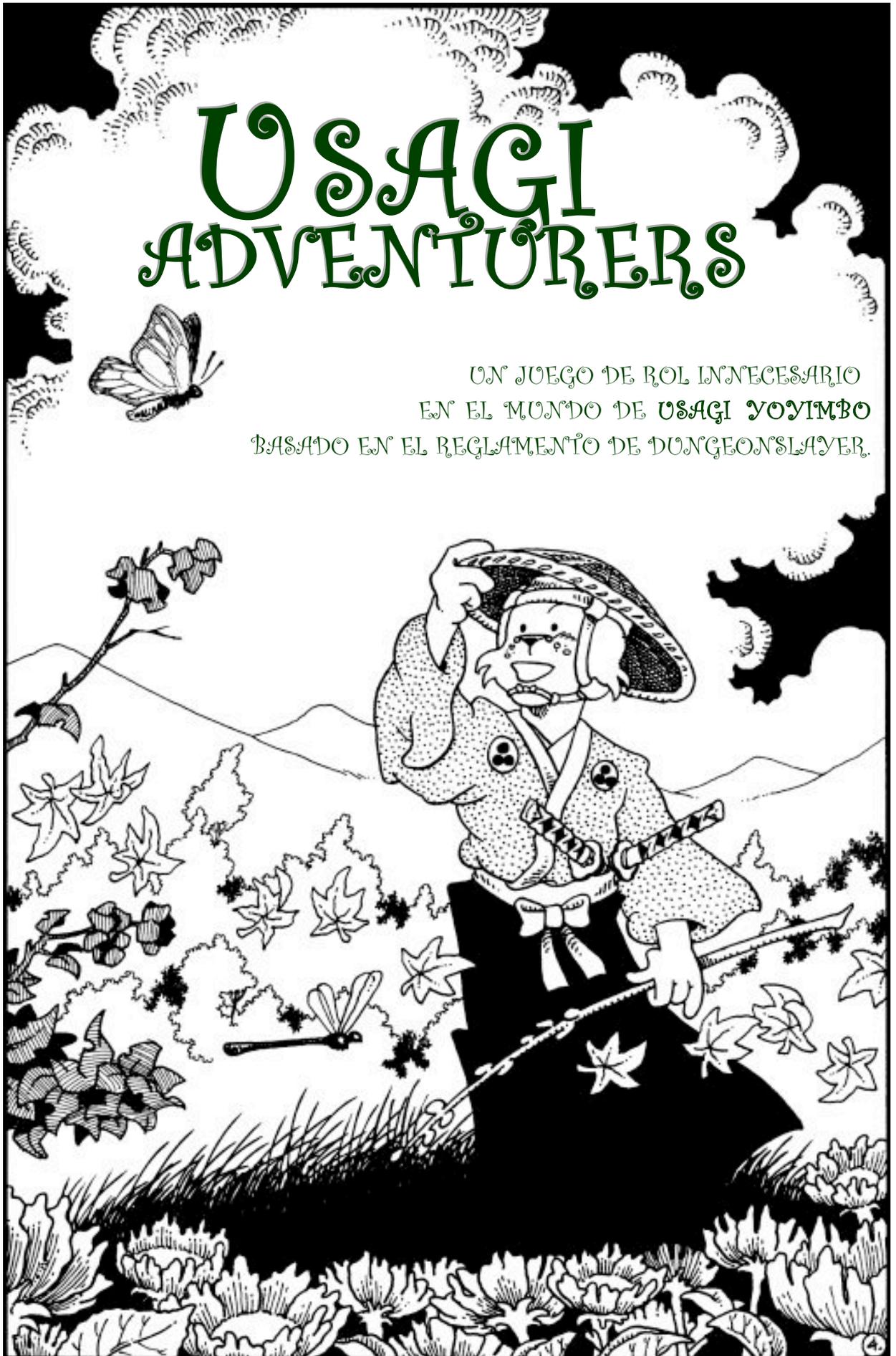


# USAGI ADVENTURERS

UN JOECO DE ROL INNECESARIO  
EN EL MUNDO DE USAGI YOYIMBO  
BASADO EN EL REGLAMENTO DE DUNGEONSLAYER.



## INTRODUCCIÓN

Este juego denominado, a falta de un nombre mejor USAGI ADVENTURERS, es consecuencia de una apuesta tonta entre Carlos y yo. ¿Qué necesidad había de crear otro juego en el mundo de USAGI? Ninguna, lo sabemos... Pero conocimos el juego DUNGEONSLAYER (editado en Creative Commons y traducido por Francisco Vera en <http://maestroterrax.blogspot.com.es/p/descargas.html>) y nos gusto su mecánica, así que “apostamos” sobre quien podía hacer el mejor juego basado en ese reglamento, de no más de 30000 caracteres y con la ambientación que nos apeteciera durante la Semana Santa de 2012. Tarde, pero aquí esta el mío. El de Carlos sigue en proceso, eligió un juego de investigación tipo serie americana basado en parejas de policías pero su proyecto es tan secreto que vaya usted a saber en que habrá acabado... Los vamos a colgar en BATALLITAS y dejaremos que el público decida cual es el mejor juego. (Por cierto cada uno de nosotros preparará una aventura básica para el juego del otro). ¿Tendrán continuidad? Pues dependerá de si a la gente le gustan y pide material, aunque hay que tener en cuenta que todavía no han sido probados y con los comentarios de la gente esperamos publicar, al menos, una versión corregida.

USAGI ADVENTURERS, *un Juego de Rol innecesario en el mundo de Usagi Yoyimbo basado en el reglamento de Dungeonslayer* debe su existencia (además del “pique” con Carlos) a los maravillosos comics de Stan Sakai publicados por Planeta DeAgostini, al que además le hemos robado la portada de la sección de descargas de su página oficial (<http://usagiyojimbo.com>), al juego de rol USAGI YOYIMBO de NSR Ediciones que enmarcó la ambientación y que recomendamos fervorosamente, y a otros dos juegos de rol más, La Leyenda de los Cinco Anillos y GURPS Japan de los que sacamos muchas ideas. La wikipedia también ayudó y algún artículo de Sir Roger Mercenario aportó algunas cositas.

Eso es todo, un juego sin pretensiones hecho por y para roleros irreductos amigos de las aventuras de Usagi, y cuyo futuro ¡oh, amigo lector! queda en tus manos, *Abayo*.

Pablo Lagartos, en Zaragoza, Abril de 2012.

Para jugar a **USAGI ADVENTURERS** necesitaras, al menos un dado de veinte caras (d20) y poner tu imaginación al servicio de un animal antropomórfico que, como samurai, recorre un mundo similar al Japón feudal de la era Tokugawa. Es altamente recomendable leer los comics de Usagi para descubrir porque Stan Sakai es uno de los grandes narradores de historias de hoy en día y también estaría bien hacerlo para disfrutar al máximo de este juego.

## CAPÍTULO 1: PERSONAJES

Los personajes (PJs) quedan definidos por tres Atributos y seis Cualidades, que puedes ir anotando gracias a una ingeniosa Hoja de Personaje que aparece al final de este juego.

### **ATRIBUTOS Y CUALIDADES**

Cada Personaje se describe con **TRES ATRIBUTOS**, cada uno de ellos tiene asociadas dos cualidades:

**FÍSICO (FIS)** : Describe la salud y la potencia física del personaje.

Cualidades: Fuerza y Resistencia.

**AGILIDAD (AGI)** : Mide la coordinación y las capacidades atléticas del personaje.

Cualidades: Reflejos y Destreza.

**MENTE (MEN)** : Indica la inteligencia de un personaje valorando su capacidad de análisis y su voluntad.

Cualidades: Razón y Wa.

Por tanto se tienen SEIS CUALIDADES en tres pares, relacionadas con los Atributos:

**FUERZA (FU)** : Muestra lo musculoso que es un personaje y lo duro que puede golpear a tus oponentes.

**RESISTENCIA (RS)** : Indica cuanto daño puede aguantar: heridas, venenos, enfermedades, sobreesfuerzos...

Atributo: Físico

**REFLEJOS (RF)** : La rapidez de respuesta a un estímulo.

**DESTREZA (DS)** : Mide la coordinación mano-ojo y por tanto lo preciso en los ataques a distancia.

Atributo: Agilidad

**RAZÓN (RZ)** : Capacidades intelectuales del personaje: Memoria, astucia, deducción...

**WA (WA)** : El 'espíritu armónico' del personaje: Voluntad, relación con los ancestros...

Atributo: Mente

## VALORES DE JUEGO

Con los atributos y cualidades se calculan algunos valores base para utilizar durante el juego.

### PUNTOS DE GOLPE

[FIS+RS+10]

Miden la capacidad de daño que puede aguantar un PJ antes de caer inconsciente.

### DEFENSA

[FIS+RF]

Con Defensa reduces la cantidad de daño sufrido en combate, es una media entre lo duro y lo rápido que es el personaje.

### ATAQUE MELÉ

[FIS+FU]

La capacidad básica de impactar y causar daño a un oponente con un arma cuerpo a cuerpo.

### ATAQUE DISTANCIA

[AGI+DS]

La capacidad básica de impactar con un arma arrojadiza o de distancia. a un oponente.

### DAIROKKAN

[MEN+RF]

Sentido del peligro, el estado de alerta (sexto sentido) que avisa de las situaciones de peligro.

### INICIATIVA

[AGI+RF]

Refleja quien es el primero en actuar.

### VELOCIDAD

[AGI/2 + 1] – [VA]

Los metros que puede desplazarse un personaje en un asalto (unos 5”).

Durante las reglas del juego se denomina a estos valores como básicos, haciendo así referencia a estos valores sin modificadores.

### SOBRE ATRIBUTOS Y CUALIDADES

Según el PJ avance de Nivel mejorará sus características, sobre todo las Cualidades, que nunca podrán superar el valor del Atributo.

# CREACIÓN DE PERSONAJES

Sigue estos pasos para crear un personaje de *USAGI ADVENTURERS*.

## 1. ASIGNA VALORES DE ATRIBUTO

Ahora tienes 18 puntos para distribuir entre tus tres atributos, Físico, Agilidad y Mente teniendo en cuenta las siguientes reglas:

- Cada atributo debe tener un valor entre **2** y **10**.
- Sólo pueden ser valores pares. (2, 4, 6, 8)

## 2. ASIGNA VALORES DE CUALIDAD

Las Cualidades se asignan dividiendo el atributo correspondiente entre dos y distribuyendo el resultado entre sus dos cualidades. Es posible poner todos los puntos en una cualidad dejando la otra a cero.

## 3. ELIGE LA RAZA

El mundo de USAGI está poblado por multitud de razas inteligentes basadas en animales del mundo real. Elige una y añade los beneficios que proporciona a tu personaje.

*NOTA: La raza BICHO hace referencia a multitud de “seres peludos” de raza indefinida que pueblan el mundo de USAGI*

## DONES RACIALES

**Oído Agudo:** El personaje añade (+2) a su dairokkan. Aplica un (+2) en las pruebas de percepción relacionadas.

**Olfato Agudo:** Además de añadir (+1) a su dairokkan el personaje obtiene un (+2) en las pruebas de Rastreo y en las pruebas de percepción relacionadas.

**Paso Seguro:** Al personaje les resulta fácil (+2) realizar pruebas de habilidad como Salto, Equilibrio y Caídas. También se aplica contra los Ataques de barrido sumado a la Iniciativa Base.

**Inquebrantable:** El PJ puede sufrir su RS en puntos de daño negativos antes de quedar fuera de combate por pérdida de sus puntos de golpe. Se aplica un +2 a la PrH de Aguante.

**Fuerza:** Añaden su FU al VALOR de la prueba de combate en melé después de la tirada, siempre que sea un éxito.

<b>RAZA</b>	<b>DONES RACIALES.</b>	
CABRAS	+1 a WA	Paso Seguro
CERDOS	+1 a RS	Olfato Agudo
CONEJOS	+1 a RF	Oído Agudo
GATOS	+1 a RF	Paso Seguro
JABALÍ	+1 a RS	Inquebrantable
LEÓN	+1 a RZ	Fuerza
LOBO	+1 FU	Olfato Agudo
MONOS	+1 a RF	Paso Seguro
OSOS	+1 a FU	Fuerza
PERROS	+1 a WA	Olfato Agudo
RATAS	+1 a DS	Inquebrantable
RINOCERONTES	+1 a FU	Inquebrantable
TIGRE	+1 a RF	Fuerza
TORO	+1 a RS	Fuerza
ZORROS	+1 a RZ	Oído Agudo
*BICHOS	+1 a una Cualidad	Elige Talento Natural.

#### 4. CLASE Y PROFESIÓN

En este juego básico todos los PJ son Shugyosha estudiantes de clase Buke (Samurai) que inician su carrera como bushi. Cómo tal obtienen:

- Un punto adicional a cualquier Cualidad.
- Entrenamiento bushido: Un rango en los siguientes Talentos: KENJUTSU (Combate con espadas), KYUJUTSU (Tiro con Arco) y BAJUTSU (Equitación).
- Un Talento adicional de bushi entre ASURECHIKKUSU, KARI, SENSO-JUTSU, SOJUTSU y SUMAI.

