 ki-rin 171
 Kitsu, escuela 25, 27, 84, 92
 korobokuru (monstruo) 172
 korobokuru (raza) 7, 9, 13, 17, 18, 22, 28
 kukan-do (monje del Shintao) 52
 Kuni, escuela 25, 27, 38, 84, 92
 león terrible celestial 144
 León, clan del 8, 9, 10, 18, 23, 25, 27, 33, 61, 62, 64, 66, 84, 197, 219
 li lung 156
 liberación del vacío (discipulo del vacío) 40
 licántropo, hombre-caballo 144
 licántropo, hombre-rata 144
 licántropo, hombre-tigre 144
 Liderazgo (brujo eunuco) 37 (yakuza) 56
 límites a los objetos mágicos que se pueden llevar 121
 lobo terrible celestial 144
 locathah 145
 Lucha a ciegas (místico del henshin) 50
 lung wang 157
 maestría en elementos (wu jen) 30
 maestría, aptitud de 80, 81
 maestro de armas 47
 maestro de iaijutsu (clase de prestigio) 48, 215
 Maestro de iaijutsu (dote) 65
 maestro niten Mirumoto 33, 62, 218
 Magia en la sangre 65
 magia en las Tierras sombrías 234
 mago 32
 maho 236
 maho-bujin 236
 maho-tsukai 237
 conjuros 239
 mamono 173
 Mancha (también llamada Corrupción sombría) 13, 64, 142, 208, 210, 225, 234, 236
 Mancha, puntuación en 104, 144, 234, 238,
 Mano vacía 80
 Mantris, clan de la 230
 medianos 16
 Meditación de guerra 81
 memoria (batidor sombrío) 35
 Mente de magistrado 65
 mente escurridiza (espía ninja) 44 (yakuza) 56
 Mercader honesto 65
 mercenario Mantis 33, 231
 mil caras, las (espía ninja) 44 (cambiaformas) 38
 místico del henshin 33, 49, 222
 momento de claridad (discipulo del Vacío) 40
 monje 10, 17, 22, 34, 50, 51, 52, 69, 70, 71, 74, 77, 164, 171
 monje del Shintao 33, 51
 monje tatuado 8, 33, 38, 52, 213, 217, 218
 monje, clases de prestigio de 33
 monstruos como razas 203
 montura especial (doncella de batalla) 41
 monturas y equipo relacionado 77
 Muchas máscaras 65
 multiclase, personajes 32
 multiplicador incrementado (maestro de armas) 48
 Mundo de los espíritus, el 206
 naga de Shinomen 174, 203
 nat 176
 necrófago 144
 NEP 11
 nezumi (monstruo) 178
 nezumi (raza) 7, 9, 14, 17, 18, 20, 28, 67, 74, 75, 143, 240
 ninfa 145
 ninja 57, 74, 78, 164, 208
 nombre (del personaje) 69
 nombres alternativos 202
 nuevo nivel de conjuro (brujo eunuco) 37
 objeto animado 145
 objetos especiales y superiores 78
 objetos mágicos, creación 142
 objetos maravillosos 137
 Obras poderosas 80
 Oficio 58
 ogro 144, 203
 ogro hechicero 203
 olfato (guerrero-oso) 46
 oni 179
 oni de las Tierras sombrías 180
 oni, Tierras sombrías 180
 onikage 188
 orientación ancestral (monje del Shintao) 52
 oro inicial 70
 paladín 32
 pan lung 158
 Paralizar la vida 65
paso abundante (espía ninja) 44
 Patada giratoria 65
 Patada voladora 65
 pennagolan 189
 pergamino, rollos de 129
 Pericia (jinete kishi) 47
 Pericia superior 65
 Permanecer consciente 65 (singh furioso) 54
 pícaro 7, 10, 14, 17, 18, 19, 22, 32, 42, 43, 55, 176, 178, 215, 220, 225
 pico de oro, 66
 Pie y puño 80
 Piernas de marinero 66
 piruetas extremas 58
 planodeudo aasimar 145
 plebeyo (clase PNI) 32
 pociones 128
 Poder de conjuro 66
 portavoces de la sangre 235
 Presa mejorada 65
 protector Shiba 33, 222
 Proyección defensiva 66
 psiónicos 205
 pulpo gigante infernal 144
 Puños de hierro 66
pureza de Shinsei (monje del Shintao) 51
 quedar inmóvil (batidor sombrío) 35
 rapidez de la leona (singh furioso) 55
 recompensas (para personajes) 206
 resistir magia maligna (cazador de brujas) 39
 Resistir Mancha 66
