

MAGIA BUDISTA JAPONESA

EN RONEQUEST 6

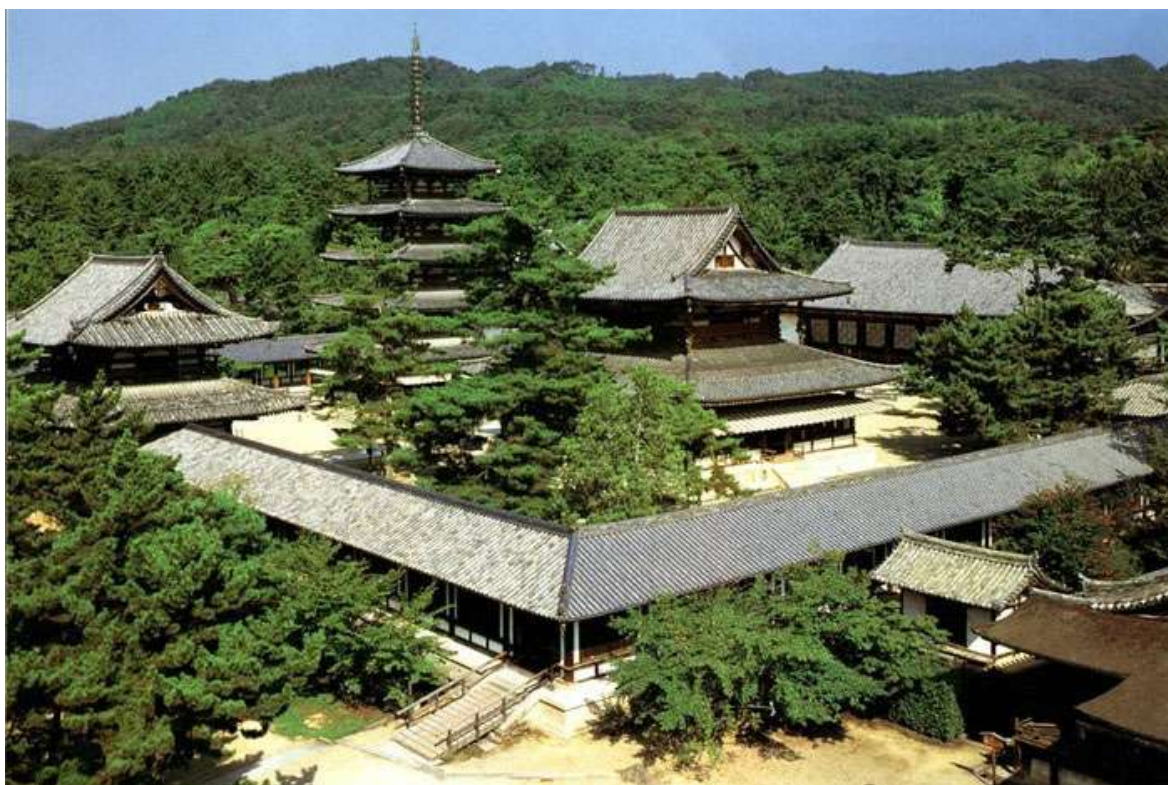


Índice

	1
Introducción y rangos	3
Misticismo	4
Teísmo	7
Nuevos milagros	9
Escuelas del budismo	9
- Escuelas de Nara	10
- Escuelas esotéricas	11
- Escuelas de la Tierra Pura	12
- Escuelas zen	13
La balanza del karma	14
Templos	15
Recuperación de puntos de magia	16
Ofuda	17
Fuentes consultadas	

Nota

Estas reglas son una adaptación hecha por **Runeblogger** del sistema de magia de *RuneQuest* 6.ª edición y *Mythras* de The Design Mechanism. El budismo que se describe en estas páginas no pretende reflejar la doctrina o la práctica del budismo actual ni real. Simplemente se inspira en él para crear unas reglas que resulten apropiadas para crear historias sobre el Japón medieval fantástico con un juego de rol. Consulta [esta entrada del Runeblog](#) para más información.





Budismo japonés

Introducción

El budismo es una doctrina filosófica y religiosa que se originó en la India hacia el s. V a.C. de la mano de Siddharta Gautama (más conocido en Japón por el nombre de Sakyamuni). Se extendió por el este de Asia y llegó oficialmente a Japón en el 552 d.C. La doctrina budista se centra en eliminar la ignorancia, que provoca sufrimiento, para alcanzar la iluminación y la felicidad perfecta. La iluminación o despertar es un estado de completo discernimiento en el que se trasciende el espacio y el tiempo, la vida y la muerte. En ocasiones se le llama «nirvana», un estado de paz mental perfecta libre de ignorancia, avaricia y odio. A los seres humanos que lo consiguen se les llama «budas». Alcanzar este estado es difícil y puede requerir un sinnúmero de vidas de tiempo, a lo largo de las cuales el alma se va reencarnando. Realizar malas acciones provoca mal karma, que retrasa el avance, mientras que las buenas acciones confieren buen karma, que acelera el proceso. Al alcanzar la condición de buda, el alma se libera del ciclo eterno de vida, muerte y reencarnación y es posible llegar al nirvana. En lugar de eso, algunos budas prefieren permanecer en el mundo material para ayudar a otras personas a convertirse en budas. Las enseñanzas del budismo se conservan en textos sagrados llamados «sutras».

Requisitos

- Ser mayor de edad

Deberes

- Seguir la doctrina budista lo mejor posible
- Hacer buenas acciones para acumular buen karma y acercarse a la iluminación

Habilidades

Costumbres, Devoción o Meditación, Exhortación o Misticismo, Influencia, Leer/Escribir (japonés, chino, sánscrito), Oratoria, Voluntad.

Rangos y capacidades:

- **Creyente:** equivale a «miembro laico» según las reglas de RQ6. A cambio de un donativo adecuado en un templo o festividad en honor a una deidad budista apropiada, el creyente puede aprender una plegaria (encantamiento de magia común) disponible en el templo.
- **Creyente en retiro espiritual:** creyente o devoto que vive en un templo temporalmente y participa de las ceremonias para aprender y profundizar en la doctrina budista. Suelen ser nobles retirados, viudas samuráis o cualquier persona que puede permitirse cortar los lazos con su familia y obligaciones para alejarse unos meses o años del mundanal ruido.
- **Devoto:** creyente que ha jurado vivir siguiendo los preceptos budistas (ver [pág. 13](#)). Equivale a «iniciado» de las reglas de RQ6. Según la escuela budista de la que forme parte, puede aprender talentos místicos si tiene las habilidades de Meditación y Misticismo, o los milagros disponibles para devotos de una deidad budista en concreto si tiene las habilidades Devoción y Exhortación.
- **Aprendiz novato:** creyente que vive en un templo y se ocupa de tareas de mantenimiento como limpiar y barrer mientras aprende la doctrina budista y atiende a las ceremonias. Requisitos: abandonar a su familia, sus posesiones y su casta social, jurar seguir los preceptos budistas ([pág. 13](#)) y las normas de la vida en el templo, afeitarse la cabeza periódicamente y vestir el hábito.