- Un Talento adicional de samurai entre BENGAKU, GAGAKU, IGAKU o JISHIN.

#### 5. CALCULA LOS VALORES DE JUEGO

siguiendo las indicaciones del capítulo anterior y añadiendo los posibles beneficios por raza.

#### 6. EQUIPO INICIAL

Todos los personajes comienzan con su daisho (katana y wakizashi) 2 quimonos (uno de mejor calidad), un furoshiki (un cuadrado de tela que se doblaba para usarlo como saco de transporte) y unas sandalias. Tiran 1d20 en ryo de oro como dinero inicial (en una bolsita llamada *kinchaku*) que

pueden gastar antes de comenzar el juego, consultando la sección BIENES Y SERVICIOS al final del reglamento.

## 7. TOQUES FINALES.

Finalmente anotamos que el nivel del personaje es 1 lo que representa su GLORIA (ver más adelante).

Añade un nombre japonésido al personaje, puedes elegir uno o tirar en esta tabla.

Los personajes masculinos tiran dos veces en la tabla y combinan los resultados. O tiran una vez y añaden un sufijo como -ichi/-kazu (primer hijo), -suke, -be, -shi, -emon...

Los PJs femeninos (samurai-ko) tiran una vez y añaden un sufijo como -hime (princesa), -ko (niña), -mi (belleza).

1	MORI	11	KATSU
2	YOSHI	12	NAGA
3	TADA	13	AKI
4	IE	14	NORI
5	TSUNA	15	TOMO
6	YASU	16	HIDE
7	YORI	17	TSUGU
8	KANE	18	KUNI
9	MOCHI	19	TOKI
10	NOBU	20	MITSU

## APELLIDO FAMILIAR

Solo los nobles samurai tienen apellidos, invéntate uno o tira dos veces en la tabla y combínalos.

1	FUKA	Profundo
2	YOKO	Al lado
3	AKA	Rojo
4	MATSU	Pino
5	OKA	Colina
6	KAWA	Río
7	KI	Árbol
8	AO	Azul
9	MORI	Bosque
10	MOTO	Junto a
11	YAMA	Montaña
12	MURA	Aldea
13	TANI	Valle
14	KITA	Norte
15	MAE	Enfrente
16	SHITA	Bajo
17	KAMI	Sobre
18	SUGI	Cedro
19	BASHI	Puente
20	TAKE	Bambú

Para los bushi de bajo rango eran muy usuales Ichiro (el primer hijo), Jiro (el segundo), Saburo (el tercer hijo), Shiro (el cuarto), Goro (el quinto)...

En la Hoja de Personaje aparece un círculo en la esquina superior derecha para dibujar el *mon* (escudo) familiar.

## CREACIÓN DE UN PERSONAJE (UN EJEMPLO)

Lo primero es decidir cómo distribuir los 18 puntos entre los Atributos y como es el nuestro primer PJ y no lo tenemos muy claro tomamos una decisión conservadora: Asignamos 6 puntos a cada uno, lo que nos deja tres puntos para distribuir entre cada pareja de Cualidades. Así que de momento la cosa queda así:

[FIS 6] (Fu 2) (Rs 1)  
[AGI 6] (Rf 1) (Ds 2)  
[MEN 6] (Rz 1) (Wa 2)

En un alarde de originalidad elegimos MONO como raza lo que nos da un +1 a RF y el don Paso Seguro. Como Samurai que inicia su camino como estudiante de la espada, elegimos una Cualidad en la misma línea ( otro +1 a RF). Anotamos los Talentos como practicantes del bushido: KENJUTSU (Combate con espadas), KYUJUTSU (Tiro con Arco) y BAJUTSU (Equitación) a rango I. Elegimos un Talento de Bushi adecuado a la raza: ASURECHIKKUSU (Atletismo) y un Talento noble GAGAKO (Música).

Con esto decidimos que nuestro mono es una mona, una samurai-ko de nombre AKIKO SARUSANE (Saru es como se dice mono en japonés). El PJ queda así:

### AKIKO SARUSANE Mona samurai, bushi Nivel 1

[FIS 6] (Fu 2) (Rs 1)  
[AGI 6] (Rf 3) (Ds 2)  
[MEN 6] (Rz 1) (Wa 2)

PUNTOS DE GOLPE: 17  
DEFENSA: 9  
ATAQUE MELÉ BASE: 8  
ATAQUE DISTANCIA BASE: 8  
DAIROKKAN: 9  
INICIATIVA: 9  
VELOCIDAD: 4

DON RACIAL: Paso Seguro.

TALENTOS: KENJUTSU I,  
KYUJUTSU I, BAJUTSU I,  
ASURECHIKKUSU I, GAGAKO I  
(Shamishen).

#### PRUEBAS DE HABILIDAD

[Katana 12] [DEF 10] [INI 13]  
[Daisho 14] [DEF 11] [INI 10]  
Aguante 8  
Cabalgar 9  
Caídas 10  
Equilibrio 11  
Iaijutsu 10  
Saltar 12  
Sigilo 7

En la Hoja de Personaje hay espacio para pre-calcular las PrH más habituales en el juego, ahorrando tiempo de cálculos durante la partida.

# TALENTOS

Los Talentos representan las habilidades en la que los personajes son especialmente buenos. Cada Talento tiene hasta cinco [I-V] rangos de competencia que representan la sucesiva mejora en esa disciplina. En términos de juego el personaje obtiene un +1 por rango en las pruebas de habilidad a las que pueda aplicarse ese talento.

Existen también **Talentos Okugi** (técnicas secretas que permiten acciones especiales) y **Escuelas de Esgrima**, pero que tiene requisitos para poder aprenderlas y un Maestro que quiera enseñarlas.

Evidentemente queda a discreción de DJ y del jugador decidir en que pruebas pueden aplicarse cada Talento. Por ejemplo Kenjutsu también valdría para valorar la calidad de una katana [MEN+RZ] o, tal vez, arrojársela a un enemigo [AGI+DS].

## **ASURECHIKKUSU** (ATLETISMO)

Con tintes acrobáticos, el personaje es un escalador y un gimnasta entrenado.  
PRUEBAS: Equilibrio, Saltos, Caídas, Volteretas...

## **BAJUTSU** (EQUITACIÓN)

En el mundo de Usagi existen caballos y los samuráis se entrenan en su uso como parte de sus habilidades marciales.

PRUEBAS: Cabalgar, Saltos a caballo, Tiro con arco...

## **BENGAKU** (CONOCIMIENTO)

Un talento genérico que representa el estudio de las tradiciones y la historia de Japón.

PRUEBAS: Ceremonia del té, Historia y Leyendas, Escribir un haiku...

## **YORIKI** (POLICÍA)

Entrenado como policía, Una de las responsabilidades de un samurai suele ser servir a su señor como inspector de policía, ayudado a veces por *doshin* (agentes heimin). Añade competencia en el uso del *Jitte* que permite Desarmar como acción gratuita de Defensa.

PRUEBAS: Leyes, Rastrear, Buscar...

## **GAGAKU** (MÚSICA)

Por cada rango el PJ conoce un grupo de instrumentos: flautas, percusión, de cuerda...

PRUEBAS: Interpretar, Componer, Valorar un instrumento...

## **HININ** (CRIMINAL)

Has dedicado tus esfuerzos a habilidades fuera de la ley. Competencia en el uso de *kodachi*.

*NOTA: No puede ser elegida por PJ Samurai.*

PRUEBAS: Abrir cerrojos, Vaciar bolsillos, Jugar...

### **IGAKU (MEDICINA)**

Entrenado en técnicas médicas y de primeros auxilios.

PRUEBAS: Vendar, Diagnosticar, Tratar heridas, Herboristería...

### **KARI (CAZA)**

Entrenado en habilidades relacionadas con entornos al aire libre. Sabe utilizar el *hankyu* (arco corto).

PRUEBAS: Cetrería, Rastrear, Supervivencia...

### **KENJUTSU (ESGRIMA)**

Competencia en el uso de *bokken*, *buke-zukuri*, *katana*, *tanto*, *wakizashi* y similares. Permite un Contraataque por rango como acción gratuita de Defensa.

PRUEBAS: Ataque de melé, Desvío...

### **KUSARIJUTSU**

(ARMAS DE CADENA)

Competencia con *kusari*, *kusari-gama* y armas similares. Permite Atrapar como acción gratuita de Ataque.

PRUEBAS: Ataque de melé, Ataque de barrido...

### **KYUJUTSU (TIRO CON ARCO)**

Competencia con el uso de arcos: *Daiku* y *yumi*.

PRUEBAS: Ataque a distancia, Tiro a caballo...

### **JISHIN (CORTESANO)**

Conoce los entresijos de la vida cortesana.

PRUEBAS: Heráldica, Baile cortesano (*bugaku*), Etiqueta...

### **JIUJUTSU (LUCHA SIN ARMAS)**

El arte de luchar con las manos desnudas. Permite un Contraataque por rango como acción gratuita de Defensa (incluso contra armas).

PRUEBAS: Puñetazo, Patada, Ataque de barrido...

### **NINJUTSU**

Las artes de los espías ninjas y el manejo de sus armas: *kama-yari*, *ninja-to*, *shuriken*.

*NOTA: No puede ser elegida por PJ Samurai.*

PRUEBAS de HABILIDAD: Sigilo, Combate con armas ninja, Uso de Venenos...

### **SENJO-JUTSU (BATALLA)**

El estudio del arte de la guerra y del uso de abanicos de combate: *gunsen* y *tessen*, usados primigeniamente para dar órdenes en el campo de batalla.

PRUEBA: Estrategia, Go, Ataque de melé...

### **SHUGI (ARTESANÍA)**

Talento genérico para cualquier prueba de habilidad manual pero que

requiere de una especialización en la que se obtiene +2 a la Prueba de Habilidad.

PRUEBAS: Cultivar, cocinar, carpintería, pesca...

### **SOJUTSU (ARMAS DE ASTA)**

Competencia en el uso de *naginata* y *yari*. La Naginata es un arma muy frecuente entre las samurai-ko (naginatajutsu). Permite un Contraataque por rango como acción gratuita de Defensa.

PRUEBAS: Ataque de melé, Desvío, Barrido...

### **SUMAI (LUCHA DE AGARRES)**

El antecedente del sumo. En un combate sin armas permite Agarre o Empujón como acciones gratuitas.

*Existen otros TALENTOS de Combate (que pueden ser comprados como Talentos de bushi en la creación del PJ) tales como BOJUTSU: Técnica de los monjes caminantes en el uso del bo y del Konsaibo.*

## **LAS ESCUELAS DE ESGRIMA**

Una vez se poseen las capacidades básicas de combate el PJ puede adentrarse en los misterios de las Escuelas de Esgrima que determinan el estilo de lucha de los Samurai. Existen cientos de escuelas que hacen hincapié en múltiples aspectos del

combate. Los bushi que pertenezcan a una escuela contarán con beneficios adicionales en su estilo de lucha. De nuevo se necesita un Maestro que quiera enseñar y unas cualidades mínimas (requisitos) para aprender el estilo de lucha de una escuela.

### **TOUCHU SHIN RYU**

[KENJUTSU III]

Una escuela de Kenjutsu tradicional que permite añadir la DS al Ataque de Melé básico.

### **DAISHOSHIN RYU**

[KENJUTSU IV]

Una escuela de Kenjutsu centrada en el combate con katana y wakizashi simultáneamente. No se pierden los M.I. cuando se utilizan dos armas.

### **KATSUICHI SENSEI**

[KENJUTSU III]

El maestro ermitaño de USAGI desarrolló su propia técnica que permite añadir el WA a la Iniciativa y al dairokkan.

### **SHINOBIJUTSU NO NEKO RYU**

[NINJUTSU II, Clan Neko]

La escuela de combate Ninja del Clan Neko. Permite Contraataque como acción gratuita de Defensa con el kama-yari y permite lanzar un número de shuriken igual a la DS por asalto

## **TALENTOS OKUGI**

Golpes secretos de una Escuela o de un guerrero ermitaño... Para obtener un Talento Okugi (habilidad secreta de artes marciales) es necesario que un Maestro que lo conozca quiera enseñarlo, además el PJ deberá cumplir los requisitos indicados.

Se utilizan en vez de una Acción de Ataque normal pero son más complicados de ejecutar, por lo que se impondrá una dificultad a la Prueba de Habilidad: Difícil (-2), Muy Difícil (-4)...

### **Golpe de las Hojas de Otoño**

[KENJUTSU III, FU 4] [Muy Difícil]: En vez de causar daño, si el VALOR (una vez descontada la Defensa) es mayor que la suma de FU más el rango de Talento del oponente. Este queda desarmado.

### **Golpe de la Luna Llena**

[KENJUTSU III, WA 4] [Muy Difícil]: El oponente tiene un -6 a su tirada de Defensa, para evitar este golpe con finta.