 Resistir veneno 66
robar el dragón del aire (monje del Shintao) 52
 rodar a la defensiva (yakuza) 56
 Rokugan 5, 6, 207-232
 antepasado, dotes de 59
 armadura mágica en 122
 armas mágicas en 124, 125
 bárbaros en 17, 18
 batidores sombríos en 34
 caballos en 77
 casta y clase 32
 casta y habilidades 57
 cazadores de brujas en 38
 clases prohibidas en 32
 cronología 210
 cultura 209
 discípulos del vacío 39
 doncellas de batalla en 41
 dragones de 219
 espías ninja en 43
 exploradores en 20
gempukku 69
 guerreros en 21
 hechiceros en 21
 historia de 207
 humanos en 7, 8, 9
 idiomas 9, 58
 Imperio de 211
 instrumentos musicales en 77
 jade y obsidiana en, armas de 142
 jinetes kishi 46
 místicos del henshin en 49
 kami 69
 maestros de iaijutsu en 48
 monjes en 22
 monjes del Shintao en 51
 monjes tatuados en 52
 monstruos en 144
 multiclase en, personaje 32
 nagas en 176
 nezumi en 13, 178
 nombres 9, 13, 69
 Oráculos 223
 otras razas en 16
 pícaros en 22
 samurais en 23
 shugenjas en 25
 singh furiosos en 54
 talismanes en 135
 rokuro-kubi 190
 ronin 7, 8, 9, 21, 22, 23, 32
 ropa 77
 rugido del león (singh furioso) 54
 Saber 58
 saber de yakuza (yakuza) 56
 salto de las nubes (espadachín danzante) 42 (espía ninja) 44
 salto del león (singh furioso) 55
 samurai 10, 16, 17, 18, 20, 21, 32, 33, 34, 40, 41, 46, 47, 48, 49, 51, 52, 54, 71, 74, 75, 79, 81, 82, 126, 128, 145, 196, 212, 215, 218, 220, 222, 223, 225, 228, 236
smar a una montura (doncella de batalla) 42
 sapo gigante 191
 secreto de conjuro (wu jen) 31
 semielfos 16
 semielcos 16
 sentir el vacío (discipulo del vacío) 40
 sentir elementos (shugenja) 27
 shien lung 159
 shirokinukatsukami 193
 shugenja 8, 10, 17, 18, 20, 25, 32, 40, 49, 52, 60, 68, 74, 77, 83, 135, 142, 144, 167, 176, 196
 conjuros 89
 conjuros de escuela 91
 dotes metamágicas 60
 lanzamiento de conjuros 83
 Pico de oro 66
 Shugenja guerrero 66
 singh furioso 45, 54, 220
 sirenido 144
 sohei 17, 28, 32, 45, 54, 176
 conjuros 92
 Soltura mayor con una escuela de magia (brujo eunuco) 36
 Sosegado 66
 Soshi, escuela 25, 27, 84, 92
 Suerte de los héroes 66
 supresión del vacío (discipulo del vacío) 40
t'ien lung 161
 tabúes (wu jen) 31
 tagamaling buso 149
 tako 194
 talismanes 135
 Tamori, escuela 25, 27, 84, 92
 tasloi 194, 203
 Temible y temerario 66
 tengu 195, 203
 Tierras sombrías 14, 18, 30, 51, 63, 69, 78, 142, 143, 207, 208, 233-243
 Tierras sombrías, criaturas de 143, 144, 146, 147, 151, 173, 178, 180, 188, 196, 236, 241
 tibanua buso 148
 tipo, modificadores de 143
 tocar al dragón del Vacío (monje del Shintao) 51
toque de fuego (místico del henshin) 50
 Toque doloroso 66
 troll 144
 tsumo 196, 203
 tun mi lung 162
 un espíritu (jinete kishi) 47
 un impacto, dos tajos (maestro de iaijutsu) 49
 Unicornio, clan del 8, 9, 10, 14, 17, 18, 20, 22, 25, 27, 30, 32, 33, 35, 41, 46, 54, 60, 61, 63, 64, 65, 66, 70, 77, 92, 144, 195, 226
 valor del león (singh furioso) 55
 vampiro saltarín 197
 vanara 7, 8, 14, 18, 21, 22, 23, 28, 74
 varitas 136
 vengador Moto 33, 228
 vista ciega (místico del henshin) 50
 vista espiritual (chamán) 20
 Voz poderosa 66
 wang-liang 198, 203
 wu jen 7, 10, 17, 29, 30, 32, 36, 38, 42, 144, 167, 168, 180
 conjuros 93
 yakuza 55, 56
 yeti 199, 203
 Yogo, escuela 25, 27, 84, 92
 yu lung 154
 yuan-ti 203
 yuki-on-na 200, 203
 zombi 144

