

...Ella cogió su phurba, un cuchillo ritual de triple filo, y empezó a cantar un mantra que había aprendido en antiguos libros de la biblioteca de su monasterio. Los tonos potentes y profundos resonaban contra los muros de piedra de las ruinas. No podía verlo, pero sabía que estaba allí, podía sentir su terrible odio y dolor.

Había ocurrido de camino hacia Lhasa. Tenía previsto reunirse con la multitud de refugiados que rodeaba el Potala. Había oído el perturbador rumor que los chinos estaban preparando el arresto del Dalai Lama, y si ocurría eso, se pondría entre él y los chinos. A pesar de eso, a medio camino había llegado a un pueblo donde el espíritu había atacado. Viendo el daño que había hecho decidió que la visita a Lhasa tendría que esperar.

Lo había rastreado durante semanas. Había viajado por puertos de montaña congelados, había cruzado ríos furiosos, se había escondido de las patrullas chinas. Había seguido el rastro de miseria y destrucción. Al perderlo había consultado astrólogos y oráculos de pueblo. Se enteró que una vez fue un simple espíritu de la tierra, antes que una operación minera china lo volviese loco.

De repente vio un movimiento por el raballo del ojo. La cosa le lanzó un trozo inmenso del muro del templo. Lo esquivó, rodando, agachándose. No se atrevió a dejar correr el mantra. Entonces pudo sentir la cosa encima de ella, su tacto era como una corriente contra su cuerpo. Buscaba algún punto débil por donde entrar y destruirla desde dentro. La joven "monje" continuó con el mantra y trató de concentrarse en la compasión y en las vidas de padecimiento que el demonio se estaba ganando, de pensar en todo el sufrimiento que podría evitar acabando con su actual encarnación. Arremetió con la phurba y sintió como daba un bandazo en sus manos, como si hubiera topado con el corazón de la criatura...

Introducción	
Mapa	002
Índice	003
Tíbet en resumen	004

Capítulo uno: Tíbet	006
Historia del Tíbet	006
Orígenes	006
Reinos e imperios	006
La difusión del budismo	006
La edad oscura	006
El dominio mongol	007
La edad del imperialismo	007
La amenaza china	007
El poble tibetano	009
Formas de vida	009
Vestir	013
Costumbres	014
Alojamientos	017
Transporte	017
Artes marciales	018
Magia y religión	019
Cosmología	019
Seres metafísicos	020
Protección	026
Reencarnación	028
Medicina	029
Astrología	029
Adivinación	030
Oráculos	030
Bön	032
Budismo	033
Tantra	038
Gobierno y ley	041
Geografía	044
General	044
Lhasa	044
Tíbet central	048
Chang Tang	051
Tíbet oriental	051
Tíbet nororiental	052
Tíbet occidental	052
Ecología	053
La amenaza china	055
El comunismo chino	055
Invasión	055
Presencia china	056
Resistencia	057
El Dalai Lama	059
La tormenta se acerca	059

Capítulo dos: Creación personajes	060
Las mujeres en el Tíbet	060
Concepto de personaje	061
Atributos	062
Clases de personatge	064
Agricultor	065
Aristócrata	066

Artesano	067
Asceta	068
Astrólogo	069
Buscador de tesoros	069
Cambiatempo	071
Contemplador espejos	072
Dobdob	072
Doctor	073
Extranjero	074
Hechicero	075
Impuro	076
Juglar Gesar	078
Mercader	079
Monje kagyupa	080
Monje nyingmapa	081
Monje sakyapa	081
M. sombrero amarillo	083
Nómada	084
Oráculo	087
Revivido	089
Sacerdote bön	090
Salvaje	091
Túnica blanca	092
Habilidades	093
Adivinación	095
Artesanía	096
Cambiatempo	097
Combate	097
Conocimiento occidental	099
Conocimiento popular	099
Escolástica	101
Exorcismo	102
Hechicería	104
Medicina	106
Tantra	107
Viaje	110
Dinero y equipo	111
Animales	112
Armadura	114
Armas	115
Bienes occidentales	118
Comida	119
Componentes mágicos	120
Herramientas artesanía	122
Libros	123
Medicina	123
Miscelánea	125
Objetos sagrados	126
Ropa	128
Servicios	128
Personalidad	129
Fijaciones físicas	130
Fijaciones a uno mismo	131
Fijaciones al universo	132
Características adicionales	133
Ventajas	134
Desventajas	137
Progresión del personaje	140

Capítulo tres: Reglas	144
Mecánica básica	144
Usar los atributos	145
Atributos de salud	150
Armadura	151
Drogas, enfermedades y venenos	151
Habilidades	154
Úso básico	154
Habilidades y tiempo	154
Trabajar juntos	154
Libros	155
Habilidades de combate	155
Habilidades mágicas	155
Sin habilidad	156
Luchar	156
En resumen	156
Iniciativa	156
Un asalto de combate	156
Alcance	156
Resolver un combate	157
Acciones de no combate	157
Acciones de combate	157
Reacciones	159
Modificadores	160
Armas de proyectil	161
Luchar contra no humanos	161
Dificultades específicas	161
Armas improvisadas	161
Después del combate	162
Combate de ejemplo	162
Iluminación	165

Capítulo cuatro: Aventuras	168
Grupos de PJs	168
Misiones militares	169
Aventuras políticas	171
Aventuras ceremoniales	174
Peligros del viaje	176
Aventuras místicas	182
Peligros mágicos	184
Crear PNJs	198
Aventuras introductorias	201
Sesión de fuerza	201
El valle silencioso	205

Glosario de términos tibetanos	212
Glosario de términos de juego	213
Encuentros aleatorios	215
Bibliografía selecta	216
La cultura tibetana y la americana	217
Hojas de referencia rápida	218
Ficha de personaje	220
Índice	222

tibet en resumen

TONO DE JUEGO- El juego tiene lugar en 1959, una época de gran crisis en el Tíbet. Todas las creencias espirituales y mágicas tibetanas se asumen como ciertas. Los personajes jugadores (PJs) son tibetanos más o menos normales (y unos pocos extranjeros) viviendo en el Tíbet. Los peligros con los que se encontrarán los personajes dependen de donde se encuentren del Tíbet:

En áreas bajo **la autoridad comunista china**, un ejército cruel no permite la disensión y los PJs corren el peligro de ser ejecutados, que les laven el cerebro o que los torturen.