### **Mekuramashi**

#### **(Maniobra de Distracción)**

[NINJUTSU III, AG 3] [Difícil]: En vez de tirar Defensa el ninja puede

realizar una Prueba de Sigilo, si el VALOR es mayor que el del ataque el ninja desaparece. Es necesario poseer una bomba de humo o una caña con polvos de ocultación. Si falla la Prueba NO puede tirar por Defensa.

### **Alas de Mariposa**

[SOJUTSU III, RF 3] [Difícil] Técnica habitual de los luchadores con Naginata: Combatir contra varios enemigos no supone un problema, resta dos enemigos del total para calcular el bono extra de ATQ del grupo atacante.

### **Zanin Zamba**

[KENJUTSU II, FU 4] [Difícil]: El famoso golpe “Hiendecaballos” que permite añadir la FU al valor exitoso de la Prueba de Ataque.

### **Monomi o Sadameru**

[KYUJUTSU III, DS 3] [Difícil]: La “mirada del cazador” permite un tiro con el arco que añade MEN al VALOR total del chequeo exitoso con el arco.

# LA EXPERIENCIA

Cuando los Puntos de Experiencia (PX) de un PJ alcanzan cierto umbral, gana un nuevo nivel que representa la evolución de sus habilidades.

En cada nuevo nivel el PJ obtiene los siguientes beneficios:

- 2 puntos de aprendizaje (P.A.)
- 1 punto de Talento.

## ESCALA DE EXPERIENCIA

NIVEL	PX	NIVEL	PX
1	0	11	2.700
2	50	12	3.500
3	100	13	4.300
4	200	14	5.300
5*	300	15*	6.300
6	500	16	7.600
7	700	17	8.900
8	1.100	18	10.500
9	1.500	19	12.100
10*	2.100	20*	14.000

## TALENTOS

Con el punto de Talento se puede:

- Obtener un nuevo Talento a rango I o mejorar un rango en uno que ya se tenga.
- Si se cumplen los requisitos también se puede 'comprar' un Talento Okugi.
- O aprender los secretos de una Escuela de Esgrima.

## PUNTOS DE APRENDIZAJE

Puedes usar los 2 puntos de aprendizaje (PA) que obtienes al subir de nivel para mejorar cualidades y puntos de golpe. A veces será

necesario guardar puntos hasta el siguiente nivel para poder subir lo que deseas.

SAMURAI BUSHI	
CUALIDAD	COSTE PA
FU / RS	2
RF / DS	3
RZ / WA	3
+3 PG	1

Como norma general el valor de la Cualidad nunca puede ser mayor que el del Atributo.

## MEJORA DE ATRIBUTOS

Cada cinco niveles (5, 10, 15, 20...) el PJ podrá añadir +1 a un atributo (FIS, AGI, MEN) además de los beneficios normales por subir de nivel.

## GLORIA

El nivel también representa la GLORIA del PJ, lo reconocido que puede llegar a ser en una circunstancia. Añade la Gloria (Nivel) a su Rango en un Talento adecuado para obtener la prueba de habilidad necesaria para ser reconocido.

EJEMPLOS: Conseguir una audiencia con un Karo de alto rango [GLORIA+JISHIN]; Solicitar un duelo para medirse con el maestro de una escuela de esgrima [GLORIA+KENJUTSU].

### PREMIOS EN PX

Por Combate: Como norma, cada enemigo vencido otorga un número de PX igual a su nivel multiplicado por 5, ajustando después el resultado si posee dones especiales (como un poderoso golpe secreto o un poder mágico).

Cada Aventura completada con éxito en los cinco primeros niveles debería otorgar un número de PX similar a la mitad de los puntos necesarios para subir de nivel. Un tercio entre los niveles 5 y 10, y así sucesivamente...

Interpretación: Entre 1 y 10 PX por nivel del PJ y una bonificación de entre 25 y 100 al PJ que mejor lo haya hecho.

### AKIKO SUBE DE NIVEL

Akiko ha conseguido los 50 PX necesarios para subir de nivel, así que decide gastar su punto de Talento en mejorar su Kenjutsu a Rango II. Guarda uno de sus puntos de aprendizaje y utiliza otro en subir sus PG.

### AKIKO SARUSANE

Mona samurai, bushi Nivel 2

[FIS 6] (Fu 2) (Rs 1)  
[AGI 6] (Rf 3) (Ds 2)  
[MEN 6] (Rz 1) (Wa 2)

PUNTOS DE GOLPE: 20  
DEFENSA: 9  
ATAQUE MELÉ BASE: 8  
ATAQUE DISTANCIA BASE: 8  
DAIROKKAN: 9  
INICIATIVA: 9  
VELOCIDAD: 4

Puntos de aprendizaje: 1  
DON RACIAL: Paso Seguro.

TALENTOS: KENJUTSU II, KYUJUTSU I, BAJUTSU I, ASURECHIKKUSU I, GAGAKO I (Shamishen).

### PRUEBAS DE HABILIDAD

[Katana 13] [DEF 11] [INI 14]  
[Daisho 15] [DEF 12] [INI 9]  
Iaijutsu 11  
Cabalgar 9  
Equilibrio 11  
Caídas 10  
Sigilo 7

## CAPÍTULO 2: MECÁNICA DE JUEGO

**OSAGI ADVENTURERS** se basa en un sistema de chequeos (Tiradas de 1d20) contra una Prueba de Habilidad (calculada con la suma de un Talento y una Cualidad del Personaje) que da como resultado un VALOR de éxito igual al resultado de la tirada.

*EJEMPLO: Nuestra amiga AKIKO SARUSANE persigue por los tejados a un ninja que acaba de saltar los 5 metros que hay entre dos edificios. La Prueba de Habilidad de Salto de Akiko es la suma de AGI+RF (6+3) más los modificadores aplicables (+1 del Rango I en su Talento ASURECHIKKUSU, +2 por Paso Seguro) para un total de 12. El DJ decide que es un chequeo difícil (-2) al tratarse de una distancia considerable. El chequeo final es contra 10 (12-2). Si Akiko sacara un 7, por ejemplo, habría cruzado al otro lado, siendo ese 7 su VALOR del Salto.*

### PRUEBAS DE HABILIDAD

Si no es seguro que la acción de un PJ tenga éxito deberá tirar los dados para realizar un chequeo contra una prueba de Habilidad (determinada por un Atributo y una Cualidad). El VALOR del chequeo será igual al resultado obtenido y será exitoso siempre que la tirada sea inferior a la prueba de Habilidad.

El juego presupone que todos los personajes pueden intentar realizar cualquier prueba de habilidad, pero como norma general si no se tiene un talento apropiado el DM deberá incrementar un grado la dificultad (Ver Modificadores, más adelante). **NOTA:** En términos de juego la falta de competencia supone un -2 a la tirada.

En el reglamento estos chequeos vienen, a veces, como PrH

### MODIFICADORES

La PrH se verá modificada por las circunstancias valoradas por el DJ. Recuerda que **TODOS** los modificadores (los que impone el DJ, por rangos de talento, nivel, bonos del arma...) se aplican **ANTES** del chequeo.

Rutina	+6
Muy fácil	+4
Fácil	+2
Normal	+0
Difícil	-2
Muy difícil	-4
Extremadamente difícil	-6

Para derribar una puerta (FIS+FU) el DJ valorará si es de papel (lo que lo hace un acto rutinario +6) o el doble portón de un templo (Muy difícil -4). A partir de ahí el DJ valorará si, por ejemplo, se aplica a la Prueba de Habilidad la FU de un compañero que apoya la acción...

## ALGUNA DE LAS PRUEBAS DE HABILIDAD MÁS COMUNES

PRUEBA DE HABILIDAD	Chequeo contra...	Talento apropiado
SIGILO	[AGI+RF]	NINJUTSU
MONTAR A CABALLO	[AGI+WA]	BAJUTSU
ESCALAR / TREPAN*	[AGI+FU]	ASURECHIKKUSU
BUSCAR	[MEN+RZ]	YORIKI
SALTAR*	[AGI+REF]	ASURECHIKKUSU
RASTREAR	[MEN+RZ]	KARI
VACIAR BOLSILLOS	[AGI+DES]	HININ
ESCRIBIR UN POEMA	[MEN+WA]	BENGAKU
ABRIR CERROJOS	[MEN+DS]	HININ
EQUILIBRIO	[AGI+WA]	ASURECHIKKUSU
ETIQUETA	[MEN+WA]	JISHIN
LEYENDAS	[MEN+RZ]	BENGAKU
IAIJUTSU	[MEN+RF]	KENJUTSU
VENDAR HERIDA	[MEN+DS]	IGAKU
AGUANTE	[FIS+RS]	ASURECHIKKUSU

**A CABALLO:** El Rango de Talento aplicable al realizar una Prueba a Caballo nunca puede ser mayor que los Rangos en Bajutsu (Equitación). Evidentemente, si no se posee el Talento realizar cualquier actividad a caballo tiene un -2 adicional.

### CON TALENTO / SIN TALENTO

En principio realizar una tarea sin el entrenamiento o Talento adecuado resulta de un -2 a la Prueba de Habilidad. O sea, que un matón que no ha estudiado Esgrima (Kenjutsu) tiene un -2 al golpear con su espada. Evidentemente hay acciones (como la de derribar una puerta) que no sufrirán el

-2 por la falta de Talento aunque puedas aplicar, por ejemplo, el rango en SUMAI.

**Marcadas con asterisco (\*):** Aquí aparecen algunas PrH que no sufren el -2 por falta de Talento (aunque SI se benefician del rango de un posible Talento):

TREPAN (pero sí Escalar),  
AGUANTE,  
PERCEPCIÓN [MEN+DS]  
SALTAR

### PRUEBAS ENFRENTADAS

En algunas Pruebas de Habilidad es importante saber quien ha ganado la confrontación. Ambos oponentes harán su

tirada y el ganador será el que obtenga un VALOR más alto. Por ejemplo en una partida de GO [MEN+RZ] aplicando el modificador de Rango de Senjo-Jutsu (Batalla).

## RESULTADOS ESPECIALES

Incluso la tarea más improbable puede tener éxito o fallar miserablemente, o incluso a veces, durante su ejecución, puede suceder algo inesperado...

**ÉXITO CRÍTICO:** Cada vez que se saca un 1 en la tirada, el chequeo tiene éxito automáticamente con un VALOR igual al máximo de la Prueba de habilidad.

**FALLO CRÍTICO:** Sacar un 20 siempre se considera un fallo ¡incluso si el valor del chequeo era de 20 o más!

**ÉXITO ESPECIAL:** Si el resultado de la tirada es IGUAL a la Prueba de Habilidad se produce (además del máximo VALOR del chequeo) un efecto especial.

Este éxito es un efecto dramático, por ejemplo: En las pruebas de ataques a distancia se produce un efecto de parada que “lanza” al blanco al suelo (tras una PrH de EQUILIBRIO); una prueba de búsqueda revela información que sólo podría deducir Sherlock Holmes (o el inspector ISHIDA); una pieza de artesanía se convierte en una obra de

arte, causa un cicatriz o cercena un cuerno...

En COMBATE, además, genera un +5 a la Iniciativa para el próximo Asalto de Combate.

## PRUEBAS DE HABILIDAD

### MAYORES A 20

Cuando la Prueba de Habilidad es mayor de 20, se realiza un chequeo adicional (otra tirada) cuyo valor es igual al del original menos 20.

Por ejemplo, si la Prueba de Habilidad es de 25, se realizaran dos chequeos, uno con 20 y otro con 5.

Los resultados exitosos de ambas tiradas se suman para obtener el VALOR del chequeo.



## PELIGROS PARA LOS AVENTUREROS

Además de samurai rivales, ninjas y algún oni, hay más cosas que amenazan la vida de un aventurero antropomórfico.

**DAÑO POR CAIDA:** Los PJ, a menudo, tienden a caer desde muy alto. El daño potencial es igual a la distancia en metros de caída x3 (por ejemplo, 12 puntos de daño por 4m). Una prueba de Caída [AGI+RS] reducirá el daño en el VALOR obtenido en el chequeo.

**DAÑO POR FUEGO:** A los PJs también les gusta jugar con fuego, que tiene un valor de ataque en d20 dependiendo de su intensidad. Por ejemplo, entrar en una casa en llamas supone un ataque de 2d20 sin posibilidad de reducción de daño. Si fuera una llamarada podría aplicarse DEFENSA.

**DAÑO POR TRAMPAS:** Aunque *OSAGI ADVENTURERS* no es un juego de dungeons, los ninjas (por ejemplo) son muy aficionados a preparar trampas para sus oponentes.

A no ser que se busque activamente [MEN+RZ] lo normal es que una trampa sorprenda a quien la recibe. Para advertir el peligro el PJ deberá superar un chequeo de dairokkan. De no conseguirlo recibirá todo el daño que resulte del VALOR del Ataque.

En una trampa de derrumbe o resorte, el chequeo de dairokkan permitirá una prueba de DEFENSA. [Por ejemplo: Trampa de resorte con lanza: Ataque Melé 15]. En otros casos como una aguja oculta con veneno, un acierto en el chequeo de dairokkan evitará el daño. En una trampa de pozo permitirá una prueba de Salto para evitar la caída...

**DAÑO POR VENENO:** De modo similar a lo anterior, tiene una Virulencia (VIR) que provoca un ataque enfrentado a una

prueba de AGUANTE [FIS+RS] que reduce el daño.

<p>VENENO PARALIZANTE [VIR 18] Actúa contra la Iniciativa de la Víctima. Se recupera (+1) de Iniciativa por Asalto de Combate.</p> <p>VENENO CIEMPIÉS MUKADE [VIR 20] Tarda la RS de la víctima, en Asaltos de Combate, en actuar contra los Puntos de Golpe.</p> <p>VENENO PEZ FOGU [VIR 18] En un minuto ataca al FISICO del PJ, si lo supera se produce asfixia y parálisis. Si el ataque supera el FIS+RS del PJ, muere.</p>
--

**DAÑO POR ASFIXIA:** Ya sea una cuerda de estrangular, el humo de un incendio o permanecer bajo el agua una PrH de Aguante reduce el daño ocasionado con el VALOR de su chequeo (Como Defensa lo hace en combate).

Un PJ puede aguantar sin respirar (en una situación de tensión) un número de Asaltos (5") igual a su RS+1. A partir del siguiente Asalto sufrirá un d20 de Daño acumulativo: Dos Asaltos, 2d20...

# EL COMBATE

Cada Asalto de Combate (de unos 5 segundos) viene determinado por los siguientes factores.

**INICIATIVA:** El orden en el que actúan los combatientes viene determinado por la suma de su INICIATIVA [AGI+RF], el modificador del arma utilizada y el rango en el Talento adecuado.

La iniciativa es un valor reactivo que debe ser consultado cada turno para volver a determinar el orden de actuación.

**ACCIÓN:** Cada personaje puede realizar un movimiento (igual a su Velocidad) y una ACCIÓN en su Asalto de Combate, en cualquier orden.

En esa Acción puede:

- ATACAR con un arma de melé.
- ATACAR con un arma arrojada o de distancia.
- CORRER, volver a mover.
- DEFENSA TOTAL.
- Preparar el arma para el combate del próximo Asalto: Desenvainar, montar la cuerda del arco...

**ATAQUE Y DEFENSA:** El VALOR del chequeo de la Prueba de Habilidad representa el posible daño causado al oponente. Cada vez que un combatiente es golpeado hace un chequeo automático

de Defensa. Si tiene éxito, el valor del chequeo reduce el VALOR de la prueba como daño recibido.

**DEFENSA EN COMBATE:** Es igual a la Defensa Base más el rango de Talento apropiado. Cada DEF sucesiva en el mismo Asalto se penaliza con un -2.

<b>PRUEBA DE ATAQUE (ATQ)</b> Ataque Melé + Rango de Talento + M.A.
<b>DEFENSA EN COMBATE (DEF)</b> Defensa Base + Rango de Talento.
<b>INICIATIVA EN COMBATE (INI)</b> Iniciativa Base + Rango de Talentos + M.I.

**DEFENSA TOTAL:** El combatiente en desventaja utiliza esta maniobra para recuperar su Iniciativa. Utiliza como Defensa su valor de Ataque (si es más alto) y si consigue evitar el golpe recuperará su Iniciativa (perdida por los sucesivos golpes, por ejemplo).

Evidentemente no puede atacar ese Asalto.

**LA DISTANCIA DE ATAQUE EFECTIVO:**

En el primer Asalto de Combate (o en un duelo) si uno de los combatientes tiene más distancia de ataque efectivo obtiene un +5 a la INICIATIVA que mantendrá hasta recibir el primer GOLPE. (Evidentemente esto es aplicable si el espacio disponible y las circunstancias lo permiten).

La distancia de ataque efectivo en armas de melé será igual a la Velocidad más el incremento del arma, si lo tiene.

**EL GOLPE:** Cuando un PJ recibe un golpe (el enemigo ha superado su Prueba de Ataque), independientemente de si ha recibido daño o no, sufre un -5 a la Iniciativa en el siguiente asalto de combate. Si en el siguiente asalto recibe otro golpe recibirá otro -5 (tendrá -10 a INI) y así sucesivamente hasta que el oponente falle el golpe.

**SIN INICIATIVA:** Si un PJ se queda sin Iniciativa en un Asalto (por golpes sucesivos, por Sorpresa, por estar Atrapado...) no podrá realizar ninguna ACCIÓN durante ese Asalto (ni su Defensa reducirá el daño). Se denomina Asalto Perdido.

La pérdida de Iniciativa por Sorpresa se recupera automáticamente pero en situaciones de Combate deberá hacerse una ACCIÓN de Defensa Total para recuperarse tras el Asalto Perdido.

## ACCIONES GRATUITAS DE DEFENSA

CONTRATAQUE: Los combatientes con esta la habilidad (por ejemplo los que tienen al menos un rango en Kenjusu) cuando su tirada de Defensa es superior

al daño recibido causan esa cantidad de daño al atacante.

Por cada rango se puede utilizar un Contrataque contra un oponente diferente.

DESARMAR: Los combatientes entrenados en el uso de algunas armas (el jitte o el sai) pueden desarmar a su oponente si su tirada de Defensa es mayor que el daño recibido.

## ACCIONES GRATUITAS DE ATAQUE

COMBATE CON DOS ARMAS: Se añade +1 a la Defensa y permite sumar los M.A. de ambas armas a costa de perder sus M.I. Habitualmente se utilizan katana y wakizashi, pero combinaciones con tessen o jitte son comunes y permiten añadir el valor de ambos Talentos (Kenjutsu y Tessenjutsu, por ejemplo) a las pruebas de ATQ e INI.

ATRAPAR: El entrenamiento en armas con cadena permite optar por un ataque que atrapa al oponente. En vez de causar daño, el valor obtenido (una vez aplicada Defensa) reduce su iniciativa..

AGARRE: Igual que atrapar pero en combate sin armas.

**EMPUJÓN:** En un ataque causa un desplazamiento en metros igual a la FU, incluso aunque la Defensa anule el daño recibido. El PJ caerá al suelo si no supera una PrH de Equilibrio.

## SITUACIONES de COMBATE

### SORPRESA

En un intento de emboscada o sorpresa se debe realizar un chequeo contra el dairokkan del PJ para 'sentir el peligro' y evitarlo. Si no se consigue el PJ quedará sin Iniciativa y por tanto sufrirá un Asalto Perdido y no podrá realizar ninguna ACCIÓN ni utilizar su Defensa para reducir daño.

En el siguiente Asalto se recupera la Iniciativa, con -5 si ha recibido un golpe.

### IAIJUTSU (Desenvainado rápido)

Permite al samurai tener la katana preparada para la acción (con una PrH de [MEN+RF]+Kenjutsu) en el mismo asalto que se detecta el peligro, y por tanto defenderse con ella. Si no lo consigue tendrá que utilizar su ACCIÓN para ello.

### ATAQUE BARRIDO y CAÍDAS

Algunas armas y técnicas permiten un ataque que ocasiona la posibilidad de tirar al suelo al oponente. En vez de causar daño, si el VALOR (una vez descontada la Defensa) es mayor que la Iniciativa Base del oponente este caerá al

suelo si no supera una PrH de EQUILIBRIO.

**DESDE EL SUELO:** El Pj caído sufre un -5 adicional a la Iniciativa y su atacante obtiene +2 a su Ataque efectivo.

**POSICIÓN VENTAJOSA:** Defendiendo una puerta o estando más alto que el oponente se obtiene +5 a la INI y hasta otro +5 a DEFENSA dependiendo de las circunstancias.

**A CABALLO:** Supone una posición de ventaja, con lo que un Pj a caballo obtiene un +5 a DEFENSA y a INI contra enemigos a pie. En carga añade la FU del caballo (normalmente 6) al VALOR de la prueba de combate en melé después de la tirada, siempre que esta sea un éxito.

La Velocidad del PJ, para el cálculo de la Iniciativa inicial será, evidentemente, la del caballo. (Normalmente 7)

**DESVÍO:** Existe la posibilidad de desviar un ataque a distancia con el arma, haciendo una Prueba de Ataque como ACCIÓN. Hay que ser consciente del ataque para poder intentarlo. Desviar una flecha es muy difícil (-4), un shuriken extremadamente difícil (-6).

### CONTRA MÁS DE UN Oponente

La desventaja numérica supone un +1 a la Prueba de Ataque por cada enemigo en el grupo. Dos enemigos contra uno

supone un +2 a la Prueba de Ataque de ambos, un +3 si son tres...

### EL DUELO

Es una situación especial de combate en la que dos oponentes se enfrentan a muerte.

Cada participante en un duelo hace una “apuesta secreta” en la que reduce su Defensa efectiva con el arma para incrementar su Iniciativa y/o su Ataque a voluntad. A partir de ahí se resuelve de modo normal añadiendo el WA al VALOR de la prueba de ataque siempre que este sea un éxito.

### DOS ATAQUES POR ASALTO

Una regla opcional que permite varios golpes por Asalto (a partir de Kenjutsu III, por ejemplo) sería dividir los valores básicos, Ataque, Defensa e Iniciativa, entre 2 (redondeando hacia abajo) y añadir los modificadores pertinentes por Rango y por Arma. Añadiendo un -2 si los golpes se dividen entre dos oponentes diferentes.

## LAS ARMADURAS

En términos de juego las armaduras (muy raras fuera del campo de batalla) tienen tres características:

Valor de Armadura (V.A.): Resta esa cantidad al daño al total recibido tras la Defensa.

Modificador de Iniciativa (M.I.): Se aplica directamente a la Iniciativa .

Velocidad: Se resta a la capacidad de movimiento en metros.

ARMADURA	V.A.	M.I.	Vel
Tatami-do	1	-1	+0
Haramaki-do	2	-2	-1
Do-maru	3	-3	-1
Ko-gusoku	4	-4	-2
O-yoroi	5	-5	-2

**Tatami-do**: Armadura de placas que lleva la infantería campesina (heimin) ashigaru.

**Haramaki-do**: Peto.

**Do-maru**: Peto y hombreras

**Ko-gusoku**: Armadura parcial de batalla.

**O-yoroi**: Armadura completa de batalla.

**Jingasa**: Yelmo plano de metal asociado a la infantería.

**Kabuto**: Yelmo completo con cuernos.

**Mempo**: Máscara de metal que se asocia al kabuto.

## DAÑO Y CURACIÓN

Se supone que las heridas que representan la pérdida de Puntos de Golpe son de carácter leve hasta que el PJ queda a negativos, que es cuando la cosa se pone seria de verdad y las heridas son graves.

**INCOSCIENCIA**: Cuando los PG de un personaje llegan a 0 o menos, cae inconsciente.

**MUERTE**: Cuando los PG son menores al valor negativo del FÍSICO, el PJ está muerto.

**PRIMEROS AUXILIOS:** Vendar una herida es una PrH de [MEN+DS] que recupera tantos PG como el VALOR del chequeo. Sólo puede realizarse una vez tras el combate. No disponer del material adecuado, rasgando tiras del kimono por ejemplo, es Difícil (-2)

**CURACIÓN:** Mientras las heridas sean leves (hasta llegar a PG negativos) la recuperación se produce a ritmo de la RS por hora de descanso, +1 por rango de Talento en IGAKU de la persona que cuida al herido (si lo hay).

Si las heridas son graves se recuperará la RS por día de descanso si se supera un chequeo de AGUANTE con un +2 por rango de Talento en IGAKU de la persona que lo cuida. Fallar el chequeo supone la pérdida de -1PG.

## EJEMPLO DE COMBATE

Akiko (ahora de 2º nivel) se enfrenta a Saburo y Ryuichi, dos bandidos que la emboscan en un camino.

<p><b>AKIKO SARUSANE</b>  (Mona Shugyosha Nv 2)  [Katana 13] [DEF 11] [INI 14]  (PG 20) Velocidad 4</p>
<p><b>RYUICHI</b> (Bicho Touzoku Nv 1)  [Yari 11+2] [DEF 9] [INI 13]  (PG 17) Velocidad 5 + 1m</p>
<p><b>SABURO</b> (Toro Touzoku Nv 1)  [Kodach 12+2] [DEF 11] [INI 9]  (PG 19) Velocidad 4  Raza Toro: +3 FU al valor ATO</p>

**ASALTO 0:** Los bandidos aparecen tras unos árboles del camino intentando sorprender a Akiko que debe tirar contra dairokkan (9) para advertir el peligro. Obtiene un 9 en la tirada, un éxito especial que el DJ determina que le provee de un +2 a su prueba de Iaijutsu (11+2) para desenfundar a tiempo su katana. Saca un 10 en el d20 y está preparada cuando llegan los bandidos.

