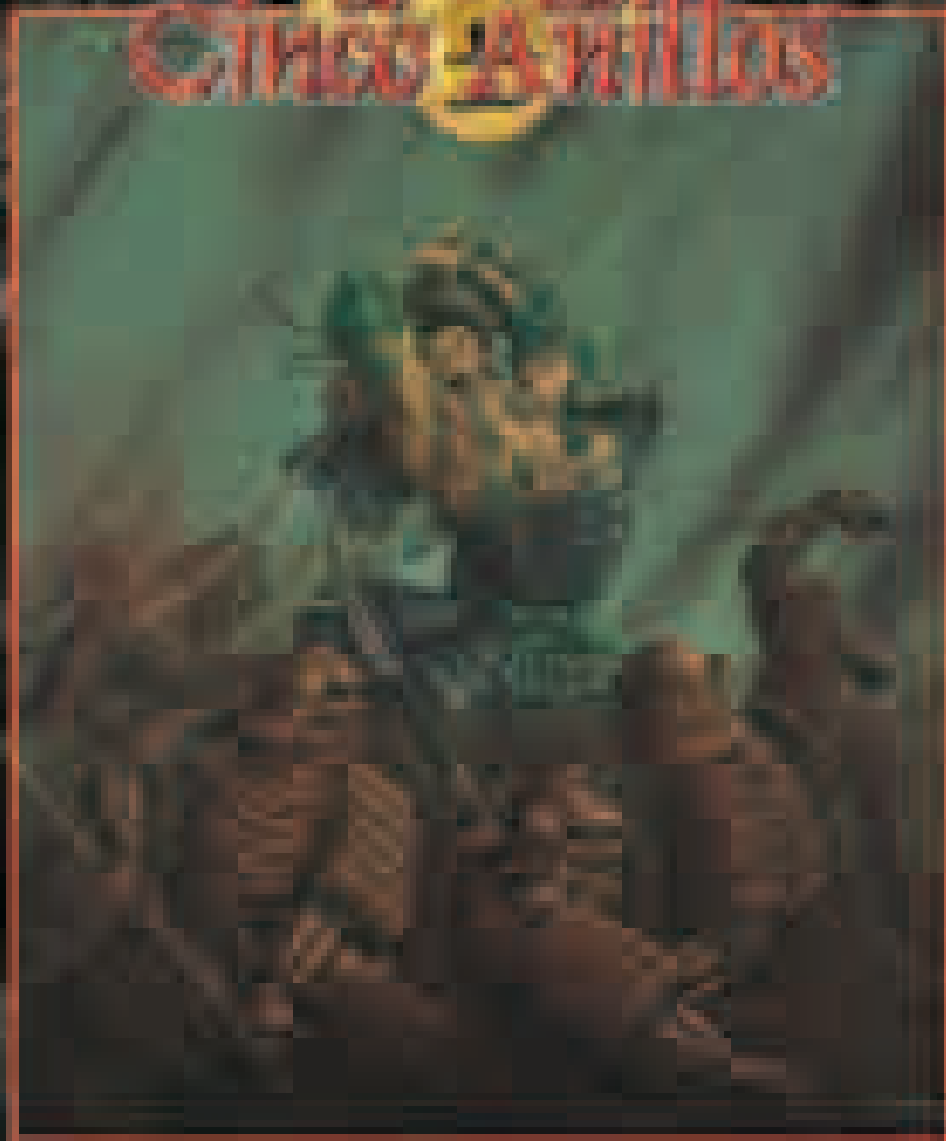


La Leyenda de las Cinco Avillas



UNA COLECCIÓN DE NOVELAS

LA LEYENDA DE LOS CINCO ANILLOS ES UN JUEGO DE ROL, UN LIBRO EN CARTÓN, CON ILUSTRACIONES IMPACTANTES, QUE DETALLA UN MUNDO FUTURO, SUS INTRIGAS Y ANHELOS. CONTIENE LAS INSTRUCCIONES PARA CREAR TU PROPIO PERSONAJE Y DESCRIBE UN MUNDO PARALELO A NUESTRA EDAD MEDIA JAPONESA, LA ESPERANZA Y LA LUCHA LA PONES T: LO QUE OCURRA EN ADELANTE DEPENDE DE T. ESTE LIBRITO ES UNA VERSIÓN SIMPLIFICADA DE LA LEYENDA DE LOS CINCO ANILLOS. TE PROPORCIONA LAS REGLAS MÁS BÁSICAS Y LA INFORMACIÓN SUFICIENTE PARA QUE JUEGUES ALGUNAS PARTIDAS. PRUÉBALO. SI TE GUSTA, PODRÁS ENCONTRAR EL LIBRO DE REGLAS EN CUALQUIER LIBRERÍA GENERAL O TIENDA ESPECIALIZADA EN CÓMICS O JUEGOS. SI NO ES ASÍ, PONTE EN CONTACTO CON NOSOTROS (LO MEJOR Y MÁS RÁPIDO ES EL E-MAIL) Y TE INDICAREMOS LA TIENDA MÁS CERCANA A TU DOMICILIO.

QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

La principal herramienta utilizada en un juego de rol es la creatividad, la imaginación. Aquí no hay escenarios reales ni referencias visuales (como por ejemplo en la historieta, teatro o cine), por lo que los participantes deben hacer creíbles, representar verdaderamente personajes ficticios que se mueven por mundos más o menos fantásticos. Dichos entes de ficción pueden ser guerreros medievales, investigadores de lo oculto, marines coloniales o, como en el caso que aquí os planteamos, seres metahumanos con habilidades muy especiales que les hacen diferentes al resto de los terrestres.

Habitualmente utilizarán esas aptitudes para enfrentarse a todo tipo de amenazas: desde las más espectaculares catástrofes de la naturaleza hasta el temor a la pérdida del autocontrol (y a las terribles consecuencias que acarrearía a su vida personal), pasando, cómo no, por la confrontación con su reverso tenebroso: aquellos semejantes a ellos que deciden utilizar sus poderes para su propio beneficio y en detrimento de los demás: los supervillanos.

A diferencia de los juegos de mesa, en el rol no son necesarios ni tableros ni fichas. Tan sólo te hace falta papel, lápiz, dados y una buena dosis de creatividad. El objetivo consiste en ir desarrollando una historia en la que se aúne participación y diversión a raudales.

De la buena predisposición de los jugadores por una parte, y de la habilidad del Director de Juego para solventar las eventualidades que se presenten a lo largo del desarrollo de la narración por otra, dependerá el grado de éxito que alcancemos al final de la partida.

Hay que resaltar sin embargo que no todos los participantes en el juego tienen la misma función, siendo característico de este tipo de juegos la división del trabajo. Por un lado están los Jugadores propiamente dichos, y por otro, el Director de Juego (DJ para abreviar). Éste se encarga de preparar y arbitrar una aventura en la que los demás serán los protagonistas.

Si comparásemos un juego de rol con una película u obra de teatro, los jugadores serían los actores que interpretan a los protagonistas de la historia, mientras que el DJ realizaría a un tiempo las funciones de director, guionista, decorador e interpretaría todos los papeles secundarios. El resumen simplificado de su mecánica podría ser el siguiente: el DJ detalla una situación concreta a los jugadores, estos con la ayuda de esa descripción y teniendo en cuenta las facultades que les concede su papel, deciden cómo van a reaccionar ante dicha situación y le comunican al DJ lo que intentan realizar. Éste, combinando su conocimiento de la trama y de las reglas del juego que crea pertinente aplicar a esa situación, informa a los jugadores si es o no posible llevarla a cabo y en caso positivo qué resultados han obtenido las acciones de estos. Todo esto da como resultado una interacción constante entre el DJ y los jugadores que hace avanzar la trama de la aventura.

ELEMENTOS DE UN JUEGO DE ROL

LOS JUGADORES

- Personajes Jugadores y Personajes No Jugadores:

Los personajes de un juego de rol son todos aquellos seres de cualquier clase, imaginarios o no, cuyos papeles son representados y sus acciones determinadas por los jugadores de acuerdo con las reglas que se estén usando. Los personajes se dividen en dos tipos: Personaje Jugador (abreviando PJ) y Personaje No Jugador (PNJ). Los PJ son los protagonistas de la historia y son utilizados por los jugadores. Los PNJ son todos los demás personajes que intervienen en la historia (villanos, otros héroes, víctimas, informadores, amigos de los PJ, gente que pasaba por la calle, etc.), controlados e interpretados todos ellos

por el DJ de forma más o menos detallada según el papel que desempeñen dentro de la narración.

La mayoría de los juegos precisan, como mínimo, de dos participantes para desarrollar una aventura (un DJ y un PJ). El DJ encomendará una misión a sus jugadores, encargándose además de crear el ambiente y desarrollar la trama argumental, implicándolos en todo tipo de situaciones que dificulten (o faciliten) la consecución de sus objetivos. Deberéis analizar toda esa información, investigar y descubrir los datos que creáis necesarios, para lograr evitar que tus enemigos alcancen su meta. Pero jugador, recuerda: el DJ no es tu enemigo; colabora con él.

EL DIRECTOR DE JUEGO

Sobre los hombros del Director de juego (DJ) recae gran parte de la responsabilidad (pero no toda) de que una sesión de rol se desarrolle de forma satisfactoria, es decir, que todos los participantes en dicha sesión (y aquí debe incluirse también el propio DJ) lo hayan pasado bien, entreteniéndose y sintiéndose interesados con el juego.