En **zonas de guerra**, la actividad guerrillera entre los tibetanos y los soldados chinos es una forma de vida. Los PJs podrían ser reclutador para luchar o pueden ser no-combatientes atrapados en los peligros de la batalla.

En **las ciudades y pueblos** aún bajo control tibetano, la gente sigue con su antigua forma de vida. La mayoría de los peligros para los PJs son personas sin escrúpulos que usan dinero, hechicería o la política para salirse con la suya.

En los **monasterios** (muchos del tamaño de una ciudad), lo más importante es la búsqueda de la iluminación y la salud espiritual del país, y los monjes se someten a menudo a peligrosos rituales para alcanzar estas metas. Incluso en los monasterios hay el peligro de encontrar hechiceros, criminales y maquinadores políticos.

En las **montañas** y en las **planas** heladas, incluso viajar es peligroso. El mal tiempo, puertos y ríos traicioneros, animales salvajes, bandidos, y tribus nómadas feudales pueden amenazar a los viajeros.

En los cementerios, ruinas, antiguos campos de batalla y otros **lugares encantados**, el principal peligro proviene de espíritus, demonios y otras entidades sobrenaturales.

Un tema importante en el juego es que nada no es lo que parece. Demonios que toman forma humana, sabios reencarnados en niños, practicantes avanzados que pueden parecer locos o humanos vivos que respiran, pero que pueden haber sido creados por los pensamientos de un maestro.

GOBIERNO- La secta monástica de budistas tibetanos del sombrero amarillo es el gobierno oficial del Tíbet. La gente de todo el país depende de los monjes por sus conocimientos médicos, espirituales y mágicos. El gobierno sigue los principios budistas, aunque la mitad de los oficiales gubernamentales son laicos (principalmente aristócratas) y mantiene un ejército y una prisión. El jefe del gobierno es el Dalai Lama, un tulku (un maestro budista reencarnado) y emanación del Buda de la Compasión. La capital del Tíbet es Lhasa, su mayor ciudad. El Tíbet está dividido en 53 prefecturas, cada una de ellas con un prefecto laico y un prefecto monacal. Los abades monásticos y los aristócratas administran los asuntos locales en las tierras que poseen. Los pueblos remotos son mandados por cabecillas hereditarios o por la persona más poderosa del pueblo.

GEOGRAFÍA- El Tíbet es un país interior de Asia, de aproximadamente 1/3 del tamaño de los Estados

Unidos limítrofe con India, China y Nepal.

El Tíbet oriental limita con China y es el hogar de las tribus nómadas actualmente en guerra con los chinos. El Tíbet oriental tiene solo unas pocas ciudades grandes, construidas en las rutas comerciales hacia China.

El Tíbet central es la zona más densamente poblada, con las mayores ciudades del país y la mayoría de la aristocracia tibetana.

El Tíbet occidental es la región de población más dispersa con ruinas de antiguas civilizaciones tibetanas. Los tibetanos de allí son los últimos de experimentar los cambios sociales.

El Chang Tang, que se extiende a través de todo el norte del Tíbet, está compuesto principalmente de montañas y llanuras estériles con poca población.

CLIMA/ECOLOGÍA- Durante la mayoría del año, el Tíbet es frío, seco y constantemente ventoso. El polvo, las tormentas de nieve y las destructivas granizadas son comunes. La flora está compuesta principalmente de hierbas silvestres y ciperáceas. Los principales herbívoros son cabras montesas, marmotas, roedores, gacelas y yaks salvajes. Los principales depredadores son buitres, leopardos de las nieves, lobos y osos.

RELIGIÓN- Los tibetanos no siguen simplemente una única religión, usan una variedad de técnicas para las diferentes situaciones.

El destino del alma es la inquietud del **budismo tibetano**. La meta para los practicantes serios es ganar la iluminación (ser libre de todos los prejuicios, errores o sufrimientos). Los laicos normalmente no buscan la iluminación, tan solo lograr el buen karma suficiente para tener una reencarnación agradable. El 10% de la población son hombres y mujeres monjes budistas que han estudiado desde muy jóvenes en un monasterio y han tomado votos de por vida.

El camino de los **sutras** utiliza la meditación y un lento desprendimiento de los deseos mundanos para poder alcanzar la iluminación dentro de unas 10000 vidas.

El camino de los **tantras** (la especialidad del budismo tibetano) usa peligrosos rituales secretos para alcanzar la iluminación en una única vida. Un error durante un ritual tántrico lleva a la muerte o a la locura. Un lama (un maestro avanzado) transmite el conocimiento de los rituales secretos cuando el estudiante está listo. Los rituales tántricos usan una poderosa imaginación, y a veces incluso requieren el uso de cadáveres reales, la invocación de entidades peligrosas o relaciones sexuales.

Los maestros tántricos son conocidos por ganar poderes sobrenaturales (como invisibilidad, levitación, intangibilidad, etc.) que pueden usarse para medir sus avances hacia la iluminación. Las personas con grandes cantidades de buen karma pueden también realizar milagros.

La **religión popular** de los tibetanos está totalmente desorganizada y no tiene sacerdotes (aunque algunas personas se ganan la vida mediante poderes especiales).

La religión popular cree en muchas deidades menores que contribuyen en cada aspecto de la vida. Hay deidades para cada habitación del hogar, y espíritus que viven en el cuerpo y proporcionan fuerza vital. Estas entidades pueden ser benévolas o malévolas, dependiendo de cómo sean tratadas.

Los oráculos forman parte del bön, igual que del budismo y de la religión popular. Hay sencillos oráculos de pueblo que tienen el poder de abrirse a ser poseídos por fantasmas y otras entidades. Los oráculos reconocidos se manifiestan como unos importantes protectores budistas, viven en sus propios palacios, observan códigos estrictos de creencias y aconsejan al gobierno tibetano.

En el universo tibetano, nuestro mundo es uno de muchos. Los humanos que mueren con mal karma renacen como animales, como fantasmas hambrientos o como entidades infernales. Los fantasmas hambrientos viven en un reino de perpetuo anhelo y privación. Las entidades infernales viven en uno de los dieciséis infiernos calientes y fríos. Las entidades que escapan de estos reinos hacia el nuestro causan grandes perjuicios. Aquellos que mueren con buen karma renacen en reinos celestiales. Las entidades celestiales son muy poderosas y sabias y viven durante centenares de años, pero son imperfectas y finalmente pueden morir. Aquellos que alcanzan la iluminación escapan del ciclo de renacimientos y ascienden al más alto de los cielos, donde trascienden la dualidad entre existencia i no-existencia.

MAGIA- Cuando te encuentras con lo sobrenatural en el Tibet, raramente es visible. La mayoría de los acontecimientos sobrenaturales son intangible e invisibles. Solo pueden percibirse por las pistas que dejan en las vidas humanas. Es muy importante el uso de conocimientos mágicos para determinar exactamente que está pasando en este mundo invisible. Por ejemplo, una retahíla de desgracias puede ser debida a una maldición, a una infestación de espíritus malévolos, a una deidad menor que ha sido ofendida inadvertidamente, al mal karma de una vida anterior que vuelve a emerger, etc.

Los tibetanos creen y usan una variedad de magia. Se usa la astrología y muchas formas de adivinación, simple y compleja, para predecir el futuro y obtener pistas de lo sobrenatural. Los amuletos benditos (objetos que han absorbido buen karma) dan buena suerte y alejan a los espíritus malévolos. La hechicería libera el mal karma en ciertos objetos para provocar enfermedades, mala suerte, mal tiempo y ataques de espíritus malévolos. La hechicería es temida y los practicantes son a menudo proscritos. La magia para controlar el tiempo es muy apreciada y se enseña en muchos monasterios. Para los tibetanos los exorcismos y el control de espíritus malévolos son muy importantes. Mantras (plegarias escritas y habladas), cruces enhebradas (aparatos para atrapar espíritus) y gluds (facsimiles de humanos hechos de pasta) son usados por los monjes y otros practicantes de magia para evitar, atrapar o disipar espíritus malévolos. Los hechiceros también usan estos mismos aparatos para atraer, atrapar y enviar espíritus malévolos.

Las sectas budistas más importantes conocen rituales secretos y complejos que pueden acabar con la vida de una persona, aunque tratan de usarlos solo cuando son actos compasivos.

ESTILO DE VIDA- La mayoría de los tibetanos viven en tierras que pertenecen a otro. Los campesinos conrean cosechas (sobretudo cebada) y los nómadas cuidan de rebaños de yaks, ovejas y cabras. Algunos tibetanos muy pobres viven de mendigar, de servir a otros y de hacer labores desagradables. La clase media solo existe en las ciudades y está compuesta de mercaderes, artesanos y otros profesionales. Los aristócratas viven en grandes mansiones con muchos sirvientes y dominan sus tierras desde lejos. Su riqueza proviene de los impuestos que cobran a los campesinos que viven en sus tierras. Los aristócratas tienen un estilo de vida muy cosmopolita.

Más del 10% de los tibetanos viven en un monasterio de hombres o de mujeres. Todos los monjes siguen un entrenamiento budista, aunque solo algunos hacen de ello un estudio de por vida. Otros monjes estudian medicina, astrología, exorcismo, magia del tiempo, artesanía o artes marciales. Estos monjes entrenados son a menudo contratados fuera del monasterio y tienen sus propias posesiones y salario.

A los tibetanos de todo tipo les gustan los juegos (incluyendo el tiro con arco y los trucos de equitación), la poesía épica, los viajes, los pícnicos y los festivales. La mayoría de los tibetanos saben leer, como mínimo, un poco. En general se puede describir a los tibetanos como seres prácticos, curiosos, cordiales y con sentido del humor.

SITUACIÓN POLÍTICA- La nueva República Comunista de la China ha invadido el Tibet recientemente. El gobierno tibetano y la aristocracia, desesperados por conservar su estilo de vida y evitar a toda costa la guerra, ha hecho un trato con los chinos. A cambio, el gobierno tibetano y la aristocracia se han mantenido en sus cargos (por lo menos nominalmente). Se ha permitido a los chinos entrar en el Tibet y ejercer su influencia. Están convirtiendo el Tibet, poco a poco, en un estado comunista moderno.

Los **chinos** hacen cualquier cosa para conseguir sus objetivos. En el este gobiernan con mano de hierro. En el Tibet central, hacen propaganda, manipulan y amenazan. A medida que aumenta el número de tropas chinas en el Tibet, se vuelven más osados e incrementan sus exigencias.

Los **aristócratas** han acordado un paz incómoda con los chinos, y por eso, mientras, han hecho planes secretos para escapar con sus riquezas cuando los chinos se vuelvan demasiado intolerantes para permitir la existencia de una aristocracia.

Las **tribus nómadas** y los mercaderes ricos luchan en una guerra de guerrillas contra los chinos. Sorprendentemente han empezado a tener éxito, expulsando a los chinos de grandes áreas del Tibet. Algunos rebeldes quieren invadir Lhasa (capital del Tibet) y tomar el control del gobierno.

El **gobierno tibetano**, encabezado por el joven Dalai Lama, está atrapado en medio. Trata de mantener una paz frágil con los chinos, pero estos vigilan todos sus movimientos y hay señales que indican que buscan la ocasión de arrestar al Dalai Lama. Este ha rehusado enviar tropas tibetanas tanto para luchar contra los rebeldes nómadas como para luchar a favor de ellos.

Al **pueblo tibetano** le preocupa que esta paz no sea duradera y teme por el destino del Dalai Lama.

LA AMENAZA CHINA

EL COMUNISMO CHINO

En resumen- Usa la violencia y la propaganda para conquistar la nación que asedian.

Durante siglos los chinos han tenido una actitud hostil e imperialista hacia el Tíbet. Los tibetanos saben que los chinos, conscientemente o no, siempre han sido ayudados (especialmente en los asuntos tibetanos) por una entidad conocida como “el demonio chino de las nueve cabezas”, un ser poderoso de la clase zhidag (ver la p.187). La existencia de este demonio ayuda a explicar el éxito de China manipulando los asuntos tibetanos.

En 1949, Mao Zedong y el ejército comunista chino tomaron China, convirtiéndola en la “República Popular China”. Su objetivo manifiesto era liberar a la gente del pueblo de todas las fuerzas que la explotaban y la oprimían: las naciones imperialistas (como Inglaterra o Japón), los magnates ladrones capitalistas, las élites intelectuales, la religión organizada y la propia nobleza hereditaria china. El pueblo chino había sido explotado, muerto de hambre y esclavizado durante siglos. Estaban desesperados y llenos de odio. Los comunistas convirtieron este odio en la fuerza para un cambio violento. Ninguna revolución en la historia ha cambiado tanto y tan rápidamente.

El estado comunista chino se basa en la fuerza militar y la propaganda. El ejército ocupa una zona y fuerza a la gente a aprender la filosofía maoísta, que les dicta como deben actuar (y porqué) en cualquier situación dada, y también enseña que es la única filosofía que vale la pena aprender o hablar de ella. Cualquier voz dentro del estado que dude de esta filosofía es rápidamente eliminada, esperando que de esta manera se muestre al resto de la comunidad cuan equivocada estaba. Esta visión reforzada maoísta es esencialmente paranoica, y ve el estado comunista como el único defensor del pueblo contra las fuerzas opresivas e inherentemente malignas de la religión, la aristocracia, los imperios coloniales, los magnates industriales y las élites intelectuales.

Solo unos cuantos líderes dentro del partido comunista tienen la capacidad de criticarlo, e incluso entonces deben vigilar sus límites y encubrir sus palabras con eufemismos, ya que cada vez que critican al partido se arriesgan a ser etiquetados como enemigos del pueblo y a ser presos o ejecutados.

INVASIÓN

En resumen- 1950, los chinos entran en el Tíbet, forzándolo a firmar un acuerdo y colocando tropas en Lhasa.

El 22 de mayo de 1950, la Radio de Pequín pidió al Tíbet que se rindiera a una liberación pacífica comunista.

Los chinos afirmaban desear liberar el Tíbet de los imperialistas americanos y británicos. Incluso desde

su primera emisión, los chinos estaban probando de reescribir la historia. Lejos de ser controlados por los imperialistas, en el Tíbet había en esos momentos exactamente tres ciudadanos británicos y ningún americano.

La llamada a la invasión no fue una sorpresa para el gobierno tibetano. Durante siglos los chinos habían intentado controlar los asuntos tibetanos, y tener acceso a sus rutas comerciales. Solo cuatro décadas antes el Tíbet había expulsado tropas chinas de Lhasa.

El 24 de octubre, China anunció el movimiento de tropas hacia el Tíbet. Cuatro días más tarde, en Lhasa, se confirmó que las tropas chinas habían entrado por la frontera oriental, provenientes de las provincias chinas de Qinghai y Sichuan.



general chino

Para enfrentarse a la invasión el Tíbet tenía un diminuto ejército permanente sin capacidad de transporte. Los puestos de la frontera oriental y la ciudad de Chando fueron tomados y se esperaba que los chinos avanzaran hacia delante, aunque durante meses se pararon en esa posición. Una división del ejército tibetano que fue enviada para parar a los chinos fue aniquilada rápidamente. Al enterarse de esta derrota, el Regente del Tíbet (en esos momentos el gobernante del país) ordenó al ejército tibetano que no se enfrentara con los chinos.

Zhidag- Una clase de espíritus, a menudo maléficos, que protegen la tierra.

Sichuan- Una provincia china fronteriza con el este del Tíbet.

creación de personajes

La creación de personajes en resumen

Paso 1

Concepto del personaje

Tu idea del personaje: nombre, aspecto, valores, etc.

Paso 2

Atributos

Reparte 90 puntos entre nueve atributos (mín. 1, máx. 20). Escoge sub-atributos opcionales (cuestan o dan 1 punto).

Paso 3

Escoge la clase de personaje

Escoge el lugar del PJ en la sociedad tibetana.

Paso 4

Escoge habilidades

Gasta 100 puntos en habilidades: los costes de las habilidades los da la clase de personaje.

Paso 5

Compra equipo

El dinero disponible lo da la clase de personaje.

Paso 6

Personalidad

Escoge 5 fijaciones incluyendo, al menos, una fijación al universo.

Paso 7

Características adicionales

El PJ empieza con un balance neutro. Ventajas o puntos extra se deben equilibrar con desventajas o menos puntos.

Paso 8

Progresión del personaje

Utiliza PX para ganar niveles de experiencia y mejorar el PJ.

Las mujeres en el Tíbet

En el Tíbet, a partir de 1959, las mujeres gozan de más libertad y estatus que en casi cualquier otro país vecino. En algunas áreas tienen una igualdad comparable a (o mejor que) las mujeres americanas.

En la vida diaria- Las mujeres se encuentran a gusto entre los hombres y no temen nunca decir lo que piensan. Beben tanto como los hombres. Las chicas son tan activas y toscas en los juegos como los chicos. Las porteadoras llevan el mismo peso que los porteadores. Tanto los hombres como las mujeres gozan con el tiro con arco.

Normalmente las mujeres se encargan de las finanzas de la casa. Pueden comerciar y tener propiedades.

Entre los nómadas, los hombres viajan, comercian y luchan, mientras las mujeres cuidan del campamento, de los niños y del ganado. Los miembros de ambos sexos se sustituirán si en el campamento falta gente.

Los hombres adquieren notoriedad en su vida profesional con más facilidad, pero, esto no significa que las mujeres no puedan ganarla, solo que deben trabajar más duro que los hombres...

En la religión- Hay muy pocas mujeres reconocidas como tulku. Los padres prefieren enviar a los niños a estudiar a los monasterios, en parte, porque se considera que las chicas son más útiles cerca del hogar. Uno de los tantras más importantes, el tantra Chod (tantra de la muerte), fue creado por una mujer. Hay doscientos setenta monasterios

femeninos en el Tíbet, con unas quince mil mujeres monje.

Muchos textos religiosos fueron escritos pensando en monjes hombres y se refieren a menudo a las mujeres como posibles fuentes de deseo y de fijaciones. No siempre se les permite entrar en los monasterios de hombres sombrero amarillo. Los túnicas blancas tratan a la mujeres mejor que los practicantes célibes masculinos: las llaman "contenedores de sabiduría" y denigrarlas es una de las cuarenta "perdiciones de raíz" de un practicante.

Los tantras sexuales fueron escritos desde el punto de vista de un practicante masculino. Nadie a encontrado aún el ritual que permita a las mujeres alcanzar la iluminación en el plano físico a través de los tantras sexuales.

Algunas enseñanzas tibetanas dicen que las mujeres están más abajo en la cadena kármica que los hombres y así es menos probable alcanzar la iluminación. Unos pocos lamas se niegan a enseñar a estudiantes mujeres.

En la política- Las mujeres no pueden tener ningún cargo en el gobierno central del Tíbet. Solo en pueblos alejados, donde los líderes se escogen de forma autónoma, las mujeres pueden gobernar.

En la rebelión- Las mujeres nómadas están entrenadas en autodefensa, pero tradicionalmente no van a la guerra. En estos tiempos de crisis, muchas han tomado las armas contra los chinos. Uno de los generales khampa es una mujer rica, reconocida en todo el Tíbet por ser hábil y taimada. Es conocido que en tiempos antiguos hubo en el Tíbet un reino gobernado por mujeres con feroces guerreras.

El problema con los dobdobs

Los dharmapalas fueron una vez demonios poderosos, seres de rabia y violencia. Sabiendo que no podían ser destruidos, ni contenidos permanentemente, los antiguos maestros budistas los ligaron con juramentos para que solo usasen su violencia para proteger las enseñanzas budistas o bön y al pueblo tibetano. Los dobdobs están basados en el mismo principio: cuando no puede expulsarse la violencia y la indisciplina de un monje, se redirecciona esta energía hacia fines útiles. Igual que con los dharmapalas, a pesar de todo, la violencia de los dobdobs a veces se escapa de sus límites.

En el mejor de los casos son oficiales de policía compasivos que usan la intimidación para preservar la paz, pero que raramente recurren a la violencia. En el peor de los casos son un hatajo de matones que aterrorizan a los monjes y a los laicos locales, toman lo que quieren, se zurren unos a otros en disputas, rehúsan seguir cualquier orden y no tienen el más mínimo cuidado por la salud y la seguridad de nadie, excepto por la propia. No tienen ningún cuidado de la práctica budista o de la vida monástica y pasan los días practicando deporte y luchando entre ellos.

Algunos monjes creen que, técnicamente, no rompen su voto de castidad si llegan al orgasmo metiendo el pene entre las nalgas apretadas de otra persona (evitando los orificios). Algunos participan en esta práctica de común acuerdo. Sin embargo, se sabe que algunos dobdobs han forzado a personas a participar en esta actividad. Incluso se sabe de dobdobs que han secuestrado niños para hacerlo con ellos.

Dinero- 1500 srang + 50 mensuales.

Habilidades sugeridas- Hechicería del tiempo, Mantras del tiempo, Predicción del tiempo, Propiciar el tiempo.

Equipo sugerido- Botas, Chuba (fina), Molde glud, Tambor de dos caras, Trompeta de fémur.

Lectura sugerida- Seres metafísicos (p.20), Protección (p.26), El tiempo (p.54).

por las causas invisibles de una enfermedad, o por las maquinaciones de sus enemigos.

Habilidades

Habilidades gratuitas: Contemplar espejos (3).

Costes de habilidades: Adivinación 5, Artesanía 7, Cambiat tiempo 13, Combate 14, Conocimiento occidental 20, Conocimiento popular 5, Escolástica 14, Exorcismo 7, Hechicería 15, Medicina 7, Tantra 15, Viaje 8.

Dinero- 1000 srang + 40 mensuales.

Características especiales adicionales

Prodigio contemplando espejos: (Ventaja obligatoria): El PJ obtiene +7 a todas las tiradas de Contemplar espejos.

Habilidades sugeridas- Geomancia, Lectura de presagios, Oratoria, Panteones, Propiciar el tiempo.

Equipo sugerido- Botas, Chuba (común), Espejo.

Lectura sugerida- Cosmología (p.19), Adivinación (p.30).

CONTEMPLADOR DE ESPEJOS

En resumen- Nacidos con la capacidad innata de fijar la mirada en un espejo y ver otros lugares y tiempos.

Se trata de un laico nacido con la capacidad de ver cosas mientras medita delante de un espejo. Cualquiera con el adiestramiento necesario puede aprender a contemplar un espejo, pero algunas personas tienen un talento natural y pueden aprender con más facilidad y mejor que cualquier otro.

Muchos contempladores de espejos son hijos de campesinos pobres. De pequeño, sus padres se dieron cuenta que tenía la capacidad de encontrar objetos perdidos o de ver cosas antes de que pasaran. Sus padres o bien le enviaron a estudiar (a un monasterio o con un contemplador de espejos laico) o bien le animaron a entrenarse por sí mismo.

Los contempladores de espejos fijan durante unos segundos la mirada en un espejo mientras recitan un mantra en silencio, hasta que entran en un ligero trance. En trance, un contemplador de espejos hábil puede ver la verdadera naturaleza de las cosas, la localización de objetos perdidos, el futuro, el pasado, otros lugares e incluso otros reinos del cosmos.

Los contempladores de espejos viajan por el país cobrando por su capacidad. Los clientes les pagan entre 5 y 200 srang, a menudo interesados por su futuro, por la localización de objetos perdidos,

DOBDOB

En resumen- Oficial de policía monástica, soldado y guardaespaldas, modelado a partir de un niño violento e incontrolable.

La mayoría de los oficiales de la policía monástica, los dobdobs, viven en enormes monasterios del tamaño de ciudades. Estos tienen una burocracia interna compleja y monjes haciendo todo tipo de tareas, desde doctores hasta porteros.

La mayoría de los dobdobs empezaron su vida como jóvenes violentos, hiperactivos o desobedientes y fueron enviados al monasterio porque sus padres no podían controlarlos. Cuando los maestros deciden que no son capaces de beneficiarse

del entrenamiento budista tradicional, son seleccionados para convertirse en dobdobs. A unos cuantos se les selecciona por su tamaño, más que por su temperamento. La mayoría aceptan los preceptos del budismo, incluyendo los juramentos básicos de los monjes, incluso conociendo muy poco de la filosofía y la meditación budista.

A veces se llama a los dobdobs monjes negros. En algunos monasterios se visten exactamente igual que los otros monjes. En otros llevan una cinta negra en la frente y en el brazo derecho para indicar su estatus. Algunos imitan el aspecto de dharmapalas coléricos, tratando de parecer tan espantosos como puedan. Se rasgan la túnica, se dejan el pelo largo y despeinado, se pintan de negro con hollín y dejan tiesas las túnicas con grasa y ceniza.

Su primera responsabilidad es mantener el orden en el monasterio. Vigilan a los otros monjes, asegurándose de que siguen las reglas. Cuando se reúne un gran número de monjes, están presentes para controlar al gentío. Cuando los monjes rompen las normas, llevan a cabo castigos corporales bajo la dirección de los abades. Los dobdobs más sabios investigan los crímenes cometidos en los monasterios.

También están en la primera línea de defensa militar de cualquier monasterio. Cada uno posee, al menos, unos cuantos rifles para defenderse de los bandidos, y están entrenados para usarlos.

También són los guardaespaldas de los lamas que viajan fuera del monasterio y también se les puede contratar para hacerlo para los aristócratas. Los dobdobs están entrenados en combate no-lethal usando látigos y las manos desnudas.

En Lhasa, cuando el Dalai Lama aparece en público lo hace acompañado de dobdobs con látigos (cuando viaja largas distancias, su escolta es de veinticinco soldados armados). Los dobdobs protegen al Dalai Lama de las multitudes sobreexcitadas usando los látigos para mantenerlos a distancia.

Habilidades

Costes de habilidades: Adivinación 12, Artesanía 8, Cambiatempo 15, Combate 4, Conocimiento occidental 15, Conocimiento popular 7, Escolástica 15, Exorcismo 12, Hechicería 15, Medicina 14, Tantra 17, Viaje 10.

Dinero- 1000 srang + 30 mensuales.

Habilidades sugeridas- Acrobacias, Látigo, Rifle, Tai chi.

Equipo sugerido- Armadura de cuero, Botas, Látigo, Túnica de monje.

Lectura sugerida- La edad oscura (p.6), La vida monástica (p.10), Dharmapalas (p.23), Gobierno y ley (p.41).

DOCTOR

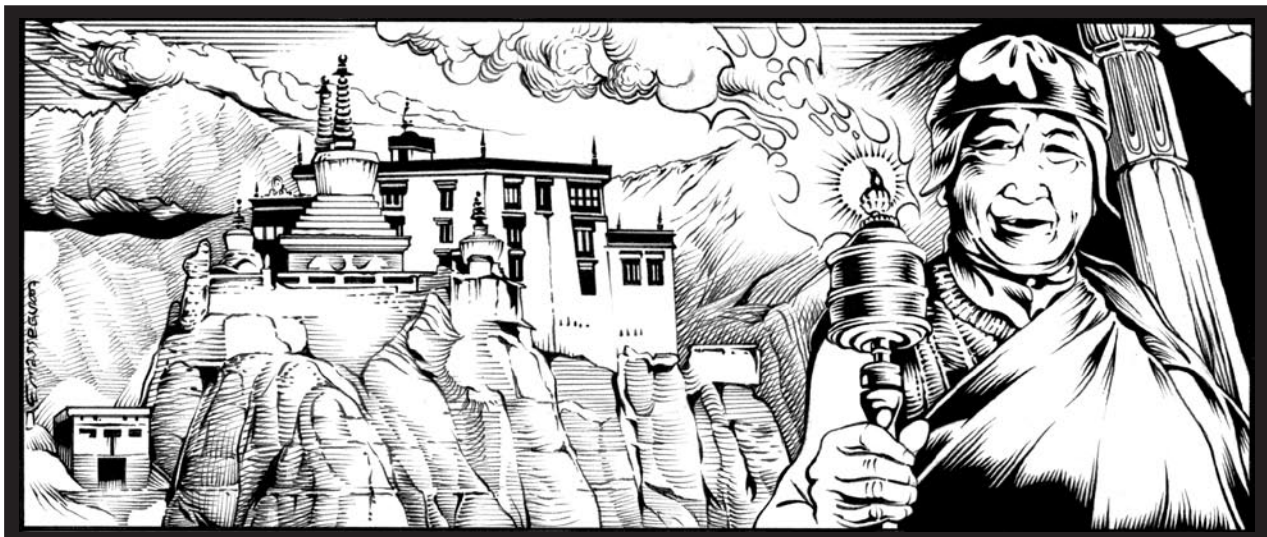
En resumen- Un practicante erudito de la medicina tradicional tibetana de hierbas, humores y magia.

Un practicante de la medicina tradicional tibetana, un conglomerado de creencias populares y enseñanzas escolásticas traídas de China y la India. La medicina india es un préstamo de la medicina clásica griega de humores. El doctor tiene que haber estudiado en una universidad médica (la más prominente es Chagpori en Lhasa) como mínimo durante siete años. La mayoría de los colegios médicos están afiliados con los monasterios y hay doctores tanto laicos como monásticos. Los laicos poseen clínicas pequeñas en una ciudad donde atienden a los pacientes y viven como parte de la clase media del Tibet. Los aristócratas tienen doctores personales que pueden ser laicos o monásticos.

Se usan una variedad métodos para curar a los pacientes:

-Adivinación para diagnosticar.

-Medicina de hierbas y de humores para tratar enfermedades.



Habilidades

Costes de habilidades: Adivinación 7, Artesanía 7, Cambiar tiempo 11, Combate 6, Conocimiento occidental 8, Conocimiento popular 8, Escolástica 7, Exorcismo 7, Hechicería 18, Medicina 5, Tantra 10, Viaje 9.

Dinero- 1000 srang + 55 mensuales.

Karma inicial- El PJ empieza con +15 al KAR actual.

Habilidades sugeridas- Abidharma, Alfabetización, Indiferencia, Filosofía, Tai chi.

Equipo sugerido- Botas, Estuche de hierro, Pluma y tinta, Sombrero de monje, Túnicas de monje.

Lectura sugerida- La vida monástica (p.10), Budismo (p.33), Budismo: Gelugpa (p.37), Tantra (p.38), Gobierno y ley (p.41).

NÓMADA

En resumen- Miembro de las feroces tribus nómadas, actualmente la mayoría están en guerra con los chinos.

Un miembro de uno de los muchos grupos que apacientan animales (ovejas, cabras, caballos y yaks) en las áreas dispersas de hierba de las llanuras tibetanas. Son conocidos por ser independientes y guerreros, especialmente, los khampas (ver el cuadro de texto).

Los nómadas se organizan, más o menos, en campamentos gobernados por un cabecilla guerrero o un grupo de ancianos. Los campamentos se organizan en tribus y aunque algunas han formado asociaciones o han sido absorbidas por una tribu mayor, la mayoría son políticamente independientes. Todos los acuerdos con otras tribus o con el gobierno tibetano son contractuales. Los mediadores son importantes para las tribus, ya que ayudan a crear los contratos orales y a resolver disputas que, de otra forma, podrían evolucionar hacia sangrantes enemistades familiares. Se contratan como mediadores a monjes o a hábiles oradores nómadas. Para ellos la oratoria es un arte sofisticado y apreciado, y un buen orador es una persona respetada.

Khampas

Los khampas son el mayor grupo étnico entre los nómadas tibetanos. Son bien conocidos, tanto dentro como fuera del Tíbet, por estar actualmente en guerra con los chinos. La palabra khampa significa "gente de Kham" referido al estado oriental del Tíbet. Son parte de la cultura tibetana, aunque tienen una historia única y una identidad propia.

Los khampas son el grupo étnico más alto de Asia. Se reconoce a los hombres por un hilo rojo que llevan en el cabello trenzado. Valoran dos cosas por encima de todo: la independencia y el honor. Su instinto de independencia los hace recelosos de ceder a nadie autoridad alguna sobre sus vidas. Su instinto de honor los lleva a guerras de venganza y no les permite retirarse jamás de una batalla. Han sido educados para creer que la venganza es un derecho de sangre y un deber sagrado. Se cria a los hombres para ser guerreros.

Históricamente los khampas han aparcado sus sangrantes enemistades familiares para unirse por un propósito: repeler a los invasores extranjeros. Toleran al gobierno tibetano sólo porque dependen de los monasterios para sus necesidades espirituales y mágicas. Están muy orgullosos del hecho de haber sido siempre capaces de repeler a los invasores extranjeros.



Hay una estrecha relación entre los nómadas y los pequeños monasterios dispersos por su zona. Los nómadas dependen de los monjes para sus necesidades espirituales, médicas y mágicas y a cambio los mantienen con ofrendas. Los monasterios sombrero rojo son populares en estas áreas.

Los nómadas ganan riqueza aumentando su rebaño. Compran animales, los crían, los roban o los capturan y domestican. La mayoría no tienen más riqueza que sus rebaños. Una hembra de yak bien alimentada puede llegar a producir leche, mantequilla y queso por una valor de 4 srang mensuales. En la típica familia nómada, las mujeres y los niños permanecen con los rebaños mientras los hombres viajan para comerciar o guerrear. Estos roles son flexibles: si en una familia no hay bastantes hombres, las mujeres comerciarán y lucharán.

Los nómadas tienen fama por sus habilidades montando a caballo, por su tiro preciso y por el uso de hondas (que usan para arrear animales).

Muchos grupos complementan sus ingresos con el bandolerismo. Roban animales y también a los peregrinos e incluso hacen incursiones en pueblos y monasterios. En algunas áreas el gobierno tibetano paga a las tribus nómadas para que no ataquen a los peregrinos. El bandolerismo es especialmente habitual en el Kham y en el Tibet septentrional.

Algunas tribus son relativamente pacíficas, han adoptado las creencias budistas de la no-violencia. La mayoría, sin embargo, ha llegado a creer que es correcto matar a alguien para proteger la propia vida o sus propiedades o por venganza.

De todos los grupos, los nómadas han sido los más afectados por la invasión china. Solo unos cuantos viven en áreas no tocadas por los chinos. Algunos se han sometido a ellos pacíficamente (especialmente en áreas controladas por el Panchen Lama). En la mayoría de los lugares, sin embargo, las tribus nómadas están luchando ferozmente en una guerra de guerrillas contra los chinos.

Habilidades

Habilidades gratuitas:
Honda (2), Montar (2), Rifle (2).

Costes de habilidades: Adivinación 8, Artesanía 6, Cambiat tiempo 14, Combate 4, Conocimiento occidental 20, Conocimiento popular 4, Escolástica 16, Exorcismo 7, Hechicería 15, Medicina 8, Tantra 16, Viaje 5.

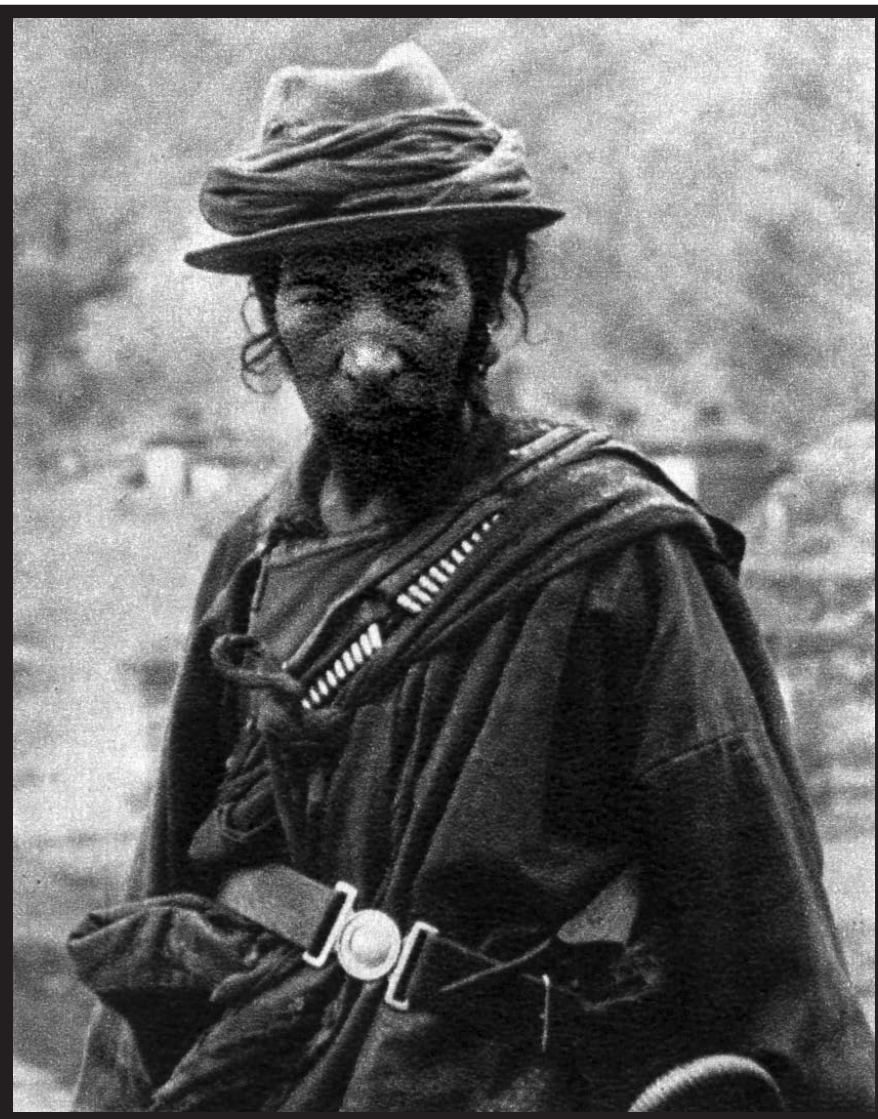
Dinero- 250 srang + 30 mensuales.

Habilidades sugeridas- Adivinación simple, Comercio, Embalaje animal, Honda, Geografía tibetana, Lucha, Montar, Oratoria, Rastrear, Supervivencia.

Equipo sugerido- Alforjas, Amuleto (rebelde), Armadura tradicional, Botas, Comida para caballos, Cuernos de rifle, Espada (tibetana), Lokbar, Manta de lana, Silla, Sombrero (piel).

Equipo especial- Caballo, Rifle de la primera guerra mundial.

Lectura sugerida- La vida nómada (p.9), La resistencia Khampa (p.57).



REVIVIDO

En resumen- Devuelto del infierno con poderes y la misión de advertir a los otros sobre los sufrimientos infernales.

El PJ era una persona corriente, hizo cosas malas y tenía fijaciones autodestructivas, entonces murió y renació en los reinos infernales. Después de haber experimentado las torturas del infierno, fue escogido por una fuerza benévola (puede que Yama, el dharmapala de los reinos infernales). Este ser guió al alma en un viaje por los infiernos, mostrándole toda la variedad de torturas. El tiempo transcurre más rápido en los infiernos, y el alma puede haber viajado durante semanas o meses mientras sólo han pasado unos cuantos días en el reino físico.

Entonces el ser envió al alma otra vez a su encarnación terrenal. Al revivido le han dado una misión: describir a la gente el sufrimiento de los infiernos. La esperanza es que esta información convenza a los demás de evitar el mal karma y así no acabar en los infiernos. Su cuerpo frío, muerto durante un tiempo, vuelve de golpe a la vida. Las heridas o las chacras que le habían matado son, finalmente, curadas.

Algunos reciben poderes especiales de las entidades que les han devuelto y pueden entrar en trance y ver los reinos infernales. Unos cuantos pueden, incluso, comunicarse con los seres que los habitan. La gente que ha perdido a un ser amado puede pagar a un revivido para buscarlo en los reinos infernales, y asegurarse que no ha acabado allí. Y si está allí, pueden pagarle para dar consejo y palabras reconfortantes al alma torturada. Otros han recibido el poder de discernir a la gente actualmente ligada al infierno, o hacer los reinos infernales visibles a través de sus oraciones.

Los revividos ganan la mayoría de su dinero mendigando. Ya que advertir a la gente sobre el infierno es una causa

sagrada (ahorra sufrimiento), ayudar a un revivido, aunque sea con unas pocas monedas, se considera un acto de buen karma.

Tienen la reputación de ser estúpidos o locos, o las dos cosas. Algunos están afectados psicológicamente por el sufrimiento que han soportado en los reinos infernales. Otros pueden tener el cerebro dañado por las heridas o las enfermedades que los mataron. Y unos cuantos eran conocidos por ser raros mucho antes de lo que fuera que les causó la muerte (algo de su rareza fue la causa de que le escogieran para regresar).

Habilidades

Habilidades gratuitas: Narración (3), Reinos infernales (4).

Costes de habilidades: Adivinación 6, Artesanía 7, Cambiat tiempo 12, Combate 10, Conocimiento occidental 20, Conocimiento popular 5, