

99 ESPADAS



NOSOLOROL EDICIONES PRESENTA

99 ESPADAS

**ESCRITO POR
ISMAEL DÍAZ SACALUGA**

**E ILUSTRADO POR
JAIME GARCÍA MENDOZA**

99 ESPADAS

Escrito por

Ismael Díaz Sacaluga

Ilustrado por

Jaime García Mendoza

Corregido por

Axel Alonso
Ángel Paredes

Apéndice escrito por

Pablo Valcárcel

Reglas NOSOLOd20 por

Ignacio López Echeverría, Axel Alonso y
Manuel J. Sueiro

Editor

Manuel J. Sueiro

Dedicatoria del autor

A mi hermana Marisa

Correspondencia a

A/A: Manuel J. Sueiro
NOSOLOROL Ediciones
C/ Arquitecto Gaudí 5, 3º 3
28016 Madrid

Correo-e

ediciones@nosolorol.com

Web

www.nosolorol.com

Copyright

Todo el material incluido en este libro es propiedad de sus respectivos autores, utilizado por NOSOLOROL con permiso expreso de los mismos. Se prohíbe la reproducción de cualquier parte de este volumen sin permiso expreso de NOSOLOROL Ediciones.

Primera edición: diciembre 2006
© 2006, NOSOLOROL Ediciones

NSR
EDICIONES

d20 System' and the 'd20 System' logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. and are used according to the terms of the d20 System License version 6.0.

A copy of this License can be found at www.wizards.com/d20.

d20 Modern and Wizards of the Coast is a trademark of Wizards of the Coast, Inc. in the United States and other countries and is used with permission.

Publicado por Manuel J. Sueiro (Editor) y NOSOLOROL Ediciones en diciembre de 2006

Todo el material es propiedad de sus respectivos autores, Copyright 2006 de la presente edición Manuel J. Sueiro y NOSOLOROL Ediciones
web: <http://www.nosolorol.com> mail: ediciones@nosolorol.com



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN:	
LA LEYENDA DE LAS 99 ESPADAS	4
PERSONAJES PREGENERADOS:	
UNIDOS POR EL DESTINO	8
PRÓLOGO:	
PUNTO DE REUNIÓN	14
CAPÍTULO I:	
FORJA DE ALMAS	18
CAPÍTULO II:	
TORMENTA DE ESPÍRITUS	32
CAPÍTULO III:	
EPIDEMIA DE ODIO	48
APÉNDICE:	
UN TIEMPO DE HONOR	64
NOSOLODZO:	
REGLAS ABREVIADAS	68

INTRODUCCIÓN

LA LEYENDA DE LAS 99 ESPADAS



Cuenta la leyenda que Amaterasu, Señora de Todos los Kami, otorgó un regalo a su hijo: una espada cuya hoja había sido forjada por los rayos del mismo sol. Fue con dicha arma con la que dio muerte a Susano-o, Señor del Inframundo, quien bajo su forma de serpiente intentó destruir el mundo creado por Amaterasu. Aunque su esencia quedó atrapada en las profundidades del Yomi, Susano-o en su forma de serpiente mudó la piel antes de morir, convirtiéndose ésta en unos abruptos y peligrosos acantilados.

Segadora, la espada sagrada, permaneció clavada en la piel de serpiente, sepultada y oculta a ojos humanos. Y así fue durante siglos, puesto que semejante arma no podía ser empuñada por un indigno mortal. Aquél era el designio de Amaterasu.

Sin embargo, la maldad que impregnaba la gruta pronto burló la prohibición de la Señora de Todos los Kami. En aquellas paredes cavernosas, Susano-o grabó un ritual secreto mediante el cual los míseros mortales podrían alcanzar asombrosos dones y poderes. Dones que, hasta el momento, habían estado reservados únicamente a los kami.

Las espadas creadas a través del ritual quedaban consagradas a Susano-o. Quienes las empuñaban, devoraban las almas de sus víctimas.

Furioso ante aquella blasfemia, Amaterasu impuso tres castigos a todo aquel mortal que intentase buscar el secreto para forjarlas.

Aquél que lo oyese, quedaría sordo.

Aquél que revelase su existencia, quedaría mudo.

Aquél que lo contemplase, quedaría ciego.

Por desgracia, incluso ciegos, mudos y sordos, los hombres, sedientos de codicia, acabaron por desentrañar los secretos de aquella gruta.

Leyenda Popular.

Cuenta la leyenda que fueron forjadas cien espadas malditas, y que el ejército que las empuñe caminará sobre Japón, consumiendo las almas de los honorables e inocentes en nombre de Susano-o, Señor del Inframundo.

Sin embargo, la leyenda también cuenta que basta una única espada para derrotar a las noventa y nueve restantes.

La pregunta es... ¿será la tuya?

Tsung Rao.



99 Espadas es una campaña ambientada en el Japón del siglo XVII. Diseñada para ser jugada con el Manual del Jugador de *Dungeons & Dragons 3.5*, se recomienda disponer de la Guía del Dungeon Master así como del Manual de Monstruos (no siendo este último estrictamente necesario). Pese a que el complemento Aventuras Orientales no es necesario para jugarla, **99 Espadas** encaja a la perfección con los escenarios planteados en ese libro.

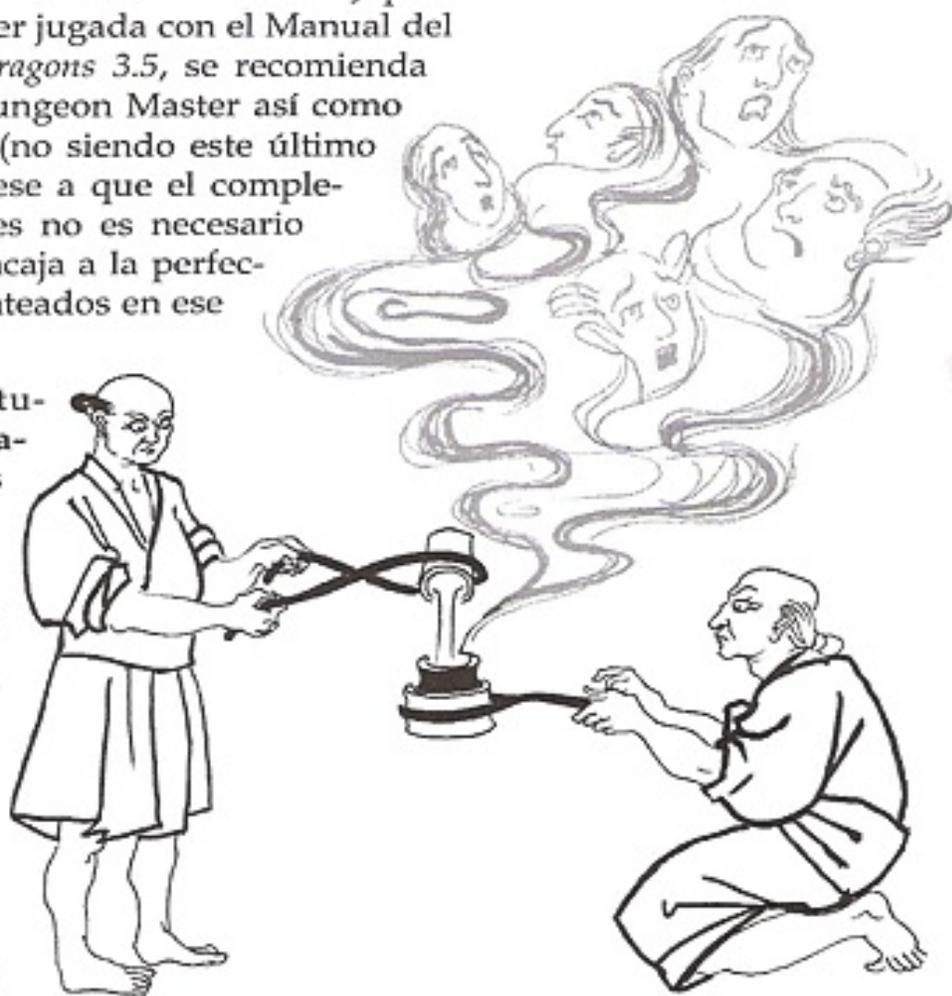
A lo largo de tres aventuras, los héroes de **99 Espadas** verán sus caminos cruzados con un siniestro culto de asesinos: los Asesinos de la Sed. Alimentando sus asombrosos poderes mediante la sangre que beben sus katanas, este ejército invisible fue el que decidió el resultado de una reciente guerra civil.

Aunque cada aventura puede ser jugada de forma independiente, se recomienda que se desarrollen de forma sucesiva y ordenada. En cada uno de los tres episodios, los jugadores se enfrentarán a uno de los tres hermanos Tsung, responsables de la creación de los Asesinos de la Sed y encargados de mantener su compleja organización.

Para empezar, en la sección **UNIDOS POR EL DESTINO**, dispones de cinco personajes listos para jugar. Eso no impide, por supuesto, que puedas crear tus propios personajes empleando el Manual del Jugador de *D&D 3.5* (respetando siempre la coherencia existente en el mundo de juego: restringiendo el uso de razas no humanas, por ejemplo).

En **FORJA DE ALMAS**, nuestros héroes viajan hasta la inhóspita isla de Shikoku: un lugar apartado de la civilización, donde aún sobreviven algunas de las escasas bestias mitológicas que resisten al avance del ser humano. Los PJs se verán atrapados en un conflicto entre los agonizantes espíritus de la naturaleza y la forja en cuyo seno se producen las infames espadas bebedoras de almas.

TORMENTA DE ESPÍRITUS, segundo episodio de **99 Espadas**, conduce a los héroes hasta el puerto comercial de Osaka, donde otro de los hermanos



Tsung controla la distribución de las espadas. Un asesinato en mitad de la peor tormenta que el país ha visto en siglos será el detonante de una carrera contrarreloj. En ella, nuestros héroes se enfrentarán por primera vez a uno de los terribles Asesinos de la Sed, al mismo tiempo que irán desentrañando algunos de los puntos oscuros de la trama.

Finalmente, en **EPIDEMIA DE ODIO**, los héroes serán testigos de las atrocidades llevadas a cabo por los sanguinarios Asesinos de la Sed. El enfrentamiento final con estos carniceros llevará a los PJs hasta el lugar en el que se decidirá el futuro de Japón. En este espectacular desenlace, nuestros héroes no sólo tendrán que decidir el destino de toda una nación: además, descubrirán que los hilos que mueven a los Asesinos Sedientos llegan muy alto en la jerarquía del Sogunato, ¡acabando en las manos del mismísimo Sogún!

Además, en **UN TIEMPO DE HONOR**, encontrarás notas e información sobre el ambiente en el que se desarrolla *99 Espadas*: costumbres, clases sociales, expresiones... una serie de indicaciones que, tanto si eres Director de Juego como jugador, permitirán enriquecer tus descripciones y el desarrollo de la aventura.

Por último, en la sección **REGLAS ABREVIADAS** te ofrecemos una sinopsis de las reglas de juego de *D&D* que te permitirán jugar esta campaña sin necesidad de utilizar ningún otro libro, incluyendo la descripción de todas las dotes, capacidades especiales y conjuros de los personajes que aparecen en *99 Espadas*.

Dicho esto, queda poco más que decir. Los Asesinos de la Sed han despertado de nuevo y han iniciado su macabra marcha.

¿Podrán tus jugadores frenarlos a tiempo?

Sólo hay una manera de averiguarlo.



PERSONAJES PREGENERADOS

UNIDOS POR EL DESTINO

ATENCIÓN: La siguiente información NO debe ser conocida por aquellos que vayan a jugar la campaña. Se trata de material única y exclusivamente preparado para el Director de Juego.

Aunque **99 Espadas** puede ser jugado con cualquier personaje que hayas creado mediante el Manual del Jugador de *Dungeons & Dragons 3.5*, incluimos cinco personajes integrados en la trama de **99 Espadas** y listos para jugar.

Todos ellos comparten un macabro vínculo en común: cada uno de los cinco es un eslabón en una cadena de muertes. Cada uno de ellos fue víctima y verdugo, estando todos ellos implicados en la ruta que llevó la espada Segadora de mano en mano.

Ryoku fue el ladrón que, pagado por los hermanos Tsung, robó la espada Segadora de la gruta sagrada donde se encontraba oculta.

Satoru Kaneda fue el magistrado Tokugawa que dio muerte a Ryoku y que intentó llevar la Segadora hasta el Sogún.

Batashi Itomi fue la ninja Toyotomi que ayudó a Kaneda a dar con Ryoku y que, a su vez dio, muerte al joven magistrado impidiendo que la espada sagrada cayese en manos Tokugawa.

Zumi fue el joven monje que se tropezó con Itomi en su huida, dándole muerte cuando aquella intentó atacarle.

Ginei Udo fue uno de los Asesinos de la Sed, responsable de matar a Zumi (que, sin saberlo, era su propio hijo). Con Segadora en su poder, la mantuvo lejos de manos Toyotomi o Tokugawa hasta que, abrumado por la culpa, intentó purgar sus faltas y pecados mediante el *seppuku*... empleando para ello a la propia Segadora.

Cinco almas que han vuelto de entre los muertos. Cinco héroes unidos por el destino de la espada sagrada y que, si la profecía es cierta, acabarán con las 99 espadas sedientas.

EL RENACER DE LA SEGADORA

Aunque él no pueda recordarlo (y, por tanto, tampoco lo sabrá el jugador que lo lleve como personaje), Ginei Udo alberga en su interior la Segadora original: la espada sagrada que él mismo empleó para cometer *seppuku*. El momento en que Udo lo descubra debería ser dramáticamente relevante. A continuación se aportan varias opciones:

- + *¿Desarmado yo? ¡Nunca!*: Si en el transcurso de la campaña Ginei Udo se encuentra desarmado ante algún enemigo evidentemente superior, es posible que la Segadora haga acto de presencia, brotando de su abdomen cicatrizado (ante el desconcierto de sus oponentes, que no podrán reaccionar ante ello).
- + *Pero entonces... ¿quién la tiene?*: Es posible que en algún momento los PJ pongan en común todas sus cartas sobre la mesa, pudiendo llegar a reconstruir esa cadena de muertes de las que forman parte. Ante la evidencia de que Ginei Udo fue el último en tener la Segadora en sus manos, éste revivirá el momento en que cometió el *seppuku* mediante la espada sagrada.
- + *Para cumplir la profecía*: Se dice que será una de las espadas corruptas la que derrote a las noventa y nueve restantes. Ese destino es el que, ahora que acoge la Segadora en su pecho, debe asumir Ginei Udo. Cuando se enfrente a Tsung Rao, el último de los tres hermanos, surgirá entonces la Segadora. En este caso, puede coincidir con el momento en que descubran que la espada sagrada no se encuentra en manos de los Tsung ni del Emperador.

Por otro lado, en términos de juego, la aptitud Montura Especial (que en los Paladines normales se aplica a su caballo) hace referencia en este caso a la Segadora: además de funcionar como una espada +3, ésta se encuentra dentro del cuerpo del propio paladín, surgiendo de su abdomen cicatrizado cuando éste la invoca (tarda un asalto completo en aparecer). Además, todo el daño que haga Segadora ignora cualquier reducción por magia o similares.

La aptitud Montura Especial no está señalada en las estadísticas de Ginei Udo por los motivos que acabamos de indicar. Si el jugador que lo interpreta pregunta la razón de no tener este rasgo de Paladín, invéntate la excusa que te parezca más apropiada o convincente.

Ataque: Katana Segadora +11 (1d10+7)

RYOKU

"¿Honor? Tranquilo: cuando sea asquerosamente rico me compraré todo el honor que quiera... Hasta entonces, prefiero ganarme la vida honradamente."

Descripción física: Eres de mediana estatura, fibroso y atractivo. Llevas el pelo lacio en media melena que no te llega a los hombros. Vistes ropas de cuero marrón, con una cinta en el pelo de idéntico color. Llevas siempre un pañuelo rojo al cuello y una bolsa al hombro donde guardas tus herramientas de trabajo.

Personalidad: Te consideras un hombre honesto en un mundo hipócrita. No ocultas lo mucho que te gustan las riquezas, ni tampoco que por el precio adecuado venderías tu propia alma. Sin embargo quienes te conocen bien saben que tienes un peculiar sentido del honor... sólo aplicable a los que denominas "socios", claro (normalmente, aquellos que te han salvado la vida de forma desinteresada).

Lo que recuerdas: Naciste hace veinticinco años, en el seno de una familia campesina. Desde muy niño, tu rebeldía para con las estrictas normas sociales fueron fuente de problemas para tus padres, quienes pagaban las afrentas que tú protagonizabas hacia los señores, robando en sus dependencias. A los doce años, cometiste la última de tus travesuras: te apoderaste de los juguetes del hijo del señor de las tierras en las que tu familia trabajaba.

Al ser descubierto, no fuiste tú quien pagó el crimen... sino tus padres, los cuales fueron azotados hasta morir. Se te obligó a mirar mientras se cumplía la sentencia. Desde aquel día juraste no servir a nadie, siendo un espíritu errante. Aceptabas los trabajos más deshonrosos y desafiabas a cualquiera que se considerara por encima de ti en la escala social.

Tus dotes para el hurto y tu falta de escrúpulos, junto con tu carácter temerario pronto te hicieron cosechar cierta fama (o infamia, según se mire). Así que no te extrañó cuando aquellos tres ancianos lisiados vinieron a verte para que entrases en esa cripta subterránea. Aunque estuviste a punto de morir en varias de las letales trampas que custodiaban la gruta, acabaste por llegar hasta el final... y te apoderaste del trofeo: una preciosa espada como nunca viste otra. Aún recuerdas esa sensación de poder que sentiste al tenerla en tus manos...

De regreso al exterior, te esperaban los hermanos Tsung, como se habían presentado aquellos tres ancianos. Sin embargo, esta vez iban acompañados por ninjas. Aquello te asustó y subiste el precio del encargo. Tus patronos no se lo tomaron a bien y enviaron a su ejército de enmascarados tras de ti. Conseguiste burlarlos durante algunas semanas. Una noche, acampaste en un bosque.

Cuando despertaste descubriste que alguien se había llevado aquella preciosa espada. Probablemente la misma persona (o personas) que te atacaron durante la noche y que, creyéndote muerto, te dejaron pudrirte allí. Tus posesiones personales estaban contigo.

Motivación: Estás convencido de que esos cerdos de los hermanos Tsung han sido los que te han robado la espada, tu trofeo y, si los cálculos no te fallan, aquella preciosidad tenía un valor incalculable: si la recuperases, quizá podrías venderla por una suma lo bastante buena como para retirarte de por vida, pasando el resto de tus años viviendo como el mismísimo Sogún.

Nivel: Pícaro 5

CA: 14

Puntos de golpe: 20

Ataque base: +3

Iniciativa: +2

Tiros de salvación: FOR +0, REF +8, VOL +3

Características: FUE 10 (+0), INT 12 (+1), DES 15 (+2), SAB 14 (+2), CON 8 (-1), CAR 14 (+2)

Ataques: Cuerpo a cuerpo +3 (1d3), Ballesta de mano +5 (1d4), Espada corta +3 (1d6)

Habilidades: Abrir Cerraduras +12; Buscar +3; Diplomacia +6; Engañar +10; Equilibrio +8; Esconderse +10; Escapismo +8; Falsificar +6; Intimidar +6; Inutilizar Mecanismo +10; Juegos de Manos +8; Moverse en Silencio +8; Oficio (Ladrón) +6; Tasación +5; Uso de Cuerdas +4

Dotes y capacidades: Competencia con Armas Sencillas; Competencia con Arco Corto, Ballesta de mano, Espada Corta y Estoque; Competencia con Armadura Ligera; Ataque Furtivo +3d6; Encontrar Trampas; Evasión; Sentido de las Trampas; Esquiva Asombrosa; Dedos Ágiles; Impacto sin Arma Mejorado; Ágil; Reflejos Rápidos

Equipo: Espada corta, ballesta de mano, 10 virotes, armadura de cuero, muda de viajero, mochila (y 1 pieza de oro que más vale emplees con buen juicio)



SATORU KANEDA

"Mi maestro siempre decía: el deber es el sendero de un hombre. Apártate de él y estarás perdido. Síguelo, y nada podrá impedir que alcances tu destino."

Descripción física: Eres alto, de constitución atlética y con el pelo de color castaño. Tus ojos son oscuros y vistes ropas de magistrado, con un obi (cinto) en el que puede verse el *moi* (emblemata) de tu clan.

Personalidad: Eres disciplinado e idealista, siempre serio y aparentemente calmado. Sin embargo, en tu interior eres un crisol de emociones que, mediante el código del honor, mantienes controladas la mayor parte del tiempo. Lo cierto es que, en el fondo, te consideras por encima de la mayoría de los hombres, debido a un sentido del deber que te hace, en ocasiones, pecar de prepotente.

Lo que recuerdas: Naciste hace veintitrés años, en el seno de una familia samurái fiel a los Tokugawa. Tu padre, como lo fue el suyo a su vez, era un magistrado responsable de hacer cumplir las leyes a lo largo y ancho del país. No tardaste en seguir su ejemplo y lo cierto es que muy pronto conseguiste ser el orgullo de la familia.

Bajo la tutela de un veterano magistrado, Ginei Udo, aprendiste a ser un buen guerrero, fiel al Sogún y justo en tus decisiones. Sin embargo, tras el alzamiento de los Toyotomi, te viste obligado a pelear contra aquellos a los que una vez protegiste: la guerra civil te llevó a enfrentarte con vecinos y amigos, poniendo a prueba tu lealtad.

Sin embargo, en mitad de aquel horror fratricida, dos sucesos te llevaron a forjar una lealtad ciega para con los Tokugawa. Por un lado, tu maestro fue asesinado por los Toyotomi durante una misión secreta. Por otro, pocos meses después de aquello, tu aldea natal fue arrasada por los mismos asesinos que mataron a Ginei Udo.

La sed de venganza bullía en tu interior y, pese a que se te negó indagar en aquellos sucesos, iniciaste tu propia investigación. Finalmente, descubriste que tu maestro había seguido los pasos de tres hermanos (los Tsung) que, supuestamente, podían estar trabajando para los Toyotomi en algo que, según los rumores, podría decidir el destino de la guerra.

Aliado con una misteriosa geisha, diste con el paradero de un ladrón, un célebre saqueador de tumbas llamado Ryoku. Según tu aliada, él había sido el responsable de la muerte de tu maestro. Cuando tuviste oportunidad, olvidaste tu deber y te dejaste llevar por la venganza... acabando con su vida con la misma espada que él había robado.

Con aquella reliquia en tu poder, hiciste noche a medio camino de Edo, donde informarías al mismísimo Sogún de lo ocurrido. Sin embargo, algo extraño sucedió...

Despertaste entre los restos calcinados de aquella posada en la que te habías parado.

Motivación: Por lo que sabías, aquella misteriosa espada parecía tener algo que ver con los hermanos Tsung y los Toyotomi. Aunque no comprendes muy bien qué te ha ocurrido, consideras que lo importante es cumplir con tu deber: averiguar qué investigaba tu difunto maestro Ginei Udo y, sobre todo, qué vinculación hay entre los Tsung y aquella espada.

Al no encontrar ni rastro de la misteriosa geisha, sospechas que pueda tener algo que ver con los tres hermanos. Lo que sí es cierto es que intuyes que los Tsung parecen estar tras la destrucción de la posada. Si los encuentras quizá descubras qué amenaza se está preparando contra los Tokugawa y qué papel juega esa misteriosa espada en todo ello.

Nivel: Guerrero 5

CA: 16

Puntos de golpe: 42

Ataque base: +5

Iniciativa: +2

Tiros de salvación: FOR +6, REF +3, VOL +3

Características: FUE 14 (+2), INT 12 (+1), DES 15 (+2), SAB 10 (+0),

CON 14 (+2), CAR 8 (-1)

Ataques: Cuerpo a cuerpo +7 (1d3+2), Katana +8 (1d10+4)

Habilidades: Artesanía +4; Buscar +3; Intimidar +7; Montar +6; Nadar

+4; Saltar +4; Trato con Animales +2; Reunir Información +2; Tregar +4

Dotes y capacidades: Competencia con Armas Sencillas y Marciales; Competencia con todas las Armaduras y Escudos; Voluntad de Hierro; Investigador; Soltura y Especialización con un Arma (Katana); Ataque Poderoso; Desenvainado Rápido; Combatir desde una Montura

Equipo: Katana, armadura parcial (Bon.+4, Bon.Max. DES +4, Penalizador -3), muda de viajero, muda de noble, mochila (y 28 piezas de oro)



BATASHI ITOMI

"¿Una vida normal? ¿Y qué puede ofrecerte esa vida normal? ¿Languidecer como la obediente esposa de un comerciante?"

Descripción Física: Eres una chica menuda, de estatura media y piel extrañamente pálida. Pelo largo y lacio oscuro, recogido en un moño. Vas siempre disfrazada: tus ropas son las de un viejo vagabundo, con un gorro de paja y una mochila de madera a tus espaldas. Una falsa joroba de madera oculta tus pertenencias ninja.

Personalidad: Eres una rebelde nata. Por naturaleza te sientes atraída por las causas perdidas, por las gestas aparentemente imposibles y por esos desafíos que "nadie ha podido afrontar". Apasionada y visceral, también eres algo enamoradiza.

Lo que recuerdas: Desde el día en que naciste, hace ya veintiséis años, tu destino estaba escrito: tus padres, humildes campesinos al servicio de un rico comerciante (que compró a los Tokugawa su derecho a la nobleza) iban a entregarte como esposa a su hijo. A medida que crecías, aquellos planes se distanciaban cada vez más de tus propios deseos: querías viajar, conocer el mundo y vivir aventuras.

La oportunidad llegó casi dos años antes del inicio de la guerra civil: uno de tus amantes, un joven soldado fiel a los Toyotomi te ofreció la oportunidad de escapar con él. No lo dudaste ni un segundo: tres meses después, entrabas a formar parte de un clan ninja al servicio de los conspiradores Toyotomi. Para cuando estalló la guerra, ya eras una experta en el arte del camuflaje y el engaño.

Llevaste a cabo numerosas misiones de espionaje aunque, debido al conflicto que arrasaba lentamente el país, permanecías semanas enteras sin tener noticias de tus compañeros. Fue así, incomunicada, como diste con un investigador Tokugawa que seguía el rastro de los hermanos Tsung... y de una espada que, al parecer, encerraba un secreto que podría decidir el destino de la guerra. Le ayudaste, sabiendo que tarde o temprano, tendrías que traicionarlo.

El hecho de haberte enamorado de ese magistrado Tokugawa hizo más doloroso tener que matarlo... cosa que hiciste con aquella misma espada. Sin embargo, estaba en juego el destino de la guerra y la supervivencia del clan Toyotomi. Con la espada en tu poder, provocaste un incendio en la posada en la que te encontrabas. Lamentablemente, la duda había dado al joven magistrado la oportunidad de atacarte, hiriéndote de gravedad. En tu agónica huida, tropezaste con un monje. La situación era tan confusa que reaccionaste tomándolo por un oponente: intentaste acabar con su vida.

Lo siguiente que recuerdas es despertar enterrada a los pies de un árbol, en el mismo bosque en donde peleaste con el joven. Alguien había escrito unas plegarias en una piedra, al lado de tu tumba. Poco a poco, descubriste que la guerra había terminado, habiendo transcurrido casi dos años desde tu último recuerdo.

Motivación: Con los Tokugawa en el poder y con los Toyotomi aparentemente exterminados, crees que, de algún modo, el secreto de la espada acabó por caer en manos de los Tokugawa. Lo cual te hace responsable de aquello. Has tenido que disfrazarte y cambiar tu identidad por la de un anciano jorobado, criador de palomas mensajeras, para evitar llamar la atención. Mientras sigues buscando algún vestigio de tus antiguos camaradas, tu objetivo es descubrir el paradero de aquella misteriosa espada... y arrebatársela a los Tokugawa. Por supuesto, todo parece indicar que la espada se encuentra en manos de los Tsung.

Nivel: Asesina 5

CA: 13

Puntos de golpe: 20

Ataque base: +3

Iniciativa: +7

Tiros de salvación: FOR +1, REF +7, VOL +3

Características: FUE 8 (-1), INT 12 (+1), DES 16 (+3), SAB 13 (+2), CON 10 (+0), CAR 14 (+2)

Ataques: Cuerpo a cuerpo +2 (1d3-1), Cerbatana +8 (1d4), Ninjato +2 (1d6-1)

Habilidades: Diplomacia +5; Disfrazarse +11; Engañar +5; Equilibrio +5; Esconderse +11;

Moverse en Silencio +11; Reunir Información +6; Uso de Cuerdas +6; Tregar +3; Saltar +4

Dotes y capacidades: Competencia con Armas Sencillas; Competencia con

Ballesta (de mano, ligera y pesada), con Daga, con Dardo, con Estoque,

con Cachiporra, con Espada Corta (Ninjato), con Arco (normal y

compuesto); Competencia con Armadura Ligera; Ataque Fur-

tivo +3d6; Ataque Mortal; Empleo de Venenos; +2 salvación

contra Venenos; Esquiva Asombrosa Mejorada; Acróbata;

Iniciativa Mejorada; Impacto sin Arma Mejorada; Correr

Conjuros (3/2): Caída de Pluma, Disfrazarse, Impacto Verda-

dero, Niebla de Obscurecimiento, Pasar sin dejar rastro,

Tregar cual arácnido, Invisibilidad

Equipo: Ninjato (como espada corta), cerbatana,

material de disfraz, mochila, muda de artesano,

muda de cortesana (geisha), garfio de

escalada, cuerda de seda, cinco dardos (y 4 piezas

de oro restantes).



ZUMI

"El espíritu de un hombre es como una botella de buen sake: mejora con la sabiduría de los años."

Descripción Física: Llevas la cabeza afeitada y tienes la cara redonda, con unos ojos amables y sonrientes. Eres regordete y de apenas 1'68 de altura y vistes ropas monacales de color verde oscuro, con un atillo donde llevas tus escasas pertenencias.

Personalidad: Aunque algo reservado y silencioso, no te falta nunca una sonrisa en los labios (sobre todo cuando el sake hace de las suyas) Tu locuacidad se dispara en cuanto bebes un par de tragos, convirtiéndote en un tipo dicharachero... aunque, de vez en cuando, los recuerdos de tu pasado te hagan caer en depresión (cualquier cosa que te lo recuerde te hará necesitar un nuevo trago de sake).

Lo que recuerdas: Naciste hace veintidós años como tercer hijo varón de una familia leal al Sogún. Sin herencia y ante la difícil situación económica, acabaste ingresando desde muy niño en una modesta orden monacal. Tras sus muros viste pasar tu juventud, sabiendo que era tu única posibilidad de supervivencia... y al mismo tiempo sintiendo lo mucho que te estabas perdiendo atrapado tras aquellas paredes.

Pese a la guerra civil que azotaba el país, una noche decidiste dejar atrás la paz y tranquilidad del monasterio. En tu aventura tropezaste con una mujer malherida. Tu sorpresa y temor ante su súbito ataque te llevó a reaccionar de forma desproporcionada: cuando quisiste darte cuenta, habías atravesado su pecho con la misma espada que ella había dejado caer al suelo cuando la desarmaste.

Aun hoy te preguntas por qué te llevaste aquella espada contigo. Lo cierto es que regresaste al monasterio, donde hablaste con el hermano superior de la orden, confesándole todo cuanto había sucedido. A pesar de lo que creíste en un primer momento, no se te expulsó ni se te impuso ninguna dura penitencia. De alguna forma, te daba la impresión de que el hermano superior te ocultaba algo referente a aquel suceso y, más concretamente, relativo a aquella espada. Te pidió que la guardases a los ojos de todos, incluidos tus propios compañeros.

Pasaron los meses, y cuando empezabas a dejar atrás el recuerdo de aquella noche, el monasterio fue brutalmente asaltado por un comando de asesinos. Cien asesinos entraron y asesinaron a todos y cada uno de los monjes. Con su último aliento, el hermano superior te suplicó que escaparas de allí, poniendo lejos del alcance de aquellos hombres la espada que llevabas en tu poder.

Y lo hiciste... al menos por un tiempo. Dos noches más tarde, mientras meditabas en un templo cercano, fuiste sorprendido por un misterioso atacante. Su espada de hoja negra como el ébano era inconfundible: era uno de los cien asesinos que atacaron tu monasterio. Luchaste empleando la misma espada que había desencadenado todo aquello... rompiendo la de tu atacante como si fuese de fina porcelana. Aquél, lamentablemente, es tu último recuerdo claro antes de caer inconsciente.

Despertaste entre los restos de aquella pequeña capilla, la cual había sido consumida por el fuego. Habían pasado meses pues, cuando regresaste al monasterio, sus restos estaban cubiertos por la vegetación, alimentada con los cadáveres de tus hermanos monjes.

Motivación: Tu sentimiento de culpa es demasiado para ti. Has decidido convertirte en un alma errante, yendo de un lado para otro y ahogando en sake esa sensación de que fue tu fuga de la orden lo que acabó por condenarlos a todos. Si tan sólo se te diese la oportunidad de enmendar tu error...

Nivel: Monje 5

CA: 13

Puntos de golpe: 25

Ataque base: +3

Iniciativa: +6

Tiros de salvación: FOR +3, REF +6, VOL +6

Características: FUE 13 (+1), INT 10 (+0), DES 15 (+2), SAB 15 (+2), CON 8 (-1), CAR 12 (+1)

Ataques: Cuerpo a cuerpo +4 (1d8+1), Bastón +4 (1d6+1)

Habilidades: Artesanía +4; Averiguar Intenciones +5; Concentración +3;

Diplomacia +3; Escapismo +4; Esconderse +4; Interpretar (Instrumento

Musical) +5; Moverse en Silencio +4; Saber Arcano +6; Saber Religión

+6; Sanar +4; Supervivencia +4

Dotes y capacidades: Competencia con Armas Sencillas; Competencia con

Ballesta (ligera o pesada), con Bastón, con Daga, con Hacha de Mano, con

Honda, con Jabalina, con Kama, con Nunchaku, con Sai, con Shuriken y con Siangham; Impacto sin Arma; Presa Mejora-

da; Desviar Flechas; Evasión; Movimiento Rápido; Mente en Calma; Impacto Ki; Caída Ralentizada; Pureza Corporal; Ráfaga de Golpes (+2/+2); Negociador; Iniciativa Mejorada; Lucha a Ciegas; Autosuficiente

Equipo: Petate, instrumento musical corriente (flauta), muda de monje y bastón (5 piezas de oro y 5 de plata)



GINEI UDO

"No son las espadas las que matan. Son los necios que las empuñan."

Descripción Física: Tienes unos cuarenta años y el pelo cano, largo y sucio. Eres alto y corpulento y ocultas tu rostro como si lo llevaras marcado por heridas de fuego, dejando ver sólo tus ojos a través de un pañuelo oscuro y un sombrero de cañamo. Llevas ropas gastadas que, en algún momento, fueron las de un magistrado. Ahora, tanto tus *mon* (emblemas) como cualquier otro distintivo han sido arrancados, identificándote únicamente como un *ronin*.

Personalidad: Seco, de pocas palabras y algo cínico. Jamás das tu nombre, y hablas con voz ronca, ocultando tu identidad a todos los que te pudieron conocer... porque quieres protegerlos de tu pasado. Aborreces la violencia, haciendo uso de ella sólo cuando es estrictamente necesario.

Lo que recuerdas: Durante los tiempos de paz, eras magistrado y tenías bajo tu tutela a un prometedor joven llamado Satoru Kaneda. Pero el avance de la guerra civil y la muerte de tus dos hijos mayores, te llevó a aceptar una misteriosa misión, encomendada por el propio Sogún Tokugawa.

Junto a otros noventa y nueve samuráis, fuiste trasladado a una fortaleza abandonada y puesto bajo la tutela de un misterioso monje llamado Tsung Rao. Así, te convertiste en uno de los Asesinos de la Sed. Se os encomendaban masacres sin sentido, en aldeas de *heimin* presuntamente leales a los Toyotomi. Después, entregabais a Rao vuestras espadas y, unos días más tarde, se os proporcionaba un misterioso brebaje. Jamás supiste qué era aquello... pero una vez ingerido, despertaba increíbles poderes en tu interior. Poco a poco, te hiciste adicto a esa extraña sustancia.

Entonces, ocurrió: seguías el rastro de una ninja Toyotomi que tenía en su poder la ansiada espada Segadora, la única que llegado el momento podía destruir a los Asesinos Sedientos. Su rastro os llevó hasta un monasterio. Mientras el resto de los tuyos daba cuenta de sus pacíficos ocupantes, tú seguiste el rastro de un joven monje. Te llevó dos días pero finalmente diste con él. En la oscuridad de una pequeña capilla, en mitad de ninguna parte, lo asesinaste. La estancia estaba demasiado oscura y tu sed era tan intensa que te diste cuenta demasiado tarde de lo que habías hecho.

Con la misma Segadora que había roto tu espada, diste muerte a tu propio hijo: aquel joven monje era Zumi, tu hijo menor. El recuerdo de tus otros dos hijos había eclipsado el suyo. Aquella noche abandonaste los Asesinos de la Sed y buscaste refugio en las montañas: no podías regresar con tu amada esposa sin ponerla en peligro. Te habías convertido en un peligro para el Sogún, pues eras parte de su tenebroso secreto. Como un ermitaño, te refugiaste en la soledad de las montañas.

Motivación: Una mañana despertaste fuera de tu cabaña, sin recuerdo alguno de lo que había pasado la noche anterior. Alguien había robado la Segadora y decidiste salir en su busca. Así descubriste que la guerra había terminado. Con tus antiguos señores Tokugawa en el poder, temes que alguien te identifique, por lo que sueles ocultar tu identidad en la medida de lo posible.

La muerte de tu hijo y todas las carnicerías que llevaste a cabo como Asesino de la Sed hacen que encontrar la Segadora sea tu redención. Aunque fuiste uno de ellos, desconoces la ruta y procedimientos que los hermanos Tsung llevaban a cabo para obtener aquel brebaje misterioso. Tampoco recuerdas dónde se alzaba la fortaleza de Tsung Rao. Lo que sí recuerdas es todo aquello de lo que son capaces: sus poderes especiales y su naturaleza implacable. Por eso, deben ser detenidos a toda costa. Si los Tsung tienen en su poder la Segadora todo Japón está en peligro.

Nivel: Paladín 5

CA: 12

Puntos de golpe: 39

Ataque base: +5

Iniciativa: -1

Tiros de salvación: FOR +5, REF +0, VOL +3

Características: FUE 15 (+2), INT 10 (+0), DES 8 (-1), SAB 14 (+2), CON 12 (+1), CAR 15 (+2)

Ataques: Cuerpo a cuerpo +7 (1d3+2), Katana +8 (1d10+4)

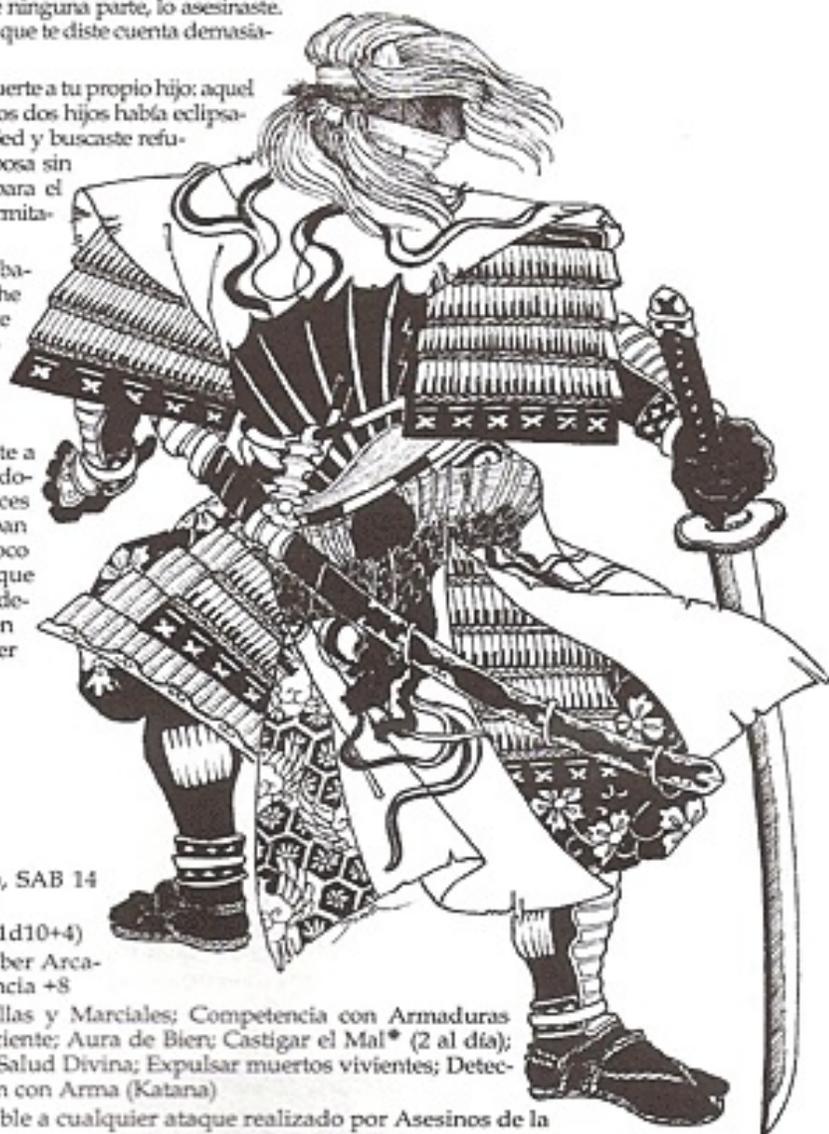
Habilidades: Concentración +2; Saber Nobleza +6; Saber Arcano +3; Sanar +4; Trato con Animales +2; Supervivencia +8

Dotes y capacidades: Competencia con Armas Sencillas y Marciales; Competencia con Armaduras (todas); Competencia con Escudos (todos); Autosuficiente; Aura de Bien; Castigar el Mal* (2 al día); Imposición de manos; Gracia divina; Aura de Valor; Salud Divina; Expulsar muertos vivientes; Detectar el Mal; Ataque Poderoso; Soltura y Especialización con Arma (Katana)

Conjuros (1/1): Protección contra el Caos/Mal (aplicable a cualquier ataque realizado por Asesinos de la Sed); Escudar a Otro.

Equipo: Katana, muda de montaraz, mochila, muda de abrigo, petate, armadura de cuero tachonado (y 105 piezas de oro)

* Castigar el Mal: Funciona exactamente igual que en el caso de un Paladín normal, con el ajuste de que "Mal" se aplica a los Asesinos de la Sed y cualquier cosa derivada de sus actos.



和
PRÓLOGO

PUNTO DE REUNION

✦ INTRODUCCIÓN ✦

Este pequeño módulo, que apenas si consume una breve sesión de juego (no más de dos horas aproximadamente), te permitirá introducir a los jugadores que hayan decidido encarnar a los personajes del reparto pregenerado. Debido a la especial naturaleza de éstos, hemos considerado necesario este pequeño prólogo.

Lo cierto es que nuestros jugadores encarnan a unos personajes que, sin saberlo, están muertos (de hecho, la mayoría de ellos habrán sido asesinados por alguno de los restantes miembros del reparto). Por supuesto, ellos no tienen la sensación de haber fallecido: sus últimos recuerdos antes de perder la consciencia serán tan borrosos que no podrán deducirlo por sí mismos.

Han pasado casi dos años desde que el último de los PJs muriese. Y en el momento en que comienza esta introducción se cumplen doce horas de su regreso de entre los muertos. En el desarrollo de los acontecimientos, los PJs no sólo verán cruzarse sus mutuos caminos sino que algunos se reconocerán entre sí. Además de las oportunas muestras de sorpresa ("Pero... ¿no te había matado ya?"), nuestros protagonistas descubrirán que han pasado mucho más tiempo "inconscientes" del que cabría esperar: ¡de hecho la guerra civil que ellos recordarán como reciente habrá terminado hace casi dos años!

Para terminar, la fuerza mística responsable de su regreso de entre los muertos será la que les marque el objetivo común: el mismísimo Amaterasu, a través de un avatar, les encomendará la misión de frenar a los hermanos Tsung.

✦ INTRODUCCIÓN PARA LOS PJs ✦

Cada uno de los PJs comienza la aventura despertando en el lugar que especifican sus historiales.

Para ellos será como el día inmediatamente posterior a su último recuerdo. En un principio se encuentran separados unos de otros, de forma que la introducción de todos ellos tendrá lugar de forma escalonada.

SATORU KANEDA Y ZUMI

Introducción para Satoru Kaneda

Dejaste atrás los restos de la posada y trataste de guiarte por la región, en busca de una aldea cercana o, al menos, de una granja o algo similar. Sin embargo, en las horas que llevas caminando sólo has encontrado bosque a tu paso. Atraviesas un sendero solitario, flanqueado a ambos lados por un denso follaje, cuando sientes que las nubes comienzan a cubrir el cielo al tiempo que llega el ocaso. Con las primeras gotas de lluvia, empiezas a buscar cobijo entre los árboles. Y es entonces cuando lo ves: tres hermosos lobos que se disponen a saltar sobre un monje aparentemente ebrio.

Introducción para Zumi

Una vez dejaste atrás el monasterio, has caminado durante todo el día hasta llegar a una posada cercana. Allí pagaste por una botella de sake y te la puliste mientras te alejabas. Bajo los efectos de la bebida, te dejaste caer a la sombra de un árbol donde estás ahora mismo, murmurando plegarias y llorando las culpas que te atribuyes por lo ocurrido en el monasterio. Tan bebido, confuso y apenado te encuentras que apenas si te percatas de las figuras que te rodean.

Esta escena te permite unir a los personajes del joven magistrado Satoru Kaneda y el monje Zumi. Este último, bajo los efectos del sake, se encuentra a punto de ser devorado por tres lobos que se acercan lentamente a él. Es de esperar que el magistrado Satoru haga gala de su valentía y ayude al aparentemente indefenso Zumi. En cualquier caso, bastará con que alguno de ellos hiera al menos a uno de los tres animales para que los otros dos salgan huyendo.

Mientras le ayuda a incorporarse, Kaneda podrá ver que desde allí se pueden ver las luces de la posada en la que Zumi gastó sus monedas a cambio de sake. Con la lluvia aumentando su intensidad, se antoja el mejor lugar para pasar la noche.

BATASHI ITOMI Y GINEI UDO

Introducción para Batashi Itomi

Una vez despertaste, y tras el impacto de encontrarte enterrada viva, lograste calmarte y poner en orden tus ideas. Lo primero que hiciste fue buscar un lugar donde obtener ropas con las que disfrazarte. Entraste en la casa de un viejo carpintero al que no te fue muy difícil engañar; sin que se diese cuenta, robaste algunas de sus ropas y unas pocas monedas. Bajo la apariencia de un jorobado, conseguiste llegar hasta una posada donde pagaste por pasar la noche en los establos.

Allí es donde te encuentras ahora mismo, mientras escuchas la lluvia golpear el techo y filtrarse por las numerosas goteras. Estás a punto de quitarte tu disfraz, pensando que no hay nadie allí, cuando sientes que los caballos se encuentran extrañamente inquietos. La inquietud se convierte en un relinchar frenético cuando una figura irrumpe en los establos...

Introducción para Ginei Udo

Has dejado atrás las montañas y llevas caminando todo el día. Finalmente, con las últimas luces del ocaso, las nubes y la lluvia te han obligado a buscar cobijo. Entre los árboles, más allá del bosque, te parece vislumbrar las luces de una posada. No quieres dejarte ver mucho por el momento, así que decides esconderte en los establos, donde nadie pueda verte. Es entonces cuando, súbitamente, tropiezas con un viejo jorobado...

Si bien es cierto que estos dos personajes se darán literalmente de bruces, apenas si tendrán tiempo para interactuar entre ellos puesto que la aparición del quinto protagonista llamará la atención tanto de Itomi y Udo como de Kaneda y Zumi.

RYOKU

Introducción para Ryoku

Despertaste desorientado, confuso y sobre todo hambriento. Muy hambriento. Atravesaste un bosque hasta llegar finalmente a una posada. Con una sola pieza de oro podías pagarte alojamiento y comida. Pero claro, cometiste el error de tomar al grupo de tipos allí reunidos como pardillos. Y lo cierto es que, durante las primeras partidas de dados, aquello parecía ir sobre ruedas. Tenías acumulado bastante dinero como para llegar a Edo y emprender la búsqueda de esos cerdos de los Tsung.

Entonces soltaste aquella pieza de oro a modo de broma, para pagar una ronda a los "pardillos". Cuando aquel grupo de ocho matones ronin vieron el emblema Toyotomi en aquella pieza de oro, sentiste un escalofrío. Lo siguiente que recuerdas es

que te rodearon y el más grande de todos ellos te agarró y te arrojó afuera, atravesando la puerta principal.

Satoru Kaneda y Zumi se encuentran a escasos metros de la puerta cuando ésta se ve convertida en astillas, al tiempo que el cuerpo de Ryoku cae pesadamente sobre uno de los muchos charcos de barro que empiezan a cubrir el suelo. El ruido llama la atención también de Ginei Udo y Batashi Itomi quienes, de forma instintiva, salen a mirar qué sucede.

Los ocho matones ronin salen con sus espadas preparadas y, entre risas, comienzan a rodear al desdichado Ryoku. En un principio y salvo que intercedan en favor del ladrón, los matones no prestarán atención a los demás PJ. Eso sí, tanto Satoru Kaneda como la propia Itomi reconocerán sin lugar a dudas a Ryoku como aquel ladrón al que, supuestamente, habían dado muerte.

Si nadie lo impide, los ronin intentarán dar cuenta de Ryoku: uno de ellos portará una cuerda atada en un lazo con el que pretenden colgar al ladrón de lo alto de uno de los postes de madera que hay ante la posada. El motivo que alegarán es que se trata de un miembro del clan Toyotomi... los cuales fueron considerados traidores por el Sogunato Tokugawa tras el fin de la guerra.

Por supuesto, esta información pillará por sorpresa a los PJs que ignoren ese detalle.

✦ PJs IMPORTANTES ✦

YUBAI

Aspecto Físico: Unos cuarenta años, piel curtida y enrojecida por el calor. Barba poblada, sonrisa cuajada de mellas y un parche que cubre su ojo derecho. Lleva una pata de palo en sustitución de su pierna derecha y se mueve ayudado de una incómoda muleta. Es muy corpulento y su voz es ronca y gastada.

Historial: Yubai servía como ronin (samurái a sueldo) para los Toyotomi. Formaba parte de una escolta que llevaba oro en barras para pagar a un par de familias que, supuestamente, iban a seguir firmes ante la desbandada general de los clanes menores. La caravana sufrió el ataque de los Asesinos de la Sed y todos los samuráis fueron asesinados menos Yubai. Aunque no tardó en ser capturado por las fuerzas Tokugawa y enviado a prisión, escondió una de aquellas barras de oro. Tras sufrir un accidente en la Forja de Shikoku, Yubai fue liberado por el propio Tsung Yao. De regreso aquí, recuperó el botín escondido y se estableció allí con su esposa.

En Relación con los PJs

✦ Como antiguo ronin de los Toyotomi, Yubai intenta evitar líos con los magistrados Tokugawa. Y sabe que si esos ronin cuelgan a Ryoku, llamarán la atención de las autoridades. Así pues, Yubai tratará de convencer a los alborotadores de

PUESTA EN COMÚN

Habiendo puesto en fuga a los *ronin* (basta con que dejen a un par de ellos en el suelo para que el resto pongan pies en polvorosa), nuestros PJ pronto se encontrarán gozando de la hospitalidad de Yubai y Anua, sentados en torno a una mesa al calor de la lumbre, dentro de la posada. Siendo los únicos visitantes de la posada, nuestros protagonistas gozarán de cierta intimidad a la hora de intercambiar las impresiones convenientes.

Lo cierto es que, de todos ellos, tan sólo hay dos que reconocerán a alguno de los presentes. Por un lado, Kaneda identificará a Ryoku como el ladrón de la Segadora, y más grave todavía, como el presunto asesino de su maestro magistrado. En cambio Ryoku no identificará a Satoru Kaneda como su ejecutor... ¡más que nada porque no guarda recuerdo alguno de haber sido asesinado!

Por otro lado, Itomi también podrá reconocer a Ryoku. Sin embargo, bajo su disfraz de jorobado, no podrá hacer gala de ello sin comprometer su tapadera. Por otro lado, el moje Zumi tampoco podrá reconocerla bajo ese disfraz. De no llevarlo, no tardaría ni medio segundo en reconocer a la joven a la que dio muerte.

En lo que respecta a Ginei Udo, él es quien reconocerá a más miembros de semejante reunión. Para empezar reconocerá a su antiguo aprendiz, Satoru Kaneda. Y también reconocerá al hijo a quien estaba convencido de haber dado muerte: Zumi. Sin embargo, debido a su naturaleza como Asesino de la Sed, su identidad debería permanecer en secreto y, por ello, deberá cubrir su rostro y camuflar su identidad... O eso, o se verá obligado a contar demasiados secretos.

Si bien esa cena puede servir de primer contacto entre ellos, lo verdaderamente importante tendrá lugar durante esa noche...

LA NOCHE DE LOS ESPÍRITUS

Esa noche, la lluvia será tan intensa que obligará a los PJs a permanecer en la posada. Los relámpagos iluminarán los establos y las dependencias interiores. En un momento dado, y de forma súbita, cesará el rumor de las gotas golpeando la madera. Aquello llamará la atención de los personajes, tanto si estaban despiertos como si dormían. Las posibles velas que hubiera encendidas habrán sido apagadas por una oportuna brisa y la única luz de la estancia será la de un insecto que reposará en el quicio de una ventana.

Ésta será la primera de muchas otras luciérnagas que irrumpirán lentamente en cada una de las estancias en donde se encuentren los PJs, guiándoles hasta la parte de atrás de la posada. Allí, verán que se encuentra la joven esposa de Yubai, Anua. Rodeada por las luciérnagas, estas parecerán envolverla con una aureola sobrenatural.

que cuelguen al indeseable lejos de allí. Sin embargo, lejos de obedecerle, comenzarán a insultar a Yubai amenazando con prender fuego a su posada y tachándole de "traidor Toyotomi".

- ✦ Si los PJs ponen en fuga a los alborotadores *ronin*, se habrán ganado la gratitud de Yubai, quien les invitará a pasar a calentarse al fuego del hogar. Ofrecerá camas por un módico precio y una sopa caliente por cuenta de la casa.
- ✦ Si le preguntan, Yubai puede informarles sobre la situación actual de Japón, poniendo a los PJs al día: los Tokugawa en el poder, los Toyotomi aplastados y perseguidos, los clanes pequeños sufriendo unas subidas de impuestos constantes...
- ✦ Como Asesino de la Sed, es posible que Ginei Udo recuerde la cara de Yubai; como DJ, puedes permitirle un chequeo de Sabiduría CD 20 para que tenga un pequeño *flashback* de aquella escaramuza, reviviéndola durante un instante.
- ✦ Uno de los PJs se percatará de una marca que Yubai luce en uno de sus hombros. Se trata de una marca hecha con un metal al rojo: un círculo dividido en tres secciones, con una de ellas marcada en negro. Si le preguntan, Yubai se mostrará un poco incómodo, pero les dirá que estuvo en prisión. Les contará que fue allí donde perdió la pierna; fue el propio Tsung Yao quien le puso aquella prótesis de madera. Como les podrá indicar, la isla de Shikoku no se encuentra lejos, pudiendo coger un barco que los lleve allí en la cercana aldea pesquera de Jinai, a unas horas de camino.

ANUA

Aspecto Físico: Es una joven de veintipocos años, extremadamente delgada y con la piel muy pálida. Con grandes ojeras y pelo largo oscuro, siempre viste ropas blancas. Camina a pasos cortos, con la cabeza agachada y nunca mira directamente a los ojos. Aunque los PJs crean que no habla por algún motivo de etiqueta o timidez, lo cierto es que unos bandidos le cortaron la lengua siendo apenas una niña.

Historial: Anua era la hija menor de los anteriores propietarios de la posada. Cuando Yubai la compró, también adquirió a Anua: para desgracia de su familia, la joven era estéril y no encontraban marido que la quisiera como esposa. De buen grado la vendieron a aquel *ronin*, con quien ha vivido los últimos meses. Yubai cuida de ella, aunque bien es cierto que la joven trabaja muy duro.

En Relación con los PJs:

- ✦ Si salvar a Ryoku de los *ronin* no basta, y ni siquiera algo como que amenacen a un lisiado como Yubai les hace intervenir, puedes emplear a Anua como último recurso: cuando, en su intento de evitar el linchamiento, uno de los alborotadores tire al suelo a Yubai, Anua saldrá corriendo para ayudarlo. Animados por el sake y el ambiente del linchamiento, uno de los *ronin* agarrará a la muchacha y entre risas hará crueles chistes sobre su naturaleza estéril. Un prólogo al intento de violación que se masca en el ambiente. Si tus PJ siguen sin involucrarse ante algo como esto...



Ante la presencia de los PJs, la chica se dará la vuelta. Los mirará fijamente a los ojos, con una autoridad digna del mismísimo Sogún (los PJs deberán superar chequeos de TS Voluntad CD 30 para evitar inclinar la cabeza o hacer una reverencia). La voz que saldrá de los labios de la joven será la de una chica de su edad... pero entremezclada con un eco que dista mucho de ser humano...

"Cuenta la leyenda que el Hijo de Amaterasu dio muerte a Susano-o, Señor del Inframundo, empleando una espada forjada por los rayos del mismo Sol. Los hombres la llamaron Segadora, y ésta permaneció clavada en la piel putrefacta del Señor del Inframundo.

Durante siglos permaneció oculta, pues aquél era el designio de Amaterasu: la maldad impregnaba la gruta en la que se encontraba la Segadora, y en sus paredes cavernosas Susano-o grabó un ritual secreto. Con él, los míseros mortales podrían burlar la prohibición de Amaterasu y alcanzar dones y poderes reservados hasta entonces sólo a los sagrados kami.

Lo que no mencionaba el Señor del Inframundo era que las espadas creadas a través del ritual quedaban consagradas a él. Quienes las empuñaban, devoraban las almas

de sus víctimas y, a su vez, le eran entregadas como ofrenda. Furioso ante aquella blasfemia, Amaterasu impuso tres castigos a todo mortal que intentase buscar el ritual prohibido.

Aquél que lo oyese, quedaría sordo.

Aquél que revelase su existencia, quedaría mudo.

Aquél que lo contemplase, quedaría ciego.

Por desgracia, incluso ciegos, mudos y sordos; los hombres, sedientos de codicia, acabaron por desentrañar los secretos de aquella gruta."

En ese momento, la joven Anua vuelve a fijar su mirada en nuestros protagonistas.

"Cien espadas fueron forjadas para vergüenza de Amaterasu. Y así, tres mortales, codiciosos y miserables han desencadenado un mal que, si no es frenado, acabará por consumir todo cuanto existe."

Ante cualquier comentario del tipo "¿Y por qué deberíamos hacer eso?", Anua se limitará a mirar en silencio. Sin rebajarse a responder a los PJs, éstos sentirán punzadas de dolor. En sus cuerpos comenzarán a aparecer las mismas heridas que les llevaron a la muerte: de ellas saldrán pequeños ríos carmeses, primero lentamente, para ir intensificándose a medida que lo hace el dolor.

"Fueron tres ancianos, a quienes vosotros mortales llamáis los hermanos Tsung, quienes osaron burlar la ley divina. Seguid su rastro y encontraréis las 99 espadas restantes."

Antes de que puedan reaccionar, despertarán gritando y encontrándose de nuevo en el mismo sitio en el que optaran por dormir aquella noche (o, en su defecto, en donde intentarían permanecer despiertos... al parecer, en vano). Pese a que estarán con vida, afuera ya habrá amanecido... y en sus cuerpos aún tendrán las cicatrices correspondientes a las heridas que pudieron ver (y sentir) en ese supuesto sueño.

DE AQUÍ EN ADELANTE

Mientras Yubai y Anua preparan algo a modo de desayuno, nuestros PJ podrán compartir impresiones con respecto a la vivencia de la noche anterior. No es cuestión de que empiecen a contarse sus respectivas vidas: pero lo cierto es que habrán tenido un contacto con alguna clase de espíritu (como les podrá confirmar Yubai, su mujer no puede ni pronunciar media palabra... y, que él recuerde, no se movió de su lado en toda la noche).

Bastará con que pongan algunas cosas en común para darse cuenta de que todos y cada uno de ellos parece tener algo que ver con la Segadora y con los hermanos Tsung. Lo cierto es que a quien tienen más cerca es a Yao: como se mencionó antes, el propio Yubai estuvo preso en el penal de Shikoku y lo conoció en persona.

Con la indicación de cómo llegar hasta la cercana localidad de Jinai, los PJs podrán poner rumbo al que es el primer módulo de la campaña...

CAPÍTULO I

FORJA DE ALMAS

✦ INTRODUCCIÓN ✦

La Forja de Tsung Yao era conocida como "Las Fauces de Susano-o": bajo esta enorme edificación se oculta el vientre de un volcán. Allí se forjan las espadas con las que los Asesinos de la Sed llevan a cabo sus misiones, siguiendo los edictos del Sogún.

Convertida en campo de prisioneros durante la reciente guerra civil, ahora son los presos los encargados de sacar adelante la producción de espadas. Yao, el hermano ciego, dirige el lugar con mano de hierro, sirviéndose tanto de guardias leales al Sogún como de su guardaespaldas personal, un recluso conocido entre todos como Oni: "el demonio".

Los espíritus de la naturaleza, habitantes de los bosques que rodean la forja, se han visto afectados por las artes oscuras empleadas por Tsung Yao para producir las espadas. Los espíritus del bosque lo llaman "el Olvido": a medida que aumenta la presencia de humanos allí, los animales van perdiendo su inteligencia, convirtiéndose progresivamente en bestias sin apenas mente, sólo instintos. Como todo chamán animal sabe, sea de la especie que sea, se trata de un proceso casi inevitable.

El alma del bosque, la que asegura la salud de la zona y la prosperidad de todos sus habitantes, andaba en una joven humana llamada Sun. Esta chica, recogida y criada por el Clan del Lobo Gris, fue la responsable tiempo atrás de impedir una catástrofe en ese mismo lugar, cuando una ambiciosa mujer llamada Lady Yukio se instaló allí para montar la fundición, dispuesta a aprovechar la energía del volcán. Hubo una terrible batalla entre humanos y animales que se saldó con la desaparición del primer gran avatar espiritual del bosque (un animal mitológico con cuerpo de ciervo y rostro humano). A su muerte, tuvo lugar una misteriosa plaga que mermó sensiblemente las filas de Lady Yukio.

De no ser por Sun y un misterioso guerrero humano, todos hubiesen perecido.

Katsura, ese misterioso guerrero, fue apresado por las fuerzas del Sogún y condenado a trabajar en la fundición antes de poder abandonar la isla de Shikoku. Sun, por su parte, fue nombrada líder del Clan del Lobo Gris (del que sólo quedaban dos miembros: los hijos de la anterior jefa de clan, quien pereció durante la primera gran guerra entre hombres y bestias). Aunque todos pensaban que el avatar del bosque había perecido en aquella última batalla, nadie imaginaba que podía haberse reencarnado en el cuerpo de Sun.

Y de ahí, el problema que se vive actualmente. Las oscuras fuerzas que Tsung Yao ha desatado con la producción de sus espadas han infectado el torrente de agua subterránea del que beben todos los habitantes del bosque. Sun, la propia esencia del bosque, ha enfermado y eso ha provocado que el miedo se apoderara de los espíritus animales que habitan el bosque. Así, el Clan del Mono, los más numerosos y furiosos, comenzaron a lanzar ataques contra la forja.

Desde entonces la producción ha mermado: los sucesivos ataques han obligado a fortificar los terrenos que rodean la fundición. Pero ahí no acaban los problemas: el asedio que sufren los habitantes de la forja se prolonga ya lo bastante como para que los víveres comiencen a escasear. Los heridos resultantes de los anteriores ataques necesitan urgentemente medicinas y alimentos frescos. Desde el último punto civilizado hasta la forja hay más de un día de camino lo que impide que los refuerzos lleguen antes de caer la noche... momento en que los monos aprovechan para lanzar mortales emboscadas.

Por su parte, Yao ha recibido la orden de producir un nuevo cargamento de espadas para los Asesinos de la Sed. Bajo la tapadera de una caravana de víveres y medicinas, los hombres del Sogún viajarán en busca de una nueva remesa de las infames espadas bebedoras de almas.

INTRODUCCIÓN PARA LOS PJs

Los Personajes Jugadores han acabado en la localidad de Kochi, único punto comercial existente entre la isla madre de Nihon (Japón) y la de Shikoku, donde se encuentran ahora. Es probable que su destino real fuese el importante puerto de Osaka, pero lo cierto es que se han quedado a mitad de travesía: el motivo puede ser que se hayan quedado sin dinero a medio camino... o que el patrón de su embarcación haya decidido venderla como madera una vez llegaron a Shikoku. Al precio al que se paga la madera, muchos son los patrones de barco que acaban haciéndolo. ¿El motivo? Muy pocos son los que se atreven a talar árboles de los bosques de Shikoku, pues temen las represalias de los espíritus de la naturaleza.

Sin contar a aquellos PJs que sean parte del reparto pregenerado para la campaña, el resto se encontrarán en dique seco, en una ciudad desconocida y para colmo necesitados de dinero para llegar de una maldita vez a Osaka. Y si necesitas dinero, ¿a dónde vas? Pues como todo jugador de rol sabe, lo único que hay que hacer es sentarse en una de las mesas de la taberna más próxima, pedir algo de sake y aguardar a que un grupo de tipos armados y con pintas de samuráis entren diciendo algo parecido a...

"En nombre del Clan Nakamura, buscamos voluntarios para escoltar un cargamento de provisiones y medicinas. Se os pagará generosamente por tres días de trabajo."

Los detalles se les darán una vez hayan aceptado la suma (unas seiscientas monedas de oro), la mitad por adelantado. Partirán en una hora escasa, aprovechando al máximo las horas de luz para el viaje. Si los PJs no cuentan con caballos tendrán que viajar un rato a pie y otro montados en lo alto de una de las cinco enormes carretas de las que tiran unos gigantescos bueyes.

A juzgar por el alto número de abstenciones que habrá tenido la propuesta; la misión parece tener unos antecedentes nada alentadores para quienes viven en Shikoku y conocen la historia. Un par de copas pagadas al borracho adecuado (así como un chequeo de Reunir Información) permiten a los PJs obtener los datos siguientes:

CD 10 "No es la primera vez que lo intentan. Y no será la última: ninguno de los que los acompañe volverá, puedes estar seguro..."

CD 15 "La caravana lleva ayuda medicinas, alimentos... No sé. No entiendo a qué viene tanto interés por una panda de reclusos. Sí, sí, no me mires así. La Forja de Shikoku es una prisión, ¿no te lo habían dicho?"

CD 20 "El daimio ha enviado ya a muchos de sus hombres y ninguno ha vuelto con vida. La verdad es que nadie mencionaba la forja hasta que llegaron aquellos emisarios de palacio y ese viejo misterioso. No recuerdo mucho de él y nadie lo ha vuelto a ver desde que llegó para instalarse en el penal de Shikoku. Un momento... sí, ahora que caigo hay algo que sí recuerdo: era ciego como un murciélago."

Otra forma interesante de involucrar a personajes ajenos al reparto original es que hayan llegado a Shikoku para ayudar en una fuga de la forja: puede que les hayan contratado para liberar de allí a un preso en concreto (algún samurai Toyotomi apresado en la batalla). También es posible que el motivo que tengan para liberar a ese preso en concreto sea más personal (pudiendo ser el reo un hijo, un padre o simplemente alguien con quien se tiene una deuda de honor).

REPARTO DE PNJs

TSUNG YAO

Hermano Ciego. Señor de la Forja.

Pese a sus años (las arrugas de su rostro y su pelo cano le dan aspecto venerable), mantiene una envidiable forma física y una pose imponente. Sus músculos siguen fuertes como el primer día y su tez está tostada por las horas pasadas cerca de la boca del volcán. Sus ojos son blancos como la leche (Tsunng Yao quedó ciego por la maldición de Amaterasu) y su melena canosa con algunas franjas negras. Viste ropas de color claro con tiras en las que lleva bordado su *mon* ("emblema") familiar (el mismo que comparten los tres hermanos Tsunng).

Dirige la forja como si fuera un cuartel. Los reclusos son sus "soldados" y pese a que los trata con mano dura, obligándoles a cumplir extenuantes horarios de trabajo, no les niega el alimento y los cuidados necesarios. El asedio ha hecho que todos racionen la comida, incluido él mismo. Y lo cierto es que el cuerpo de guardias no ha visto con buenos ojos esta medida.

La lealtad de Yao para con el Sogún no es extraordinariamente férrea. Para Yao su labor es un acto de veneración hacia el volcán: está convencido de que éste es un ente vivo, capaz de comprenderle. Yao, conocedor de los rituales necesarios para obtener el acero de las espadas que absorben las almas, ha caído poco a poco presa de la locura, estando prácticamente enamorado del volcán. Pasa largas horas junto a su cráter, entrando en una especie de trance y murmurando plegarias hacia ese foso de magma incandescente.

LADY YUKIO

Antigua Dueña de la Forja. Aliada Actual de los Espíritus del Bosque.

Es una mujer ya mayor, de pelo cano y que se mantiene en perfecta forma física. Hace ya tiempo guió una caravana de hombres hasta Shikoku para levantar una fundición aprovechando el crisol natural que era el volcán. Sin embargo, cuando se enfrentaron a los espíritus del bosque por primera vez, tuvo lugar una catástrofe. La batalla entre humanos y animales se saldó con la muerte del avatar espiritual del bosque... desencadenando una

plaga que acabó con casi todos los trabajadores de la forja.

Cuando el Sogún le ofreció la posibilidad de reconvertirla en campo de prisioneros, Lady Yukio accedió. Los problemas surgieron al poco de llegar un consejero del Sogún en calidad de asesor: Tsung Yao. Lady Yukio no tardó en descubrir la oscura naturaleza del ritual que Yao llevaba a cabo con las espadas. Pero antes de que Yukio pudiese avisar a las fuerzas del Sogún, el anciano se encargó de "hacerla desaparecer" en el bosque.

Allí, moribunda, fue recogida por el Clan del Lobo Gris. Aquellos que habían sido enemigos en el pasado ahora tenían un mismo objetivo en común: detener las maquinaciones de Yao con respecto a la forja. Así, con los primeros ataques a las caravanas de aprovisionamiento, Lady Yukio obtuvo los materiales necesarios para construir varios utensilios con los que iniciar su cruzada.

Sin embargo, y aunque el asedio ha parecido funcionar, la salud de la pequeña Sun la preocupa: debido a que la vida de la pequeña se apaga por momentos, Lady Yukio ha decidido lanzar un último ataque desesperado para penetrar en las instalaciones y, tras aguardar en las sombras, aprovechar el momento oportuno para llevar a cabo su plan: hacer volar por los aires toda la forja.

KATSURA

Guerrero Poseído. Actual Siervo de Yao y "Demonio" de la Forja.

Aunque ataviado con el mismo mono gris que viste el resto de los reclusos, es imposible confundir a Katsura entre ellos. Lleva siempre el rostro cubierto por una capucha de cuero rojizo, pintado con marcas blanquecinas. Sus ojos amarillentos de pupilas blancas son lo único que se alcanza a ver de su rostro. Su piel está cubierta de pústulas violetas y su complexión es fuerte hasta lo abominable: sus músculos están cubiertos de desagradables venas oscuras. No habla, tan sólo gruñe.

Tanto reclusos como guardias lo temen pues es violento y salvaje. Cuando llegó a la prisión aún era humano. Era un joven de pelo castaño, con la piel salpicada de extrañas manchas violetas (que al principio se confundieron con algún tipo de infección). Algunos residentes aún recuerdan que el chico había sido acusado de alta traición por miembros cercanos a la corte del Sogún Tokugawa. Al poco de llegar aquí fue cuando comenzaron los primeros ataques: los guardias pensaron que se trataba de una enfermedad y, temiendo una epidemia, intentaron disuadir a Yao para que lo matara antes de que los infectase a todos.

Sin embargo, el anciano estudió el caso de Katsura, descartando finalmente la posibilidad de una enfermedad y descubriendo que en su interior anidaba la esencia de un demonio. Dicha esencia no lo estaba matando sino convirtiéndolo en algo terrible. Una vez perdida gran parte de su humanidad, a Yao no le costó mucho domesticarlo. Por otro

lado, la naturaleza maligna de la forja de espadas acrecentó la velocidad con la que se produjo la metamorfosis. Finalmente, del joven Katsura no quedó más que aquella capucha de cuero con la que llegó a la forja y que ahora cubre su monstruoso rostro.

Aunque sea protegido de Yao, Katsura trabaja como el que más en la forja (haciendo hasta cinco turnos seguidos, debido a su fuerza y resistencia sobrehumanas). Sin embargo, no duerme en las zanjias con los demás reclusos sino en el jardín bonsái de Lady Yukio (Katsura llegó poco después de su presunta desaparición). Debido a la creciente fascinación que siente Yao hacia el volcán, Katsura, como una mascota desdeñada, siente que el afecto de su "amo" ya no es como antes. Aquello ha hecho que esta criatura endemoniada sienta unos peligrosos "celos" en contra de la forja.

EL CLAN DEL MONO

Estos animales gozan aún de cierta inteligencia, agrupándose como una tribu. Compuesto casi íntegramente por guerreros, estas belicosas criaturas han adoptado algunas tradiciones del extinto Clan del Jabalí (entre ellas, la de pintar sus rostros con sustancias naturales a modo de pinturas de guerra). Naguro, el chamán, conoce algunos de los secretos del bosque y, gracias a eso, tiene acceso a unos pocos hechizos. Su carácter es severo pero admira la valentía cuando se hace gala de ella. Así, si los PJs no se amedrentan con facilidad ante las bravuconadas iniciales de Naguro y sus guerreros, se habrán ganado su respeto.

EL CLAN DEL LOBO GRÍS

Está compuesto únicamente por dos enormes lobos, del tamaño de un caballo, con el pelaje grisáceo por el paso de los años. Uno de ellos tiene un ojo cegado (por heridas de guerra), mientras que el otro luce marcas negras en la cola. El primero es Silver: temperamental, salvaje y un poco corto de luces. El segundo es más cerebral, pausado y dialogante... todo lo dialogante que puede ser un lobo, claro. Por ello, Sun lo llamó Charlatán.

Antaño, hubo una gran variedad de clanes dentro de los lobos. Sin embargo, la inmensa mayoría acabaron por matarse entre ellos en una ancestral guerra de clanes. Los supervivientes fueron diezmados posteriormente en la cruenta caza que los humanos iniciaron durante la colonización de la isla de Shikoku.

De lo que fuese un clan numeroso, sólo quedan dos ejemplares con vida. Sin embargo, y aunque no han perdonado aún a Lady Yukio por traer a los humanos a Shikoku, el destino forja extrañas alianzas. Estos dos hermanos, únicos supervivientes de un linaje mermado, no han tenido más remedio que amparar bajo su seno a la humana que tanto dolor les ha infligido, a pesar de haberse ganado por ello la enemistad de sus inestables aliados: los monos.

EL AVATAR DEL BOSQUE

También conocido como "El-que-da-y-quita-la-vida". Hace años, coincidiendo con la construcción de la forja, el Sogún organizó una expedición para dar caza al avatar del bosque. Supuestamente la cabeza de este avatar contenía unos fluidos que proporcionaban vida eterna a quien los bebiese. El resultado de decapitar al avatar físico del bosque provocó su metamorfosis en un espíritu oscuro de la muerte ("el Segador"). Tras arrasar todo lo que encontró a su paso, aparentemente se desvaneció.

Sin embargo, pese a lo que todos pensaron, la esencia del bosque, lejos de desaparecer, ocupó las almas de aquellas dos personas que arriesgaron sus vidas por salvarlo en el último momento: por un lado la joven protegida del Clan del Lobo Gris, Sun. Por otro, un guerrero venido de tierras lejanas e infectado por un oscuro mal: el príncipe Katsurayi.

Como ya hemos mencionado, la primera parte del espíritu reside en el interior de Katsura y ha sido corrompido por el poder demoníaco de su infección. Por otra parte, la joven Sun ha crecido con la otra mitad del avatar en su interior. Sin embargo, y debido a las emanaciones malignas del vientre de la forja de Yao, la enfermedad que aqueja a Sun ha despertado a la esencia que dormitaba en el interior de la joven.

NAKAMURA HATSU

Hijo Menor del Daimio. Líder de la Caravana.

De voz calmada pero firme, Hatsu tiene los ojos de un color extraordinariamente claro y acompaña sus breves frases con largas pausas, como si calibrara mil y una veces cada palabra antes de pronunciarla. Escribe *haiku* como un ritual para calmar sus temores e inseguridades.

Su interés en la misión es estrictamente familiar... aunque no puede evitar sentir odio hacia el bosque y todo lo que él encierra. Desde muy pequeño, y habiéndose criado en las zonas civilizadas de Shikoku, le enseñaron a no inmiscuirse en los asuntos de los espíritus de la naturaleza. Sin embargo, muchos miembros de su clan han perecido a manos de aquellos y eso le impide olvidar sus ansias de venganza.

Por otro lado, Hatsu servirá ciegamente a los intereses de su clan en todo este asunto: para los Nakamura, solventar el conflicto con los espíritus de la naturaleza no sólo reportaría la gracia del Clan Tokugawa y del mismísimo Sogún, sino que además reforzaría la imagen de su propio clan ante los habitantes de Shikoku. Unos habitantes que, todo hay que decirlo, viven momentos difíciles derivados de la creciente agresividad de los espíritus animales hacia los humanos.

LOCALIZACIONES

LA CARAVANA

Una vez enrolados en la caravana, los detalles de la ruta los dará el líder de la expedición, Nakamura Hatsu. Junto a los PJs van tres samuráis más (todos miembros del clan Nakamura a juzgar por sus emblemas), así como cinco lugareños seleccionados a dedo para llevar los carromatos.

La caravana está compuesta por cinco enormes carros. Los dos primeros llevan medicinas. Los dos últimos, víveres para los reclusos de la forja. Entre ellos, un tercero va cubierto por una lona blanca y custodiado por los samuráis del Clan Nakamura. A los PJs no les dejarán ni acercarse al contenido del carromato. Lo único que sacarán a los hombres de Nakamura será un "no es de tu incumbencia". Como mucho, aprovechando algún momento de distracción (una oportuna TS Reflejos contra un chequeo de Sabiduría de los vigilantes), los PJs podrán ver que hay diez arcones de metal, grandes como para guardar una buena cantidad de oro (tiéntalos, tiéntalos...). Si obtienen un chequeo de Descubrir CD 20, los PJs se darán cuenta de que, curiosamente, el carro no parece pesar demasiado por lo que es posible que los arcones estén vacíos.

La información dada a los PJs por Nakamura Hatsu es la mínima imprescindible: la travesía durará aproximadamente jornada y media, haciendo noche en las entrañas del bosque. Aunque desconocen qué acabó con las anteriores expediciones (en ninguna hubo supervivientes) sospechan que pueda tratarse de bandidos y forajidos que aprovechan las supersticiones de "los espíritus del bosque" como cortina de humo para sus asaltos.

LA TRAVESÍA

Antes de que puedan darse cuenta, la caravana se habrá adentrado ya en las profundidades del bosque. El terreno, pese a no ser abrupto, hace gala de una espesa vegetación que casi parece invadir de forma antinatural la senda que siguen los carromatos. A medida que avanza el día, los bueyes se agotan y el suelo se vuelve más escabroso, por lo que su ritmo se ve ralentizado.

Con el cielo marcado por el rojizo ocaso, los PJs llegarán a un claro. En él, hay signos evidentes de violencia. Todo parece indicar que la caravana anterior acampó aquí... y que aquí mismo fueron masacrados: hay rastros de sangre seca, así como de carretas astilladas. Los bueyes han sido devorados por los buitres (aún quedan algunos picoteando los restos: de hecho, pueden haber sido estas aves de mal agüero las que les hayan dado la posición del claro, Avistar CD 15).

Más allá del claro, la senda desaparece forzando a los viajeros a atravesar la espesura del bosque para seguir adelante. Poco después, la noche se les echará encima. Hatsu ordena a todos apretar el paso: no piensa detenerse y morir como lo hicieron los otros.

Entonces, comienzan a caer al paso de la caravana los cuerpos de los miembros de la caravana anterior, colgando de los árboles como si de macabros frutos se tratase. Todos han sido parcialmente devorados. Aunque los PJs no lo sepan, se trata del componente teatral con el que el Clan del Mono iniciará su ataque nocturno. Por supuesto, como DJ deberías plantear esta situación como si hubiesen caído en una emboscada... solo para descubrir en seguida que se trata de una treta para inquietarlos aún más de lo que ya están.

La caravana apretará la marcha y los PJs no tardarán en ver, a lo lejos, las luces de la Forja de Tsung Yao. Desde el inicio de los ataques, los alrededores de la forja han sido despejados de toda vegetación, encontrándose aquella en lo alto de la loma desnuda de un volcán (y con la madera resultante es con la que han reforzado la empalizada).

Miembros del Clan del Mono han estado siguiendo la caravana amparados por las sombras del bosque. Alguno de tus PJ puede haberse percatado si supera una tirada enfrentada de Escuchar contra el Moverse en Silencio de los monos. Éstos, siguiendo las órdenes (a regañadientes) de Lady Yukio y los lobos, han recibido instrucciones de permitir a los PJs llegar hasta la empalizada para, en el momento de abrir sus puertas, provocar un accidente: así, al retrasar su entrada, Lady Yukio y sus lobos podrán lanzar un ataque sorpresa.

En cuanto los PJs salgan a campo abierto, Hatsu ordenará a sus hombres prender sus antorchas para realizar las adecuadas señales de identificación. Los guardias apostados en lo alto de la empalizada responderán de similar forma y la caravana pondrá rumbo hacia su objetivo nada más recibir respuesta. Los quinientos metros de zona deforestada serán "territorio comanche" para tus PJ: un silencio aterrador se cierne sobre ellos mientras caminan por una zona sin cobertura ante una posible emboscada. De nuevo, puedes permitir tiradas enfrentadas de Avistar/Escuchar contra el Escondarse/Moverse en Silencio de los atacantes.

Un éxito en ese chequeo les pondrá sobre aviso de lo que les aguarda. De lo contrario, dos monos se habrán aproximado en la oscuridad y, agazapados en las sombras, morderán las patas de los bueyes de la última de las carretas, una vez el resto haya atravesado la empalizada. El gemido lastimoso de los animales y la inclinación de la cuesta bastarán para que el agotado conductor pierda el control del carro. Esos segundos de distracción serán todo lo que necesiten Lady Yukio y los lobos: las dos enormes criaturas surgirán del bosque, mostrando sus terribles mandíbulas y aproximándose a la fortaleza por flancos diferentes.

Un chequeo de Avistar CD 15 permite ver que uno de los dos lobos lleva en el lomo, a modo de jinete, una figura cubierta por una especie de plumaje y con una extraña máscara. De inmediato, los guardias de la forja darán la alarma y en tres asaltos llegarán los artilleros. Hasta ese momento, los atacantes del bosque juegan con ventaja: los PJs y los hombres de Hatsu tendrán que retenerlos el tiempo suficiente

como para que la forja pueda reaccionar al ataque sorpresa, respondiendo con la conveniente artillería.

Los lobos intentarán colarse dentro de la fortaleza antes de que los guardias cierren de nuevo las compuertas. En el peor de los casos, será la propia Lady Yukio quien intente saltar por encima de la empalizada. Después, amparada por las sombras, intentará dar muerte a Tsung Yao (ver apartado **Lady Yukio o Rehén en su Propia Forja** en la sección **Desarrollos posibles de la trama**, pág. 26). Lady Yukio se adentrará en la forja a través de uno de los conductos superiores, que funcionan como chimeneas. Una vez dentro, atacará a Yao, aunque no conseguirá derrotarlo. Si nadie lo impide, Lady Yukio será arrojada al foso de magma por el monstruoso guardaespaldas de Yao, Katsura.

Es muy posible que, una vez estén dentro de la forja, los PJs se topen de bruces con una enmascarada Lady Yukio mientras ésta deambula oculta entre las sombras. Su primera reacción será la de atacar, tomando a los PJs por guardias de Tsung Yao.

LA FORJA

Tras la enorme y sólida empalizada que la rodea, se encuentran las "dependencias" de los reclusos... si es que podemos llamar así a unas sucias zanjas excavadas en la tierra a modo de trincheras. Allí permanecen hacinados los prisioneros en grupos de cuatro. Los PJs podrán ver sus rostros cubiertos por la suciedad y marcados por diversas enfermedades. Todos ellos lucen semblantes tostados (e incluso quemados) debido a largas jornadas de trabajo en los hornos. El acceso superior de las zanjas está cerrado por rejas de metal con gruesos candados cuyas llaves tienen los guardias. Por cierto, está prohibido acercarse a las zanjas sin permiso de aquellos.

Estos guardias, un total de 25 (tocan a uno por cada cuatro presos, aproximadamente), llevan amplios gorros de bambú y uniformes blancos (muy sucios: debido al racionamiento del agua potable, hace tiempo que no los lavan). Aunque la mayoría van armados con arcos y *naginas* (lanzas), los que montan guardia en lo alto de las empalizadas disponen de cañones de pólvora que han sido montados en soportes de madera, colocados a lo largo de la fortificación y regularmente separados.

Los guardias tienen sus dependencias en dos barracones situados a escasos metros de la empalizada y siempre por delante de las zanjas (para poder reaccionar rápido en caso de ataque por fuera o de rebelión dentro de la forja). Pasadas las "celdas", hay un sendero que recorren todos los días los reclusos en cuanto amanece. Encadenados y bajo la supervisión de los guardias, recorren cada uno de los cuatro accesos de los que dispone la forja.

Dicho sendero pasa por delante de la construcción más cuidada de todas: una casa de dos plantas cuyo delicado diseño contrasta con la tosquedad de los barracones de los guardias. La parte de atrás

está rodeada por otra cerca y esconde unos descuidados jardines bonsái (que pertenecieron a Lady Yukio cuando era ella la señora de la forja. Saber (Arte) o Artesanía (Estructuras) CD 15: el diseño de la casa, a juzgar por su decoración interior parece indicar que fue concebido por una mujer.

Normalmente, los reclusos eran colocados en filas ante esta casa para que contemplaran cada amanecer y entonar una oración silenciosa. Tsung Yao les leía textos de algún sabio antes de emprender su trabajo diario. Sin embargo, desde el inicio de los ataques, Yao dejó sus aposentos para que sirviesen de enfermería a los afectados por la escasez de alimentos y medicinas (ya fuesen guardias o prisioneros).

En realidad, Yao aprovechó esta ocasión para hacer lo que siempre había querido: convertir la forja en su propia casa. No podía pasar las noches lejos de la boca del volcán y en más de una ocasión se despertó en mitad de un ataque de sonambulismo, caminando hacia el vientre de magma de la montaña. Allí, en el interior de la enorme forja (con las dimensiones de un estadio deportivo actual), es donde Yao tiene ahora sus aposentos.

A medida que los personajes se adentran en la forja, a través de uno de los túneles de madera, irán notando el intenso calor que emana de la boca del volcán. La temperatura es asfixiante y el interior no necesita de la iluminación de velas o antorchas: el magma ilumina cada rincón con una siniestra tonalidad rojiza (si has visto "Indiana Jones y el Templo Maldito" sabes a lo que me refiero... y si no la has visto, ¿a qué demonios estás esperando?).

Rodeando el foso no hay barandilla ni medida de seguridad semejante por lo que cualquier tontería acrobática que los PJs protagonicen cerca del vientre del volcán podría costarles la vida.

El techo dispone de diversos conductos de ventilación además de una enorme chimenea central. La techumbre es una enorme cúpula de cerámica sobre la que es difícil escalar y mantener el equilibrio. La caída desde una de las aberturas del techo puede ser ligeramente mortal (así que los ninja del grupo que procuren afinar sus tiradas de Tregar y Equilibrio). Todo ello sin mencionar lo poco saludable que suele ser eso de caer al cráter de un volcán.

El sistema de trabajo de la forja es similar al de una cadena de montaje. Mediante complejos sistemas de poleas, se elevan cuatro moldes de piedra en los que confluyen varios conductos. Por ellos corre el metal incandescente que proviene de las entrañas del volcán. En los moldes se deja enfriar para luego, mediante el sistema de poleas, dejarlos suavemente en el suelo y abrirlos. Entonces los reclusos golpean con martillos la hoja de las espadas mientras están al rojo. El sistema de forjado no es extraordinario en sí... pero si los PJs examinan los moldes por dentro, verán que en ellos hay grabadas unas runas. Veamos qué podrá desvelar una tirada



de Saber (Ciencia Arcana) o Conocimiento de Conjurios (reduce en 5 puntos la dificultad).

CD 10 "Vaya, una serie de runas mágicas. Posiblemente un hechizo para potenciar las armas de alguna forma."

CD 20 "Las runas están puestas a lo largo de la hoja pero también en la empuñadura, por lo que probablemente sea un hechizo para potenciar el daño o para hacer un efecto 'extra' al usuario."

CD 30 "Las runas son similares a las que algunos hechiceros de magia negra se tatúan para absorber propiedades mágicas de otras... fuentes (es decir, drenar la esencia del oponente). Sin embargo, en mi vida lo había visto aplicado a un artefacto."

Una vez han sido forjadas, las espadas son llevadas a la parte de atrás de la forja, donde en unos talleres se realizan los trabajos de acabado de las armas (pulido, empuñaduras...etc.). Allí, en un almacén, se encuentra la última remesa de espadas a la espera de ser trasladada. Durante toda la noche, una vez hayan llegado los PJs, los guardias que aún estén en condiciones de trabajar irán metiendo una por una las espadas en sus cajas correspondientes (aquellas que transportaba una de las carretas, ¿recuerdas?). Se trata por supuesto de la remesa encargada por el Sogún: 99 espadas para su cuerpo secreto de asesinos. 99 espadas con las que asegurar el predominio de la casa Tokugawa.

Durante la noche, los guardias se reparten entre la empalizada (la mitad) y la forja (prácticamente la otra mitad). La mayoría de ellos son samuráis de diversas ramas de la casa Tokugawa, enviados por el Sogún para servir en todo lo que necesite Tsung Yao. Pese a que suelen ser discretos, los PJs podrán obtener cierta información de ellos (Reunir Información):

CD 10 "Servimos a Tsung-dono porque nuestro daimio así lo ordenó. Tsung-dono es un hombre severo pero sabio. Estoy orgulloso de trabajar para él."

CD 15 "La forja sufre el ataque de los espíritus del bosque porque temen que destruyamos su reino. En el fondo, sólo son animales rabiosos a los que esperamos dar pronto su merecido. Muchos de los nuestros han caído bajo las mandíbulas de esos lobos, ¿sabes?"

CD 25 "Dicen que quien guía esos animales es una mujer humana. Pero yo creo que eso es sólo un cuento para asustar a los críos. Hay quien dice que ha visto a alguien subido a lomos de uno de esos seres. Pero eso... no, es imposible. Esos monstruos tan sólo matan a la gente, como hicieron con Lady Yuk... ups, creo que no debo seguir hablando contigo..."

Los guardias conocen la historia de Lady Yukio así como las terribles diferencias que tenía con Yao sobre su modo de llevar la forja. Aunque Yao es justo con los presos, también es trece veces más duro de lo que era la anterior señora de la forja, Lady Yukio. Aunque la versión oficial es que murió atacada por los espíritus del bosque durante una de sus cacerías (a las que era muy aficionada); la mayoría de los guardias sospecha (sabe) que fue asesinada por Yao y ese guardaespaldas monstruoso que tiene a su servicio...

Como hemos mencionado antes, hay cosas que los guardias no revelarán a los PJs por mucha labia

o dinero que les prometan a cambio. Pero en cuanto a los reclusos, la cosa cambia. Puede que les cueste algo más (dinero, un favor, un plan de fuga...) pero tendrán información más confidencial de la que pudieran esperar. La mayoría de los reclusos se encuentra allí por cargos relacionados por atentados contra los Tokugawa en tiempos de la guerra entre daimios, así que cualquier cosa que tengan en contra del Sogún puede no ser todo lo objetiva que debiera. Chequeos de Reunir Información:

CD 15 "Sí, bueno... no puedo decirte mucho: sólo que desde que llegó ese tal Yao, han pasado cosas raras. Sí, antes ya había luchas contra los espíritus pero no como ahora. Es como si Tsung Yao los enfureciese... como si le tuviesen miedo."

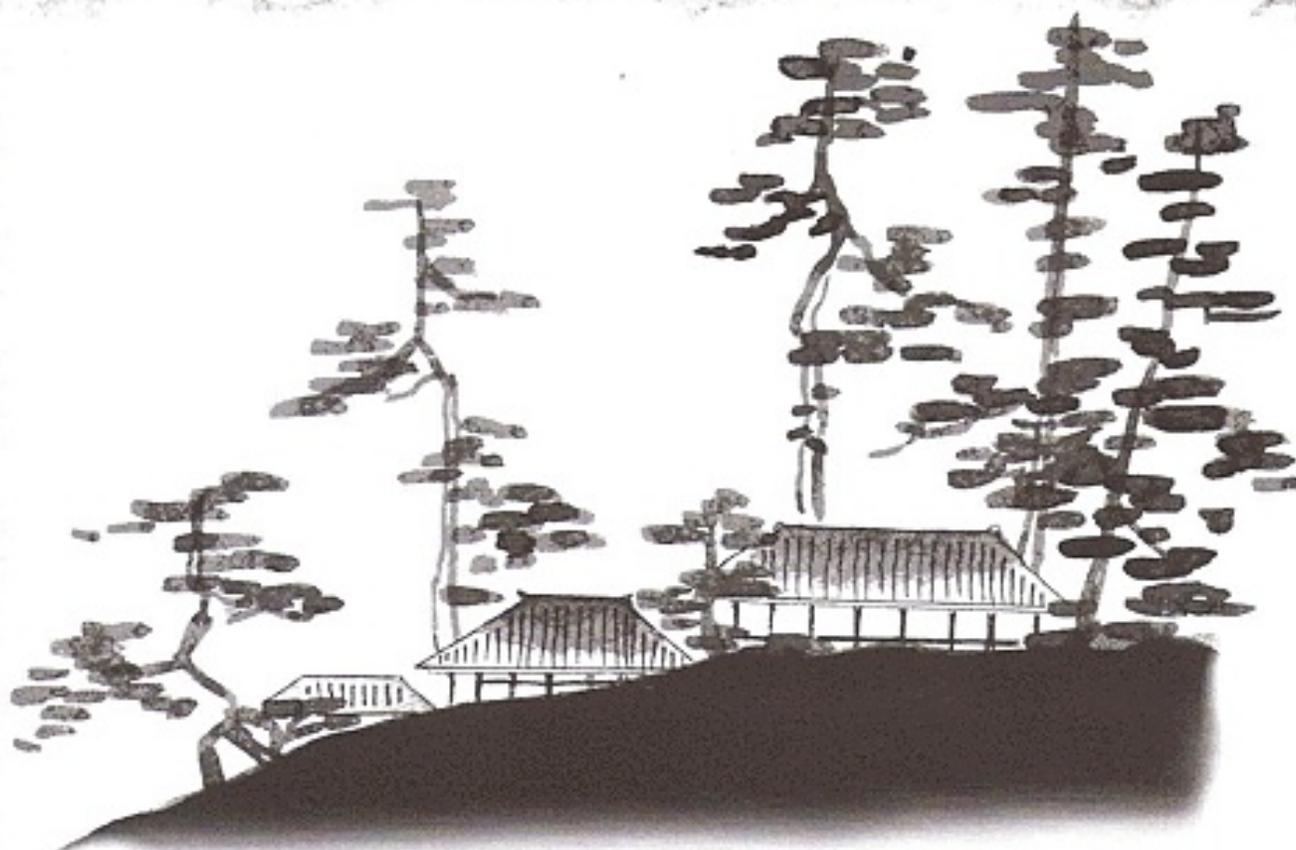
CD 20 "Y no son a los únicos a los que no les caía bien Tsung. Lady Yukio era más buena con nosotros que él. Pero desde que la mataron las bestias del bosque... Y está el "Oni", el sicario de Yao. Sí, antes era humano y hablaba. Su nombre era Katsuo, Katsurayá... o algo parecido. Pero tuvo una enfermedad y... y se convirtió en eso. Estoy seguro de que Yao le hizo algo..."

CD 25 "...Como lo hizo con Lady Yukio. Seguro. Fue él. Quería tener control absoluto sobre la forja. Antes hacíamos muchas otras cosas. Pero de un tiempo a esta parte sólo hacemos una cosa: espadas. Espadas y más espadas. Y todas ellas están cogiendo polvo en el almacén. No sé para que las querrán pero te diré una cosa: sólo hemos trabajado a este ritmo una vez y fue cuando tuvimos que proporcionar equipo y cañones a los Tokugawa, poco antes de acabar la guerra contra los Toyotomi. Créeme, muchacho... ¡se avecina algo terrible!"

EL BOSQUE: TERRITORIO DE ESPÍRITUS

Lo cierto es que los habitantes de la forja temen adentrarse en el bosque. Si tras el ataque a la empalizada, a los PJs les da por seguir el rastro a los lobos campo a través (Supervivencia CD 20), deberán atravesar una zona de espesa vegetación, de noche y agotados por la dura marcha que llevan a sus espaldas (no han parado desde que partieron del puerto de Kochi). Los dos enormes lobos grises llegarán hasta un escarpado acantilado, a unos cinco kilómetros del claro de la forja, bosque a través. Con varios saltos mortales, irán de un extremo a otro de las cornisas hasta introducirse en una de las muchas cavernas que cuajan la pared del precipicio. Mucho más abajo, a metros y metros de letal caída, los PJs podrán escuchar el rugir de un río.

En la pared del acantilado no sólo se encuentra la gruta que sirve de hogar a los lobos, sino también la mayor parte de los escondrijos del Clan del Mono. Éstos han sido los que más han aguantado la presencia del hombre en el bosque sin sufrir las consecuencias de "el Olvido". Los primeros en caer fueron los miembros del Clan del Jabalí, quienes vivían en las cavernas inferiores del acantilado, donde nace el manantial del río. Ahora, esas grutas húmedas son un cementerio de bestias que decoran las estancias con sus restos.



LA GUARIDA DE LOS LOBOS

A varias decenas de metros sobre éstas se encuentra la gruta de los lobos: dos enormes cavernas que sirven de escondrijo no sólo a éstos sino también a Lady Yukio, la cual fue recogida por sus antiguos enemigos cuando Yao intentó acabar con ella, durante una de sus expediciones al bosque. Si los PJs consiguen descender por la pared del acantilado sin matarse siempre correrán el riesgo de dar con una de las trampas que Yukio ha desperdigado por doquier (tiradas de Buscar, Tregar e Inutilizar Mecanismo CD 20 para encontrarlas, trepar por la pared del acantilado y desactivarlas, respectivamente). Las trampas van desde dardos impregnados de veneno hasta pequeñas cargas de pólvora (en general producen 2d6 puntos de daño, dividiendo por la mitad con TS Reflejos CD 20). Las de carácter explosivo pueden provocar bonitos desprendimientos, además de despertar a los monos... de los que hablaremos en la siguiente sección.

En el escondrijo de Yukio hay numerosas mantas confeccionadas con plumaje de ave, así como algunos restos aprovechables de las anteriores caravanas que, partiendo de Kochi, intentaron llevar provisiones hasta la forja. Son la materia prima con la que Lady Yukio ha conseguido confeccionar sus inventos.

LA GUARIDA DE LOS MONOS

Las grutas que hay en la zona más elevada del acantilado están habitadas por el Clan del Mono. Estos belicosos pero al mismo tiempo cobardes ani-

males se han convertido en la punta de lanza del bosque después de que el Clan del Jabalí sufriera su penoso destino: muertos a manos de la magia negra que infecta las aguas del río.

En total son una veintena larga de grutas las que habitan estos simios de pelaje gris y ojos que brillan rojizos en la oscuridad. Aunque no son muy grandes (categoría de tamaño: Pequeño), son fuertes, y teniendo en cuenta su número (unos setenta), pueden ser llegar a ser un problema para nuestros PJ si les descubren intentando penetrar en sus dominios. Además, son extremadamente ágiles a la hora de trepar por el acantilado...

En estos momentos, la situación dentro del clan es de temor: en las últimas horas, el estado de la joven humana, Sun, ha empeorado sensiblemente. Y no es que les importe la muerte de la chica (es humana a fin de cuentas). El problema es que, como bien sabe el chamán del clan (un anciano simio de pelaje largo y plateado llamado Naguro), de la chica ha comenzado a manar la misma energía oscura que surgió del antiguo avatar del bosque... antes de convertirse en aquella plaga que casi lo destruye todo.

Como medida de seguridad y temiendo que la historia se repita, Naguro ordenó llevar a Sun hasta la gruta de los jabalíes, encerrándola allí. De hecho, es más que probable que si los PJs han seguido a los lobos se los encuentren discutiendo con un grueso importante del Clan del Mono que, siguiendo las instrucciones de Naguro, llevaban a Sun hasta la caverna-cementerio con la intención de encerrarla allí. Por supuesto, los dos lobos se negarán en redondo y, si es necesario, intentarán luchar contra los simios.

DESARROLLOS POSIBLES DE LA TRAMA

LADY YUKIO, O REHÉN EN SU PROPIA FORJA

Como hemos dicho, Lady Yukio se colará en la forja aprovechando la confusión provocada por el ataque de los lobos. Su plan es permanecer oculta todo el tiempo que pueda y llegar hasta el almacén que hay en la parte posterior de la forja. Allí, preparará un par de barriles de pólvora que piensa arrojar al vientre del volcán, iniciando así una erupción que bloqueará la chimenea del mismo una vez la lava se solidifique. Sí, es arriesgado. Y sí, arrasará la forja por completo. Pero para Yukio es algo que debe hacerse: ya ha visto una vez lo que pasa cuando el avatar espiritual del bosque enferma... y no quiere volver a verlo.

Como DJ, deberías promover que se dé un encontronazo entre Yukio y los PJs mientras ella ronda por el interior de la forja (puede que oigan un ruido o que sea Yukio la que tropieza con ellos mientras se esconde de los guardias de Yao).

Es poco probable que Yukio caiga en manos de los guardias, puesto que éstos tienen órdenes de acabar con "la chica lobo" (como califican a la misteriosa figura que cabalga a los lobos cuando atacan la fortaleza). Así las cosas, los guardias tirarán a matar con sus arcos y con sus cañones en cuanto la vean.

Pero si son los PJs los que la entregan a Yao, éste se encargará de encerrarla en una zanja incomunicada (las de castigo, que se encuentran en la parte posterior de la forja, muy cerca del polvorín). Allí la dejará hasta que sea la hora de sacar el cargamento de allí. Entonces, la sacará para emplearla como rehén ante los lobos: así sacará las espadas, llevándolas hasta Kochi sin temer un ataque. Los lobos no atacarán si con ello la ponen en peligro... o al menos, eso cree Yao. Desde luego, el anciano se encargará de que Lady Yukio no pueda descubrir su identidad, manteniéndola amordazada y con la máscara puesta.

TSUNG YAO, O EL CARGAMENTO DE LAS 99 ESPADAS.

Como ya dijimos, los personajes que hayan resultado heridos en el ataque de los lobos serán llevados a la casa de dos plantas de Yao, donde recibirán los cuidados médicos necesarios. Tsung Yao se presentará ante ellos una vez realizado el recuento de bajas e iniciada la carga de espadas en sus cajas.

Los guardias sacarán a los somnolientos reclusos afuera para que, formando una cadena, vayan guardando las espadas en sus cajas correspondientes. Tsung Yao supervisará la operación acompañado

por su fiel guardaespaldas, el misterioso "Oni". Mientras las luces del amanecer encienden el horizonte, los agotados reclusos pasarán de mano en mano las preciadas espadas. Alguno habrá que, debilitado por la noche en vela, sea tan insensato como para dejar caer alguna al suelo. Los que cometen dicha imprudencia verán duramente castigada su falta de tacto con varios azotes por parte de los guardias. Las espadas se encuentran delicadamente envueltas en pañuelos de seda.

Para Yao, lo más importante en esos momentos es tener listo el cargamento para el amanecer pues ello les permitirá partir cuanto antes con la remesa de las espadas. Sin embargo, no cuenta con lo que se le viene encima...

SUN, O SALVAR AL AVATAR DEL BOSQUE

Puede haber varias vías para descubrir la situación límite que se vive en el bosque. Si los PJs deciden hablar con Lady Yukio, ésta les revelará que el avatar del bosque, una joven humana criada por lobos, se encuentra enferma. Su mal está vinculado al poder oscuro que emana de la boca del volcán, por lo que Yukio pedirá su ayuda para que la sellen antes de que sea demasiado tarde... Pues si muere, ella ya ha visto una vez en lo que el avatar del bosque se convierte cuando enferma: una plaga viviente que arrasa todo a su paso.

Por otro lado, los PJs pueden haber sido testigos del sellado, por parte del Clan del Mono, de la caverna que sirve de cripta para los restos del Clan del Jabalí. Naguro no permitirá bajo ningún concepto que ningún animal (y mucho menos, un humano) penetre en la cámara sellada. Las runas con las que ha decorado la pesada roca que sella el acceso a la caverna sirven (en teoría) de hechizo de contención. Sin embargo, un chequeo de Saber (Arcano) CD 20 permite anular el sencillo conjuro de inmovilización que Naguro ha dispuesto.

En el frío interior de la caverna, los PJs sentirán la presencia de un espíritu destructivo. Encontrarán, tendido en el suelo, el cuerpo de la joven Sun: una hermosa chica de unos veintitantos años, ataviada con ropajes de cuero blanco y con la piel cubierta por marcas tribales. En torno a ella se ha ido formando una especie de caparazón de ectoplasma verdoso. Su tonalidad irá oscureciéndose y creciendo hasta el amanecer, momento en que la chica habrá entrado en fase crítica: ese caparazón comenzará a asumir formas pseudópodos, aumentando su tamaño hasta filtrarse por cada hendidura de la gruta, corrompiendo cada centímetro de vegetación, carne u otras sustancias orgánicas que encuentre a su paso. Veamos qué luz puede arrojar una tirada de Saber (Arcano):

CD 10 "No cabe duda. La chica está poseída por un espíritu primordial. De origen vegetal, a juzgar por las tonalidades iniciales."

CD 15 "Es imposible realizar un rito de exorcismo: el espíritu lleva anclado en el alma de la chica años, formando ya parte intrínseca de ella. Sin embargo, las

reacciones violentas del espíritu se deben a una presencia diabólica cercana. Destruyendo esa fuente, podremos calmar al espíritu."

CD 20 "Probablemente exista por las cercanías un espíritu opuesto al del bosque... y que ansía un enfrentamiento. Al haber debilitado al anfitrión humano del avatar del bosque, éste ha despertado y va en su busca para destruirlo antes de que termine de rematar a su anfitrión."

Poco antes de terminar los preparativos del cargamento de espadas, los vigías de la empalizada verán como una sombra comienza a surgir del bosque. Los gritos de los monos serán los primeros indicios de que algo muy malo se aproxima a toda velocidad. Los hermanos lobo, si todavía están con vida, cruzarán el claro a la desesperada, huyendo de la masa informe, la cual ha adquirido una forma vagamente humanoide cuya cabeza se expande por el cielo como una nube ominosa. De ella caen letales goterones, de efectos fatales sobre aquello que tocan.

Eso significa que, mientras Sun permanece sumida en una especie de coma, la forma ectoplasmática del avatar se manifestará asumiendo de nuevo la forma de "el Segador": comenzará a expandirse, consumiendo toda materia orgánica que encuentre a su paso. A medida que ello ocurra, aumentará su tamaño. Digamos que una vez se haya filtrado por las cavernas del acantilado, llegando al exterior, será Grande. Atravesando el bosque, absorberá más material orgánico, asumiendo las formas de Enorme y Gargantuesco. Y cuando finalmente llegue a la forja, será Colosal. Se mueve más deprisa de lo que aparenta y su tacto para cualquier ser orgánico será fatal.

Se le puede destruir pero para ello hace falta penetrar en su interior (y recibir daño por ello: ten en cuenta que es algo parecido a nadar en ácido, así que haz chequeos de TS Fortaleza CD 15, dividiendo a la mitad el daño de 2d6 que provoca cada asalto si se tiene éxito en el chequeo). Por otro lado, eso implica matar a la joven Sun que, en estado comatoso, flota en el mismo corazón de la criatura. Una medida que la pareja de lobos, Silver y Charlatán, puede no ver con buenos ojos.

Este avatar del dios de la destrucción, "el Segador", se acercará poco a poco a la enorme forja. Ante la visión de tan terrible ser, el pánico cundirá entre los presentes. Los responsables de la caravana intentarán partir de inmediato al tiempo que se quitan de encima a los guardias de la forja que luchan por subir a los carromatos (como náufragos en el Titanic). Por otro lado, los reclusos gritan y piden auxilio desde las zanjas, donde se encuentran atrapados.

Detener al espíritu es una labor difícil. En principio, hay dos formas de hacerlo.

O bien sellan la boca del volcán.

O bien lanzan a Katsura al interior de la masa.

La primera opción implica emular el plan de Lady Yukio, es decir, provocar una erupción volcá-

nica que arrase la forja y selle su chimenea. En este caso, al provocar una explosión en su vientre, una impresionante llamarada surgirá de la boca del volcán, iluminando el claro y sus alrededores para luego desperdigarse a los cuatro vientos como ríos de fuego líquido. los PJs tendrán que correr ante éstos si no quieren ver achicharrados sus traseros (TS Reflejos CD 20 con un bonificador +5 si tienes la dote Correr).

Por supuesto, esta idea no contará con el beneplácito de Tsung Yao. Él está dispuesto a hacer frente al espíritu empleando cualquier otro medio que no implique sacrificar la forja. No olvidemos que sus conocimientos sobre ciencia arcana son lo bastante amplios como para deducir la naturaleza de su enemigo. Es decir, Yao preferirá emplear la segunda opción: sacrificar a su leal siervo, "Oni"... anteriormente conocido como Katsura.

Al igual que Sun, Katsura también se encuentra imbuido de una porción del avatar espiritual de la naturaleza, ya que ambos combatieron mano a mano la primera vez que salvaron el bosque. Sin embargo, habiendo estado previamente infectado por un demonio, el contacto con el espíritu cambió a Katsura de forma distinta a como hizo con Sun. La porción que Katsura absorbió del primer espíritu fue corrompida por el demonio que llevaba en su interior... y ha acabado por convertirlo en el monstruo que es ahora.

Tsung Yao sabe que si Katsura penetra en el interior bulboso del espíritu de Sun, el choque entre ambos hará que los dos se destruyan mutuamente. Sí, puede que ello acabe finalmente con el avatar del bosque. Y en efecto: matará tanto a Sun como a Katsura... pero a su juicio, eso es preferible a perder su amada forja.

✦ DESENLACES ✦

Imaginemos por un momento que los PJs han decidido sacrificarse por el bosque y han hecho lo imposible por volar por los aires la Forja de Tsung Yao. Aparte de enfrentarse a él y posiblemente a su "Oni" (anteriormente conocido como Katsura), los PJs tendrán que salir de allí corriendo si no quieren comprobar cómo sienta eso de que te sepulten vivo en magma (daño: 4d8, con derecho a una nueva tirada de TS Reflejos para reducir a la mitad las heridas).

