



A black and white illustration featuring a man with a beard and a woman. The man's face is the central focus, with a child's hand reaching up towards his forehead. The woman is in the foreground, looking up at the man. The style is detailed and expressive, with a focus on the characters' faces and the child's hand.

mezcla de honor y fanatismo y su aceptación de la muerte no como algo inevitable, sino bienvenido, puede ser un tremendo enemigo.

● **Desventajas.** Buscado, Embrujado, Enemigo mortal, Fanatismo, Instinto de autodestrucción, Intolerancia, Juramento de venganza, Maldición, Obsesión.

● **Ventajas.** Amigos influyentes, Código de honor, Sentido del cuerpo, Sexto sentido, Soportar el dolor / tortura / hambre o sed / frío o calor.

● **Secreto inconfesable.** Conocimiento prohibido, Culpable de crimen, Guardián, Maldición, Secreto de familia.

● **Profesión.** Asesino a sueldo, espía, consultor de seguridad. Muy frecuentemente al servicio de la Yakuza o de alguna megacorporación japonesa.

● **Nivel de Vida.** 5-7

● **Habilidades.**

Armas contundentes, Puñal, Ballesta, Armas de asta, Armas arrojadas, Esquivar, Tregar, Sigilo, Lanzar, Nadar, Esconderse, Acro-
ba -



Habilidad de puñal	Ras	HI	Hg	Hm
Katar	1-6	7-11	12-16	17+
Jitte	1-9	10-14	15-19	20+
Habilidad de espada				
Ninja-to	1-4	5-8	9-15	16+
Hab. Látigos y cadenas				
Manrikigusari	1-7	8-11	12-16	17+
Hab. Armas arrojadas				
Manrikigusari	1-9	10-14	15-20	21+
Jitte	1-12	13-17	18-19	20+
Hab. Armas de asta				
Naginata	1-4	5-10	11-14	15+

cia, Arte marciales: ninjitsu, Saber caer, Espionaje electrónico, Idiomas: japonés, Meditación, Sistemas de seguridad, Supervivencia, Venenos y drogas, Disfrazarse, Red de contactos: espías y asesinos, Acechar, Allanamiento, Combate nocturno, Combatir con ambas manos.

● **Equipo.** Mono y máscara negros. Considéralo como un traje de camuflaje pasivo cuando el ninja esté en una zona de sombras, Ninja-to (espada), ballesta, cuerda y garfio, multitud de armas exóticas (ver abajo), puñal, ganzúas, cápsulas de veneno.

Armas Ninja

◆ **Ninja-to.-** Es muy similar a la tradicional (y conocida) katana japonesa, aunque de hoja algo más corta y recta. DIS 1 LONG 95 PESO 1 PRECIO 500\$.

◆ **Manrikigusari.-** Cadena (de uno y medio a dos metros de longitud) con pesos en ambos extremos, que sirve tanto para golpear como para enredar al adversario. Es posible utilizarla como arma arrojada, con un alcance de cinco metros. En el momento de lanzarla, el ninja decide si desea enredar al enemigo o simplemente golpearle. DIS 1 LONG 150-200 PESO 4 PRECIO 50\$.

◆ **Nekode.-** Son unos guantes semi-rígidos de cuero con correas y pinchos en las palmas. Los ninjas los emplean como utensilios de escalada (+5 a la habilidad de Escalar, +8 si el ninja los lleva también en pies o rodillas) y como arma (-2 a la habilidad de Golpe, +4 al efecto). Ponerse cada guante cuesta tres acciones, y quitárselo una. Tienen el inconveniente de que llevándolos puestos no puede cogerse nada. También hay nekode para los pies y las rodillas, pero llevarlos puestos

(si no es para trepar) resta 6 a la Habilidad de Sigilo y al efecto en las tiradas de Agilidad. DIS 3 PESO 1 (el par) PRECIO 200\$ (el par).

◆ **Naginata.-** Es una lanza japonesa de origen medieval, con un asta de alrededor de dos metros y una hoja curva al final, de unos cuarenta centímetros. DIS 4 LONG 240 PESO 3 PRECIO 200-1000\$ (según antigüedad y decoración).

◆ **Bombas de humo.-** Bolitas con un compuesto químico en su interior que, al romperse, producen una pequeña explosión y una nube de humo que el ninja aprovecha para despistar a sus enemigos, huir o esconderse. Hay versiones especialmente diseñadas para lanzar a los ojos del adversario, cegándole momentáneamente. DIS Ver precio PESO 0'15 (5 bombas) PRECIO No están a la venta, sólo los ninjas saben fabricarla.

◆ **Katar.-** Daga de hoja ancha, en forma de triángulo, y puño transversal. El golpe sigue la línea del antebrazo, en lugar de ser perpendicular a él. Resta 2 a la habilidad de Puñal, debido a su extraño diseño, pero es especialmente efectivo contra protecciones y armaduras, restando 5 a la absorción de las mismas (igual que las estocadas, ver página 124 del libro de reglas). Aunque es un arma originaria de la India, los ninjas (especialmente los más jóvenes) la han acogido con entusiasmo. DIS 3 LONG 40 PESO 0'5 PRECIO 200-1000\$.

◆ **Jitte.-** Arma japonesa (la versión de Okinawa se llama sai) que recuerda a un pequeño tridente, con la púa central más larga que las laterales (35 y 20 centímetros respectivamente). Si se utiliza un jitte para parar un ataque, el arma del contrario queda bloqueada entre las puas, y el ninja puede intentar una tirada de Fuerza para desarmar a su adversario (cuenta como una acción). Algunos jitte están especialmente equilibrados como armas arrojadas. Se suele luchar con uno en cada mano. DIS 2 LONG 55 PESO 0'5 PRECIO 150\$.

● **Arte Marcial: Ninjitsu.** Es un arte marcial caracterizado por los movimientos rápidos e inesperados, el silencio

y la efectividad inmediata. Se utiliza el ninja-to como arma, pero también las manos, pies y otras partes del cuerpo.

Habilidad	20	30	50	75
Golpe	9	15	20	30
Patada	9	12	17	25
Presa	-	9	15	20
Tajo	9	12	20	30
Estocada	-	6	15	20
Bloqueo	9	12	15	20

■ **Maniobras especiales Budo.** Los ninja están divididos en varios ryu (escuelas o clanes), aunque a efectos del juego consideraremos únicamente tres: Iga, Gyokku y Koga. Estos ryu mantienen una fuerte rivalidad entre ellos, especializándose cada uno en distintas maniobras. El PJ Estudiante o Instructor pertenecerá a uno de estos ryu, y sólo podrá aprender las maniobras que le son propias. Los Maestros pueden aprender maniobras de otro ryu (y sólo de uno más), y los Grandes Maestros de cualquiera de ellos.

◆ **Ryu Iga.** Amortiguar el golpe, Combinar, Desarmar, Estrangulamiento, Evasión, Zarpa de tigre, Zafarse.

◆ **Ryu Gyokku.** Ataque relámpago, Combinar, Evasión, Iaido, Tajo giratorio, Zarpa de tigre, Zafarse.

◆ **Ryu Koga.** Combinar, Evasión, Noquear, Romper el arma, Salto del tigre, Zarpa de tigre, Zafarse.



Freakie

«Fíjate, esa línea de código no está demasiado clara. Alguien ha puesto una trampa para hackers. Probablemente intentarán rastrear la llamada, pero lo tengo todo previsto: estoy utilizando una clave de la compañía telefónica, y sólo conseguirán conectar con la central. Billy Misterio me enseñó este truco. Se llama el bucle doble.»

Eres un hombre con una pasión: puede ser la música heavy, el apoyo vandálico al equipo local de fútbol, la informática, las ciencias ocultas, la serie Star Trek, el cine gore, espiar a las parejas en los parques, participar en juegos de rol o cualquier otra cosa, pero la verdad es que nada te importa más. Tu familia no te entiende, y tus únicos amigos son quienes comparten tu locura.

● **Personalidad.** Totalmente obsesionado. Nimiedades como la familia, el trabajo (a menos que tenga algo que ver con tu pasión) y la higiene personal pueden quedar olvidadas muy fácilmente. Hablas constantemente de un solo tema (TU tema), y no comprendes cómo los demás no siguen tu ejemplo.

● **Desventajas.** Drogadicción, Fanatismo, Manía, Neurosis sexual (voyeurismo, por ejemplo), Maníacodepresivo, Obsesión (muchas), Represión.

● **Ventajas.** Código (por ejemplo, el del club de fans de Mr. Spock), Talento artístico, Talento matemático.

● **Secreto inconfesable.** Conocimiento prohibido, Culpable de crimen, Experiencia con lo oculto, Víctima de crimen.

● **Profesión.** De ser posible, cualquier que tenga que ver con tu pasión: hacker informático, maquillador en películas de terror serie B, organizador de viajes para hooligans, redactor de fanzine...

● **Nivel de Vida.** 2-4.

● **Habilidades.** Armas contundentes, Combate sin armas, Artesanía, Deporte, Tocar instrumento, Artes plásticas, Astrología, Criptografía, Informática, Ocultismo, Redacción, Venenos y drogas, Red de contactos: compañeros de afición, Disfrazarse, Fotografía.

● **Equipo.** Muestras de tu afición (revistas porno, cintas piratas, bate de béisbol con los colores de tu equipo, colección de fanzines, equipo de maquillaje... etc.), aparatos de audio/video, cámara, ordenador personal, máquina de escribir.



Sectario Antiguo Sectario

«Desecha tus temores, hermano, y acepta esta ofrenda de paz. Tenemos mucho que aprender de las flores, como dice el Maestro Chandra Rapa-juma. Si quieres leer estos folletos... ¿Cómo? Oh, no hermano, hacemos voto de pobreza. El modesto donativo que pedimos está destinado a socorrer a los pobres.»

Eres uno de esos infelices que caminan por las calles con una túnica naranja, la cabeza afeitada y una pandereta en la mano, vociferando mantras de paz y amor y regalando flores a los transeúntes.

O quizá pertenezcas a una secta de adoradores de los Antiguos Dioses Olvidados, o seas un sacerdote del Opus Dei. Es posible que ya hayas dejado atrás todo eso, reincorporándote a la vida normal, pero tus antiguos correligionarios no han perdido tu pista... Puedes ser tanto un sacerdote como un simple acólito.

● **Personalidad.** Si aún no has dejado la secta, eres poco más que un pelele en manos de tus superiores. Si ya la has abandonado, puede que quieras olvidar la traumática experiencia, o quizá intentes vengarte de tus antiguos hermanos haciéndoles pasar por todo lo que tu pasaste en su día.

● **Desventajas.** Acusado injustamente, Buscado, Depresión, Drogadicción, Embrujado, Fanatismo, Intolerancia, Mala fama, Manía, Maníacodepresivo, Mé-



dium involuntario, Neurosis sexual (Sadomasoquismo, Sexo en grupo, Travestismo, Orgías, Feticismo, Necrofilia, Pedofilia, Lluvia amarilla, Voyeur en casas ajenas, Masturbarse en el confesionario...), Obsesión (mantras), Perseguido, Represión.

● **Ventajas.** Altruismo, Amigos influyentes, Empatía, Generosidad, Indulgente, Pacifismo, Sensibilidad expandida, Sinceridad, Soportar tortura / hambre o sed, Visión del aura.

● **Secreto Inconfesable.** Conocimiento prohibido, Elegido, Experiencia con lo oculto, Experiencia sobrenatural, Pacto con los poderes de la oscuridad, Poseído y embrujado.

● **Profesión.** Sacerdote, acólito, monaguillo. Puede que además tengas una profesión mundana cualquiera.

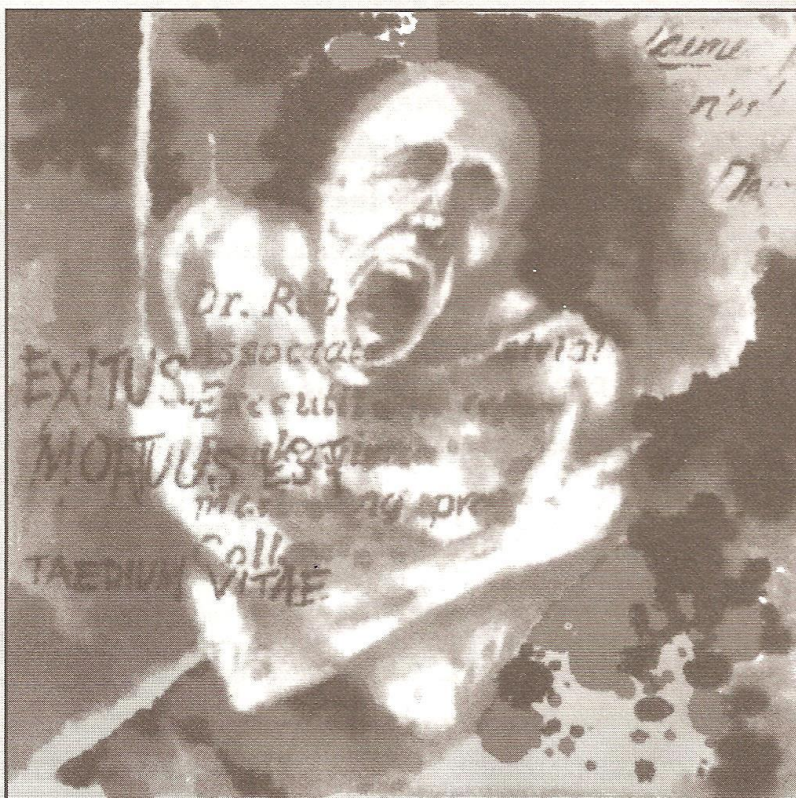
● **Nivel de vida.** Según la profesión que profese y la secta elegida, así como el status que tengas en ella. Puede ir del 1 al 7.

● **Habilidades.** Arte marcial: jiu-jitsu, Artesanía, Baile, Tocar instrumento (pandereta, flauta, sitar, guitarra cubayá), Artes plásticas, Astrología, Cocina, Hipnotismo, Idioma: hindú, Idioma: latín, Idioma: lenguaje secreto de la secta, Meditación, Numerología, Ocultismo, Parapsicología, Teología, Venenos y drogas, Actuar, Cantar, Echar la fortuna, Seducción, Red de contactos: secta, Retórica.

● **Equipo (Opción A).** Túnica naranja fosfi, instrumento musical, libros y cintas sobre meditación trascendental, varitas de incienso, guirnalda de flores, guía de hierbas medicinales.

● **Equipo (Opción B).** Sotana, cilicio, rosario, surtido de crucifijos, medallas, estampitas y hostias (consagradas), cirio, biblia, folletos de Torre-ciudad.

● **Equipo (Opción C).** Capa y máscara, medallón pentacular, macho cabrío negro, daga ceremonial, muñecos de cera, cadenas y esposas, velas negras, libros de brujería y satanismo, drogas de diseño (éxtasis y afrodisíacos).



Playboy

«La Riviera estaba fatal esta primavera, así que Denny, Fabian y yo aceptamos la invitación de Ahmed e hicimos un crucero en su yate por las Bahamas. Hay menos periodistas, y siempre se puede aprovechar el viaje para hacer algún negocio: Denny compró una productora, y Ahmed y yo un banco a medias.»

Eres un niño rico de Beverly Hills, o el último vástago de una aristocrática familia europea. Tu vida siempre ha sido fácil, cómoda y lujosa. Los únicos problemas eran elegir el color del deportivo nuevo y escapar de aquellos

molestos paparazzi. Los cazadores de fortunas te asedian constantemente, y la prensa sensacionalista está siempre dispuesta a saltar sobre tu intimidad, en busca de una exclusiva.

Pero has aprendido a quitártelos de encima.

● **Personalidad.** Elitista, inconscientemente arrogante. Elegante, frío y reservado, confías en tu dinero y tu posición para salir de cualquier problema. Después de todo, hasta ahora ha funcionado, ¿no?. Has convertido tu vida en una continua búsqueda del placer, y puede que seas un poquito perverso.

● **Desventajas.** Drogadicción, Egoísta, Instinto de autodestrucción, Intolerancia, Jugador empedernido, Maldición, Neurosis sexual, Represión, Sexualmente perturbador.

● **Ventajas.** Amigos influyentes, Buena fama, Código de honor, Don de lenguas, Flexibilidad cultural, Generosidad.

● **Secreto Inconfesable.** Guardián, Heredero, Legado, Maldición, Secreto de familia.

● **Profesión.** Heredero despreocupado, aristócrata juerguista, artista aficionado, deportista (hípica, golf, vela...), hombre de negocios, especulador internacional, diplomático de altos vuelos.

● **Nivel de vida.** 8-10

● **Habilidades.** Deporte, Artes plásticas, Contabilidad, Idiomas, Hombre de mundo, Navegación, Tasar, Cabalgar, Diplomacia, Etiqueta, Red de contactos: ricos y famosos, Seducción, Conducir, Juegos de Azar, Pilotar, Ciencias sociales, Humanidades.

● **Equipo.** El que quieras. Por supuesto, incluye yate, avión privado, colección de cochazos deportivos y guardarropía de lujo, así como una mansión (o dos) con una top-model (o dos) en cada dormitorio... son las cosas buenas de jugar a rol.



David Alabort