- **Aprendiz veterano:** Requisitos: Haber sido aprendiz novato durante al menos 2 años. Devoción o Meditación 50%, Leer/Escribir chino o sánscrito 40% y otras tres habilidades del culto a 40%. Pueden aprender un milagro o talento cada dos años, dependiendo de su escuela.
- **Sō o bōzu/ama** (sacerdotes o monjes y monjas en general). Equivalen al rango de «acólito». Requisitos: Haber sido aprendiz veterano durante al menos 4 años y tener 60% o más en Devoción o Meditación y en tres habilidades más del culto. Pueden aprender un milagro/talento al año.
- **Maestro** (sō o bōzu veterano con uno o varios aprendices a su cargo). Equivale al rango de «sacerdote» según las reglas de RQ6. Requisitos: Haber sido sacerdote durante al menos 5 años, tener 75% o más en Devoción o Meditación y en dos habilidades más del culto.
- **Sōjō** (sacerdote jefe de un templo o abad de un monasterio). En la era Sengoku, es posible que un abad sea nombrado como tal no por sus méritos o experiencia, sino por intereses meramente políticos. Requisitos: Haber sido maestro durante al menos 5 años. Influencia u Oratoria 80%.
- **Líder de una sede de una escuela:** sacerdote que inicia una nueva sede de la escuela a la que pertenece. Requisitos: Obtener el permiso del líder de la escuela budista y erigir un templo mayor a por lo menos 100 km de distancia de su templo actual.
- **Líder de una nueva escuela budista:** sacerdote que tras años de estudio y meditación, adquiere una comprensión del budismo con facetas distintas a las existentes hasta la fecha. Equivale al rango «sumo sacerdote» según las reglas de RQ6. Requisitos: Haber sido sacerdote durante al menos 10 años y tener Devoción o Meditación y otra habilidad del culto al 100%.
- **Buda (bosatsu):** un ser humano despertado. Requisitos: No cometer ninguna transgresión en toda su vida. Devoción o Meditación 180%, Exhortación o Misticismo 100%, Perspicacia 110%, Percepción 100%, Pasión (Ayudar al prójimo a alcanzar la iluminación) 50% (% base = INT+POD). Adquiere el don *Iluminación*. El don *Iluminación* permite lanzar cualquier milagro y talento budista no violento todas las veces que quiera, sin gastar puntos mágicos.





Misticismo

Las escuelas de Nara, las escuelas esotéricas y las escuelas zen tienen acceso a la magia del misticismo. Cada franja de habilidad incluye también los talentos de las franjas inferiores. Los sacerdotes y monjes aprenden la senda de la iluminación y los monjes guerreros (sōhei) la senda de la furia de Fudō.

Senda de la iluminación:

Meditación hasta 50%:	<i>Aumentar Aguante, Aumentar Influencia, Aumentar Perspicacia, Aumentar Percepción, Aumentar Primeros Auxilios, Aumentar Voluntad, Mejorar Fatiga.</i>
Meditación 51%-70%:	<i>Aumentar Curación, Aura de Paz, Eliminar Pasión, Inmunidad al Frío, Mejorar Ritmo de Curación (también puede usarse en otros).</i>
Meditación 71% o más:	<i>Indómito, Mejorar Puntos de Golpe, Negación de Bebida, Negación de Comida, Negación de Deseos Terrenales, Recordar Vidas Pasadas, Sentido Espiritual, Sentir Vida.</i>

Senda de la furia de Fudō:

Meditación hasta 50%:	<i>Aumentar Aguante, Aumentar Músculo, Aumentar Voluntad, Aura de Intimidación, Cortar Flechas.</i>
Meditación 51-70%:	<i>Armas Naturales Formidables (pág. 304 de RuneQuest 6.ª edición), Mejorar Momento de Reacción, Mejorar Modificador de Daño.</i>
Meditación 71% o más:	<i>Mejorar Puntos de Acción, Mejorar Puntos de Golpe.</i>

Las reglas de misticismo tal y como se describen en *RuneQuest 6.ª edición* son demasiado poderosas para mi campaña en el Japón del siglo XVI. Así que aplico el siguiente cambio:

La intensidad máxima de los talentos es igual a una cuadragésima parte de la habilidad de Misticismo. Es decir, con Misticismo entre 1% y 40%, los talentos tienen intensidad 1. Con Misticismo entre 41% y 80%, intensidad máxima 2, y entre 81% y 120% intensidad máxima 3.

Nuevos talentos:

Recordar Vidas Pasadas (3 PM)

La primera vez que se usa este talento, debe determinarse una habilidad al azar, que el sacerdote podrá usar con un porcentaje de 50% durante la duración del talento. Posteriores usos del talento permiten usar esa misma habilidad o tratar de recordar otra del mismo porcentaje. Cada nueva habilidad impone un modificador acumulativo de dificultad a la tirada de Misticismo. Es decir, para recordar una segunda habilidad, hay un modificador de -20% a Misticismo, para la tercera habilidad, un -40%, etc. Si la habilidad determinada al azar es una que el sacerdote ya posee, puede usarla a 50% si la propia es inferior a la recordada o sumar +20% a su habilidad si esta es superior a la recordada. Puede recordarse una habilidad por punto de intensidad.

Eliminar Pasión (2 PM)

Funciona como el milagro del mismo nombre descrito en la [pág. 8](#), solo sobre uno mismo.

Teísmo

Las escuelas de la Tierra Pura usan magia teísta al tener un enfoque más devocional. Los **sacerdotes** de estas escuelas tienen acceso a los milagros de los budas que se reverencian en su escuela. Los **devotos** y **monjes guerreros** tienen acceso a los milagros disponibles para devotos de una deidad budista de su escuela. Cada rango tiene también disponibles los milagros enumerados para los rangos inferiores a este. Hay **dos milagros comunes** a todas las deidades, para sacerdotes y maestros: *Exorcismo* y *Largo Reposo*.

Hachiman

Algunas escuelas budistas rinden culto a esta deidad sintoísta al considerarla una manifestación de los budas. Es la deidad de la guerra, pero también de los agricultores y pescadores, a quienes bendice con buenas cosechas y pesca abundante.

Magia común: *Cuchilla Afilada, Dardo Veloz, Perforar, Fanatismo, Garrotazo, Mascota (Palomas), Vigor, Voz.* **Devotos y aprendices:** *(Arma) Auténtica, Berserk, Escudo, Disparo Certero, Firmeza, Miedo.*

Sacerdotes: *Bendición de Niō.* **Maestros:** *Bendecir Cultivos, Plegaria del Nirvana.*

Amida

Guardián del Paraíso Occidental, uno de los budas más elevados. La escuela Jōdo popularizó su culto para llevar la salvación a la gente común. Cualquier persona puede conseguir la salvación simplemente recitando el nombre del buda Amida: «*namu Amida butsu*». Si lo hace con verdadera fe, renacerá en el paraíso de la Tierra Pura. Amida, Kannon y Jizō son los tres budas salvadores de la gente común. Se reza a Amida para la vida futura en el paraíso, a Kannon para ayudar a los necesitados en la vida terrenal, y a Jizō para que proteja de los terrores del infierno.

Magia común: *Buscar templo, Calmar, Contramagia, Protección, Vista Mágica.* **Devotos y aprendices:** *Absorción, Bloqueo Espiritual, Consagrar, Visión del Alma.* **Sacerdotes:** *Curación de Heridas, Disipar Magia, Plegaria de Paz, Plegaria de Sabiduría.* **Maestros:** *Interpretar Mandala (solo escuelas Shingon y Tendai), Plegaria del Nirvana, Reflejar, Vínculo Mental.*



Kannon

Buda de la compasión, patrona de madres y marineros

El sutra del loto la describe con el poder de aliviar el sufrimiento y conceder hijos. Sus mil brazos representan el poder de todos los dioses.

Magia común: *Buscar enfermedad, Curar, Calmar, Calidez, Mellar Arma.*

Devotos y aprendices: *Escudo, Curación de Heridas, Respirar Agua (solo a blancos que estén ahogándose).*

Sacerdotes: *Fertilidad, Curación del Cuerpo.*

Maestros: *Curar Afección, Curación de la Mente, Plegaria del Nirvana.*



Jizō

Protector de los viajeros y de las almas de los fallecidos. Sus estatuas son muy comunes, sobre todo en caminos y cementerios. También es el protector de los niños, en especial de las almas de los que mueren antes que sus padres.

Magia común: *Alarma, Buscar niño, Calmar, Desvío, Pantalla Espiritual, Sendero.* **Devotos y aprendices:** *Bloqueo Espiritual, Consagrar, Miedo* (solo contra espíritus malignos), *Visión del Alma.* **Sacerdotes:** *Curación de Heridas.* **Maestros:** *Plegaria de Paz, Plegaria del Nirvana.*



Go-Chi, los budas de las cinco direcciones, los budas contemplativos

Patrones de quienes se esfuerzan por alcanzar el nirvana: Taho, Yakushi, Dainichi, Askuku y Shaka.

Magia común: *Buscar templo, Calmar, Comunicación Mental, Vista Mágica.*

Devotos y aprendices: *Bloqueo Espiritual, Consagrar, Disipar Magia, Vínculo Mental.*

Sacerdotes: *Interpretar Mandala* (solo escuelas Shingon y Tendai), *Plegaria de Paz, Plegaria de Sabiduría.*

Maestros: *Plegaria del Nirvana, Reflejar.*

Emma Ō



Guardián del infierno y juez de los muertos que decide el destino del alma: reencarnación, purificación del mal karma en el infierno o regreso como espíritu para pagar una deuda.

Magia común: *Buscar transgresor de preceptos budistas, Desmoralizar.* **Devotos y aprendices:** *Absorción, Miedo.* **Sacerdotes:** *Extensión.* **Maestros:** *Purgar Mal Karma.*

Inari

Una deidad traviesa y problemática, pero de corazón puro, ya que bendice las cosechas de arroz. La adoran algunas escuelas budistas como manifestación de los budas. Se asocia con los zorros.

Magia común: *Brío, Buscar comida, Calidez, Mascota (zorros), Preservar, Vigor.* **Devotos y aprendices:** *Absorción, Vínculo Mental, Disipar Magia.* **Sacerdotes y maestros:** *Bendecir Cultivos.*

Los Godai Myō-ō: Los cinco grandes reyes de la sabiduría

Daiitoku, Fudō, Gozanze, Gundari y Kongo-Yasha

Son emanaciones de los budas de la sabiduría y representan el poder para superar las pasiones. Pueden ejercer la violencia para preservar el orden del universo. Son seres furiosos con grandes poderes sobre los elementos. Suelen representarse envueltos en llamas, que representan la purificación del budismo al quemar todos los deseos materiales y las pasiones consumidoras del alma. El más reverenciado es Fudō.



Magia común: *Confusión, Cuchilla Afilada, Desmoralizar, Garrotazo, Protección.* **Devotos y aprendices:**

Absorción, (Arma) Auténtica, Berserk, Disparo Certero, Eliminar Pasión, Miedo. **Sacerdotes:** *Expulsar Elemental, Extensión, Bendición de los Myō-ō, Vínculo Mental.* **Maestros:** *Plegaria del Nirvana, Purgar Mal Karma.*

Santen: los tres celestiales, deidades budistas de la guerra

- **Bishamonten:** dios de los guerreros, la curación y la riqueza. Se le representa con un arma en una mano y una pagoda en la otra, donde guarda las enseñanzas de Buda. Su culto es muy común entre los sōhei.

- **Daikokuten:** deidad de la guerra y los granjeros al que se representa con una espada o un mazo y un saco lleno de tesoros.

- **Marishiten:** con tres rostros y varios brazos armados, sobre un jabalí o una flor de loto. Personifica la luz divina y cegadora del sol. Favorita de los arqueros por su habilidad de hacerse invisible o crear espejismos para evitar o confundir a los enemigos. También dispensa riqueza y la adoran los mercaderes.



Magia común: *Confusión, Cuchilla Afilada, Desmoralizar, Garrotazo, Protección.*

Bishamonten

Devotos y aprendices: *(Arma) Auténtica, Camaleón*, Disparo Certero, Escudo, Espejismo*, Firmeza, Ilusión Visual*, Miedo.* * Solo mientras el sol esté justo a la espalda del blanco o de la ilusión. **Sacerdotes y maestros:** *Bendición de Niō.*

Shitennō: los cuatro reyes celestiales, protectores de las 4 direcciones y el centro.

Los cuatro reyes celestiales protegen a la nación y a sus habitantes del mal y de los espíritus malignos. Los cuatro están liderados por Taishakuten, el guardián del centro. Protegen el templo y se sitúan alrededor del buda central. Suelen portar armas y armaduras para vencer las malas influencias y suelen pisar espíritus malignos. En las escuelas esotéricas han sido sustituidos por los Cinco grandes reyes de la sabiduría.



Devotos y aprendices: *Bloqueo Espiritual, Disipar Magia, Escudo.* **Sacerdotes:** *Plegaria de Paz.*

Maestros: *Bendición de los Shitennō, Miedo, Reflejar.*

Dainichi Nyorai: el Gran Iluminador, el buda cósmico, buda del universo - Biroshanabutsu

Magia común: *Aumentar, Calmar, Comunicación Mental, Pantalla Espiritual, Vista Mágica.*

Este buda no concede milagros teístas, sino que sus enseñanzas se aprenden con el misticismo.

Yakushi: Buda de la Medicina, rey del paraíso de la Tierra Pura Oriental

Uno de los primeros budas adorados en Japón.

Magia común: *Buscar enfermedad, Buscar planta medicinal, Calidez, Calmar, Curar, Vigor, Vista Mágica.* **Devotos y aprendices:** *Curación de Heridas.*

Sacerdotes: *Curación del Cuerpo, Curación de la Mente.* **Maestros:** *Curar Afcción, Purgar Mal Karma, Restaurar Sentido, Revitalizar.*



Nuevos milagros

Bendición de Niō

Este milagro encanta una de las estatuas guardianas que protegen los portones de un templo budista, de modo que se anime y ataque a todo el que quiera dañar el templo y sus habitantes. Cuando finaliza la duración del milagro, la estatua vuelve a quedar inmóvil en su lugar. El milagro debe volverse a lanzar para que la estatua se reactive en el futuro. Al ser estatuas, los Niō son lentos, pero no sufren fatiga ni pueden quedar incapacitados por las heridas sufridas. Suelen ser de madera policromada y a veces de piedra.



ESTATUA GUARDIANA NIŌ VIVIENTE:

Características (media)	Atributos		1D20	Localización	PA/PG	PA/PG
FUE: 4D6+12 (26)	P. Acción	2	1-3	Pierna derecha	8/9	4/9
CON: 3D6+9 (18)	Mod. Daño	+1D12	4-6	Pierna izquierda	8/9	4/9
TAM: 4D6+12 (26)	P. Magia	11	7-9	Abdomen	8/10	4/10
INT: 1D6+3 (6)	Movimiento	4m	10-12	Pecho	8/11	4/11
DES: 2D6 (7)	M. Reacción	+7	13-15	Brazo derecho	8/8	4/8
POD: 3D6 (11)			16-18	Brazo izquierdo	8/8	4/8
Rasgos: Armas Naturales Formidables, Inmunidad (Enfermedad, Veneno, Asfixia), Visión Nocturna			19-20	Cabeza	8/9	4/9
					(piedra)	(madera)
Habilidades: Aguante 50%, Músculo 90%, Percepción 35%, Sigilo 20%, Voluntad 45%						
Estilos de combate: Guardián Sagrado 40% (espada de madera o piedra, puños y pies)						
Armas	Tamaño	Alcance	Daño	Efectos de combate		PA/PG
Espada	Descomunal	Largo	1D8+1D12	Aturdir Loc., Empujar, Romper		5 o 2/11
Puños y pies	Grande	Medio	1D6+1D12	Aturdir Loc., Presa, Empujar		8 o 4/9

Bendición de los Myō-ō / Bendición de los Shitennō

Este milagro encanta una de las estatuas de los Myō-ō o Shitennō de un templo budista, que suelen situarse alrededor de la deidad budista principal. La estatua lanzará un ataque místico a todo el que quiera robar o dañar el templo y sus habitantes. Este ataque se lanza contra el enemigo con una habilidad de 90%. Si el enemigo no se resiste en una tirada enfrentada con su Voluntad, quedará postrado en el suelo rezando por el perdón de los budas durante la duración del milagro. Para que la estatua se reactive en el futuro debe volverse a lanzar el milagro.

Interpretar Mandala

Para solicitar este milagro, primero el sacerdote debe crear un mandala elaborado en un papel o madera. Luego debe contemplar su significado interior mientras solicita a los budas que le otorguen la iluminación temporal. Si la tirada de Exhortación tiene éxito, un problema o misterio que preocupe al sacerdote se vuelve cristalino de inmediato cuando este lo contempla traspasando la ilusión de la realidad.



Plegaria del Nirvana

Una zona alrededor del lanzador con un radio igual a su POD en metros se ilumina con la luz del nirvana, un paraíso sagrado que dura mientras el sacerdote mantenga la concentración. Ningún elemento terrenal, desastre natural o ataque físico puede penetrar ni dañar este área ni a nadie en su interior. Además, todo el que se halle dentro del área de efecto ve restablecida su fatiga y sanados 1d3 puntos de vida en cada localización.

Plegaria de Paz

Como el milagro *Pacifismo* del reglamento de RuneQuest 6 (pág. 268). Además, todo el que intente dañar al blanco del milagro deberá superar una tirada enfrentada contra la Devoción del lanzador multiplicada por dos.

Plegaria de Sabiduría

El blanco del milagro recibe la iluminación temporal y contempla ante sí toda la sabiduría de los budas. Eso le permite comunicarse con total elocuencia y convicción. Mientras dure el milagro, sus habilidades de *Influencia* y *Oratoria* se doblan y obtiene la habilidad *Teología Budista* con un porcentaje igual a INT+POD (en caso de que no tuviera ya esta habilidad).

Purgar Mal Karma

Elimina el mal karma acumulado por otra persona que haya cometido una transgresión y se muestre arrepentida. No puede usarse sobre el propio lanzador. Elimina un -5% de penalizador negativo por mal karma acumulado por punto de intensidad del milagro.

Eliminar Pasión

Durante la duración del milagro, el lanzador reduce en un 20% una pasión del blanco por punto de intensidad. Si la pasión se reduce a 0%, el blanco deberá comportarse como si no poseyera esa pasión durante la duración del milagro. Por ejemplo, alguien con *Odio al clan Oda* 65% abandonará su intención de dañar al clan Oda. Una vez finalice el milagro, debe hacerse una tirada enfrentada entre la Pasión afectada y la Devoción del lanzador. Si gana este último, la pasión se reducirá en 3d3 puntos de forma permanente.





Escuelas del budismo

Las ramas budistas de Japón son escuelas de pensamiento budista. Cada una de ellas sigue los preceptos de los budas, pero da más importancia a unos aspectos que a otros, de forma parecida a las diferentes vertientes de otras grandes religiones. Desde sus inicios en la India, el budismo se extendió por Oriente en tres grandes divisiones: mahayana, theravada y vashraiana. En Japón, la mayoría de escuelas budistas descienden de la rama mahayana que, al contrario que la theravada, defiende que los creyentes laicos también pueden alcanzar la condición de buda.

La gente común no repara en las diferencias entre escuelas y reza sin problemas en un templo de una u otra según le venga bien. Solo los monjes y sacerdotes tienen los conocimientos necesarios para fijarse en estos detalles. Y, aunque la mayoría de escuelas conviven en paz, en varias ocasiones se han enfrentado, incluso de forma violenta, por conseguir mayor poder político o popularidad. A continuación se ofrece un resumen muy breve de las particularidades de cada una.

Las escuelas de Nara

Fueron las seis primeras escuelas budistas de Japón. Aquí solo se describen las tres más importantes: Hossō, Kegon y Ritsu.

- **Escuela del carácter del dharma (*Hossō-shū*)**

Origen: Importada de China en 654 por Dōshō. **Sede:** Templo Genkōji de Settsu. **Doctrina:** «Solo la consciencia». La comprensión de la realidad es producto de la mente, no de la experiencia. Estudia el funcionamiento de la consciencia y su relación con el entorno de la persona. **Buda:** Dainichi Nyorai, Yakushi. **Texto principal:** *Discurso de la teoría de «solo la consciencia»*. **Magia:** Misticismo. **Especial:** Usar el talento *Aumentar Perspicacia* siempre tiene un modificador de Fácil para los sacerdotes de esta escuela.

- **Escuela de la guirnalda de flores (*Kegon-shū*)**

Al ser una de las más antiguas, la erudición de sus miembros se tiene mucha fama. Las buenas relaciones con la escuela Shingon hicieron que adoptara enseñanzas esotéricas. Cada vez es menos activa y ya solo posee menos de cien templos. Su enemistad con la escuela Tendai la ha llevado al declive. **Origen:** Importada en el 736 por Bodhisena, un monje indio. **Sede original:** El Tōdaiji de la ciudad de Nara. **Doctrina:** Todo existe únicamente en relación con todo lo demás. Una simple mota de polvo refleja todo el universo. **Buda:** Dainichi Nyorai, Yakushi. **Texto principal:** *Sutra de la guirnalda de flores*. **Magia:** Misticismo. **Especial:** Los maestros de esta escuela pueden usar su habilidad de Meditación como si fuera Devoción, y la habilidad de Misticismo como si fuera Exhortación, y pueden aprender milagros teístas reservados al rango de maestro (excepto los de los Godai Myō-ō).

- **Escuela de los Preceptos (*Ritsu-shū*)**

Destaca sobre todo las disciplinas ascéticas, pero está en total declive. **Origen:** importada de China en 754 por Ganjin. **Sede:** El Tōshō-daiji de Yamato. **Doctrina:** Seguir el camino budista en cuerpo, mente y palabra, aplicando el código monástico, también a los laicos. **Buda:** Dainichi Nyorai, Yakushi. **Texto principal:** *Los preceptos de las Cuatro Partes*. **Magia:** Misticismo. **Especial:** +20% a la habilidad Juramento (pág. 287 del reglamento de RQ6).

Escuelas esotéricas

Las enseñanzas del budismo esotérico son místicas y difíciles de comprender, además requieren un gran nivel de devoción y austeridad para dominarlas. Para facilitar desarrollar e interiorizar el conocimiento eterno del budismo se usan prácticas rituales secretas y complicadas que incluyen mantras, mudras y mandalas. Estas técnicas no se enseñan al público en general, sino solo a los devotos y sacerdotes.

- Escuela de la Palabra Verdadera (*Shingon-shū*)

Esta escuela desciende de la rama vashraiana del Tíbet y es de carácter monástico. Es la principal escuela esotérica. Tiene un ejército de sōhei. **Origen:** Fundada por Kūkai en el s. VIII. **Sede:** El monte Kōya de la provincia de Kii. **Doctrina:** La iluminación es una posibilidad real a lo largo de esta vida. Con la ayuda de un maestro y posturas (mudras), cánticos (mantras), meditación y otros rituales, puede alcanzarse la iluminación para bien propio y de los demás. **Buda:** Yakushi, Dainichi Nyorai y los Myō-ō. **Texto principal:** *Sutra del Gran Iluminador* y *Sutra del Diamante*. **Magia:** Misticismo. **Especial:** Los maestros de esta escuela pueden usar su habilidad de Meditación como si fuera Devoción, y la habilidad de Misticismo como si fuera Exhortación, y pueden aprender milagros teístas de cualquier buda y rango. Debido a lo complicado de sus enseñanzas, se suma +10% a los requisitos de habilidades de todos los rangos indicados en la [pág. 2](#).



- Escuela Tendai (*Tendai-shū*)

Esta escuela aglutina doctrinas de muchas escuelas y considera a los kami como manifestaciones de los budas. Tiene un ejército de sōhei. **Origen:** Importada de China por Saichō en 805. **Sede:** Enryaku-ji del monte Hiei, provincia de Ōmi. **Doctrina:** Rechazar el mal, hacer buenas obras y ser amable con todo ser vivo son los tres preceptos que permiten a todo ser humano alcanzar la condición de buda. Los rituales esotéricos (mantras, mudras y meditación) tienen la misma importancia que el *Sutra del loto*, ya que facilitan comprender que las experiencias sensitivas son las enseñanzas del buda cósmico, que todo ser tiene la capacidad intrínseca de alcanzar la iluminación y que es posible alcanzar la iluminación en el propio cuerpo. **Buda:** Amida, Yakushi, Dainichi Nyorai, los Go-Chi, los Godai Myō-ō, Hachiman, Inari, los Santen. **Texto principal:** *Sutra del loto*. **Magia:** Teísmo. **Especial:** Los maestros de esta escuela pueden usar su habilidad de Devoción como si fuera Meditación, y la habilidad de Exhortación como si fuera Misticismo, y pueden aprender talentos del misticismo budista. Debido a lo complicado de sus enseñanzas, se suma +10% a los requisitos de habilidades de todos los rangos indicados en la [pág. 2](#).



Escuelas de la Tierra Pura

También llamadas «amidistas» por centrar su filosofía en el buda Amida. Nacieron en parte como una reacción a las enseñanzas complicadas y secretistas de las escuelas esotéricas.

- Escuela de la Tierra Pura (*Jōdo-shū*)

Esta fe se extendió con rapidez por la corte imperial e incluso entre algunos samuráis, pero sobre todo entre los plebeyos, ya que rechaza los rituales esotéricos y complicados. Considera que el mundo actual es demasiado corrupto para permitir a los humanos alcanzar la iluminación en él. **Origen:** Fundada en 1175 por Hōnen, exmonje de la escuela Tendai. **Sede:** Chion-in de Miyako. **Doctrina:** Para renacer en el Paraíso Occidental de la Tierra Pura del buda Amida solo hay que repetir el mantra *Nenbutsu*. Si se recita correctamente al menos una vez, garantiza renacer en ese paraíso donde es fácil meditar y alcanzar la iluminación. Amida quiere salvar especialmente a aquellos con pocos medios, como los pobres y los marginados. Solo la fe en Amida es necesaria. **Buda:** Amida, Kannon, Jizō, los Santen, Emma-Ō. **Texto principal:** *Sutra del loto*. **Magia:** Teísmo. **Especial:** +30% a la habilidad Juramento (pág. 287 de RQ6).

- Escuela de la Verdadera Tierra Pura (*Jōdo Shin-shū*)

Un subgrupo de esta escuela fue la rama Ikkō que provocó las sublevaciones campesinas Ikkō-Ikki y que tuvo el gran templo-fortaleza de Ishiyama-Honganji en Ōsaka, con un ejército de sōhei. **Origen:** Fundada en 1224 por Shinran, discípulo de Hōnen. **Sede:** Honganji de Miyako. **Doctrina:** Ninguna acción puede garantizar la salvación: ni rezar, ni hacer buenas acciones, ni hacerse monje. Solo el don misericordioso del buda Amida. Destaca la importancia de las familias por encima del monasticismo y sus miembros pueden casarse y tener hijos. **Buda:** Amida, Kannon, Jizō, los Santen, Emma-Ō. **Texto principal:** *Sutra de la vida infinita*. **Magia:** Teísmo. **Especial:** Sus miembros no sufren penalizador por las tres primeras transgresiones de la tabla de la [pág. 13](#) y el penalizador por las tres siguientes es -10% en lugar de -20%.

- Escuela del Tiempo (*Ji-shū*)

Se trata de una orden mendicante. La clase samurái suele apoyar esta escuela por oficiar tanto funerales normales como ceremonias por los muertos en batalla. Consideran a los kami manifestaciones del buda Amida. Sus templos están pagados por los poderosos, pues los donativos aseguran la reencarnación en el paraíso de la Tierra Pura. **Origen:** Fundada en 1275 por Ippen. **Sede:** Shojōkō-ji de la provincia de Sagami. **Doctrina:** La fe no es necesaria, al ser un mero producto de la mente corrupta de los seres humanos. Solo es necesario repetir sin cesar el mantra *Nenbutsu*, renunciar a los bienes materiales y emular al buda Sakyamuni. **Buda:** Amida, Kannon, Jizō, Hachiman, Inari. **Texto principal:** *Sutra del loto*. **Magia:** Teísmo. **Especial:** En los requisitos para ser aprendiz veterano, sustituir Leer/Escribir Chino o Sánscrito por Bailar.

- Escuela del Loto (*Hokke-shū*) o Nichiren

Sus seguidores suelen ser los budistas más fanáticos y demostrar su fe refutando activamente el resto de creencias, incluso las de otras escuelas budistas. Son proselitistas agresivos. En 1489 la escuela del Loto contaba con la mitad de la capital como miembros laicos y sufría ataques constantes de los monjes del monte Hiei. **Origen:** Fundada en el s. XIII por Nichiren, exmonje de la escuela Tendai. **Un templo:** Itchi. **Doctrina:** Los tres grandes secretos: adoración, ley y moral. **Buda:** Amida, Kannon, Jizō, Hachiman, Inari, los Godai Myō-ō, Emma-Ō. **Texto principal:** *Sutra del loto*. **Magia:** Teísmo. **Especial:** En los requisitos de aprendiz veterano, sustituir Leer/Escribir Chino o Sánscrito por Influencia u Oratoria. Los fieles de esta escuela no son bien recibidos por las demás escuelas budistas y deben rechazar su ayuda. Aprenden el conjuro de magia común *Fanatismo*.

Escuelas zen

Estas escuelas destacan el autocontrol riguroso, la práctica de la meditación, la comprensión de la naturaleza del buda y la expresión de esta comprensión en la vida diaria, sobre todo para el beneficio de otros. Por tanto, reduce la importancia de los sutras y la doctrina y promueve la comprensión directa mediante la meditación sentada (*zazen*) y otros métodos, y la interacción con un maestro. No prestan importancia a los budas y no enseñan *plegarias* de magia común excepto *Calmar*.

- **Escuela Rinzai (*Rinzai-shū*)**

Además de la meditación sentada, emplea fórmulas parecidas a acertijos (*koan*) para avanzar en el camino de la iluminación de forma intuitiva. Fue popular entre la clase samurái. **Origen:** Importada de China por Myōan Eisai en 1191. **Doctrina:** Conocimiento de uno mismo y la práctica meditativa para madurar esa comprensión y llegar así a la condición de buda. **Un templo:** Kenninji. **Texto principal:** *Las tres puertas misteriosas y Los cuatro caminos de la comprensión*. **Magia:** Misticismo. **Especial:** Usar el talento *Aumentar Voluntad* siempre tiene un nivel de dificultad de Fácil para los miembros de esta escuela, incluidos los devotos.

- **Escuela Sōtō (*Sōtō-shū*)**

Usa *koan* menos formalizados. Fue popular entre la clase plebeya. **Origen:** Importada de China por Dōgen, exmonje de la escuela Tendai, en 1227. **Doctrina:** El despertar solo se consigue con una práctica rigurosa de la meditación sentada. Esto es el objetivo único, ya que meditar así es una expresión de la condición de buda. **Sede:** Eihei-ji. **Texto principal:** *Tesoro del verdadero ojo del dharma*. **Magia:** Misticismo. **Especial:** Meditar en un lugar tranquilo (ver [pág. 15](#)) permite a los miembros de esta escuela recuperar hasta ¾ de sus puntos mágicos originales.

- **Escuela Fuke (*Fuke-shū*)**

Escuela de monjes mendicantes que usan la música (*suizen*) como forma de meditación. Sus monjes suelen viajar por Japón pidiendo limosna, con la cabeza cubierta por una cesta de mimbre para eliminar el ego y tocan una flauta de bambú (*shakuhachi*) para meditar. El shogunato ha ordenado que tengan paso franco en los puestos fronterizos de todas las provincias. La gente los llama «monjes de la esterilla de paja» (*komosō*). **Origen:** Importada de China por Kokushi en el s. XIII. **Un templo:** Kinsen. **Magia:** Misticismo. **Especial:** En las habilidades del culto, Música sustituye a Oratoria. Pueden lanzar el encantamiento *Calmar* (incluso a seres con INS en vez de INT) con una tirada exitosa de Misticismo mientras tocan la flauta.



Meditación zen: Las escuelas zen enseñan Meditación a las personas ajenas a la vida monástica. Si un laico quiere aprender además, la habilidad Misticismo, se considera devoto y debe seguir los preceptos budistas en su vida diaria o sufrir las penalizaciones indicadas en la [pág. 13](#). Además de los usos de la habilidad descritos en RQ6, las enseñanzas zen permiten usarla de otra forma. Tras un tiempo dedicado en exclusiva a meditar en un lugar sin distracciones, una tirada exitosa de Meditación permite usar la habilidad para *apoyar* cualquier otra habilidad durante tanto tiempo como el dedicado a la sesión de meditación. Tras tres horas meditando, se impone un nivel de dificultad a la tirada de Meditación final por cada hora extra dedicada a meditar. Ejemplo: un artista con Meditación 50% medita durante dos horas antes de iniciar una nueva pintura. Al cabo de dos horas sin interrupción, tiene éxito en la tirada, así que en las próximas dos horas podrá apoyar con un +10% al resto de sus habilidades.

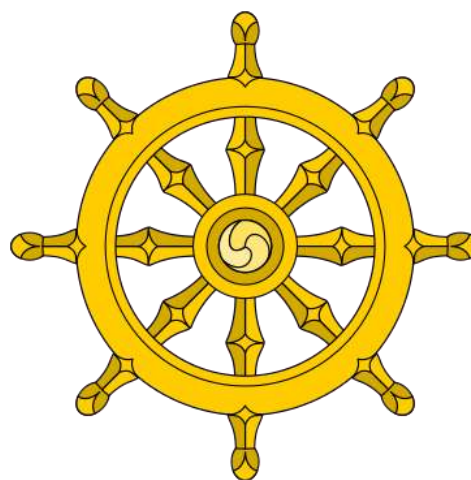
La balanza del karma

Quienes cometen malas acciones acumulan mal karma y eso obstaculiza enormemente su progreso hacia la iluminación. Una persona que acumule una gran cantidad de mal karma deberá pasar un tiempo en el infierno budista tras morir y su próxima vida estará llena de penalidades. El remordimiento por las malas acciones cometidas afecta a la capacidad de obrar prodigios, tal como se refleja en la siguiente tabla. Aun así, los devotos y monjes guerreros sufren la mitad de lo indicado. Cuando el penalizador alcanza el porcentaje negativo de habilidad, debe superar una tirada de Voluntad o correrá a un templo a purgarse.

Transgresiones y penalización a *Exhortación y Misticismo*:

Transgresión	Penalización
Rechazar un donativo	-20%
Comer carne o beber alcohol	
Insultar	
Mentir deliberadamente	
Sucumbir a la avaricia	
Sucumbir al orgullo	-30%
Robar	
Sucumbir a la lujuria	
Infligir una herida ¹	-60%
Provocar la muerte ¹	
Profanar un templo o permitirlo	-300%
Maldecir o deshonrar a un buda	

¹ Excepto a *yōkai* malignos y seres del inframundo como oni, bakemono, yurei o shikome, entre otros.



Mal karma

Hacer malas acciones atrae a las desgracias. Cada vez que el modificador llega a 0 o acumula 30 puntos negativos, el personaje obtiene un punto de mal karma, que se anota como un -1 junto a su puntuación de puntos de suerte en la hoja de personaje. Este modificador reduce la reserva de puntos de suerte del personaje. Además, el director de juego podrá usar ese punto de suerte negativo para obligar al jugador a repetir una tirada exitosa o para repetir una tirada fallida de un personaje no jugador o fuerza impersonal que pretenda afectar negativamente al personaje jugador. Una vez el director de juego haya usado este punto de mal karma, el modificador negativo a los puntos de suerte del personaje jugador se reduce en un punto. Los puntos de buen karma (ver abajo) y mal karma se cancelan entre sí.

Purgar el mal karma

El penalizador a las habilidades acumulado por transgredir los preceptos budistas puede eliminarse con el milagro *Purgar el Mal Karma*, normalmente lanzado por otro budista. Otra forma es usar la habilidad Meditación. Al final de una semana meditando, si tiene éxito en la tirada, suma 25% a la habilidad, que no puede superar su puntuación habitual. Si el resultado de la tirada es un éxito crítico, suma 50%.

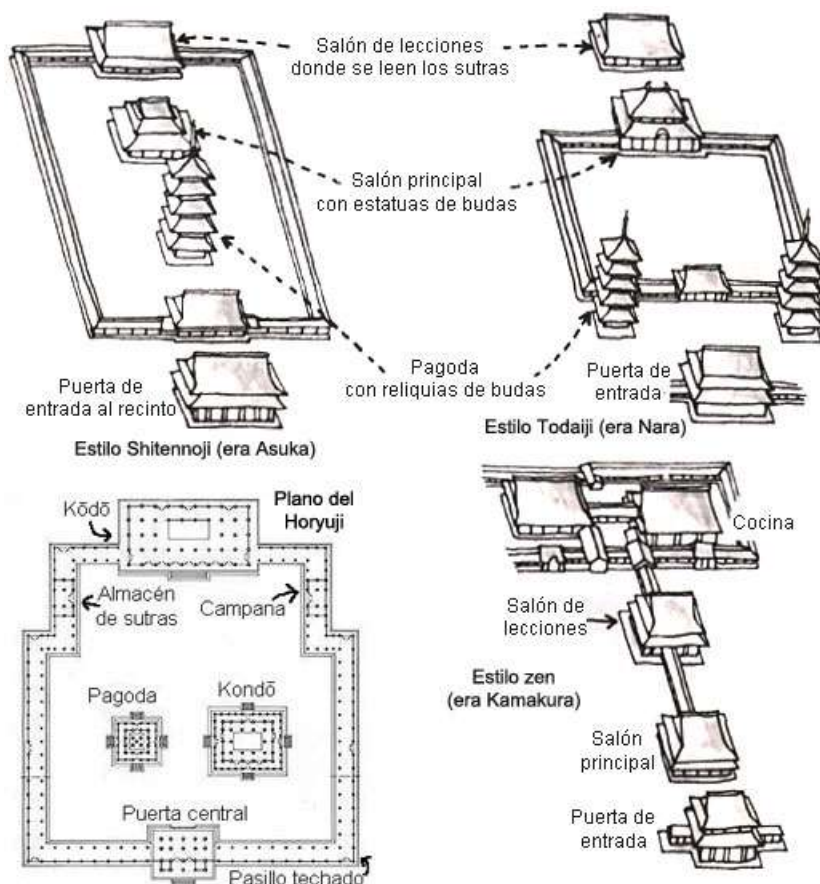
Buen karma

Hacer buenas acciones atrae la fortuna. Cuando un personaje jugador hace una acción de bondad desinteresada o lleva muchas sesiones sin cometer ninguna transgresión, el director de juego puede recompensarle con un punto de buen karma. Este punto se anota junto a los puntos de suerte en la hoja de personaje como «+1». El jugador puede gastar este punto de suerte extra una vez haya agotado los suyos propios. Una vez gastado, el punto de buen karma se borra de la ficha.

Templos

Los templos budistas suelen contener la imagen de uno o varios budas y un lugar donde practicar actividades devocionales o meditación. Durante los festivales acogen a mucha gente, pero normalmente son lugares silenciosos. Son lugares donde la gente común va a meditar, ya que la mayoría de actividades de adoración y devoción se hacen en el hogar ante un altar. Los templos se componen de uno o varios edificios dependiendo de su tamaño. Un templo pequeño tiene un único salón, una casita donde vive el monje que se ocupa de él y una campana. Algunos también tienen cementerios. Un templo mediano normal contiene siete estructuras básicas:

- **Pagoda (tō):** torre de varios pisos impares donde se guardan reliquias de un buda
- **Salón principal (kondō o hondō):** normalmente en el centro del recinto. Contiene una o más estatuas o imágenes de budas, altares y espacio para los monjes o devotos. Puede estar conectado a un salón de lecciones. En los altares se hacen ofrendas de fruta y flores, y se queman bastoncillos de incienso. El salón puede contener placas de madera con los nombres de los mecenas del templo.
- **Salón de lecciones (kōdō):** espacio donde se reúnen los monjes para estudiar y cantar los sutras. Se usa para enseñar la doctrina budista y realizar rituales.
- **Torre de la campana:** se usa para indicar el inicio de diversas actividades del templo y en el festival del Año Nuevo.
- **Almacén de sutras (kyozō):** biblioteca donde se guardan las escrituras budistas. Suele tener forma de cabaña elevada sobre postes.
- **Dormitorio:** espacio donde duermen los monjes o invitados.
- **Refectorio:** espacio donde comen los monjes, con cocina anexa.



El recinto del templo suele estar delimitado por un muro con puertas en ambos lados. Algunas de estas puertas tienen dos plantas. Los templos grandes tienen parejas de estatuas de Niō guardianes en las puertas y pueden tener edificios adicionales como salones donde se conservan y exponen tesoros. Los dormitorios y refectorios suelen situarse detrás o a un lado del recinto.

Existen varios estilos arquitectónicos de templos budistas. Los templos de la escuela Rinzai suelen tener los edificios en línea conectados mediante pasillos techados y jardines de piedras. Los templos de la escuela Jōdo o Tierra Pura suelen incluir jardines y estanques bien cuidados.



Recuperación de puntos de magia

Para recuperar los puntos de magia usados para lanzar magia común, talentos o milagros, un sacerdote de una escuela de la Tierra Pura o Tendai debe *rezar* en su templo, mientras que un sacerdote de las escuelas de Nara, de la escuela Shingon o de una escuela zen debe *meditar*. Mientras se medita para recuperar puntos mágicos, la habilidad Meditación no proporciona ninguna otra ventaja.

Acción	Puntos mágicos recuperados
Meditar en lugar tranquilo	Uno por hora hasta $\frac{1}{4}$ del máximo
Rezar o meditar en templo menor	Uno por hora hasta $\frac{1}{2}$ del máximo
Rezar o meditar en templo mayor	Uno por hora hasta $\frac{3}{4}$ del máximo
Rezar o meditar en un gran templo	Uno por hora hasta el máximo
Participar en una fiesta sagrada budista	Todos al terminar el día
Hacer un peregrinaje a un templo famoso	Todos al terminar el viaje
Donativo a un templo o sacerdote mendicante:	
pequeño (3-13z)	1 PM* (solo una vez por día)
medio (2m)	3 PM* (solo una vez por semana)
grande (8m)	6 PM* (solo una vez por mes)

* Solo laicos y devotos.

La vida de un monje

Plegaria y meditación

En los monasterios o templos grandes se reserva una parte del día a meditar, unas cuatro horas, normalmente al amanecer y en el ocaso. Estas sesiones se hacen en grupo, aunque cada monje puede meditar en solitario en otros momentos del día. Uno de los maestros dirige las sesiones. La meditación sentada se alterna con meditación caminando para aliviar las piernas. Las plegarias consisten en cantar sutras en grupo y se considera otra forma de meditación. Se dice que leer en voz alta el *Sutra del loto* es una bendición para todos los seres vivos.

Trabajo

Los monasterios japoneses deben ser en su mayor parte autosuficientes y los monjes trabajan una parte o todos los campos propiedad del monasterio. Las escuelas más grandes poseen muchas tierras conreadas por campesinos. Otra parte del día se dedica a labores de mantenimiento como jardinería, limpieza, cocina, construcción, atender a los enfermos, entrenar en artes marciales, etc. Las labores se alternan entre los monjes. En algunas ocasiones, los monjes participan en la construcción de obras públicas como puentes y diques en beneficio de la comunidad alrededor del monasterio.

Comida

En los monasterios zen suelen tomarse solo dos comidas, antes del mediodía. La carne está prohibida.

Limosna

Pese a ser autosuficientes, la mayoría de monasterios piden limosna. Se trata de un acto a la vez simbólico y práctico. Suele hacerse en procesión silenciosa por uno de los pueblos vecinos. El primer monje va haciendo ruido con su *shakujo* (bastón con anillos metálicos en lo alto). En el caso de monjes solitarios o en peregrinación, pueden sostener un bol en un rincón de una calle mientras hacen sonar una campanilla. Se considera beneficioso que un monje peregrine por varios templos del país, recibiendo las enseñanzas de varios maestros (incluso de escuelas distintas) antes de regresar. Es tradición que solo se permita a un monje peregrino dormir en un monasterio si primero vence a un residente en un duelo de teología.

Ofuda

Estos talismanes se sitúan en las entradas de los hogares para impedir el paso a espíritus malignos que puedan portar enfermedades o mala suerte. Son tiras de papel con el nombre de un kami y su santuario escrito con tinta o pueden ser de madera y tener el nombre grabado. En el budismo, los ofuda contienen pasajes de sutras sagrados y tienen el mismo efecto. Para conseguir uno, debe hacerse un donativo al santuario sintoísta o a un templo budista. Suelen adquirirse por Año Nuevo y su efecto dura un año.

Crear un ofuda

Un sacerdote sintoísta o monje budista puede crear estos talismanes para ofrecerlos a las personas que los necesiten y también para luchar contra espíritus malignos y fantasmas. Para crearlo, el sacerdote o monje debe estar en un lugar tranquilo y sin distracciones, tener tinta, pincel y papel o una tablilla de madera, y tener éxito en una tirada de *Leer/Escribir sánscrito* (en el caso de monje budista) o *Leer/Escribir japonés* (en el caso de sacerdote sintoísta). El proceso dura una hora y requiere gastar 3 PM.

Si se coloca en la entrada de un edificio, funcionará como el encantamiento *Pantalla Espiritual* contra todo espíritu maligno que desee entrar, usando la Voluntad del sacerdote o monje que haya creado el ofuda. También puede crearse una versión más poderosa si el sacerdote o monje conoce el milagro *Bloqueo Espiritual*. En ese caso, el monje lanza el milagro en el momento de crear el ofuda y este queda impregnado en el talismán durante un año. La intensidad del milagro será igual a una décima parte de la *Exhortación/Misticismo* del monje o igual a la intensidad del kami que haya lanzado el milagro (ver [reglas de magia sintoísta para RQ6](#)).

Por otro lado, si el sacerdote budista se encuentra ante un espíritu maligno y supera con éxito una tirada de *Pelea*, podrá tocar la frente del espíritu con el ofuda, lo que provoca al espíritu 1d6 de daño espiritual por punto de intensidad del *Bloqueo Espiritual* o por una vigésima parte de su habilidad de *Misticismo* o *Exhortación*, lo que sea mayor. Después de este uso, el ofuda pierde sus propiedades.



Dos ofuda de dos escuelas budistas distintas y uno de un santuario sintoísta de Amaterasu.

Fuentes consultadas

Samurai of Legend. Lawrence Whitaker. 2012 Mongoose Publishing.

Sengoku. Chanbara Roleplaying in Feudal Japan. Anthony J. Bryant, Mark T. Arsenault. Gold Rush Games.

Bushido. Book 1: The Heroes of Nippon. Bob Charrette, Paul Hume. 1981 Fantasy Games Unlimited.

A History of Japanese Buddhism, K. Matsue. Brill Online.

[TV Tropes: Useful Notes / Buddhism](#). Varios autores.

[Wikipedia. Budismo en Japón](#). Varios autores.

[Japanese Buddhist Statuary](#). Mark Schumacher. 1994-2014.

[Nanzan Guide to Japanese Religion](#), Paul L. Swanson, Clark Chilson. University of Hawai'i Press, 2006.

[The Power of Denial: Buddhism, Purity, and Gender](#). Bernard Faure. Princeton University Press.

[Portraying a Japanese Monk in the SCA](#). Mokurai, Eric Munson, 2001.

[Ofuda, in with the good, out with the bad](#). Annabel Gallop. British Library, 2016.

[Who Is Buddha?](#) Zen Buddhism Net. 2001-2017.

Zen, the Life of Master Dōgen. Dir. Banmei Takahashi. Kadokawa Pictures, 2009.



El loto nace en el sucio lodo y florece de forma hermosa en la superficie, por lo que es un símbolo budista de la capacidad del ser humano para liberarse del sufrimiento y la ignorancia y así alcanzar la iluminación.