NOMBRE DEL PERSONAJE _____ JUGADOR _____

RAZA _____ CLAN/SUBRAZA _____ TAMAÑO _____ SEXO _____

CLASE _____ NIVEL _____ NEP _____ ALINEAMIENTO _____ HONOR _____

DUNGEONS & DRAGONS®

AVENTURAS ORIENTALES

HOJA DE PERSONAJE

NOMBRE CARACT.	PUNT. CARACT.	MOD. CARACT.	PUNT. TEMPORAL	MOD. TEMPORAL	TOTAL
FUE FUERZA					
DES DESTREZA					
CON CONSTITUCIÓN					
INT INTELIGENCIA					
SAB SABIDURÍA					
CAR CARISMA					

PG PUNTOS DE GOLPE	CA CLASE DE ARMAD.	TOTAL	HERIDAS/PG ACTUALES	DAÑO ATENUADO	REDUCCIÓN DEL DAÑO	TIPO DE DG	VELOCIDAD
		= 10 +					
INICIATIVA MODIFICADOR		TOTAL	BONIF. ARMADURA	BONIF. ESCUDO	MOD. DESTREZA	MOD. TAMAÑO	ARMADURA NATURAL
ATAQUE BASE BONIFICADOR		TOTAL	MOD. DESTREZA	MOD. VARIOS			
CORRUPCIÓN SOMBRIA							

TIROS DE SALVACIÓN	TOTAL	SALVACIÓN BASE	MOD. DE CARACT.	MOD. DE MACIA	MOD. VARIOS	MOD. TEMPORALES	MOD. CONDICIONALES
FORTALEZA (CONSTITUCIÓN)							
REFLEJOS (DESTREZA)							
VOLUNTAD (SABIDURÍA)							

CUERPO A CUERPO (BONIF. ATAQUE)	TOTAL	ATAQUE BASE	MOD. FUE	MOD. TAMAÑO	MOD. VARIOS	MOD. TEMPORAL
A DISTANCIA (BONIF. ATAQUE)	TOTAL	ATAQUE BASE	MOD. DES	MOD. TAMAÑO	MOD. VARIOS	MOD. TEMPORAL

ARMA	BONIF. TOTAL ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE	PESO	TIPO	TAMAÑO
PROPIEDADES ESPECIALES			

ARMA	BONIF. TOTAL ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE	PESO	TIPO	TAMAÑO
PROPIEDADES ESPECIALES			

ARMA	BONIF. TOTAL ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE	PESO	TIPO	TAMAÑO
PROPIEDADES ESPECIALES			

ARMADURA/OBJ. PROTECTOR	TIPO	BONIF. ARMADURA	BONIF. DES MAX.
PENALIZADOR	FALLO CONJURO	VELOCIDAD	PESO
PROPIEDADES ESPECIALES			

ESCUDO/OBJ. PROTECTOR	BONIF. ARMADURA	PESO	PENALIZADOR	FALLO CONJURO
PROPIEDADES ESPECIALES				

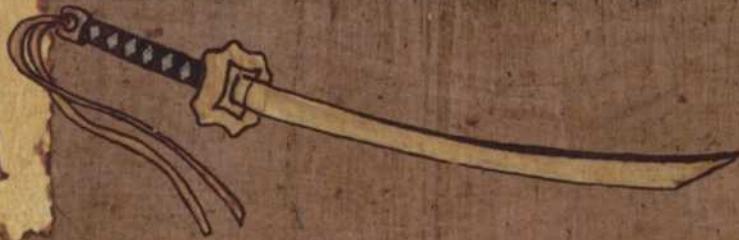
MUNICIÓN

<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table>									<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table>									<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table>									<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table>								

TRANSCILASEA	HABILIDADES					RANGO MAX.
	NOMBRE	CARACT. CLAVE	MOD. HABILIDAD	MOD. CARACT.	RANGOS	MOD. VARIOS
<input type="checkbox"/>	ABRIR CERRADURAS	DES	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	ALQUIMIA	INT	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	ARTE ()	INT	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	AVERIGUAR INTENCIONES ■	SAB	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	AVISTAR ■	SAB	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	BUSCAR ■	INT	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	CONCENTRACIÓN ■	CON	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	CONCENTRACIÓN DE IAIJUTSU	CAR	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	CONOCIMIENTO DE CONJUROS	INT	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	DESCIFRAR ESCRITURA	INT	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	DIPLOMACIA ■	CAR	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	DISFRAZARSE ■	CAR	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	EMPATÍA ANIMAL	CAR	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	ENGAÑAR ■	CAR	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	EQUILIBRIO ■	DES*	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	ESCAPISMO ■	DES*	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	ESCONDERSE ■	DES*	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	ESCUCHAR ■	SAB	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	ESCUDEÑAR ■	INT	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	FALSIFICAR ■	INT	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	GERMANÍA	SAB	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	HURTAR	DES*	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	INTERPRETAR ()	CAR	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	INTIMIDAR ■	CAR	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	INTUIR LA DIRECCIÓN	SAB	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	INUTILIZAR MECANISMO	INT	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	LEER LOS LABIOS	INT	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	MONTAR ()	DES	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	MOVERSE SIGILOSAAMENTE ■	DES*	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	NADAR	FUE**	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	OFICIO ()	SAB	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	PIRUETAS	DES*	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	REUNIR INFORMACIÓN ■	CAR	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	SABER (ARCANO)	INT	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	SABER (ARQUITECTURA E INGENIERÍA)	INT	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	SABER (CONOCIMIENTO DE LOS BÁRBAROS)	INT	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	SABER (GEOGRAFÍA)	INT	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	SABER (HISTORIA)	INT	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	SABER (LOCAL)	INT	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	SABER (NATURALEZA)	INT	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	SABER (NOBLEZA Y REALEZA)	INT	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	SABER (RELIGIÓN)	INT	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	SABER (TIERRAS SOMBRIAS /ESPIRITUS)	INT	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	SALTAR ■	FUE*	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	SANAR ■	SAB	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	SUPERVIVENCIA ■	SAB	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	TASACIÓN ■	INT	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	TRATO CON ANIMALES ()	CAR	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	TREPAR ■	FUE*	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	USAR OBJETO MÁGICO	CAR	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	USO DE CUERDAS ■	DES	=	+	+	
<input type="checkbox"/>			=	+	+	



SEDA, ACERO, y MAGIA



Aventuras orientales transporta a DUNGEONS & DRAGONS® hasta los infinitos mundos del Asia fantástica. En estas páginas encontrarás:

- ✦ 5 nuevas razas, incluyendo a los hengeyokai, los nezumi y los hombres espíritu
- ✦ 5 nuevas clases, incluyendo el samurai, el shugenja y el wu jen
- ✦ Más de 25 nuevas clases de prestigio, incluyendo el ninja, el monje tatuado y el yakuza
- ✦ 100 nuevos conjuros
- ✦ 75 nuevos monstruos
- ✦ Un escenario de campaña completo: Rokugan, el mundo del juego de cartas de *La leyenda de los cinco anillos*™.

Para usar este suplemento, el Dungeon Master necesita el *Manual del jugador*, la Guía del DUNGEON MASTER y el *Manual de monstruos*. Un jugador sólo necesita el *Manual del jugador*.



ISBN 84-95712-12-1



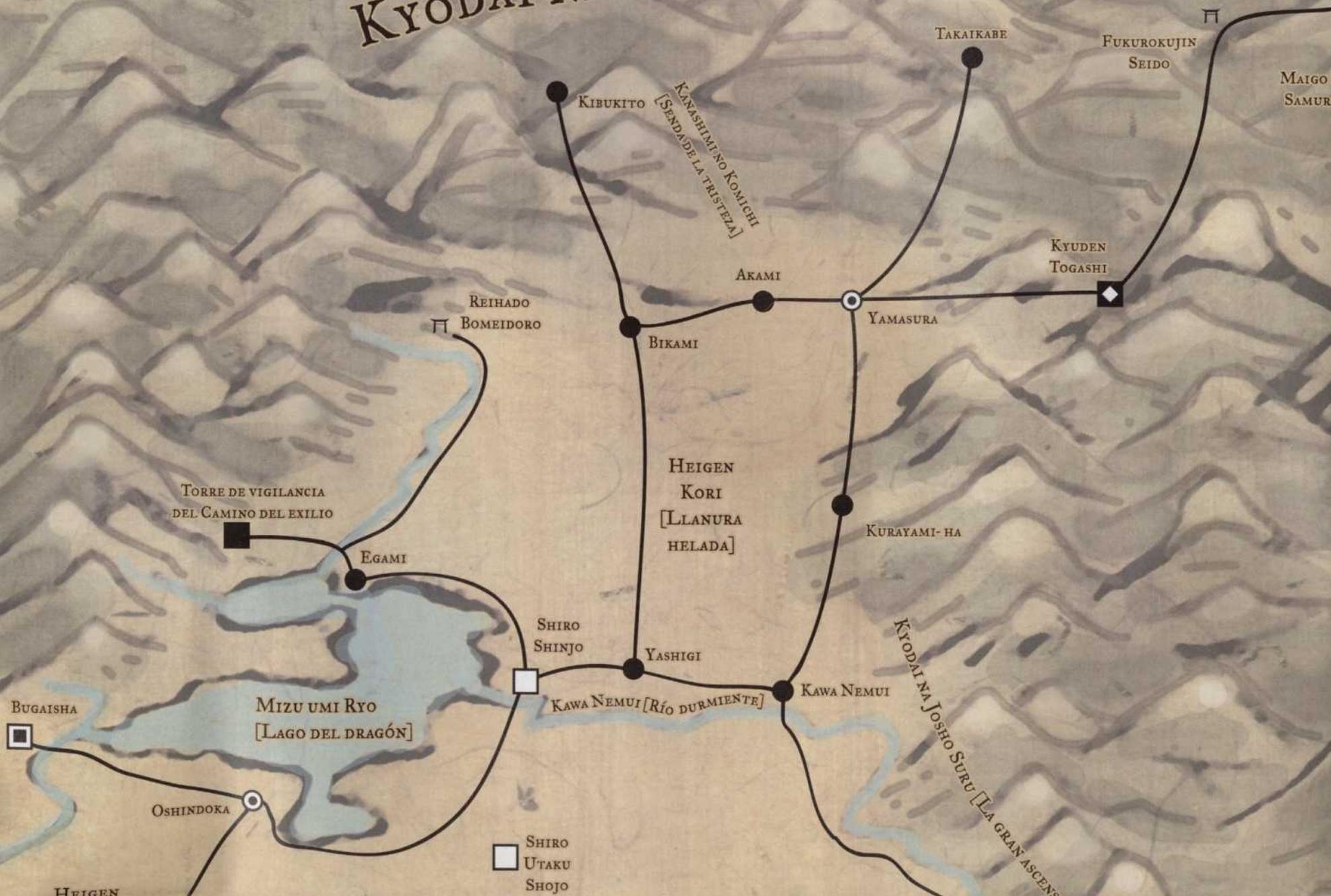
9 88495 712127

DD1010

Impreso en España - Printed in Spain

KYODAI NA KABE SANO KITA

[GRAN MURALLA DEL NOROCCIDENTE]



KIBUKITO
KANASHIMINO KOMICHI
[SENDAJE LA TRISTEZA]

TAKAIKABE

FUKUROKIJIN
SEIDO

MAIGO NO
SAMURAI

KYUDEN
TOGASHI

REIHADO
BOMEIDORO

AKAMI

YAMASURA

BIKAMI

TORRE DE VIGILANCIA
DEL CAMINO DEL EXILIO

EGAMI

HEIGEN
KORI
[LLANURA
HELADA]

KURAYAMI-HA

BUGAISHA

MIZU UMI RYO
[LAGO DEL DRAGÓN]

SHIRO
SHINJO

YASHIGI

KAWA NEMUI [RÍO DURMIENTE]

KAWA NEMUI

KYODAI NA JOSHO SURU
[LA GRAN ASCENSIÓN]

OSHINDOKA

SHIRO
UTAKU
SHOJO

HEIGEN

RTE]

HINANBASHO
SANO MITSU SHIMAI

TANI GIZA

[VALLE IRREGULAR]

SHIRO SANO
CHUJITSU NA
SHINPO

DORO
OWARI

YUSHOSHA
SEIDO MURA

YABANJIN
MURA

HEIGEN RYO
KOKORO
[LLANURA DEL
CORAZÓN DEL DRAGÓN]

SEIDO
JUROIIN

MORI
ISAWA
[BOSQUES DEL FÉNIX]

HEIBEISU

SHIRO
CHUDA

KITAMIHARI

AOJIROI OKU SHIRO

MICHITA
YASUMI

SHIRO
ASAKO

SHIRO
TAMORI

NEMUI KAMINARI
YAMA
[MONTAÑA DEL
TRUENO
DURMIENTE]

REIHADO
SANO KI-RIN

KYODAI NA TAIYO
[LA GRAN CAÍDA]

SHIRO
AGASHA

REIHADO
UIKKU

KYUDEN
ISAWA

SHIRO
MIRUMOTO

KANAWA TAKI
[CASCADA DE LOS ANILLOS DE HIERRO]

SHINSEI
NA SUMAI





HEIGEN
YUKI
[LLANURA
NEVADA]

SHOJO

UTAKU SEIDO

SHIROI KISHI

DAIKOKU
SEIDO

KANEMOCHI
KAERU

SHIROI KISHI MIZU-UMI
[LAGO DE LA RIVERA BLANCA]

KAWA NAKUSHITA TANI
[RÍO DEL VALLE PERDIDO]

HAE MOETE KAWA [RÍO DE LA LUCIÉRNAGA]

MIZU

SHIROI KISHI HEIGEN
[LLANURA DE LA RIVERA BLANCA]

HISATU-KESU

OKUYAKI

TOSHI NO
AIDA NI KAWA

MEIYO GISEI

TOGE
PURAMU HANA
[PASO DE LA FLOR DEL CIRUELO]

KYODAI NA
ANA
[EL GRAN CRÁTER]

KITA TOGE
[PASO
SEPTENTRIONAL]

SHIRANAI

KYUDEN
IKOMA

YAMA SANO
KAMINARI
[MONTAÑA DE LOS
SIETE TRUENOS]

DUZAKI

BISHAMON
SEIDO

NAGA DORO
HEIGEN
[LLANURA DEL
CAMINO DE LAS NAGAS]

SHIRO
IDE

TURO-KOJIRI

MINAMI TOGE
[PASO MERIDIONAL]

POKAU

KAKUSU
KEIKEI
TORID-E

KENSON
GAKKA

KAWA MITSU KISHI [RÍO DE LOS TRES LADRONES]
SEIKITSU SANO TANI
[MONTAÑAS DE LA ESPINA]

TORRE DE
VIGILANCIA

KAWA SANO FUI NO
DANSEI WO SASU
[RÍO DEL HÉROE
INESPERADO]

TORRE
SHINOMEN

MIZU-UMI KIKU
HANABIRA
[LAGO DE PÉTALOS
DE CRISANTEMO]

SHIRO
IUCHI

KUDO

SHIRO
SOSHI

YOGO
SHIRO

TORRE
NIHAI

SHIRO
SHOSURO

SHIRO



KITSUKI
NANASHI
KYUDEN
TONBO
Toi Koku

OMOIDOSO
MAMORU
KYOTEI
UKABU

YAMA NO KUYAMI
[MONTAÑAS DEL ARREPENTIMIENTO]

KIKEN NO TOGE
[PASO TRAICIONERO]

SHIRO
SHIBA

RESHINU BOKISHO
KAWA [RÍO DEL MERCADER AHOGADO]

NIKESAKE

MOSHI
SHIRO

MORIKAGE

RUGASHI
KEN HAYAI

OIKU

RANBO

RYU
BANNIN

N

FOSHI

NINKATOSHI

O

E

TONFAJUTSEN

RENGA

SHIRO
AKODO

SHIRO
SANO
KAKITA

HEIGEN SENJO
[LLANURA DE LA BATALLA]

HEIGEN
OSARI
[LLANURA DEL
CLAN DE LA GRULLA]

SHIRO NO
YOJIN

KOSATEN
SHIRO

KYAKUCHU

KAERU

CASTILLO DEL
CAMPEÓN ESMERALDA

SHIRO
DAIDOJI

SHIRO
MATSU

HEIGEN NO HAYAI MONDAI
KITA CHUSHIN

KYUDEN
SEPPUN

S



IYOTISHA

SHINOMEN
MORI
[BOSQUE OCULTO]

VYAKARANA

SIKSA

SHIRO
HEICHI

TANI HITOKAGE
[VALLE DEL ESPÍRITU]

NIRUKTI

TUMBA
DE
IUBICHAN

YAMA
DEL CREPÚSCULO

KAIU
SHIRO

MIDAKI

SHINDEN
OSANO-WO

SHIRO
KAOTSUKI
NO HIGASHI

TORRE DE VIGILANCIA
DEL OESTE

KAMISORI
SANO YOAKE
SHIRO

KUDA

HEIWA NA KAZE HEIGEN

KYUDEN
MIYA

REIHADO
SHINSEI

HEIGEN NO KAMINARI
[LLANURA DEL TRUENO]

GINASUTRA

KAWA NO KIN [RIO DE ORO]

ZAKYO

MAEMIKAKE

USAGI

KYUDEN
BAYUSHI

SHUTAI

NANATSU HI TATAKAI HEIGEN
[LLANURA DE LA BATALLA
DE LOS SIETE DÍAS]

RONIN CHIIKI
[LLANURAS RONIN]

KAKITA
BOGU

KYUDEN
SUZUNE

MIZU-UMI NO
SAKURA YUKI
[LAGO DE LA NIEVE DE FLORES DE CEREZO]

KAGOKI

SHIMOMURA

KOERU

KAIU
OSHO

KYUDEN
KITSUNE

HOTEI
SEIDO

KITSUNE
MORI

SHAIGA

TAKIA KUSA
[LLANURA DE LA]

MIZU-UMI NO F
[LAGO DE LAS PE

TAKI SANO OKA
[CASCADA DE LA HO

AKA MIZU-
[LAGO RO

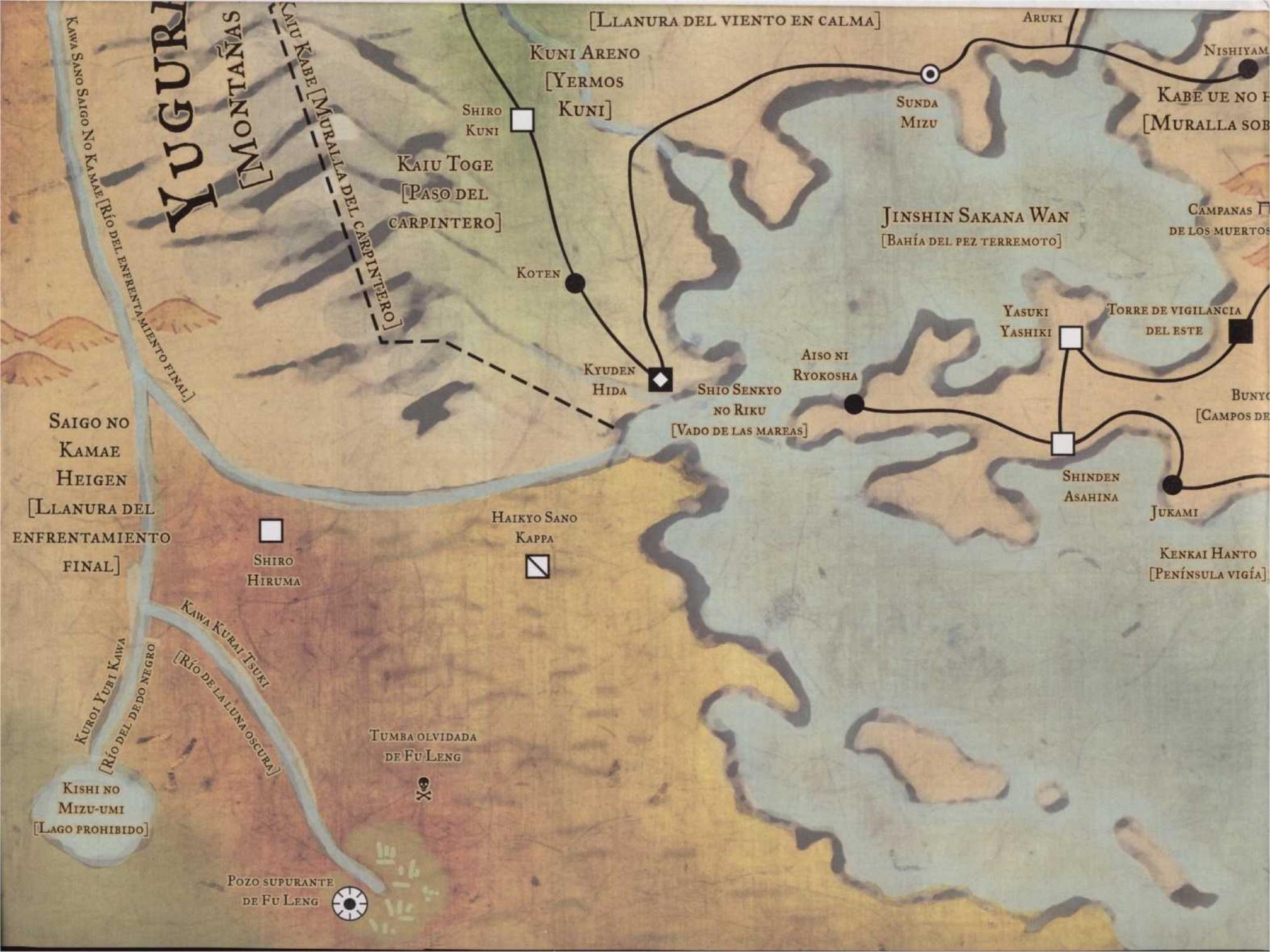
DAID
YUKAN

BEIDEN

MA NO
DEL MUNDO



同知
親與
于戊
凝年
香節
岡林
向
子



YUGURI MONTAÑAS

[LLANURA DEL VIENTO EN CALMA]

KUNI ARENO
[YERMOS KUNI]

SHIRO KUNI

KAIU TOGE
[PASO DEL CARPINTERO]

KOTEN

KYUDEN HIDA

SHIO SENKYO NO RIKU
[VADO DE LAS MAREAS]

AISO NI RYOKOSHA

JINSHIN SAKANA WAN
[BAHÍA DEL PEZ TERREMOTO]

YASUKI YASHIKI

TORRE DE VIGILANCIA DEL ESTE

CAMPANAS DE LOS MUERTOS

BUNYO [CAMPOS DE...]

SHINDEN ASAHINA

JUKAMI

KENKAI HANTO [PENÍNSULA VIGÍA]

HAIKYO SANO KAPPA

SHIRO HIRUMA

TUMBA OLVIDADA DE FU LENG



POZO SUPURANTE DE FU LENG



SAIGO NO KAMAE HEIGEN
[LLANURA DEL ENFRENTAMIENTO FINAL]

KUROI YUBI KAWA
[RÍO DEL DEDO NEGRO]

KAWA KURAI TSUJI
[RÍO DE LA LUNA OSCURA]

KISHI NO MIZU-UMI
[LAGO PROHIBIDO]

KAWA SANO SAIGO NO KAMAE
[RÍO DEL ENFRENTAMIENTO FINAL]

KAIU KABE
[MURALLA DEL CARPINTERO]

SUNDA MIZU

NISHIYAMA

KABE UE NO H
[MURALLA SOB...]

ARUKI



ROKUGAN

	ALDEA		CASTILLO		BOSQUE
	PUEBLO		FUERTE		TERRENO ACCIDENTADO
	CIUDAD		CAPILLA		YERMOS
	CAPITAL		LUGARES MAHO		PANTANO
	RUINAS		POZO DE INMUNDICIA		RÍO
	FARO		CASCADA		MURALLA
	TORRE		MONTAÑAS		CAMINO
	PALACIO		COLINAS		COLINAS BOSCOSAS