Es misión del DJ conocer todas las reglas de este juego, por lo tanto deberá leerse íntegramente este folleto (hemos intentado hacer que esa labor sea lo menos ardua posible). Esto no quiere decir que los jugadores deban limitarse a cumplir lo que les explique el DJ, también deberán familiarizarse con las reglas; pero no de forma tan exhaustiva como éste. Por lo general, el jugador medio tendrá suficiente con conocer este reglamento lo necesario para manejar e interpretar correctamente a su personaje. Por ejemplo, un jugador no debe conocer al detalle toda la lista de superpoderes de este folleto, tan sólo los que posea su personaje, que son los que deberá utilizar.

No insinuamos que el DJ deba memorizar todas y cada una de las reglas del juego. Deberá contar con una comprensión correcta de la mecánica básica del juego y saber en qué parte del folleto se encuentra cada regla. Así, si se produce durante la partida una situación determinada que precisa de la aplicación de una regla poco habitual, podrá localizarla rápidamente en el reglamento sin ralentizar el juego. Aunque lo mejor (aquí es donde se prueban los verdaderos DJs) sería que improvisase sobre la marcha. Y ésta sí es, desde nuestro punto de vista, una de las pautas que garantizan el éxito de una partida. ¿Cuántas veces no se malogra el desarrollo de una trama por culpa de discusiones interminables? Normalmente el DJ no debería necesitar abrir el folleto para las situaciones comunes que se producen en el juego. En el caso de tratarse de una situación no cubierta por las reglas, jamás debe concluirse que tal acción es imposible; de nuevo el DJ deberá improvisar: las reglas existentes funcionan, o deben funcionar, como pautas básicas sobre las que extrapolar nuevas normas. ¿Acaso no es eso lo que hacemos todos los aficionados cuando nos inventamos reglas opcionales, nuevas tablas, nuevos personajes, etc. para nuestros juegos preferidos?

El jugador que ejerza como Director de Juego encontrará de suma utilidad el Capítulo 7 de este folleto, íntegramente dedicado a dar consejos, trucos y ayudas al DJ con el fin de que éste pueda hacer más interesantes y entretenidas sus partidas. Pero Director, recuerda: el PJ no es tu enemigo; colabora con él. Cualquier duda, problema (y las soluciones que apliquéis para resolverlas), variante, laguna en las normas, o simple opinión que deseéis comunicarnos debéis dirigirla a:

Snail-mail: La Factoría de Ideas. Ulises, 91. 28043 MADRID.
E-mail: factoria@distrimagen.es.

Disponemos también de una página en el website de DistriMagen: www.distrimagen.es.

La Leyenda de Los Cinco Anillos

Kit introductorio

Una Guía de Rokugan para Gaijin

Lo que sigue es un resumen básico de la historia, cultura y estructura socio-política de Rokugan. La historia se explica en un formato narrativo para darte una idea de cómo ve la gente de Rokugan su pasado.

HIJOS DEL SOL Y LA LUNA

Desde el principio del mundo, el Señor Luna, Onnotangu, había perseguido a la Dama Sol, Amateratsu, por todo el mundo. Un día, la atrapó, y mientras su luz se desvanecía, las Nagas cayeron, una por una, en un profundo sueño. Muchos meses después, Dama Sol dio a luz a nueve hijos: Hida, Doji, Togashi, Akodo, Shiba, Bayushi, Shinjo, Fu Leng y Hantei. El Señor Luna supo que cualquier niño que llevara en sus venas los elementos del Sol y la Luna crecería para ser más grande que él, por ello, a pesar de las protestas de Dama Sol, engulló a los niños, uno por uno.

Dama Sol tuvo que pensar con rapidez. Mientras Señor Luna engullía al primer niño, dijo, "Mi señor, ciertamente has de estar sediento tras semejante comida," y le ofreció una taza de sake. Señor Luna le dio las gracias y la apuró rápidamente. Después de cada niño, ella repitió su oferta y él la aceptó complacido, sin saber que en cada taza había una gota de veneno nadando en el sake. Cuando cada niño iba a parar al estómago de Señor Luna, conforme los devoraba, se vertían incontables lágrimas de Dama Sol. Conforme caían lejos de los Cielos hacia la Tierra, se mezclaron con la materia del aire y del viento. Finalmente, las lágrimas del Sol tocaron la Tierra, y donde cayó cada una de ellas, aún permanece, silenciosa y dormida, esperando.

Pronto, Señor Luna quedó tan borracho y obnubilado que no se dio cuenta de que ella había reemplazado al último pequeño, Hantei, por una roca. Señor Luna cayó en un profundo sueño, y mientras dormía, Dama Sol se llevó a Hantei y lo ocultó. Dama Sol explicó a su hijo que debía rescatar a sus hermanos y hermanas. Le entrenó en las artes del combate, preparando a Hantei para el momento en que su padre despertara.

Se dice que pasaron muchos años durante este tiempo, y también se dice que pasaron muchos siglos. Cuando Señor Luna despertó, encontró a Dama Sol y al joven Hantei esperándole. La batalla que tuvo lugar fue grande; al fin, Hantei abrió el vientre de su padre y los niños y sus entrañas cayeron a la tierra. Señor Luna intentó en el último momento aferrar a los niños, pero sólo atrapó al pequeño Fu Leng. Hantei cortó entonces la mano de su padre, rompiendo su presa, y haciendo que Fu Leng (y la mano cortada de su padre) siguieran a sus hermanos y hermanas en su caída. Pero mientras Fu Leng caía consiguió en el último momento aferrar a Hantei, arrastrando a su hermano en la caída.

La sangre de Señor Luna cayó a la tierra, encontrándose con los charcos informes que las lágrimas de Dama Sol habían creado. Cuando se encontraron, la sangre y las lágrimas se mezclaron y se formó un hombre y una mujer de cada una de los miles de charcos.

Fu Leng cayó apartado de sus hermanos y hermanas, en una profunda grieta en el lejano oeste. Atrapado bajo tierra, luchó por alcanzar la superficie, pero ya no era el mismo. Los muchos meses bajo tierra le habían otorgado un oscuro conocimiento. Envenenó su cuerpo y su mente, corrompiéndole en una burla retorcida de lo que fuera una vez.

"CUANDO CAIGA EL LTIMO AKODO"

Tan pronto como los hijos del Sol y la Luna tocaron la tierra, dejaron de ser divinos. Aunque no eran tampoco hombres mortales, ya no eran dioses. Miraron a su alrededor y descubrieron los inicios dispersos de la humanidad, y supieron lo que habían de hacer. Los humanos estaban desnudos y eran ingenuos, como niños recién nacidos, y los Hijos del Sol y la Luna hicieron esta promesa: "Os enseñaremos los caminos del mundo y os protegeremos de su maldad. Servidnos con humildad y obediencia y mantendremos nuestra promesa."

Los Hijos del Sol y la Luna, excepto el atrapado Fu Leng, decidieron que realizarían un torneo para ver quién de ellos debía gobernar el mundo. Hubo una competición de velocidad, una de fuerza, una de astucia y muchas otras. Togashi prefirió no participar en el torneo, pues miró a sus hermanos y hermanas y supo el resultado. La prueba final fue un gran combate.

El Señor Hida confió en su gran fuerza para guiarle en la batalla, pero fue rápidamente vencido por la rapidez y precisión de los golpes de Shinjo. La rapidez de Dama Shinjo resultó ser su perdición. El Señor Bayushi utilizó su impulsividad para cogerla con la guardia baja, y con sus trucos y distracciones, la derrotó. El Señor Shiba, sin embargo, era demasiado astuto para tales engaños. Observó los trucos de Bayushi y sus acciones no se vieron afectadas por las distracciones. Luego, el Señor Shiba se volvió para enfrentarse a Dama Doji. La esbelta y hermosa Doji retrocedió y esperó a que Shiba golpeará, sabiendo que su hermano obtendría demasiados conocimientos si observaba sus movimientos. La paciencia de Shiba se agotó; atacó y fue derrotado con rapidez por la técnica de Doji. Entonces Akodo avanzó. Conocía la táctica de Dama Doji y la usó contra ella. Finalmente, sólo Akodo y Hantei quedaron en el campo de batalla. Lucharon con el amor de los hermanos, pero conforme la batalla crecía en intensidad, también lo hacía el temperamento de Akodo. En un momento crucial, la gran furia de Akodo le dominó. Hantei sintió la rabia de su hermano y la usó contra él. Fue un error de descuido el que causó que Akodo perdiera el duelo con Hantei, un error que

podría haberle costado la vida. Dado que Hantei perdonó a Akodo, Akodo juró a su hermano que él y su familia le servirían. Togashi, que observaba la batalla desde la distancia, murmuró: “Cuando el último Akodo caiga, también lo hará el último Hantei.”

LA DINASTÍA HANTEI

Al final del torneo, se decidió que la dinastía Hantei gobernaría a los demás. Hantei declaró que los Hijos del Sol y la Luna debían construir un Imperio poderoso, un Imperio que debía mostrar su devoción a su sagrada madre Amateratsu. Mientras Hantei fue Emperador, cada uno de sus hermanos y hermanas fue a las tierras conocidas, reunieron a los humanos y crearon los Siete Clanes. Hida formó el Clan del Cangrejo, Doji formó el de la Grulla. Togashi formó el Clan del Dragón y Akodo el del León. Shiba formó el Clan del Fénix mientras Bayushi formó el del Escorpión. Por último, Shinjo formó el Clan del Unicornio.

Durante muchos años, el Imperio floreció mientras Hantei y los Clanes construían caminos, palacios y templos. Pero un día, un ejército de criaturas malvadas y putrefactas atacó los palacios y los templos de los Hijos del Sol y la Luna. Eran las fuerzas de Fu Leng, que había caído lejos de sus hermanos y hermanas. Su dominio de la magia del mundo subterráneo era total. Armado con las criaturas que había invocado de los infiernos bajo la tierra, planeaba destruir el Imperio Esmeralda y reclamar las almas de los hombres mortales para su propia gloria y poder.

EL NUEVO CAMINO

Hantei y los Clanes reunieron un ejército para combatir a los trasgos, ogros y Oni cambiaformas de Fu Leng, pero ni la magia ni el acero podían derrotar su brujería maligna. Cada batalla obligaba a Hantei a retroceder. Finalmente, mientras su ejército harapiento se preparaba para el asalto final en las llanuras de Uichiman, un hombrecillo con la cabeza rapada vistiendo una túnica vino a visitar al Emperador Hantei. El hombre se presentó a sí mismo como “Shinsei”, que significa “nuevo camino”. Prometió al Emperador que podía derrotar a los ejércitos de Fu Leng, pero Hantei no se sintió impresionado. Ordenó que echaran al hombrecillo, pero cuando los guardias intentaron tocar a Shinsei, los derrotó a todos sin usar un arma. Entonces,

se volvió al Emperador. “Déjame tomar a siete guerreros para enfrentarme a tu hermano. Con ellos, detendré los ejércitos que avanzan por tus tierras.”

Hantei se sintió intrigado por el hombrecillo. Pasó una noche entera interrogando a Shinsei mientras su hermano Shiba anotaba cada palabra. Las notas de esta conversación, llamadas, *El Tao de Shinsei*, siguen encontrándose en la biblioteca del Emperador y en las de todos los Clanes. Al final de la velada, Hantei quedó convencido. Deseaba enviar a sus hermanos y hermanas, pero el hombrecillo sacudió su cabeza diciendo, “No. Han de ser hombres mortales, pues la fortuna favorece al hombre mortal.” Hantei vio la sabiduría de las palabras de Shinsei y envió a un guerrero de cada uno de los Clanes junto a Shinsei. Los llamó *samurai* que significa “sirvientes”.

Pasaron muchas semanas, y los ejércitos de Fu Leng se fortalecían y ganaban terreno en cada batalla. Pero un día, su poder se desvaneció misteriosamente, y en un momento crucial, los ejércitos de Hantei cargaron. Las filas de la oscuridad se rompieron y huyeron. Hantei supo entonces que Shinsei había de algún modo cumplido su promesa. Anticipándose al retorno de los héroes, preparó una gran fiesta por su victoria, pero un sólo samurai regresó. Era el samurai Escorpión, portando doce pergaminos y una mano de obsidiana encantada. “Esconde estos pergaminos”, dijo, “puesto que fueron la perdición de Fu Leng.” Luego, el samurai Escorpión murió. El emperador prohibió que se rompieran los sellos de los pergaminos y confió el deber de ocultarlos y protegerlos al Clan Escorpión. Luego ordenó a los Cangrejos construir una gran muralla entre el Imperio y las tierras oscuras del mundo subterráneo, conocidas como las *Tierras Sombrias*, para proteger a Rokugan de su maldad. Los Clanes de la Grulla y del León juraron proteger al Emperador. Doji fue elegida como el primer campeón del emperador, mientras que Akodo dirigía los ejércitos en el campo de batalla. Los Dragón y Fénix escogieron los caminos de la contemplación; ambos Clanes tomaron el Tao de Shinsei y lo incorporaron a su propio conocimiento de la hechicería. Por último, el Clan del Unicornio abandonó el Imperio para descubrir qué había más allá de sus bordes, para volver 800 años después.



MIL A OS DE PAZ

La época llamada los “mil años de paz” fue muy pacífica. Los Clanes luchaban por el territorio, ganaban influencia política en la corte y construían los cimientos de la filosofía que Shinsei dejó tras de sí. El Emperador Hantei y sus hermanos y hermanas envejecieron y sus hijos asumieron sus responsabilidades y deberes. Conforme avanzaba el tiempo, cada Clan desarrolló su propio carácter.

El Clan del Cangrejo

Durante mil años, el Cangrejo ha defendido con firmeza el Imperio Esmeralda de las hordas malignas de las Tierras Sombrias. Desafortunadamente, este deber les ha dejado poco tiempo para las actividades cortesanas, convirtiéndoles en el Clan más abrupto e inculto. Aunque nunca se duda de su valor y su honor, los demás Clanes a veces señalan el hecho de que el aura maligna de las Tierras Sombrias se adhiere a todo lo que toca y se preguntan cuántos samurai Cangrejo habrán ganado lo que los Fénix llaman “la corrupción de las Tierras Sombrias”.

(Los miembros del Clan del Cangrejo ganan un +1 a su puntuación de Resistencia)

El Clan del Dragón

Desde los primeros días de la dinastía Hantei, Togashi y su Clan han permanecido reclusos lejos, en las altas montañas de Rokugan. Practicando sus extrañas meditaciones en privado. El Clan del Dragón son los samurais más incomprendidos del Imperio. Sus hechiceros son hábiles en las artes de la guerra y sus samurais están familiarizados con la hechicería. Los más extraños del Clan — los *ise zumi* — se afeitan todo el pelo de su cuerpo y cubren su piel con detallados tatuajes. Siempre enigmáticos, el Clan del Dragón es visto a veces como reservado y extraño por los demás Clanes.

(Los miembros del Clan del Dragón ganan un +1 a su puntuación de la característica que escojan)

El Clan del Escorpión

Si hay secretos por conocer, un Escorpión los conoce de algún modo. Son maestros de los tratos a dos bandas y el subterfugio. Muchos dicen que el Escorpión es sólo una tapadera para una familia de ninjas, pero no se ha encontrado ninguna prueba que lo confirme. Durante los mil años del reinado de Hantei, los Escorpión han demostrado ser aliados valiosos de todos los Clanes. El suyo es un Clan de espías y de vendedores de información. Sin embargo, una vez haces un trato con un Escorpión, nunca podrás liberarte de tu deuda.

(Los miembros del Clan del Escorpión ganan un +1 a su puntuación de Inteligencia)

El Clan del Fénix

La palabra “shugenja” tiene muchos significados en Rokugan: hombre santo, profeta, brujo, sacerdote. Los shugenja más poderosos del Imperio, sin ninguna duda, pertenecen al Clan del Fénix. El escriba que fue llamado por el Emperador y escribió su conversación con Shinsei era un Fénix, y reportó todos los detalles y matices verbales de esta conversación para su Clan. Ningún otro Clan tiene una comprensión tan profunda de la Antigua

Religión de Rokugan y del “nuevo camino” de Shinsei. Fueron los Fénix quienes mezclaron las dos en las creencias actuales que tiene el Imperio. Sin embargo, en su estudio de lo sublime, los samurai Fénix han sufrido. Los días pasados en meditación contemplativa y leyendo los textos antiguos son días que no se pasan aprendiendo los aspectos más delicados de la esgrima y la batalla.

(Los miembros del Clan del Fénix ganan un +1 a su puntuación de Consciencia)

El Clan de la Grulla

Cuando llegó el momento de que Hantei se casara, todos los Clanes le ofrecieron a sus hijas más hermosas. Fue la hija de Doji, del Clan de la Grulla, la que eligió. Desde entonces, cada Emperador ha escogido a su esposa del Clan de la Grulla. Es así como la dinastía de Doji ha mantenido su posición en la Corte Imperial: cada Emperador tienen una Grulla a la que llama “madre”. Además, cada Emperador acude a la escuela de esgrima de la Grulla. La Escuela Kakita es la más prestigiosa de todo el Imperio, sus estudiantes son legendarios por su valor y destreza. Finalmente, no obstante, los Grulla son vistos por los demás Clanes como amanerados y aduladores por su relación con el Emperador.

(Los miembros del Clan de la Grulla ganan un +1 a su puntuación de Reflejos)

El Clan del León

Si los Grulla son la “mano izquierda” del Emperador, entonces los León son su mano derecha. El Clan del León siempre ha mantenido una auténtica reverencia por el Emperador, una devoción sin igual en todo Rokugan. Los samurai del Clan del León son algunos de los tácticos más brillantes que el Imperio ha conocido nunca, dirigiendo pequeños ejércitos contra otros mayores con victorias legendarias. Sin embargo, algunos dicen que el Clan del León se aferra con demasiada fuerza a la tradición, y su incuestionable lealtad al Emperador ha causado muchas disputas entre ellos y los demás Clanes — especialmente su rival principal, la Grulla.

(Los miembros del Clan del León ganan un +1 a su puntuación de Fuerza)

El Clan del Unicornio

Después de que Hantei tomara el Trono, se volvió a su hermana Shinjo y le pidió que cabalgara más allá del Imperio en busca de aliados y previniendo posibles peligros. Shinjo partió con un pequeño grupo de seguidores y no se volvió a oír hablar de ellos durante ochocientos años. Doscientos años atrás, el Clan del Unicornio volvió con riquezas inimaginables, fabulosos tesoros, y su más valiosa posesión: los caballos de guerra del oeste. El Clan del Unicornio también volvió con muchas costumbres y creencias extrañas, que les convertían en extraños para la gente de Rokugan. Su ignorancia de la delicada etiqueta de Rokugan les ha hecho parecer “bárbaros” y “poco civilizados” a veces, pero sus poderosos caballos y valientes samurais (todos entrenados en lo que los León llaman “trucos bárbaros”) les han convertido en aliados valiosos para quien los desee como tales.

(Los miembros del Clan del Unicornio ganan un +1 a su puntuación de Percepción)

Cultura

El Orden Celestial

Aunque la cultura de Rokugan puede parecer bastante extraña, es muy parecida a la Europa feudal con la que están familiarizados los amantes de la historia y la literatura fantástica. La sección siguiente está dedicada a la estructura de la sociedad regimentada que forma Rokugan. Aunque puede parecer intimidatoria de entrada, es, en realidad, bastante sencilla. Todo Rokugan está basado en una estructura jerárquica llamada “El Orden Celestial”. Los rokuganeses creen que todo forma parte de un diseño divino. Incluso la humanidad tiene un papel que jugar en este orden. Creen que todo el mundo tiene un destino, y deben trabajar para completarlo, incluso aunque signifique incomodidad, dolor o muerte; pues incluso a pesar de lo terrible que puede ser el camino de cada uno, un destino aún más horrible aguarda a aquellos que intentan engañar a su destino.

Los tres escalones

Rokugan es muy formal. El universo opera bajo una estructura escalonada: los hombres y mujeres nacen en uno de los tres escalones del Orden, y han de vivir el resto de sus vidas en el papel en que su nacimiento les ha situado. Hay veces en que algunos pueden moverse de un escalón a otro, pero esto es la excepción y no la regla.

Hay tres clases de personas en Rokugan: la Nobleza (los que hacen la guerra), los Campesinos (los que trabajan), y los Sacerdotes (los que rezan). Aquellos que quedan fuera de esta estructura se consideran “no gente” (o *hinin*) y no están protegidos por la justicia imperial.

El propio Rokugan es un estado feudal. Hay un único Emperador que es dueño de todas las tierras. Todo lo que se extiende bajo el sol le pertenece, puesto que su ascendencia se remonta al primer Hantei que ganó el Torneo del Sol y la Luna. Los nobles menores (*daimyo*) juran lealtad al Emperador. Gobierna los territorios que se les dan y se aseguran de que las leyes del Emperador sean obedecidas y cumplidas. A cambio, obtienen el derecho a recaudar impuestos en la tierra que gobiernan. Del mismo modo, un *daimyo* puede dar parte de sus tierras a cambio de fidelidad. Los campesinos trabajan la tierra a cambio de protección de los nobles. Desafortunadamente para los campesinos, el “contrato feudal” está un tanto desequilibrado en Rokugan. Los *daimyo* y samurais no están obligados a proteger a los campesinos. Aquellos que lo hacen actúan por cortesía más que por obligación.

SAMURAI: LOS QUE HACEN LA GUERRA

La clase social más alta de Rokugan son los guerreros o samurai. Todos los que nacen en una familia de samurai son considerados como tales, sin importar su profesión. El Emperador y su familia son el primer peldaño en la escalera de los samurais. Los *daimyo* mayores de los Siete Clanes son el segundo peldaño y los *daimyo* de las familias son el tercero. El cuarto son los samurai que han jurado fidelidad a las familias de los *daimyo*, y bajo ellos en el quinto peldaño están los que han nacido en la familia, pero no han

sido entrenados como guerreros. Por último están los ronin (“hombres errantes”, llamados así por su naturaleza errabunda), los guerreros sin señor que vagan por el país. Los personajes creados con el sistema de este kit se consideran parte de la casta samurai.

Sólo un samurai puede portar un *daisho*: las dos espadas enfundadas en el cinturón u *obi*. La primera es la *katana* (espada larga) y la segunda se llama *wakizashi* (espada corta). Los samurais viven bajo un código de conducta llamado *Bushido*. Este complicado sistema gobierna todas las acciones de un samurai. Ver **Bushido** más adelante, para más información.

Algunos Clanes son muy devotos a la religión de Rokugan, pero otros no. Los samurai del Clan del Fénix deben estudiar muchos textos sagrados así como aprender las técnicas *bugeti* (habilidades de lucha). Han de pasar diversas ceremonias religiosas antes de recibir su *daisho*, en la que un *shugenja* (sacerdote, alguien que puede hablar con las Fortunas y recibir respuesta; ver **La Religión** más abajo) les afeita y unge la frente. Los samurai del Clan del Cangrejo no se entretienen en tales frivolidades. Un Cangrejo aprende a luchar y a morir. Eso es todo lo que necesita saber.

HEIMIN: LAS SEMI-PERSONAS

Los *Heimin* o “semi-personas” son la gente común. El plebeyo mayor dentro del Orden es el campesino, porque proporciona lo que es más necesario en la vida: la comida. Sin él, todo el mundo pasaría hambre. El siguiente es el artesano, puesto que crea cosas que la gente necesita. El mercader está por debajo dado que no crea nada; únicamente vende lo que los demás crean. Es legal para un samurai matar *heimin* si su honor se ha visto comprometido por la rudeza de estos. Qué constituye una “rudeza” suele depender del samurai ofendido, por lo que los *heimin* siempre intentan ser tan humildes como les sea posible en presencia de los samurais.

HININ: LAS NO-PERSONAS

Los *Hinin* (“no-personas”) incluyen criminales, artistas (actores, músicos y *geisha*), charlatanes (prestidigitadores y embaucadores), y jugadores. También incluyen a los *eta*. Los *eta* son la gente que hereda trabajos “sucios” que implican tocar los cadáveres de humanos y animales. Los rokuganeses detestan tocar algo muerto. Creen que tocar los cadáveres (o cualquier cosa relacionada con ellos, como la sangre) mancha sus almas. Estos trabajos, como el de curtidores, enterradores y torturadores, se dejan para los *eta*. Aunque un samurai puede necesitar una buena razón para matar a un campesino, matar *hinin* no se considera un crimen porque no forman parte del Orden. Sin embargo, matar a ciertos *hinin* (como a la *geisha* favorita de un samurai) puede provocar serias repercusiones.

La Religión

El Orden Celestial no se aplica tan sólo a la humanidad. Los dioses de Rokugan — comúnmente conocidos como las “Fortunas” — también son parte de la gran máquina del universo, y también deben obedecer sus rígidas leyes y códigos.

Hay muchas, muchas Fortunas. Por cada, pueblo, ciudad, familia, Clan, gruta, montaña, río y árbol hay una Fortuna que vela y guía la vida de ese pueblo, ciudad, etc. Los shugenja de Rokugan son educados en la religión de las Fortunas. Aprenden los nombres y costumbres de las Fortunas así como los rituales y plegarias para realizar peticiones y calmarlas.

Además, en un mayor o menor grado, los shugenja son educados en la filosofía de los Cinco Anillos que fue enseñada al Emperador hace mil años. Cada Clan tiene una visión diferente del “sinsheísmo”, pero todos respetan sus enseñanzas.

La Economía

KOKU

La moneda base de la economía de Rokugan se denomina “koku”, y es de aproximadamente unos doscientos kg. de arroz. Un único koku se divide en 5 fanegas o monedas de plata llamadas ichibukin o “bu”. Cada fanega puede dividirse en diez celemines de cobre llamados “zeni”.

1 koku = 5 bu = 50 zeni

El Bushido: El Código del Guerrero

El Bushido es el código al que se adhieren todos los samurais. Enfatiza una vida de virtud e integridad. Todas estas virtudes están contenidas en el Honor de un samurai.

VALOR

No puedes vivir escondiéndote de la vida.

— *El Tao de Shinsei*

Se espera que un samurai esté listo para dar la vida por su daimyo en cualquier momento. La gente de Rokugan no sólo cree en la reencarnación, sino también en que las acciones de su vida afectarán a las mil vidas siguientes. Esta creencia en el *karma* (un tipo de energía espiritual que sigue a la propia alma de una vida a otra) explica porqué un samurai se preocupa tan poco de su propia seguridad. Sabe que si entrega su vida desinteresadamente sirviendo a su señor, su posición será mejor en su próxima vida. La gente común permite que el miedo asalte su corazón. Un alma extraordinaria es la única que tiene el valor de vivir realmente la vida hasta el límite, de vivir como si cada momento fuera el último.

LEALTAD

Un puñado de riqueza es como un puñado de polvo cuando se compara con las riquezas que la familia de un samurai le aporta.

— *El Tao de Shinsei*

Hay otra razón por la que un samurai está tan dispuesto a vivir peligrosamente. Sabe que si da la vida por su daimyo, su daimyo cuidará muy bien de su familia. El concepto de lealtad va en ambos sentidos. Un daimyo será leal al recuerdo de un samurai caído recompensando a cambio a su familia por su devoción. Este concepto de entregar la propia vida para mejorar la de la propia familia es muy importante. En Rokugan, nada es tan importante como tu familia. Sin familia, la vida de un samurai (o hasta la de un campesino) no vale nada.

SINCERIDAD

Posees cada palabra que pronuncias.

— *El Tao de Shinsei*

La sinceridad no significa honestidad; sinceridad es la habilidad de parecer honesto. Se espera de un samurai que mienta para proteger el honor de su familia. Es por esto por lo que en la corte no se considera válido el testimonio de los miembros de la familia. Un hombre o mujer que puede llorar a voluntad tiene una habilidad valiosa en Rokugan. La capacidad de parecer sincero cuando se presentan unas disculpas es altamente valorada por los rokuganeses. Les preocupa más decir lo que la gente desea oír que decir la verdad. Decir la verdad implica incomodidad para todas las partes implicadas y por tanto es deshonroso.

Por otro lado, la palabra de un samurai siempre es buena. Si un samurai dice que hará algo, lo hará, o morirá en el intento.

ON

Un hombre valiente no necesita ser cruel.

— *El Tao de Shinsei*

En Rokugan se está más preocupado por las apariencias que por la verdad. Ser considerado con los demás puede ganarte muchos favores, mientras que ser descortés puede costarte la vida. La razón principal para toda esta cortesía es la idea del *On* (que se traduciría como “respetabilidad” o “prestigio”). El *On* indica literalmente cómo de respetado estás dentro de tu casta. Un samurai sin *On* ha caído en desgracia y sólo puede salvar su *On* realizando el seppuku. Los rokuganeses son respetuosos unos con otros porque provocar una “escena” significa una pérdida de *On* para ambas partes. La disciplina es muy importante en Rokugan, y cuando alguien muestra una brizna de emoción, puedes decir que ha “perdido la compostura”.

EXCELENCIA

Mientras descansas, tu enemigo practica.

— *El Tao de Shinsei*

Un samurai debe luchar siempre por ser el mejor en todos los aspectos de su vida, no sólo en los asuntos militares. Cada acción requiere una concentración total, porque cada repetición acerca más al practicante a la perfección. Los rokuganeses creen que la filosofía de Shinsei puede aplicarse a todas las cosas: esgrima, caza, jardinería... Incluso la respiración es un acto que siempre puede mejorarse.

DUELOS

El concepto del duelo no es del todo extraño en las costas occidentales. Sin embargo, en Rokugan los duelos pueden implicar algo más que un simple cruce letal de aceros...

Un viento veraniego mece las hojas de los árboles que quedan a los lados de un corto puente sobre un río. Por cada lado del puente avanza un samurai. Alcanzan el centro, cada uno dándose cuenta que uno de ellos deberá dejar paso al otro.

Uno de ellos dice, “Permíteme ver tu técnica.”

El segundo le complace y se coloca en posición de en guardia. El primero sigue su ejemplo.

Transcurren unos tensos momentos. Entonces, de pronto, ambos se relajan y el primero se aparta para permitir el paso al segundo.

¿Qué ha sucedido? En términos de juego, los dos samurais han hecho tiradas de Percepción y han comparado sus totales de Gloria. Pero esto no explica lo que ha sucedido en el “mundo real” de Rokugan. La respuesta, por supuesto, es que ha habido un duelo en este puente, y un samurai se ha apartado para dejar paso al vencedor. Los samurai han evaluado la habilidad de su contrario y el “perdedor” (que se ha dado cuenta de que habría perdido el duelo) se ha echado a un lado para permitir el paso al mejor de los dos.

Hay muchos tipos de duelos en los que puede involucrarse un samurai, y no todos ellos acaban con derramamiento de sangre. Muchos samurai creen que derramar sangre cuando no es necesario sólo trae vergüenza a su hoja.

Los samurai a veces hacen duelos con espadas de madera llamadas *boken*, especialmente si son amigos o del mismo Clan. Los daimyo de Clan a menudo prohíben los duelos dentro del Clan para impedir la pérdida de valiosos esgrimistas.

Cuando un samurai busca un lugar en el que probar sus habilidades, suele acudir a la escuela de esgrima de su rival, “en busca de una lección”. Esto se hace para mostrar la superioridad de la técnica propia sobre la que se enseña en la escuela rival. Esta actividad ocurre con regularidad en Rokugan, cuando los samurai agresivos intentan obtener el favor de su sensei demostrando su valía contra escuelas rivales.

VENGANZA

“Ningún hombre puede dormir mientras el asesino de su padre camine por el mundo.”

— *Proverbio de Rokugan*

Cuando un miembro de una familia samurai es asesinado (incluido un sensei o un daimyo), cualquier miembro de esa familia puede ir al daimyo de quien le ha matado y pedir permiso para vengarse, aunque el derecho legal para hacerlo recae en el primer hijo de la víctima. Si la muerte ocurrió entre familias del mismo Clan, el samurai busca a su propio daimyo. Si la muerte ocurrió entre familias de distintos Clanes, el procedimiento es diferente. Si, por ejemplo, un samurai Grulla murió a manos de un samurai Dragón, los hermanos del samurai Grulla han de pedir a Doji Satsume (el daimyo del Clan de la Grulla) que solicite a Togashi Yokuni (el daimyo del Clan del Dragón) permiso para que autorice el duelo. Puede parecer que si los daimyo rechazarán tales desafíos, pero eso indicaría su falta de fe en sus propios samurai, y también podría verse como una muestra de cobardía.

Antes de que tal desafío pueda lanzarse, no obstante, la familia debe tener la certeza de la identidad del asesino, y la muerte ha tenido que ser “pública”, es decir, debe haber testigos. Una vez el desafío ha sido aceptado, se hace público. Los magistrados no interfieren en un desafío de sangre, y cualquiera que lo haga acepta las consecuencias. Se considera un crimen capital interferir cuando un hombre está intentando vengar el espíritu de su ancestro.

No hay que decir que, una vez el desafiante o el desafiado (o ambos) muere, el Desafío de Sangre acaba. La muerte en un Desafío de Sangre es una muerte honorable, y por ello, no puede ser “vengada”, al menos no dentro de los límites de las leyes imperiales.

VANAGLORIARSE

El samurai se adelantó a su ejército cabalgando, con el rocío brillando en su armadura con las primeras luces de la mañana. Elevó su lanza hacia el cielo y nos gritó a través de los campos:

“¡Estuve en la batalla de las Cataratas de Denoben! ¡Fue mi flecha la que acabó con Iuchi Kizawan! ¡Cuando la cabeza de Otomo Chizen cayó de sus bombros, era yo quien sostenía mi espada empapada con su sangre! ¡Soy Matsu Gobei! ¡La sangre de un centenar de generaciones de Leones fluye por mis venas! En este día, tu sangre alimentará la hierba bajo tus pies.”

Los samurais son famosos por sus fanfarronadas anteriores a las batallas. Fanfarronear permite al comandante oponente saber a quién se enfrenta: una posible ventaja psicológica. Ciertamente, una ligera ventaja cuando más, pero tal y como un samurai ve la batalla, una leve ventaja es todo lo que se necesita para vencer.

Fanfarronear es también una forma de llamar a tu oponente. Pronunciando tu nombre, linaje y gestas, estás diciendo que no tienes miedo. No te preocupa quién es él; sino que él debe preocuparse por quién eres tú. También identifica a un samurai que desea que se sepa quién es durante la batalla, aportando así prestigio y honor a su familia y a su Clan.

Reglas

La Leyenda de los Cinco Anillos es más que un juego narrativo y un juego de mesa. Se puede pasar una noche entera jugando a L5A sin tirar un sólo dado y sin que se necesite usar las reglas. Sin embargo, cuando aparece el conflicto, las reglas están ahí para ayudar.

En general, las reglas entran en juego cuando se pone en cuestión el resultado de las acciones de uno o más personajes. ¿Consigue tu personaje saltar esa profunda sima? ¿Es el samurai lo suficientemente fuerte como para romper el caparazón del Oni? Todas estas preguntas se responden con una tirada de dados.

Las reglas están diseñadas para ser flexibles. Todas ellas son sugerencias para hacer que tu partida funcione mejor. Si estás cómodo usando todas las reglas que te proporcionamos (y haciendo algunas otras caseras tú mismo) adelante. Si piensas que hay que tirar todas las reglas por la ventana, adelante también. Después de todo, tú has escogido este kit. Diviértete con él. Juega con el sistema de combate como creas conveniente, o inventa una tabla de creación de personajes aleatoria. Tan sólo recuerda la regla de oro de L5A.

La Regla de Oro de L5A

Si las reglas impiden de algún modo que te diviertas, ignora las reglas.

Las reglas están diseñadas para permitirte imaginar qué acciones tienen éxito y cuáles no. Pero antes hablemos un poco del tiempo.

Turnos

El DJ tiene la última palabra sobre el paso del tiempo durante una historia. Explica a los personajes cuánto

tardan las cosas en suceder (utilizando su mejor juicio, por supuesto). Sin embargo, para facilitar el recuento del tiempo, una vez se inicia el combate, el tiempo se mide en "turnos". Generalmente, un turno puede durar hasta cinco segundos o ser tan breve como un latido. Bajo circunstancias normales, un personaje sólo puede realizar una acción por turno.

Tirar dados

Igual que muchos juegos tradicionales de tablero, L5A utiliza dados. El sistema de L5A utiliza dados de 10 caras, y necesitarás varios; puedes conseguirlos en tiendas especializadas. Cuando leas las reglas relativas a los dados, encontrarás dos palabras que necesitan ser explicadas: "guardar" e "ignorar". Cada vez que tiras un número de dados para determinar el resultado de una acción, guardarás algunos dados e ignorarás otros. Los dados que guardas se suman para formar un total, mientras que los que ignoras no cuentan. Cuando tiras un grupo de dados, puedes querer guardar los que obtienen la tirada más alta (10, 9 y 8) e ignorar las tiradas bajas (3, 2 y 1).

Ejemplo: Allan está tirando cinco dados, de los cuales puede guardar tres. Ha de ignorar los otros dos. Allan tira y obtiene 9, 5, 3, 5 y 7. Como sólo puede guardar tres de los cinco dados que ha tirado, Allan decide guardar 9, 7 y 5, e ignora el 4 y el 3. Esto le da un total de 21.

ANILLOS Y

CARACTERÍSTICAS

¿Cómo de fuerte es tu personaje? Y más importante, ¿es más fuerte que el personaje que está creando tu amigo? Estas cuestiones se responden con un sistema de Características. Igual que alguna gente es más fuerte, rápida o decidida que otra, también lo son los personajes con los que jugarás. Imagina que todo el mundo en Rokugan tiene una puntuación entre 1 y 5 en un grupo de características. Un personaje con una Fuerza de 4 es físicamente más poderoso que uno con una Fuerza de 1, y así con todo.

Cada personaje en Rokugan tiene un grupo de cinco Anillos basados en los Cinco Elementos de Shinsei:

Tierra, Fuego, Agua, Aire y Vacío. Todos los Anillos menos uno tienen dos "Características" que te permiten personalizar aún más tu personaje. El Anillo de un personaje siempre es igual al Característica menor asociada con dicho Anillo.

El Anillo de Tierra representa la resistencia y voluntad de un personaje.

El Agua su fuerza y percepción. Su Anillo de Fuego indica su agilidad e inteligencia. El Aire representa sus reflejos y su consciencia. Por último, el Vacío de un personaje es su capacidad de recurrir a la fuerza y las virtudes de los cinco elementos en una acción conjunta.

LAS DOS TIRADAS

Hay dos tipos de tiradas en L5A: Simples y Enfrentadas.

Una Tirada Simple se usa cuando un personaje actúa por su cuenta, cuando sólo se ponen a prueba sus propias habilidades.

Una Tirada Enfrentada, por otro lado, ocurre cuando otro personaje se opone (o enfrenta) activamente a su acción.

LA TIRADA SIMPLE

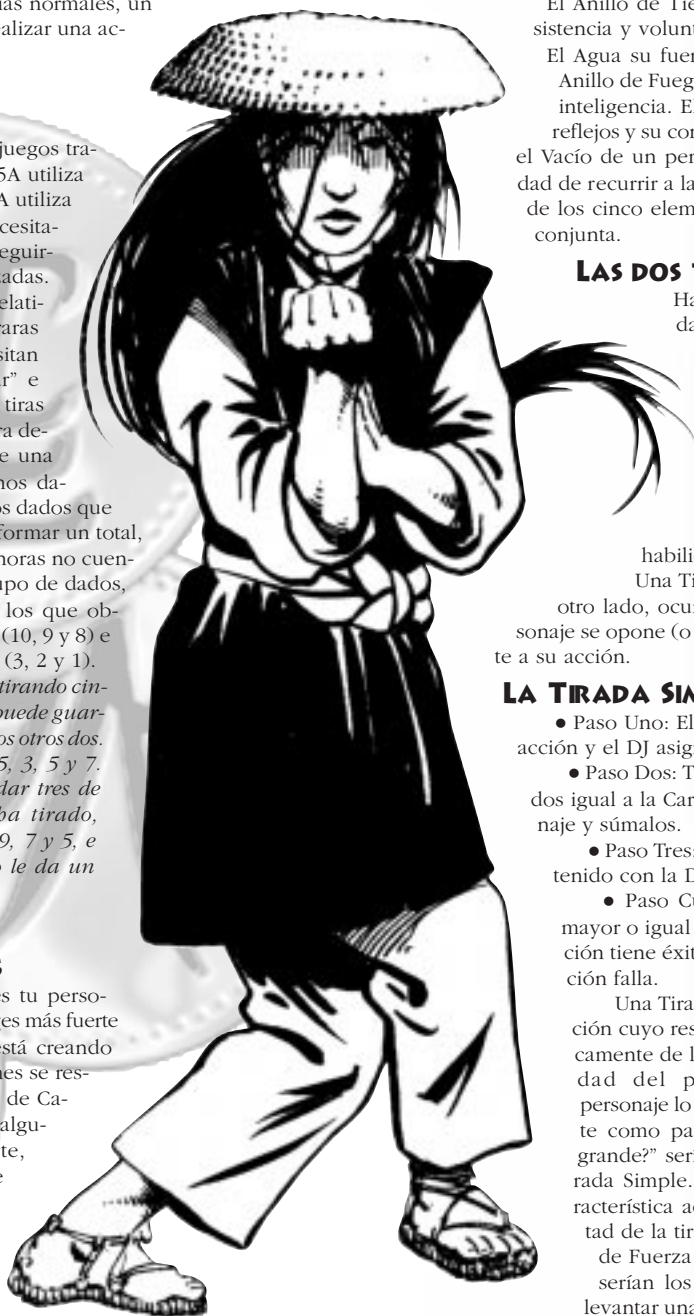
- Paso Uno: El jugador declara una acción y el DJ asigna una Dificultad.

- Paso Dos: Tira un número de dados igual a la Característica del personaje y súmalos.

- Paso Tres: Compara el total obtenido con la Dificultad.

- Paso Cuatro: Si la tirada es mayor o igual a la Dificultad, la acción tiene éxito. Si es menor, la acción falla.

Una Tirada Simple es una Acción cuyo resultado depende únicamente de la habilidad y capacidad del personaje. "¿Es el personaje lo suficientemente fuerte como para levantar esa roca grande?" sería un ejemplo de Tirada Simple. El DJ decide la Característica adecuada y la dificultad de la tirada (la Característica de Fuerza o el Anillo de Tierra serían los más indicados para levantar una roca grande, y la dificultad sería quizá de 20), y el jugador tira un número de dados de 10 caras igual a su Característica. Luego comparas el total de los dados con la Dificultad. Si la tirada es igual o mayor que la Dificultad, ha tenido éxito. Si su tirada es menor que la Dificultad, no lo ha conseguido. El DJ asigna las Dificultades para todas las tiradas usando la tabla como guía.



LA TIRADA ENFRENTADA

Las Tiradas Enfrentadas son algo diferentes a las Tiradas Simples. Un personaje ha de hacer una Tirada Enfrentada cuando otra persona se opone a su Acción. El DJ le indica que tire un número de dados igual a la Característica apropiada, igual que en la Tirada Simple, pero:

- La Dificultad de una Tirada Enfrentada es igual a la Característica del oponente por cinco.

- El resultado del enfrentamiento se determina por el grado de éxito de ambos personajes en el mismo.

En una tirada enfrentada, pueden ocurrir uno de estos tres resultados: 1) Si sólo uno de los personajes saca su tirada, gana el enfrentamiento de forma decisiva. 2) Si ambos personajes tienen éxito en sus tiradas, el que obtuvo una tirada más alta gana, pero por muy poco. 3) Si ninguno de los personajes tiene éxito en su tirada, el enfrentamiento prosigue en el siguiente asalto.

Por ejemplo, digamos que un personaje está haciendo un pulso con otro personaje. Ambos participantes harán una tirada. El personaje tiene una Fuerza de 4, mientras que su oponente tiene una Fuerza de 5. La dificultad para ambas partes es igual a la Característica enfrentada x5. La dificultad para el personaje es de 25 (Fuerza 5 x5) mientras que la de su oponente es de 20 (Fuerza 4 x 5). Ambos tiran sus dados.

El personaje tira sus cuatro dados y obtiene: 4, 8, 3 y 9, para un total de 24. Esto es menos que su Dificultad de 25, por lo que falla. Su oponente tira y obtiene: 7, 8, 5, 3, 4 y 5. Su total es de 32, mayor que la Dificultad de 20, por lo que lo logra. El oponente gana el enfrentamiento.

Utilizar Habilidades

Cuando un personaje usa una habilidad, el DJ decide que característica se adapta mejor a la situación. Por ejemplo, si un samurai está blandiendo su espada, el uso de su habilidad de Kenjutsu (esgrima) iría acompañado

seguramente de Agilidad (Agilidad + Kenjutsu). Sin embargo, si estuviera evaluando la calidad de una espada, tiraría Percepción + Kenjutsu. El personaje tira un número de dados igual a su Característica + Habilidad, pero sólo guarda (cuenta) un número de dados igual a su puntuación en la Característica. Las habilidades permiten al personaje tirar dados adicionales e ignorar las tiradas más bajas.

En adelante, utilizaremos en estas reglas la nota "Característica + Habilidad". Esto significa que tiras un número de dados igual a la puntuación de la Característica más la puntuación de la Habilidad, pero sólo guardas un número de dados igual a la primera. Hay veces en que otras palabras reemplazarán "Característica" y/o "Habilidad", pero siempre guardarás un número de dados igual a la primera palabra de la ecuación. Debido a las Tiradas Enfrentadas o a las Heridas (daño físico que puede sufrir el personaje durante una aventura), un personaje puede acabar tirando menos dados de los que guarda. En ese caso, siempre guarda todos los dados que tira.

Revisión de las reglas rápidas

Todas las reglas para resolver acciones en L5A siguen tres pasos. Cada vez que no estés seguro sobre qué hacer, recuerda estos tres pasos y todo irá bien.

1. Asigna una Dificultad.
2. Determina que Característica y/o Habilidad (si hay alguna) son apropiadas para la acción.
3. Tira los dados. Si el personaje obtiene un resultado igual o mayor que la Dificultad, lo consigue. Si no, falla.

Ya está. Todo lo demás es introducir los detalles.

Creación de personajes

Para jugar a L5A vas a necesitar un personaje. Aquí hallarás toda la información que necesitas. Te damos un esquema de los pasos, luego tú añades los detalles.



La creación de personajes se completa en tres pasos. Cuando acabes, tendrás una hoja de personaje llena de números y letras, pero tu personaje debería ser algo más que simples garabatos en una hoja.

PASO 1: CONCEPTO DE PERSONAJE

¿A qué Clan pertenece tu personaje?

Esta puede ser la pregunta más importante. Determinar el Clan de tu personaje tendrá un impacto principal en su forma de entender la gente, sociedad y política de Rokugan. Cada Clan tiene interpretaciones diferentes del Bushido y una opinión distinta de los demás Clanes. Además, el hecho de que tu personaje pertenezca a un clan o a otro le dará una bonificación a una de sus características.

Intenta hacerte una idea de como es, tanto física como mentalmente. ¿Se trata de alguien tranquilo y reposado o es por el contrario un manojo de agresivos nervios? ¿Qué visión tiene del mundo? ¿Cómo le gusta vestir? ¿Qué piensa de los que le rodean? ¿Cómo es, en definitiva, su personalidad, su carácter, su aspecto físico...?

PASO 2: PUNTUACIONES

Todos los personajes empiezan su proceso de creación de personaje con una puntuación de 2 en todos los Anillos y Características. La puntuación de un personaje en un Anillo es igual a la puntuación menor de sus dos Características, así un samurai con una Resistencia de 4 y una Voluntad de 2 tendría un Anillo de Tierra de 2.

TIERRA

La tierra ("chi") es el elemento de la fuerza pasiva, la resistencia y la fortaleza. El símbolo de la Tierra es la montaña. Es callada, digna y eterna. Toda la vida nace de la tierra y un día debe volver a ella. Este es el elemento de la curación, la regeneración y la renovación.

Las dos Características de Tierra son Resistencia y Voluntad.

• Resistencia

La Resistencia representa el "aguante" de un personaje. Un corredor de largas distancias tiene una Resistencia alta, igual que un campeón de natación. Cuanto mayor es la Resistencia de un personaje, más puede forzar sus reservas físicas hasta el límite. Un personaje tiene tantos puntos de vida como su puntuación de resistencia multiplicada por 10.

Resistencia 1: Sistema inmunológico débil, propenso a las enfermedades y a las afecciones crónicas.

Resistencia 2: Salud normal, puede coger un resfriado a menudo.

Resistencia 3: Camina con un tobillo torcido sin quejarse y corre largas distancias antes de cansarse.

Resistencia 4: Robusto y poderoso, capaz de realizar increíbles proezas de aguante.

Resistencia 5: El personaje puede nadar grandes distancias con facilidad, recuperarse de enfermedades sin atención médica e ignorar graves heridas.

• Voluntad

La Voluntad representa la capacidad del personaje para decir "no". Igual que la Resistencia es la capacidad de soportar distracciones físicas, la Voluntad es la contrapartida mental de la Resistencia.

Voluntad 1: Tímido, inseguro, fácil de atemorizar, de voluntad débil y fácilmente manipulable.

Voluntad 2: Normal, fácil de convencer si los objetivos son los mismos.

Voluntad 3: No tiene una gran voluntad, pero tampoco es fácil disuadirle de algo.

Voluntad 4: Casi inamovible en sus resoluciones.

Voluntad 5: Voluntad de hierro, firme y resuelto.

AGUA

El Agua ("mizu") es el elemento de la fuerza. A diferencia de la fuerza pasiva de una montaña, el río corta la montaña. El oceano choca contra la playa, y la tormenta golpea la tierra, incansable en su furia. Pero el agua también es el elemento de la claridad. El agua es pura, y su pureza limpia cualquier impureza o engaño.

Las dos Características del Agua son Fuerza y Percepción.

• Fuerza

La capacidad de un personaje de alzar, cargar y empujar y soportar se representa por su Fuerza. Es, en palabras sencillas, la fuerza bruta. La Fuerza es la Característica que determina cuánto daño puede hacer un personaje en combate.

Fuerza 1: Débil y nada imponente físicamente.

Fuerza 2: Normal, capaz de levantar aproximadamente 45 kgs.

Fuerza 3: Suficientemente fuerte como para levantar 90 kgs.

Fuerza 4: Tu fuerza es bien conocida en tu familia. Capaz de levantar aproximadamente 135 kgs.

Fuerza 5: Tu fuerza es legendaria en todo el Imperio. Eres capaz de levantar aproximadamente 180 kgs.

• Percepción

La percepción es la capacidad de un personaje de percibir el mundo que le rodea utilizando los cinco sentidos. Los personajes con una Percepción elevada son capaces de discernir detalles diminutos y leves diferencias.

Percepción 1: Te pierdes hasta los detalles importantes y obvios.

Percepción 2: Notas las cosas cuando prestas atención.

Percepción 3: Has aprendido a encontrar los detalles importantes.

Percepción 4: Echas un vistazo, cierras los ojos y recitas todos los detalles de una habitación.

Percepción 5: No importa cómo de pequeño o insignificante sea, ningún detalle se te escapa.

FUEGO

El Fuego ("bi") es el elemento de la energía activa. De la actividad, el movimiento, la acción y la fuerza. También es el elemento de la inspiración, la iluminación y el pensamiento claro.

Las dos Características del Fuego son Agilidad e Inteligencia.

• Agilidad

La Agilidad es la capacidad de moverse con gracia y estilo, de ser capaz de controlar las propias acciones. Los personajes con una Agilidad elevada son capaces de realizar movimientos complicados coordinados con facilidad.

Agilidad 1: Torpe y desmañado.

Agilidad 2: Coordinación normal, requiere concentración para acciones difíciles.

Agilidad 3: Incluso tus acciones normales resultan gráciles.

Agilidad 4: Casi tienes un segundo sentido para el movimiento.

Agilidad 5: Incluso tus movimientos más minúsculos parecen una danza.

• Inteligencia

La Inteligencia es la habilidad de adquirir y aplicar conocimientos; la capacidad de un personaje de reunir y procesar información. Cuanto mayor es la Inteligencia de un personaje, más rápido será capaz de conectar los hechos, resolver enigmas y pensar con claridad.

Inteligencia 1: Fácil de confundir y de pensamiento lento.

Inteligencia 2: Pensador normal, puede seguir conversaciones difíciles con dificultad.

Inteligencia 3: Puede resolver enigmas y descifrar códigos con poco esfuerzo.

Inteligencia 4: Intelecto de un estudioso, no es fácil que le engañen ni los mentirosos más hábiles.

Inteligencia 5: Un auténtico genio, de pensamiento claro y brillante.

AIRE

El Aire ("kaze") es el elemento de la intuición. Nadie puede ver el aire, pero todo el mundo puede sentir sus efectos. El Aire representa todas las fuerzas que no son vistas, pero que se sabe que están presentes. También es el elemento de las tormentas. Es el elemento tanto de la sutileza como de la impredecibilidad. Aquellos con un Anillo de Aire elevado están en sintonía con cosas que sólo pueden sentirse y conocerse (que no comprenderse, que es muy diferente), y serán capaces de reaccionar con rapidez ante situaciones inesperadas.

Las dos Características del Aire son Reflejos y Consciencia.

• Reflejos

Los Reflejos de un personaje representan cómo de rápido puede reaccionar a un estímulo repentino. Un personaje con Reflejos elevados puede actuar casi sin pensar.

Reflejos 1: Necesitas un momento o dos para que tu mente encuentre la forma de superar grandes obstáculos.

Reflejos 2: Reflejos normales, no demasiado redefinidos.

Reflejos 3: Capaz de reaccionar antes que nadie más.

Reflejos 4: Capacidad felina de presentir el peligro.

Reflejos 5: Sales de la habitación antes de que nadie sepa que te has ido.

• Consciencia

La Característica de Consciencia de un personaje representa su intuición y empatía. Si un personaje tiene una Consciencia elevada, será un "lector rápido", sensible a los estados emocionales de los demás. Pero la Consciencia va algo más lejos. Dado que un personaje con una Consciencia elevada es capaz de sentir las emociones y actitudes de los demás, también es capaz de utilizar estas impresiones. Un personaje con una Consciencia elevada puede ser muy carismático cuando lo necesita.

Consciencia 1: Casi siempre te las arreglas para decir algo equivocado.

Consciencia 2: Eres capaz de llevarte bien con la gente que se lleva bien contigo.

Consciencia 3: Normalmente puedes sentir las emociones más profundas que las que se muestran en la superficie.

Consciencia 4: Extraes pistas hasta de aquellos que son expertos escondiendo sus emociones.

Consciencia 5: Conoces los secretos de todo el mundo... antes o después.

VACÍO

En esencia, todos los Anillos son el mismo Anillo de Excelencia. Los cinco elementos son como cinco facetas de una misma gema. Es difícil escoger una única pareja de virtudes para cada elemento. Es fácil interpretar la Tierra como Fuerza, o apuntar la flexibilidad del Agua.

El Vacío ("ku") es diferente a los demás Anillos, puesto que representa la capacidad del personaje de utilizar todos los Anillos como uno único. Cuanto más elevado es el Vacío de un personaje, mejor entiende que todos los elementos son el mismo elemento. Ve la fuerza de la Tierra, la adaptabilidad del Agua, la acción intuitiva del Fuego y la elocuencia grácil del Aire. Por ello, el Vacío no tiene Características.

Los personajes empiezan el juego con un número de Puntos de Vacío igual a su puntuación del mismo. Cuando un personaje gasta un Punto de Vacío (que recupera tras una noche de descanso) puede añadir un dado a una tirada, con lo que mejora sus posibilidades de éxito.

PASO 3: HABILIDADES

Igual que todo personaje tiene Características, también tiene Habilidades. Las Características definen cómo es tu personaje, mientras que las Habilidades definen lo



que sabe y lo que sería capaz de hacer en ciertas circunstancias. Las Habilidades son capacidades que aprendes y escoges durante el camino de la vida, pero a diferencia de las Características, no todo el mundo tiene las mismas Habilidades. Escoge 6 de entre las que presentamos a continuación, con una puntuación inicial de 1.

BARDO (CONSCIENCIA) HANASHITE

Esta es la Habilidad de contar bien una historia. La Narración en Rokugan es una tradición muy antigua. Cada señor tiene un bardo en su corte, que narra las historias de samurai de mucho tiempo atrás.

CALIGRAF A (PERCEPCI N) SHOGAKU

La Caligrafía, o *shogaku*, es el arte de escribir en la lengua culta que fue otorgada al hombre por las Fortunas. Un personaje con Shogaku puede leer y transcribir los antiguos pergaminos de las bibliotecas de las escuelas de shugenja.

CAZAR (PERCEPCI N) KARI

Un personaje con Cazar es experto en las habilidades de exterior. Conoce a fondo la cetrería (*Tori-od*), cómo rastrear, cómo hacer un fuego, cómo acampar, etc.

CORTE (CONSCIENCIA) JISHIN

Un personaje experto en Corte conoce todos los entresijos de la vida en la corte. Es consciente de quién está realizando los juegos de poder, quién está en deuda con quién y quién mueve los hilos.

EQUITACI N

(CONSCIENCIA O AGILIDAD) BAJUTSU

Los samurai son expertos jinetes. Un personaje que tiene Equitación sabe cómo montar, cómo luchar y cómo disparar un arco a caballo.

ETIQUETA (INTELIGENCIA) GIREI

Es la Habilidad de saber qué decir y cómo decirlo. Un personaje con Etiqueta tiene confianza en sus habilidades sociales y nunca comete errores frente a la gente equivocada. Es una Habilidad muy importante para aquellos que quieran pasar tiempo en la corte, puesto que la corte de Rokugan es muy formal. Demostrar falta de interés por la etiqueta demuestra que la persona tiene un carácter pobre.

HISTORIA (INTELIGENCIA) REKISHI

El personaje ha estudiado historia y está familiarizado con todos los sucesos pertinentes que han llevado a la situación política actual.

INVESTIGACI N CHOUS A

Cuando está en la escena de un crimen, este personaje (con Percepción) sabe dónde buscar pistas, cómo unir hechos dispares (Inteligencia) y (usando Consciencia) cómo interrogar a los sospechosos.

LEYES (INTELIGENCIA) MONGAKU

Este personaje está familiarizado con el funcionamiento interno del sistema legal de Rokugan. Puede discutir los casos con magistrados, defender o acusar a un individuo y escribir contratos legales.

MEDICINA (INTELIGENCIA) IGAKU

El personaje está familiarizado con las técnicas médicas de Rokugan. Puede tratar enfermedades y curar heridas para asegurarse de que no se infectan. Está familia-

rizado con las técnicas de masaje (utilizadas para centrar las energías) y la acupuntura.

M SICA (AGILIDAD Y CONSCIENCIA) GAGAKU

Esta es la Habilidad de tocar instrumentos musicales. Por cada punto en esta Habilidad, un personaje puede aprender otro instrumento. La *biwa* es una flauta de cuerpo ancho; el *fue* es una flauta de bambú larga, muy popular; un *hichiriki* es una flauta de doble caña, no muy diferente a un oboe; un *koto* es la cítara japonesa; un *sanisen* es una especie de laúd/banjo; y los *san-ko* son tres tambores.

Aunque tocar un instrumento requiere de la destreza manual del personaje (Agilidad), también pide un sentido del tempo, tono y armonía (Consciencia). Cuando un personaje toca un instrumento ha de utilizar la menor de estas dos Características.

SHINTAO (INTELIGENCIA)

Es el estudio del *Tao de Shinsei*; la filosofía guía de Rokugan. **Nota:** Un personaje no puede tener Características superiores a 5 sin tener al menos una puntuación de 3 en Shintao.

TEOLOG A (INTELIGENCIA) SHINGAKU

Los personajes con esta Habilidad están familiarizados con todos los ritos y prácticas de adoración de los múltiples dioses de Rokugan. Los servicios religiosos son muy formales y un procedimiento impropio puede atraer la ira de los dioses... al menos, esto es lo que la gente de Rokugan cree.

ATLETISMO (VAR A) ASURECHIKKUSU

Correr, saltar, lanzar objetos y acciones físicas similares. Si un personaje está corriendo, por ejemplo, y quiere poner a prueba su velocidad utilizará Reflejos + Atletismo. Sin embargo, si quiere poner a prueba su aguante, tirará por Resistencia + Atletismo.

BATALLA (PERCEPCI N) SENJO-JUTSU

Es el estudio del arte de la guerra. Los personajes con Batalla han estudiado las estrategias y las tácticas exitosas de las batallas famosas, y la filosofía de la guerra. Esta habilidad se usa tanto para batallas a gran escala como para pequeñas escaramuzas.

JUJUTSU: COMBATE SIN ARMAS (AGILIDAD)

El *jiujutsu* es el arte de luchar con las manos desnudas. La leyenda dice que Shinsei trajo con él esta habilidad del otro lado de las montañas. El daño de los golpes en combate sin armas es de Fuerza + 0g1.

KENJUTSU (AGILIDAD)

Esta habilidad se utiliza cuando el personaje utiliza una katana, wakizashi o cualquier otra arma de este estilo.

LUCHA (FUERZA) SUMAI

Sumai es la forma de lucha precursora del sumo. Es un deporte más que una habilidad letal. Utilizando esta Habilidad un personaje puede derribar a su oponente con una Tirada Enfrentada exitosa de Fuerza. Si el oponente resulta derribado, debe hacer una tirada de Resistencia contra la Fuerza x 5 de su rival o quedará aturdido y no podrá realizar ninguna acción durante el asalto siguiente.

TIRO CON ARCO (REFLEJOS) *KYUJUTSU*

Los personajes con Tiro con Arco (*kyujutsu*) son expertos en la Habilidad de disparar arcos. Sin embargo, el estilo *kyujutsu* es muy espontáneo, confiando más en el instinto que en apuntar. “La flecha conoce su camino” es una frase popular entre los arqueros de Rokugan. Los personajes utilizan Reflejos + Tiro con Arco cuando disparan flechas.

ARTESAN A *SHUGI*

Esta Habilidad cubre muchas áreas diferentes. Es la Habilidad crear objetos. Cada tipo de Artesanía ha de anotarse junto a la Habilidad, excepto con Forja de Armas y de Armaduras, que van aparte puesto que se les tiene una consideración especial. Ejemplos de Habilidades Artesanales incluyen: cultivar, cocinar, alfarería, jardinería, armador, destilar, carpintería, zapatería, pescar, sastrería y albañilería.

FORJA DE ARMADURAS (TERRA) *YOROI-SEI*

Yoroi-sei es la habilidad de realizar y reparar armaduras. Es una de las habilidades artesanales más honorables.

FORJA DE ARMAS (TIERRA) *BUKI-SEI*

Es el arte de realizar y reparar armas. Es una de las habilidades artesanales más honorables.

FALSIFICAR (AGILIDAD) *GISHO-GIN-JUTSU*

Esta Habilidad permite al personaje falsificar documentos oficiales, cartas, etc. Cuando se falsifica un documento, el falsificador ha de hacer una Tirada Simple de Agilidad + Falsificar. Esto marca la Dificultad del documento para ser descubierto. Cuando otro personaje ve el documento, debe hacer una Tirada Simple de Percepción (a veces ayudada por Leyes o Investigación, dependiendo del DJ) que supere la Dificultad del documento para reconocer su falsedad.

SIGILO (AGILIDAD) *SHINOBI*

Un personaje con Sigilo se mueve en silencio entre las sombras, invisible para el observador casual. Para usar Sigilo el personaje ha de hacer una Tirada Enfrentada de Agilidad + Sigilo contra la Percepción del otro personaje.

PASO 4: ULTIMOS DETALLES

Después de tener tu personaje casi a punto puedes repartir 25 Puntos de Personaje para aumentar sus características y habilidades. Para ello sigue la siguiente tabla:

Costes de Puntos de Personaje

Aumentar una Característica: 8 PP

Aumentar el Anillo de Vacío: 12 PP

Aumentar una Habilidad: 1 PP

Los personajes empiezan con el siguiente equipo:

Katana (daño = Fuerza+2 dados, guardando 1), wakizashi (daño = Fuerza+1 dados, guardando 1), arco, 20 flechas (daño = 2 dados, guardando 1), armadura, yelmo, kimono, 5 koku

Conclusión

Por supuesto, existen muchas más reglas, opciones y posibilidades. Todas ellas las encontrarás en el manual básico de *La Leyenda de los Cinco Anillos*. Con él podrás descubrir en toda su plenitud, no solo el apasionante Imperio Esmeralda, Rokugan, sino también el gozo de interpretar distintos tipos de personaje, mucho más amplios y profundos, desde los misteriosos shugenja lanzadores de hechizos hasta los tenebrosos ninja. Disfruta con L5A (*La Leyenda de los Cinco Anillos*) de toda la magia de un juego de rol sin límites.



La Leyenda de los Cinco Anillos

Edición española

La Factoría de Ideas

Directores editoriales: Juan Carlos Poujade y Miguel A. Álvarez

Traducción: Pablo Giménez y Maria Barragán

Diseño y maquetación: Javier Pérez Calvo

Filmación: Autopublish

Impresión: Graficincio

El texto «Qué es un juego de rol» ha sido realizado por JuanAn Romero Salazar.

Publicado por la Factoría de Ideas, c/Plaza, 15. 28043 Madrid.

Visítanos en internet:

www.distrimagen.es

factoria@distrimagen.es

©1996, 1997 Five Rings Publishing Group Inc. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción sin el permiso escrito de la editorial, excepto si es con la intención de escribir reseñas. Todos los personajes, nombres, lugares y textos mencionados en este libro son propiedad de Five Rings Publishing Group Inc. Five Rings Publishing Group, Incorporated es subsidiaria de Wizards of the Coast, Incorporated.

Präzisionsanaloge (Karte) ablesen



Ein Literprobe des 100 Liter Anstichs

Wasserprobe des

100 Literprobe des 100 Liter Anstichs



Probe des Anstichs

Ein Literprobe des 100 Liter



Ein Literprobe des 100 Liter Anstichs

Ein Literprobe des 100 Liter Anstichs