**ASALTO 1:** La Iniciativa de Akiko es mayor que la de sus oponentes, pero Ryuichi tiene mayor velocidad y un arma más larga por lo que añade (+5) a la Iniciativa. *Iniciativas: Ryu (18), Akiko (14) y Saburo (9).*

Ataca Ryu con PrH 13 (Su ataque con Yari es 11, pero como son dos oponentes contra uno obtiene un +2) y saca un 9, Akiko usa su Defensa y saca un 3, desvía un poco el yari pero aun así le causa -6 PG. El impacto le causará un -5 a la INI el próximo turno.

Es su momento, elige golpear a Ryu, saca un 11 y la Defensa de este un 4, para -7PG y -5 a la INI. Le toca ahora a Saburo, pero saca un 16 y falla el golpe con su kodachi.

**ASALTO 2:** Recalculamos las Iniciativas, Akiko y Ryu tienen -5 por haber sido golpeados, además Ryu ha perdido su ventaja de velocidad y distancia: *Akiko (9), Saburo (9) y Ryu (8).*

Como la INI base de Akiko es mayor que la de Saburo, ataca primero.

Akiko vuelve a golpear a Ryu, obtiene un 12 y la Defensa de este un triste 2, con lo que el daño es de -10PG y otro -5 a INI por golpe consecutivo para un total de -10. Ataca Saburo y saca un 7, +2 de su Don Racial de Fuerza, un total de 9 que Akiko no puede evitar con su 16 en Defensa. -9PG y otro -5 a INI.

Aun le queda actuar al malherido Ryu que saca un 3 en su ataque. Akiko tira Defensa y saca un 10 para declarar Contrataque y causar -7PG a Ryu con su parada-respuesta. Suficientes para dejarlo fuera de combate. Ha perdido 23PG, lo que le deja a -6PG totales y cae al suelo moribundo.

**ASALTO 3:** Recalculamos las *Iniciativas: Saburo (9), Akiko (4)*. Akiko declara Defensa Total para recuperar su Iniciativa por lo que el valor de su Defensa será el de su ATQ (13). Ataca Saburo con 12 (ha perdido el +2 por ventaja numérica) y saca un 7. La Defensa de Akiko obtiene un 12 pero no puede declarar Contrataque porque ha elegido una Acción de Defensa Total. Aun así, evita el daño y recupera la Iniciativa.

**ASALTO 4:** Las *Iniciativas de los contendientes: Akiko (14) y Saburo (9)*.

Ataca Akiko y saca un 8 con su Katana, y Saburo un 10 en su Defensa con lo que evita el daño, pero no el golpe. -5 a INI para el próximo asalto. (Saburo no puede declarar Contraataque porque no posee el Talento adecuado).

Saburo tira y saca un 13, falla el golpe.

**ASALTO 5:** Recalculamos las *Iniciativas: Akiko (14) y Saburo (4)*.

Akiko saca en su chequeo 13 ¡un éxito especial! y Saburo en su Defensa un 2, lo que le causa -11PG. Además de la pérdida de otro -5 a la INI de Saburo, el DJ determina un golpe en la cabeza que astilla uno de sus cuernos.

**ASALTO 6:** Las *iniciativas están como sigue: Akiko (14) y Saburo (-1)*. Este se considera un Asalto Perdido para Saburo. La sangre del último golpe resbala cegando a Saburo y Akiko aprovecha para golpearle con un 7 que Saburo no puede evitar.-7PG.

En el siguiente Asalto, Saburo estaría obligado a realizar una acción de Defensa Total para recuperar su Iniciativa, pero decide huir y Akiko le deja hacerlo.

Han pasado apenas 30" y Akiko ha vencido a los dos *touzoku* (bandidos) de nivel 1, con lo que obtiene 10PX.

## ARMAS DE MELÉ

Definidas por su **M.A.** (Modificador de Ataque), su **M.I.** (Modificador de Iniciativa) y consideraciones específicas cuando se usan ciertas armas. También aparece un precio aproximado del arma comprada en una gran ciudad.

- Con las armas romas (sin filo) marcadas con un asterisco (\*) es más difícil causar un daño grave a un oponente, con lo restan (-2) al daño tras su tirada de Defensa.
- Las armas que aparecen sin un Talento asociado no sufren el -2 a la Prueba de Ataque cuando se utilizan.

ARMA MELÉ	TALENTO	MA	MI		
Bo *	BOJUTSU	+2	+3	-2 al daño efectivo.	3 b
Bokken *	KENJUTSU	+2	+2	-2 al daño efectivo.	1 r
Buke-zukuri *	KENJUTSU	+1	+2	-2 al daño efectivo.	-
Gunsen	SENSO-JUTSU	+1	+1	-1m de Distancia de Ataque.	2 r
Jitte	DOSHIN	+1	+1	-1m de Distancia de Ataque.	2 r
Jo / keibo *	-	+0	+1	-2 al daño efectivo.	-
Kama-yari	NINJUTSU	+2	+1		X
Katana	KENJUTSU	+3	+3		20 r
Kodachi	HININ	+2	+1		2 r
Konsaibo	BOJUTSU	+3	+2		1 r
Kusari	KUSARIJUTSU	+2	+4	+1m de Distancia de Ataque.	1 r
Kusarigama	KUSARIJUTSU	+2	+3	+1m de Distancia de Ataque.	3 r
Naginata	SOJUTSU	+2	+4	+1m de Distancia de Ataque.	10 r
Ninja-to	NINJUTSU	+2	+2		X
No-dachi	KENJUTSU	+4	+2	-2 a la Defensa del oponente.	30 r
Patada *	JIUJUTSU	+0	+1	-2 al daño efectivo.	-
Puñetazo*	-	+0	+0	-2 al daño efectivo.	-
Golpe*				-1m de Distancia de Ataque.	-
Tanto	KENJUTSU	+1	+1	-1m de Distancia de Ataque.	3 r
Tessen	SENSO-JUTSU	+2	+0	-1m de Distancia de Ataque.	3 r
Tetsubo	KANABOJUTSU	+3	+2	Ataque de Empujón gratuito. -2 a la Defensa del oponente.	6 r
Wakizashi	KENJUTSU	+2	+2		15 r
Yari	SOJUTSU	+2	+4	+1m de Distancia de Ataque.	4 r

## DESCRIPCIÓN DE LAS ARMAS

**Bo (\*)**: Un bastón de madera recia de 1,81 cm.

**Bokken (\*)**: Una espada de madera de características similares a la katana.

**Buke-zukuri (\*)**: La vaina de la katana, hecha de madera lacada y útil para luchar.

**Gunsen**: Un abanico de guerra que podía ser utilizado como arma de apoyo junto a la katana o ser arrojado al enemigo. (Si se usa en combinación con otra arma el -1m a distancia no se contabiliza).

**Jitte**: Una barra de metal bifurcada, frecuente entre las fuerzas del orden para desarmar enemigos. (Si se usa en combinación con otra arma el -1m a distancia no se contabiliza).

**Jo / keibo \***: Palo o porra de madera. No tienen una técnica (jutsu) específica, con lo que no se tiene el -2 por luchar con ellos sin Talento.

**Kama-yari**: Una variación de la hoz de campesino con la hoja oculta por un resorte.

**Katana**: El alma del samurai. Con una hoja de unos 70cm de longitud, para un largo total de 1m y ligeramente curvada.

**Kodachi**: La espada de los no-samurai, de unos 60-70cm, a medio camino entre la katana y el wakizashi.

**Konsaibo**: Un bastón bo reforzado con hierro, haciéndolo más pesado y letal.

**Kusari**: Llamada kusari-fundo, cadena de algo más de 1m de longitud con pesos en los extremos.

**Kusarigama**: Arma compuesta de un kama (hoz) y una cadena (kusari).

**Naginata**: Lanza, con una cuchilla en su extremo similar a una katana

**Ninja-to**: Una espada de hoja recta utilizada por los ninjas con compartimentos secretos en el mango y la vaina.

**No-dachi**: Una espada muy larga y pesada de más de 1,60m de largo, también llamada *daikatana*.

**Tanto**: Una daga de uso común entre samurai.

**Tessen**: Abanico plegable de hierro más pesado que el *gunsen*.

**Tetsubo**: Una enorme porra de roble a dos manos forrada de metal y "adornada" con tachuelas metálicas.

**Wakizashi**: La espada compañera de la katana de unos 50-60 cm de largo

**Yari**: Una lanza larga de unos dos metros de largo, utilizada por la infantería ashigaru en la guerra.

## ARMAS DE ATAQUE A DISTANCIA

Definidas por su **M.A.** (Modificador de Ataque), su **M.I.** (Modificador de Iniciativa) y consideraciones específicas cuando se usan ciertas armas.

El **Alcance** indica la distancia de tiro efectivo del arma, donde el modificador de la Prueba de Ataque es Normal (+0). Cada incremento de distancia (de Corto a

Medio, de Medio a Largo...) supone un incremento en la Dificultad.

ALCANCE	
Corto	Hasta 8m
Medio	Hasta 32m
Largo	Hasta 80m
Muy Largo	Hasta 200m

ARMA	TALENTO	M.A.	M.I.		Alcance	
Daikyu	KYJUTSU	+2	+0	+2 M.A./M.I. a caballo. -2 a la Defensa del oponente.	Largo	4 r
Gunsen	TESSENJUTSU	+1	+2		Corto	2 r
Hayku	KARI	+2	+1		Medio	2 r
Shuriken	NINJUTSU	+0	+4		Corto	X
Yumi	KYJUTSU	+3	+1	-2 a la Defensa del oponente.	Largo	4 r

### DESCRIPCIÓN DE LAS ARMAS

**Dayku:** Un arco largo de más de 2m diseñado para ser disparado a caballo; el arco tradicional del samurai.

**Hayku:** Un pequeño arco de 1m de longitud, muchas veces utilizado para la caza.

**Shuriken:** Las famosas estrellas arrojadas de los ninjas. Algunos ninjas pueden lanzar un número sorprendente

de ellos cada Asalto, pero se resuelve como un solo ataque conjunto. Cada shuriken adicional otorgará +1 al M.A. y -1 a la posibilidad de Desvío.

**Ya:** Las flechas valen 1bu cada una (50 zeni para el hayku)

**Yumi:** El equivalente al Daikyu pero para ser disparado desde el suelo. Utilizarlo a caballo supone un -2 a M.A. y M.I.

## EL MUNDO DE USAGI

El mundo de USAGI es un universo paralelo similar al Japón feudal de la era Tokugawa, de corte fantástico, cuyos habitantes son animales antropomórficos “demasiado” parecidos a los humanos. Esa época, también conocida como Periodo Edo, abarca, desde el año 1603 a 1867 un largo periodo de paz y estabilidad para el Imperio bajo el control de la familia Tokugawa. Tras años de guerras feudales entre distintos señores (daymios) se alza un claro vencedor, Ieyasu Tohagawa que se convierte en shogun (dictador militar) acaparando el poder político y militar desde la ciudad de Edo y dejando al emperador el poder religioso y espiritual desde la Corte Imperial en Kyoto.

El periodo de juego podemos establecerlo en torno al año 1605, con el joven Hidetada Tokugawa recién nombrado shogun por su padre Ieyasi, que queda como ‘shogun retirado’ manteniendo todo el poder.

Es un época convulsa en la que los clanes del oeste (liderados por el clan Toyotomi) todavía suponen una amenaza para el shogun y, mientras el país se organiza, miles de samuráis se han quedado sin trabajo como guerreros o han perdido sus propiedades durante los años convulsos y vagan por el país intentando restablecer su posición, muchos de ellos como ronin, (literalmente ‘hombres ola’).



Mon del clan Tokugawa, conocido como *mitsuba aoi* ("tres hojas de malva real").

## LAS CLASES SOCIALES

Una clara división entre nobles y plebeyos (heimin) más una casta de no-personas en lo más bajo del orden celestial.

1. **KUGE** (Nobles): Nobleza de alto rango con antiguos linajes que se remontan a los primeros días del mundo. Con dos categorías: la alta nobleza, (Dojo), que actúan como ministros y cortesanos imperiales en la Corte y la, baja nobleza (Jige), que sirven como funcionarios y burócratas.
2. **BUKE** (Nobles): La casta guerrera de la nobleza. Los samurai.
3. **AGRICULTORES –NO–** (Plebeyos, heimin)
4. **ARTESANOS** (Plebeyos, heimin)
5. **HOMBRES DE NEGOCIOS –SHO–** (Plebeyos, heimin): Comerciantes y mercaderes.
6. **ARTISTAS** (No personas, hinin): Incluidas las geishas.
7. **CRIMINALES** (No personas, hinin): Bandidos y ladrones. Ninjas.
8. **ETA** (No personas, hinin): La casta más baja que se encarga de los trabajos “sucios” como tocar cadáveres de personas y animales.

## BIENES Y SERVICIOS

El sistema económico del Japón de la Era Tokugawa esta basado en el koku, una medida que representaba la cantidad de arroz necesaria para alimentar a un hombre durante un año (unos 180 litros); los *han* (feudos) de los samurai cuantificaban su valor en kokus por año. El equivalente en oro era el ryo, una moneda que se dividía en otras menores de plata y cobre.

$$1 \text{ ryo} = 4 \text{ bu} = 100 \text{ zeni}$$

(Evidentemente es una simplificación del sistema monetario real de la época). En la tabla se utiliza la inicial de la moneda para indicar el precio.

Caballo de monta	15 r
Capa de paja para la lluvia	50 z
Carcaj	30 z
Cofre chapado en metal / lacado	4-8 b
Cofre de madera	2 b
Cuerda de cabello trenzado	12 z/metro
Cuerda de cáñamo	3 z/metro
Juego de go	1 b
<i>Kasa</i> , sombrero de viaje de paja de arroz	2 z
Kimono	1-5 b
Linterna, aceite	20 z
Linterna, papel	1 b
Mochila de mimbre	6 z
Mula	10 r
Papel de escritura (cinco hojas)	1 b
Paraguas	1 b
Sandalias	20 z
<i>Shamisen</i> (guitarra de tres cuerdas)	1-5 b
<i>Sumi-e</i> (estuche de escritura)	2 b
Vendas y ungüentos curativos (5 usos)	2 b
<i>Kamishimo</i> , camisa formal con mon	3 b

<b>CABALLO</b>
[FIS 8] (Fu 6) (Rs 6) [AGI 6] (Rf 4) (Ds 0) [MEN 2] (Rz 0) (Wa 1)
PUNTOS DE GOLPE: 34 DEFENSA: 11 DAIROKKAN: 12 INICIATIVA: 10 VELOCIDAD: 7
[Cascos 13] [DEF 11] [INI 10] Aguante 16

### COMIDA Y ALOJAMIENTO

Comida sencilla en una posada: (arroz y pescado) por persona	3 z
Espacio "privado" tras biombo. Precio noche por cada <i>tatami</i> , (90x180)	5 z
Habitación común, posada humilde	2 z
Habitación simple en ciudad	1 b
Raciones de viaje (arroz y pescado secos en papel de arroz) una semana	1 b
Té y pastelitos en una Casa de Té	1 b
Vaso de sake	1 z

## BICHOS, ENEMIGOS Y OTRAS ZARANDAJAS

<p style="text-align: center;"><b>NINJAs CLAN NEKO</b> <u>Gato Genin, Nv 3</u> <i>Los genin son la tropa, los agentes de campo de los clanes ninja.</i></p> <p style="text-align: center;">[FIS 6] (Fu 2) (Rs 1) [AGI 8] (Rf 3) (Ds 3) [MEN 4] (Rz 1) (Wa 1)</p> <p>PUNTOS DE GOLPE: 17 DAIROKKAN: 7 INICIATIVA: 11 VELOCIDAD: 5</p> <p><u>DON RACIAL</u>: Paso Seguro. <u>ESCUELA</u>: Shinobijutsu no Neko Ryu.</p> <p style="text-align: center;"><u>PrH COMBATE</u> [Kama-yari 12] [DEF 10] [INI 14] * Contrataque. [Shuriken (x3) 16] [INI 17]</p> <p><u>PrH</u>: Saltar 14, Equilibrio 12, Sigilo 13, Caídas, Escalada 11 (+2)</p> <p><u>TALENTOS</u>: Ninjutsu II, Hinin I, Asurechikkusu I, Jiujitsu I. PX: 20</p>	<p style="text-align: center;"><b>TOKAGE</b> <u>Lagarto salvaje, (Nv 2)</u> <i>El equivalente a perros o lobos en el mundo de USAGI.</i></p> <p style="text-align: center;">[FIS 4] (Fu 1) (Rs 1) [AGI 10] (Rf 6) (Ds 0) [MEN 2] (Rz 1) (Wa 0)</p> <p>PUNTOS DE GOLPE: 15 DEFENSA: 10 ATAQUE MELÉ BASE: 13 DAIROKKAN: 11 INICIATIVA: 16 VELOCIDAD: 6</p> <p><u>DONES</u>: Olfato Agudo, Animal.</p> <p><u>ATAQUES</u> [Mordisco 15] [INI 13]</p> <p><u>PrH</u>: Rastrear 12 PX: 10</p>	<p style="text-align: center;"><b>ONI</b> <u>Ogro-demonio, Nv 6</u> <i>Son el colorido equivalente japonés de los ogros occidentales, pero con cuernos y largas melenas.</i></p> <p style="text-align: center;">[FIS 10] (Fu 3) (Rs 3) [AGI 4] (Rf 2) (Ds 0) [MEN 4] (Rz 1) (Wa 1)</p> <p>PUNTOS DE GOLPE: 41 DAIROKKAN: 12 INICIATIVA: 6 VELOCIDAD: 3 (+1m)</p> <p><u>DONES</u>: Fuerza, Miedo (Se debe superar una PrH de Miedo [MEN+WA] o se sufrirá -4 a las PrH de Combate -ATQ, DEF, INI-), Tamaño (+1m)</p> <p><u>ATAQUES</u> [Tetsubo 21] [DEF 17] [INI 13]</p> <p>Ataque de Empujón gratuito. -2 a la Defensa del oponente. +3 VALOR del Ataque (Fuerza) PX: 45</p>
<p style="text-align: center;"><b>KUMO</b> <u>Araña duende, Nv 5</u> <i>Arañas gigantes en la profundidad de los bosques encantados.</i></p> <p style="text-align: center;">[FIS 8] (Fu 2) (Rs 2) [AGI 8] (Rf 2) (Ds 2) [MEN 0] (Rz 0) (Wa 0)</p> <p>PUNTOS DE GOLPE: 25 VELOCIDAD: 5</p> <p><u>DONES</u>: Veneno Paralizante. Hilo de seda. Patas Múltiples. Quitina (VA 3)</p> <p><u>ATAQUES</u> [Mordisco 15] [DEF 15] [INI 15] *Ataque sorpresa descolgándose. PX: 35</p>	<p style="text-align: center;"><b>DUELISTA</b> <u>Tigre samurai bushi, Nv 4</u> <i>De camino por el mundo en el peregrinaje del guerrero.</i></p> <p style="text-align: center;">[FIS 6] (Fu 4) (Rs 1) [AGI 8] (Rf 3) (Ds 2) [MEN 4] (Rz 0) (Wa 2)</p> <p>PUNTOS DE GOLPE: 20 DEFENSA: 9 ATAQUE MELÉ: 10 DAIROKKAN: 7 INICIATIVA: 11 VELOCIDAD: 5</p> <p><u>DON RACIAL</u>: Fuerza <u>ESCUELA</u>: Touchu sin Ryu.</p> <p style="text-align: center;"><u>PrH COMBATE</u> [Katana 18] [DEF 12] [INI 17] * Contrataque. +4 VALOR del Ataque (Fuerza) PX: 25</p>	<p style="text-align: center;"><b>BUSCAPROBLEMAS</b> <u>Matón bicho, Nv 1</u> <i>Carne de cañón para amenizar las partidas.</i></p> <p style="text-align: center;">[FIS 6] (Fu 3) (Rs 1) [AGI 6] (Rf 2) (Ds 1) [MEN 4] (Rz 1) (Wa 1)</p> <p>PUNTOS DE GOLPE: 17 VELOCIDAD: 6</p> <p><u>DON RACIAL</u>: Fuerza</p> <p><u>ATAQUES</u> [Kodachi 12] [DEF 9] [INI 10] +3 VALOR del Ataque (Fuerza) PX: 5</p>



Durante la descripción del juego aparecen multitud de iniciales, siglas, acrónimos y pequeños conceptos que aparecen aquí explicados para deleite de la concurrencia. Entre corchetes el número de página donde se describen en detalle.

**AGI:** Agilidad, uno de los tres atributos del personaje. [3]

**ATQ:** PrH de Ataque, resultado de la suma del Ataque Melé básico, más el Rango de Talento correspondiente más el M.A. del arma. [19]

**Chequeo:** Tirada de un d20 contra la PrH correspondiente para obtener un VALOR.

**D.J.:** Director de Juego, master...

**DEF:** PrH de Defensa, resultado de la suma de la Defensa básica, más el Rango de Talento correspondiente. [19]

**FIS:** Físico, uno de los tres atributos del personaje. [3]

**FU:** Fuerza, una de las dos cualidades del atributo FIS junto a RS. [3]

**INI:** Iniciativa. Valor que determina quién actúa en primer lugar, resultado de la suma de la Iniciativa básica, más el Rango de Talento correspondiente más el M.I. del arma. [19]

**M.A.:** Modificador de Ataque de cada arma para añadir a la PrH de Combate.

**M.I.:** Modificador de Iniciativa de cada arma para añadir a la PrH de Combate.

**MEN:** Mente, uno de los tres atributos del personaje. [3]

**PJ:** Personaje que interpreta cada jugador.

**PrH:** Prueba de Habilidad, definida con la suma de un Atributo y una Cualidad. [14]

**PX:** Puntos de Experiencia.. [13]

**RF:** Reflejos, una de las dos cualidades del atributo AGI junto a DS. [3]

**RS:** Resistencia, una de las dos cualidades del atributo FIS junto a FU. [3]

**RZ:** Razón, una de las dos cualidades del atributo MEN junto a WA.. [3]

**V.A.:** Valor de Armadura, la cantidad de daño que protege la armadura restándolo del VALOR total del Ataque restada la posible DEF.

**VALOR:** El número resultado de un chequeo que no supera el total de la PrH.

**WA:** Wa, una de las dos cualidades del atributo MEN junto a RZ.. [3]

**P.A.:** Puntos de Aprendizaje, los obtiene cada PJ al subir de Nivel para mejorar sus Cualidades. [13]

**Z:** La vigésimo séptima letra del alfabeto español, usada en minúscula en este reglamento (**z**) hace referencia a una moneda de cobre denominada zeni. [28]

## ÍNDICE

### 1. PERSONAJES

Creación de Personajes	5
Talentos	9
Experiencia	13

### 2. MECÁNICA DE JUEGO

Pruebas de Habilidad	15
Combate	19
Armas	25
EL MUNDO DE USAGI	28
BIENES Y SERVICIOS	29
Hoja de Personaje	31
MÓDULO: El Dojo Kiribashi	33

## EL DOJO KIRIBASHI

El Dojo Kiribashi es un módulo para USAGI ADVENTURERS que permite iniciar una campaña a PJs que no se conocen entre si y empezar a aplicar los mecanismos del juego, es pues una historia sencilla que permite iniciarse en el sistema y da pie a una motivación general para futuras aventuras.

En USAGI ADVENTURERS los PJs han sido creados como *shugyosha*, estudiantes novatos que se inician en el camino del samurai y en este módulo se puede partir de la premisa de que acaban de pasar su *gempukku* (ceremonia de la mayoría de edad, en torno a los 16 años) y comienzan su vida adulta intentando “matricularse” en la prestigiosa escuela de esgrima Kiribashi .

Deja que los jugadores describan su aspecto general y den unas notas sobre el carácter básico de sus PJs y hazlos aparecer en un camino cerca de la pequeña ciudad de Morukemi destino al dojo Kiribashi a la que han sido enviados por sus familias como un paso más en su formación.

**PARA LOS OJOS DEL DJ:** Un resumen general para situarnos en la historia. Los personajes novatos se dirigen a la ciudad de Morukemi con la intención de ser aceptados en la prestigiosa escuela Kiribashi. Uno de los aspirantes es un espía del clan ninja

Mogura, que quiere robar las reliquias que posee la Escuela (las tres flechas negras del Emperador Jinmu). Este individuo (un lobo llamado Yoshitada, con una mancha blanca en el pelaje situada en el lado derecho de la cara y que cubre con tinte para no ser reconocido) es descubierto por los personajes para confesar la conspiración ninja. Deberán entonces evitar el robo y salvar el prestigio de la Escuela. ¿lo conseguirán?

### 1. LA CIUDAD DE MORUKEMI

A la entrada de la ciudad los PJs encuentran un control policial formado por cuatro *doshin* (milicia policial campesina armada con porras y *jitte*) bajo el mando de un samurai (un *yoriki*, el inspector ayudante Hidebashi) que solicita los ‘papeles de viaje’ a todo aquel que quiere entrar en Moruke. [Para controlar los viajes por el territorio las autoridades exigen un certificado con el origen y destino del viajero]. En principio, los PJs pasarán sin problemas en cuanto indiquen que se dirigen al dojo; si preguntan amablemente los *doshin* comentarán que están buscando a un criminal peligroso, un lobo con una marca blanca en la parte derecha de la cara. Puedes introducir, por ejemplo, a unos comerciantes con mercancías (y un guardaespaldas, USAGI por ejemplo) que, mientras los registran, retrasan el momento de pasar por el puesto de

control dando lugar a que algunos PJs puedan conocerse si escuchan, que como ellos, también van al dojo Kiribashi.