Si sobreviven a la tremenda detonación volcánica verán como las enormes columnas de fuego y humo van haciendo que el avatar del bosque desaparezca. Éste mermará su tamaño hasta desvanecerse. En el interior de la gruta, la joven Sun abrirá los ojos y, poco a poco, despertará de su trance. los PJs se habrán ganado la gratitud de Lady Yukio así como la de Sun. Incluso los supervivientes del Clan del Mono saldrán a despedirles, con un torrente de gritos histéricos a modo de salvos de honor.

También es posible que los PJs prefieran aferrarse al pago que recibirán una vez estén de vuelta en Kochi con las espadas. En ese caso, y si deciden acatar las ordenes de Tsung Yao, deberán escoltar al "Oni" lo más cerca que puedan de la gigantesca masa tentaculada que es el avatar del bosque.

Claro que, tan cerca de la esencia de su amada Sun, puede que Katsura recupere algo de su memoria y no le parezca al final tan buena idea eso de sacrificarse. En ese caso, los PJs tendrán que convencerlo... por las malas, claro. Una vez dentro de la forma bulbosa y parcialmente transparente del espíritu del bosque, el cuerpo de Katsura estallará. Como un tumor negro, sus restos líquidos irán extendiéndose por el interior del avatar hasta cubrirlo por completo... y explotando finalmente en una desagradable (pero inofensiva) lluvia de alquitrán.

Una vez pasados los primeros y confusos instantes, los guardias de la prisión que hayan sobrevivido realizarán el recuento de pérdidas y bajas. Tsung Yao despedirá a los personajes, agradeciéndoles su ayuda si es que se pusieron de su lado... o encargándose de que sean recluidos en celdas de castigo si lo traicionaron.

DRAMATIS PERSONAE

TSUNG YAO

Nivel: Mago 8
CA: 12 (16 con armadura)
Puntos de golpe: 48
Ataque base: +4
Iniciativa: +2
Tiros de salvación: FOR +4, REF +4, VOL +8
Características: FUE 14 (+2), INT 17 (+3), DES 14 (+2), SAB 14 (+2), CON 15 (+2), CAR 15 (+2)
Habilidades: Artesanía +13; Concentración +9; Conocimiento de Conjuros +13; Descifrar Escritura +10; Diplomacia +5; Intimidar +5; Oficio (Herrero) +10; Saber (Arcano) +13
Dotes Metamágicas: Fabricar Armas y Armaduras Mágicas
Dotes: Competencia con Armas (Daga, Ballesta, Bastón); Competencia con Armadura Ligera; Competencia con Arma Exótica (Cadenas y Cañón); Impacto sin Arma Mejorado; Lucha a Ciegas
Conjuros (4/5/4/4/2): Todos los de nivel cero; Escudo; Alarma; Manos Ardientes; Causar Miedo; Impacto Verdadero; Comprensión Idiomática; Resistir Energía (Calorífica); Detectar Pensamientos; Esfera Flamígera; Ceguera/Sordera; Llama Continua; Rayo Abrasador; Bola de Fuego; Flecha Flamígera; Protección contra Energía (Calorífica); Disipar Magia; Runas Explosivas; Muro de Fuego; Trampa de Fuego
Armadura: Túnica Bendita (cuéntalo como un "camisote de mallas").

Cadenas de Shi-Yung

(Ataque: +6/+1, Daño: 2d4+2)

Se trata de una pareja de cadenas, ocultas y enroscadas alrededor de sus brazos. A una orden mental suya, saldrán despedidas a toda velocidad dispuestas a enroscarse en el cuello de su víctima. Las cadenas fueron forjadas en el vientre del volcán siguiendo un ritual similar al de las espadas.

Efectos Especiales:

- ◆ En todos los sentidos, se considera el arma como una "cadena armada".
- ◆ Su alcance, gracias a la magia negra de la que están imbuidas, es de 10 metros a la redonda.
- ◆ Al gozar de cierta inteligencia, el arma realiza dos ataques (+6/+1) con el gasto de una acción sencilla, pudiendo hacer otros dos ataques si el usuario decide hacer un ataque completo. La única limitación es que cada una de las parejas de ataques debe ir contra un mismo objetivo (es decir, no podrías lanzar cuatro ataques a cuatro objetivos distintos... aunque si dos parejas de ataques a dos objetivos distintos).

Cañón de Repetición

(Ataque: +6, Daño: 2d8)

Se trata de un modelo experimental de cañón de pólvora. Es más ligero que los que llevan los guardias de la forja y tiene un sistema de recarga cuasi-automático (tarda en recargarse dos acciones de asalto completo). Sin embargo, su potencia de fuego es inferior a su versión mayor.

(Daño: 2d8, Crítico: 19-20, Tipo de Daño: Balístico, Incremento de Disparo: 30 pies, Cadencia de Fuego: 1, Cargador: 1, Tamaño: Pequeño, Peso: 30 lb).

LADY YUKIO

Nivel: Aristócrata 9
CA: 12 (17 con armadura)
Puntos de golpe: 48
Ataque base: +6/+1
Iniciativa: +2
Tiros de salvación: FOR +4, REF +5, VOL +9
Características: FUE 12 (+1), INT 17 (+3), DES 15 (+2), SAB 16 (+3), CON 13 (+1), CAR 13 (+1)
Habilidades: Artesanía +14; Averiguar Intenciones +9; Avistar +6; Diplomacia +8; Disfrazarse +8; Engañar +5; Escuchar +5; Falsificar +4; Intimidar +7; Montar +7; Nadar +3; Reunir Información +4; Saber (Nobleza) +4; Saber (Arquitectura e Ingeniería) +7; Supervivencia +5; Tasación +7; Trato con Animales +4
Dotes: Atacar al Galope; Ataque desde Montura; Combate desde Montura; Competencias de Armas (Sencillas; Marciales); Competencia con Armadura (Todas); Competencia con Arma Exótica (Brazo Armado); Impacto sin Arma Mejorado; Pericia en Combate.

Brazo Armado

Su brazo derecho fue amputado durante la primera guerra entre humanos y animales, cuando Lady Yukio sufrió el ataque de Mara, la terrible matriarca del Clan del Lobo Gris. La prótesis que



ocupa el lugar de su antiguo brazo es una rueda giratoria, movida por el impulso de sus músculos y dotada de diversos morteros que, accionados mediante un cable, arrojan su contenido propulsado por pequeñas cargas controladas de pólvora.

Dureza: 5; Puntos de Golpe: 15

Efectos Especiales

(Lady Yukio puede activar uno por cada acción estándar).

- ◆ **Proyectil Igneo (2 cargas):** Arroja un proyectil de fuego que equivale al conjuro "Esfera Flamígera", con la salvedad que Lady Yukio no ejerce su control sobre el movimiento de la esfera, limitándose ésta a cubrir de llamas el punto al que ha sido proyectada.
- ◆ **Proyectil Pegajoso (2 cargas):** Genera una bola de sustancia pegajosa que, al impactar, estalla provocando un efecto idéntico al conjuro "Telaraña".
- ◆ **Proyectil de Humo (2 cargas):** Genera una nube de humo que equivale al efecto del conjuro "Nube Brumosa".
- ◆ **Proyectil Garfio (2 cargas):** Acompañado de un sistema de poleas, estos garfios con cuerda se proyectan hasta 20 metros de distancia, pudiendo ayudar en escaladas y descensos (+10 a Trepar). Se considera que tienen FUE 18, y empleados como arma pueden infligir 1d6+3 puntos de daño (aunque su uso permite un ataque de oportunidad a cualquiera que se encuentre cuerpo a cuerpo con Lady Yukio en el momento de usarlo).

A todos los efectos, se considera que Lady Yukio tiene nivel 2 como lanzadora de conjuros (a la hora de calcular los alcances y demás efectos de los proyectiles).

Traje de plumas

Se trata de una especie de capa, confeccionada a base de afiladas láminas de metal y pintadas de blanco para que parezcan inofensivas plumas. Además de una protección general a todas las partes de su cuerpo, el traje dispone de pequeñas cargas de pólvora que, al estallar, lo convierten en una letal lluvia de cuchillas. Por supuesto, esto inutiliza el artefacto por lo que se trata de un desesperado último recurso.

Dureza: 10; Puntos de Golpe: 25 (CA: +5: a todos los efectos, considerar una cota de mallas)

Efectos Especiales:

- ◆ **Sistema de Autodestrucción:** El efecto de estallido equivale al conjuro "Explosión Solar", con un daño de 5d6 y considerando que su nivel de lanzador es sólo 4.

Máscara

Realmente, ésta es la verdadera máscara que solía usar Sun cuando su salud le permitía salir al bosque y dar problemas a los humanos de la forja. Pero ahora, en manos de Lady Yukio, se ha convertido en un dispositivo que, mediante unas lentes especialmente diseñadas, permiten ver en la oscuridad. Por otro lado, dispone de filtros especiales que proporcionan aire en condiciones adversas.

Dureza: 3; Puntos de Golpe: 7

Efectos Especiales:

- ◆ Permite ver en la oscuridad como si fuese de día hasta 20 metros. Las penalizaciones por luchar a oscuras se reducen a la mitad hasta los 40 metros.
- ◆ Recibe un +5 a TS Fortaleza contra todo tipo de venenos emitidos por el aire.

KATSURA

Nivel: Guerrero 6

CA: 14

Puntos de golpe: 29

Ataque base: +6/+1

Iniciativa: +0

Tiros de salvación: FOR +12, REF +2, VOL +2

Características: FUE 26 (+8), INT 8 (-2), DES 11 (+0), SAB 10 (+0), CON 18 (+4), CAR 4 (-3)

Ataque: Cuerpo a cuerpo +14/+9 (1d6+8)

Habilidades: Avistar +2; Escondarse +6; Escuchar +6; Saltar +17; Trepar +13

Dotes: Ataque Poderoso; Competencias con Armas (Sencillas); Dureza; Impacto sin Arma Mejorado.

NAGURO

Chamán del Clan del Mono

Nivel: Druida 3

CA: 12

Puntos de golpe: 23

Ataque base: +2

Iniciativa: +1

Tiros de salvación: FOR +3, REF +3, VOL +4

Características: FUE 13 (+1), INT 8 (-1), DES 12 (+1), SAB 12 (+1), CON 12 (+1), CAR 8 (-1)

Habilidades: Avistar +5; Concentración +3; Conocimiento de Conjuros +3; Escuchar +5; Saber (Naturaleza) +3; Sanar +3; Supervivencia +3; Trepar +8

Dotes y Capacidades Especiales: Alerta; Empatía Salvaje; Pisada sin Rastro; Sentido de la Naturaleza

Conjuros Divinos (4/2/1): Purificar Comida y Bebida; Detectar Magia; Detectar Veneno; Luz; Enmarañar; Hablar con Animales (le permite hablar con otras especies... incluidos los humanos); Curar Heridas Leves; Ablandar Tierra y Piedra.

Tamaño: Pequeño

GUERREROS DE NAGURO

Nivel: Bárbaro 2

CA: 13

Puntos de golpe: 27

Ataque base: +2

Iniciativa: +2

Tiros de salvación: FOR +6, REF +4, VOL +1

Características: FUE 15 (+2), INT 2 (-3), DES 14 (+2), SAB 12 (+1), CON 12 (+1), CAR 6 (-2)

Ataque: Combate cuerpo a cuerpo/Mordisco +4 (1d6+3)

Habilidades: Avistar +5; Escuchar +5; Intimidar +2; Saltar +3; Trepar +8

Dotes y Capacidades Especiales: Alerta; Esquiva Asombrosa; Furia 1/día; Impacto sin Arma Mejorado.

Tamaño: Pequeño

SILVER

Nivel: Guerrero 6

CA: 17

Puntos de golpe: 69

Ataque base: +6/+1

Iniciativa: +0

Tiros de salvación: FOR +11, REF +7, VOL +3

Características: FUE 29 (+9), INT 2 (-3), DES 11 (+0), SAB 12 (+1), CON 23 (+6), CAR 6 (-2)

Ataque: Mordisco +14/+9 (2d6+9)

Habilidades: Avistar +3; Escondarse -4; Escuchar +3; Moverse en Silencio +3; Nadar +3; Intimidar +6; Saltar +6; Supervivencia +6

Dotes: Rastrear; Soltura con Arma (Mordisco)

Tamaño: Grande

CHARLATÁN

Nivel: Pícaro 6

CA: 18

Puntos de golpe: 54

Ataque base: +4

Iniciativa: +1

Tiros de salvación: FOR +8, REF +10, VOL +3

Características: FUE 23 (+6), INT 8 (-1), DES 13 (+1), SAB 12 (+1), CON 23 (+6), CAR 8 (-1)

Ataques: Mordisco +9 (2d6+6)

Habilidades: Averiguar Intenciones +5; Avistar +3; Equilibrio +3; Escondarse -3; Escuchar +3; Intimidar +3; Moverse en Silencio +6; Supervivencia +1; Saltar +7

Dotes y Capacidades Especiales: Ataque Furtivo +3d6; Evasión; Esquiva Asombrosa; Rastrear; Sentido de las Trampas +2

Tamaño: Grande

EL AVATAR DEL BOSQUE

Avatar del Bosque - Enorme

CA: 5

Puntos de golpe: 110

Ataque base: +3

Iniciativa: -1

Tiros de salvación: FOR +8, REF +1, VOL +2

Características: FUE 28 (+9), DES 9 (-1), CON 18 (+4)

Ataque: Golpe +10 (2d6+9), Presa +20 (2d6+9)

Avatar del Bosque - Gargantuesco

CA: 4

Puntos de golpe: 220

Ataque base: +6

Iniciativa: -2

Tiros de salvación: FOR +10, REF +0, VOL +4

Características: FUE 36 (+13), DES 7 (-2), CON 22 (+6)

Ataque: Golpe +15 (2d8+13), Presa +19 (2d8+13)

Avatar del Bosque - Colosal

CA: 3

Puntos de golpe: 440

Ataque base: +9

Iniciativa: -3

Tiros de salvación: FOR +12, REF -1, VOL +6

Características: FUE 44 (+17), DES 5 (-3), CON 26 (+8)

Ataque: Golpe +18 (3d10+17), Presa +38 (3d10+17)

Notas:

- + Es invulnerable por completo a los ataques mentales.
- + Debido a su forma gelatinosa e informe, cada asalto proyecta una salva de 1D10 tentáculos con los que apresar a cualquier "molestia humana" que encuentre a su paso.
- + Al conseguir apresar a su oponente con uno de dichos tentáculos, puede optar por drenar su energía vital en adición al daño de constricción. Si el PJ no supera un chequeo de TS Fortaleza CD 20, perderá 1 punto de Fuerza (sólo recuperable mediante métodos mágicos).

NAKAMURA HATSU

Nivel: Aristócrata 5

CA: 11 (15 con armadura)

Puntos de golpe: 38

Ataque base: +6/+1

Iniciativa: +1

Tiros de salvación: FOR +3, REF +2, VOL +8

Características: FUE 13 (+1), INT 14 (+2), DES 13 (+1), SAB 14 (+2), CON 14 (+2), CAR 14 (+2)

Ataque: Katana +8/+3 (1d8+1), Wakizashi +7/+2 (1d6+1)

Habilidades: Averiguar Intenciones +5; Avistar +10; Diplomacia +8; Escuchar +10; Intimidar +8; Montar +7; Nadar +5; Saber (Nobleza) +7; Supervivencia +6; Tasación +5

Dotes: Alerta; Combatir desde la Montura; Competencias de Armas (Sencillas; Marciales); Competencia con Armadura (Todas); Soltura con Arma (Katana); Voluntad de Hierro.

Armadura Parcial

Bonificador Competente +4; Máx. Bon. Destreza +4; Penalizador -3

Pulsera de Cascabel

Regalo de un sabio al que la familia Nakamura ofreció protección años atrás, esta pulsera cuajada de cascabeles nunca suena salvo en situaciones de peligro para su poseedor, como si estuviesen movidas por un espíritu siempre alerta. En términos de juego, considera que este objeto mágico funciona como el conjuro de Clérigo "Detectar el Mal" cuando haya un peligro en las inmediaciones que pueda afectar al poseedor de la pulsera. Puede emplearse tantas veces al día como nivel de personaje tenga su poseedor.

GUARDIAS DE LA FORJA

Destinados a la forja por diversos motivos, todos son samuráis deshonrados. Sus faltas no han sido tan terribles como para merecer el *seppuku* pero sí como para verse degradados a simples carceleros. La mayoría de ellos son fieles a Tsung Yao aunque ansían poder salir de aquí: creen que mostrarse obedientes ante él es la única vía de conseguir un billete para escapar de la forja.

CA: 11

Puntos de golpe: 20

Ataque base: +1

Iniciativa: +1

Tiros de salvación: FOR +3, REF +3, VOL +0

Características: FUE 13 (+1), INT 11 (+0), DES 13 (+1), SAB 11 (+0), CON 12 (+1), CAR 11 (+0)

Ataque: Cuerpo a cuerpo +2 (1d3+1), Naginata +3 (1d10+1)

Habilidades: Intimidar +5; Montar +6; Nadar +5; Saltar +5; Trepar +5

Dotes: Competencia con Armas (Sencillas, Marciales); Competencia con Arma Exótica (Cañón); Soltura con Arma (Naginata)

Aunque son samuráis, los guardias de la forja no están sometidos a un estricto control de las normas. Los que están apostados en la empalizada suelen llevar arcos largos y cañones.

Cañón

(Ataque: +2, Daño: 2d12)

Ésta es la versión "familiar" del cañón portátil en el que está trabajando Yao. Necesita de dos personas para ser utilizado y transportado. Mientras uno de los dos artilleros prepara la pólvora y la mantiene seca, el segundo se encarga de prender la mecha y apuntar. Su potencia de fuego es arrolladora y compensa el hecho de tardar una acción de asalto completo para tenerlo listo tras el primer disparo. Es imposible que un solo hombre haga disparar este armatoste sin ayuda.

Por otro lado, si se carece de la Competencia con Arma Exótica necesaria, se realiza el chequeo de impacto con un penalizador de -4 (los dos artilleros deben tener la competencia, de lo contrario los penalizadores se acumulan).

(Daño: 2d12, Crítico: 20, Tipo de Daño: Balístico, Incremento de Disparo: 30 pies, Cadencia de Fuego: 1, Cargador: 1, Tamaño: Mediano, Peso: 100 lb).

PRISIONEROS DE LA FORJA

Como mencionamos antes, la mayoría de los residentes reclusos en la forja son prisioneros de guerra. Aunque algunos fueron samuráis, las duras condiciones de vida del lugar les han hecho olvidar su pasado y ahora se conforman con sobrevivir al día a día. Aunque temen a Tsung Yao, si ven la más mínima posibilidad de fuga la aprovecharán.

CA: 11

Puntos de golpe: 20

Ataque base: +1

Iniciativa: +1

Tiros de salvación: FOR +4, REF +2, VOL +0

Características: FUE 13 (+1), INT 9 (-1), DES 12 (+1), SAB 10 (+0), CON 12 (+1), CAR 9 (-1)

Ataque: Cuerpo a cuerpo +2 (1d3+1)

Habilidades: Montar +4; Saber (Local: Forja) +2; Saltar +3; Trepar +4

Dotes: Competencia con Armas (Sencillas, Marciales)

CAPÍTULO II

TORMENTA DE ESPÍRITUS

✦ INTRODUCCIÓN ✦

El puerto de Osaka es uno de los principales puntos comerciales de Japón. Toda clase de cargamentos llegan hasta él procedentes del interior. Como es lógico, este punto de encuentro comercial es una importante fuente de beneficios para el clan Tokugawa, actualmente en el poder. Sus miembros controlan Osaka a través de su leal siervo, Tsung Mao.

Sin embargo antes del fin de la guerra, este puerto estaba en manos de la familia Hanoi, un clan menor que durante la contienda se posicionó a favor de los Toyotomi (los perdedores). Aunque los Hanoi supieron reaccionar a tiempo uniéndose al bando vencedor cuando la derrota Toyotomi era ya inevitable; su deslealtad inicial les hizo perder el favor imperial y, con él, su control del lucrativo comercio de Osaka. Fue entonces cuando el Sogún envió a Tsung Mao para supervisar la actividad de esta importante fuente de riquezas.

Como sus otros dos hermanos, Mao es uno de los tres vagabundos que mostraron al Sogún Tokugawa el secreto de las espadas "bebedoras de almas". El premio para Mao fue el puerto de Osaka. Sin embargo, las enormes riquezas a las que ha tenido acceso convirtieron a un hombre humilde en una bestia sedienta de lujos y excesos.

No hace mucho, y debido a su desproporcionada (y nunca oculta) decadencia, Mao cayó en desgracia a los ojos del Sogún. Sin embargo, Mao guardaba con celo el secreto para fundir correctamente las espadas y obtener así el néctar prohibido: el brebaje que dota a los Asesinos de la Sed de sus poderes. Por ello, el Sogún no podía prescindir de Mao... por mucho que le irritasen su prepotencia y excesos. Cuando los escándalos y rumores sobre sus fiestas y abusos llegaron a la corte, el Sogún se vio obligado a reducir su contacto con el segundo de los hermanos Tsung al mínimo imprescindible.

Esta actitud ha provocado las iras de Mao: recientemente el Sogún premió a los otros dos hermanos

Tsung con un importante galardón: un *dai-sho*, una pareja de katana y wakizashi, forjadas en oro y con la firma de la casa del Sogún en ellas. Privado de tal presente y reconocimiento, un caprichoso Mao amenazó a la Corte con desvelar a todos el secreto de su victoria sobre los Toyotomi.

La osadía de Mao había llegado demasiado lejos: el Sogún decidió enviar a uno de los Asesinos de la Sed para encargarse de él. Haciéndolo pasar por un enviado de los Toyotomi, el Sogún pondría en evidencia su traición a los Tokugawa. Además, conseguiría de camino los secretos de la fundición de las espadas... pudiendo al fin prescindir del seboso Mao.

Lo que desconoce el Sogún es que, de morir Mao, todas sus propiedades y riquezas pasarían a manos del Clan Hanoi, quienes recuperarían el control del puerto de Osaka. Se trata de una trampa que Mao ha preparado por si alguna vez el Sogún decidiese prescindir súbitamente de sus servicios. Con los rumores de un nuevo alzamiento contra los Tokugawa resonando por los rincones de palacio, Mao se ha asegurado de que si él pierde la cabeza, el Sogún pierda uno de los más importantes puntos comerciales del país ante un nuevo y posible alzamiento Toyotomi.

✦ INTRODUCCIÓN PARA LOS PJs ✦

Aunque el reparto de personajes pregenerados acudirá hasta aquí en busca del segundo de los hermanos Tsung, aquí van algunos ganchos dramáticos con los que poder introducir a otros personajes ajenos al reparto inicial.

Los PJs son enviados por las fuerzas del Sogún

Los personajes habrán sido contratados para eliminar a Tsung Mao. Citados en una de las capillas que hay en los caminos que llevan a Osaka, un enca-

puchado les ofrecerá mucho dinero (unas dos mil monedas por cabeza, con quinientas de adelanto) por matar al obeso comerciante. Aunque el encapuchado dejará entrever que sirve a intereses Toyotomi, se tratará de un enviado del Sogún Tokugawa.

Los PJs son contratados por Kumai, el asesino del Sogún

Haciéndose pasar por el emisario de los Toyotomi, el Asesino de la Sed enviado por el Sogún contratará a los PJs en calidad de guardaespaldas durante su estancia en Osaka. Bajo la tapadera de un asustado comerciante, les dirá que teme por su vida: supuestamente piensa iniciar trámites comerciales con Tsung Mao y sospecha que sus competidores puedan querer evitarlo... a cualquier precio. Por supuesto, la verdadera intención de nuestro Asesino de la Sed es cargar sobre ellos la muerte de Mao, convirtiéndoles en chivo expiatorio en el momento en que le dé muerte.

Los PJs tienen vínculos con el Clan Hanoi

Este clan y concretamente su actual heredero, Hanoi Koji, se encuentran en una posición difícil desde el final de la guerra. Los PJs pueden encontrarse de paso y ser invitados de éstos durante los hechos que se suceden en el módulo. A lo largo de los acontecimientos, el honor e incluso la vida de los principales miembros de este clan pueden verse en peligro. Si los PJs mantienen lazos de afecto o de honor con ellos, quizá se vean implicados también.

Los PJs son contratados por Tsung Mao

Siempre es posible que tu grupo de PJs sea contratado en calidad de guardaespaldas por el propio Tsung Mao. No para su seguridad, sino para la de Lord Kumasawa, al que Mao cree enviado de los Toyotomi. En este caso, no sería extraño que los PJs comenzasen su aventura siendo contratados por el propio Magistrado Hakken, en una de las posadas y tabernas de Osaka.

✦ LAS PARTES EN CONFLICTO ✦

TSUNG MAO "EL SOGÚN DE LOS EXCESOS"

Descripción Física y Psicológica

Hubo un tiempo en que Mao era un tipo delgado, de tez blanquecina y larga melena negra. Sin embargo, las fiestas y banquetes han transformado su físico, convirtiéndolo en un enorme obeso, de gran papada y cara sudorosa. Maquilla su rostro mediante polvos blancos y se hace colorear las mejillas. Sus pestañas son largas y su cabeza está completamente rapada. En su lengua hay numerosas anillas, así como en los lóbulos de las orejas. Viste siempre ricas telas y nunca le falta algo de comer entre manos.

Es avaricioso y amante de los excesos: un hedonista y megalómano, cuyo mayor objetivo es satisfacer hasta el último de sus caprichos.

Tsung Mao es sordo a causa de la maldición de Amaterasu, pero es capaz de leer los labios a la perfección, pudiendo aparentar ante sus interlocutores que es capaz de oírlos perfectamente.

Qué sabe y qué le interesa

Mao atesora poder y riquezas como un síntoma más de su incontrolable gula: "demasiado" nunca es suficiente. Sin embargo ya no le basta sólo con riquezas y poder: quiere prestigio y lo busca sin renunciar a sus placeres mundanos. El hecho de no haber recibido el *shi-dai-sho* del Sogún lo ha llevado a buscar nuevas alianzas. Concedor de los rumores acerca de un nuevo alzamiento Toyotomi, contactó con ellos ofreciéndoles el secreto de los Asesinos de la Sed a cambio de un justo reconocimiento en cuanto los Toyotomi estuviesen en el poder.

Mao es consciente que el Sogún sospecha su traición, por lo que teme represalias a corto plazo. Por ello, ha pedido a sus nuevos aliados Toyotomi que envíen protección de inmediato. De todas formas, y para asegurarse una bonita jugada al respecto, ha pactado en secreto con el clan Hanoi (sus eternos rivales) prometiéndoles el control absoluto de los puertos si a él le ocurriese algo. Mao tiene claro que aunque el Sogún logre darle muerte, los Hanoi se apoderarán del puerto y, siguiendo órdenes de los Toyotomi, retrasarán la partida de brebaje "especial" que los Asesinos de la Sed necesitan para potenciar sus artes oscuras. Si el cargamento no llegara a tiempo, el Sogún no podría contar con su baza secreta ante el nuevo alzamiento Toyotomi.

Lo que no sabe

Lo que no sospecha Tsung Mao es que con quien ha contactado realmente no es un miembro de los Toyotomi, sino un espía a las órdenes del Sogún Tokugawa. Ha contactado con un Asesino de la Sed conocido como Kumai, el cual ha recibido instrucciones precisas del Sogún para ejecutar al obeso y traicionero comerciante.

KUMAI (BAJO LA FALSA IDENTIDAD DE LORD KUMASAWA)

Descripción Física y Psicológica

Pelo recogido en una larga coleta, luciendo una afilada perilla que siempre acaricia con pose pensativa. De complexión atlética y treinta y tantos años, Kumai tiene unos dientes afilados como colmillos que convierten su sonrisa en algo inquietante (por ello evita sonreír abiertamente... salvo cuando lo que busca es, precisamente, intimidar a su interlocutor).

Kumai es uno de los más letales miembros de la Orden de los Asesinos Sedientos (los Asesinos de la Sed). Frío y calculador, era miembro del clan *ninja*

de Komashi. Viste siempre extraordinarias ropas, ricamente bordadas (Artesanía CD 15: seda de primera calidad para una pieza de absoluta exquisitez... sólo al alcance de los más ricos bolsillos). No en vano, durante su estancia en Osaka su tapadera será la de Lord Kumasawa, un afeminado comerciante de telas procedente de Kobe.

Qué sabe y qué le interesa

Su misión es acabar con la vida de Mao lo antes posible: de hecho su plan es hacerlo la primera noche, en cuanto el obeso comerciante, creyéndole enviado de los Toyotomi, le confiese los secretos de la fundición de las espadas y la obtención del brebaje resultante. Una vez desvelado el secreto, lo eliminará. Así mismo, cuenta con el apoyo de su séquito: un comando de ninjas del Clan Komashi. Éstos desconocen la vinculación de Kumai con el Sogún así como la existencia de los Asesinos de la Sed: los ninjas creen que están allí para acabar con Tsung Mao simplemente por motivos de dinero.

Lo que no sabe

Kumai desconoce el pacto existente entre el Clan Hanoi y Tsung Mao a los que, como todo el mundo, sigue considerando eternos rivales. Tampoco sabe que los Toyotomi sí conocen esta alianza: Kumai no sabe que han enviado a su propio espía ninja para averiguar qué ha llevado a Mao, aliado manifiesto del régimen Tokugawa, a efectuar tal pacto a espaldas del Sogún.

HANOI KOJI

Descripción Física y Psicológica

Primogénito del Clan Hanoi. Un joven y orgulloso samurái, educado a la vieja usanza y que aún no ha olvidado el dolor que la guerra civil trajo a su clan. Su hermano menor resultó muerto en los enfrentamientos contra los fieles del régimen Tokugawa. Pese a ser un hombre culto como todos los miembros del Clan Hanoi, Koji es temperamental y si aceptó pactar con Tsung fue por orden de su moribundo padre, Subai. Koji ocupa temporalmente su lugar debido a la enfermedad que obliga a Subai guardar cama desde hace ya unos meses.

De cabeza afeitada de acuerdo a la tradición, Koji luce orgulloso el *mon* de su clan (una brisa impulsando las velas de un barco: las velas son un pergamino manuscrito). Sus ojos pequeños escrutan siempre a su interlocutor y siempre sentencia sus afirmaciones con frases de sabios, dejando constancia de su elevada cultura.

Qué sabe y qué le interesa

Koji es un abanderado de la causa Hanoi: un clan que sueña con un pasado en el que ellos, síntesis perfecta entre sabios y guerreros, controlaban el puerto de Osaka manteniendo la paz, la tranquilidad y la vida moderada. La explosión del comercio (revitalizado por la llegada de un animal amoral como es Mao) transformó Osaka en foco de juego, prostitución y corrupción. Su principal interés, como el de todos los miembros del Clan Hanoi, es

recuperar el control sobre el puerto de Osaka y devolverle su gloria perdida.

Koji sabe que las relaciones entre Mao y el Sogún se han enrarecido y, aunque no conoce los detalles, sabe que la propuesta del comerciante para dejar el control portuario en manos Hanoi es la llave para volver a tener una Osaka limpia y honorable. La alianza con el "rey de los excesos" no es de su agrado, pero Koji la considera un precio a pagar si quieren recuperar lo que es suyo.

Como antiguos aliados de los Toyotomi, los miembros del Clan Hanoi están al tanto de que existe descontento entre los clanes menores. Y sabe que se rumorea que algún tipo de conspiración está en marcha. Desconocen el lugar y día de la reunión por lo que es como si no supiesen nada (por el momento no han recibido confirmación alguna a tales rumores). Eso sí: en cuanto los Hanoi recibieron la oferta de alianza de Tsung Mao, avisaron y pidieron consejo a sus superiores Toyotomi. Éstos han enviado un emisario para informar del lugar y día de la reunión... además de para indagar qué se trae entre manos el viejo Tsung Mao.

Lo que no sabe

Los Hanoi desconocen la identidad del enviado de los Toyotomi: no saben ni cuándo aparecerá... ni siquiera están seguros de que llegue a dar señales de vida. En el fondo, a los Hanoi no les extrañaría que sus antiguos aliados Toyotomi los abandonasen como castigo por rendirse ante los Tokugawa en la recta final de la guerra.

Por supuesto, los Hanoi tampoco conocen la existencia de las espadas bebedoras de almas. Ni tampoco saben que el Sogún ha enviado un asesino para ejecutar a Tsung Mao. Aunque a ellos les convenga la muerte del comerciante, si fuese asesinado los Hanoi se convertirían en los principales sospechosos. Sobre todo si se descubre el documento que firmaron con Mao y que los Hanoi mantienen en secreto.

TATSUNU MICHIKO (ESPEJISMO)

Descripción Física y Psicológica

Una mujer menuda, de veintipocos años, ataviada con sedas rojas y un cinto azul. Ojos levemente rasgados y expresión hierática: jamás abre la boca si no es por petición de su amo y señor, Yun Fat Chow: un actor kabuki venido a menos que se gana la vida haciendo representaciones de opereta.

Aunque cumple a la perfección con su papel de ayudante, tras su apariencia inofensiva Michiko esconde una mente calculadora. Además, como asesina ninja Toyotomi que es domina artes oscuras y técnicas prohibidas como la teletransportación.

Qué sabe y qué le interesa

Michiko es la auténtica enviada del clan Toyotomi. Su misión es contactar con Tsung Mao y averiguar cuáles han sido los motivos que han llevado a su aparente ruptura con el Sogunato Tokugawa.

trazando si fuera posible una alianza entre Mao y los Toyotomi.

Michiko tiene conocimiento de la próxima reunión entre los supervivientes Toyotomi y los clanes pequeños a los que el régimen Tokugawa ha dado la espalda desde el fin de la guerra. Michiko sabe dónde y cuándo se celebrará dicha reunión: en la Necrópolis prohibida de Etai-Yang, en apenas una semana.

Lo que no sabe

Michiko desconoce que el Sogún ha enviado a un Asesino de la Sed para matar a Mao. Tampoco sabe de la existencia de esta orden de asesinos ni del papel que el viejo Mao juega en todo ello.

MAGISTRADO HAKKEN

Descripción física y psicológica

Panzudo, cojo y miserable. De cara redonda, ojos grandes y sonrisa batracia, este animal político es el responsable directo de que las calles de Osaka sean seguras. Bajo las supuestas órdenes del daimio local, Hanoi Subai, Hakken se encarga de hacer cumplir las leyes. Sin embargo, desde la llegada de Mao, Hakken se ha convertido en su mano derecha, aceptando todos sus sobornos. Sin embargo, este magistrado aspira a ocupar el trono de los excesos de Mao y se ha pasado los últimos años lamiendo sus botas para conseguir su favor.

Qué sabe y qué le interesa

El principal interés de Hakken es tomar el control del puerto una vez haya muerto Mao. Debido a que su alianza con los Toyotomi durante la guerra convierte a los Hanoi en un clan poco fiable, el Sogún decidió buscar un agente que sirviese de enlace y que estuviese capacitado para echar tierra sobre una posible y oportuna muerte de Tsung Mao. Por supuesto, Hakken cumple con semejante perfil.

Por ello, hace dos días que Hakken recibió un correo de la corte del Sogún. Las ordenes, siempre en clave, indicaban lo que iba a ocurrir.

El insecto ha retozado demasiado tiempo sobre la tela-raña. En dos días llegará su propietaria para recordarle de quién es el territorio sobre el que dormita.

Viendo confirmada la caída en desgracia de Tsung Mao ante el Sogún, Hakken cree que su ansiado ascenso está más cerca que nunca.

Lo que no sabe

Por el momento, Hakken desconoce la auténtica identidad de Lord Kumasawa como asesino a las órdenes del Sogún. Así mismo, no tiene ni la más remota idea de lo que Mao se trae entre manos con los Toyotomi o con los Hanoi, estando completamente seguro de que será él quien ocupe el lugar de Mao cuando éste sea debidamente eliminado.

Ni que decir tiene que Hakken ignora todo lo referente a los Asesinos de la Sed (aunque, como muchos en Osaka, ha oído rumores sobre los extra-

ños rituales que lleva a cabo Mao en las profundidades de su palacio).

✦ ESCENARIO ✦

EL PUERTO DE OSAKA

Como una de las principales ciudades de Japón e importante punto comercial, Osaka es el centro neurálgico de una cadena de núcleos industriales (llamados *janchin*) que llegan hasta Kobe. Es uno de los mayores puertos del país, centro de transporte, finanzas y comunicaciones. Los edificios representativos son el templo budista de Shitenoji, fundado en el año 593, y el templo sintoísta de Temmangu, fundado en 949. En sus orígenes, Osaka era un puerto pesquero llamado Naniwa, y ya en el siglo IV estaba salpicado en sus alrededores por palacios imperiales.

La ciudad se divide principalmente en dos zonas. El centro propiamente dicho es un ejemplo de cómo la influencia del comercio ha permitido al Clan Hanoi convertir una ciudad pesquera en un referente de educación y bellas artes. Hermosos jardines y orgullosos palacetes de clanes menores conforman las callejuelas de la ciudad. Esta zona, frontera entre las afueras y la zona portuaria, se encuentra bajo la vigilancia de magistrados a las supuestas órdenes del daimio Hanoi, Hanoi Subai.

Sin embargo, el auténtico poder lo tiene Tsung Mao pues suyo es el dinero que paga los numerosos sobornos con los que llena las bolsas de los magistrados. La riqueza llena las arcas de Mao gracias a su control de la otra mitad de Osaka: los puertos. En ellos, además de arremolinarse las casas del pueblo llano y comerciantes de segunda y tercera, es también donde se llevan a cabo las transacciones entre las mercancías manufacturadas procedentes de las *janchin* y las embarcaciones que llegan cargadas de materas primas.

Además, los beneficios de Mao se incrementan con los pagos de aduana y las ganancias de todos los viajeros que, nada más pisar el puerto, acuden a gastar sus monedas en casas de juego o prostitutas; dos negocios que, por supuesto, controla el propio Tsung Mao.

✦ SUCEOS Y ACONTECIMIENTOS ✦

UN CUMPLEAÑOS... DE MUERTE

"PROLOGUE"
NINJA SCROLL - Kaeru Wada

Nada más poner los pies en Osaka, la música, las risas y el júbilo festivo rodearán a los PJs recién llegados: una gran fiesta ha tomado las calles de la ciudad y por todas partes la gente corretea con unas peculiares máscaras que caricaturizan el semblante

de Tsung Mao de mil diversas maneras. A lo largo del puerto y las calles se ven puestos de frutas, licores e incluso mesas de juego y apuestas al aire libre. Hermosas chicas flirtean con comerciantes, contrabandistas y estibadores del puerto, desde los balcones de las "casas alegres".

Uno de los hombres de Tsung no tardará en abordar a los confusos PJ: como a todos los viajeros que llegan a Osaka, les dará la bienvenida y regalará cinco monedas de cobre por cortesía de Tsung Mao. ¿El motivo? Nada menos que el cumpleaños del todopoderoso "Sogún de los Excesos", tal y como es conocido el señor de los puertos de Osaka. Además se informará a los PJs del gran banquete que, en honor de Mao, se celebra en los jardines de su enorme finca. Un banquete que está también abierto al pueblo llano.

Las risas, el sonido de los dados rebotando contra las mesas, el tintinear de las monedas que pasan de mano en mano... esa banda sonora será la misma en todos los puestos que frecuenten los PJs hasta caer la tarde. Preguntando a lugareños y comerciantes, nuestros PJ pueden averiguar nuevas pistas sobre la situación actual en Osaka (chequeos de Reunir Información):

CD 5 "Esto es Osaka, puerto de puertos. Si estás aquí, o eres comerciante o contrabandista. Y si eres cualquiera de esas dos cosas, Tsung Mao te conoce."

CD 13 "Tsung Mao ha convertido Osaka en el mayor enclave comercial de Japón... aunque eso no haya gustado a cierta gente. Se dice que le han prohibido la entrada en la Corte Tokugawa. Figúrate... ¡los mismos que lo pusieron al mundo de Osaka al finalizar la guerra ahora reniegan de él! La verdad es que se le conoce tanto por su astucia en los negocios como por su amor por el exceso."

CD 17 "Antes de llegar Mao, la familia Hanoi controlaba los puertos. Sin embargo, se aliaron con los Toyotomi al comenzar la guerra y por eso perdieron sus propiedades al finalizar aquella. Odian a Tsung Mao aunque hay quien dice que últimamente han visto al joven Hanoi Koji visitando mucho el palacio de Mao."

LLEGA LA TORMENTA

"JUBEL"

NINJA SCROLL - Kaoru Wada

Con las últimas luces del día, una auténtica lluvia de fuegos artificiales surgirá del palacete de Tsung Mao, lloviendo sobre los tejados del puerto de Osaka ante los inicialmente temerosos y confusos ojos de los lugareños. La gente no tardará en correr colina arriba para llegar cuanto antes hasta el palacete, situado en lo alto de los escarpados acantilados que rodean la ciudad. Los hombres de Tsung Mao, miembros de su guardia especial en este caso, se encargarán de que los invitados entren ordenadamente de acuerdo a su casta (aunque se permite la entrada a miembros de todas las clases sociales, cosa que llamará la atención a cualquiera de los PJs).

En los jardines se ha preparado, bajo unas bonitas lonas, el más impresionante banquete que los PJs hayan visto jamás. Con las sobras de lo que hay

sobre las mesas se podría alimentar un pequeño país durante un día. los PJs podrán admirar de cerca la fachada del palacete: una enorme construcción de cuatro plantas, rodeada cada una por una balconada... custodiadas adecuadamente por sus hombres. La fachada principal está decorada por una estatua en bajo relieve que reproduce la imagen de Mao como la parodia burda y cruel de un buda, en pose del loto.

Antes de iniciarse el banquete, los PJs habrán notado como se ha levantado algo de viento. Mao aparecerá en lo alto de su balconada para dar un breve discurso a los presentes. En él hará referencia a muchos de sus invitados: algunas extremadamente mordaces hacia los miembros del clan Hanoi allí presentes, provocando la incomodidad manifiesta de aquellos.

Poco antes de acabar el discurso, una fuerte ráfaga de viento avisará a todos los presentes de lo que se avecina. Una mirada al horizonte lo dejará bien claro: el cielo se presenta ante ellos como una cortina de color gris, sacudida por los rayos de una tormenta... mortal.

No tarda en ponerse a llover y Mao da orden de cancelar el banquete al aire libre. El magistrado Hakken, que se encontraba junto con Mao en la balconada, dará instrucciones a sus hombres para que desalojen los jardines, permitiendo la entrada a la mansión tan sólo a los principales comerciantes y burgueses de la ciudad, así como a los artistas que han llegado de lejos para deleitar a los invitados con sus actuaciones. Ésta es una ocasión perfecta para los PJs que, aprovechando la confusión reinante, quieran infiltrarse en el interior del palacio de Mao.

Entre tanto, la fiesta de cumpleaños no tarda en reanudarse en el lujoso salón central de la mansión, el cual ocupa toda la planta baja del palacio y cuyo suelo apenas puede verse bajo una inundación de mullidos y cómodos cojines.

Al mismo tiempo, en el exterior, comienza a sonar la campana de emergencia. Cualquiera de los lugareños que corre para ponerse a cubierto en sus respectivas casas podrá informar a los PJs de que es la señal para que cierren las puertas del puerto, impidiendo así que las olas arrastren a los barcos allí amarrados.

EL JINETE DE LA SEDA

El Asesino de la Sed, Kumai, tenía prevista su llegada a bordo de "El Jinete de la Seda": un velero de carga con insignias del Clan Kumasawa en su vela (Saber (Nobleza) CD 10: se trata de un pequeño pero influyente clan implicado en la producción de seda, que controla bastantes negocios en la ciudad de Kobe).

La bodega del barco está cargada de cajones herméticamente cerrados (deberán usar una palanca o similar para abrirlas: Fuerza CD 25). En su interior, rodillos de tela de gran calidad que en su interior esconden espadas: las espadas forjadas por Tsung Yao y que van rumbo a Osaka, donde permanecen



rán a la espera de ser llevadas cuando los Asesinos de la Sed necesiten una nueva remesa. Si todo sigue el plan previsto, la carga habrá sido recogida por Kumai y su tripulación en el puerto de Shikoku (el mismo puerto en el que pueden haber sido recogidos los PJs si jugaron la aventura anterior, "FORJA DE ALMAS").

Sin embargo, la tormenta les habrá pillado por sorpresa: si los PJs viajan a bordo de "El Jinete de la Seda" tendrán que hacer frente al temporal. Tendrán que superar un chequeo de Fuerza CD 20 (acumulando bonificadores de Fuerza en una sola tirada) para mantener la nave a flote. Por cada dos asaltos que tarden en conseguir la categoría de éxito necesaria (40 puntos), las olas y golpes de viento les obligarán a efectuar chequeos de salvación de Fortaleza CD 10 para no caer a las aguas. La dificultad sube en 5 cada dos asaltos hasta un tope de CD 20.

Pero aquellos PJs que estén en tierra tampoco tendrán mucho tiempo para aburrirse: si se han quedado fuera de la fiesta de Mao, podrán ver como los lugareños se movilizan para cerrar las compuertas del puerto. Sin embargo, uno de ellos (que supere un chequeo de Avistar CD 15) verá, recortado en el horizonte gracias a un oportuno relámpago, la silueta de un velero que se acerca al puerto.

De repente, el tañido de la campana de alarma enmudece súbitamente: uno de los rayos impacta contra la torre de vigilancia. Los engranajes que movían el mecanismo de las puertas habrán quedado sepultados bajo toneladas de piedra y madera, así como por varios metros de aguas embravecidas. Si los PJs deciden ayudar a los hombres de Hakken, deberían superar un chequeo de Fuerza CD 30 (acu-

mulando bonificadores de Fuerza en una sola tirada) para lograr alzar de nuevo la barrera a puro músculo (un improvisado sistema de poleas podría reducir la dificultad en 20 puntos: Saber (Arquitectura) e (Ingeniería) CD 17). Por cada dos asaltos que tarden los PJs, a efectos de juego, las olas y golpes de viento les obligarán a efectuar chequeos de salvación de Fortaleza CD 10 para no caer a las aguas. De nuevo, la dificultad sube en 5 cada dos asaltos hasta un tope de CD 20.

Los PJs deberían impedir que el barco choque contra las esclusas, retrasando su alzamiento el tiempo justo para dejarlo entrar. De lo contrario, la embarcación naufragará... siendo su único superviviente nuestro buen amigo Kumai (que viajaba en el barco como Lord Kumasawa). Participar en este heroico rescate será la forma más sencilla de entrar en la fiesta privada de Mao si no estaban invitados. Al fin y al cabo, el obeso comerciante querrá premiar personalmente a quienes hayan ayudado a evitar semejante tragedia.

Por otro lado, si los PJs fueron contratados por Lord Kumasawa en calidad de guardaespaldas se encontrarán con él en "El Jinete de la Seda" cuando les sorprenda la tormenta, poco antes de empezar a ver Osaka en el horizonte. Una vez atracado en el puerto, Lord Kumasawa será llevado por los hombres del magistrado Hakken hasta el palacio de Mao. A su vez, uno de los almacenes del puerto se convertirá en base de operaciones para los ninja del Clan Kumoshi, donde llevarán y custodiarán el cargamento de espadas.

CRÓNICA DE UN ASESINATO

"EIGHT WARRIORS OF THE DIMON CLAN"
NINJA SCROLL - Kaoru Wada

El aroma a opio y otras sustancias alucinógenas flota en el ambiente del gran salón de Tsung Mao. Recostados sobre los cojines están sus invitados, gozando de cada una de las caricias y placeres que ofrecen las geishas a las órdenes de Mao. El único que se mantiene al margen de los excesos es el joven representante Hanoi, Koji, quien contempla la escena visiblemente incómodo.

Los guardias dejarán pasar a los PJs, debidamente lavados y vestidos por las geishas de Mao si vienen de salvar "El Jinete de la Seda". Su obeso anfitrión los felicitará por su proeza y les convidará a que olviden todo precepto moral, disfrutando de la celebración. Los PJs tienen ahora una oportunidad de entablar conversación con alguno de los PNJs aquí presentes: Tsung Mao, Hakken, Koji o cualquiera de los muchos invitados a la fiesta, en su mayoría, burgueses de la región y nuevos latifundistas que han comprado su categoría noble mediante el dinero del contrabando.

Apenas media hora después, las luces de la estancia bajan su intensidad y, mientras algunos criados despejan el centro de la estancia, las geishas toman sus respectivos instrumentos musicales para ambientar el bonito teatro que va a representarse en breves instantes.

La actuación no es más que una demostración de magia barata, por cortesía de un conocido actor kabuki, Yun Fat Chow. Éste, ataviado con un largo batín escarlata y cuajado de gemas (burdas imitaciones: Tasación CD 10), interpretará una loa en honor a Mao, haciendo hirientes referencias al Sogún y su "insidiosa afición a recompensar a aburridos burócratas y militares descerebrados". Cada uno de tales comentarios irá complementado por los gestos y mímica de una bella geisha. Es posible que los PJs conociesen a esta pareja de cómicos de camino a Osaka, puesto que llegaron en el mismo barco. Fat Chow es un artista venido a menos que mantiene su orgulloso porte... y que odia lo que hace (su frase favorita es: "¡Cuánto talento desperdiciado!").

La hermosa geisha no es otra que Tatsunu Michiko, la ninja enviada por los Toyotomi.

A mitad de la actuación Mao se retirará a sus aposentos en la planta superior. Poco después, mientras la fiesta sigue sin su anfitrión, el magistrado Hakken pedirá a Kumasawa que suba. Una vez en sus aposentos, el falso Kumasawa y Mao hablarán de negocios. Tres de los guardias de Mao, encabezados por el propio Hakken, vigilan las puertas de su habitación mientras otros cuatro hacen rondas por el exterior de la misma, vigilando la balconada y enfundados en una especie de capas negras y amplios gorros que protegen algo de la lluvia (pero no del frío y las pulmonías).



Para quienes se hayan quedado en la fiesta, disfrutando del espectáculo teatral, la primera señal de que algo ha ido mal será la desaparición de la chica: a la media hora de haber subido Kumasawa, Yun Fat Chow anunciará el último y más espectacular truco de la noche. Encerrará a su ayudante, la geisha-mimo, en uno de los dos baúles que ha traído consigo. La encadenará de pies a cabeza y la encerrará en uno de los dos, para a continuación atravesarla mediante cuchillos y lanzas. Al abrir el baúl... ¡oh, sorpresa! ¡La chica ha desaparecido!

Sin embargo, lo realmente extraño ocurrirá cuando abra el segundo baúl: ¡la chica tampoco estará en él! Entre la sorpresa del patético actorcillo kabuki y el opio consumido por su público, las risotadas no tardan en resonar en el salón pues todos piensan que forma parte del número cómico. Mientras, Fat Chow gritará y maldecirá a la chica, lamentando a voz en grito haber cogido una nueva ayudante con tanta prisa y sin recomendación alguna.

A pesar de todo eso, las carcajadas no tardarán en silenciarse cuando, en cada rincón del palacio, se escuche el eco de una terrible explosión, procedente de arriba.

UN NINJA INOCENTE

"BLOOD WIND"

NINJA SCROLL - Kaoru Wada

Tanto si estaban discutiendo con los guardias ante las puertas de sus aposentos ("¡apuesto mi kimono a que esa mimo apestosa es una ninja!"), como si estaban en los muelles presenciando el desembarco de telas desde "El Jinete de la Seda"... en toda Osaka se podrá escuchar el retumbar de un rayo impactando contra uno de los muros del palacio de Tsung Mao.

Por el enorme boquete que antes fue una pared, los PJs podrán ver una figura enfundada de arriba a bajo en un mono azul oscuro: ¡un ninja! (Avistar contra su Esconderse). Si lo siguen, tendrán que hacerlo a través de los jardines que rodean la casa. De allí, una vez superado el muro y el pequeño bosque que separa el palacio de la ciudad, la persecución continuará por los tejados de la creciente urbe de Osaka.

Pero, ¿qué es lo que ha ocurrido?

Después de ver una muestra de buena voluntad por parte del falso Kumasawa (una bolsa de cuero llena de gemas y piedras preciosas), Mao le hizo una visita guiada hasta su cubil secreto, mostrándole su fundición subterránea. Una vez de regreso a sus aposentos, Kumai le dio muerte y arrastró su cuerpo hasta el escondrijo secreto.

Entre tanto, la ninja del clan Toyotomi se teleportó desde el interior del baúl hasta la balconada exterior de la segunda planta. De un salto, alcanzó la del cuarto piso, donde se encuentra el dormitorio de Mao. Tras eliminar a uno de los guardias allí destacados, vio a Lord Kumasawa a solas en la habitación... sin que hubiese rastro del propio Mao. Sin embargo, los atónitos ojos de Michiko vieron que

Kumasawa portaba una katana... cuya hoja no sólo estaba cubierta de sangre sino que, además, en lugar de gotear, ¡la sangre parecía ser absorbida por la espada!

Por su parte, Kumai había regresado a por su katana y se disponía a fundirla en el crisol secreto cuando percibió la presencia de Michiko. Empleando su poder como Asesino de la Sed, invocó el poder de las tormentas e intentó matarla con un rayo. Michiko consiguió esquivarlo pero no pudo evitar que, aprovechando la confusión, Kumai escapase. Antes de desaparecer entre los jardines, la joven ninja logró herirlo... ¡obligándole a soltar la katana y dejándola atrás en su fuga!

Entre tanto, la voz de alarma pasa de guardia en guardia, poniendo en pie de guerra a todo el palacio. Si Michiko es apresada por los PJs, éstos tendrán que impedir que ingiera el veneno que lleva oculto en el paladar. Si la cogen con vida quizá puedan llevarla a un lugar seguro o dejarla bajo custodia del magistrado Hakken. Lo cierto es que, llegados a este punto, el principal objetivo de Michiko será averiguar lo ocurrido con Mao (aunque sospecha cuál ha sido su destino) y, sobre todo, descubrir quién es ese misterioso asesino que se hacía pasar por Lord Kumasawa... ¡y que es capaz de invocar rayos de tormenta con un gesto de sus manos!

CRIMEN SIN CUERPO...

"DEVIL SHADOW"

NINJA SCROLL - Kaoru Wada

Porque ésa es otra... ¿dónde está el cuerpo del delito?

El cuerpo de Tsung Mao está a los pies de su crisol secreto, justo bajo los cimientos de su palacete. A esa gruta secreta se puede acceder a través de un conducto secreto, en el propio dormitorio de Mao. Sus aposentos están cubiertos de espejos: techo, suelo, paredes... Esta decoración le facilita la labor de leer los labios de sus invitados incluso estando a sus espaldas (no olvidemos que la sordera es la discapacidad por la que se caracteriza el segundo de los hermanos Tsung).

Por otro lado, los espejos han permitido a Mao esconder el acceso a su crisol subterráneo. Uno en concreto (el único lo bastante grande como para dejar pasar al obeso comerciante) tiene su marco decorado de forma barroca... mediante runas mágicas (Conocimiento de Conjuros CD 15, Saber (Arcano) CD 20). Quien las consiga traducir (Descifrar Escritura CD 22 o un hechizo de Leer Magia), descubrirá que la pronunciación correcta de las runas neutraliza un sencillo conjuro de imagen reflejada... dejando al descubierto unas oscuras y amplias escaleras de caracol que descienden hasta el cubil de Mao.

La lóbrega estancia es tan grande como el salón de fiestas, aunque sus paredes, labradas en roca viva, están apenas iluminadas por la luz procedente de una fosa de fuego incandescente. Con su boca a ras del suelo, el borde del crisol está decorado con

más símbolos y runas. los PJs que jugasen el primer módulo puede que las reconozcan como muy similares a las ya vistas en la Forja de Tsung Yao (Describir Escritura CD 10).

Una tirada de Saber (Arcano) permitirá obtener más datos acerca de las runas.

CD 15 "Runas mágicas, no hay duda. Posiblemente para mantener en constante ebullición el líquido incandescente del foso."

CD 20 "Es extraño: el hechizo parece la segunda parte de un conjuro mayor y más poderoso. Es el paso intermedio entre dos más. Sea lo que sea, potencia de algún modo lo que sea que se funda aquí... ¿pero el qué?"

CD 25 "Reconozco cierta semejanza con algunos ritos de purificación de aguas. Sí, según esto... las runas separan el magma y aquello que vayas a fundir en él. Separará partes puras de impuras, pero ¿con qué intención?"

Colgando del techo, los PJs podrán ver que penden un sinnúmero de cadenas. En sus grilletes, descubrirán con horror las muñecas y manos amputadas de al menos dos docenas de hombres, mujeres y niños. Una tirada de Saber (Arcano) CD 15 les permite recordar que algunos hechizos y rituales pueden potenciarse con sacrificios humanos... aunque se trata de la denominada mahō: magia negra o magia sangrienta, perseguida bajo pena de muerte por las autoridades imperiales.

Por cierto: las cadenas, además de un detalle macabro, son un eficaz sistema de defensa. Se activan en cuanto detectan la presencia de un arma, sea cual sea. Ese fue el motivo por el cual Kumai tuvo que dejar su katana en los aposentos de Mao. Si los PJs entran armados, activarán este sistema de vigilancia y, como tentáculos, las cadenas atacarán con una agilidad y presteza inusuales para unos simples pedazos de metal movidos por la brisa.

Un momento... ¿he dicho brisa?

Pues sí. Brisa. Si los PJs captan ese detalle (Buscar CD 15), es posible que encuentren el acceso a un pasadizo secreto que conecta directamente con el almacén donde los ninja Kumoshi aguardan instrucciones por parte de Kumai. El pasadizo es ancho como el túnel de una mina y tan sólo puede ser abierto empujando la pared de la que procede esa misteriosa brisa (Fuerza CD 17).

Pero no olvidemos el cuerpo de Tsung Mao: éste yace sobre el suelo, con la garganta rebanada. Sus ojos abiertos completan la desconcertada mueca dibujada en su obeso semblante. Una afortunada tirada de Sanar CD 15 o un Oficio adecuado (como curandero o médico), permitirá descubrir que han extraído toda la sangre de su cuerpo: como si un vampiro hubiese bebido hasta la última gota.

...ASESINO SIN KATANA

Pero el de Mao no será el único cuerpo en desaparecer: tras su fuga apresurada del palacio, Kumai (aún bajo la identidad de Kumasawa) se habrá escondido, habiendo perdido su katana durante su escapada.

Como ya dijimos, la ingestión del brebaje resultante de fundir sus espadas despierta en los Asesinos de la Sed poderosas energías espirituales. Sin embargo, sólo la ingestión continuada de tal poción impide que tales energías se desaten... de forma destructiva. El chi de Kumai es la "Araña Tejedora de Tormentas" y sus primeras manifestaciones de poder incontrolado han sido la tormenta y el viento huracanado que por poco hacen naufragar "El Jinete de la Seda".

Ahora mismo, Kumai experimenta un terrible síndrome de abstinencia. Además del efecto que tiene su poder incontrolado sobre el clima; existe una segunda manifestación del síndrome de abstinencia a un nivel puramente físico: poco a poco, el cuerpo de Kumai se irá transformando. Debido a que su espíritu está vinculado a la "Tejedora de Tormentas", Kumai irá adoptando la aberrante forma de una araña humana. Primero surgirán ojos en su frente, su boca irá ampliándose y desarrollando colmillos que segregan un ácido tan viscoso como mortal. La nariz irá desapareciendo y el pelo crecerá por todo su cuerpo. Su abdomen irá engordando, prolongándose hacia atrás y desarrollando dos nuevos juegos de piernas que, poco a poco, irán convirtiéndose en patas.

Pero no sólo su cuerpo irá cambiando: su mente humana irá desapareciendo a medida que la transformación se vaya completando. Con las primeras luces del amanecer, la metamorfosis será completa y la tormenta alcanzará su potencia definitiva. Si los rayos que lloverán sobre la ciudad no acaban con Osaka, Kumai se encargará de ir cazando uno por uno a todos los lugareños que encuentre a su paso.

HACIENDO FRENTE AL TEMPORAL

"PURSUIT"
NINJA SCROLL - Kaoru Wada

Desde el momento en que los PJs descubren a la ninja Toyotomi huyendo de los desiertos aposentos de Mao, cada parte en conflicto tomará sus propias medidas. Veamos cuáles serán:

LOS PJS

Si Kumai, bajo su tapadera como Kumasawa, contrató a los PJs como guardaespaldas, éstos tienen un problema... y grande. Aunque al principio ello les habrá permitido acceder a la fiesta de Mao, en cuanto Kumasawa se revele como sospechoso de asesinato los PJs serán una magnífica cabeza de turco a la que Hakken intentará colgar el muerto. Eso siempre que no pueda hacerlo con los Hanoi, por lo que es posible que el magistrado acuse a los PJs sólo para obligarles a buscar pruebas contra dicho clan: si no consiguen tales pruebas... ¡serán ellos los condenados por asesinato! De esta forma los PJs deberán encontrar pruebas para demostrar su inocencia... o bien seguir el juego de Hakken y encontrar

a Michiko para entregarla, involucrando así a todo el clan Hanoi.

También es posible que si los PJs se encontraban en la fiesta debido a alguna deuda o trabajo pendiente con Mao, este obeso "Sogún de los Excesos" les revelara algo relativo a su papel en la ruta de "Los Asesinos Seditios". Temiendo por su vida, Mao les habrá revelado eso para que destapen el secreto si a él le ocurriese algo. Por otro lado, si se trataba de una deuda de honor, quizá ello implique que los PJs deban cazar a su asesino para dar por saldada la deuda.

Pero claro, teniendo en cuenta que a veces las promesas de honor no sirven para motivar a ciertos jugadores, siempre puedes decorar todo ese asunto con ciertos rumores: las habladurías locales aseguraban que Mao escondía en algún lugar de su palacete una cámara llena de riquezas incalculables. Esto puede despertar el interés de los PJs más codiciosos.

MAGISTRADO HAKKEN

Una vez al tanto de lo ocurrido en los aposentos de Mao, los guardias impedirán la salida de todos los presentes (de buenas formas a los nobles y ricos comerciantes; de no tan buenas al actorcillo kabuki y a cualquiera de casta inferior que pudiera encontrarse allí presente... lo que incluye a los PJs que no sean nobles).

El magistrado Hakken inspeccionará los aposentos de Tsung en busca de pruebas que revelen el paradero de los cuerpos: tanto el de Mao como el de Kumasawa. Aunque él conoce la verdadera naturaleza de la misión de Kumai allí, el magistrado Hakken tratará de desviar las sospechas hacia quien mejor le conviene: los Hanoi.

Así, Hakken ordenará a sus hombres que lleven a los principales sospechosos y posibles pruebas a la cárcel. Los principales sospechosos serán la chica ninja (si es que ha sido capturada) y Hanoi Koji, primogénito del clan Hanoi. Por otro lado, los PJs también pueden convertirse en sospechosos si abandonaron el salón durante la actuación o si se colaron de alguna forma poco ortodoxa en la fiesta.

Lo cierto es que si los PJs han salido en persecución de Michiko y no la han capturado, ellos mismos tendrán todas las papeletas para convertirse en el chivo expiatorio que busca Hakken. Y si no, Michiko siempre puede señalar a los PJs como sus cómplices... ¡o como aquellos que la pagaron para hacerlo! (Una bonita y sucia forma de forzar a los PJs a encontrar al asesino de Mao o, al menos, alguna prueba que pruebe su inocencia).

EL CLAN DE LOS HANOI

Hanoi Koji no pasará mucho tiempo en la cárcel de Osaka: en apenas una hora, el tiempo en que Hakken interrogará a los PJs (o torturará, dependiendo de la cooperación que ofrezcan), hará acto de presencia una comitiva de guerreros Hanoi cus-

todiando un palanquín donde viaja un moribundo Hanoi Subai, daimio del clan.

Subai exigirá la liberación inmediata de su hijo. Más aún: intentará relegar de su cargo a Hakken a través de la autoridad que le ofrece un pergamino firmado de mutuo acuerdo entre Tsung Mao y los Hanoi. Ante los ojos de todos los presentes, mostrará un documento, debidamente firmado por ambas partes, que deja el puerto de Osaka y todas sus instalaciones de nuevo bajo control del clan Hanoi.

El magistrado Hakken, tras comprobar el documento, aceptará soltar a Koji como signo de buena voluntad. Sin embargo, recordará al anciano Subai que hasta que no den con el cuerpo de Mao, no se le podrá dar por muerto.

Si los PJs trabaron amistad con Koji durante la fiesta, es posible que los saque de prisión si también habían sido considerados sospechosos. Por otro lado, la situación en la que se encuentran los Hanoi es extremadamente delicada: por mucho que quieran, no pueden involucrarse en la investigación del caso, debido a que sus intereses en el mismo desprestigarían cualquier prueba obtenida (como deja claro el documento mostrado por Subai, son parte interesada).

No sería descabellado que, si los PJs se ganaron la confianza de Koji, sea el mismo Subai quien les encargue indagar el asesinato de Mao: demostrando su muerte podrían hacerse con el control de la ciudad, pasando por encima del magistrado Hakken.

TATSUNU "ESPEJISMO" MICHIKO

Como dijimos, si Michiko consigue escapar de los PJs, intentará dar con el asesino de Tsung Mao para averiguar su identidad (aunque sospecha que trabaja para el Sogún Tokugawa). Rastreándolo, la chica ninja conseguirá seguir a Kumai hasta donde se oculte. Dependiendo de lo que te convenga, amigo DJ, la chica ninja encontrará (o no) el escondrijo del Asesino de la Sed. Si lo encuentra y Michiko termina uniéndose de algún modo a los PJs, contarán con una importante ventaja puesto que ella podrá guiarles hasta allí. Sin embargo, de luchar sola contra Kumai, Michiko no solo no conseguirá derrotarlo, sino que además acabará huyendo... muy malherida.

Si cae en manos de Hakken, la joven acabará en las mazmorras de la cárcel donde será interrogada lenta y dolorosamente. Allí, al desnudarla, el magistrado descubrirá un tatuaje del clan Toyotomi en su espalda. Eso no sólo la convertirá en una traidora, sino también en la principal sospechosa, por encima de cualquier otro (a menos, claro, que haya algún Toyotomi entre los PJs).

A pesar de que las torturas de Hakken dejarán marcas de quemaduras a lo largo de todo su cuerpo, Michiko no cederá ni un ápice: preferirá morir antes que hablar. Eso sí: si los PJs no la rescatan antes de medianoche, Hakken enviará a un grupo de cuatro hombres para violarla. Si los PJs son testigos de ello

(porque se encuentren también retenidos allí) deberían intentar ayudarla (¿quizá provocando a los guardias con un poco de labia? -Intimidar o Engañar-). Si los PJs han intercedido en favor de la chica, los liberará. Y unirse a ella puede ser la única forma de encontrar al asesino de Mao (lo cual les libraría de toda sospecha).

Por supuesto, Hakken sabe que cuatro matones del montón no serán rival para una ninja. La idea es dejarla escapar. Como buena Toyotomi que es, Hakken cree que Michiko intentará buscar amparo bajo el seno de los que, antaño, fuesen aliados de dicho clan: los Hanoi.

Lo cierto es que tanto si ha huido de la cárcel (dejando sobre el suelo de su celda a cuatro violadores en potencia, desangrándose) como si ha conseguido escapar del cubil de Kumai con vida, Michiko buscará cobijo en la mansión Hanoi. Éstos se lo darán y escucharán su testimonio. Ella les pondrá al corriente de que un asesino, probablemente enviado por la corte del Sogún, ha acabado con la vida de Tsung Mao, seguramente para desacreditar al clan Hanoi, aunque no descarta otros motivos.

Otro detalle importante: si Michiko ha huido de la cárcel, se habrá llevado consigo la katana perdida por Kumai (y única prueba que Hakken habrá encontrado en la escena del crimen). A menos que los PJs la cogiesen antes que él, el arma se encontrará en los aposentos del magistrado, en la segunda planta de la cárcel.

En cuanto Michiko (junto a los PJs o no) escape, un comando de ninja Kumoshi la seguirán muy de cerca (puedes permitir chequeos de Moverse en Silencio contra Escuchar, con bonificadores para los Kumoshi, gracias a la oscuridad y la tormenta que impera en esa noche de perros).

KUMAI

Una vez haya escapado del palacete de Tsung Mao, Kumai intentará buscar un refugio apartado, lejos de miradas curiosas (aunque lo cierto es que, con la peor tormenta del siglo sobre Osaka, las calles se encontrarán casi desiertas). Para esconderse, Kumai empleará el sistema de alcantarillado que hay bajo la ciudad.

Presa de su adicción, Kumai seguirá el rastro de su katana allá donde se encuentre. Si, como decimos, ésta acaba en manos del magistrado Hakken el sediento Asesino de la Sed aguardará oculto en las alcantarillas bajo la cárcel. Pasada la medianoche, entrará en el edificio a través de las letrinas del pasi-

llo de celdas. Es muy posible que se encuentre de nuevo con Michiko, la chica ninja, mientras huye. Si lo prefieres, puede que la joven haya sido más rápida que Kumai y que ya lleve consigo la espada (como mejor te convenga, amigo Dj).

De todas formas, la entrada de Kumai en la cárcel puede ser más interesante si sucede con los PJs atrapados allí (como sospechosos). Lo importante es que este Asesino de la Sed puede seguir el rastro de su espada sin necesidad de superar chequeo alguno. Si ésta permanece en el mismo sitio durante al menos una hora, ése será el tiempo que tarde Kumai en aparecer por allí para reclamarla de muy malas formas.

En esta misma página tienes una tabla en la que se resume la evolución que irá teniendo el cuerpo de Kumai a medida que vaya pasando el tiempo (y con ello, empeorando la tormenta).

POSIBLES GIROS ARGUMENTALES

OSAKA: ZONA CATASTRÓFICA

Hakken

En cuanto el magistrado Hakken sea informado de los incidentes en la cárcel, comenzará a asustarse. Durante todo este tiempo, Hakken ha creído que Mao había tendido alianzas con lo que quedaba del clan Toyotomi en Osaka, los Hanoi, y que el Sogún no estaba dispuesto a permitirlo.

Sin embargo, al recibir noticias de lo ocurrido en la cárcel, Hakken dará instrucciones precisas para que un comando de sus mejores hombres, fuertemente armados, busque en las cloacas para dar caza a ese "monstruo" del que hablarán los testigos de su ataque. Al no encontrar ni rastro del cuerpo de Mao o de Lord Kumasawa, Hakken teme que uno de los dos se haya convertido en esa terrible criatura. De ser Mao, el magistrado cree que pueda saber de su traición... y que por lo tanto su vida corra peligro.

Si por el contrario fuese Kumasawa, Hakken teme que el Sogún haya dado instrucciones precisas a su monstruo de acabar con todo aquel que sepa los detalles de la misión... ¡lo que le incluye a él mismo! En ambos casos, el magistrado tiene motivos sobrados para temer a la criatura.

En cuanto le sea confirmada la presencia de Michiko en los terrenos de los Hanoi, Hakken aban-

Hora / Momento	Tormenta	Metamorfosis
22:00 / Llegada a Osaka	Viento Fuerte	Ninguna
23:00 / Fiesta - Crimen	Tormenta + Viento Severo	Sudores fríos / Malestar
0:30 / Ataque a la Cárcel	Tormenta + Vendabal	Rostro
2:00 / Encuentran el cubil	Tormenta Eléctrica	Rostro y Pelaje
3:00 / Arresto domiciliario	Tormenta Eléctrica + Huracán	Pelaje y dos juegos de brazos
6:00 / Amanecer	Tormenta Eléctrica + Tornado	Completa, monstruo.

donará el palacete de Mao donde habrá permanecido resguardado tras acabar los interrogatorios en la cárcel. Escortado por sus hombres, Hakken pondrá rumbo a la propiedad Hanoi, donde procederá a la detención de los principales miembros del clan... ¡bajo los cargos de conspiración contra el Sogunato y asesinato!

Tatsunu Michiko y los Hanoi

Una vez bajo la protección de los Hanoi, Michiko intentará permanecer oculta en los establos de la propiedad. Al amanecer y algo recuperada, intentará partir a caballo en dirección al próximo puerto. Una vez allí, intentará ponerse en contacto con sus superiores Toyotomi de todo cuanto haya descubierto.

Por su parte, los Hanoi darán cobijo a la ninja (pese a que Koji lo considere una amenaza para su honorable linaje: si se descubre su vinculación con Michiko, la imagen del clan quedará estigmatizada para siempre). Hanoi Subai habrá dado órdenes de proteger a Michiko si la situación lo requiriera (si los PJs siguieran el rastro de la joven hasta los establos o si Hakken iniciara un asedio contra su propiedad, por ejemplo).

Si son acusados de colaborar con los Toyotomi, los Hanoi lo negarán mientras no haya pruebas rotundas en contra. De haberlas, optarán por la agresión, intentando hacerse fuertes mientras facilitan la huida de Michiko. Por supuesto, el asedio será breve debido a que los hombres de Hakken disponen del apoyo táctico de los Kumoshi, quienes llegado el momento no dudarán en aniquilar hasta el último de los Hanoi que encuentren a su paso.

Kumai y la Tempestad

Poco antes de amanecer, Kumai habrá perdido ya gran parte de su humanidad. Su sed de almas consumirá sus escasos resquicios de humanidad y cordura. Uno por uno, los hogares y casas de juego de Osaka se convertirán en ratoneras para sus habitantes. Debido a que el alcantarillado recorre toda la zona de los muelles, ésta comenzará a inundarse rápidamente. Y ello obligará a Kumai a salir de vez en cuando, rompiendo el suelo a su paso para saciar su sed, devorando las almas (y cuerpos) de los habitantes que encuentre a su paso.

Al mismo tiempo, la tormenta se irá volviendo más peligrosa: los rayos caerán del cielo con más intensidad a medida que el alba se perfila en el encapotado horizonte. Es más que probable que algunas zonas de los muelles ya se encuentren en llamas y que muchas casas sean pasto de ellas.

A medida que pasan las horas, la situación se irá haciendo insostenible. Pese a que Kumai devorará familias enteras, la tormenta no mermará en intensidad y para la hora del almuerzo del segundo día la situación del puerto de Osaka será de caos total. Las gentes del puerto intentarán salvar sus vidas haciéndose desesperadamente a la mar, saliendo en caravana por tierra o buscando refugio en el palacete de Mao. Éste último, tomado por las fuerzas de Hakken, será defendido a golpe de lanza, impidiendo

el acceso a todos los que intenten buscar refugio allí (no en vano están muy asustados: a la peor tormenta de toda la historia de Osaka habrá que sumar el rumor de un monstruo devorador de carne humana que parece haber convertido la ciudad en su coto de caza).

Al amanecer del tercer día, la mitad de la población habrá perecido: bajo el fuego de los rayos, intentando entrar en las propiedades de Mao (ahora defendida por los hombres de Hakken), víctimas de Kumai o del temporal que convierte las aguas del litoral en un infierno de olas encrespadas. Será entonces cuando llegue a la zona una comitiva enviada por el Sogún.

Dicha comitiva, formada por un centenar de hombres, armados y preparados, llegará custodiando un convoy de víveres, medicinas y máquinas de guerra, dispuestos a tomar la ciudad y evacuarla convenientemente. Los PJs podrán colaborar si lo desean en las tareas de reconstrucción, pero es más que probable que, de haberse ganado la enemistad de Hakken (si defendieron la causa de los Hanoi o ayudaron a Michiko) se les considere al mismo nivel que esos "traidores" Toyotomi: reclusos cuyo único destino será pasar el resto de sus vidas en una prisión.

Nota Importante: En este caso, si los PJs acaban condenados como prisioneros políticos pueden ser enviados a la Forja de Tsung Yao. Esto, por supuesto, si los PJs no han jugado aún "FORJA DE ALMAS".

✦ DESENLACES ✦

"STRUGGLE TO THE DEATH"
NINJA SCROLL - Kaoru Wada

Principalmente, si nuestros PJ quieren sobrevivir a la tormenta que amenaza con arrasar Osaka deberán eliminar a Kumai. Su muerte cortará el mal de raíz, poniendo fin a la tormenta: durante cinco asaltos, la furia de los elementos subirá a nivel de Tornado, para luego ir calmándose poco a poco. En diez minutos, el cielo se despejará como por arte de magia y todo volverá a la normalidad. El cuerpo de Kumai se habrá convertido en un montoncito de cenizas que el viento se encargará de esparcir por todo el litoral.

Los refuerzos enviados por el Sogún se harán cargo del cargamento de espadas que portaba "El Jinete de la Seda" en su bodega. Al mismo tiempo, evitarán que se descubra la existencia de los Asesinos de la Sed, cerrando los accesos del palacio de Mao a cualquiera. El acceso a su cubil secreto será sellado y así permanecerá hasta nueva orden. El plan del Sogún Tokugawa es destacar a Osaka al tercero de los hermanos Tsung, Rao, para que se haga cargo de la destilación de las espadas. Los frascos resultantes serán el brebaje que tendrán para crear una nueva generación de adictos a las almas. Pero eso, claro, cuando sus Asesinos de la Sed hayan cumplido la misión en la que se encuen-

tran implicados en ese mismo momento (ver tercer módulo de la campaña: "EPIDEMIA DE ODIOS").

Por último, los refuerzos enviados por el Sogún también tienen instrucciones expresas de hacerse cargo de "El Jinete de la Seda": en su bodega cargarán una serie de cajas en cuyo interior reposan unos misteriosos frascos. No son otra cosa que las almas destiladas por Tsung Mao de una remesa anterior de espadas bebedoras. Los hombres del Sogún tomarán el testigo de los ninja Kumoshi y serán los encargados de llevar este siniestro elixir hasta sus destinatarios.

Aunque eso, amigo DJ, es material del tercer y último episodio de esta campaña.

DRAMATIS PERSONAE

TSUNG MAO

Hermano Sordo. Actual Dueño y Señor del Puerto de Osaka.

Nivel: Experto 8

CA: 9

Puntos de golpe: 55

Ataque base: +6/+1

Iniciativa: -1

Tiros de salvación: FOR +5, REF +1, VOL +9

Características: FUE 16 (+3), INT 14 (+2), DES 8 (-1), SAB 16 (+3), CON 16 (+3), CAR 14 (+2)

Ataque: Cadenas +8/+3 (2d4+2)

Habilidades: Artesanía +10; Averiguar Intenciones +15; Conocimiento de Conjuros +10; Descifrar Escritura +10; Diplomacia +10; Engañar +15; Falsificar +9; Intimidar +15; Reunir Información +13; Saber (Arcano) +12; Tasación +14

Dotes Metamágicas: Fabricar Armas y Armaduras Mágicas

Dotes: Competencias con Armas (Sencillas); Competencia con Armadura Ligera; Negociador; Persuasivo.

Cadenas de Shi-Yung

(Ataque: +8, Daño: 2d4+2)

Forjadas junto a las que portaba su hermano Yao, estas cadenas que custodian la fundición subterránea de Mao también gozan de una limitada inteligencia, atacando a todo aquel que porte un arma consigo.

Reglas Especiales:

- En todos los sentidos, se considera el arma como una "cadena armada".
- Su alcance, gracias a la magia negra de la que están imbuidas, es de 10 metros a la redonda.
- Pueden ahogar a un oponente si consiguen ejecutar una presa (+8), provocando 1d3+1 puntos de daño por asalto (mientras el PJ no consiga liberarse, considera que cada cadena tiene FUE 20)
- Al gozar de cierta inteligencia y autonomía, considera que las cadenas tienen una iniciativa de +2, pudiendo realizar hasta cuatro ataques

cada una, repartiendo su bonificador de golpe entre cada uno de tales intentos.

- Considera que cada cadena (siendo un total de cinco) tiene una CA de 10, con una dureza de 5 y 15 Puntos de Golpe.

KUMAI ("LORD KUMASAWA")

Supuesto Comerciante Adinerado. Asesino de la Sed.

Para este PNJ adjuntamos tres fichas distintas. La primera corresponde a Kumai bajo la apariencia de Kumasawa, es decir, hasta el momento que comete el asesinato y se ve obligado a escapar. La segunda, muestra el paso intermedio de su metamorfosis y puede valer para los posibles encontronazos que tengan lugar entre él y los PJs hasta el asalto a la cárcel. La tercera de las fichas corresponde al horror arácnido en que se convertirá con los primeros rayos del alba... si los PJs no lo impiden.

Fase Uno: VD +0

Nivel: Pícaro 6 + Asesino 3

CA: 13

Puntos de golpe: 49

Ataque base: +6/+1

Iniciativa: +7

Tiros de salvación: FOR +5, REF +13, VOL +5

Características: FUE 13 (+1), INT 12 (+1), DES 16 (+3), SAB 15 (+2), CON 14 (+2), CAR 14 (+2)

Ataque: Katana "Sedienta" +7/+2 (1d10+1), Cuerpo a cuerpo +7/+2 (1d4+1).

Habilidades: Abrir Cerraduras +9; Averiguar Intenciones +8; Avistar +5; Buscar +6; Descifrar Escritura +8; Diplomacia +6; Disfrazarse +10; Engañar +8; Equilibrio +6; Escapismo +6; Esconderse +8; Escuchar +5; Intimidar +7; Inutilizar Mecanismo +6; Moverse en Silencio +10; Saber (Arcano) +4; Saltar +8; Trepar +8; Usar Objeto Mágico +8

Dotes y Capacidades Especiales: Ataque Poderoso; Competencia con Armas [Sencillas, Arco Corto (normal y compuesto), Ballesta (de mano, ligera y pesada), Espada Corta, Estoque, Katana]; Competencia con Armadura Ligera; Engañoso; Evasión; Impacto sin Arma Mejorado; Iniciativa Mejorada; Reflejos Rápidos; Sentido de Trampas +2

Dotes y Capacidades Especiales de Asesino: Ataque Furtivo +5d6; Ataque Mortal; Empleo de Venenos; Esquiva Asombrosa; Salvación por Veneno +1

Poderes Especiales (4/4/4/3/2/1)

Debido a su vinculación con el chi de la "Tejedora de Tormentas", Kumai es capaz de alterar la climatología a voluntad, invocando ciertos efectos. En términos de juego, cada "efecto" se equipara al conjuro de idéntico nombre. Su aplicación es idéntica, tan sólo debes considerar que Kumai tiene un nivel de lanzador igual a 9 (a la hora de calcular tiradas de salvación y efectos cuantitativos como alcance, daño... etc).

Nivel Cero (4): Rayo de Escarcha.

Nivel Uno (4): Niebla de Obscurecimiento; Soportar los Elementos.

Nivel Dos (4): Ráfaga de Viento; Viento Susurrante.

Nivel Tres (3): Muro de Viento; Rayo Relampagueante; Tormenta de Aguanieve.

Nivel Cuatro (2): Tormenta de Hielo.

Nivel Cinco (1): Cono de Frío.

- Entre paréntesis aparece el número de veces que puede Kumai recurrir a los hechizos de cada nivel. Por ejemplo, en un día podría lanzar tres "Rayo Relampagueante" o dos "Muro de Viento" y una "Tormenta de Aguanieve".

Fase Dos: VD +1

Bajo esta forma, Kumai aún conserva parte de su inteligencia humana, aunque su boca está a medio camino de ser las fauces de una araña, por lo que tan sólo emite gemidos babeantes y desagradables. Aún conserva su forma humanoide aunque sus rasgos faciales y su piel sean ahora los de un insecto.

Nivel: Pícaro 6 + Asesino 3

CA: 14

Puntos de golpe: 76

Ataque base: +6/+1

Iniciativa: +8

Tiros de salvación: FOR +8, REF +14, VOL +5

Características: FUE 16 (+3), INT 8 (-1), DES 18 (+4), SAB 12 (+1), CON 20 (+5), CAR 10 (+0)

Ataque: Cuerpo a cuerpo +7/+5/+2/+1 (2d4+3)

Habilidades: Averiguar Intenciones +7; Avistar +3; Buscar +3; Equilibrio +7; Escapismo +7; Esconderse +9; Escuchar +3; Intimidar +9; Moverse en Silencio +11; Saber (Arcano) +2; Saltar +10; Trepar +10

Dotes y capacidades: Ataque Poderoso; Combate con Dos Armas: (debido a que es posible que Kumai desarrolle otra pareja de brazos adicional, considera que puede hacer hasta cuatro ataques en combate cuerpo a cuerpo, tal y como aparece reflejado en la ficha); Competencia con Armas (Sencillas); Competencia con Arma Marcial (Katana); Evasión; Impacto sin Arma Mejorado; Iniciativa Mejorada; Reflejos Rápidos; Sentido de Trampas +2

Dotes y capacidades de Asesino: Ataque Furtivo +2d6; Ataque Mortal; Empleo de Venenos; Esquiva Asombrosa; Salvación por Veneno +1

Poderes Especiales (0/0/0/3/2/1)

En este estado medio humano, medio bestia; Kumai aun puede invocar los efectos más espectaculares de su *chi* "Tejedora de Tormentas". Su aplicación es idéntica a la de los conjuros tal y como aparecen descritos en el Manual del Jugador: tan sólo debes considerar que Kumai tiene un nivel de lanzador igual a 5 (a la hora de calcular tiradas de salvación y efectos cuantitativos como alcance, daño... etc.).

Nivel Tres (3): Muro de Viento; Rayo Relampagueante; Tormenta de Aguanieve.

Nivel Cuatro (2): Tormenta de Hielo.

Nivel Cinco (1): Cono de Frío.

Fase Tres: VD +3

Las estadísticas que se dan aquí son para la forma bestial de Kumai: la horripilante bestia se asemeja a un centauro pero en versión arácnida. A estas alturas, de la humanidad de Kumai no queda absolutamente nada, lo que hace imposible cualquier tipo de

negociación o diálogo... pero también le impide efectuar ninguno de los conjuros que, en calidad de Asesino de la Sed, podía lanzar hasta ahora.

Nivel: Pícaro 6 + Asesino 3

CA: 14

Puntos de golpe: 103

Ataque base: +6/+1

Iniciativa: +8

Tiros de salvación: FOR +12, REF +13, VOL +4

Características: FUE 24 (+7), INT 2 (-3), DES 16 (+3), SAB 9 (-1), CON 27 (+8), CAR 2 (-3)

Ataque: Cuerpo a cuerpo +12/+10/+8/+6/+4/+2/+0 (2d6+7)

Habilidades: Avistar +0; Buscar +0; Equilibrio +6; Escapismo +6; Esconderse +5; Escuchar +0; Intimidar +9; Moverse en Silencio +10; Trepar +17; Saltar +17

Dotes y capacidades: Ataque Poderoso; Competencia con Armas (Sencillas); Evasión; Impacto sin Arma Mejorado; Iniciativa Mejorada; Reflejos Rápidos

Dotes y capacidades de Asesino: Ataque Furtivo +2d6; Esquiva Asombrosa

Katana "Sedienta"

Se trata de una de las infames espadas bebedoras de almas. Las runas que hay grabadas a lo largo de su hoja son de lo más llamativo. Veamos qué podrá desvelar una tirada de Saber (Arcano):

CD 10 "Vaya, una serie de runas mágicas. Posiblemente un hechizo para potenciar las armas de alguna forma."

CD 20 "Las runas están puestas a lo largo de la hoja pero también en la empuñadura, por lo que probablemente sea un hechizo para potenciar el daño o para hacer un efecto 'extra' al usuario."

CD 30 "Las runas son similares a las que algunos hechiceros de magia negra se latían para absorber propiedades mágicas de otras... fuentes (es decir, drenar la esencia del oponente). Sin embargo, en mi vida lo había visto aplicado a un artefacto."

TATSUNU ("ESPEJISMO")

MICHIKO

Siquesta Actriz/Ayudante del Actor Kabuki, Ninja del Clan Toyotomi.

Nivel: Pícaro 5 + Asesino 2

CA: 15 (+3 por "Manto nocturno")

Puntos de golpe: 44

Ataque base: +4

Iniciativa: +2

Tiros de salvación: FOR +3, REF +9, VOL +3

Características: FUE 14 (+2), INT 14 (+2), DES 15 (+2), SAB 14 (+2), CON 14 (+2), CAR 15 (+2)

Ataque: Ninjato +6 (1d6+2), Cuerpo a cuerpo +6 (1d4+2), Shurikens (x5) +6 (2 + Veneno*)

Habilidades: Abrir Cerraduras +10; Averiguar Intenciones +8; Avistar +8; Buscar +8; Descifrar Escritura +3; Disfrazarse +10; Engañar +10; Escapismo +8; Esconderse +10; Escuchar +5; Interpretar (Actuación) +8; Intimidar +5; Inutilizar Mecanismo +10; Moverse en Silencio +10; Saltar +8; Trepar +8; Usar Objeto Mágico +6;

Dotes y capacidades: Ataque Poderoso; Competencia con Armas [Sencillas, Arco Corto (normal y compuesto), Ballesta (de mano, ligera y pesada),

Espada Corta (Ninjato), Estoque]; Competencia con Armadura Ligera; Engañoso; Evasión; Impacto sin Arma Mejorada; Iniciativa Mejorada; Reflejos Rápidos; Sentido de Trampas +2

Dotes y capacidades de Asesino: Ataque Furtivo +4d6; Ataque Mortal; Empleo de Venenos; Esquiva Asombrosa Mejorada; Salvación por Veneno +1

Conjuros (3): Caída de Pluma; Disfrazarse; Niebla de Obscurecimiento

Especial: "Manto Nocturno"

Para acometer su misión, sus señores del Clan Toyotomi le han entregado un atuendo especial: un mono que le cubre de pies a cabeza, ocultando su rostro. Este singular atuendo está impregnado de la suficiente magia como para efectuar el conjuro de quinto nivel de Mago, "Teleportación". Aunque su alcance es menor (hasta 200 metros), Michiko puede emplearlo siempre que supere un chequeo de Usar Objeto Mágico CD 20.

Además, "Manto Nocturno" funciona como lo haría cualquier armadura de cuero tachonado.

- Efecto por "Veneno": consultar el conjuro de idéntico nombre, en el Manual del Jugador.

MAGISTRADO HAKKEN AGINAKI

Máximo Representante de la Ley en Osaka. Segundo en el Escalafón del Poder.

Nivel: Guerrero 6

CA: 14 (+4 por armadura parcial)

Puntos de golpe: 52

Ataque base: +6/+1

Iniciativa: +0

Tiros de salvación: FOR +7, REF +2, VOL +4

Características: FUE 15 (+2), INT 12 (+1), DES 10 (+0), SAB 15 (+2), CON 15 (+2), CAR 12 (+1)

Ataque: Katana +9/+4 (1d8+4), Wakizashi +8/+3 (1d6+2)

Habilidades: Averiguar Intenciones +2; Diplomacia +4; Engañar +4; Intimidar +5; Montar +4; Reunir Información +4; Saber (Local) +4; Trato con Animales +2

Dotes: Combatir desde Montura; Competencia con Armas (Sencillas y Marciales); Competencia con Armadura (Ligera, Intermedia y Pesada); Investigador; Pisotear; Soltura y Especialización con Arma (Katana)

Armadura: Armadura Parcial (Intermedia). Bonificador Competente +4; Max. Bon. Destreza +4; Penalizador -3

EL CLAN HANOI

Como antiguos señores de Osaka, los Hanoi disponen de un pequeño ejército de samuráis que permanece leal a sus señores. Todos ellos darían la vida por Hanoi Subai aunque quizá no lo harían por su primogénito, Koji, al que consideran un samurái



noble pero a todas luces inexperto y demasiado temperamental. No es raro que existan roces entre los samuráis Hanoi y los hombres del magistrado Hakken, siendo estos últimos poco menos que ronin a sueldo de Mao. Conseguir que ambos grupos colaboren puede ser muy complicado (aunque nada mejor que una catástrofe climatológica como para olvidar, momentáneamente, sus diferencias).

Nivel: Combatiente 4

CA: 15 (+3 por escamas de cuero)

Puntos de golpe: 26

Ataque base: +4

Iniciativa: +2

Tiros de salvación: FOR +5, REF +3, VOL +2

Características: FUE 14 (+2), INT 12 (+1), DES 14 (+2), SAB 12 (+1), CON 13 (+1), CAR 11 (+0)

Ataque: Katana +6 (1d8+2), Naginata +6 (1d10+2), Wakizashi +6 (1d6+2)

Habilidades: Intimidar +6; Montar +6; Nadar +3; Saber (Local) +1; Saber (Nobleza) +3; Saltar +3; Trato con Animales +2; Trepar +4

Dotes: Competencia con Armas (Sencillas, Marciales); Competencia con Armadura Ligera, Intermedia y Pesada.

Armadura: Armadura de Escamas de Cuero (Ligera). Bonificador Competente +3; Max. Bon. Destreza +6; Penalizador -2

HANOI KOJI

Nivel: Aristócrata 5
CA: 12 (+3 por escamas de cuero)
Puntos de golpe: 33
Ataque base: +3
Iniciativa: +2
Tiros de salvación: FOR +2, REF +3, VOL +7
Características: FUE 13 (+1), INT 14 (+2), DES 14 (+2), SAB 12 (+1), CON 13 (+1), CAR 14 (+2)
Ataque: Katana +5 (1d8+1), Wakizashi +4 (1d6+1)
Habilidades: Averiguar Intenciones +6; Avistar +6; Diplomacia +8; Escuchar +7; Intimidar +7; Montar +7; Reunir Información +4; Saber (Historia) +6; Saber (Local) +6; Saber (Nobleza) +6; Tasación +3; Trato con Animales +3
Dotes: Combatir desde una Montura; Competencia con Armas (Sencillas, Marciales); Competencia con Armadura Ligera, Intermedia y Pesada; Soltura con Arma (Katana); Voluntad de Hierro
Armadura: Armadura de Escamas de Cuero (Ligera). Bonificador Competente +3; Max. Bon. Destreza +6; Penalizador -2

HANOI SUBAI

Nivel: Aristócrata 9
CA: 12 (+3 por escamas de cuero)
Puntos de golpe: 43
Ataque base: +6/+1
Iniciativa: -1
Tiros de salvación: FOR -1, REF -1, VOL +11
Características: FUE 10 (0), INT 15 (+2), DES 8 (-1), SAB 16 (+3), CON 8 (-1), CAR 15 (+2)
Ataque: Katana +6/+1 (1d8), Wakizashi +6/+1 (1d6)
Habilidades: Averiguar Intenciones +10; Descifrar Escritura +9; Diplomacia +10; Montar +4; Intimidar +9; Saber (Historia) +9; Saber (Local) +8; Saber (Nobleza) +10; Saber (Religión) +6; Sanar +5; Tasación +10; Trato con Animales +8
Dotes: Competencia con Armas (Sencillas, Marciales); Competencia con Armadura Ligera, Intermedia y Pesada; Liderazgo; Negociador; Persuasivo; Voluntad de Hierro
Armadura: Armadura de Escamas de Cuero (Ligera). Bonificador Competente +3; Max. Bon. Destreza +6; Penalizador -2

GUARDIAS DE HAKKEN

Dentro de esta categoría se engloban a la mayor parte de los hombres que Hakken emplea para mantener el orden en las calles de Osaka. La inmensa mayoría son aspirantes a samurái que, habiendo fracasado en su ceremonia de iniciación (*gempukku*), se aprovecharon de una de las medidas más polémicas que Mao impuso en la ciudad: aquellos que hubiesen fracasado en su bautismo de fuego, podrían desempeñar labores como hombres de ley. Aunque más numerosos (hay una proporción de diez a uno) y mejor armados que los hombres del clan Hanoi, estos matones no son tan diestros en el manejo de las armas y carecen de monturas.

Nivel: Combatiente 3
CA: 14 (+3 por armadura *ashigaru*)
Puntos de golpe: 22
Ataque base: +3
Iniciativa: +1
Tiros de salvación: FOR +4, REF +2, VOL +2
Características: FUE 13 (+1), INT 11 (0), DES 13 (+1), SAB 12 (+1), CON 13 (+1), CAR 11 (0)
Ataque: Katana +4 (1d8+1), Naginata +4 (1d10+1)
Habilidades: Avistar +3; Escuchar +3; Intimidar +4; Nadar +3; Saber (Local) +3; Saber (Nobleza) +3; Saltar +3; Preparar +4
Dotes: Competencia con Armas (Sencillas, Marciales); Competencia con Armadura Ligera
Armadura: Armadura de *ashigaru* (Ligera); armadura barata y sencilla, consistente en peto, brazales y rodilleras, que los señores entregaban a los campesinos que enviaban a la batalla. Bonificador Competente +3; Max. Bon. Destreza +5; Penalizador -1

MIEMBROS DEL CLAN KUMOSHI

Dos docenas de ninja camuflados bajo el aspecto de rudos y sucios marineros. Aunque son leales a Kumai, cuando éste desaparezca seguirán las órdenes del magistrado Hakken. Serán los encargados de custodiar y velar por el cargamento de espadas procedente de la Forja de Tsung Yao. El "Jinete de la Seda" permanecerá atracado a puerto hasta que reciban nuevas instrucciones por parte del Sogún (cosa que sucederá, en el peor de los casos, cuando lleguen los refuerzos para hacer frente a los daños provocados por el huracán, dos días después).

Nivel: Experto 5
CA: 14 (+1 por traje ninja)
Puntos de golpe: 33
Ataque base: +3
Iniciativa: +3
Tiros de salvación: FOR +2, REF +4, VOL +5
Características: FUE 14 (+2), INT 12 (+1), DES 16 (+3), SAB 12 (+1), CON 12 (+1), CAR 12 (+1)
Ataque: Ninjato +5 (1d6+2), Cerbatana (20 dardos) +6 (1+Veneno*), Cadena armada +6 (1d6+2)
* Veneno de Escorpión: TS FOR CD 18, 1d6 Fue
Habilidades: Abrir Cerraduras +8; Buscar +4; Disfrazarse +6; Engañar +6; Escapismo +7; Esconderse +10; Falsificar +4; Juegos de Manos +7; Moverse en Silencio +10; Saber (Arcano) +2; Uso de Cuerdas +8
Dotes: Ataque Poderoso; Competencia con Armas (Sencillas, Marciales, Cerbatana, Cadena Armada); Competencia con Armadura Ligera; Impacto sin Arma Mejorado; Engañoso
Armadura: Armadura Acolchada Especial (Ligera); una especie de mono integral que cubre la cabeza a modo de pasamontañas; el clásico atuendo ninja, de tonalidades azul-oscuro. Bonificador Competente +1; Max. Bon. Destreza +8; Penalizador -0

CAPÍTULO III

EPIDEMIA DE ODIO

✦ INTRODUCCIÓN ✦

"RONIN THEME"
RONIN - Ella Central

Así es como estos asesinos despiertan el poder de su avatar espiritual. Un poder que fluye a través de la sangre de sus víctimas: la sangre que impregna sus espadas y que luego se destila, una vez fundidas en un crisol de magia negra. Cuando una nueva remesa de espadas es forjada en la boca de un volcán, este siniestro ciclo vuelve a empezar.

Ellos son los Asesinos de la Seda, el arma secreta del Sogún Tokugawa: aquella que les dio la victoria frente a los Toyotomi en una guerra civil aún reciente en el recuerdo y aún apreciable en los campos calcinados y las aldeas arrasadas.

Dos años después, mientras el país se recupera lentamente, los antiguos cabecillas Toyotomi, convertidos ahora en proscritos, han preparado un nuevo alzamiento contra los Tokugawa. Hace tres meses que los clanes pequeños, descontentos ante las medidas ejercidas por la corte del Sogún, comenzaron a trazar alianzas entre ellos, llamando la atención de los supuestamente desaparecidos Toyotomi.

Éstos convocaron a los *oyabun* de los clanes menores a una reunión secreta. En ella se plantaría la semilla de un nuevo alzamiento contra el régimen Tokugawa. En dicha reunión, y para evitar una nueva desbandada como la que sufrieron en la anterior contienda, los Toyotomi piensan firmar un pacto, formalizando su alianza e impidiendo así que se repita la historia.

Sin embargo, los rumores sobre esta reunión han llegado a oídos del Sogunato Tokugawa. El Sogún invocó de nuevo a sus Asesinos Sedientos: enviándolos a dicha reunión no sólo recordaría a los clanes menores el motivo por el que deben temer a los Tokugawa, sino que además acabaría de un solo

golpe con los cabecillas Toyotomi supervivientes de la contienda anterior.

LA RUTA DE LOS ASESINOS

Con las espadas forjadas por Yao (como se pudo ver en **FORJA DE ALMAS**, pág. 18) los Asesinos Sedientos bajaron de su guarida en las montañas hasta una localidad pesquera, próxima al lugar donde se celebraría la reunión de los conspiradores Toyotomi. Hasta allí llegó el cargamento de espadas, limpias y vírgenes, a la espera de probar su dosis de sangre inocente. En apenas horas, los asesinos al mando de Rao, acabaron con todos los habitantes de la pequeña localidad de Fau-Chin. Bautizadas con su sangre inocente, las espadas fueron enviadas de nuevo por barco hasta el puerto de Osaka, donde fueron fundidas, extrayendo el codiciado brebaje (como se pudo ver en **TORMENTA DE ESPÍRITUS**, pág. 32).

Desde Osaka y con el brebaje a bordo, "El Jinete de la Seda" regresaría a la localidad pesquera de Fau-Chin, donde aguardan los asesinos a la espera de consumir su dosis. Una vez ingerida, sus poderes se verían de nuevo a punto, dejándolos listos para aniquilar a los Toyotomi.

El plan de Rao y sus asesinos es atacar durante la misma noche en la que se celebra la reunión de los conspiradores. Ésta tiene lugar en una isla, protegida por un terrible monstruo submarino, así que Rao consideró adecuado lanzar una ofensiva aérea aprovechando los dones que el brebaje despierta en algunos de sus asesinos. Así mismo, con sus poderes, los "Tejedores de Tormentas" y los "Tiburones Sanguinarios" se encargarían de crear un clima inestable que impidiese a los asistentes abandonar la isla por mar.

EL BARCO DE ALMAS

Si los planes del Sogún Tokugawa se cumplieren, Kumai llegaría sin problemas hasta Osaka y ejecu-

taría a Mao tras descubrir el emplazamiento de su crisol subterráneo. Por otro lado, la bodega de "El Jinete de la Seda" sería convenientemente cargada con los frascos que contienen esa droga que los Asesinos de la Sed necesitan para despertar sus poderes. Una vez cargado, el barco partiría de regreso a Fau-Chin, donde el resto de los asesinos aguardan el regreso de su hermano de armas Kumai y su dosis de almas.

Por supuesto, dentro de los planes del Sogún no se contempla la posibilidad de que Osaka se vea azotada por un huracán... ni de que el barco que transporta las espadas acabe en el lecho del puerto a causa de inclemencias meteorológicas. Pese a todo, si por algún motivo el cargamento se retrasa, los soldados del Sogún habrán tomado Osaka, llevando a cabo labores de reconstrucción, atendiendo a los heridos... y, ante todo, asegurándose de que el cargamento de brebaje llegue a Fau-Chin.

Para semejante labor, se ha movilizó a Tessai Yasaku, hombre de confianza del Sogún. Conoce la existencia de los Asesinos de la Sed aunque no sabe de la naturaleza mística de sus poderes: cree que se trata sólo de un clan ninja a las órdenes de los Tokugawa. En un principio, Tessai Yasaku habría sido el encargado de bloquear los accesos al puerto de Fau-Chin, impidiendo así cualquier intromisión civil en la operación contra los Toyotomi. Sin embargo, el súbito cambio de planes debido a los posibles imprevistos (Kumai muerto, el barco hundido, la carga bajo las aguas...) hizo necesario su desplazamiento hasta Osaka para asegurarse personalmente de custodiar el cargamento de brebaje hasta Fau-Chin.

Acompañado por treinta de sus mejores samuráis, Tessai Yasaku llevará "El Jinete de la Seda" hasta su destino.

INTRODUCCIÓN PARA LOS PJs

¿CÓMO DEMONIOS NOS HEMOS METIDO EN ESTE LÍO?

Si los PJs están llevando al reparto pregenerado para la campaña, la mejor forma de dar con el tercero de los hermanos Tsung será seguir el cargamento de brebaje que, a bordo de "El Jinete de la Seda", partirá desde Osaka rumbo a Fau-Chin. Por supuesto, y como se menciona más adelante, dicha tarea no será fácil: el barco será tomado por fuerzas militares del Sogunato Tokugawa y bajo ningún concepto permitirán que los PJs viajen con ellos.

Así, el barco partirá de Osaka al amanecer de su segundo día de estancia (o del primero si era sólo cuestión de reemplazar a un fallecido Kumai en las labores de capitán). Los PJs podrán encontrar la ruta a seguir si rebuscan en el cama-

rote del capitán (Abrir Cerraduras CD 15, Buscar CD 15) o indagando en el puerto de Osaka (Reunir Información CD 15 ó 25: la posible amistad que hayan trabado con quien esté al mando de los puertos en ese momento -ya sea Hakken o los Hanoi- permitirá a los PJs acceder a dichos datos... con mayor o menor dificultad).

También es posible que juegues esta aventura bien como un módulo aislado o que quieras introducir a nuevos PJ ajenos al reparto pregenerado. En ambos casos, aquí tienes algunos ganchos y posibles medios para implicarlos en la trama.

PUNTO DE PARTIDA: FAU CHIN

"THE RONIN MYTH"
RONIN - Elia Central

En la localidad portuaria de Fau-Chin puede vivir algún pariente de los PJs y tal vez éstos hayan decidido visitarlo por motivos personales (saldar una deuda pendiente, acudir a una boda...). También es posible que, si los personajes carecen de vínculos entre sí, coincidan en una caravana de comerciantes que viaje hacia allá (aunque el destino de los PJs sea otro, la caravana tendrá prevista una parada en Fau-Chin).

Por supuesto que al llegar allí encontrarán una terrible carnicería. El impacto del hallazgo será mayor si el objeto de la visita de los PJs a Fau-Chin era un asunto personal. Aunque incluso si llegaron para saldar un ajuste de cuentas, todavía es posible involucrar a los PJs: ¿quién ha osado adelantarse y privarles de su justa venganza? Para limpiar su honor tendrán que encontrar a los responsables...

"THANK YOU"
RONIN - Elia Central

Si no han jugado los dos módulos anteriores, es posible que los PJs lleguen a Fau-Chin doce horas antes de que los Asesinos de la Sed hagan acto de presencia. Esto convertiría a nuestros héroes en testigos directos de la llegada de estos sanguinarios emisarios del Sogún. Acogidos con hospitalidad por los lugareños de Fau-Chin, ¿podrá la presencia de los PJs evitar la terrible carnicería?

También es posible que tus personajes hayan tenido un roce con los Asesinos Sedientos anterior a la partida. En ese caso, sus caminos han vuelto a cruzarse. Durante las sesiones de prueba de 99 Espadas, una incorporación de última hora a la historia me obligó a improvisar un nuevo PJ: decidí que fuese una joven que años atrás, en el día de su boda, vio su poblado arrasado por los Asesinos de Rao. Ella sobrevivió a la matanza y durante aquellos dos años les había seguido el rastro hasta Fau-Chin. De igual forma, es posible que alguno de tus personajes se haya cruzado en el pasado con estos asesinos... viendo su vida marcada por tan terrible suceso.

PUNTO DE PARTIDA: EL JINETE DE LA SEDA

"RONIN THEME"
RONIN - Elia Cmiral

Otra opción, mucho menos heroica, es motivarlos por la vía del vil metal: del oro. los PJs pueden encontrarse en el puerto de Iwaki, un importante foco de contrabando y donde habrán llegado muchas naves que dejaron atrás Osaka tras convertirse ésta en una zona catastrófica (ver **TORMENTA DE ESPÍRITUS**, pág. 32).

Buscando alojamiento, los PJs se harán eco del rumor que circula por todas las tabernas del lugar: la llegada de un barco, teóricamente comercial, que ha sido confiscado por fuerzas del Sogún. La principal sospecha es que su bodega está llena de armas compradas a España por parte de los Tokugawa. Sin embargo, la versión que más motivará a piratas y buscavidas de este hervidero de sinvergüenzas es la que asegura que el barco lleva un cargamento de oro para comprar armas a contrabandistas *gaijin* ("extranjeros").

Por supuesto, dicho barco no es otro que "El Jinete de la Seda", barco en cuya bodega se encuentra el brebaje destinado a los Asesinos de la Sed, quienes aguardan el momento de actuar.

Con semejante cebo, es posible que los PJs intenten infiltrarse en el barco la noche que permanezca atracado en Iwaki o que prueben a asaltarlo formando equipo con otros piratas y bandidos que pueblan este nido de ratas contrabandistas. Si Tessai Yasaku los descubre metiendo las narices en la bodega del barco, lo tendrán muy difícil. Tras el interrogatorio, serán ajusticiados sin más miramientos. O mejor aún: abandonados en el desolado embarcadero de Fau-Chin, junto al cargamento de brebaje... a modo de regalo extra para los Asesinos de la Sed.

PUNTO DE PARTIDA: ETAI YANG

Poner a los PJs tras el rastro de "El Jinete de la Seda" y un posible botín de oro puede funcionar. De forma similar, las habladurías existentes en torno a la necrópolis prohibida de Etai Yang también pueden hacer que unos aventureros recién llegados a la campaña se vean involucrados en la historia.

Lo cierto es que Etai Yang es un islote desolado sobre el que circulan mil y una historias. Puede que tus personajes se encuentren en algún puerto importante (Aomori, Akita... o el mismo Iwaki), lugar hasta donde les han permitido llegar sus últimas ganancias. En una de sus tabernas escucharán la leyenda de la necrópolis prohibida. Dependiendo de lo bien que se relacionen con los lugareños o de las rondas que paguen a los borrachos locales, los PJs sacarán más o menos información (Reunir Información):

CD 10 "¿La necrópolis de Etai Yang? Es un islote, a unos kilómetros de aquí. Allí enterraron a los señores Toyotomi cuando terminó la guerra. Antes, en un día claro y sin lluvia, podías verla desde aquí. Pero desde que la convirtieron en cementerio, ese sitio no deja de estar rodeado de una niebla infernal."

CD 15 "Nadie se acerca allí, ¿sabes? Sólo los locos. Hay quien dice que los Toyotomi encerraron allí sus últimas riquezas, en los últimos días de la guerra. Pero no la dejaron sin protección... Dejaron a su cuidado un monstruo terrible. Nadie lo ha visto... pero lo cierto es que tampoco ha regresado nadie para contarlo."

CD 20 "¡Yo lo he visto! ¡Yo he visto al monstruo! Tiene mil cabezas y expulsa fuego por cada poro de su piel. Ahí dentro se esconden riquezas, te lo aseguro. Pero no merecen la pena. Si quieres escuchar historias de Etai Yang, sólo tienes que hablar con el único que ha ido allí y ha regresado con vida. El viejo Kangi, un chalado tuerto que anda por aquí, ahogando sus penas en sake."

Por extraño que parezca, el anciano Kangi, el guarda del monstruo de la necrópolis, es quien ha diseminado el rumor de la serpiente hidra. Con el tiempo, los Toyotomi descubrieron que esos rumores y las oportunas desapariciones de algunos pescadores que rondaban Etai Yang conseguían alejar a los curiosos, permitiéndoles preparar sus planes en la intimidad de su necrópolis "maldita".

LOS ASESINOS SEDIENTOS

TSUNG RAO

Si Yao era el encargado de la forja de las espadas y Mao quien se ocupaba de su fundición y distribución; quien guía a los asesinos es Rao, el mayor de los hermanos Tsung. De los tres, Rao es quien mejor resiste al paso de los años. No le queda pelo sobre su cabeza y su mirada, de ojos negros y profundos, no inspira temor alguno: es más, transmite a sus oponentes una extraña sensación de paz.

Rao se considera monje antes que guerrero. Desde el principio, asumió la responsabilidad de velar por los Asesinos Sedientos, guiándolos y manteniéndolos apartados del mundo civilizado hasta que fuesen necesarios. Mientras que Yao y Mao no toman parte directa en las misiones de los asesinos, Rao ha sido testigo de la atrocidad necesaria para alimentar los poderes de sus pupilos.

Sin embargo, Rao intenta justificarse pensando que tales atrocidades son el precio a pagar para mantener una paz duradera en Japón, evitando así un derramamiento de sangre a gran escala. Pese a todo, es un hombre pacífico y, en el fondo, considera su labor como necesaria... y maldita.



Rao quedó mudo por la maldición de Amaterasu. Se comunica con su cuerpo de asesinos y con el resto de la gente gracias a sus poderes telepáticos limitados.

LOS 99 ASESINOS

Rao entrena a sus bebedores de almas bajo una tapadera: la de una pacífica orden monacal conocida como "Viento Silencioso". Sus miembros supuestamente han jurado cumplir voto de silencio absoluto. A través de un sentido telepático, Rao está en contacto con todos y cada uno de sus pupilos, por lo que sabe cuando uno de ellos muere o está en problemas.

En total, los Asesinos de la Sed eran originalmente cien, de los cuales noventa y nueve fueron seleccionados de entre los clanes leales a los Tokugawa. En anteriores módulos ya hemos conocido a uno de ellos, Kumai, representante de la "Tejedora de Tormentas". Por otro lado, el personaje pregenerado que se muestra en el capítulo de introducción, Ginei Udo (pág. 13), ocupó en su día un lugar entre los cien Asesinos Sedientos. Su desaparición hace un par de años es la causa de que hoy día ya sólo queden noventa y nueve asesinos (noventa y ocho si Kumai murió en **TORMENTA DE ESPÍRITUS**).

Como hemos mencionado, el brebaje destilado a partir de sus espadas condensa las almas de sus víctimas y despierta en los Asesinos Sedientos su *chi*: una fuente de poder espiritual normalmente vinculada a una figura animal (una especie de "tótem") Dependiendo de cuál sea, así será la manifestación de su poder... y de su carácter.

El "Ave del Fuego Inmortal" proporciona un carácter impetuoso y noble incluso en la más terri-

ble carnicería. Su *chi*, al ser representativo del Fénix (el pájaro de fuego) les permite el dominio sobre este elemento: desde arrojarlo en forma de llamas hasta dotarlo de vida propia.

El "Dragón Oculto" es el más misterioso pues sus avatares dominan las artes místicas, asegurando ser descendientes directos de estos seres mitológicos. Su *chi* les permite controlar el elemento tierra como los anteriores hacían con el fuego.

La "Tejedora de Tormentas": sus avatares son conocidos por su gusto por abusos de todo tipo (sake, mujeres, drogas...). Controlan el clima a voluntad, siendo capaces de invocar tormentas y domar el rayo y el trueno.

La "Comadreja Cambiante" es conocida por sus avatares manipuladores, siendo grandes conspiradores y amantes de las intrigas palaciegas. A juego con su carácter, dominan las artes del mesmerismo, el control mental y las ilusiones.

El "Tiburón Sanguinario": antiguos hermanos de la "Tejedora de Tormentas", son brutos e irracionales. Los primeros en unirse a cualquier trifulca, sus avatares consideran la política y la diplomacia una pérdida de tiempo. Su poder les permite controlar las aguas, tal y como los avatares del "Ave de Fuego Inmortal" dominaban el fuego.

Y por último, el "Ave Sombría", vinculado al espíritu del Cuervo, hace que sus avatares sean pesimistas, silenciosos y oscuros. Dominan las artes de la Muerte, pudiendo despertar a los muertos de sus tumbas y controlarlos como fieles sirvientes.

En general, el aspecto de los Asesinos de la Sed es sombrío: la piel pálida y mortecina en contraste con sus atuendos oscuros, les hace parecer aún más

amenazadores de lo que ya son. Fueron seres humanos pero desde el momento en que probaron su primera alma, condenaron la suya. Ahora, a medida que ingieren nuevas dosis, van perdiendo poco a poco su naturaleza humana. Jamás hablan si no se les ordena y, pese a que pudieran parecer extremadamente leales, su única fidelidad es para con su adicción.

Lo único que les ha hecho seguir bajo el amparo del Sogún ha sido el liderazgo de Rao y el hecho de no conocer el ritual exacto para forjar y fundir convenientemente las espadas. Si Kumai consigue regresar a Fau-Chin con el secreto de la fundición de Mao bajo el brazo, es muy posible que la muerte de Rao sea la chispa necesaria para que los Asesinos de la Sed se desentiendan del Sogún... e inicien una sanguinaria peregrinación por todo el país, cosechando almas y devorándolas sin control ni medida.

LOS CONSPIRADORES TOYOTOMI

Ya hemos descrito a los Asesinos de la Sed, los encargados de aplastar esta insurrección. Veamos ahora con detalle quiénes son los conspiradores.

Los Toyotomi, tras perder la guerra, se vieron obligados a vivir en las sombras, adoptando hábitos más propios de los ninjas que de los samuráis. Lo cierto es que, tras las purgas realizadas por los Tokugawa, la mayor parte de los supervivientes Toyotomi eran ninjas que, hasta entonces, habían ejercido labores de espionaje para el clan.

Dados por muertos por el Sogún, Mubasa y su hijo han estado todo el tiempo preparando su regreso. Conscientes del descontento que reina entre los clanes pequeños, Mubasa los ha traído hasta Etai Yang para mostrarles la que es el arma secreta de los Toyotomi en este nuevo alzamiento: una gigantesca serpiente hidra que protege esa isla. Dicha criatura sería una ventaja estratégica a utilizar contra los barcos del Sogún, rompiendo las líneas de comunicación existentes entre los puertos e hiriendo de muerte el comercio con el que se enriquecen los clanes más grandes (y principales beneficiarios, a costa de los menores, de las nuevas medidas económicas que el Sogún ha impuesto tras la guerra).

TOYOTOMI MUBASA

Un hombre ya anciano, de largas barbas blancas y ojos apagados por la edad. A pesar de los años, aún camina aunque necesite la ayuda de un bastón. Sin embargo, esta aparente vulnerabilidad no es más que una fachada: realmente, su bastón oculta un ingenioso sistema lanza-dardos envenenados.

TOYOTOMI MAKO

El impetuoso hijo de Mubasa. Aunque no es su primogénito, la muerte de sus hermanos mayores convirtió a este joven libertino y despreocupado, vergüenza de su familia, en el protector de su anciano padre. En parte, Mako se siente responsable por no haber podido dar más de sí en la última batalla contra los Tokugawa. Mako ha pasado los últimos dos años entrenándose bajo el mando de Hankani, el líder del grupo ninja Toyotomi... y lo cierto es que ha hecho grandes progresos.

HANKANI

Nadie salvo Mubasa ha visto jamás su verdadero rostro, siempre oculto bajo una máscara que representa una Mantis Religiosa. Su voz suena distorsionada bajo el casco y la superficie esmerilada impide apreciar sus rasgos faciales. Una larga túnica con capucha oculta su cuerpo de tal forma que no está claro si se trata de un hombre o una mujer.

Y lo cierto es que es una hermosa mujer. Concretamente, la amante de Toyotomi Mubasa: la madre biológica de Mako. La esposa del señor de los Toyotomi nació estéril como el suelo de la necrópolis que ahora pisan, por lo que Mubasa tuvo que buscar un cuerpo fértil para tener descendientes. Ya por aquel entonces, Hankani era la jefa del cuerpo ninja Toyotomi: el más eficaz comando de espías que nunca hubiera pisado suelo japonés... hasta la llegada de los Asesinos de la Sed, claro.

Pese a que su actitud es fría e implacable (apenas hablando lo justo para dar instrucciones a sus hombres), Hankani no puede evitar proteger en exceso a Mako, incapaz de dejar a un lado su instinto maternal.

LOS DAIMIOS RENEGADOS

Cada uno de ellos llegará a bordo de pequeñas barcas, en cuyas velas se habrá pintado la insignia de sus respectivos clanes... tal y como eran antes del fin de la guerra (Saber (Nobleza) CD 10, Saber (Historia) CD 17: los emblemas de clan sufrieron cambios cuando los Tokugawa subieron al poder, ya que los clanes menores, inicialmente contrarios a ellos, estaban obligados a poner su distintivo marcando así su promesa de lealtad para con el Sogún).

Seis en total, estos pequeños clanes conspiradores han unido sus fuerzas, olvidando rencillas del pasado para combatir al Sogún. Pese a cumplir un papel decisivo para los Tokugawa durante la guerra, dos años después de abandonar a los Toyotomi estos clanes menores no han visto cumplidas las promesas que el Sogún les hizo. Su descontento sólo favoreció una discordia que los Toyotomi han avivado, minando así sus lealtades para con el Sogún Tokugawa.

Con sus más y sus menos, los representantes de cada clan han llegado dispuestos a pactar una alianza con los Toyotomi. Unidos, los clanes menores podrán desestabilizar el precario sistema económico de posguerra (el viejo dicho de "golpear mientras el hierro esté caliente"). Sin embargo, cuando aparecieron en escena los Asesinos de la Sed, algunos de estos pequeños clanes retiraron su apoyo temiendo las represalias de los Tokugawa. Los Toyotomi no están dispuestos a correr el riesgo de que la historia vuelva a repetirse: esta vez, para asegurarse su apoyo hasta el final, Toyotomi Mubasa piensa exigir la firma de un tratado de alianza entre todos. Cada daimio deberá firmar un documento, comprometiéndose a tomar medidas contra el Sogún. La evidencia de una traición voluntaria: el deshonor puesto sobre papel.

Por supuesto, esta firma será la sorpresa principal de la noche para los conspiradores: en mitad de un islote perdido a casi treinta kilómetros de tierra firme, rodeados por ninjas y a merced de una terrible serpiente marina gigante. Los pequeños clanes no tendrán más remedio que firmar... ¡comprometiéndose a iniciar una nueva guerra civil en suelo japonés!

✦ LOCALIZACIONES ✦

"EL JINETE DE LA SEDA"

"El Jinete de la Seda" es un navío relativamente pequeño y rápido, muy maniobrable y de una sola vela. La embarcación llegará a Fau-Chin apenas transcurridas cuarenta y ocho horas de travesía desde Osaka. Con las últimas luces del ocaso, los soldados de Tessai Yasaku dejarán el cargamento en Fau-Chin, en el embarcadero de su desolado puerto, apresurándose a zarpar cuanto antes.

Hasta entonces, el infame brebaje se encontrará en sus bodegas, guardado convenientemente en frascos. Cada uno de ellos, como ocurría con las espadas, está firmado con el nombre y el clan correspondiente a cada uno de los Asesinos de la Sed. Y como también ocurría con las espadas, los frascos (de un cristal oscuro, como el líquido que contienen) están sellados y ocultos en rodillos de tela (los mismos que supuestamente cargaba Kumai haciéndose pasar por comerciante de sedas). Si los PJs destapan uno de los frascos y beben su líquido (tienen que apurarlo por completo para que haga el efecto apropiado), los síntomas serán los siguientes:

1. **Lo bueno:** para empezar, el personaje asumirá los poderes derivados del avatar correspondiente (ver la sección *Dramatis Personae*, el apartado dedicado a los Asesinos de la Sed). Transcurridas las primeras doce, cada hora siguiente provocará una pérdida progresiva del conjunto de hechizos, de mayor a menor nivel (primero los de nivel cuatro, luego los de nivel tres...).

2. **Lo malo:** cuando el último de los poderes haya desaparecido, todos los valores de sus características irán bajando a razón de uno cada 12 horas. Poco a poco, irá transformándose en la criatura vinculada a su avatar. Pero no en una versión monstruosa como la asumida por Kumai (ver **TORMENTA DE ESPÍRITUS**, pág. 32) sino en una criatura animal normal y corriente. Por ejemplo, si el PJ bebió el frasco de un representante de "Ave del Fuego Inmortal", en el momento en que sus valores de característica llegasen a cero se transformaría en una hermosa ave de fuego... sin conciencia humana, por supuesto. Para evitarlo, bastará con ingerir una nueva dosis.

Nota Importante: ¿Y por qué no se transformarán en una versión monstruosa? Esto se debe a que los PJs no llevan tanto tiempo como los Asesinos de la Sed enganchados a esta adicción a las almas. Sin embargo, como DJ, eres libre de saltarte esta consideración y asumir que, al igual que le pasó a Kumai, los PJs verán liberada su "bestia interior" transformándose en ella (y perdiendo todo control de sus actos, por supuesto: desde ese momento serán PNJs en tus manos).

Un personaje algo más precavido y con menos ansias de poder (ay, si es que no aprenden...), examinaría el líquido antes de beberlo a la ligera. Gracias a una oportuna tirada de Saber (Arcano) podría obtener los siguientes resultados:

CD 10 "Parece una especie de poción, capaz de aumentar capacidades físicas de quien la ingiere. De forma temporal, por supuesto."

CD 20 "Además, puede generar dependencia a su consumidor. Sin duda parece más una especie de droga que una poción al uso. Su composición me resulta desconocida: no reconozco ninguno de sus ingredientes. Si no fuera imposible diría que no es mineral, ni vegetal, ni animal."

CD 25 "Dulce Amaterasu... El líquido que contienen esos frascos es el sueño demencial de cualquier alquimista. Son almas humanas, licuadas a través de algún tipo de hechizo de absorción previo, así como de uno de destilación posterior..."

LLEGANDO A FAU-CHIN: LA EPIDEMIA

Si infiltrarse en "El Jinete de la Seda" puede representar numerosas complicaciones para tus PJ (colarse a bordo sin que les vean así como esquivar constantemente a los hombres de Tessai...), ir por tierra hasta Fau-Chin tampoco será fácil. En un principio, la localidad está lo bastante cerca como para que, con unas oportunas y afortunadas tiradas de Montar (superando las de Navegación del propio Tessai Yasaku), nuestros héroes lleguen allí a tiempo para interceptar el cargamento.

Sin embargo, existe una barrera entre los PJs y Fau-Chin: recorriendo las rutas comerciales hasta allí, se cruzarán con caravanas de comerciantes y campesinos que marchan en dirección opuesta. Si preguntan, alguno comentará que hay rumores de un brote de peste en la región próxima a Fau-Chin. Las autoridades impiden todo acceso a la zona

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

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

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

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

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

EL PUERTO DE FAU-CHIN

"THE CASE"

RONIN - Elia Omira

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



EL TEMPLO

"I CAME FOR SIAMUS"
RONIN - Ella Cimral

Aquí es donde ha tenido lugar la masacre. Tras la llegada de estos supuestos emisarios del Sogún, hora tras hora, los inocentes habitantes de Fau-Chin fueron pasados a cuchillo (o mejor dicho, a katana) por los Asesinos de la Sed. Lejos de considerarlo una blasfemia, Tsung Rao lleva a cabo esta cruenta labor en suelo sagrado para asegurarse de que las víctimas tendrán un lugar en la tierra de Buda. Por supuesto, no es más que otra justificación que el propio Rao se ha creado para poder seguir adelante con la carnicería.

Pasadas las columnas de acceso al templo, no hará falta tener un olfato sobrehumano para captar el hedor a muerte. El patio central del edificio, el templo propiamente dicho, es un matadero: mujeres, niños, adultos... todos han sido asesinados, sin importar su condición social, y sus cuerpos apiñados impiden ver las baldosas del suelo. Bajo este manto de cadáveres, duermen los Asesinos de la Sed, creyendo que eso los mantiene más cerca de las almas que ingerirán posteriormente. Así pues, durante el día, las tres cuartas partes de los asesinos duermen ocultos bajo los cadáveres de los habitantes de Fau-Chin.

En mitad de la estancia, hay un enorme Buda de bronce, salpicado de la sangre inocente de sus víctimas. A sus pies, Tsung Rao reza día y noche, intentando de esa manera purgar sus pecados.

Si los PJs son tan insensatos como para atacarle, se las verán con todos los Asesinos de la Sed (salvo que se percaten de su escondrijo bajo los cadáveres: chequeos opuestos de Buscar contra su Esconderse). Imagino que, en cuanto vean surgir de entre los cadáveres a una turba de casi 80 guerreros con poderes sobrenaturales, nuestros PJ se darán cuenta de que están en inferioridad... y no sólo numérica.

Lo cierto es que, de toparse con ellos así, a los PJs les convendría huir: un choque frontal contra los Asesinos Sedientos es una rápida forma de morir. Ten muy presente que Rao no necesita prisioneros. Es más: Rao considera que cualquiera que sepa de esta operación se convierte a su vez en un peligro para sus fines (o como él lo define: "el inmenso sacrificio para conservar la paz"). Así pues, lejos de esperar al típico interrogatorio de turno (nada de eso de "encerrados para luego interrogarlos"), Rao mandará a sus asesinos que vayan en busca de las cabezas de los PJs.

ETAI YANG, LA NECRÓPOLIS PROHIBIDA

El islote de Etai Yang está situado a treinta kilómetros de la localidad pesquera de Fau-Chin. Esta desolada porción de tierra fue convertida en una necrópolis donde fueron enterrados los prin-

cipales señores Toyotomi, caídos durante la guerra. Paradójicamente, este monumento en recuerdo de la derrota sufrida resultó ser el lugar perfecto para que los supervivientes Toyotomi se escondiesen, aguardando el momento de reaparecer de entre las sombras.

Durante casi dos años, Etai Yang ha servido de punto de encuentro para los Toyotomi, contando además con una medida excepcional de protección: en sus grutas subterráneas duerme una enorme y terrible serpiente de mar, una especie de hidra amaestrada por el custodio del cementerio, un viejo veterano de guerra y fiel a los Toyotomi desde hace décadas. Su nombre es Kangi y fue un leal samurái, relegado al cargo de enterrador al acabar la guerra.

Así pues, Etai Yang se divide principalmente en los monumentos de la superficie y la enorme gruta interior donde duerme la hidra. Por otra parte, al pie de los acantilados que rodean el islote, hay una pequeña porción de tierra que hace las veces de puerto para embarcaciones pequeñas (como las que traerán hasta aquí a los representantes de los pequeños clanes que van a pactar con los Toyotomi).

Es aquí, en este saliente de tierra, donde se encuentra la cabaña de Kangi. Para llegar a la zona superior del islote es necesario emplear un elevador de madera, impulsado por un ingenioso sistema de poleas. Tarda unos minutos en llegar hasta arriba del todo pero es relativamente seguro (pese a su inquietante balanceo). En la zona superior, donde la roca apenas tan sólo ha dejado crecer malas hierbas, hay un gran portal funerario en memoria de todos aquellos que cayeron luchando a favor de los Toyotomi.

A unos veinte metros de él, se levanta una enorme construcción de una sola planta, rectangular, y con techumbre de paja que alberga el monumento en recuerdo a los cabecillas Toyotomi: un foso de fuego alimentado con el aliento del volcán latente que yace en las profundidades del islote. Un conducto de metal permite que el calor de las profundidades mantenga viva la llama a pesar de las inclemencias meteorológicas. El foso está rodeado por un muro de seis metros, en cuya superficie se ha grabado los nombres de todos y cada uno de los samuráis Toyotomi caídos en la batalla.

El subsuelo de Etai Yang es la parte quizá más interesante. Conecta con la superficie a través del conducto del volcán: descender por él, además de requerir varias tiradas de Trepas CD 20; exige un aguante excepcional para no desfallecer ante las altas temperaturas: TS For CD 15, repitiendo la tirada con un +5 acumulativo a la CD por cada 5 metros de descenso.

La gruta interior tiene unos veinticinco metros de alto, desde el techo (plagado de estalactitas) hasta el suelo. Este último se reduce apenas a un resquicio de roca que rodea las irregulares paredes de la gruta. Dicho resquicio rodea una especie de lago

LA SERPIENTE HIDRA

subterráneo en cuyo lecho dormita la enorme hidra (chequeos de Avistar CD 15 o Descubrir CD 15 para ver que no son rocas precisamente lo que se deja ver a través de la superficie del lago).

En el exterior, los acantilados y los alrededores del mausoleo están plagados de accesos ocultos al interior de la gruta (Buscar CD 18). Muchos ninjas Toyotomi permanecen colgados boca abajo del techo de la caverna, como si fuesen murciélagos. A través de un delgado hilo que cuelga de sus tobillos y que está conectado al exterior, pueden sentir si alguien no autorizado ha cruzado el perímetro de Etai Yang (Buscar CD 20 para evitar tropezar con alguno).

También es posible entrar en la gruta buceando. Sin embargo, aparte de las correspondientes tiradas de Nadar CD 18, se debe ser extremadamente sigiloso: si la tranquilidad de las aguas se ve perturbada por un manoteo incesante es posible que la criatura se despierte (es decir, para este chequeo todos los rangos que tengas de más en Nadar con respecto a los que tienes en Moverse en Silencio no se contarán: por ejemplo, si tienes 6 rangos en Nadar y sólo 2 en Moverse en Silencio, pues harás la tirada de Nadar como si sólo tuvieras 2 rangos).

Por otro lado, escalar las paredes internas de la caverna requiere chequeos continuos de Trepar CD 20, siendo harto complicado para quien no disponga de sistemas de escalada apropiados. Los ninjas Toyotomi disponen de un sistema de cuerdas y garfios para deslizarse por el interior de la gruta al más puro estilo "Tigre y Dragón". El interior de la caverna es oscuro pese a que el vientre del volcán submarino emite a través del agua una tenue luz rojiza, dándole al vientre de Etai Yang un aire infernal y siniestro.

ACABANDO CON LOS ASESINOS DE LA SED

"GUNFIGHT AT THE AMPHITHEATRE"
RONIN - Elia Cmiral

Repite conmigo: el enfrentamiento cara a cara NO es una opción.

Un ataque frontal contra los Asesinos Sedientos es una locura. A veces, la violencia salvaje y directa puede resultar épica... pero en este caso resultará la forma más rápida de morir. Si los personajes se enfrentan a los Asesinos de la Sed, su única opción será huir y rezar a Amaterasu para que no les sigan el rastro.

Sin embargo, tarde o temprano, tendrán que hallar el modo de frenarlos.

Y, por increíble que parezca, hay formas de hacerlo.

Si los Tokugawa contaron con un arma de origen sobrenatural para ganar la guerra, los Toyotomi también dieron con la suya. Lo malo es que la encontraron una vez fueron derrotados. Uno de sus últimos barcos de guerra se perdió durante una terrible tormenta. Los supervivientes, así como los restos de la embarcación, acabaron en lo más profundo de una gruta submarina: la misma donde encontraron a la hidra. Esta criatura, pese a ser una bestia salvaje y descontrolada tiene un punto vulnerable. Uno a uno, los supervivientes del naufragio fueron convirtiéndose en su merienda... hasta llegar a Kangi. Éste, por pura suerte, descubrió que la melodía de su flauta parecía apaciguar al monstruo. No sólo eso: poco a poco, aprendió también a controlarlo con las notas del instrumento.

Para cuando Kangi logró salir de la gruta, la guerra ya había acabado. El viejo Toyotomi había pasado casi un año entero metido en la caverna de la hidra, alimentándose de pescado crudo y practicando con su flauta, aprendiendo las claves para domar a la terrible criatura.

Los Asesinos de la Sed, informados convenientemente por los espías del Sogún, saben de la existencia de la criatura (aunque el gobierno mantenga la pose de negar la existencia de un "monstruo abisal, custodio de los espíritus Toyotomi", como parecen haberla bautizado los lugareños de la zona). Por ello emprenderán el asalto de Etai Yang por aire.

Para controlar a la serpiente y emplearla contra los asesinos de la Sed, los PJs deben emplear una flauta o un instrumento de viento similar... y obtener tiradas acertadas de Interpretar (Instrumento Musical). Dependiendo del resultado, las órdenes podrán ser más o menos simples, y tendrán un efecto mayor o menor.

CD 10 Llamas la atención de una de sus cabezas... pero nada más.

CD 15 Consigues que una orden previa deje de tener efecto. Ganas unos asaltos de paz y tranquilidad (en un número igual a los puntos por los que superes el 15... sin llegar a 20).

CD 20 Obedece tu orden, la que le des dentro de su simplicidad, y te seguirá haciendo caso durante tantos asaltos como puntos superes la CD.

A ver... ¿Quién dijo que la habilidad de Interpretar era inútil? Si bien es cierto que Kangi sólo invocará a la hidra si se lo ordenan sus superiores Toyotomi, en cuanto se inicie el ataque de los Asesinos de la Sed, el viejo soldado intentará emplear su flauta para llamar a la serpiente. Cualquiera de los presentes que vea aparecer al gigantesco monstruo tan sólo necesitará superar unos chequeos de Avistar CD 20 o Tratar Animales CD 15 para percatarse de que, antes de ejecutar cualquier movimiento, las cabezas de la hidra parecen fijarse y atender a los sonidos procedentes de la flauta de Kangi.

EL VOLCÁN SUBMARINO

Como ya mencionamos antes, el islote de Etai Yang se encuentra sobre un volcán submarino... aún activo. Aprovechando el conducto que extrae el calor del mismo, es posible arrojar la suficiente cantidad de pólvora como para provocar una erupción y volar por los aires el islote.

Lamentablemente, esa información sólo es conocida por los ninjas Toyotomi, quienes han preparado una medida extrema por si los clanes pequeños les traicionan: al pie del nicho donde prende la llama, se ocultan tres barriles de pólvora con cantidad suficiente como para iniciar una erupción. El resorte de activación se encuentra oculto entre los *kanji* (ideogramas japoneses) que decoran el nicho: una plegaria en honor a los Toyotomi caídos ("Que la llama de nuestras almas consuma a nuestros enemigos").

Una tirada de Buscar CD 20 permitirá descubrir los resortes. Los tres cabecillas Toyotomi son los únicos conocedores de este sistema de autodestrucción. Cinco asaltos después de haber activado la trampa, los barriles llegan al fondo del volcán y, lo que en un principio se manifiesta como un leve temblor, irá intensificándose cada asalto posterior.

Las primeras explosiones obligarán a todos los que se encuentren sobre el islote a realizar TS Reflejos: CD 20 para evitar algunas de las erupciones que abren agujeros en la superficie (2d4 de daño por cada punto de fallo). Llegados a los diez asaltos tras la detonación inicial, la isla volará en pedazos, aniquilando a todo aquél que no haya conseguido poner pies en polvorosa (considera que se trata de una explosión de 20d10, reduciéndose en un dado por cada cinco metros que se alejen de allí).

La explosión de Etai Yang podría ser el espectacular final de los Asesinos de la Sed e incluso de la hidra. El problema será encontrar un medio de transporte lo suficientemente bueno como para salir de allí a tiempo... ¿quizá secuestrar a algún Asesino de la Sed con el avatar del Cuervo, Dragón o Fénix (aquellos con dones de vuelo)? ¿Robar alguna de las barcas en las que han llegado los daimios?

Me temo que corresponde a los PJs buscar una forma de salir de allí... o perecer en el intento.

Buena suerte.

✦ CERRANDO LA HISTORIA ✦

"GOOD KNOWING YOU"
RONIN - Elia Cimral

Si los Asesinos de la Sed consiguen aniquilar a los Toyotomi, se habrá alcanzado una paz duradera para los Tokugawa. Rao y sus chicos regresarán a Fau Chin donde, horas después, aparecerá "El Jinete de la Seda". A su bodega serán arrojadas sus espadas, ahora húmedas de sangre fresca. Mientras

la embarcación las lleva a Osaka para ser fundidas de nuevo, los Asesinos de la Sed se retirarán a su monasterio en las montañas, a la espera de que sus servicios sean requeridos de nuevo.

Sin embargo, es posible que los PJs se hayan convertido en un peligro para el secreto en el cual el Sogún Tokugawa quiere mantener a su peculiar orden de asesinos. Si nuestros muchachos han colaborado con Tsung Rao es posible que, a cambio de su cooperación y silencio, el tercero de los hermanos omita la presencia de los PJs en su informe al Sogún (poniéndolos fuera de peligro siempre que no vayan por ahí pregonando la verdad, claro que... ¿quién va a creerles?).

Si, por el contrario, la Orden de los Asesinos Sedientos resulta diezmada, los Toyotomi habrán conseguido neutralizar una de las principales bazas con las que contaba el gobierno Tokugawa. Haciendo pública su existencia gracias al testimonio de los daimios supervivientes, muchos aliados del Sogún retirarán su apoyo, uniéndose a la nueva coalición al mando de los Toyotomi. Una segunda guerra civil estallará en menos de un mes, convirtiendo Japón en un terrible campo de batalla.

También es posible que, con los Asesinos Sedientos fuera de juego, los Toyotomi a su vez también hayan sufrido drásticas pérdidas. En este caso, la paz se habrá mantenido... siempre y cuando los PJs no revelen la existencia de los letales y siniestros sicarios del Sogún. Si tal información saliese a la luz, significaría el fin del régimen Tokugawa. Sin embargo, el vacío de poder propiciará un nuevo conflicto interno entre los clanes pequeños... con un resultado tan terrible como el anteriormente mencionado.

Es más que probable que los PJs se vean en el dilema de, o bien mantener en secreto la red de Asesinos Sedientos... o bien afrontar las consecuencias de una nueva guerra civil.

Una decisión difícil sin duda.

Como lo son todas las decisiones importantes.

✦ DRAMATIS PERSONAE ✦

TSUNG RAO

Hermano Mudo. Mentor de los Asesinos de la Sed.

Nivel: Monje 8

CA: 13

Puntos de golpe: 52

Ataque base: +6/+1

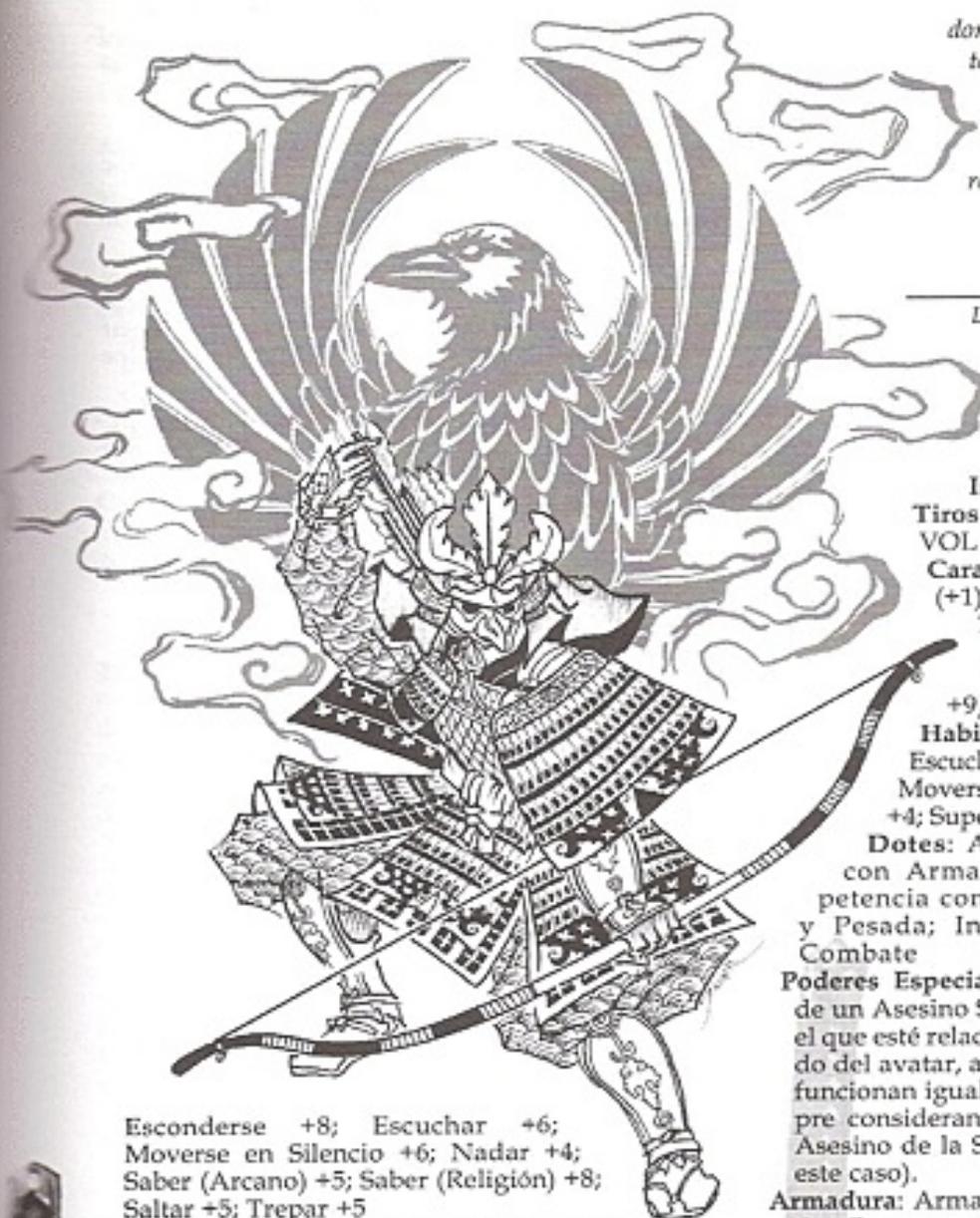
Iniciativa: +2

Tiros de salvación: FOR +8, REF +8, VOL +9

Características: FUE 14 (+2), INT 13 (+1), DES 15 (+2), SAB 16 (+3), CON 15 (+2), CAR 14 (+2)

Ataques: Cuerpo a cuerpo +8/+3 (1d10+2)

Habilidades: Averiguar Intenciones +8; Avistar +6; Concentración +8; Equilibrio +8; Escapismo +6;



Escondarse +8; Escuchar +6;
 Moverse en Silencio +6; Nadar +4;
 Saber (Arcano) +5; Saber (Religión) +8;
 Saltar +5; Preparar +5

Dotes y Capacidades: Competencias en Armas (Bastón, Ballesta ligera); Desarme Mejorado; Desviar Flechas; Iniciativa Mejorada; Liderazgo; Movimiento Rápido; Pericia en Combate; Puñetazo Aturdidor; Caída Ralentizada; Evasión; Impacto Ki; Impacto sin Arma; Mente en Calma; Plenitud Corporal; Pureza Corporal; Ráfaga de Golpes (+5/+5/+0).

Cadenas de Shi-Yung

(Ataque: +8/+3, Daño: 2d4+2)

Forjadas al mismo tiempo que las de sus otros dos hermanos, estas cadenas son el arma de la que nunca se separa Rao. Aunque como las otras este arma también goza de una inteligencia propia, Rao la mantiene a raya, pues las considera un instrumento sucio, prefiriendo ser él quien controle a las cadenas... y no al contrario.

Nota Importante: Pese a que perdió el habla cuando, junto a sus hermanos, osó violar el santuario de la Seg-

dora; Rao ha desarrollado una reducida telepatía (solo alcanza a aquellos con quienes pueda establecer contacto visual). Aunque nunca escuchen su voz, los PJs sentirán sus susurros resonando en sus cabezas.

LOS ASESINOS DE LA SED

La Orden de los 99 Asesinos Sedientos.

Nivel: Combatiente 7

CA: 14 (+2 por armadura de cuero)

Puntos de golpe: 44

Ataque base: +7/+2

Iniciativa: +6

Tiros de salvación: FOR +7, REF +4, VOL +3

Características: FUE 14 (+2), INT 12 (+1), DES 14 (+2), SAB 13 (+1), CON 14 (+2), CAR 10 (+0)

Ataques: Katana "Sedienta" +9/+4 (1d10+1), Cuerpo a cuerpo +9/+4 (1d4+1)

Habilidades: Avistar +4; Escondarse +7; Escuchar +4; Intimidar +8; Montar +4; Moverse en Silencio +7; Nadar +4; Saltar +4; Supervivencia +4; Preparar +3

Dotes: Ataque Poderoso; Competencia con Armas (Sencillas, Marciales); Competencia con Armadura Ligera, Intermedia y Pesada; Iniciativa Mejorada; Pericia en Combate

Poderes Especiales (4/4/4/3/2/1): Los poderes de un Asesino Sediento se derivan del avatar con el que esté relacionado su *chi* interior. Dependiendo del avatar, así serán sus poderes. Los conjuros funcionan igual que en cualquier otro caso, siempre considerando que el nivel de lanzador del Asesino de la Sed es su nivel de personaje (7 en este caso).

Armadura: Armadura de Cuero (Ligera). Bonificador Competente +2; Max. Bon. Destreza +6; Penalizador -1

Conjuros: Según la Senda *Chi* del Asesino

"AVE DEL FUEGO INMORTAL"

Nivel Cero (4): Llamarada; Luz

Nivel Uno (4): Manos Ardientes

Nivel Dos (3): Esfera Flamígera; Llama Continua; Pirotecnia; Rayo Abrasador

Nivel Tres (2): Bola de Fuego; Volar

Nivel Cuatro (1): Escudo de Fuego

"DRAGÓN OCULTO"

Nivel Cero (4): Leer Magia; Resistencia

Nivel Uno (4): Comprensión Idiomática; Detectar Puertas Secretas; Trabrar Portal

Nivel Dos (3): Estallar; Levitar; Resistencia del Oso; Sabiduría del Búho

Nivel Tres (2): Clariaudiencia/Clarividencia; Disipar Magia; Runas Explosivas

Nivel Cuatro (1): Lanzar Maldición; Piel Pétreo; Puerta Dimensional; Transformar Piedra



"TEJEDORA DE TORMENTAS"

Nivel Cero (4): Rayo de Escarcha
 Nivel Uno (4): Toque Gélido; Soportar los Elementos
 Nivel Dos (3): Telaraña; Trepas cual Arácnido; Viento Susurrante
 Nivel Tres (2): Muro de Viento; Rayo Relampagueante; Tormenta de Aguanieve
 Nivel Cuatro (1): Tormenta de Hielo

"COMADREJA CAMBIANTE"

Nivel Cero (4): Mano del Mago; Prestidigitación
 Nivel Uno (4): Caída de Pluma; Disfrazarse; Salto
 Nivel Dos (3): Astucia del Zorro; Contorno Borroso; Imagen Múltiple; Invisibilidad
 Nivel Tres (2): Esfera de Invisibilidad; Ralentizar; Sugestión
 Nivel Cuatro (1): Invisibilidad Mayor

"TIBURÓN SANGUINARIO"

Nivel Cero (4): Resistencia
 Nivel Uno (4): Contacto Electrificante
 Nivel Dos (3): Fuerza de Toro; Ráfaga de Viento

Nivel Tres (2): Furia; Respiración Acuática
 Nivel Cuatro (1): Tentáculos Negros de Evard

"AVE SOMBRÍA"

Nivel Cero (4): Perturbar Muertos Vivientes; Sonido Fantasma
 Nivel Uno (4): Detectar Muertos Vivientes; Rayo de Debilitamiento
 Nivel Dos (3): Comandar Muertos Vivientes; Oscuridad; Ver en la Oscuridad
 Nivel Tres (2): Toque Vampírico; Volar
 Nivel Cuatro (1): Reanimar a los Muertos

TOYOTOMI MUBASA

Anciano Patriarca del Clan Toyotomi.

Nivel: Aristócrata 9 + Asesino 1
 CA: 14 (+3 por atuendo ninja)
 Puntos de golpe: 36
 Ataque base: +6/+1
 Iniciativa: +1
 Tiros de salvación: FOR +3, REF +4, VOL +11
 Características: FUE 12 (+1), INT 15 (+2), DES 13 (+1), SAB 17 (+3), CON 10 (+0), CAR 16 (+3)
 Ataques: Katana +8/+3 (1d8+3), Wakizashi +7/+2 (1d6+1)
 Habilidades: Averiguar Intenciones +12; Diplomacia +12; Disfrazarse +7; Escondarse +8; Intimidar +12; Montar +6; Moverse en Silencio +8; Reunir Información +12; Saber (Historia) +10; Saber (Nobleza) +14; Supervivencia +7; Tasación +8
 Dotes: Competencia con Armas (Sencillas, Marciales); Competencia con Armadura Ligera, Intermedia y Pesada; Liderazgo; Soltura y Especialización con Arma (Katana); Voluntad de Hierro
 Capacidades Especiales de Asesino: Ataque Furtivo +1d6; Ataque Mortal; Empleo de Venenos
 Conjuros de Asesino (1): Disfrazarse, Impacto Verdadero.

Atuendo ninja Tototomi

(Armadura Intermedia)

Consiste en un mono azul oscuro, el cual dispone de "alas" desplegadas que permiten al usuario planear como si gozase del hechizo "Caída de Pluma". Además está convenientemente forrado para resistir ataques (considerar como Armadura de Piel).

Bastón

El bastón de Mubasa, mediante un sistema de aire comprimido, expulsa dardos venenosos. Dispone de cinco dardos, considerando que el veneno tiene los mismos efectos que "Hoja Mortal" (TS For CD 20; Daño inicial 1d6 a Constitución; Daño secundario 2d6 Constitución).

TOYOTOMI MAKO

Hijo de Mubasa, Futuro Heredero del Clan Toyotomi y Ninja.

Nivel: Aristócrata 6 + Asesino 2
 CA: 16 (+3 por escamas de cuero)
 Puntos de golpe: 49
 Ataque base: +5

Iniciativa: +3

Tiros de salvación: FOR +3, REF +10, VOL +6

Características: FUE 15 (+2), INT 12 (+1), DES 16 (+3), SAB 12 (+1), CON 13 (+1), CAR 13 (+1)

Ataques: Katana +7 (1d8+2), Wakizashi +7 (1d6+2), Arco largo +8 (1d8)

Habilidades: Avistar +8; Disfrazarse +7; Esconderse +8; Intimidar +7; Montar +9; Moverse en Silencio +8; Reunir Información +7; Saber (Nobleza) +5; Supervivencia +8

Dotes: Competencia con Armas (Sencillas, Marciales); Competencia con Armadura Ligera, Intermedia y Pesada; Disparo a Bocajarro; Disparo Rápido; Reflejos Rápidos

Capacidades Especiales de Asesino: Ataque Furtivo +1d6; Ataque Mortal; Empleo de Venenos; Esquiva Asombrosa; +1 TS contra Venenos

Conjuros de Asesino (2): Disfrazarse; Impacto Verdadero; Niebla de Obscurecimiento

Atuendo ninja Toyotomi

(Armadura Intermedia)

Consiste en un mono azul oscuro, el cual dispone de "alas" desplegadas que permiten al usuario planear como si gozase del hechizo "Caída de Pluma". Además está convenientemente forrado para resistir ataques (considerar como una armadura de pieles).

HANKANI ("MANTIS")

Líder del Clan Ninja Toyotomi.

Amante de Mubasa y Madre de Mako.

Nivel: Monje 8 + Asesino 3

CA: 17 (+2 por atuendo ninja)

Puntos de golpe: 60

Ataque base: +8/+3

Iniciativa: +4

Tiros de salvación: FOR +8, REF +13, VOL +9

Características: FUE 13 (+1), INT 13 (+1), DES 18 (+4), SAB 14 (+2), CON 13 (+1), CAR 15 (+2)

Ataques: Cuerpo a cuerpo +7/+2 (1d10+1), Sai (x2) +7/+2 (1d3+1), Shurikens (x8) +10/+5 (1+Veneno*)

* Considera el Veneno como "Veneno de Avispa Gigante": TS For CD 18, Daño Inicial 1d6 DES; Daño Secundario 1d6 DES.

Habilidades: Averiguar Intenciones +9; Avistar +8; Concentración +6; Diplomacia +7; Disfrazarse +8; Equilibrio +8; Escapismo +9; Esconderse +9; Escuchar +7; Moverse en Silencio +9; Nadar +5; Piruetas +7; Saber (Nobleza) +7; Saltar +7; Preparar +7

Dotes: Combate con Dos Armas; Competencia con Armas (Sencillas, Shuriken, Sai); Competencia con Armadura Ligera; Desarme Mejorado; Desviar Flechas; Impacto sin Arma Mejorado; Puñetazo Aturdir

Capacidades Especiales de Monje: Evasión; Impacto Ki; Mente en Calma; Plenitud Corporal; Pureza Corporal; Ráfaga de Golpes; Ralentizar Caída 40'

Capacidades Especiales de Asesino: Ataque Furtivo +2d6; Ataque Mortal; Empleo de Venenos; Esquiva Asombrosa; +1 TS contra Venenos

Conjuros de Asesino (3/0): Disfrazarse; Impacto Verdadero; Niebla de Obscurecimiento; Invisibilidad; Pasar sin Dejar Rastro

Atuendo ninja Toyotomi

(Armadura Intermedia)

Consiste en un mono azul oscuro, el cual dispone de "alas" desplegadas que permiten al usuario planear como si gozase del hechizo "Caída de Pluma". Además está convenientemente forrado para resistir ataques (considerar como Armadura de Cuero).

Máscara de la Mantis

Más que una máscara, este casco integral oculta por completo la verdadera identidad de Hankani.



Considera que este objeto mágico dispone del conjuro "Visión en la Oscuridad" a un nivel de lanzador 3.

KANGI

Borracho Chiflado, Vigía de Etai Yang y Custodio de la Hidra.

Nivel: Combatiente 5

CA: 10

Puntos de golpe: 38

Ataque base: +5

Iniciativa: +0

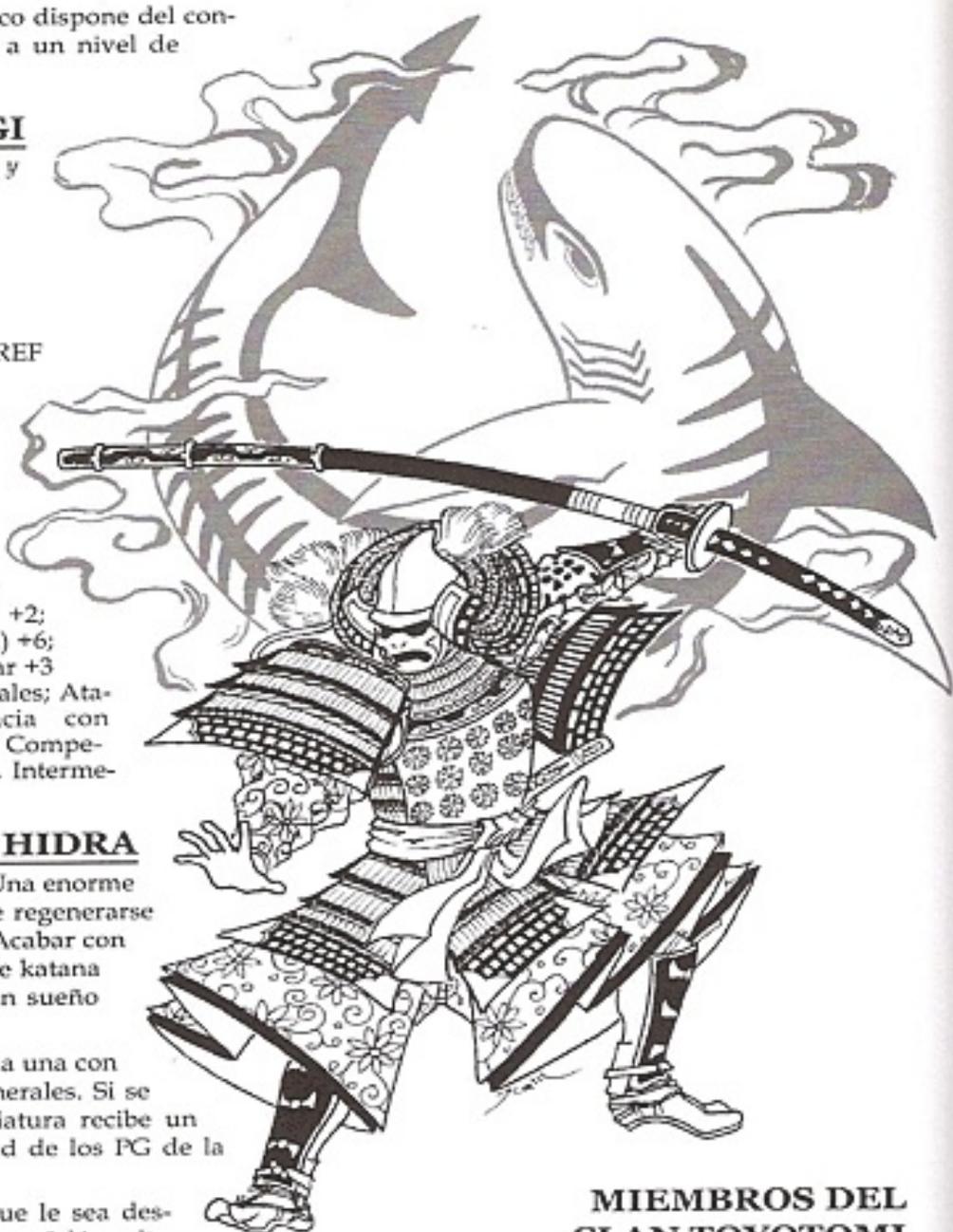
Tiros de salvación: FOR +6, REF +1, VOL +2

Características: FUE 16 (+3), INT 10 (+0), DES 11 (+0), SAB 13 (+1), CON 14 (+2), CAR 13 (+1)

Ataques: Cuerpo a cuerpo +8 (1d4+3), Hacha de mano +8 (1d6+3)

Habilidades: Intimidar +5; Nadar +3; Oficio (Marino) +2; Saltar +3; Interpretar (Música) +6; Trato con Animales +8; Trepar +3

Dotes: Afinidad con los Animales; Ataque Poderoso; Competencia con Armas (Sencillas, Marciales); Competencia con Armadura Ligera, Intermedia y Pesada



HIDRA

La protectora de Etai Yang. Una enorme serpiente multicéfala, capaz de regenerarse a una velocidad escalofriante. Acabar con ella a base de simples golpes de katana debería ser poco menos que un sueño para nuestros personajes.

Dispone de diez cabezas, cada una con la décima parte de sus PG generales. Si se acaba con una de ellas, la criatura recibe un daño adicional igual a la mitad de los PG de la cabeza perdida.

Además, por cada cabeza que le sea destruida, dos nuevas aparecerán en 1d4 asaltos (hasta un límite del doble de cabezas que tenía al principio).

Bestia Mágica Colosal VD 12

CA: 21 (+18 armadura natural)

Puntos de golpe: 150

Ataque base: +10

Iniciativa: +1

Tiros de salvación: FOR +12, REF +8, VOL +5

Características: FUE 38 (+14), INT 2 (-5), DES 12 (+1), SAB 10 (+0), CON 28 (+9), CAR 9 (-1)

Ataques: Mordisco (x número de cabezas) +16 (3d6+14)

Habilidades: Avistar +9; Escuchar +8; Nadar +13

Dotes: Dureza; Lucha a Ciegas

Regeneración: Cada asalto, la hidra recupera 20 PG.

MIEMBROS DEL CLAN TOYOTOMI

Aunque algunos fueron samuráis del clan Toyotomi, la vida en las sombras les ha obligado a convertirse en ninjas, sobreviviendo a la persecución constante de los Tokugawa a costa de ocultarse y permanecer escondidos... hasta el momento de su venganza. A pesar de todo, conservan sus katanas y wakizashis, símbolos del samurái que cada uno de ellos fue en su día.

Nivel: Combatiente 5 + Asesino 1

CA: 15 (+3 por atuendo ninja)

Puntos de golpe: 40

Ataque base: +5

Iniciativa: +2

Tiros de salvación: FOR +6, REF +5, VOL +3

Características: FUE 15 (+2), INT 12 (+1), DES 15 (+2), SAB 14 (+2), CON 14 (+2), CAR 10 (+0)

Ataques: Katana +8 (1d8+4), Wakizashi +7 (1d6+2)

Habilidades: Intimidar +6; Nadar +6; Escondarse +7; Moverse en Silencio +7; Disfrazarse +2; Montar +4

Dotes: Competencia con Armas (Sencillas, Marciales); Competencia con Armadura Ligera, Intermedia y Pesada; Soltura y Especialización con Arma (Katana)

Dotes de Asesino: Ataque Furtivo +1d6; Ataque Mortal; Empleo de Venenos

Conjuros de Asesino (1): Niebla de Obscurecimiento

Atuendo ninja Toyotomi

(Armadura Intermedia)

Consiste en un mono azul oscuro, el cual dispone de "alas" desplegadas que permiten al usuario planear como si gozase del hechizo "Caída de Pluma". Además está convenientemente forrado para resistir ataques (considerar como una armadura de pieles).

TESSAI YASAKU

Capitán de "El Jinete de la Seda". Leal al Sogún y conocedor de ciertos aspectos de la trama.

Nivel: Aristócrata 6

CA: 19 (+7 por armadura samurái)

Puntos de golpe: 38

Ataque base: +4

Iniciativa: +2

Tiros de salvación: FOR +4, REF +4, VOL +7

Características: FUE 14 (+2), INT 15 (+2), DES 14 (+2), SAB 15 (+2), CON 14 (+2), CAR 13 (+1)

Ataques: Katana +6 (1d8+2), Wakizashi +6 (1d6+2)

Habilidades: Averiguar Intenciones +9; Avistar +8; Diplomacia +6; Engañar +6; Falsificar +4; Intimidar +8; Montar +4; Nadar +4; Oficio (Capitán de embarcación) +8; Reunir Información +9; Saber (Nobleza) +6; Supervivencia +4

Dotes: Competencia con Armas (Sencillas, Marciales); Competencia con Armadura Ligera, Intermedia y Pesada; Liderazgo; Negociador; Pericia en Combate

Armadura: Armadura Samurái (Pesada). La tradicional armadura samurái, empleada para la batalla. Debido a que la misión encomendada por el Sogún se considera una misión de guerra, tanto Tessai Yasaku como su hijo llevarán esta armadura. Bonificador Competente +7; Máx. Bon. Destreza +2; Penalizador -5

TESSAI KISSANO

Hijo de Yasaku y puesto al mando de las unidades de contención frente a la supuesta epidemia. Sospecha que algo turbio se esconde en todo el asunto y puede colaborar con los PJs, siempre que

den evidencias materiales de lo que sucede con los Asesinos Sedientos.

Nivel: Aristócrata 4

CA: 18 (+7 por armadura samurái)

Puntos de golpe: 34

Ataque base: +3

Iniciativa: +1

Tiros de salvación: FOR +3, REF +2, VOL +5

Características: FUE 12 (+1), INT 12 (+1), DES 12 (+1), SAB 12 (+1), CON 14 (+2), CAR 13 (+1)

Ataques: Katana +4 (1d8+1), Wakizashi +4 (1d6+1)

Habilidades: Averiguar Intenciones +4; Avistar +6; Diplomacia +5; Intimidar +6; Reunir Información +4; Montar +6; Saber (Nobleza) +3; Sanar +6; Supervivencia +4

Dotes: Competencia con Armas (Sencillas, Marciales); Competencia con Armadura Ligera, Intermedia y Pesada; Liderazgo

Armadura: Armadura Samurái (Pesada). La tradicional armadura samurái, empleada para la batalla. Debido a que la misión encomendada por el Sogún se considera una misión de guerra, tanto Tessai Yasaku como su hijo llevarán esta armadura. Bonificador Competente +7; Max. Bon. Destreza +2; Penalizador -5

SOLDADOS / YOJIMBO

Los que aparecen aquí descritos pueden ser útiles, tanto como samuráis bajo el mando de los Tokugawa (en los puestos de acceso de las rutas comerciales, o como tripulación del Jinete de la Seda) como guardaespaldas de cada daimio que acude a la cita con los Toyotomi. Cada uno irá escoltado por tres o cuatro de estos individuos.

Nivel: Combatiente 5

CA: 15 (+4 por armadura parcial)

Puntos de golpe: 34

Ataque base: +5

Iniciativa: +1

Tiros de salvación: FOR +5, REF +2, VOL +2

Características: FUE 13 (+1), INT 11 (+0), DES 13 (+1), SAB 12 (+1), CON 13 (+1), CAR 11 (+0)

Ataques: Katana +6 (1d8+1), Naginata +6 (1d10+1)

Habilidades: Avistar +4; Escuchar +3; Intimidar +5; Nadar +5; Saber (Nobleza) +3; Saltar +3; Tregar +4

Dotes: Competencia con Armas (Sencillas, Marciales); Competencia con Armadura Ligera, Intermedia y Pesada

Armadura: Armadura Parcial (Ligera). Bonificador Competente +4; Max. Bon. Destreza +4; Penalizador -3.

APÉNDICE

UN TIEMPO DE HONOR

El siguiente apéndice está destinado principalmente a los jugadores, con el fin de ofrecer la información elemental que necesitarán para poder conocer los aspectos fundamentales del mundo de 99 Espadas.

PODER DIVINO Y TERRENAL

El Emperador de Japón es el soberano absoluto de sus tierras. A diferencia de sus homólogos, los reyes y emperadores europeos, el Emperador no es que sea gobernante por la gracia divina, es que ÉL es una divinidad. El mito cuenta que su linaje descende directamente de la sagrada Amaterasu y por tanto, es intocable e insustituible.

En la práctica, el poder del Emperador es nulo o muy escaso. Es cierto que nominalmente es él quien dicta las leyes y nombra al Sogún, pero en realidad tiene un escaso margen de elección para una u otra cosa. La posición de Sogún siempre corresponde al daimio (los *daimyo* son las cabezas de los clanes nobles y señores feudales en general) más poderoso en ese momento, y hay poco que el Emperador pueda objetar al respecto, puesto que si bien, como hemos visto, ningún otro linaje puede ocupar el trono de Japón, nada impide que el aspirante a Sogún en cuestión le sustituya por alguno de sus primos o hermanos, que al fin y al cabo tienen tanta o más sangre divina que él.

Por tanto, el Sogún es el auténtico poder del país. A la cabeza del *bakufu* (el gobierno militar), administra el reino en nombre del Emperador, haciendo y deshaciendo a su antojo. Aunque en este caso, al igual que los monarcas europeos, debe o bien contar con el apoyo de los demás daimios o bien ser capaz de hacerles frente, ya que éstos pueden tener ejércitos tanto o más poderosos que el del Sogún.

Junto con el Sogún y los daimios, los magistrados son el único elemento organizado de gobierno de cierta relevancia en el Japón feudal. Nombrados por el Emperador, sus miembros debían pertenecer a la casta samurái. En teoría el Emperador debía escoger a los magistrados atendiendo a su capacidad para el cargo, pero lo cierto es que en la práctica, éste se

obtenía gracias a influencias políticas o por la adecuada suma de dinero. Sus dos principales funciones eran las de impartir justicia en las diferentes provincias (disponiendo para ello de amplias facultades de investigación e instrucción a la vez que potestad para juzgar) y recaudar los impuestos imperiales.

LOS AÑOS RECIENTES

Oda Nobunaga fue el primer Sogún en hacer un esfuerzo realmente notable por unificar un Japón que hasta su llegada al poder había sido poco más que una amalgama de feudos y daimios en perpetua guerra unos con otros.

Su despiadada política propició que Akechi Mitsuhide, el que había sido uno de sus fieles generales, le acabase traicionando, y que tras capturarlo a él y a Nobudatu (uno de sus hijos) por sorpresa, obligara a los dos a cometer *seppuku* (el suicidio ritual de los samuráis). El motivo de esta traición es una larga y trágica historia: Mitsuhide responsabilizaba a Nobunaga de la muerte de su madre, porque éste había incurrido en la ira de cierto clan al incumplir una promesa que Akechi les había hecho en su nombre.

Al enterarse del "asesinato", los dos generales más importantes del fallecido Nobunaga, Toyotomi Hideyoshi y Tokugawa Ieyasu, se esforzaron por dar caza a Mitsuhide con el convencimiento de que aquél que vengase a su antiguo señor gozaría del derecho moral de ser su sucesor.

Lo cierto es que no fue así: Toyotomi Hideyoshi, que se hallaba considerablemente más cerca del emplazamiento de Mitsuhide, se enfrentó a él en la batalla de Yamazaki, donde le venció y éste encontró la muerte, pero pese a ello, muchos se negaron a reconocerle como sucesor de Nobunaga.

La oposición más fuerte, evidentemente, la encabezó Ieyasu, quien pretendidamente respaldaba a Oda Nobukatsu (el otro hijo de Nobunaga) en sus aspiraciones a suceder al Sogún. Inevitablemente ambos bandos reunieron el apoyo de varios clanes, cada uno por su lado, y marcharon a la guerra. Tras las batallas de Komaki y Nagakute, ambos volvieron

ron a firmar una inestable paz que les convertiría en aliados durante los años siguientes, aunque siempre con cierta desconfianza. Ieyasu ayudó a Hideyoshi a acabar con el último clan independiente de Japón, el clan Hojo. Hecho esto, la paz pareció llegar temporalmente al Imperio, con Hideyoshi como el daimio más poderoso, seguido de Ieyasu.

Poco antes del fin del siglo XVI, Hideyoshi emprendió una invasión sobre Corea con la idea de que fuera una punta de lanza para hacerse con el control de China. La campaña fue un fracaso, y con la muerte de Hideyoshi seis años después, la guerra civil volvió a Japón por la pugna por el poder entre los daimios encargados de la regencia del Imperio durante la minoría de edad de Toyotomi Hideyori (hijo de Hideyoshi, y que a la muerte de su padre sólo contaba con 5 años de edad). De estos daimios, Tokugawa Ieyasu era el más fuerte e influyente.

Tras la Batalla de Sekigahara en el año 1600, que enfrentó a los partidarios de Ieyasu con los de Ishida Mitsunari (otro poderoso daimio), Tokugawa Ieyasu se hizo con el control absoluto del Imperio, consiguiendo que tres años después el mismísimo Emperador Go-Yozel le nombrara *sei-i taishogun* (abreviado a *shogun*, o Sogún en castellano: una suerte de "generalísimo" o dictador militar) de todo Japón. Históricamente, Ieyasu abdicó oficialmente en 1605 en su hijo Tokugawa Hidetada, pero permaneció como poder en la sombra hasta su muerte en 1616. En 99 Espadas, Tokugawa Ieyasu nunca abdicó, y permanece aún "visible" al frente de Japón con casi 70 años de edad y una salud algo precaria.

La trama de 99 Espadas comienza unos cuantos años después del comienzo del Sogunato Tokugawa, con el clan Toyotomi reagrupándose e intentando ganar alianzas entre los clanes menores para enfrentarse al Sogún y hacerse con un poder que creen les corresponde por legítimo derecho. Como puedes leer en la Introducción de la campaña (pág. 4), su primer intento no resultará muy fructífero, pero ése sólo es el principio de la historia...

EL MUNDO DE LO ESPIRITUAL Y LO MÁGICO

Según el sintoísmo, Japón fue creado por los dioses Izanagi e Izanami, que eran marido y mujer. Ambos hicieron el amor dando a luz en primer lugar el archipiélago nipón y posteriormente a un número casi infinito de dioses y diosas, que iban desde los dioses del trueno, hasta los del grano, pasando por los de los caminos.

Finalmente, el alumbramiento del dios del fuego supuso la muerte de Izanami, y su esposo consumido por el dolor descendió al inframundo para recuperarla. Allí, la visión de su cadáver descompuesto le hizo enloquecer y regresar al mundo de la luz consumido por el dolor y el arrepentimiento. A su vuelta, para purificarse, se desprendió de sus ropajes y se lavó el rostro en un manantial, y de este proceso nacieron nuevos dioses, entre los que se contaban Amaterasu Omikami, la diosa del

Sol (y tátara-tatarabuela del primer Emperador del Japón), y Susano-o no Mikoto, el dios del viento y la tormenta.

La rivalidad entre Amaterasu y Susano-o fue constante desde el nacimiento de ambos, y sus continuos enfrentamientos y conflictos acabaron acarreado la expulsión del segundo al inframundo por orden de Izanagi. Las historias de cómo esta orden del padre de todos los dioses fue llevada a cabo varían notablemente, y hay algunos que pregonan que Susano-o marchó al exilio voluntariamente, frente a otros que afirman que tuvo que ser Amaterasu quien le expulsase espada en mano, y tras un gran combate, del paraíso de los dioses.

El sintoísmo, como puede apreciarse, es una relación animista que predica que todas las cosas tienen un *kami* (un espíritu o dios) que debe ser reverenciado para obtener su favor. En sus orígenes, y por razones evidentes, estaba muy directamente unido a la familia imperial, pero desde la aparición del budismo en el país el clero *shintó* (sintofista) se ha organizado de forma más diversificada y compleja, apareciendo un sinfín de órdenes monásticas y templos de renombre por todo el país.

El budismo es la otra religión de gran difusión en este tiempo. Desde su venida desde Corea hace ya casi mil años, ha tenido tiempo de arraigar profundamente en la nación, y ahora la mayoría de la población sigue en mayor o menor medida ambas creencias.

Sobra decir que en este tiempo la superstición y el mito están muy extendidos, y el clero en general utiliza ambas cosas para influir en las gentes al igual que sucede en la Europa medieval. La diferencia es que la magia y lo sobrenatural son una realidad innegable en el Japón de la campaña.

Aunque, por otra parte, que su existencia sea conocida por la inmensa mayoría de la población no significa que sea algo común. Al igual que la mayoría de nosotros nunca ha visto un oso en libertad y no por ello duda de la existencia de los mismos, el campesino medio de 99 Espadas nunca ha visto un *oni* (demonio) con sus propios ojos, pero está plenamente convencido de que habitan nuestro mundo...

LA PIRÁMIDE SOCIAL

Una de las principales diferencias entre la sociedad japonesa y la occidental es que en Japón la individualidad no es valorada. El papel de uno se define por su pertenencia a un grupo, y como dice un viejo proverbio nipón: "El clavo que sobresale tiende a ser aplastado". En el Japón de 99 Espadas, la sociedad se divide a grandes rasgos en cuatro grupos. La pertenencia a una de estas castas sociales se determina por el nacimiento, aunque en circunstancias excepcionales se puede medrar. Sirva si no de ejemplo el mismísimo Toyotomi, que empezó siendo campesino, y a base de proezas en los campos de batalla llegó a ser samurái e incluso acarició con los dedos el título de Sogún.

En lo alto de la pirámide social está la Familia Imperial. El Emperador y su familia de sangre son considerados descendientes directos de la diosa Amaterasu Omikami, y por lo tanto intocables. Junto a ellos están los *kuge*, la aristocracia de la corte, que reside permanentemente en la capital y cuyo poder se ha desvanecido prácticamente desde el auge del Sogunato.

El siguiente escalafón lo componen los *buke* o samurai, la clase guerrera. Dentro de los samuráis existían numerosos rangos, pero esencialmente todos tenían la misma función: servir a sus señores en tiempos de guerra. Todos los samuráis eran adiestrados desde la infancia en las más variadas artes militares (desde el tiro con arco, hasta el combate sin armas; pasando, como no, por la katana), y se esperaba de ellos que siguieran el *bushido* (el código del guerrero), que enfatizaba la obediencia hacia los superiores y la falta de temor a la muerte por encima de todas las cosas. El *seppuku*, o suicidio ritual por honor, es en cierto modo la manifestación más clara de esta mentalidad.

A pesar de sus tediosas y exigentes obligaciones militares y burocráticas, los samuráis también disponían de derechos muy significativos. Al menos en teoría, cualquier samurái tenía el derecho de dar órdenes a cualquier individuo de una clase social inferior, e incluso de darles muerte por cualquier motivo que les pareciera justificado (aunque esto no es algo que se hiciera a la ligera).

El grupo social más numeroso del Japón de la época (comprendiendo aproximadamente al 90% de la población) lo componían los *heimin* (plebeyos), que a su vez se subdividían en diferentes clases según sus ocupaciones: los *hyakusho*, granjeros y pescadores, eran los de posición más elevada puesto que producían alimentos para la población, tarea de extrema importancia en una tierra tan escasa de recursos como Japón. Los campesinos debían pagar elevados impuestos a sus daimios (aproximadamente la mitad de su cosecha), pero aparte de eso no tenían otras obligaciones con sus señores.

Los *ko* (artesanos) eran los siguientes en posición dentro de los *heimin*. Encargados de confeccionar desde los kimonos hasta las espadas, no eran tan respetados como los *hyakusho*, pero algunos como el legendario forjador de espadas Masamune podían llegar a tal reputación y prestigio, lo que podía situarles por encima de su teórica posición social.

Por último estaban los *sho*, los mercaderes, tenidos en peor estima por los estratos sociales superiores, puesto que según la percepción social dominante, no elaboraban nada, sino que vivían del trabajo de los demás. Elevados impuestos se imponían a los mercaderes con la finalidad de mantenerlos a un nivel económico discreto, pero lo cierto es que no fueron suficientes para evitar su creciente adquisición de fortunas y poder.

El último grupo de personas eran los denominados *hinin* o *eta*. Las "no-personas", aquellos

que se dedicaban a ocupaciones despreciadas y consideradas tabú por el resto de la sociedad como los oficios de curtidor o enterrador. Los *eta* eran auténticos parias sociales, despreciados por todos y habitualmente obligados a vivir en barrios marginales.

Hay otros dos grupos de personas dignos de mención que se hallan, hasta cierto punto, fuera de este orden perfecto. Unos son los monjes tonsurados, que viven libres de otras obligaciones que no sean las religiosas y no sirven a daimio alguno. Es más, en muchos lugares de Japón son una fuerza a ser tenida en cuenta, tanto por su influencia entre la población como por su propio poder bélico (hay órdenes guerreras al igual que en Europa).

Los *gaijin* (bárbaros) también se salen de la escala social, pero en el sentido contrario. Están por debajo de los nipones. Aunque incluso dentro de los *gaijin* hay diferencias, los chinos son tenidos en mejor estima que los europeos, y no es inusual hallar algún cortesano chino, especialmente culto, formando parte del séquito de algún gran señor (caso en el que aunque no apreciados, son respetados en la medida en la que están bajo la protección de ese noble).

COMODIDADES Y SU PRECIO

Los *heimin* y *hinin* normalmente desconocían por completo la escritura (excepto por lo poco que los monjes de la zona hubieran querido enseñarles), siendo los *buke* y los *kuge* los únicos que podían asistir a una escuela en la infancia, normalmente ofrecida por su clan. Técnicamente, los japoneses literatos hacían uso de la tinta (la famosa tinta china), que transportaban en bloques sólidos parecidos a las ténperas; o en polvo, que transformaban en tinta mezclándolo con agua. Escribían además sobre papel de arroz (y en ocasiones papel elaborado de la pasta de árboles), así que en general era muy semejante a hoy en día.

Médicamente, el Japón de la época no se aleja en absoluto de la medicina tradicional china. La acupuntura, el uso de remedios herbalistas y otros remedios tradicionales eran esencialmente la única forma de medicina conocida. No puede decirse realmente que hubiese avances superiores a los de la Europa de la época, entre otras cosas porque la aversión de los japoneses a los cadáveres y la carne muerta en general les limitaba mucho a la hora de investigar la biología humana y desarrollar la cirugía.

A nivel de armas, aunque como hemos visto las espadas eran el signo distintivo tradicional de los samuráis, había infinidad de armas de toda clase en circulación. En el Japón histórico Hideyoshi llevó a cabo la conocida como "Caza de Espadas" con el fin de desarmar a monjes, campesinos y demás, pero en el mundo de 99 Espadas esto nunca llegó a suceder, por lo que además de los samuráis, uno puede encontrarse monjes guerreros, campesinos y bandidos perfectamente equipados y armados. Las armas

de fuego son de introducción relativamente reciente (recordemos que aunque los chinos dominaban la pólvora desde hacía siglos, les faltó la mala idea de los europeos), y se reducen a arcabuces, mosquetones y por supuesto cañones.

Las monedas que se usan en Japón son de cobre, plata y oro. El *zeni* es una moneda de cobre redonda agujereada por el centro y que apenas permite pagar una mísera comida. 83 *zenis* equivalen a un *monme-ita*, monedas de plata rectangulares que permiten pagar aproximadamente un mes de sustento. Por último los *bu-shoban* y los *ryo* son piezas de oro, de menor y mayor tamaño respectivamente, equivaliendo la primera a un año de alimentación completa para un hombre (o 12 *monme-itas*), y la segunda a 4 *bu-shoban*.

UNA FORMA PARA CADA COSA

La sociedad nipona de la época es extremadamente formal y por usar una analogía se acerca más a la Europa victoriana que a la medieval en cuanto a etiqueta y complejidad de sus costumbres.

Como se ha expuesto antes, la sociedad está muy claramente dividida en estratos sociales, y es de vital importancia tratar a cada cual conforme a su condición para no incurrir en su ira. Algunos de los aspectos que hay que tener en consideración a la hora de dirigirse a alguien (especialmente a un superior social) son los siguientes:

- ♦ **Inclinaciones:** Las inclinaciones son la forma habitual de saludar y despedirse, y van desde la ligera inclinación de cabeza (usado para saludar a alguien cercano), hasta el postrarse mirando el suelo (adecuado para saludar a alguien de la mayor importancia, como un daimio o el Sogún).
- ♦ **Formas de hablar:** El japonés es un idioma complejo, y existen numerosas formas verbales, dependiendo del grado de respeto que se quiera mostrar hacia el interlocutor. Aunque esto es difícil de representar en el español (nosotros por ejemplo usamos siempre el verbo "comer" para hablar del acto de alimentarse sin importar quién lo haga, a diferencia de los nipones), una forma aproximada es utilizar un lenguaje extremadamente cortés y la segunda persona de deferencia al hablar con un superior (ej: "¿Tendría su excelencia la amabilidad de concederme permiso para retirarme?"), y formas más habituales para tratar con aquellas personas de posición semejante a la de uno (ej: "Me retiro").
- ♦ **Sufijos:** El habitual *-san*, que usan los japoneses hoy en día como equivalente aproximado de nuestro "señor" no se desarrolló hasta bien entrado el período Edo, y en lugar de él se utilizan los sufijos *-sama* y *-dono*. *-sama* es el sufijo adecuado para los iguales de uno, mientras que *-dono* es el pertinente para los superiores o sencillamente para cuando se quiere mostrar un especial respeto a alguien.

En resumen, esos tres aspectos anteriores no se ofrecen con ánimo de que los jugadores se transformen en unos expertos en etiqueta del período Sengoku o de principios del Edo de la noche a la mañana, sino para que tengan una idea de en qué parámetros pueden moverse sus personajes a la hora de interpretarlos.



NOSOLODZO

REGLAS ABREVIADAS

✦ LO BÁSICO ✦

Las reglas descritas en este apéndice permiten jugar esta campaña sin necesidad de recurrir a ningún otro reglamento empleando una versión abreviada de las reglas de *Dungeons & Dragons* versión 3.5.

MECÁNICA BÁSICA

Las reglas de *Dungeons & Dragons* utilizan una mecánica única para la resolución de acciones. Para determinar si un personaje tiene éxito en una acción que emprenda debe lanzarse un dado de veinte caras (d20) y añadir al resultado los modificadores aplicables (por ejemplo la puntuación de una habilidad). La suma final se compara con un número objetivo: la clase de dificultad (CD). Si el resultado modificado del dado es igual o mayor que la CD la acción tiene éxito. Si es menor, el personaje falla.

PERSONAJES

Los personajes son los protagonistas de la historia y el elemento fundamental en los juegos de rol. En este libro encontrarás personajes creados expresamente para protagonizar las historias que contiene y sugerencias para incluir tus propios personajes creados con el reglamento de *Dungeons & Dragons*. Los personajes están constituidos por una serie de puntuaciones que nos dicen como son, en qué destacan y cuales son sus puntos débiles.

Características

Todo personaje tiene seis características que definen sus capacidades innatas:

Fuerza: la fortaleza física del personaje, sus músculos. Se utiliza para calcular el daño que el personaje hace atacando cuerpo a cuerpo.

Destreza: la agilidad, habilidad manual y coordinación del personaje. Útil para atacar a distancia o para defenderse.

Constitución: el aguante del personaje, sus resistencia y su salud. Determina el daño que el personaje puede resistir.

Inteligencia: la capacidad del personaje para razonar y también sus conocimientos.

Sabiduría: la astucia del personaje, su perspicacia y su percepción.

Carisma: el magnetismo del personaje, su atractivo, su simpatía y un reflejo de lo arrollador de su personalidad.

La media de las características es 10 u 11, pero los héroes suelen tener puntuaciones algo mejores. Las puntuaciones "normales" oscilan entre 3 y 18 y resultados mayores son propios de seres sobrehumanos. Además, cada característica tiene asociado un modificador según su valor: positivos para los valores mayores de 11 y negativos para los menores de 9.

Clase y nivel

Los conceptos de clase y nivel se emplean como arquetipos para construir el personaje. La clase define el tipo de personaje, un punto de partida a partir del cuál construir el personaje. Las diferentes clases hacen énfasis en aspectos distintos del personaje. El nivel mide el grado de desarrollo del personaje, su experiencia: cuanto mayor es el nivel del personaje más poderoso resulta.

Puntos de golpe y salud

Se utilizan puntos de golpe (PG) para indicar la resistencia al daño del personaje y su estado de salud. Cada personaje tiene una determinada cantidad de puntos de golpe determinados por su característica de Constitución, su clase y su nivel. Dicha cantidad se irá viendo reducida a medida que el personaje reciba heridas. Cuando los PG del personaje son 0, este se encuentra herido de gravedad e inconsciente... pudiendo llegar a morir si no recibe asistencia.

Habilidades

Las habilidades representan las cosas que el personaje ha aprendido a hacer a lo largo de su vida: son destrezas o conocimientos específicos que reflejan aprendizaje o entrenamiento.

En *Dungeons & Dragons*, las habilidades se miden en rangos que reflejan lo experimentado

que está el personaje en dicha habilidad. A estos rangos se le añade el modificador de la característica apropiada para dar el total de puntuación del personaje en la habilidad. Los personajes presentados en este libro ya incluyen este cálculo. La puntuación en la habilidad es el número de debe añadirse al resultado del dado en las pruebas de la habilidad correspondiente.

Dotes y Capacidades especiales

Las dotes son cualidades de los personajes que no todo el mundo posee. Son como ventajas que hacen que el personaje destaque en ciertos aspectos. Cada dote tiene su propia y especial mecánica, como se describe en el apartado final de este capítulo (página 72). En todo caso, cuando una dote da un modificador permanente a una puntuación este modificador ya se ha tenido en cuenta en las estadísticas de juego ofrecidas en este libro.

Las capacidades especiales son similares a las dotes, excepto porque en *Dungeons & Dragons* se reciben por pertenecer a una determinada clase y nivel.

CONJUROS

Algunos de los personajes de este libro tienen capacidades mágicas. Cuando es el caso, el listado de los conjuros disponibles para el personaje aparece reseñado junto a sus estadísticas. Además, entre paréntesis, aparece el número de conjuros que el personaje puede utilizar al día. Las descripciones de los conjuros aparecen por orden alfabético a partir de la página 78.

DESARROLLO DEL JUEGO

TIRADAS DE DADOS

Ya sabemos cómo se realizan las tiradas de dados según el sistema de *D&D*. Ahora bien no siempre es necesario tirar los dados. Solo cuando el resultado de la acción se importante o la situación sea emocionante es necesaria una tirada de dados. Incluso así, en ocasiones un jugador puede elegir no tirar los dados y en su lugar recurrir a una de estas dos opciones:

Elegir 10: En el sistema *Dungeons & Dragons*, un personaje que no se encuentre amenazado o distraído puede elegir 10 en lugar de tirar el dado. Simplemente suma 10 a la puntuación correspondiente para la acción y ése es su resultado.

Elegir 20: Un personaje que disponga de tiempo suficiente y no se encuentre distraído ni amenazado puedes escoger 20 en lugar de tirar los dados, siempre que la acción no conlleve un perjuicio en caso de fallo. Esto significa que el personaje dedica a la acción todo el tiempo necesario para hacerlo lo mejor posible, invirtiendo 20 veces el tiempo normal que fuera necesario para la acción.

PRUEBAS DE HABILIDAD

La mayoría de las acciones de los personajes serán pruebas de habilidad. Escoge la habilidad apropiada del personaje y realiza la tirada adecuada según el sistema que estés utilizando. Compara el resultado con la Clase de Dificultad (CD) de la acción, determinada por el DJ (en el texto de este libro aparecen las CD de alguna acciones que muy posiblemente emprendan los personajes). Si el resultado es igual o mayor que la CD, el personaje tiene éxito en la tarea. En caso contrario falla.

Pruebas enfrentadas: algunas acciones involucran a dos personajes actuando uno contra otro, como cuando tratas de engañar a alguien o tratas de moverte sin ser oído. En ambos casos cada personaje realiza una prueba con la habilidad apropiada y la CD de su acción es el resultado de la prueba del otro personaje. El que obtenga el resultado mayor, gana la prueba enfrentada. En caso de empate se realiza de nuevo la prueba, hasta que uno de los personajes obtenga un resultado mayor.

PRUEBAS DE CARACTERÍSTICA

Algunas acciones no incluyen una habilidad apropiada, sino que simplemente dependen del valor de una característica. Cuando así sea, utiliza la característica para realizar la prueba. Debe utilizarse el modificador de la característica, no la puntuación en sí.

Habilidades no entrenadas: también se utilizan pruebas de característica cuando un personaje trata de utilizar una habilidad que no tiene entrenada (no aparece en su ficha de juego). En ese caso utiliza el valor de la característica como se ha descrito anteriormente.

COMBATE

La acción tiene una parte destacada en los juegos de rol y en las historias incluidas en este libro especialmente, por lo que conviene proporcionar unas reglas más detalladas para las situaciones de combate.

ASALTOS

Durante el combate el tiempo se divide en asaltos, turnos equivalentes a 6 segundos de tiempo en el mundo de juego. En cada asalto todos los personajes pueden actuar.

INICIATIVA

El orden en que actúan los personajes en un asalto se determina al comienzo del combate con una prueba de iniciativa. El resultado obtenido en esta prueba es el valor de iniciativa del personaje para el resto del combate. En cada asalto, comienza a actuar el personaje con el resultado de iniciativa más alto,

siguiéndole los demás en orden descendente. En caso de empate, actúa primero el personaje con la Destreza mayor.

ACCIONES

Hay cuatro tipos de acciones: gratuitas, de movimiento, estándar y de asalto completo. En cada asalto un personaje puede realizar una acción estándar y una de movimiento (sin importar el orden), dos acciones de movimiento o una acción de asalto completo. Además puede hacer las acciones gratuitas que quiera siempre que el DJ lo considere posible.

Acción estándar: Se trata de una acción de ataque, el uso de una capacidad sobrehumana o el uso de una habilidad.

Acción de movimiento: Cualquier acción que implique moverse, coger un objeto, levantarse del suelo, etc.

Acción de asalto completo: se trata de una acción que requiere todo el asalto para ser resuelta por su complejidad u otras circunstancias.

Si en un asalto no realizas ninguna acción que implique moverse realmente de donde estabas puedes moverte un paso de 5 pies (un metro y medio) como acción gratuita.

Acciones gratuitas: dejar caer un objeto, decir una frase y otras cosas similares son acciones gratuitas.

ATAQUES

Un personaje puede atacar a otro cuerpo a cuerpo o a distancia. En las fichas de los personajes aparece las puntuaciones que tiene cada personaje con varios ataques posibles y el daño que produce si tiene éxito en dicho ataque.

Tirada de ataque

La tirada de ataque se realiza como cualquier otra prueba, empleando la puntuación de ataque del personaje. Como CD de la prueba se utiliza la Clase de Armadura (CA) del blanco del ataque. Si el atacante iguala o supera la CA, el ataque impacta haciendo el daño que corresponda. En caso contrario el ataque falla y el defensor no sufre ningún daño.

Un resultado de 20 natural en el dado es siempre un impacto certero, sin importar la CA del blanco (además de una amenaza de crítico como veremos más adelante).

Golpes críticos

Algunos golpes especialmente certeros pueden ser mucho más letales afectando a órganos importantes u otros puntos débiles del blanco. Cuando un atacante obtiene un resultado natural de 20 en la tirada de ataque produce una amenaza de crítico, es decir un golpe especialmente afortunado que puede ser un golpe crítico. Para comprobarlo, se realiza una segunda tirada de ataque: si el resultado de la segunda tirada iguala o supera la CA del blanco, el impacto ha sido crítico. En caso contrario se considera un impacto normal.

Un impacto crítico causa doble daño.

Daño

El daño de los ataques se mide con un código de dados y la salud del personaje con Puntos de Golpe. Si un ataque impacta, haz la tirada de daño correspondiente y resta el resultado obtenido de los PG del blanco. Recuerda que si el impacto fue crítico debes doblar el código de daño antes de hacer la tirada de daño.

Además, si la cantidad de daño producida es mayor al valor de la puntuación de Constitución del blanco, entonces se produce daño masivo. Si el daño masivo no reduce los PG del personaje a menos de 0, este debe hacer un tiro de salvación de Fortaleza (CD 15) y si falla sus PG se reducen automáticamente a -1.

Resistencia al daño: algunos personajes excepcionales tienen Resistencia al Daño (RD). La RD del personaje es una cantidad que se sustrae de cualquier daño que el personaje reciba, pudiendo reducir a 0 el daño sufrido por un ataque.

Clase de Armadura (CA)

La puntuación de CA de un personaje es la CD de las acciones de ataque que se realicen contra él. La Clase de Armadura del personaje vendrá determinada por su Destreza y la protección por armadura, algunas dotes, etc.

Opciones de ataque

En lugar de realizar simplemente un ataque normal, hay algunas variaciones que un personaje puede considerar al atacar:

Ataque completo: algunos personajes tienen la posibilidad de realizar más de un ataque (del mismo tipo) en el mismo asalto. Esto se denomina ataque completo y se considera una acción de asalto completo. Cuando un personaje dispone de varios ataques del mismo tipo, posee varias puntuaciones de ataque en lugar de una sola, por ejemplo +8/+3. De este modo, con este ataque y utilizando esta acción, el personaje puede atacar tantas veces como puntuaciones de ataque tenga (dos en el ejemplo anterior, una con +8 y otra con +3) al mismo o a diferentes objetivos.

Cargar: un personaje puede cargar contra otro para atacarle cuerpo a cuerpo. Cargar es una acción de asalto completo y permite al personaje moverse en línea recta hasta el doble de su velocidad (un mínimo de 10 pies o 3 metros) y realizar un ataque cuerpo a cuerpo. Un personaje cargando recibe un +2 a su tirada de ataque y un -2 a su puntuación de CA.

Lucha a la defensiva: a veces es mejor preocuparse por la propia seguridad. Un personaje luchando a la defensiva recibe un +2 a su CA a cambio de un -4 a su ataque.

Flanquear: Cuando dos o más personajes rodean a un oponente se dice que están flanqueándolo. Con las reglas de Dungeons & Dragons, flanquear proporciona un +2 a los ataques cuerpo a cuerpo contra el personaje flanqueado.

TIROS DE SALVACIÓN

Algunos ataques poco usuales permiten que el personaje realice un tiro de salvación para librarse de parte de sus efectos o incluso del todo. Por ejemplo, típicamente una explosión produciría la mitad de daño a los que superaran un tiro de salvación de Reflejos con una CD determinada.

Hay tres tipos de tiros de salvación:

Fortaleza: este tiro de salvación se utiliza para resistir efectos que afectan a la vitalidad y la salud, como el daño masivo, los venenos o las enfermedades.

Reflejos: se emplea el tiro de salvación de Reflejos para librarse de ataques en los que la velocidad o la capacidad para ponerse a cubierto sean importantes.

Voluntad: se requiere para ignorar efectos de manipulación mental, tales como hipnosis, lectura mental, manipulación emocional, etc.

Cuando algún ataque especial de los personajes de este libro permite un tiro de salvación se menciona expresamente en el texto, junto con la CD del tiro y el resultado de superarlo.

MOVIMIENTO

Cada personaje tiene una puntuación de velocidad medida en pies (recuerda que tres pies son aproximadamente un metro). La velocidad normal de un humano son 30 pies y esta es la velocidad de casi todos los personajes si no se menciona expresamente lo contrario. En una acción de movimiento, un personaje puede moverse hasta su velocidad normal. Si un personaje opta por hacer dos acciones de movimiento en el asalto, podrá moverse entonces hasta el doble de esa cantidad.

Recuerda que algunas acciones como recoger algo del suelo, coger algo guardado en una mochila y otras similares son acciones de movimiento, pero no implican desplazarse del sitio.

Además de lo dicho, un personaje puede correr como acción de asalto completo, moviendo entonces el cuádruple de su velocidad.

ATAQUES DE OPORTUNIDAD

En una situación de combate, los participantes se mantienen en guardia y alerta a los ataques de los demás participantes, pudiendo aprovechar despistes de estos para tratar de impactarles. Cada personaje tiene un rango de amenaza alrededor suyo de 5 pies (un metro y medio). Si un oponente realiza acciones que le ponen al descubierto dentro del rango de amenaza de un personaje, este puede realizar un ataque de oportunidad.

Un ataque de oportunidad es un ataque cuerpo a cuerpo normal con la puntuación de ataque correspondiente del personaje. Un personaje solo puede realizar un ataque de oportunidad cada asalto, si se presenta la ocasión.

Hay dos formas en las que un personaje puede provocar un ataque de oportunidad, es decir dar a

sus oponentes la oportunidad de atacarle de este modo. La primera es realizando una acción que deje su guardia al descubierto, como buscar un objeto guardado en la mochila, levantarse del suelo, etc. La segunda forma es abandonando el área amenazada por otro personaje, es decir moviéndose fuera de esta. Al hacerlo, el personaje cuya área de amenaza abandonas puede realizar contra ti un ataque de oportunidad.

Esto último puede evitarse de dos formas. Primero mediante la acción de asalto completo retirarse. Esta acción permite a un personaje moverse hasta el doble de su velocidad sin provocar ataque de oportunidad por abandonar un área amenazada. Y segundo: tampoco provoca ataque de oportunidad un personaje cuyo movimiento consiste únicamente en un paso de 5 pies.

SALUD Y MUERTE

Los disparos, explosiones, cuchilladas y demás acciones de combate tienen finalmente consecuencias desagradables. En función del sistema utilizado, se aplicarán unas u otras reglas de salud.

La salud del personaje se mide mediante sus puntos de golpe (PG):

1 o más PG: mientras el personaje tenga PG positivos el daño sufrido es llevadero y el personaje puede actuar con normalidad.

0 PG: el personaje queda incapacitado. Sólo puede realizar una acción de movimiento o estándar en cada asalto y recibe 1 punto de daño después de completarla.

-1 a -9 PG: el personaje está moribundo e inconsciente. No puede actuar en absoluto y cada asalto debe realizar un tiro de salvación de Fortaleza (CD 20). Si falla pierde otro PG y debe volver a tirar el siguiente asalto. Si tiene éxito, el personaje pasa a estar estable, aunque permanece inconsciente. A partir de ese momento debe realizar una salvación de Fortaleza cada hora (CD 20) para recuperar la consciencia. También se puede estabilizar a un personaje con una prueba de Curar heridas (CD15).

-10 PG: el personaje muere al llegar a este punto.

MAGIA Y CONJUROS

Los efectos mágicos en el sistema d20 se dividen en dos amplias categorías: efectos arcanos (la energía mágica proviene del propio personaje o de su entorno) y divinos (la energía mágica proviene de una deidad o entidad superior). Un conjuro es un efecto mágico de un solo uso. Un personaje capaz de utilizar la magia lanza conjuros de uno u otro tipo según la clase de personaje a la que pertenezca: magos, hechiceros, asesinos y bardos lanzan conjuros arcanos, mientras que los clérigos y druidas (y los paladines y exploradores de alto nivel) lanzan conjuros divinos. Según su clase, un personaje podrá lanzar en un momento dado cualquier conju-

ro que haya preparado de antemano, habiendo invertido previamente una hora en el estudio de su libro de conjuros (magos y asesinos) o en sus oraciones y rezos diarios (lanzadores de conjuros divinos). La excepción a esto son los bardos y hechiceros, que pueden lanzar cualquier conjuro que conozcan de forma espontánea sin necesidad de haberlo preparado anteriormente. Todos los lanzadores de conjuros poseen un límite diario de conjuros que indica cuántos conjuros de cada nivel pueden lanzar al día. El nivel de un conjuro indica su poder o intensidad, en una relación directa de proporcionalidad. Este límite diario se suele expresar en las estadísticas del personaje del modo siguiente: (a/b/c/d/...), donde "a" sería el límite al número de conjuros del nivel más bajo que puede lanzar el personaje (generalmente 0 ó 1), "b" el límite al número de conjuros del nivel de conjuros inmediatamente superior (1 o 2) y así sucesivamente. Por ejemplo, un mago con un límite diario de conjuros de (3/3/2) puede lanzar al día tres conjuros de nivel 0, tres de nivel 1 y dos de nivel 2, antes de necesitar descansar y estudiar su libro de conjuros de nuevo para recuperarlos.

Lanzar un conjuro requiere tiempo y una cierta concentración. Si mientras un personaje está lanzando un conjuro ocurre algo que pueda romper su concentración, el Director de Juego puede pedir que supere una prueba de Concentración para que no pierda el conjuro (cuenta como si lo hubiera lanzado, aunque no surte ningún efecto). La CD de la tirada es el nivel del conjuro que está lanzando más una cantidad fija entre 5 y 15, que depende de las circunstancias y del criterio del DM. Si además la causa de la pérdida de concentración es un daño físico recibido por el personaje, añade también dicho daño a la CD total.

NIVEL DE LANZADOR

El nivel de lanzador de un personaje que lanza un conjuro es el nivel que tenga en la clase cuyas aptitudes está utilizando para lanzar el conjuro. Por ejemplo, un mago de nivel 5 tiene un nivel de lanzador base de 5 al lanzar conjuros de mago, aunque ciertos efectos o aptitudes pueden aumentar o disminuir dicho nivel.

CONTRACONJUROS

Un personaje puede anticiparse al lanzamiento de un conjuro por parte de otro personaje y lanzar el mismo conjuro que él con el objetivo de que ambos se anulen en el proceso. Para ello, el personaje prepara una acción estándar y aguarda a que el oponente trate de lanzar su conjuro en su turno; entonces, debe superar una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 15 + el nivel del conjuro). Si lo logra, averigua qué conjuro va a lanzar su oponente. Si el personaje tuviera preparado ese mismo conjuro (o simplemente lo conociera, en el caso de bardos y hechiceros), podría lanzarlo en ese momento para contrarrestar el conjuro del oponente.

Un personaje puede utilizar el conjuro *Disipar magia* para contrarrestar cualquier otro conjuro, aunque su éxito no es automático (ver la descripción de *Disipar Magia*).

DOTES, CAPACIDADES Y CONJUROS

DOTES DE CREACIÓN DE OBJETOS

Una dote de creación de objetos permite a un lanzador de conjuros crear un objeto mágico de un tipo determinado. Todas las dotes de creación de objetos, sin importar de qué tipo sean, tienen ciertas características comunes.

Coste en PX: en la creación del objeto se gasta poder y energía que el lanzador de conjuros normalmente tendría. El coste en PX (puntos de experiencia) equivale a 1/25 del coste del objeto en piezas de oro. Un personaje no puede gastar un número de PX que le haga perder un nivel. Sin embargo, cuando gana los suficientes PX para pasar a un nuevo nivel, puede gastar de forma inmediata esos PX para crear un objeto en lugar de guardarlos para avanzar un nivel.

Coste de las materias primas: la creación de objetos mágicos requiere de costosos componentes, la mayoría de los cuales resulta consumido en el proceso. El coste de estos materiales es igual a la mitad del coste del objeto.

Para utilizar una dote de creación de objeto es necesario tener acceso a un laboratorio o taller mágico, tener herramientas especiales, etc. Normalmente el personaje tendrá acceso a lo que necesite a no ser que se den circunstancias poco usuales.

Tiempo: el tiempo necesario para la creación de un objeto mágico depende de la dote y del coste del objeto. El tiempo mínimo es 1 día.

Coste del objeto: Elaborar poción, Fabricar varita e Inscribir rollo de pergamino crean objetos que reproducen directamente el efecto de un conjuro y cuyo poder depende del nivel del lanzador. Un conjuro que provenga de uno de estos objetos tiene el mismo poder que hubiera tenido de haber sido lanzado por un lanzador de conjuros de ese nivel. El precio de estos objetos (y, por lo tanto, el coste en PX y el coste de las materias primas) depende del nivel del lanzador. El nivel del lanzador debe ser lo suficientemente alto como para que el creador del objeto pueda lanzar el conjuro a ese nivel. Para encontrar el precio final en cada caso, multiplica el nivel del lanzador por el nivel del conjuro y después multiplícalo por una constante:

- **Rollo de pergamino:** precio base = nivel del conjuro x nivel del lanzador x 25 po.
- **Pociones:** precio base = nivel del conjuro x nivel del lanzador x 50 po.
- **Varitas:** precio base = nivel del conjuro x nivel del lanzador x 750 po.

Costes extras: cualquier poción, rollo de pergamino o varita que almacene un conjuro con un com-

ponente material caro o con un coste de PX conlleva un coste añadido. En el caso de pociones o rollos de pergamino, el lanzador debe gastar el componente material o pagar los PX en el momento de la creación del objeto. En el caso de una varita, el creador debe gastar cincuenta copias del componente material o pagar cincuenta veces el coste en PX.

Algunos objetos mágicos también tienen un coste extra en componentes o en PX tal y como se describe en su descripción.

DOTES METAMÁGICAS

Fabricar armas y armaduras mágicas

Prerrequisito: lanzador de conjuros de nivel 5+.

Beneficio: el personaje puede crear cualquier arma, armadura o escudo mágicos cuyos prerrequisitos cumpla. Para potenciar un arma, una armadura o un escudo el personaje debe gastar 1/25 del valor total de sus atributos en PX y usar materias primas por valor de la mitad de dicho coste.

El personaje también puede arreglar un arma, armadura o escudo si se trata de uno que él mismo podría fabricar. Hacer esto le cuesta la mitad de los PX, de las materias primas y del tiempo que le costaría encantar ese objeto.

El arma, armadura o escudo que se quiere encantar debe ser de gran calidad y debe ser proporcionado por el personaje.

DOTES GENERALES

Acrobático

Beneficio: el personaje obtiene un +2 en todas las tiradas de Saltar y Piruetas.

Especial: recuerda que la habilidad Piruetas no se puede usar si no está entrenada.

Afinidad con los animales

Beneficio: el personaje obtiene un bonificador de +2 a todas las tiradas de Trato con animales y Montar.

Especial: recuerda que la habilidad Trato con animales no se puede usar si no está entrenada.

Ágil

Beneficio: Recibes un bonificador de +2 a todas las tiradas de Equilibrio y Escapismo.

Alerta

Beneficio: el personaje obtiene un bonificador de +2 a todas las tiradas de Escuchar y Avistar.

Ataque al galope

Prerrequisitos: Montar 1 rango, Combatir desde una montura

Beneficio: cuando un personaje está montado y realiza una acción de carga, puede moverse y atacar, como en una carga normal, y luego moverse otra vez (siguiendo la línea recta de la carga). El movimiento total del personaje durante ese asalto no puede ser superior al doble de la velocidad de la montura del personaje. El personaje no provoca un ataque de oportunidad del oponente al que ha atacado.

Ataque poderoso

Prerrequisito: Fue 13+

Beneficio: durante la acción del personaje, antes de haber hecho las tiradas de ataque, el personaje puede decidir restar una cierta cantidad de todas sus tiradas de ataque durante el turno y añadir esa misma cantidad a sus tiradas de daño. Esta cantidad no puede ser mayor que su ataque base. Los penalizadores a las tiradas de ataque y los bonificadores al daño se mantienen hasta el siguiente turno.

Autosuficiente

Beneficio: Obtienes un bonificador de +2 a todas las tiradas de Sanar y Supervivencia.

Combate con dos armas

Beneficio: los penalizadores del personaje por luchar con dos armas se reducen en 2.

Competencia con armadura (ligera)

Beneficio: cuando un personaje lleva una armadura ligera con la que es competente el penalizador de la armadura se aplica sólo a las pruebas de Equilibrio, Escapismo, Esconderte, Juego de Manos, Moverse sigilosamente, Piruetas, Saltar y Preparar.

Normal: Un personaje que lleva una armadura con la que no es competente sufre su penalizador de armadura en todas las tiradas de ataque y en todas las pruebas de habilidad que impliquen movimiento, incluyendo Montar.

Competencia con arma exótica

Prerrequisito: ataque base +1 o superior

Beneficio: el personaje hace las tiradas de ataque con normalidad al utilizar un arma exótica determinada.

Normal: un personaje que utiliza un arma sin ser competente con ella sufre un penalizador de -4 a sus tiradas de ataque.

Especial: el personaje puede obtener esta dote varias veces. Cada vez se aplica a un arma distinta.

Competencia con arma sencilla

Beneficio: el personaje realiza sus tiradas de ataque con armas sencillas con normalidad.

Normal: un personaje que utilice un arma con la que no sea competente sufre un penalizador de -4 a sus tiradas de ataque.

Correr

Beneficio: cuando el personaje corre se mueve a una velocidad cinco veces superior a su velocidad normal, en lugar de cuatro veces esa velocidad. Si el personaje realiza un salto con carrerilla incrementa la distancia o la altura salvadas en un cuarto, pero no más allá del máximo.

Dedos ágiles

Beneficio: Obtienes un bonificador de +2 a todas las tiradas de Abrir cerraduras e Inutilizar mecanismo.

Desarme mejorado

Prerrequisitos: Int 13+, Pericia en Combate

Beneficio: el personaje no provoca un ataque de oportunidad cuando intenta desarmar a un oponente y el oponente no gana la posibilidad de desarmarle a él.

Desenvainado rápido

Prerrequisito: ataque base +1 o superior

Beneficio: el personaje puede desenvainar un arma como una acción gratuita en lugar de como una acción de movimiento.

Desviar flechas

Prerrequisitos: Des 13+, Impacto sin armas mejorado

Beneficio: el personaje debe tener por lo menos una mano libre (sin sostener nada) para usar esta dote. Una vez por asalto, cuando un ataque a distancia golpearía normalmente al personaje, éste puede hacer un tiro de salvación de Reflejos con CD 20 (si el arma de ataque a distancia tuviese algún modificador mágico éste se añadiría a la CD). Si tiene éxito, el personaje desvía el ataque. El personaje debe ser consciente del ataque y no puede estar desprevenido. Tratar de desviar un arma de ataque a distancia no cuenta como acción. Las armas de ataque a distancia excepcionales no pueden ser desviadas.

Disparo a bocajarro

Beneficio: el personaje obtiene un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y daño con armas a distancia siempre que dispare a una distancia de hasta 30 pies.

Disparo rápido

Prerrequisitos: Disparo a bocajarro, Des 13+

Beneficio: el personaje gana un ataque extra por asalto con un arma a distancia. El ataque se realiza con el ataque base más alto del personaje, pero cada ataque (el extra y el normal) sufren un penalizador de -2. El personaje debe realizar una acción de ataque completo para poder usar esta dote.

Dureza

Beneficio: el personaje gana +3 puntos de golpe.

Especial: un personaje puede obtener esta dote varias veces.

Engañoso

Beneficio: recibes un bonificador de +2 a todas las tiradas de Disfrazarse y Engañar.

Especialización con un arma

Prerrequisitos: Competencia con el arma, Nivel 4+ de guerrero, Soltura con un arma con el arma,

Beneficio: escoge un arma. El personaje es especialmente bueno a la hora de infligir daño con ese arma. El personaje añade un +2 a todo el daño infligido con el arma en la cual se ha especializado. Si el arma es un arma a distancia, el objetivo tiene que estar a menos de 30 pies para poder aplicar el bonificador.

Esquiva

Prerrequisito: Des 13+.

Beneficio: durante la acción del personaje, designa a un oponente y recibe un bonificador de esquiva de +1 a la CA contra los siguientes ataques que ese oponente realice contra él durante el turno. El personaje puede elegir un nuevo oponente en cada acción.

Especial: una condición que provoque que el personaje pierda su bonificador de Destreza a la CA también le niega los bonificadores de esquiva.

Además, al contrario que la mayoría de los bonificadores, los de esquiva se apilan entre sí.

Impacto sin arma mejorado

Beneficio: se considera que el personaje está armado incluso cuando no lo está. Esto significa que los personajes armados no ganan ataques de oportunidad cuando el personaje les ataca desarmado. Sin embargo, el personaje sí gana un ataque de oportunidad contra cualquier oponente que le ataque desarmado.

Especial: Un monje que ataque sin armas gana automáticamente esta dote.

Iniciativa mejorada

Beneficio: el personaje obtiene un +4 a las pruebas de iniciativa.

Investigador

Beneficio: Recibes un bonificador de +2 a todas las tiradas de Buscar y Reunir Información.

Liderazgo

Prerrequisitos: el personaje debe tener al menos nivel 6 para poder adquirir esta dote.

Beneficios: esta dote permite al personaje atraer camaradas leales y seguidores devotos.

Lucha a ciegas

Beneficio: cada vez que el personaje falle un ataque cuerpo a cuerpo debido a la ocultación puede repetir su tirada porcentual de posibilidad de fallo para ver si realmente impactó.

Un atacante invisible no gana ningún bonificador para golpear al personaje en combate cuerpo a cuerpo. Esto quiere decir que el personaje no pierde el bonificador por Destreza a la Clase de Armadura, y que el atacante no recibe el bonificador de +2 habitual. Sin embargo, los bonificadores del atacante se mantienen en los ataques a distancia.

El personaje sólo sufre la mitad de la penalización aplicable a su velocidad por ser incapaz de ver. La oscuridad o la visibilidad pobre tan sólo reduce la velocidad del personaje a las tres cuartas partes de su velocidad normal, en lugar de a la mitad.

Negociador

Beneficio: Obtienes un bonificador de +2 a las tiradas de Averiguar intenciones y Diplomacia.

Pericia en combate

Prerrequisito: Int 13+

Beneficio: cuando el personaje usa una acción estándar o una acción de asalto completo para atacar cuerpo a cuerpo puede penalizar hasta con -5 su tirada de ataque y añadir esa misma cantidad como bonificador a su Clase de Armadura (hasta un máximo de +5). La cantidad escogida no puede superar el ataque base del personaje. Los cambios en las tiradas de ataque y en la Clase de Armadura duran hasta la siguiente acción del personaje. El bonificador a la Clase de Armadura es un bonificador de esquiva.

Normal: un personaje que no posea la dote de Pericia en combate puede atacar defensivamente cuando utiliza una acción de ataque o de ataque completo, imponiendo un penalizador de -4 al

ataque y añadiendo un bonificador de esquiva de +2 a su Clase de Armadura.

Persuasivo

Beneficio: Obtienes un bonificador de +2 a las tiradas de Engañar e Intimidar.

Pisotear

Prerrequisitos: Montar, Combatir desde una montura

Beneficio: cuando un personaje intenta arrollar a un oponente desde una montura, éste no puede elegir evitar al personaje. Si el personaje derriba al objetivo, la montura del personaje puede realizar un ataque con la pezuña contra él, obteniendo el bonificador +4 habitual a las tiradas de ataque contra objetivos tumbados.

Presa Mejorada

Prerrequisitos: Des 13+, Impacto sin arma mejorado.

Beneficio: No provocas ataques de oportunidad cuando realizas un ataque de toque para iniciar una presa. Además ganas un bonificador de +4 a todas las tiradas de presa, independientemente de quién inició la presa.

Normal: Sin esta dote, provocas ataques de oportunidad al realizar ataques de toque para provocar una presa.

Especial: Un guerrero puede elegir Presa Mejorada como una de sus dotes extra de guerrero.

Un monje puede elegir Presa Mejorada como una dote extra a nivel 1 incluso si no cumple los prerrequisitos.

Puñetazo aturdidor

Prerrequisitos: Des 13+, Sab 13+, Impacto sin arma mejorado, ataque base +8 o superior

Beneficio: declara que vas a utilizar esta dote antes de hacer una tirada de ataque sin armas (de esta forma, si fallas la tirada de ataque, pierdes el intento). La dote fuerza a un enemigo que haya sido dañado por el personaje a hacer un tiro de salvación de Fortaleza (CD10 + la mitad del nivel del personaje + el modificador de Sab del personaje) además del daño que le hace normalmente. Si el defensor falla su tiro de salvación quedará aturdido durante un asalto (hasta justo antes de la siguiente acción del personaje). Un personaje aturdido no puede actuar y pierde cualquier bonificador a la armadura por su Destreza. Las tiradas de ataque contra él reciben un bonificador de +2. El personaje puede intentar un ataque aturdidor una vez por día por cada cuatro niveles, y sólo una vez por asalto.

Rastrear

Beneficio: es necesario hacer una prueba de Supervivencia para encontrar rastros o seguirlos durante una milla. Será necesaria otra prueba cada vez que el rastro se vuelve difícil de seguir, como cuando otras huellas cruzan el rastro o cuando el rastro retrocede y cambia de dirección.

Normal: un personaje sin esta dote puede utilizar la habilidad de Buscar para encontrar rastros, pero sólo si la CD es 10 o inferior.

Reflejos rápidos

Beneficio: el personaje gana un +2 a los tiros de salvación de Reflejos.

Soltura con un arma

Prerrequisitos: Competencia con el arma, ataque base +1 o superior.

Beneficio: el personaje añade un +1 a todas las tiradas de ataque que hace utilizando el arma seleccionada.

Especial: el personaje puede escoger esta dote varias veces. Sus efectos no se acumulan. Cada vez que el personaje coge esta dote se aplica a una nueva arma. El personaje puede escoger "impacto sin armas" o "agarrón" como arma a efectos de esta dote. El personaje puede escoger "rayos" en cuyo caso será especialmente bueno con los rayos.

Sutileza con un arma

Prerrequisitos: Competencia con el arma, ataque base +1 o superior

Beneficio: escoge un arma ligera. Como alternativa, el personaje puede escoger un estoque, siempre que pueda utilizarlo a una mano, o una cadena armada, siempre y cuando sea al menos de tamaño Mediano. Con el arma seleccionada el personaje puede utilizar el modificador de Destreza en lugar del de Fuerza en las tiradas de ataque. Dado que el personaje necesita utilizar la otra mano para mantener el equilibrio, aplica los penalizadores por armadura de cualquier escudo que lleve a las tiradas de ataque.

Especial: el personaje puede escoger esta dote varias veces. Cada vez que el personaje la escoge se aplica a una nueva arma.

Voluntad de hierro

Beneficio: el personaje gana un +2 a los tiros de salvación de Voluntad.

CAPACIDADES ESPECIALES

Ataque furtivo

Si un pícaro puede atacar a un oponente mientras éste es incapaz de defenderse efectivamente del ataque, el pícaro puede golpear un punto vital, provocando daño extra.

El ataque del pícaro produce daño extra siempre que su objetivo se encuentre con su bonificador por Destreza a la armadura anulado (incluso aunque normalmente su modificador sea 0 o inferior o no lo tenga en absoluto), o cuando el pícaro flanquea a su objetivo. El daño extra producido es de 1d6 a nivel 1 y aumenta en 1d6 más por cada dos niveles que el pícaro obtenga en adelante. En caso de que el pícaro obtenga un éxito crítico en su tirada de ataque con un Ataque furtivo, el daño extra no se multiplica.

Los ataques a distancia sólo cuentan como ataques furtivos si se efectúan a menos de 30 pies de distancia del objetivo.

Con un arma adecuada para ello o un ataque desarmado, un pícaro puede efectuar un Ataque furtivo que produzca daño no letal en lugar de daño letal. No se puede usar un arma que produzca daño letal para hacer un Ataque furtivo de daño no letal, ni siquiera aplicado el penalizador de -4 habitual.

Un pícaro sólo puede efectuar un Ataque furtivo contra criaturas vivas que tengan anatomías recono-

cibles. Los muertos vivientes, los constructos, los fangos, las plantas y las criaturas incorpóreas carecen de puntos vitales que atacar. Cualquier criatura invulnerable a los golpes críticos es inmune a los ataques furtivos. El pícaro debe poder ver al objetivo lo bastante bien para elegir un punto vital y debe ser capaz de alcanzar ese punto. Un pícaro no puede atacar furtivamente a una criatura con cobertura o golpeando los miembros de una criatura cuyas partes vitales estén fuera de su alcance.

Aura de bien (Sb)

El poder del aura de bien de un paladín (ver el conjuro Detectar el bien) es igual a su nivel de paladín.

Aura de valor (Sb)

A partir de 3er nivel, un paladín es inmune al miedo (mágico o de otro tipo). Cada aliado en un radio de 10 pies de él gana un bonificador de moral de +4 a las tiradas de salvación contra efectos de miedo.

Esta habilidad funciona mientras el paladín esté consciente, pero no si está inconsciente o muerto.

Aura (Ex)

Un clérigo de una deidad caótica, malvada o benigna tiene un aura especialmente poderosa correspondiente al alineamiento de su deidad (ver el conjuro Detectar el mal para más detalles). Los clérigos que no siguen a ninguna deidad en especial pero eligen entre los dominios Caos, Bien, Mal o Legal tienen un aura igualmente poderosa del alineamiento correspondiente.

Caída ralentizada (Ex)

A 4º nivel o posterior, un monje que se encuentre a suficiente distancia de un muro como para alcanzarlo con el brazo mientras cae, puede usarlo para ralentizar su caída. Cuando usa esta habilidad por primera vez, recibe daño como si la caída fuera 20 pies mas corta de lo que en realidad es. La habilidad de un monje para ralentizar su caída (es decir, para reducir la distancia efectiva de caída hasta el suelo si se encuentra cerca de una pared) mejora en 10 pies más de reducción de la distancia de caída por cada 2 niveles por encima del 4º (30 pies al nivel 6, 40 pies al nivel 8, etc.), hasta llegar a nivel 20, momento en el que puede usar esta habilidad para reducir su velocidad de caída lo suficiente para no sufrir daño alguno.

Castigar el mal (Sb)

Una vez al día, el paladín puede intentar "Castigar el mal" con un ataque cuerpo a cuerpo normal. Al hacerlo añade su bonificador de Carisma (de tenerlo) a la tirada de ataque y efectúa 1 punto de daño extra por cada nivel de paladín. Si el paladín golpea accidentalmente a una criatura que no sea maligna, el castigo no tiene efecto, pero gasta uno de sus usos diarios. A partir del 5º nivel y por cada cinco niveles adicionales, el paladín puede castigar al mal una vez adicional al día, hasta un máximo de 5 veces diarias a nivel 20.

Detectar el mal (Sb)

El paladín puede usar Detectar el mal a voluntad como si lanzara el conjuro de mismo nombre.

Empatía salvaje (Ex)

Un explorador puede mejorar la actitud de un animal. Esta habilidad funciona igual que una tirada de Diplomacia para mejorar la actitud de una persona. El explorador tira 1d20 y añade su bonificador de Carisma y su nivel de explorador para determinar el resultado de la tirada de Empatía salvaje. El animal doméstico típico tiene una actitud inicial de indiferente, mientras que los animales salvajes suelen ser no amistosos.

Para usar la Empatía salvaje, el explorador y el animal deben ser capaces de examinarse mutuamente, lo que significa que deben estar a menos de 30 pies de distancia y bajo condiciones de visibilidad normales. Generalmente, influenciar a un animal de éste modo lleva un minuto, pero al igual que cuando se influencia a la gente, puede llevar más o menos tiempo.

El explorador también puede usar esta habilidad para influenciar a una bestia mágica con una puntuación de inteligencia de 1 o 2, pero recibe un penalizador de -4 a la tirada.

Esquiva asombrosa (Ex)

Un personaje con esta capacidad especial puede reaccionar ante el peligro antes de lo que sus sentidos le permitirían normalmente. El personaje conserva su bonificador de Des a la CA (si lo tiene) incluso si es pillado desprevenido o es atacado por un enemigo invisible. No obstante, pierde dicho bonificador si el personaje resulta inmovilizado.

Evasión (Ex)

Al llegar a nivel 2 o superior, si un monje realiza con éxito una tiro de salvación de Reflejos contra un ataque que normalmente vería su daño reducido a la mitad al ser salvado con éxito, no sufre daño alguno. La Evasión sólo se puede usar si el monje lleva armadura ligera o ninguna armadura en absoluto. Un monje incapaz de hacer uso de su agilidad no gana ningún beneficio por Evasión.

Expulsar o reprender muertos vivientes (Sb)

Cualquier clérigo, independientemente de su alineamiento, tiene el poder de canalizar el poder de su fe a través de su símbolo sagrado (o sacrilego) (ver el conjuro Expulsar o reprender muertos vivientes).

Un clérigo bueno (o un clérigo neutral que adore a una deidad del bien) pueden expulsar o destruir muertos vivientes. Un clérigo maligno (o uno neutral que adore a una deidad maligna) ahuyenta o comanda a éstas criaturas. Un clérigo neutral de una deidad neutral debe decidir si su poder funciona como el de un clérigo del bien o del mal. Una vez se ha tomado esta decisión, no se puede cambiar. Ésta decisión también define si el clérigo puede lanzar conjuros de Curar o de Infligir heridas.

Un clérigo puede intentar expulsar muertos vivientes un número de veces igual a 3 + su modificador de Carisma al día. Un clérigo con 5 o más rangos en Saber (Religión) recibe un bonificador de +2 a las tiradas de expulsión contra muertos vivientes.

Furia (Ex)

Un bárbaro puede entrar en furia un número determinado de veces al día. Cuando un bárbaro se encuentra en furia, gana un bonificador +4 a la Fuerza, un +4 a Constitución y un +2 por moral a las tiradas de salvación de Voluntad, pero recibe un penalizador de -2 a la Clase de Armadura. El aumento en Constitución aumenta los puntos de golpe del bárbaro en 2 puntos por nivel, pero estos puntos de golpe se desvanecen al final de la furia cuando su Constitución vuelve a su puntuación normal. Estos puntos extra no son los primeros en desaparecer como hacen otros puntos temporales. Durante la furia, un bárbaro no puede usar ninguna habilidad basada en Carisma, Destreza ni Inteligencia (excepto Equilibrio, Escapismo, Intimidar y Montar), ni la habilidad de Concentración ni cualquier otra habilidad que requiera paciencia o concentración; tampoco puede lanzar conjuros o activar objetos mágicos que requieran de una palabra de activación, un activador del conjuro (como una varita) o completar un conjuro (como un pergamino) para funcionar. Puede usar cualquier dote que posea excepto Pericia en Combate, dotes de creación de objetos o dotes metamágicas. Un ataque de furia dura un número de asaltos igual a 3+ el modificador total de Constitución tras el incremento por la Furia. Un bárbaro puede decidir terminar su ataque de furia prematuramente. Al terminar su furia, el bárbaro pierde los modificadores mencionados anteriormente junto con las restricciones y queda fatigado (penalizador de -2 a Fuerza y -2 a Destreza, no puede cargar ni correr) durante la duración del encuentro actual (a menos que sea un bárbaro de nivel 17; a partir de ese nivel ya no se le aplica la limitación).

Un bárbaro puede entrar en furia sólo una vez por encuentro. A 1^{er} nivel puede usar su habilidad de furia sólo una vez al día. A 4^o nivel y cada cuatro niveles en adelante, puede usarla una vez adicional por día (hasta un máximo de 6 veces a nivel 20). Entrar en furia no cuesta tiempo alguno, pero un bárbaro puede hacerlo sólo durante su acción, no como respuesta a las acciones de otros.

Gracia divina (Sb)

A 2^o nivel, un paladín gana un bonificador igual a su bonificador de Carisma (de tenerlo) a todas sus tiradas de salvación.

Impacto ki (Sb)

A 4^o nivel, los ataques sin armas de un monje reciben poder de su ki. Sus ataques sin armas se tratan como ataques mágicos en cuanto a producir daño a criaturas con reducción de daño. El Impacto ki mejora cuando el monje sube de nivel. A 10^o nivel, sus ataques sin armas se tratan también como armas

legales a la hora de producir daño a criaturas con reducción de daño. A 16^o nivel, sus ataques desarmados se consideran armas de adamantita a la hora de hacer daño a criaturas con reducción de daño y para superar dureza.

Imposición de manos (Sb)

A partir de nivel 2, un paladín que tenga una puntuación de Carisma de 12 o más puede curar heridas ligeras (las suyas propias o las de otros) al contacto. Cada día puede curar un número de puntos de golpe iguales a su nivel de paladín más su bonificador de Carisma. Un paladín puede decidir dividir su curación entre múltiples receptores y no es necesario que los utilice a la vez. Usar Imposición de manos es una acción estándar.

De modo alternativo, un paladín puede usar su poder de curación para dañar a criaturas no muertas. Usar imposición de manos de éste modo requiere un ataque cuerpo a cuerpo de toque y no provoca ataque de oportunidad. El paladín decide cuántos de sus puntos de curación utilizará para dañar después de conseguir el ataque de toque con éxito.

Mente en calma (Ex)

Un monje de nivel 3 o superior obtiene un bonificador de +2 a las tiradas de salvación contra conjuros y efectos de la escuela de encantamiento.

Movimiento Rápido (Ex)

A 3^{er} nivel, un monje gana un bonificador de mejora a su velocidad como muestra la tabla **Velocidad del monje**. Un monje con armadura o con una carga media o pesada pierde su velocidad extra.

Pisada sin Rastro (Ex)

A partir del 3^{er} nivel, un druida no deja rastro alguno en entornos naturales y no puede ser rastreado. Puede elegir dejar un rastro si lo desea.

Plenitud Corporal (Sb)

A 7^o nivel o superior, un monje puede curar sus propias heridas. Puede recuperar un número de puntos de golpe igual al doble de su nivel diariamente, y puede repartir esta curación entre varios usos.

Pureza Corporal (Ex)

A 5^o nivel, un monje gana inmunidad a todas las enfermedades sin contar las sobrenaturales o de naturaleza mágica.

Tabla: Velocidad del Monje

Nivel	Bonificador a la velocidad
1-2	+0 pies
3-5	+10 pies
6-8	+20 pies
9-11	+30 pies
12-14	+40 pies
15-17	+50 pies
18-20	+60 pies

Ráfaga de Golpes (Ex)

Cuando un monje se encuentra desarmado, puede atacar con una ráfaga de golpes a cambio de perder precisión. Al hacerlo, puede efectuar un ataque extra por turno con su bonificador más alto de ataque pero con un penalizador de -2, al igual que cualquier otro ataque extra que lleve a cabo en ese turno. El ataque base resultante se muestra en la tabla Ráfaga de golpes. Este penalizador se aplica durante un asalto completo, de modo que afecta también a los ataques de oportunidad que el monje efectúe antes de su siguiente acción. Al alcanzar el nivel 5, el penalizador se reduce a -1 y a nivel 9 desaparece. Atacar con una ráfaga de golpes es una acción de asalto completo.

Al usar la ráfaga de golpes, un monje puede atacar sólo con ataques desarmados o con armas especiales de monje (*kama*, *nunchaku*, bastón, *sai*, *shuriken* y *siangham*). Puede atacar con ataques desarmados o armas de monje alternativamente a voluntad. Al usar armas como parte de su ráfaga de golpes, un monje aplica su bonificador de Fuerza (en lugar de Fue $\times 1,5$ o $\times 1/2$) a sus tiradas de daño para todos los ataques que tengan éxito, independientemente de si lleva armas en una o ambas manos. El monje no puede usar ningún arma que no sea especial de monje como parte de una ráfaga de golpes.

En el caso del bastón, cada lado consta como un arma independiente a la hora de usar la habilidad de Ráfaga de golpes. Incluso aunque el bastón requiera ser usado a dos manos, un monje sigue pudiendo intercalar ataques armados y desarmados, asumiendo que tenga bastantes ataques para hacerlo.

Tabla: Ráfaga de golpes

Nivel	Bonificador de Ataque
1	-2/-2
2	-1/-1
3	+0/+0
4	+1/+1
5	+2/+2
6	+3/+3
7	+4/+4
8	+5/+5/+0
9	+6/+6/+1
10	+7/+7/+2
11	+8/+8/+8/+3
12-13	+9/+9/+9/+4
14	+10/+10/+10/+5
15	+11/+11/+11/+6/+1
16-17	+12/+12/+12/+7/+2
18	+13/+13/+13/+8/+3
19	+14/+14/+14/+9/+4
20	+15/+15/+15/+10/+5

Cuando un monje alcanza el nivel 11, su ráfaga de golpes mejora. Además del ataque extra que recibe por la dote, gana un ataque extra adicional con su bonificador de ataque completo.

Salud Divina (Ex)

A nivel 3, un paladín obtiene inmunidad a todas las enfermedades incluyendo las sobrenaturales o de naturaleza mágica.

Salvación contra Veneno

El asesino gana un bonificador natural de +1 a los tiros de salvación contra todos los venenos al llegar a 2º nivel, aumentando en otro +1 por cada dos niveles adicionales alcanzados.

Sentido de la Naturaleza (Ex)

Un druida gana un bonificador de +2 a sus tiradas de Saber (Naturaleza) y Supervivencia.

Sentido de las Trampas (Ex)

A nivel 3, un pícaro gana un sentido intuitivo que le avisa del peligro proveniente de trampas, lo que le proporciona un bonificador de +1 a las tiradas de salvación de Reflejos efectuadas para evitar trampas y un bonificador de +1 de esquiva a la CA contra los ataques efectuados por las trampas. Estos bonificadores suben hasta +2 cuando el pícaro alcanza nivel 6, a +3 cuando alcanza nivel 9, a +4 cuando alcanza nivel 12, a +5 cuando alcanza nivel 15 y a +6 a nivel 18.

Los sentidos de las trampas ganados por clases múltiples se apilan.

Uso de Venenos

Los asesinos están entrenados en el uso de pociones y nunca corren riesgo de envenenarse accidentalmente al envenenar un arma.

CONJUROS

Descripción de los Conjuros

Nombre: el nombre del conjuro.

Escuela (Descriptor): debajo del nombre del conjuro se especifica la escuela a la que pertenece el conjuro. Hay ocho grandes escuelas de magia, independientemente de que el conjuro sea arcano, divino o que posea una versión de cada tipo. Algunos conjuros muestran también un descriptor que se refiere al tipo de efecto que tiene o a su origen, como aire, fuego, bien, caos, etc. La escuela a la que pertenece un conjuro y su descriptor (si lo hay) adquieren relevancia en determinados casos, cuando otros conjuros o efectos interactúan con él.

Nivel: el nivel del conjuro en función de la clase de personaje que lo lance. Las clases se indican con una abreviatura: "Brd 3, Hcr/Mag 2" quiere decir por ejemplo que el conjuro es de nivel 3 para bardos y de nivel 2 para magos y hechiceros.

Componentes: un conjuro normalmente necesita de algunos elementos para poder lanzarse: palabras mágicas (V: verbales), gestos (S: somáticos), objetos que resultan destruidos al lanzar el conjuro (M: materiales), objetos que no resultan destrui-

dos al lanzar el conjuro (F: foco; FD: foco divino) o un gasto en puntos de experiencia (PX). Si el personaje no dispone de los componentes apropiados a la hora de lanzar un conjuro o no puede hacer uso de ellos, el conjuro falla. Los focos divinos de clérigos y paladines suelen ser sus símbolos sagrados, mientras que los druidas y exploradores utilizan pequeñas ramitas de plantas de especial relevancia. A menos que tengan un coste monetario, el DJ puede estimar que los personajes generalmente tienen acceso a todos los componentes materiales que necesiten.

Tiempo de lanzamiento: el tiempo necesario para lanzar el conjuro. El conjuro tiene efecto transcurrido este periodo temporal, durante el cual el personaje está concentrado. Si el tiempo de lanzamiento es de 1 asalto, el personaje debe mantener la concentración desde el turno en el que decide lanzarlo hasta justo antes de su siguiente turno.

Alcance: la distancia a la que podrá llegar como máximo el efecto del conjuro desde donde estés. Un alcance "personal" indica que sólo te afecta a ti, y uno de "toque" implica que debes tocar a una criatura para que el efecto del conjuro se desencadene sobre ella, lo cual requiere una tirada de ataque de toque cuerpo a cuerpo (ignora cualquier tipo de armadura que lleve el blanco).

Área/Objetivos/Efecto: en este apartado se menciona el modo de actuación del conjuro: puede ir dirigido contra cierto número de criaturas, actuar en un área determinada o presentarse de algún otro modo particular.

Duración: la duración del conjuro en asaltos, minutos, horas, etc. Si la duración es "instantánea", la energía del conjuro actúa y luego desaparece, aunque podría tener consecuencias más duraderas; si es "permanente", el conjuro permanece mientras lo haga el efecto; si es "concentración", el conjuro permanece mientras el personaje que lo lanzó siga concentrándose en mantenerlo. Una (D) en este apartado indica que el lanzador puede finalizar el efecto del conjuro en el momento que desee.

Tiro de Salvación: el conjuro puede permitir un tiro de salvación determinado (CD 10 + nivel del conjuro + modificador de característica apropiado del lanzador) para evitar o reducir algunos de sus efectos. "Niega/Descreeer": superar la TS niega el efecto del conjuro; "parcial": superar la TS reduce el efecto del conjuro; "mitad": superar la TS reduce a la mitad el daño del conjuro; "ninguno": no se permite TS.

Resistencia a Conjuros: algunas criaturas poseen protección mágica que les permite ignorar en algunas ocasiones los efectos de los conjuros. Para que un personaje consiga que sus conjuros actúen sobre un oponente con esta aptitud, debe superar con (d20 + su nivel de lanzador) la puntuación de Resistencia a Conjuros (RC) de dicho oponente.

Texto descriptivo: una descripción completa de los efectos del conjuro. Si en alguno de los apartados anteriores de un conjuro aparece el término "ver texto", es aquí donde encontrarás la aclaración pertinente.

Ablandar tierra y piedra

Transmutación [tierra]

Nivel: Drd 2, Tierra 2

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25 pies + 5 pies/2 niveles)

Área: 10 pies cuadrados/nivel; ver texto

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Cuando se lanza este conjuro, se ablanda toda la tierra o piedra natural que se encuentre al descubierto. La tierra húmeda se transforma en fango, la tierra seca se convierte en arena o polvo y la piedra se convierte en arcilla blanda que se puede modelar o cortar fácilmente. Afecta a un área de 10 pies cuadrados hasta una profundidad de 1 a 4 pies, dependiendo de la dureza o resistencia del suelo en ese punto. No hay efecto sobre la piedra mágica, encantada, trabajada o cubierta. Tampoco hay efecto sobre las criaturas de tierra o piedra.

Una criatura que se encuentre sobre el fango debe tener éxito en una tirada de Reflejos o quedará atrapada en 1d4 asaltos, quedando incapaz de moverse, atacar o lanzar conjuros. Una criatura que tenga éxito en su salvación puede moverse por el fango a velocidad media, pero no puede correr ni cargar.

La tierra blanda no es tan problemática como el fango, pero todas las criaturas en el área se podrán mover sólo a la mitad de su velocidad y no podrán correr ni cargar. La piedra transformada en arcilla no obstaculiza el movimiento, pero permite a los personajes cortarla, darle forma o excavar áreas que no podrían tratar de ese modo antes.

Mientras que Ablandar tierra y piedra no afecta a la piedra trabajada o cubierta, los techos de cavernas o superficies verticales como paredes de barrancos pueden ser ablandadas. Normalmente, esto provocará un colapso o un deslizamiento ya que el material ablandado cae de la pared o el techo.

Se puede producir una cantidad moderada de daño estructural a estructuras manufacturadas ablandando la tierra bajo ellas, provocando que se hunda. De todos modos, la mayor parte de las estructuras bien construidas sólo sufrirán algo de daño por parte de este conjuro pero no serán destruidas.

Alarma

Abjuración

Nivel: Brd 1, Exp 1, Hcr/Mag 1

Componentes: V, S, F/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25 pies + 5 pies/2 niveles)

Área: una emanación de 20 pies de radio centrada en un punto en el espacio.

Duración: 2 horas/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Alarma produce una alarma mental o audible cada vez que una criatura menuda o mayor entra en el área protegida o la toca. Una criatura que diga la

contraseña (establecida por ti a la hora de lanzar el conjuro) no activa la alarma. Al lanzar el conjuro, decides si la alarma será mental o audible.

Alarma mental: Una alarma mental te alerta (a ti y sólo a ti) siempre y cuando te encuentres a no más de una milla del área protegida. Notarás un "ping" mental que te despertaría de estar dormido pero no altera tu concentración en ninguna otra medida. Un conjuro de Silencio no tendrá efecto sobre una alarma mental.

Alarma audible: una alarma audible produce un sonido similar al de una campana de mano, y cualquiera a 60 pies del área guardada podrá oírlo claramente. Reduce la distancia en 10 pies por cada puerta cerrada que se interponga y en 20 por cada 20 pies de pared.

En circunstancias tranquilas, el campaneo se puede oír ligeramente hasta a 180 pies de distancia. El sonido dura 1 asalto. Las criaturas que se encuentren dentro del área de un conjuro de Silencio no podrán oír el campaneo.

Las criaturas etéreas o astrales no activan las alarmas.

Un conjuro de Alarma puede hacerse permanente con un conjuro de Permanencia.

Foco arcano: una campana pequeña y una pieza de cable plateado muy fina.

Astucia del zorro

Transmutación

Nivel: Brd 2, Hcr/Mag 2

Componentes: V, S, M/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 min./nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí

La criatura transmutada se vuelve más lista. El conjuro proporciona un bonificador de mejora de +4 a la Inteligencia, añadiendo los beneficios usuales a las habilidades dependientes de Inteligencia y a cualquier otro uso del modificador de Inteligencia. Los hechiceros (y otros lanzadores de conjuros cuyas aptitudes dependan de la Inteligencia) afectados por este conjuro no ganan conjuros adicionales por esta Inteligencia mejorada, pero la CD de los conjuros que lancen mientras estén bajo el efecto del conjuro aumenta. Éste conjuro no otorga puntos de habilidad extra.

Componente material arcano: unos pocos pelos de zorro o una pizca de excrementos de zorro.

Bola de fuego

Evocación [fuego]

Nivel: Hcr/Mag 3

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: largo (400 pies + 40 pies/nivel)

Área: expansión de 20 pies de radio

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos lo reduce a la mitad

Resistencia a conjuros: sí

Un conjuro de Bola de fuego es una explosión de llamas que detona con un rugido bajo y produce 1d6 de puntos de daño por nivel de lanzador (hasta un máximo de 10d6) a cualquier criatura en el área. Los objetos sueltos (no sostenidos por ninguna criatura) también sufren el daño. La explosión no produce apenas ninguna presión. Apuntas el dedo y determinas el alcance (distancia y altura) llegado al cual la bola explotará. Saldrá una cuenta brillante del tamaño de un guisante de tu dedo y, a menos que impacte contra algún material, cuerpo o barrera sólida antes de llegar, se transforma en la bola de fuego al llegar a su destino. (Si impacta contra algo antes, explotará inmediatamente).

Si intentas lanzar la cuenta a través de algún paso estrecho, como a través de una saetera, deberás "golpear" la abertura con un ataque de toque a distancia, o de lo contrario, la cuenta tocará las paredes y detonará prematuramente.

Bola de fuego prende los objetos combustibles y daña los objetos en el área. Puede fundir metales con puntos de fusión bajos, como el plomo, el oro, el cobre la plata y el bronce. Si el daño causado a una barrera la rompe o atraviesa, el efecto de la bola de fuego puede continuar más allá (si la barrera lo permite); de otro modo, se detendrá al llegar a la barrera como cualquier otro conjuro.

Componente material: Una pequeña bola de guano de murciélago y azufre.

Caída de pluma

Transmutación

Nivel: Brd 1, Hcr/Mag 1

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción gratuita.

Alcance: corto (25 pies + 5 pies/2 niveles)

Objetivos: un objeto o criatura Mediana o menor que esté cayendo por nivel, sin que dos de los objetivos estén a más de 20 pies uno de otro.

Duración: hasta el aterrizaje o 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo) o Voluntad niega (objeto)

Resistencia a conjuros: sí (objeto)

Las criaturas u objetos afectados caen lentamente. La Caída de pluma cambia inmediatamente la velocidad a la que los objetivos caen a apenas 60 pies por asalto (equivalente al final de una caída de unos pocos pies) y los objetivos no sufren daño al aterrizar mientras el conjuro siga en efecto. De todos modos, al expirar la duración del conjuro, se reanuda la aceleración de caída normal.

El conjuro afecta a una o más criaturas u objetos de tamaño Mediano o menor (incluyendo equipo y objetos que éstos carguen hasta el máximo de su capacidad de carga), o el equivalente en criaturas mayores: una criatura u objeto Grande cuenta como dos Medianas, una Enorme como dos Grandes, etc.

El conjuro se puede lanzar en un instante al pronunciarlo, lo bastante rápido para salvarte de una caída inesperada. Lanzarlo es una acción gratuita, al igual que lanzar un conjuro acelerado, y cuenta para el límite de conjuros acelerados por asalto.

Incluso puedes lanzar el conjuro cuando no es tu turno.

Este conjuro no tiene ningún efecto especial en las armas a distancia a menos que estén cayendo desde mucha altura. Si se lanza el conjuro sobre un objeto que cae, el objeto produce la mitad del daño normal basado en su peso sin bonificador por la altura de la caída.

Caída de pluma funciona sólo sobre objetos en caída libre. No afecta a un golpe de espada o a una criatura que vuele o cargue.

Causar miedo

Nigromancia [miedo, enajenador]

Nivel: Brd 1, Clr 1, Muerte 1, Hcr/Mag 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25 pies + 5 pies/2 niveles)

Objetivo: una criatura viva con 5 o menos DG

Duración: 1d4 asaltos o 1 asalto; ver la descripción

Tiro de salvación: Voluntad parcial

Resistencia a conjuros: sí

La criatura afectada se asusta. Si el sujeto tiene éxito en un tiro de salvación de Voluntad, sólo queda estremecida durante un turno. Las criaturas con 6 o más Dados de Golpe son inmunes a este efecto.

Causar miedo anula y disipa Quitar el miedo.

Ceguera/sordera

Nigromancia

Nivel: Brd 2, Clr 3, Hcr/Mag 2

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: medio (100 pies + 10 pies/nivel)

Objetivo: una criatura viva

Duración: permanente (D)

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

Llamas a los poderes de la no-vida para cegar o ensordecen (según elijas) a un sujeto.

Clarividencia/clariaudiencia

Adivinación (escudriñamiento)

Nivel: Brd 3, Conocimiento 3, Hcr/Mag 3

Componentes: V, S, F/FD

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: largo (400 pies + 40 pies/nivel)

Efecto: sensor mágico

Duración: 1 min./nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Clarividencia/clariaudiencia crea un sensor mágico invisible en una localización específica que te permitirá ver u oír (según elijas) lo que allí ocurre casi como si estuvieras ahí. No necesitas línea de visión o de efecto, pero debes conocer la localización -un lugar que te sea familiar o evidente. Una vez elegida la localización, el sensor no se mueve, pero puede ser rotado en cualquier dirección para ver el área deseada. Al contrario que otros conjuros de escudriñamiento, este conjuro no permite el uso de sentidos aumentados

mágica o sobrenaturalmente. Si el lugar elegido está oscuro por medios mágicos, no podrás ver nada. Si es por medios naturales, solo podrás ver a un radio de 10 pies alrededor del centro de efecto del conjuro. Clarividencia/clariaudiencia funciona solo en el plano de existencia que estés ocupando en la actualidad.

Foco arcano: un cuerno pequeño (para escuchar) o un ojo de cristal (para ver).

Comandar muertos vivientes

Nigromancia

Nivel: Hcr/Mag 2

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25 pies + 5 pies/2 Niveles)

Objetivo: una criatura muerta viviente

Duración: 1 día/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega; ver la descripción

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro te permite cierto grado de control sobre una criatura muerta viviente. Asumiendo que el sujeto sea inteligente, percibe tus palabras y acciones como las más favorables para él (trátalo como si fuera amistoso). No atacará mientras dure el conjuro. Puedes intentar darle órdenes, pero deberás vencerlo en una prueba enfrentada de Carisma para convencerlo de que haga cualquier cosa que no haría normalmente (no se permite volver a intentarlo). Un muerto viviente comandado no obedecerá jamás órdenes suicidas u obviamente dañinas para él, pero se le podría convencer de que merece la pena hacer algo que resulte muy peligroso.

Una criatura muerta viviente no inteligente no tiene tiro de salvación contra el conjuro. Cuando controlas a un ser sin mente, solo puedes darle órdenes sencillas, como "ven", "ve allí", "lucha", "estate quieto" y similares. Los muertos vivientes no inteligentes no se resistirán a las órdenes suicidas u obviamente dañinas para ellos.

Un acto que amenace al muerto viviente (independientemente de su inteligencia) por parte tuya o de tus aliados, romperá el conjuro.

Tus órdenes no son telepáticas. La criatura muerta viviente te debe oír.

Componente material: un trozo de carne cruda y una astilla de hueso.

Comprensión idiomática

Adivinación

Nivel: Brd 1, Clr 1, Hcr/Mag 1

Componentes: V, S, M/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 10 min./nivel

Puedes entender los lenguajes hablados de otras criaturas o leer mensajes escritos que de otro modo te resultarían incomprensibles. En cualquier caso, debes tocar a la criatura o el escrito. La capacidad de leer algo no proporciona un mayor conocimiento o comprensión de ello, sólo la capacidad de entender

su significado literal. El conjuro te permite entender o leer cualquier idioma, no hablarlo ni escribirlo.

El material escrito se puede leer a un ritmo de (250 páginas) por minuto. No se puede leer escritura mágica, aunque el conjuro revela que es mágica. Este conjuro se puede frustrar con cierta magia protectora (como página secreta o escritura ilusoria). El conjuro no descifra códigos ni revela mensajes ocultos en un texto que de otro modo sería normal.

Comprensión idiomática puede ser hecho permanente con un conjuro de Permanencia

Componente material arcano: una pizca de hollín y unos pocos granos de sal.

Cono de frío

Evocación [frío]

Nivel: Hcr/Mag 5, Agua 6

Componentes: V, S, M/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 60 pies

Área: ráfaga con forma de cono

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos lo reduce a la mitad

Resistencia a Conjuros: sí

Cono de frío crea un área de frío extremo que se origina en tu mano y se extiende hacia fuera con forma de cono. Absorbe el calor, produciendo 1d6 puntos de daño por frío por nivel de lanzador (hasta un máximo de 15d6).

Componente material arcano: un cono de cristal o vidrio.

Contacto electrizante

Evocación [electricidad]

Nivel: Hcr/Mag 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura u objeto tocado

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

Un ataque cuerpo a cuerpo con éxito producirá 1d6 puntos de daño eléctrico por nivel de lanzador (hasta 5d6). Al efectuar el golpe, obtienes un bonificador de +3 si el oponente lleva armadura de metal (o si está hecho de metal, carga mucho metal o algo parecido).

Contorno borroso

Ilusión (engaño)

Nivel: Brd 2, Hcr/Mag 2

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 min./nivel (D)

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Los bordes del sujeto aparecen borrosos, cambiantes y ondulantes. Esta distorsión proporciona ocultación al objetivo (20% de posibilidad de fallo).

Un conjuro de Ver lo invisible no contrarresta el conjuro de Contorno borroso, pero sí lo hace uno de Visión verdadera.

Los oponentes que no pueden ver al sujeto no se ven afectados (aunque sufren los penalizadores habituales por luchar contra algo que no ven.).

Curar heridas críticas

Conjuración (curación)

Nivel: Brd 4, Clr 4, Drd 5, Curación 4

Este conjuro funciona como Curar heridas leves pero cura 4d8 puntos de golpe + 1 por nivel de lanzador (hasta un máximo de +20).

Curar heridas leves

Conjuración (curación)

Nivel: Brd 1, Clr 1, Drd 1, Curación 1, Pal 1, Exp 2

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Voluntad reduce a la mitad (inofensivo); ver la descripción

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo); ver la descripción

Al poner tu mano sobre una criatura viva, canalizas energía positiva que cura 1d8 puntos de daño + 1 por cada nivel de lanzador (hasta un máximo de +5).

Como las criaturas muertas vivientes están alimentadas por energía negativa, este conjuro los daña en vez de curarlos. Una criatura muerta viviente puede aplicar su resistencia a conjuros e intentar una salvación de Voluntad para reducir el daño a la mitad.

Detectar magia

Adivinación

Nivel: Brd 0, Clr 0, Drd 0, Hcr/Mag 0

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 60 pies

Área: emanación con forma de cono

Duración: concentración, hasta 1 min./nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Detectas auras mágicas. La cantidad de información revelada depende de cuanto tiempo estudies un área o sujeto particular.

1^{er} asalto: Presencia o ausencia de auras mágicas.

2^o asalto: Número de auras mágicas diferentes y el poder del aura más poderosa

3^{er} asalto: La fuerza y localización de cada aura. Si los objetos o criaturas que producen el aura están a la vista, podrás hacer tiradas de Conocimiento de conjuros para determinar la escuela de magia relacionada con cada uno. (Haz una tirada por cada aura; CD 15 + nivel del conjuro, o CD 15 + la mitad del nivel del lanzador para los efectos que no se deban a conjuros.)

Las áreas mágicas, los tipos de magia múltiples o las emanaciones locales fuertes de magia pueden distorsionar u ocultar áreas más débiles.

Fuerza del aura: El poder de un aura depende del nivel del conjuro que esté en marcha o del nivel de lanzador del objeto. Si un aura entra en más de una categoría, Detectar magia detectará la más fuerte de ellas.

A cada asalto, puedes girar Detectar magia a otro área. El conjuro puede penetrar barreras, pero 1 pie de piedra, una pulgada de metal común, una lámina delgada de plomo o 3 pies de madera o arena lo bloquearán.

Detectar magia puede ser hecho permanente con un conjuro de Permanencia

Detectar muertos vivientes

Adivinación

Nivel: Clr 1, Pal 1, Hcr/Mag 1

Componentes: V, S, M/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 60 pies

Área: emanación en forma de cono

Duración: concentración, hasta 1 minuto por nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Puedes detectar el aura que rodea a las criaturas muertas vivientes. La cantidad de información que se revela depende del tiempo que estudies un área particular.

1er asalto: La presencia o ausencia de criaturas muertas vivientes.

2º asalto: El número de criaturas muertas vivientes en el área y la fuerza del aura más poderosa proveniente de una criatura presente. Si eres de alineamiento bueno y el aura más fuerte es de poder abrumador (ver más abajo), y la criatura tiene unos DG de al menos el doble de tu nivel de personaje, quedarás aturdido durante 1 asalto y el conjuro se detiene.

3er asalto: La fuerza y localización de cada aura de muerto viviente. Si un aura queda fuera de tu campo de visión, detectarás la dirección en que se encuentra, pero no su localización exacta.

A cada asalto podrás girar Detectar muertos vivientes a un nuevo área. El conjuro puede penetrar barreras, pero 1 pie de piedra, 1 pulgada de metal común, una lámina delgada de plomo o 3 pies de madera o arena lo bloquearán.

Componente material arcano: un poco de tierra de una tumba.

Detectar pensamientos

Adivinación [enajenador]

Nivel: Brd 2, Conocimiento 2, Hcr/Mag 2

Componentes: V, S, F/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 60 pies

Área: emanación en forma de cono

Duración: concentración, hasta 1 min./nivel (D)

Tiro de salvación: Voluntad niega; ver la descripción

Resistencia a conjuros: no

Detectas pensamientos superficiales. La cantidad de información revelada depende de cuánto tiempo estudies un área o sujeto en particular.

1er asalto: La presencia o ausencia de pensamientos (de criaturas conscientes con puntuaciones de Inteligencia de al menos 1).

2º asalto: Número de mentes pensantes y la puntuación de Inteligencia de cada una. Si la Inteligencia más alta es de 26 o mayor (y al menos de 10 puntos más que la tuya) quedas aturdido durante 1 asalto y el conjuro termina. Este conjuro no te permite determinar la localización de las mentes pensantes si no eres capaz de ver a las criaturas cuyos pensamientos detectas.

3er asalto: Detectas los pensamientos superficiales de cualquier mente en el área. Una salvación de Voluntad con éxito por parte de la criatura evitará que leas sus pensamientos, y deberás lanzar Detectar pensamientos de nuevo para tener otra oportunidad. Las criaturas con inteligencia animal (Inteligencia 1 o 2) tienen pensamientos simples e instintivos que puedes percibir.

En cada asalto puedes girar el conjuro para detectar pensamientos en un nuevo área. El conjuro puede penetrar barreras, pero 1 pie de piedra, una pulgada de metal común, una lámina delgada de plomo o 3 pies de madera o tierra lo bloquearán.

Foco arcano: una pieza de cobre.

Detectar puertas secretas

Adivinación

Nivel: Brd 1, Conocimiento 1, Hcr/Mag 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 60 pies

Área: emanación en forma de cono

Duración: concentración, hasta 1 min./nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Puedes detectar puertas secretas, compartimientos, alijos, etcétera. Este conjuro sólo detecta pasadizos, puertas o aperturas que se hayan construido ex-profeso para evitar ser detectados. La cantidad de información revelada depende del tiempo dedicado a estudiar un área u objeto concreto.

1er asalto: La presencia o ausencia de puertas secretas.

2º asalto: El número de puertas secretas y la localización de cada una. Si una de estas áreas se encuentra fuera de tu campo de visión, detectarás su dirección, pero no su localización exacta.

Cada asalto adicional: El mecanismo o activador de una puerta secreta en concreto que estés examinando con detenimiento. A cada asalto podrás girar el conjuro para detectar puertas secretas en otra área. El conjuro puede penetrar barreras, pero 1 pie de piedra, una pulgada de metal común, una lámina delgada de plomo o 3 pies de madera o tierra lo bloquearán.

Detectar veneno

Adivinación

Nivel: Clr 0, Drd 0, Pal 1, Exp 1, Hcr/Mag 0

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25 pies + 5 pies/2 Niveles)
Objetivo o Área: una criatura, un objeto o un cubo de 5 pies de lado
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Puedes determinar si una criatura, objeto o área ha sido envenenada o es venenosa. Puedes determinar el tipo exacto de veneno con una prueba de Sabiduría de CD 20. Un personaje con Saber (Alquimia) puede intentar una prueba de CD 20 de dicha habilidad si falla la tirada de Sabiduría, o puede intentar la tirada de Saber antes de la de Sabiduría.

El conjuro puede penetrar barreras, pero 1 pie de piedra, una pulgada de metal común, una lámina delgada de plomo o 3 pies de madera o tierra lo bloquearán.

Disfrazarse

Ilusión (engaño)

Nivel: Brd 1, Hcr/Mag 1, Engaño 1
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: personal
Objetivo: tú
Duración: 10 min./nivel (D)

Pareces diferente (junto con tu ropa, armadura, armas y equipo). Puedes parecer 1 pie más bajo o alto, más gordo, más delgado o algo intermedio. No puedes cambiar tu tipo de cuerpo. Sin tener eso en cuenta, cuán distinto parezcas depende de tu elección. Puedes añadir u ocultar alguna característica pequeña o parecer una persona completamente diferente.

El conjuro no te proporcionará las habilidades o manierismos de la forma elegida, ni alterará tus propiedades táctiles o sonoras ni las de tu equipo.

Si usas este conjuro para crear un disfraz, obtienes un bonificador de +10 a las tiradas de Disfrazarse.

Una criatura que interactúe con el personaje disfrazado puede efectuar una tirada de Sabiduría para reconocer la ilusión.

Disipar magia

Abjuración

Nivel: Brd 3,Clr 3,Drd 4, Magia 3, Pal 3, Hcr/Mag 3
Componentes: V, S
Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: medio (100 pies + 10 pies/nivel)
Objetivo o Área: un lanzador, criatura u objeto; o una zona de 20 pies de radio.
Duración: instantáneo
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Puedes usar Disipar magia para finalizar cualquier conjuro en proceso que se haya lanzado sobre una criatura u objeto, para suprimir temporalmente las habilidades mágicas de un objeto mágico, para finalizar los conjuros en proceso (o al menos sus efectos) en un área o para contrarrestar el conjuro de otro lanzador. Un conjuro disipado se detiene como si se hubiera agotado su duración. Algunos conjuros, como se aclara en la descripción de cada uno, no pueden ser vencidos con Disipar magia.

Disipar magia puede disipar (pero no contrarrestar) los efectos similares a los de los conjuros del mismo modo que con los conjuros en sí.

Nota: El efecto de un conjuro con duración instantánea no se puede disipar porque el efecto mágico ha terminado antes de que el Disipar magia actúe.

Puedes elegir de entre tres modos de usar Disipar magia: disipar un objetivo, disipar un área o contrarrestar un conjuro:

Disipar un objetivo: Se elige un objeto, criatura o conjuro como objetivo. Puedes efectuar una prueba de disipación (1d20 + tu nivel de lanzador, hasta un máximo de +10) contra el conjuro o contra cada conjuro activo sobre el objeto o criatura. La CD de la disipación es de 11 + el nivel del lanzador. Si tienes éxito en alguna de las tiradas se disipa ese conjuro, si fallas el conjuro sigue activo.

Si tu objetivo es un objeto o criatura que es el efecto en sí de un conjuro activo (como un monstruo llamado mediante Convocar monstruo), realizas una prueba de disipación para finalizar el conjuro que invocó al objeto o criatura.

Si tu objetivo es un objeto mágico, realizas una prueba de disipación contra el nivel de lanzador del objeto. Si tienes éxito, todas las propiedades mágicas del objeto quedan suprimidas durante 1d4 asaltos, tras los cuales el objeto se recupera por sí solo. Un objeto con sus facultades suprimidas se vuelve no-mágico durante el efecto de la disipación. Un objeto que actúe entre dos dimensiones (como una bolsa de contención) queda cerrado temporalmente. Las propiedades físicas del objeto se mantienen tal y como fueran: una espada mágica con sus capacidades mágicas suprimidas sigue siendo una espada (una espada de gran calidad, de hecho). Los artefactos y las deidades son inmunes a la magia mortal del estilo de la disipación.

Tienes éxito automáticamente al intentar disipar cualquier conjuro que hayas lanzado tú mismo.

Disipar en un área: Al usar Disipar magia de este modo, el conjuro afecta a un área de un radio de 20 pies.

Debes efectuar una prueba de disipación para cada criatura dentro del área que esté bajo el efecto de uno o más conjuros. Efectúas esta tirada contra el nivel de lanzador más alto involucrado. Si fallas la tirada puedes hacer más pruebas contra el siguiente nivel de lanzador más bajo hasta que tengas éxito (momento en que tendrá efecto la disipación a efectos de ese objetivo) o hasta que hayas fallado todas las tiradas. Los objetos mágicos de las criaturas no son afectados.

Para cada objeto dentro del área que sea el objetivo de uno o más conjuros, efectúas pruebas del mismo modo que con las criaturas, pero los objetos que sean mágicos de por sí no son afectados por un Disipar en un área.

Puedes realizar una prueba de disipación para cada conjuro de área o efecto cuyo origen se encuentre dentro del área de la disipación.

También puedes realizar una prueba de disipación para cada conjuro cuya área se solape con la de la disipación pero tenga su origen fuera de ella, pero la disipación solo afectará a la parte del área que se solape con ella.

Si se encuentra en el área un objeto o criatura se sea por sí mismo el efecto de un conjuro en marcha (como un monstruo llamado mediante un Convocar monstruo), puedes realizar una prueba de disipación para detener el conjuro que lo convocó (devolviéndolo al lugar del que proviniera) además de poder realizar pruebas contra la criatura u objeto.

Puedes elegir tener éxito de manera automática contra cualquier conjuro que tú mismo hayas lanzado.

Contrarrestar conjuro: Cuando se usa Disipar magia de éste modo, el objetivo de la disipación es un lanzador de conjuros y se lanza como un contraconjuro. Al contrario que el contraconjuro, Disipar magia podría no tener éxito. Debes realizar una prueba de disipación.

Enmarañar

Transmutación

Nivel: Drd 1, Planta 1, Exp 1

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: largo (400 pies + 40 pies/nivel)

Área: las plantas en un área de 40 pies de radio

Duración: 1 min./nivel (D)

Tiro de salvación: Reflejos reduce en parte; ver la descripción

Resistencia a conjuros: no

Las hierbas, malezas, arbustos o incluso árboles, se retuercen, giran y enredan alrededor de las criaturas que se encuentren en el área o entren en ella, agarrándolas rápidamente y provocando que queden enmarañadas. La criatura puede liberarse y moverse a la mitad de su velocidad total usando una acción de asalto completo para realizar una prueba de Fortaleza contra CD 20 o una prueba de Escapismo también contra CD 20. Una criatura que tenga éxito en una prueba de Reflejos no estará enmarañada, pero aún podrá moverse sólo a la mitad de su velocidad mientras esté en el área. A cada asalto, durante tu turno, las plantas pueden volver a intentar enmarañar a todas las criaturas que lo hayan evitado hasta entonces o se hayan liberado.

Nota: los efectos del conjuro se pueden alterar en parte basándose en las características de las plantas.

Escudo de fuego

Evocación [fuego o frío]

Nivel: Fuego 5, Hcr/Mag 4, Sol 4

Componentes: V, S, M/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Este conjuro te envuelve en llamas y produce daño a cualquier criatura que te ataque cuerpo a cuerpo. Las llamas también te protegen de los ataques basados en el frío o el calor (a tu elección).

Cualquier criatura que te ataque con su cuerpo o un arma de mano inflige daño normal, pero el atacante recibe 1d6 puntos de daño + 1 por cada nivel de lanzador de conjuros (hasta un máximo de +15) en el momento del golpe. El daño será por frío (si el escudo te protege de daño por fuego) o por fuego (si te protege de daño por frío). Si el atacante tiene protección contra conjuros, se aplicará al daño que reciba. Las criaturas que usen un arma con un alcance excepcional no reciben daño por atacarte.

Al lanzar el conjuro pareces inmolarte, pero el fuego es pequeño o delgado, produciendo la luz equivalente a la mitad de la luz de una antorcha normal (10 pies). El color de las llamas se determina al azar (con un 50% de posibilidades de cada color) entre azul o verde si es un escudo frío o entre violeta y azul si es un escudo caliente. A continuación se determinan los efectos de cada tipo de conjuro.

Escudo caliente: Las llamas son calientes al tacto. Sólo recibes la mitad del daño de los ataques basados en el frío. Si se permite una salvación por Reflejos y la superas con éxito no recibirás ningún daño.

Escudo frío: Las llamas son frías al tacto. Sólo recibes la mitad del daño de los ataques basados en el calor. Si se permite una salvación por Reflejos y la superas con éxito no recibirás ningún daño.

Componente material arcano: un poco de fósforo para el escudo caliente, una luciérnaga o las colas de cuatro (muertas) para el escudo frío.

Escudo

Abjuración [fuerza]

Nivel: Hcr/Mag 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 min./nivel (D)

Escudo crea un disco móvil e invisible del tamaño de un escudo pavés que flota frente a ti. Niega los ataques de Proyectiles mágicos que se efectúen contra ti. El escudo proporciona un bonificador de +4 a la CA. El bonificador se aplica contra los ataques de toque incorpóreos, dado que es una fuerza en efecto. El escudo no produce penalizador por armadura ni posibilidad de fallo de conjuro arcano. Al contrario que con el escudo pavés, no puedes usarlo como cobertura.

Esfera de invisibilidad

Ilusión [engaño]

Nivel: Brd 3, Hcr/Mag 3

Componentes: V, S, M

Área: una emanación de 10 pies de radio alrededor de la criatura u objeto tocado.

El conjuro funciona igual que Invisibilidad, salvo que proporciona invisibilidad a todas las criaturas a

10 pies del receptor. El centro del efecto se mueve con el receptor.

Aquellos que estén afectados por el conjuro se pueden ver unos a otros y a sí mismos como si no estuvieran bajo el efecto del conjuro. Cualquier criatura que salga del área se vuelve visible, pero las criaturas que entren en el área después de que se haya activado no se vuelven invisibles. Las criaturas afectadas que no sean el receptor y que ataquen niegan la invisibilidad sólo para sí mismos. Si el que ataca es el receptor, el conjuro de invisibilidad se desvanece.

Esfera flamígera

Evocación [fuego]

Nivel: Drd 2, Hcr/Mag 2

Componentes: V, S, M/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: medio (100 pies + 10 pies/nivel)

Efecto: esfera de 5 pies de diámetro

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Reflejos niega

Resistencia a conjuros: sí

Un globo ardiente gira en cualquier dirección a la que señales y quema a aquellos que golpee. Se mueve a 30 pies por turno. Como parte de este movimiento, puede ascender o saltar hasta 30 pies para golpear un objetivo. Si entra en un espacio ocupado por una criatura, se detiene durante el salto y le produce 2d6 puntos de daño por fuego, aunque un tiro de salvación de Reflejos negará el daño. Una Esfera flamígera rueda sobre cualquier barrera de menos de 4 pies de alto. Prende las sustancias inflamables que toca e ilumina el área del mismo modo que una antorcha.

La esfera se mueve mientras la dirijas activamente (una acción de movimiento por tu parte), de otro modo, se queda quieta y se consume. Puede ser extinguida por cualquier medio que extinguiría un fuego normal de su tamaño. La superficie de la esfera tiene una consistencia esponjosa y flexible y no causa más daño que el de fuego. No puede empujar a criaturas que no lo permitan ni tumbar obstáculos mayores. Una Esfera flamígera se extingue si supera el alcance del conjuro.

Componente material arcano: un poco de sebo, una pizca de azufre y un poco de polvo de hierro.

Estallar

Evocación [sónico]

Nivel: Brd 2, Caos 2,Clr 2, Destrucción 2, Hcr/Mag 2

Componentes: V, S, M/FD

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25 pies + 5 pies/2 Niveles)

Objetivo o Área: expansión de 5 pies de radio, un objeto sólido o una criatura cristalina

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Voluntad niega (objeto); o Fortaleza reduce a la mitad; ver la descripción

Resistencia a conjuros: sí (objeto)

Estallar crea un sonido zumbante que rompe los objetos quebradizos no mágicos; rompe un único objeto no mágico o daña a una criatura cristalina.

Usado como un ataque de área, Estallar destruye los objetos de cristal, vidrio, cerámica o porcelana. Todos los objetos de ese tipo que estén a 5 pies del punto de origen se destrozan en docenas de piezas por las vibraciones del conjuro. Los objetos que pesen más de 1 libra por cada nivel tuyo no son afectados, pero todos los demás objetos de la composición adecuada estallan.

De modo alternativo, puedes apuntar Estallar contra un único objeto sólido independientemente de su composición, que pese hasta 10 libras por nivel de lanzador del conjuro. Si se apunta contra una criatura cristalina (de cualquier peso), le produce 1d6 de daño sónico por nivel de lanzador hasta un máximo de 10d6. Una salvación de Fortaleza reduce el daño a la mitad.

Componente material arcano: Un trocito de mica.

Explosión solar

Evocación [luz]

Nivel: Drd 8, Hcr/Mag 8, Sol 8

Componentes: V, S, M/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: largo (400 pies + 40 pies/nivel)

Área: ráfaga de 80 pies de radio

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos reduce parcialmente; ver la descripción

Resistencia a conjuros: sí

Explosión solar crea un globo de radiación ardiente que explota silenciosamente desde un punto de tu elección. Todas las criaturas en el globo son cegadas y reciben 6d6 puntos de daño. Una criatura para la que la luz solar sea dañina o antinatural recibe el doble de daño. Una tirada de reflejos con éxito reduce el daño a la mitad.

Una criatura muerta viviente que se encuentre dentro del globo sufre 1d6 de daño por cada nivel de lanzador (hasta un máximo de 25d6), o la mitad del daño si supera con éxito una prueba de Reflejos. Además, la llamarada destruye a cualquier criatura muerta viviente que sufra daño por luz brillante según su descripción si falla en la salvación.

La luz ultravioleta generada por el globo daña a los hongos, mohos, cienos, limos, gelatinas, pudines y criaturas fúngicas del mismo modo que a las criaturas muertas vivientes.

Explosión solar disipa los conjuros de oscuridad menores de nivel 9 dentro del área.

Componente material arcano: una pieza de piedra solar y una llama descubierta.

Flecha flamígera

Transmutación [fuego]

Nivel: Hcr/Mag 3

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25 pies + 5 pies/2 niveles)

Objetivo: 50 proyectiles, todos los cuales deben estar en contacto unos con otros en el momento del lanzamiento

Transformas la munición (del tipo de flechas, virotes, shurikens y piedras) en proyectiles ardientes. Cada pieza de munición produce un daño extra por fuego de 1d6 a su objetivo al golpear. Un proyectil flamígero puede prender fácilmente un objeto o estructura inflamable, pero no prenderá fuego a la criatura que golpee.

Componente material: una gota de aceite y una pequeña pieza de pedernal.

Fuerza de toro

Transmutación

Nivel: Clr 2, Drd 2, Pal 2, Hcr/Mag 2, Fuerza 2

Componentes: V, S, M/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 min./nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

El sujeto se vuelve más fuerte. El conjuro otorga un bonificador de mejora de +4 a la Fuerza, añadiendo los beneficios al ataque cuerpo a cuerpo, el daño cuerpo a cuerpo y otros usos del modificador de Fuerza.

Componente material arcano: unos pocos pelos o una pizca de excrementos de un toro.

Furia

Encantamiento (compulsión) [enajenador]

Nivel: Brd 2, Hcr/Mag 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: medio (100 pies + 10 pies/nivel)

Objetivos: una criatura viva que lo permita por cada 3 niveles, sin que dos de ellas estén a más de 30 pies una de otra

Duración: concentración + 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a Conjuros: Sí

Cada criatura afectada obtiene un bonificador de +2 por moral a la Fuerza y la Constitución, un bonificador por moral de +1 a las salvaciones de Voluntad y un penalizador de -2 a la CA. Por lo demás el efecto es idéntico a la furia de un bárbaro salvo que los sujetos no salen de la furia fatigados.

Hablar con los animales

Adivinación

Nivel: Brd 3, Drd 1, Exp 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 1 min./nivel

Puedes comprender a los animales y comunicarte con ellos. Puedes hacer preguntas y recibir respuestas de los animales, aunque el conjuro no los hará más amistosos o cooperativos de lo normal. Es más, un animal cauto o astuto seguramente se mostrará brusco y evasivo, mientras que los más estúpidos harán comentarios inútiles. Si un animal es amistoso hacia ti, podría hacerte algún favor o servicio.

Imagen múltiple

Ilusión (Quimera)

Nivel: Brd 2, Hcr/Mag 2

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal; ver la descripción

Objetivo: tú

Duración: 1 min./nivel (D)

Aparecen muchos duplicados ilusorios de ti mismo que provocan que a tus enemigos les sea difícil saber a cuál atacar. Los duplicados se quedan cerca de ti y desaparecen al ser golpeados.

Imagen múltiple crea 1d4 imágenes + 1 por cada 3 niveles de lanzador hasta un máximo de 8 imágenes en total. Éstas se separan de ti y se agrupan, cada una a 5 pies de al menos otra de ellas o de ti. Puedes moverte dentro y a través de una imagen múltiple. Cuando te separes de la imagen múltiple, los observadores no pueden usar su visión u oído para discernir cuál eres tú y cual una imagen. Las quimeras también se pueden mover unas a través de otras. Además imitan tus acciones, simulando lanzar conjuros cuando tú lo haces, beber una poción cuando tú bebes una, levitar cuando tú levitas, etc.

Los enemigos que intenten atacarte o lanzar conjuros contra ti deben elegir de entre los múltiples objetivos idénticos. Lo normal es tirar aleatoriamente para decidir si el objetivo elegido es real o imaginario. Un ataque con éxito contra una imagen la destruye. La CA de las imágenes es de 10 + tu modificador de tamaño + tu modificador de Destreza. Los duplicados parecen reaccionar normalmente a los conjuros de área (parecerán quemados o muertos tras ser golpeados por una Bola de fuego, por ejemplo).

Al moverte puedes fusionarte y separarte de los duplicados de modo que los enemigos que hayan descubierto cuál eras tú estarán confundidos de nuevo.

Un atacante debe poder ver las imágenes para ser engañado. Si eres invisible o un atacante cierra los ojos, el conjuro no tendrá efecto (no poder ver provocará los mismos penalizadores que si estuviera cegado.)

Impacto verdadero

Adivinación

Nivel: Hcr/Mag 1

Componentes: V, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: ver descripción

Obtienes una precognición temporal e intuitiva del futuro inmediato durante tu próximo ataque. Tu próxima tirada de ataque (si se efectúa antes del fin del siguiente asalto) obtiene un bonificador de +20. Además, no te afecta la posibilidad de fallo que se aplica a atacantes que intentan golpear a un objetivo oculto. **Foco:** una pequeña réplica de madera de una diana.

Invisibilidad

Ilusión (engaño)

Nivel: Brd 2, Hech/Mag 2, Superchería 2

Componentes: V, S, M/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal o toque

Objetivo: tú o una criatura u objeto con un peso inferior a 100 libras por nivel

Duración: 1 min / nivel (D)

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo) o Voluntad niega (inofensivo, objeto)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo) o sí (inofensivo, objeto)

La criatura u objeto tocado se vuelve invisible, desvaneciéndose de la vista, incluso a la visión en la oscuridad. Si el receptor es una criatura que lleve equipo, éste también se desvanece. Si lanzas el conjuro en algún otro, ni tu ni tus aliados podréis verlo a menos que podáis ver las cosas invisibles normalmente o que utilicéis magia para ello.

Los objetos que suelte una criatura invisible se volverán visibles de nuevo; los objetos recogidos desaparecerán si se esconden en la ropa o los contenedores invisibles que porte (bolsas, bolsillos). La luz, sin embargo, nunca se volverá invisible, aunque sí le puede ocurrir a una fuente de luz (lo que provocará una luz sin una fuente visible). Cualquier parte de un objeto que cargue el sujeto que se extienda a más allá de 10 pies de él se volverá visible.

Por supuesto, el sujeto no se volverá silencioso mágicamente, y ciertas otras circunstancias pueden provocar que se detecte al receptor del conjuro (como entrar en un charco). El conjuro se terminará si el sujeto ataca a cualquier criatura. Esto incluye ataques de conjuro que se apunten a un enemigo o ataques en cuya área de efecto se encuentre un enemigo (la definición de "enemigo" depende del criterio del personaje invisible). Las acciones que se dirijan contra objetos desatendidos no romperán el conjuro. Causar daño indirectamente no es un ataque. De este modo, un ser invisible puede abrir puertas, hablar, comer, subir escaleras, convocar monstruos y ordenarles atacar, cortar las cuerdas que sostienen un puente de cuerda mientras haya enemigos sobre él, activar trampas a distancia, abrir un rastrillo que libere perros guardianes, etcétera. Sin embargo, si el sujeto ataca directamente, se vuelve visible inmediatamente junto con todo su equipo. Los conjuros similares a Bendición que afecten a aliados pero no a enemigos no cuentan como ataques para este propósito, incluso si hay enemigos dentro del área de efecto.

Invisibilidad puede ser hecho permanente (sólo en objetos) con un conjuro de Permanencia.

Componente material arcano: una pestaña dentro de un poco de goma arábica.

Invisibilidad mayor

Ilusión (engaño)

Nivel: Brd 4, Hcr/Mag 4

Componentes: V, S

Objetivo: tú o una criatura tocada

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Este conjuro funciona como Invisibilidad, salvo que no se desvanece si el sujeto ataca.

Lanzar maldición

Nigromancia

Nivel: Clr 3, Hcr/Mag 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: permanente

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Maldices a un sujeto. Elige uno de los siguientes efectos.

+ Reducción de -6 a una puntuación de característica (mínimo 1).

+ Reducción de -4 a las tiradas de ataque, salvaciones, pruebas de característica y de habilidad.

A cada turno, el objetivo tiene un 50% de posibilidades de actuar normalmente, de lo contrario no realizará ninguna acción.

Puedes inventar tu propia maldición, pero no debe ser más poderosa que las descritas más arriba.

Una maldición lanzada mediante este conjuro no se puede disipar, pero se puede eliminar con un Romper encantamiento, Deseo limitado, Milagro, Quitar maldición o Deseo.

Lanzar maldición contrarresta Quitar maldición.

Leer magia

Adivinación

Nivel: Brd 0, Clr 0, Drd 0, Pal 1, Exp 1, Hcr/Mag 0

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 10 min/nivel

Usando Leer magia, puedes descifrar inscripciones mágicas en objetos -libros, pergaminos, armas y cosas así- que de otro modo serían incomprensibles. Este análisis no invocará necesariamente la magia que contenga la escritura, aunque podría hacerlo en el caso de un pergamino maldito. Además, una vez que se haya lanzado el conjuro y hayas leído la inscripción mágica, podrás volver a leer esa escritura particular sin necesidad de volver a usar Leer magia. Puedes leer a un ritmo de una página (250 palabras) por minuto. El conjuro te permite identificar un Glifo custodio con una prueba con éxito de Conocimiento de Conjuros contra CD 13, un Glifo mayor con éxito en una prueba contra CD 16 o cualquier Símbolo con una prueba contra CD 10 + el nivel del conjuro.

Leer magia puede ser hecho permanente con un conjuro de Permanencia.

Foco: un cristal transparente o un prisma mineral.

Levitar

Transmutación

Nivel: Hcr/Mag 2

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal o corto (25 pies + 5 pies/2 niveles)

Objetivo: tú, una criatura que lo permita o un objeto (hasta un peso total de 100 libras por nivel de lanzador)

Duración: 1 min./nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Levitar te permite mover a voluntad a otra criatura, a ti mismo o un objeto de tu elección. Una criatura debe querer ser "levitada" y un objeto debe estar desatendido o en manos de una criatura que permita que lo "levites". Puedes mover mentalmente al receptor hasta 20 pies por turno como una acción de movimiento. No puedes mover al receptor horizontalmente, pero podría agarrarse a una pared de un acantilado (por ejemplo) o empujarse por el techo para moverse lateralmente (generalmente a la mitad de su movimiento base).

Una criatura que ataque mientras levita, ya sea con un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia encontrará que es una situación que le hace inestable; el primer ataque tendrá un penalizador de -1, el segundo -2 y así hasta un máximo de -5. Un asalto completo dedicado a estabilizarse permitirá a la criatura volver a empezar desde -1.

Foco: un pequeño lazo de cuero o un cable de oro doblado en forma de copa con un alambre largo en un lado.

Llama continua

Evocación [luz]

Nivel: Clr 3, Hcr/Mag 2

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: objeto tocado

Efecto: llamas mágicas sin calor

Duración: permanente

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Surge una llama con un brillo equivalente al de una antorcha desde el objeto que hayas tocado. El efecto parece una llama normal, pero no produce calor y no consume oxígeno. Una Llama continua puede ser cubierta y ocultada, pero no apagada.

Los conjuros de luz contrarrestan y disipan los conjuros de oscuridad del mismo nivel o inferior.

Componente material: espolvorea polvo de rubí (por un valor de 50 po) sobre el objeto que producirá la llama.

Llamarada

Evocación [luz]

Nivel: Brd 0, Drd 0, Hcr/Mag 0

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25 pies + 5 pies/2 niveles)

Efecto: llamarada de luz

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

Este truco crea una llamarada de luz. Si provocas que esta llamarada aparezca directamente en frente de una única criatura, quedará aturdida durante 1 minuto a menos que supere una prueba de salvación de Fortaleza. Las criaturas ciegas u otras criaturas que ya estén aturdidas, no son afectadas.

Luz

Evocación [luz]

Nivel: Brd 0, Clr 0, Drd 0, Hcr/Mag 0

Componentes: V, M/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: objeto tocado

Duración: 10 min./nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro provoca que un objeto brille como una antorcha, produciendo una luz brillante en un radio de 20 pies (y una luz tenue en hasta otros 20 pies adicionales) desde el punto que hayas tocado. El efecto es inmóvil, pero se puede lanzar sobre un objeto móvil. La luz que se introduzca en el área de una Oscuridad mágica no lucirá.

Un conjuro de luz (uno con la descripción "luz") contrarresta y disipa un conjuro de oscuridad (uno con el descriptor "oscuridad") del mismo nivel o inferior.

Componente material arcano: una luciérnaga o un trozo de musgo fosforescente.

Mano del mago

Transmutación

Nivel: Brd 0, Hcr/Mag 0

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25 pies + 5 pies/2 niveles)

Objetivo: un objeto no mágico y desatendido que pese hasta 5 libras.

Duración: concentración

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Apuntas tu dedo hacia un objeto y lo mueves a distancia según desees. Puedes propulsar el objeto a 15 pies de velocidad en cualquier dirección como una acción de movimiento, pero el conjuro se desvanece si la distancia entre ti y el objeto supera el alcance del conjuro.

Manos ardientes

Evocación [fuego]

Nivel: Fuego 1, Hcr/Mag 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 15 pies

Área: llamarada con forma de cono

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos lo reduce a la mitad

Resistencia a conjuros: sí

Sale un cono de llamas chamuscantes desde la punta de tus dedos. Cualquier criatura en el área de

las llamas recibe 1d4 puntos de daño por nivel del lanzador (hasta un máximo de 5d4). Los materiales inflamables arden si son tocados por las llamas. Un personaje puede apagar un objeto en llamas como una acción de asalto completo.

Muro de fuego

Evocación [fuego]

Nivel: Drd 5, Fuego 4, Hcr/Mag 4

Componentes: V, S, M/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: medio (100 pies + 10 pies/nivel)

Efecto: una cortina opaca de llamas de hasta 20 pies de largo por nivel o un anillo de llamas con un radio de 5 pies por cada dos niveles; ambos de 20 pies de alto

Duración: concentración + 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

Aparece una cortina inmóvil de fuego violeta brillante y ardiente. Un lado del muro de tu elección expulsa ondas de calor, produciendo 2d4 puntos de daño por fuego a las criaturas que estén a 10 pies y 1d4 de puntos de daño de fuego a las criaturas entre 10 y 20 pies de distancia. El muro produce daño al aparecer y en cada asalto durante tu turno a todas las criaturas del área. Además, el muro produce 2d6 de daño + 1 punto de daño de fuego por cada nivel del lanzador (hasta un máximo de +20) a cualquier criatura que lo atraviese. El muro produce el doble del daño a las criaturas muertas vivientes.

Si invocas el muro de modo que aparezca en un lugar ocupado por criaturas, cada una sufre daño como si lo atravesara. Si cualquier porción de 5 pies de largo del muro recibe 20 puntos de daño por frío, esa porción se extingue (no divides el daño por frío entre 4 como es normal para otros objetos).

Muro de fuego puede ser hecho permanente con un conjuro de Permanencia. Un Muro de fuego permanente que sea extinguido por daño por frío queda inactivo durante 10 minutos, pero trascurrido este tiempo resurge con su fuerza normal.

Componente material arcano: una pequeña pieza de fósforo.

Muro de viento

Evocación [aire]

Nivel: Aire 2,Clr 3, Drd 3, Exp 2, Hcr/Mag 3

Componentes: V, S, M/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: medio (100 pies + 10 pies/nivel)

Efecto: un muro de hasta 10 pies de largo y 5 pies de alto por nivel (MO)

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: ninguno; ver la descripción

Resistencia a conjuros: sí

Aparece una cortina invisible y vertical de viento. Tiene 2 pies de grosor y es considerablemente fuerte. Es una poderosa ráfaga que puede arrastrar a cualquier ave menor que un águila, o arrancar papeles o materiales similares de las sorprendidas manos de otro. Un tiro con éxito de Reflejos permitirá a la criatura mantener su presa sobre el objeto.

Las criaturas voladoras pequeñas o menudas no pueden atravesar la barrera. Los materiales sueltos y las telas saldrán volando hacia arriba al ser golpeados por un Muro de viento. Las flechas y virotes son desviados hacia arriba y fallan su objetivo, pero cualquier otro arma a distancia normal atravesará el muro con una posibilidad de fallo del 30% (una roca lanzada por un gigante, el proyectil de un arma de asedio u otras armas a distancia masivas no sufren efecto alguno). Los gases, la mayor parte de las armas de aliento gaseosas y las criaturas en forma gaseosa no pueden atravesar el muro (aunque no supone ningún tipo de barrera para las criaturas incorpóreas).

Aunque el muro debe ser vertical, puedes darle forma siguiendo cualquier recorrido que desees sobre el suelo. Es posible crear muros cilíndricos o cuadrados que cierren una zona específica.

Componente material arcano: un pequeño abanico y una pluma de origen exótico.

Niebla de oscurecimiento

Conjuración (creación)

Nivel: Aire 1,Clr 1, Drd 1, Hcr/Mag 1, Agua 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 20 pies

Efecto: la nube se extiende en un radio de 20 pies con centro en ti y a 20 pies de altura.

Duración: 1 min/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Un vapor neblinoso se extiende desde ti quedando fijo a tu alrededor una vez creado. El vapor oscurece toda la visión (incluyendo la visión en la oscuridad) más allá de 5 pies. Una criatura que esté dentro de la nube a 5 pies del borde gana ocultación (los ataques tienen un 20% de probabilidad de fallar). Las criaturas que estén más adentradas en la nube tienen ocultación total (probabilidad de fallo del 50% y el atacante no puede usar la vista para localizar al objetivo).

Un viento moderado (11+ MPH) disipa la nube en 4 asaltos; un viento fuerte (21+ MPH) disipa la nube en 1 asalto; una Bola de fuego, Descarga flamígera o un conjuro similar consume la parte de nube que se encuentre dentro del área del conjuro de fuego. Un Muro de fuego consume la parte de nube que se encuentre en el área en la que produce daño.

Este conjuro no funciona debajo del agua.

Nube brumosa

Conjuración (creación)

Nivel: Drd 2, Hcr/Mag 2, Agua 2

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: medio (100 pies + 10 pies / nivel)

Efecto: la niebla se expande en un radio de 20 pies y 20 pies de alto.

Duración: 10 min/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Se expande un campo de niebla desde el punto que designes. La niebla oscurece cualquier visión (incluyendo la visión en la oscuridad) más allá de 5 pies. Una criatura que esté dentro de la nube a 5 pies del borde gana ocultación (los ataques tienen un 20% de probabilidad de fallar). Las criaturas que estén más adentradas en la nube tienen ocultación total (probabilidad de fallo del 50% y el atacante no puede usar la vista para localizar al objetivo).

Un viento moderado (11+ MPH) disipa la nube en 4 asaltos; un viento fuerte (21+ MPH) disipa la nube en 1 asalto.

Este conjuro no funciona debajo del agua.

Oscuridad

Evocación [oscuridad]

Nivel: Brd 2,Clr 2, Hcr/Mag 2

Componentes: V, M/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: objeto tocado

Duración: 10 min/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro provoca que un objeto irradie oscuridad en un radio de hasta 20 pies. Todas las criaturas en el área ganan ocultación (20% posibilidad de fallo). Incluso las criaturas que pueden ver en esas condiciones (por visión en la oscuridad, en la penumbra o similares) sufren la posibilidad de fallo en un área cubierta por oscuridad mágica.

Las luces normales (antorchas, velas, linternas, etc.) no son capaces de iluminar el área, al igual que ocurre con los conjuros de luz de nivel inferior. Los conjuros de luz de nivel mayor no son afectados por Oscuridad.

Si se lanza Oscuridad sobre un objeto pequeño que se coloque dentro de algo opaco que lo cubra, el efecto del conjuro es bloqueado hasta que se retire la cobertura.

Oscuridad contrarresta o disipa cualquier conjuro de luz de nivel igual o inferior.

Componente material arcano: un poco de pelo de murciélago y una gota de brea o un trozo de carbón.

Pasar sin dejar rastro

Transmutación

Nivel: Drd 1, Exp 1

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivos: una criatura tocada/nivel

Duración: 1 hora/nivel (D)

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

El sujeto o sujetos se pueden mover por cualquier tipo de terreno sin dejar huellas ni olor. Rastrear a los sujetos por medios no mágicos es imposible.

Perturbar muertos vivientes

Nigromancia

Nivel: Hcr/Mag 0

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25 pies + 5 pies/2 niveles)

Efecto: rayo

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

Lanzas un rayo de energía positiva. Debes tener éxito en un ataque de toque a distancia para golpear, y si el rayo golpea a una criatura muerta viviente, le produce 1d6 puntos de daño.

Piel pétreo

Abjuración

Nivel: Drd 5, Tierra 6, Hcr/Mag 4, Fuerza 6

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 10 min /nivel o hasta que se descargue

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

La criatura protegida obtiene resistencia a los golpes, tajos, apuñalamientos y cortes. El objetivo obtiene reducción al daño 10/adamantita (ignora los primeros 10 puntos de daño cada vez que reciba daño de un arma, pero un arma de adamantita ignora la protección). Una vez que el conjuro evite un total de 10 puntos de daño por cada nivel de lanzador (hasta un máximo de 150 puntos) queda descargado.

Componente material: Granito y polvo de diamantes por valor de 250 po espolvoreado por la piel del objetivo.

Pirotecnia

Transmutación

Nivel: Brd 2, Hcr/Mag 2

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: largo (400 pies + 40 pies/nivel)

Objetivo: una fuente de fuego de hasta un cubo de 20-pies de lado

Duración: 1d4+1 asaltos, o 1d4+1 asaltos después de que las criaturas abandonen la nube de humo; ver la descripción

Tiro de salvación: Voluntad niega o Fortaleza niega; ver la descripción

Resistencia a conjuros: ver la descripción

Pirotecnia transforma un fuego en una explosión de fuegos artificiales cegadores o en una densa nube de humo asfixiante, dependiendo de la versión que se elija.

Fuegos artificiales: Los fuegos artificiales son una llamarada destellante y ardiente de luces aéreas de colores. Esto ciega a las criaturas que estén a 120 pies de la fuente de fuego durante 1d4+1 asaltos (Voluntad niega). Las criaturas deben tener línea directa de visión con la fuente de fuego para quedar cegadas. La resistencia a conjuros puede evitar la ceguera.

Nube de humo: Sale un remolino de humo de la fuente de fuego, formando una nube asfixiante. La nube se extiende a 20 pies en todas direcciones y dura 1 asalto por nivel de lanzador. Toda capacidad para ver dentro o a través de la nube queda negada incluida la visión en la oscuridad. Todos aquellos que se encuentren dentro de la nube sufren penalizadores de -4 a Fuerza y Destreza (Fortaleza niega). Este efecto dura 1d4+1 asaltos una vez se disipe la nube o una vez que la criatura abandone el área de la nube. La resistencia a conjuros no se aplica.

Componente material: el conjuro usa una fuente de fuego, que se extingue inmediatamente. Un fuego más grande que un cubo de 20 pies de lado sólo se extingue en parte. Los fuegos mágicos no se extinguen, aunque una criatura basada en fuego sufre 1 punto de daño por nivel del lanzador si es usada como fuente de fuego para el conjuro.

Prestidigitación

Universal

Nivel: Brd 0, Hcr/Mag 0

Componentes: V, S

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 10 pies

Objetivo, Efecto y Área: ver descripción

Duración: 1 hora

Tiro de salvación: ver descripción

Resistencia a conjuros: no

Las Prestidigitaciones son trucos menores que los lanzadores de conjuros novatos usan para practicar. Una vez lanzada, una Prestidigitación te permite provocar efectos mágicos simples durante 1 hora. Los efectos son menores y muy limitados. Una prestidigitación puede levantar lentamente 1 libra de material; colorear, limpiar o manchar objetos en 1 pie cúbico por asalto; puede enfriar, calentar o sazónar 1 libra de material no vivo, etc.. No puede producir daño o afectar a la concentración de lanzadores de conjuros. Una Prestidigitación puede crear objetos pequeños, pero se ven primitivos y artificiales. Los materiales creados por un conjuro de Prestidigitación son muy frágiles y no se pueden usar como herramientas, armas o componentes de conjuros. Por último, una Prestidigitación carece de poder para duplicar el efecto de otros conjuros. Cualquier cambio que se produzca en un objeto (sin contar mover, limpiar o manchar) dura sólo 1 hora.

Protección contra la energía

Abjuración

Nivel: Clr 3, Drd 3, Suerte 3, Protección 3, Exp 2, Hcr/Mag 3

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 10 min./nivel o hasta que se descargue

Tiro de salvación: Fortaleza niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Protección contra la energía otorga inmunidad temporal contra el tipo de energía especificado al lanzar el conjuro (ácido, frío, electricidad, fuego o sonido). El conjuro puede absorber daño del tipo

escogido por un valor de 12 puntos por cada nivel de lanzador de conjuros (hasta un máximo de 120 puntos a nivel 10) y entonces se descarga.

Nota: Protección contra la energía se superpone a Resistir energía (no se apilan). Si un personaje está protegido por ambos, el conjuro de Protección absorbe daño hasta que se agote.

Puerta dimensional

Conjuración (teleportación)

Nivel: Brd 4, Hcr/Mag 4, Viaje 4

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: largo (400 pies + 40 pies/nivel)

Objetivo: tú y los objetos que toques u otras criaturas voluntarias en contacto contigo

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno y Voluntad niega (objeto)

Resistencia a conjuros: no y sí (objeto)

Te trasladas instantáneamente desde tu localización actual hasta otro lugar dentro del alcance. Siempre llegas exactamente al punto deseado—ya sea por visualizar el área o por especificar la dirección. Tras usar este conjuro no se puede usar otra acción hasta el siguiente turno. Puedes llevar objetos contigo siempre que no superes tu carga máxima. También puedes llevar a una criatura voluntaria adicional Mediana o más pequeña (que lleve equipo por debajo de su carga máxima) o su equivalente por cada tres niveles de lanzador de conjuros. Una criatura Grande cuenta como dos Medianas, una Enorme como dos Grandes, etc. Todas las criaturas a ser transportadas deben estar en contacto unas con otras y al menos una de ellas con el lanzador del conjuro.

Si llegas a un lugar que ya está ocupado por un objeto sólido, cada criatura que viaje contigo y tú recibís 1d6 dados de daño y aparecéis en un espacio abierto aleatorio sobre una superficie adecuada a 100 pies de la localización deseada original.

Si no hay ningún espacio libre a 100 pies, cada criatura que viaje contigo y tú recibís 2d6 puntos de daño y aparecéis en un espacio libre a 1000 pies. Si no hay ninguno, cada criatura que viaje contigo y tú recibís 4d6 puntos de daño y el conjuro falla.

Purificar comida y bebida

Transmutación

Nivel: Clr 0, Drd 0

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 10 pies

Objetivo: purifica 1 pie cúbico/nivel de agua y comida

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Voluntad niega (objeto)

Resistencia a conjuros: sí (objeto)

Este conjuro vuelve adecuada para el consumo cualquier comida o alimento que esté echada a perder, podrida, envenenada o contaminada de cualquier otro modo. Este conjuro no previene la degeneración o el deterioro posteriores. El agua sacrilega y los alimentos y bebidas similares se echan a

perder con el conjuro Purificar comida y bebida, pero el conjuro no tiene efecto sobre criaturas de cualquier tipo ni sobre pociones mágicas.

Nota: El agua pesa unas 8 libras por galón. Un pie cúbico de agua contiene unos 8 galones y pesa unas 60 libras.

Ráfaga de viento

Evocación [aire]

Nivel: Drd 2, Hcr/Mag 2

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 60 pies

Efecto: una ráfaga lineal de viento fuerte emana desde ti hasta el límite del alcance

Duración: 1 asalto

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro crea un fuerte golpe de viento (aproximadamente 50 MPH) que sale de ti, afectando a todas las criaturas a su paso.

Una criatura Diminuta o más pequeña que esté en el suelo será derribada y rodará 1d4 x 10 pies, sufriendo 1d4 puntos de daño no letal por cada 10 pies de desplazamiento. Si está volando, una criatura Diminuta o más pequeña será arrastrada por el viento 2d6 x 10 pies y sufrirá 2d6 puntos de daño no letal por las sacudidas.

Las criaturas Pequeñas caen de bruces por la fuerza del viento, o si vuelan son arrastradas 1d6 x 10 pies.

Las criaturas Medianas no pueden avanzar contra la fuerza del viento o, si están volando, son arrastradas por él 1d6 x 5 pies.

Las criaturas Grandes o mayores se pueden mover normalmente dentro del efecto de una Ráfaga de viento.

Una Ráfaga de viento no puede mover a una criatura más allá del alcance del conjuro.

Cualquier criatura, independientemente de su tamaño, sufre un penalizador de -4 a los ataques a distancia y a las pruebas de Escuchar dentro del área del conjuro.

La fuerza de la ráfaga apaga automáticamente las velas, antorchas y cualquier otra llama similar sin protección. Ocasiona también que las llamas protegidas, como las de linternas, se sacudan salvajemente provocando un 50% de posibilidades de apagarlas también.

Además de los efectos anteriores, una Ráfaga de viento puede hacer cualquier cosa que se espere de un repentino golpe de viento natural. Puede provocar una ola de arena o polvo, animar un fuego, sacudir toldos o cosas colgantes delicadas, volcar un bote pequeño y lanzar gases o vapores hasta el borde de su alcance.

Ráfaga de viento puede hacerse permanente con un conjuro de Permanencia.

Ralentizar

Transmutación

Nivel: Brd 3, Hcr/Mag 3

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25 pies + 5 pies/2 Niveles)

Objetivos: una criatura/nivel, sin que dos de ellas estén a más de 30 pies una de otra

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Una criatura afectada por este conjuro se mueve y ataca a un ritmo radicalmente más lento. Una criatura ralentizada sólo tiene una acción de movimiento o acción estándar por turno, pero no ambas (ni puede llevar a cabo acciones de asalto completo). Además, recibe un penalizador de -1 a las tiradas de ataque, la CA y los tiros de salvación de Reflejos. Una criatura ralentizada se mueve a la mitad de su velocidad (redondeado hacia abajo a un múltiplo de 5), lo cual afecta a la distancia de salto de la criatura del modo normal para un estado de velocidad reducida.

Varios Ralentizar no se apilan. Ralentizar contra-resta y disipa Acelerar.

Componente material: una pizca de melaza.

Rayo abrasador

Evocación [fuego]

Nivel: Hcr/Mag 2

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25 pies + 5 pies/2 niveles)

Efecto: uno o más rayos

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguna

Resistencia a conjuros: sí

Golpeas a tus enemigos con rayos ardientes. Puedes disparar un rayo, más otro adicional por cada cuatro niveles a partir del 3º (hasta un máximo de tres rayos a nivel 11). Cada rayo requiere un ataque de toque a distancia para golpear y produce 4d6 puntos de daño por fuego.

Se puede disparar los rayos contra uno o varios objetivos diferentes, pero todos deben ser apuntados a objetivos que no estén a más de 30 pies unos de otros y debes ser disparados simultáneamente.

Rayo de debilitamiento

Nigromancia

Nivel: Hcr/Mag 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25 pies + 5 pies/2 niveles)

Efecto: rayo

Duración: 1 min/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

Salta un rayo chispeante desde tu mano. Debes tener éxito en un ataque de toque a distancia para golpear al objetivo. El objetivo alcanzado sufre un penalizador a la Fuerza igual a 1d6 + 1 por cada dos niveles de lanzador (hasta un máximo de 1d6+5). La

puntuación de Fuerza del objetivo no puede caer por debajo de 1.

Rayo de escarcha

Evocación [frío]

Nivel: Hcr/Mag 0

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25 pies + 5 pies/2 niveles)

Efecto: rayo

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

Se proyecta un rayo de aire helado desde la punta de tu dedo. Debes tener éxito en un ataque de toque a distancia para que el rayo le produzca daño al objetivo. El rayo produce 1d3 puntos de daño por frío.

Rayo relampagueante

Evocación [electricidad]

Nivel: Hcr/Mag 3

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 120 pies

Área: línea de 120 pies

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos lo reduce a la mitad

Resistencia a conjuros: sí

Liberas un poderoso rayo de energía eléctrica que provoca 1d6 puntos de daño eléctrico por cada nivel de lanzador de conjuros (hasta un máximo de 10d6) a cada criatura dentro del área. El rayo nace de la punta de tus dedos.

El Rayo relampagueante prende fuego a aquello que sea combustible y daña los objetos a su paso. Puede fundir metales con un punto de fusión bajo, como plomo, oro, cobre, plata o bronce. Si el daño causado a una barrera la astilla o rompe, el rayo continúa su recorrido a través de ella si el alcance el conjuro lo permite; de otro modo, se detiene en la barrera al igual que cualquier otro conjuro.

Componente material: un poco de pelo de animal y ámbar o una vara de cristal.

Reanimar a los muertos

Nigromancia [mal]

Nivel: Clr 3, Muerte 3, Hcr/Mag 4

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivos: uno o más cadáveres tocados

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro transforma los huesos o los cadáveres de criaturas muertas en esqueletos muertos vivientes o zombis que siguen tus ordenes.

Los muertos vivientes pueden seguirte o quedarse en un área y atacar a cualquier criatura (o sólo a un tipo específico de criatura) que entre en ella. Siguen animados hasta que sean destruidos (un zombi o esqueleto destruido ya no pueden volver a ser reanimado.)

Independientemente del tipo de criatura muerta viviente que hayas creado con el conjuro, no puedes crear más PG de criaturas que el doble de tu nivel de lanzador en un mismo lanzamiento de Reanimar a los muertos (el conjuro Profanar dobla este límite).

Los muertos vivientes que creas siguen bajo tu control indefinidamente. No importa cuántas veces uses el conjuro, sólo podrás controlar 4 PG de criaturas por cada nivel de lanzador. Si superas ese número, las nuevas criaturas que creas no están bajo tu control (tú eliges qué criaturas son liberadas de tu control). Si eres un clérigo, cualquier muerto viviente que controles por virtud de tu poder para expulsar o reprender muertos vivientes no cuentan para el límite.

Esqueletos: Sólo se puede crear un esqueleto a partir de un cadáver o esqueleto casi intacto. El cadáver debe tener huesos. Si se crea un esqueleto a partir de un cadáver, se le cae la carne de los huesos.

Zombis: Solo se puede crear un zombi a partir de un cadáver casi intacto. El cadáver debe ser de una criatura con una anatomía real.

Componente material: debes colocar una gema de ónice negro de al menos 25 po por cada Dado de Golpe del muerto viviente en la boca o la cuenca ocular de cada cadáver que intentes reanimar. La magia del conjuro transforma las gemas en cáscaras quemadas sin valor.

Resistencia del oso

Transmutación

Nivel: Clr 2, Drd 2, Exp 2, Hcr/Mag 2

Componentes: V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 min/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí

La criatura afectada gana una vitalidad y resistencia física mayores. El conjuro proporciona al sujeto un bonificador a la Constitución de +4, que añade los beneficios habituales a los puntos de golpe, salvaciones de Fortaleza, tiradas de Constitución, etc.

Los puntos de golpe ganados por la puntuación de Constitución no son puntos temporales. Desaparecen cuando la Constitución del personaje vuelve a su puntuación normal. No son los primeros puntos de golpe en perderse como ocurre con los puntos de golpe temporales.

Resistencia

Abjuración

Nivel: Brd 0, Clr 0, Drd 0, Pal 1, Hcr/Mag 0

Componentes: V, S, M/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 minuto

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Imbuyes al sujeto de energía mágica que lo protege del daño, otorgándole un bonificador +1 a los tiros de salvación.

Resistencia se puede hacer permanente con un conjuro de Permanencia.

Componente material: una capa en miniatura.

Resistir energía

Abjuración

Nivel:Clr 2, Drd 2, Fuego 3, Pal 2, Exp 1, Hcr/Mag 2

Componentes:V, S, FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 10 min/nivel

Tiro de salvación: Fortaleza niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Esta abjuración garantiza a la criatura protección limitada contra el daño de cualquiera de los cinco tipos de energía que se elija: ácido, frío, electricidad, fuego (calorífica) o sonido. El sujeto gana resistencia a la energía por un valor de 10 contra el tipo de energía elegido, lo que significa que cada vez que la criatura se vea afectada por daño de ese tipo (ya sea por medios naturales o mágicos), el daño se reduce en 10 puntos antes de que afecte a los puntos de golpe de la criatura. El valor de la resistencia a la energía aumenta a 20 puntos a nivel 7 y a un máximo de 30 puntos a nivel 11. El conjuro protege también el equipo de la criatura afectada.

Resistir energía sólo absorbe daño. El sujeto aún puede sufrir efectos secundarios.

Nota: Resistir energía se superpone a (no se apila con) Protección contra la energía. Si un personaje está protegido por Protección contra la energía y Resistir energía, el conjuro de Protección absorbe daño hasta que se agote.

Respiración acuática

Transmutación

Nivel:Clr 3, Drd 3, Hcr/Mag 3, Agua 3

Componentes:V, S, M/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criaturas vivas tocadas

Duración: 2 horas/nivel; ver la descripción

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Las criaturas transmutadas pueden respirar agua libremente. Divide la duración equitativamente entre todas las criaturas tocadas.

El conjuro no anula la capacidad de respirar aire de las criaturas.

Componente material: un junco corto o un trozo de pajita.

Runas explosivas

Abjuración [fuerza]

Nivel:Hcr/Mago 3

Componentes:V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: un objeto tocado de no más de 10 libras de peso.

Duración: permanente hasta su descarga (D)

Tiro de salvación: ver descripción

Resistencia a conjuros: sí

Puedes trazar estas runas místicas en un libro, pergamino, mapa u otro objeto similar que contenga información escrita. Las runas detonan al ser leídas, infligiendo 6d6 puntos de daño. Cualquiera que esté cerca de las runas (lo bastante cerca para leerlas) recibe todo el daño sin poder efectuar un tiro de salvación; cualquier otra criatura a menos de 10 pies de ellas puede intentar un tiro de salvación de Reflejos para reducir el daño a la mitad. El objeto en que están escritas las runas también recibe todo el daño sin poder efectuar tiro de salvación.

Tú y cualquier otro personaje que haya sido instruido específicamente podéis leer el escrito protegido sin activar las runas. Podrás desactivar las runas cuando lo desees. Otra criatura podría desactivarlas con un conjuro de Disipar magia o Borrar, pero un fallo al intentar desactivarlas de ese modo activaría la explosión.

Nota: las trampas mágicas similares a las Runas explosivas son difíciles de detectar y desactivar. Un pícaro (y sólo un pícaro) puede usar la habilidad de Buscar para encontrarlas e Inutilizar mecanismo para anularlas. La CD en ambos casos es de 25+ nivel del conjuro o de 28 para unas Runas explosivas.

Sabiduría del búho

Transmutación

Nivel:Clr 2, Drd 2, Pal 2, Exp 2, Hcr/Mag 2

Componentes:V, S, M/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 min./nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí

La criatura transmutada se vuelve más sabia. El conjuro proporciona una mejora de +4 a la Sabiduría, añadiendo el beneficio habitual a las habilidades dependientes de Sabiduría. Los clérigos, druidas, paladines y exploradores (y otros lanzadores de conjuros basados en Sabiduría) que reciben Sabiduría del búho no ganan conjuros adicionales por la mejora en Sabiduría, pero aumentan la CD de salvación de sus conjuros.

Componente material: unas pocas plumas o una pizca de excrementos de búho.

Sonido fantasma

Ilusión (quimera)

Nivel:Brd 0, Hcr/Mag 0

Componentes:V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25 pies + 5 pies/2 niveles)

Efecto: sonidos ilusorios

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: Voluntad provoca incredulidad (si se interactúa con el conjuro)

Resistencia a conjuros: no

Sonido fantasma te permite crear un sonido que se eleva, disminuye, se acerca a, o se queda en un

lugar concreto. Eliges qué tipo de sonido se produce al lanzar el conjuro y ya no puede ser cambiado.

El volumen del sonido creado depende de tu nivel. Puedes producir tanto sonido como cuatro humanos normales por cada nivel (hasta un máximo de veinte humanos). Por lo tanto se pueden crear sonidos de gente hablando, cantando, gritando, caminando, marchando o corriendo. El ruido de un Sonido fantasma puede ser virtualmente cualquier tipo de sonido dentro del límite de volumen. Una horda de ratas corriendo y chillando es más o menos igual al volumen que producen ocho humanos corriendo y gritando. Un león que ruge es igual al volumen de dieciséis humanos, mientras que el ruido de un tigre terrible es equivalente al de veinte humanos.

El Sonido fantasma puede mejorar el efecto de un conjuro de Imagen silenciosa.

Sonido fantasma puede hacerse permanente con un conjuro de Permanencia.

Componente material: un poco de lana o un poco de cera.

Soportar los elementos

Abjuración

Nivel: Clr 1, Drd 1, Pal 1, Exp 1, Hcr/Mag 1, Sol 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 24 horas

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Una criatura protegida por Soportar los elementos no sufre daño por estar en un entorno frío o caliente. Puede existir cómodamente en condiciones entre -45 y 60 grados centígrados sin tener que hacer tiradas de Fortaleza. El equipo de la criatura también está protegido.

Soportar los elementos no proporciona ninguna protección contra el daño por fuego o frío, ni protege contra otros peligros ambientales como el humo, falta de aire y similares.

Sugestión

Encantamiento (compulsión) [enajenador dependiente del idioma]

Nivel: Brd 2, Hcr/Mag 3

Componentes: V, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25 pies + 5 pies/2 niveles)

Objetivo: una criatura viva

Duración: 1 hora/nivel o hasta que se complete

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Influencias las acciones de la criatura objetivo sugiriendo un curso de acción (limitado a una oración o dos). La Sugestión debe pronunciarse de modo que la actividad parezca razonable. Pedirle a la criatura que haga algo obviamente dañino para sí misma niega el efecto del conjuro.

El curso de acción sugerido puede continuar durante el tiempo de duración del conjuro. Si la acción sugerida se puede llevar a cabo en menos tiempo, el conjuro termina cuando el sujeto termina lo que se le pidió que hiciera. También puedes especificar condiciones que activen una actividad especial durante la duración, pero si no se cumplen antes de que termine la duración del conjuro no se llevará a cabo la actividad.

Una Sugestión muy razonable provoca que el tiro de salvación se haga con un penalizador (como -1 o -2).

Componente material: la lengua de una serpiente y un panal de miel o una gota de jarabe dulce.

Telaraña

Conjuración (creación)

Nivel: Hcr/Mag 2

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: medio (100 pies + 10 pies/nivel)

Efecto: telarañas que se extienden en un radio de 20 metros

Duración: 10 min/nivel (D)

Tiro de salvación: Reflejos niega; ver la descripción

Resistencia a conjuros: no

Telaraña crea una masa de muchas capas de hebras fuertes y pegajosas. Estas hebras atrapan a cualquiera cogido en ellas. Las hebras son similares a telas de araña pero mucho más grandes y resistentes. Estas masas deben anclarse a dos o más puntos sólidos y diametralmente opuestos o la telaraña se colapsa sobre sí misma y desaparece. Las criaturas atrapadas en una telaraña están enredadas entre las pegajosas fibras. Atacar a una criatura en una telaraña no provocará que el atacante se enrede también.

Cualquiera en el área de efecto cuando se lanza el conjuro debe hacer una tirada de Reflejos. Si la tirada tiene éxito, la criatura se enreda pero no queda inmovilizada, aunque moverse es mucho más difícil de lo normal para una criatura enredada (ver más abajo). Si el tiro de salvación falla, la criatura está enredada y no se puede mover de donde está, pero puede liberarse si dedica un turno a hacer una tirada de Fuerza contra CD 20 o si logra una tirada con éxito de Escapismo contra CD 25. Una vez liberado (ya sea por superar la tirada de Reflejos, salir a la Fuerza o con la tirada de Escapismo), la criatura sigue enredada, pero puede moverse muy despacio a través de la telaraña. Cada turno dedicado a moverse permite a la criatura hacer una nueva tirada de Fuerza o Escapismo. La criatura se mueve 5 pies por cada 5 puntos en que la tirada sea mayor que 10.

Si hay un mínimo de 5 pies de telaraña entre el final de la telaraña y tú, te proporciona cobertura total.

Las hebras de una Telaraña son inflamables. Una Espada flamígera mágica puede cortarlas tan fácilmente como se aparta una telaraña común con la mano. Cualquier fuego puede prender las telarañas, que arderán a 5 pies cuadrados por asalto. Todas las

criaturas dentro de una telaraña en llamas sufren 2d4 puntos de daño por fuego debido a las llamas.

Telaraña puede hacerse permanente con un conjuro de Permanencia. Una telaraña permanente que es dañada (pero no destruida) vuelve a crecer en 10 minutos.

Componente material: un poco de tela de araña.

Teleportar

Conjuración (teleportación)

Nivel: Hcr/Mag 5, Viaje 5

Componentes: V

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal y toque

Objetivo: tú y los objetos o criaturas que toques

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno y Voluntad niega (objeto)

Resistencia a conjuros: no y sí (objeto)

Este conjuro te transporta instantáneamente a un destino designado, que puede estar a un máximo de 100 millas de distancia del origen por cada nivel de lanzador de conjuros. El viaje entre planos no es posible. Puedes llevar contigo objetos si no superas tu carga máxima. También puedes llevar a una criatura Mediana o más pequeña que lo permita (que lleve objetos hasta su carga máxima) o una equivalente (ver más abajo) por cada tres niveles de lanzador. Una criatura Grande cuenta como dos Medianas, una Enorme como dos Grandes, etc. Todas las criaturas a transportar deben estar en contacto contigo, ni se te aplica la resistencia a conjuros que poseas. Sólo los objetos sostenidos o en uso (atendidos) por parte de otros reciben tiros de salvación y resistencia a conjuros.

Debes tener una idea clara de la localización y la distribución del destino. Cuanto más clara sea tu imagen mental, más posibilidades hay de que funcione la teleportación. Las áreas de energía mágica o psíquica fuerte pueden provocar que la teleportación sea más difícil o incluso imposible.

Tentáculos negros

Conjuración (Creación)

Nivel: Hcr/Mag 4

Componentes: V, S, M

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: medio (100 pies + 10 pies/nivel)

Área: se esparce en un área de 20 pies de radio

Duración: 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro crea un campo de tentáculos negros gomosos de unos 10 pies de largo cada uno. Estos miembros ondeantes parecen salir directamente de la tierra, del suelo o cualquiera que sea la superficie sobre la que se encuentren incluyendo el agua. Se agarran y enredan alrededor de las criaturas que entren en el área, agarrándolas rápidamente y aplastándolas con gran fuerza.

Cada criatura en el área del conjuro debe hacer una tirada de presa opuesta a la tirada de presa de los tentáculos. Trata los tentáculos al atacar a un objetivo en particular como si fueran una criatura

Grande con un ataque base igual a tu nivel de lanzador de conjuros y una Fuerza de 19, con lo que el modificador a la tirada es igual a tu nivel de lanzador + 8. Los tentáculos son inmunes a todos los tipos de daño.

Una vez que los tentáculos apresan a un oponente, deben realizar una prueba de presa cada asalto durante tu turno para infligir 1d6+4 de daño contundente. Los tentáculos siguen estrujando a los oponentes hasta que el conjuro expira o el oponente escapa.

Cualquier criatura que entre en el área del conjuro es atacada inmediatamente por los tentáculos. Incluso las criaturas que no estén siendo apresadas por los tentáculos se mueven por el área a sólo la mitad de su velocidad normal.

Componente material: un trozo de tentáculo de un pulpo gigante o de un calamar gigante.

Toque gélido

Nigromancia

Nivel: Hcr/Mag 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivos: criatura o criaturas tocadas (hasta una por nivel)

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza parcial o Voluntad niega; ver la descripción

Resistencia a conjuros: sí

Un toque de tu mano, que brilla con energía azul, disturba la fuerza vital de las criaturas vivas. Cada toque canaliza energía negativa que hace 1d6 de daño. La criatura tocada también pierde 1 punto de Fuerza a menos que supere con éxito una tirada de Fortaleza. Puedes usar este ataque cuerpo a cuerpo hasta una vez por nivel.

Una criatura muerta viviente no recibe daño alguno, pero debe superar una tirada de Voluntad o huye en pánico por 1d4 turnos + 1 asalto por nivel.

Toque vampírico

Nigromancia

Nivel: Hcr/Mag 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura viva tocada

Duración: instantáneo/1 hora; ver la descripción

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

Tras tener éxito en un ataque cuerpo a cuerpo de toque, tu contacto produce un daño de 1d6 por cada dos niveles de lanzador de conjuros (hasta un máximo de 10d6). Ganas temporalmente el mismo número de puntos de golpe que el daño producido. De todos modos, no puedes ganar más puntos de golpe que el máximo del sujeto + 10, lo que es suficiente para matarlo. Los puntos de golpe temporales desaparecen una hora más tarde.

Tormenta de aguanieve

Conjuración (creación) [frío]

Nivel: Drd 3, Hcr/Mag 3

Componentes: V, S, M/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: largo (400 pies + 40 pies/nivel)

Área: cilindro (40 pies de radio, 20 pies de alto)

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Lanzar Tormenta de aguanieve bloquea toda visión en su interior (incluida la visión en la oscuridad) y hiela el suelo del área en que se encuentra. Una criatura puede caminar sobre la superficie a la mitad de su velocidad con una tirada con éxito de Equilibrio contra CD10. Fallar la tirada supone que no se podrá mover en ese turno. Fallar por 5 o más supone que la criatura cae.

El aguanieve extingue antorchas y fuegos pequeños.

Componente material: una pizca de polvo y unas pocas gotas de agua.

Tormenta de hielo

Evocación [frío]

Nivel: Drd 4, Hcr/Mag 4, Agua 5

Componentes: V, S, M/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: largo (400 pies + 40 pies/nivel)

Área: cilíndrica (20 pies de radio, 40 pies de alto)

Duración: 1 asalto completo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

Llueven grandes piedras de granizo mágico durante 1 asalto completo, produciendo 3d6 de daño contundente y 2d6 de daño por frío a cualquier criatura en el área. Dentro del área se sufre un penalizador de -4 a cualquier tirada de Escuchar y el movimiento se ve reducido a la mitad. Al final de la duración del conjuro desaparece la ventisca sin dejar ningún efecto posterior (excepto los puntos de golpe perdidos).

Componente material: una pizca de polvo y unas pocas gotas de agua.

Trabar portal

Abjuración

Nivel: Hcr/Mag 1

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: medio (100 pies + 10 pies/nivel)

Objetivo: un portal de hasta 20 pies cuadrados/nivel

Duración: 1 min/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro mantiene cerrado mágicamente una puerta, ventana, etc., sea de madera, metal o piedra. La magia afecta al portal como si estuviese firmemente cerrado de modo normal. Un conjuro de Apertura o un Disipar magia con éxito pueden negar el conjuro de Trabar Portal.

Para un portal cerrado por este conjuro añade 5 a la CD normal para abrirlo por la fuerza.

Trampa de fuego

Abjuración [fuego]

Nivel: Drd 2, Hcr/Mag 4

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: toque

Objetivo: objeto tocado

Duración: permanente hasta que se descargue (D)

Tiro de salvación: Reflejos lo reduce a la mitad; ver la descripción

Resistencia a conjuros: sí

Trampa de fuego crea una fiera explosión cuando un intruso abre el objeto protegido por la trampa. Una Trampa de fuego puede proteger cualquier objeto que pueda ser abierto y cerrado.

Al lanzar Trampa de Fuego, eliges un punto del objeto como el foco del conjuro. Cuando alguien distinto a ti abre el objeto, una fiera explosión llena un área de 5 pies de radio alrededor del foco del conjuro. Las llamas producen 1d4 de daño por fuego + 1 punto por nivel del lanzador (hasta un máximo de +20). El objeto protegido por el conjuro no es dañado por la explosión (ni su contenido).

No se puede poner un segundo conjuro de cierre o protección a un objeto protegido por una Trampa de fuego.

El conjuro Apertura no atraviesa una Trampa de fuego. Un Disipar magia sin éxito no detona el conjuro.

Bajo el agua, esta protección produce la mitad del daño y causa una gran nube de humo.

Puedes usar el objeto protegido con la trampa sin descargarla, al igual que puede hacerlo cualquier objetivo al que se sincronizara el objeto al lanzar el conjuro. Sincronizar un objeto con una Trampa de fuego a un individuo se realiza añadiendo al conjuro una contraseña que se puede compartir con otras personas.

Nota: Las trampas mágicas como Trampa de fuego son difíciles de detectar y desactivar. Tan solo un pícaro puede usar la habilidad de Buscar para encontrar una Trampa de fuego y desactivarla usando Inutilizar mecanismo. La CD de ambas tiradas es de 25 + el nivel del conjuro (CD 27 para la Trampa de fuego de un druida y CD 29 para la versión arcana).

Componente material: Media libra de polvo de oro (coste 25 po) espolvoreada sobre el objeto protegido.

Transformar piedra

Transmutación [tierra]

Nivel: Clr 3, Drd 3, Tierra 3, Hcr/Mag 4

Componentes: V, S, M/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: piedra o un objeto de piedra tocado, hasta 10 pies cúbicos + 1 pie cúbico/nivel.

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Puedes cambiar la forma de cualquier piedra en otra que sirva tus propósitos. Aunque es posible

hacer cofres simples, puertas y cosas parecidas. Transformar piedra no permite modelar al detalle. Hay un 30% de posibilidades de que cualquier forma que incluya partes móviles simplemente no funcione.

Componente material arcano: barro blando, que debe modelarse en la forma del objeto de piedra deseado y entonces se pondrá en contacto con la piedra mientras se pronuncia el componente verbal.

Tregar cual arácnido

Transmutación

Nivel: Drd 2, Hcr/Mag 2

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 10 min/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

El objetivo puede tregar y desplazarse sobre superficies verticales o incluso cruzar techos del modo que hacen las arañas. La criatura afectada debe tener las manos libres para poder tregar de esa manera. El objetivo obtiene la capacidad de tregar a una velocidad de 20 pies; por lo demás, no necesita hacer tiradas de Tregar para atravesar superficies verticales u horizontales incluso boca abajo. Una criatura que trega cual arácnido conserva su bonificador de Destreza a la Clase de Armadura (de tenerlo) mientras trega, y los oponentes no reciben ningún bonificador especial a sus ataques contra ella. Sin embargo no puede correr mientras trega.

Componente material: una gota de betún y una araña viva que deben ser comidos por el objetivo.

Ver en la oscuridad

Transmutación

Nivel: Exp 3, Hcr/Mag 2

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

El objetivo gana la habilidad de ver a 60 pies de distancia incluso en oscuridad total. La Visión en la oscuridad es en blanco y negro, pero por lo demás es igual que la visión normal. Visión en la oscuridad no proporciona la habilidad de ver en oscuridades mágicas.

Visión en la oscuridad puede hacerse permanente con un conjuro de Permanencia.

Componente material: una pizca de zanahoria seca o un ágata.

Viento susurrante

Transmutación (aire)

Nivel: Brd 2, Hcr/Mag 2

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 1 milla/nivel

Área: expansión de 10 pies de radio

Duración: no más de 1 hora/nivel o hasta que se descargue (cuando alcance su destino)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Envías un mensaje o sonido a través del viento hasta un punto designado. El Viento susurrante viaja hasta una localización específica dentro del alcance que te sea familiar, siempre que pueda encontrar el camino hasta allí. Un viento susurrante es suave e imperceptible como una suave brisa hasta que alcanza la localización. Entonces entrega su susurrante mensaje u otro sonido. El mensaje es liberado independientemente de quién se encuentre presente para oírlo. Entonces el viento se disipa.

Puedes preparar el conjuro para entregar un mensaje de no más de 25 palabras, provocar que el conjuro produzca otro sonido o simplemente enviar una suave y agradable brisa. Del mismo modo puedes causar que el viento susurrante se mueva a una velocidad mínima de 1 milla por hora o una velocidad máxima de 1 milla cada 10 minutos.

Cuando el conjuro alcanza su objetivo, da vueltas por el lugar hasta que se entregue el mensaje. Al igual que la Boca mágica, el Viento susurrante no puede pronunciar componentes verbales de conjuros, usar palabras de mando ni activar efectos mágicos.

Volar

Transmutación

Nivel: Hcr/Mag 3, Viaje 3

Componentes: V, S, F/FD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 min/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

El sujeto puede volar a una velocidad de 60 pies (o 40 pies si lleva armadura media o pesada, o si lleva carga media o pesada). Puede ascender a la mitad de su velocidad y descender al doble con buena maniobrabilidad. Usar un conjuro de Volar requiere tanta concentración como caminar, con lo que el sujeto puede atacar o lanzar conjuros normalmente. El sujeto afectado por un conjuro de Volar puede cargar, pero no correr y no puede llevar más carga que su carga máxima más la armadura que lleve.

Si la duración del conjuro expira mientras el sujeto está en el aire, la magia se desvanece lentamente. El sujeto flota hacia el suelo a 60 pies por turno durante 1d6 turnos. Si llega al suelo en ese tiempo, aterriza a salvo. Si no, cae el resto de la distancia, recibiendo 1d6 puntos de daño por cada 10 pies de caída como es habitual. Dado que disipar un conjuro lo finaliza efectivamente, el sujeto desciende del mismo modo (primero se disipa poco a poco y luego caes hasta que des contra el suelo), pero si es negado por un campo antimágico desaparece de golpe y empieza la caída.

Componente material: una pluma del ala de cualquier ave.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Cuenta la leyenda que la ambición de los hombres forjó cien espadas malditas y que el ejército que las empuñe caminará sobre Japón, consumiendo las almas de los honorables e inocentes en nombre de Susano-o, señor del inframundo.

Sin embargo, la leyenda también cuenta que basta una única espada para derrotar a las noventa y nueve restantes.

La pregunta es... ¿será la tuya?

Tsung Rao.

Siglo XIV.

Japón vive la peor guerra civil de su historia. Una coalición de pequeños clanes encabezados por los Toyotomi pone en jaque al shogun Tokugawa. Sus fuerzas están debilitadas, las deserciones entre sus filas se cuentan por cientos... Y cuando la victoria de los insurrectos parece inevitable, ocurre el milagro.

En menos de 72 horas, los principales generales y estrategas Toyotomi aparecen misteriosamente asesinados. Como un castillo de naipes, la alianza de los rebeldes se derrumba, siendo aplastados por el revitalizado régimen Tokugawa.

Han pasado dos años desde el fin de la guerra. Aún hoy, muchos se preguntan cómo pudieron los Tokugawa, en su momento de mayor debilidad, conseguir semejante victoria.

Por encima de lo que cuentan los cronistas de la época, la verdad es mucho más oscura y aterradora. Y los auténticos hechos fueron silenciados.

...hasta hoy.

99 ESPADAS es una nueva iniciativa de la línea NOSOLOd20: a medio camino entre juego de rol y escenario de campaña, 99 ESPADAS incluye todo lo que necesitas para jugar sin necesidad de otro libro y te llevará a ti y a tus jugadores a un Japón feudal en el que la magia y lo sobrenatural existen a espaldas de los humanos; a una nación que se recupera de las heridas de una guerra civil... y sobre la que se cierne una nueva amenaza.

d20
system

PVP 14,95€

NSR
EDICIONES

NOSOLOd20