Morukemi es una pequeña ciudad de algo menos de mil habitantes pero con bastantes servicios, hay varias posadas, una casa de té, un maestro espadero, costureros y modistas, escriba e incluso dos médicos. También hay un pequeño monasterio shintoísta y, por supuesto, el famoso dojo Kiribashi. Hay una milicia doshin de 10 hombres y dos yoriki ayudantes al mando del yoriki jefe que sirve al magistrado Kuroda, que dispone además de varios samurai a su servicio, que viven en el palacio-fortaleza de Motomura que se alza en una colina dominando la ciudad.

Los PJs deben decidir si se presentan en la escuela inmediatamente o dan un paseo por la ciudad, donde se enterarán de algo interesante si superan una PrH de Información [MEN+RZ] con un +1 por cada zeni gastado (ver más adelante). Pueden comer algo, tomar un vasito de sake con los parroquianos, darse un baño en la Casa de Té...También pueden encontrarse con algún alumno (Chojiro Kuki, por ejemplo con algún otro camarada) de la escuela e invitarle a algo para que cuente detalles de cómo son las pruebas de acceso.

Camino a la Escuela (o paseando por la ciudad) se encontrarán con otro aspirante a *shugyosha* (una cabra samurai-ko llamada Nagami) a la que un artesano

envuelve un regalo en un elaborado paquete de origami. Según afirma ella, es un presente para la Escuela Kiribashi que entregará cuando vaya a formalizar su candidatura como aspirante. (Es simplemente un interludio ligero para que los PJs se devanen los sesos obsesionados por encontrar un regalo adecuado).

## 2. EL DOJO KIRIBASHI

El dojo Kiribashi se encuentra en las afueras de la ciudad, junto a un gran jardín, con espacios de prácticas, que lo separa de un pequeño monasterio sintoísta al que se accede atravesando tres torii consecutivos de color bermellón. En la entrada del jardín se encuentra una pérgola bajo la que se cobija Moribe Kiribashi junto a dos estudiantes avezados que aguardan a los aspirantes con sus *kamishimo* con hombreras con el mon de la escuela. Los PJs deben presentarse ante Moribe e inscribirse formalmente (PrH de Etiqueta [MEN+WA]+Jishin) con un modificador positivo si llevan algún regalo adecuado. Puedes utilizar un sistema de puntos para cuantificar lo bien que realizan las pruebas de acceso los PJs., que aunque no es muy zen y hay que “vestirlo” de ambiente japonésido , sirve para motivar a los jugadores y hacer que todo resulte más emocionante. (Puedes otorgar hasta 10 puntos extra por éxitos críticos y especiales). Si no te gusta, simplemente

haz que el maestro valore sus capacidades con alguna frase convenientemente sabia y críptica. Si utilizas este sistema de puntos, añade el VALOR de la PrH de Etiqueta a los puntos totales de cada personaje.

Moribe Kiribashi contestará a las preguntas de los PJs si las realizan con la adecuada cortesía, parece que le divierte ligeramente la ansiedad de los aspirantes. Hablará de las pruebas de kyujitsu y kenjutsu pero confesará que Oji-kuma sensei ve más allá de los simples resultados. Las pruebas se realizarán a la mañana siguiente y si no tienen un lugar donde pasar la noche pueden hacerlo en el porche del dojo que da al jardín. Por supuesto estará encantado de demostrar a cualquier aspirante con ínfulas las virtudes de la esgrima del dojo Kiribashi. Una vez inscritos les entregará una pluma negra de cuervo con una cinta y un alfiler que deberán llevar visible prendida en el kimono, para reconocer a otros aspirantes y evitar enfrentamientos “antes de tiempo”.

### 3. LA NOCHE DE ANTES

La mayoría de los aspirantes se quedará por el jardín concentrándose para las pruebas del día siguiente, no están permitidos los duelos pero sí las partidas de go, aunque otros meditan o dibujan o simplemente duermen... Aunque hay algunos que deciden darse una vueltecita

para conocer el ambiente nocturno de Morikime.

Pueden, por ejemplo, pasarse por la Casa de Té y ver a Ienori Kawaki, el yoriki jefe de la ciudad, tomar un té y escuchar algo de música.

O visitar alguna posada, tomar un vasito de sake y jugar una partida de dados recopilando información y cotilleos...

De cualquier modo si alguno de los PJs sale por la noche deberá realizar una prueba de *dairokkan* para evitar que un ladronzuelo le robe su pluma de cuervo evitando que pueda presentarse a las pruebas de acceso... Aunque pronto se darán cuenta que es parte de un negocio organizado ya algunos individuos aprovechados venden plumas negras de cuervo al módico precio de 2 bu (el jefe del tinglado es un estudiante de 2º año de la Escuela, un gato llamado Takao Oda, pero parece poco probable que los PJs dediquen tiempo a investigarlo).

Mientras, el amigo Yoshitada. que permanece alejado durmiendo bajo un almendro en un extremo del jardín, recibirá la discreta visita subterránea de un ninja mogura (topo). Si unos PJs suspicaces lo están vigilando sólo podrán descubrir algo de tierra removida y un lobo indignado por las sospechas que amenaza con un enfrentamiento sino llega a ser por la pluma negra que prende de sus kimonos...

#### **4. LAS PRUEBAS DE ACCESO**

La mañana aparece fría y límpida, con una luz grisácea más propia del invierno que de los primeros compases de la primavera. En el interior del dojo suena la letanía del sacerdote sintoísta que purifica el recinto donde los aspirantes a shugyosha (estudiantes) de la Escuela Kiribashi deberán convencer de sus talentos a al viejo sensei (maestro) Akira Kiribashi conocido como Oji-kuma (abuelo oso).

Les reciben varios estudiantes veteranos que les entregaran una segunda pluma de cuervo a añadir a la anterior (¿la conservan?) y los conducen al jardín donde Moribe dará la bienvenida y una somera explicación sobre lo van a tener que realizar.

La demostración de los aspirantes se divide en dos fases: Tiro con arco y un duelo a espada contra un oponente al azar, que incluye una prueba de estilo mostrando sus reishiki (rituales de combate).

**TIRO CON ARCO:** Se realiza en el jardín exterior que separa el dojo de monasterio. El maestro y sus ayudantes (Tsugumi y Moribe) observan bajo una pérgola el resultado de la prueba, mientras que los alumnos de la Escuela disponen lo necesario. Los aspirantes deberán disparar tres flechas con un yumi (arco largo) a tres dianas situadas a distancias Media (+2 a Kyujutsu), Larga (+0) y Muy

Larga (-2). Pueden disparar cualquiera de las tres flechas a cualquiera de las tres dianas, a su elección... [Si juegas con puntuación, el VALOR de las tiradas se multiplica (x2) en distancia Larga y (x3) en Muy Larga, siendo el resultado los puntos obtenidos].

**LOS DUELOS:** Se celebran en el interior del dojo, tras la entrada ceremonial del magistrado Yukio Kuroda y su séquito como invitados al evento. En el lugar de honor (kamiza) se sientan Oji-kuma-sensei y el magistrado. Un peldaño por debajo están, en el lado del maestro, sus ayudantes y en el lado del magistrado, su yoriki Ienori Kawaki y una hermosa mujer cubierta apenas por un velo (Nobuhime). A la derecha (joseki) del espacio preparado para los combates se sientan una veintena de alumnos de la Escuela Kiribashi, dejando el lado izquierdo (shimoseki) para los aspirantes. Antes del enfrentamiento deberán ejecutar sus reishiki (rituales de combate) como muestra de sus habilidades (PrH de Reishiki: [FIS+WA] aplicando rangos de Kenjutsu) para mostrar su estilo, la dificultad del kata que realicen la pueden elegir ellos solitos (de Normal a Extremadamente Difícil) [De nuevo, si jugamos por puntos multiplica el VALOR por la dificultad, x2 Difícil, x3 Muy Difícil, x4 Extremadamente Difícil].

Para el duelo de kenjutsu los contrincantes se emparejan al azar. Para ello se deben crear unos cuantos PJs de nivel 1 (uno será Nagami, la cabra samurai-ko que envolvía su regalo con origami) y mezclarlos para proceder a emparejarlos sacando unos papelitos con sus nombres de un jarrón. Pueden enfrentarse entre ellos e incluso contra Yoshitada. (Revisar las reglas de duelo de la página 22 del reglamento. Recuerda las ventajas de la Velocidad a la INI y que se pelea con bokken que causan dos menos de daño). Un solo golpe para decidir al vencedor, que será el que más PG cause a su adversario. [En puntos el VALOR de la PrH de Ataque más 20 por ganar el duelo causando más PG que el oponente].

Si alguno de los PJ se enfrenta a Yoshitada (ya habrán sospechado de él siendo como es un lobo) puedes permitir una PrH de Percepción [MEN+DS] –con un +2 por Olfato Agudo– para intuir los restos de maquillaje en su cara o si oponente saca un Éxito Especial permitir que haya quedado una pizca de maquillaje en el bokken...

Tras el duelo los participantes son atendidos por un médico (IGAKU III) y se disponen en seiza a esperar el veredicto.



## **5. LA CEREMONIA DE LA TERCERA PLUMA**

Una vez terminadas las pruebas el maestro habla con el magistrado primero y con sus ayudantes después, para dirigirse a la fila de aspirantes con un puñado de plumas negras en un cuenco. Algunos aspirantes (que lo hayan hecho muy mal durante las pruebas entregan humillados sus plumas al maestro y abandonan el dojo). Al aspirante al que entrega la tercera pluma se le supone aceptado en la Escuela [si juegas con puntos necesitarán entre 40 y 50 entre la Etiqueta de la presentación, los tres disparos con el arco, los *reishiki* y el duelo] y Oji-kuma sensei le recompensa con una frase ingeniosa del tipo: “Tu estilo es como el de un almendro, sólo florece en circunstancias adversas”, “El agua es muy poderosa cuando se la encauza adecuadamente” y cosas así para añadir “¡enhorabuena!” y entregar la pluma con una gran sonrisa y una palmotada.

Un momento interesante es cuando el maestro Kiribashi le entrega la tercera pluma a Yoshitada y le dice: “Espero que entrar en esta Escuela te ayude a tomar las decisiones correctas”. (Es

fundamental que Yoshitada sea admitido).

Pero no seamos malos, el maestro es capaz de “ver el potencial” de cualquier PJ y admitirlo en la escuela, aunque se les puede hacer sufrir hasta el último momento. [Aunque tampoco es decisivo para el desarrollo de la aventura el que sean admitidos...] El maestro no lleva un orden concreto va entregando plumas yendo de un sitio a otro de la fila y cuando sólo le queda una pluma (y un PJ sin admitir) y parece que va a retirarse sin entregarla, Nobuhime, la acompañante del Magistrado, se dirige a él y, mirando al PJ, le cuchichea algo al oído a Oji-kuma sesnsei, que mira al PJ recapacitando, asiente a Nobuhime y le entrega la última pluma. Ese PJ siente automáticamente que ha quedado en deuda con la misteriosa mujer y que igual es un precio demasiado alto por ser admitido en la Escuela.

De cualquier modo, cuando la ceremonia termina y el magistrado y su séquito abandonan el dojo, el maestro pide a los nuevos *shugyosha* de la Escuela que le sigan y les lleva a un edificio anexo donde se encuentra un *kamidama* (un altar sintoísta). Saca una llave que lleva colgada al cuello y en un resorte oculto la introduce para abrir un compartimento secreto que contiene las tres flechas negras de Jinmu. “El gran cuervo negro de tres patas, Yatagarasu, bajó de los cielos para guiar a Iwarebiko, llamado

más tarde Jinmu, considerado como nuestro primer emperador y descendiente de Amaneratsu, en su intento de reunificar Japón, que en aquel tiempo estaba bajo el dominio de terribles demonios que no respetaban el Orden Celestial. Tras once años de campaña sólo se le resistía la región de Kumano cuyo líder, Omononushi, era un terrible oni de inmensos poderes. Yatagarasu sacrificó su plumaje mágico para que Jinmu pudiera emplumar sus flechas y así vencer a Omononushi. Diez flechas fabricó el primer emperador pero sólo utilizó siete pues en el último momento, la hija del oni, la princesa Ahira rogó por su vida. Conmovido por su belleza desterró a Omononushi y se casó con su hija. Las tres flechas restantes, estas que tenéis ante vuestros ojos, se guardaron por si algún día el mal regresaba a Japón. Son pues instrumentos de muerte, pero también son hijas del sacrificio, la compasión y del amor. Que vuestra katana siga el ejemplo de estas flechas y se guarde bajo el paraguas de la compasión y el amor antes de desenvainarla gratuitamente como instrumento de muerte. Es vuestra alma como estas flechas lo son de esta Escuela a la que ahora pertenecéis y por la que exijo un sacrificio comparable al de Yatagarasu, (*y aquí se ríe*) que desplumado no pudo volar en muchos años. Yo os ayudaré con vuestras nuevas alas para que podáis volar alto, pero esta

noche no, esta noche es momento de celebrar vuestro triunfo.”

## **6. LA NOCHE DE DESPUÉS**

Así pues, los nuevos estudiantes de la Escuela son instados por su *sensei* a que disfruten de una bien merecida fiesta en recompensa por sus éxitos. Los estudiantes veteranos de la Escuela empujan a los “nuevos reclutas” a una posada de la ciudad llamada *Kyuden no Kaiu* (El palacio del Carpintero) en la que amenazan con hacer pagar toda la cuenta a los novatos.

Unos treinta jóvenes samurai con ganas de jugar acaban (sin excepciones, es obligatorio) en la posada. Acuden una veintena de alumnos, Moribe, Tsugumi y los “novatos”, una decena entre los que se encuentran los PJs y el amigo Yoshitada.

La fiesta supone beber grandes cantidades de sake [el alcohol es un veneno de VIR 10 (+1 por cada trago de sake por encima de la RS) que afecta a la INI y que hace que todas las PrH sean Difíciles], apostar a los dados a cho/han (par/impar) y hacer pulsos [Una Prueba Enfrentada de FIS+FU], opciones todas ellas no muy dignas de un samurai pero comprensibles en unos jóvenes entusiasmados.

Es probable que los PJs estén muy atentos a Yoshitada (que apenas ha mojado sus labios) pero seguro que llama su atención cuando una camarera derrama un jarro de sake sobre él,

alcanzando su cara y cómo este se enfada y abandona la posada y como al secarse con un trapo, que arroja al suelo antes de irse, deja restos de maquillaje. Han pasado varias horas desde que llegaron a *Kyuden no Kaiu* y aunque su nivel ético no sea el más adecuado, parece el momento de tener una charla con él.

Yoshitada sale por cualquier medio de la posada y en cuanto vea a los PJ comenzará su huida. Alcanzarlo requiere PrH de Correr\* [FUE+Velocidad] + Asurechikkusu) aunque sacará algo de ventaja, dependiendo de los rápidos que hayan sido los PJs (digamos 20 puntos) que deberán reducir con el VALOR de sus chequeos. Se puede correr a máxima velocidad tantas rondas como el FIS (más la RS con el don Inquebrantable) a partir de ahí las PrH tendrán modificadores negativos (Difícil, Muy Difícil...). Ni que decir tiene que hay que valorar cuanto sake han bebido los PJs antes de salir en la persecución del traidor que ha revelado la mancha blanca de su cara. Yoshitada no es muy rápido así que los PJs finalmente le alcanzaran a tiempo de ver como habla con alguien que parece desaparecer bajo la tierra.

Unos PJs avisados ya sabrán que algo va mal y si piensan un poco se darán cuenta que esta noche en concreto nadie vigila la Escuela, excepto el maestro Kiribashi y pueden decidir dejar la persecución y volver corriendo al dojo. Si no son muy listos, bueno, un Yoshitada

moribundo tras la inevitable pelea (ayudado por algún ninja si es menester) finalmente se arrepiente y confiesa que el clan ninja Mogura intenta robar las flechas negras.



## **7. EL AMARGO FINAL**

Sólo queda la batalla épica contra los ninjas que surgirán bajo la tierra intentando sorprender a los PJs (o a más compañeros si han dado la voz de alarma en la posada) cuando intenten volver a la Escuela retrasando su llegada.. Haz que se enfrenten con uno o dos ninjas Mogura por cabeza antes de acceder al altar que oculta las reliquias.

Una docena de ninjas yacen a los pies de Oji-kuma-sensei que exhala su último suspiro señalando el *kamidama* abierto y vacío ¡han robado las tres flechas negras

de Jinmu! “Recuperadlas” dice antes de morir.

Tan rápido como llegaron, los ninjas del clan Mogura desaparecen en cuanto obtienen las flechas para desgracia del dojo Kiribashi.

¿Y ahora qué? Moribe avergonzado comete *sepukku* y Tsugumi decide partir a la búsqueda de las flechas robadas, enviando a los alumnos en todas direcciones haciéndoles jurar que no descansarán hasta encontrarlas y devolverlas al altar.

Una bonita motivación para conseguir que un grupo de PJs recorra el mundo de aventura en aventura buscando incansablemente las tres flechas. ¿Dónde se oculta el clan Mogura? ¿Se las han quedado ellos con algún fin oscuro o sólo las han robado por encargo? ¿Siguen las tres juntas o se han dispersado? Muchas preguntas sin respuesta para unos jóvenes samurai que quieren recuperar su honor junto a las flechas negras de Yatagarasu del Emperador Jinmu.

## **SOBRE LA CIUDAD DE MORUKE Y EL DOJO KIRIBASHI.**

Estas “perlas” de información están dispuestas para servir de trasfondo al DJ durante la aventura, evidentemente hay más datos de los necesarios para jugar el módulo pero sirven como ayuda o ideas de futuras aventuras utilizando Morukemi como lugar recurrente en las partidas. Estos datos pueden obtenerse interactuando con PNJs concretos mientras interpretan a sus personajes o recurriendo a PrH de Información [MEN+RZ].

- La ciudad de Morukemi es la capital administrativa de la provincia, gobernada por la familia Kuroda desde que la familia Moruke no fue lo suficientemente rápida en ponerse de parte del shogun.
- En Morukemi viven más de cien familias heinin (muchos artesanos y hombres de negocios) y tres importantes familias samurai: la del magistrado Kuroda, la familia Kiribashi que dirige la famosa escuela de esgrima y el clan Moruke, de larga tradición pero arruinado en la actualidad , viéndose obligado a sobrevivir alquilando habitaciones a samuráis.
- Aunque el magistrado Kuroda está casado, siempre va acompañado de una misteriosa consejera, una mujer llamada Nobuhime de quien se dice es una poderosa hechicera.
- A Akira Kiribashi, el sensei de la escuela, conocido como Oji-kuma (abuelo oso) le gustaría retirarse como ermitaño a las montañas a pasar sus últimos días, pero no sabe a quien dejar al mando del *dojo*, a su sobrino Moribe o a su ahijada Tsugumi.
- Se rumorea de Moribe y Tsugumi vivieron una historia de amor que acabó muy mal y por eso ahora se odian. Los dos son excelentes espachines y expertos en la técnica de la Escuela, conocida como Kiribashin Ryu.
- Ienori Kawaki, el yoriki jefe de la ciudad, se ha convertido en un *danna* (cliente habitual) de la geisha Sayuri descuidando sus obligaciones. No obstante sus ayudantes Hidebashi y Toshiuke son bastante competentes (uno está en la ciudad y el otro viaja por las aldeas cercanas).
- En la capilla del dojo Kiribashi se guardan unas famosa reliquias, las tres flechas negras de Jinmu, el primer emperador del Japón (un descendiente de Amaneratsu, diosa del sol), emplumadas con plumas de Yatagarasu (el legendario cuervo de tres patas).
- La policía anda interrogando a todo lobo que aparece por la ciudad, parece ser que les han dado el soplo de que un peligroso ladrón de esa raza se dirige a Morukemi. Otros dicen que es un asesino despiadado.

## HOJAS DE RESIDENTES

### EL DOJO KIRIBASHI



En el mon de la Escuela Kiribashi aparecen tres plumas negras de Yatagarasu que representan las tres míticas flechas de Jinmu que guarda como reliquia.

#### **Kiribashin Ryu.**

[KENJUTSU III, Senso-Jutsu I]

El estilo del maestro Oji-kuma se basa en el análisis táctico del adversario para anticiparse y conseguir el golpe un instante antes que él. Añade la RZ a la Iniciativa básica. Su búsqueda de la rapidez en el momento preciso le permite, además, añadir +1 a la velocidad en el primer asalto de combate (o en un duelo). Realizan también un entrenamiento específico contra flechas del que obtienen un +2 en la PrH de Desvío.

#### **TSUGUMI KIRIBASHI**

Cerda bushi, Nv 7

[FIS 6] (FU 4) (RS 2)

[AGI 8] (RF 3) (DS 2)

[MEN 5] (RZ 2) (WA 1)

(PG 24) (Velocidad 5+1)

DON RACIAL: Olfato agudo. [Dairokkan 9]

TALENTOS: Kenjutsu IV, Senso-Jutsu II, Kyjutsu II, Bajutsu I, Jiujutsu I.

ESCUELA: Kiribashin Ryu.

[KATANA 17] [DEF 13] [INI 21]

[KATANA & GUNSSSEN 20] [DEF 15] [INI 19]

### MORIBE KIRIBASHI

Oso bushi, Nv 6

[FIS 7] (FU 3) (RS 2)

[AGI 6] (RF 3) (DS 1)

[MEN 6] (RZ 3) (WA 2)

(PG 25) (Velocidad 4+1)

DON RACIAL: Fuerza (+3 al VALOR del ATQ tras chequeo exitoso).

TALENTOS: Kenjutsu IV, Kyjutsu II, Bajutsu I, Bengaku I, Senso-Jutsu I.

ESCUELA: Kiribashin Ryu.

[KATANA 16] [DEF 14] [INI 19]

### CHOJIRO KUKI

Jabalí shugyosa de la Escuela Kiribashi, Nv 4

*Un ejemplo de PNJ. Típico estudiante, veterano de tercer año, de la Escuela. La mayoría al llegar al cuarto año la abandona para volver a sus tierras y servir a su señor. En la escuela hay seis estudiantes de tercer año, nueve de segundo y doce de primer año, que añadirán un año tras las pruebas de los aspirantes.*

[KATANA 14] [DEF 12] [INI 17]

[PG 21 (-2) Inquebrantable] (Velocidad 4+1)

TALENTOS: Kenjutsu III, Kyjutsu I, Bajutsu I, Bengaku I, Senso-Jutsu I.

ESCUELA: Kiribashin Ryu.

## LOS MALOS

### YOSHITADA FUKAO

Lobo roshi (vagabundo), Nv 3

Todo le ha salido mal a Yoshitada y no acaba de saber muy bien como ha podido acabar liado con un clan ninja que le paga por informarles de donde se encuentran exactamente las legendarias flechas negras de Jinmu que la Escuela Kiribashi guarda como una reliquia.

[FIS 4] (FU 3) (RS 2)

[AGI 8] (RF 3) (DS 1)

[MEN 6] (RZ 2) (WA 1)

(PG 16) (Velocidad 5)

DON RACIAL: Fuerza (+3 al VALOR del

ATQ tras chequeo exitoso).

TALENTOS: Kenjutsu II, Hinin II, Kyjutsu I,

Bajutsu I, Asurechikkusu I.

PrH: Correr 10, Reishiki 7,

[KATANA 12] [DEF 9] [INI 16]

[YUMI 12] [INI12]

## NINJAS MOGURA

Los ninjas *mogura* (topo) poseen unas grandes Garras que utilizan para combatir y para excavar bajo tierra. El primer ataque de un ninja mogura requerirá una prueba de *dairokkan* para evitar la SORPRESA por su súbita aparición subterránea. Una luz muy brillante hace que todas las Pruebas que realicen les resulten muy difíciles (-4)

Topo ninja genin, Nv 2

[FIS 6] (FU 3) (RS 2)

[AGI 8] (RF 2) (DS 2)

[MEN 4] (RZ 1) (WA 1)

(PG 18) (Velocidad 5)

DON RACIAL: Grandes Garras.

TALENTOS: Tsumejutsu (combate con garras) II, Ninjutsu (mogura) I, Hinin I,

Jiujutsu I, Asurechikkusu I.

[GARRAS 13] [DEF 11] [INI 12]

## EN LA CIUDAD DE MORUKEMI

### DOSHIN

Milicia policial Nv 2

[KEIBO & JITTE 12] [DEF 12] [INI 9]

(PG 18) (Velocidad 4)

### YORIKI

Inspector Ayudante, Nv 4

[KATANA & JITTE 17] [DEF 14] [INI 11]

(PG 21) (Velocidad 4)

## NOTAS FINALES A... EL DOJO KIRIBASHI

Por supuesto es posible hacer que los PJs lleguen a tiempo y salven la Escuela del ataque de los *ninjas* Mogura y que, simplemente, sigan sus aventuras como alumnos del dojo. Un lugar de referencia con unos maestros que indican las “misiones” a los PJs también es muy interesante para futuras aventuras.

Y quedan algunos cabos sueltos: La amiga Nobuhime (que ayuda a un PJ a conseguir la tercera pluma), es un enganche abierto a una aventura posterior como un misterioso patrón con el que el PJ está en deuda. ¿Ha muerto Yoshitada? O consiguió huir...

Los PJs podrán volver cada aniversario de la muerte de Oji-kuma-sensei para informar de cómo va la búsqueda y encontrarse, por ejemplo, que el Magistrado a permitido a otro maestro y a otra Escuela hacerse con el control del dojo.

En fin, muchas batallitas que esperamos nos contéis para compartirlas entre todos.



Como dato curioso sabed ¡oh amigos lectores! Que Tanto la Asociación de Fútbol de Japón y, posteriormente, sus equipos de administración, como el equipo nacional de fútbol de Japón utiliza el símbolo de la Yatagarasu en sus emblemas y distintivos, respectivamente. El ganador de la Copa del Emperador se da también el honor de llevar el emblema de la Yatagarasu la temporada siguiente.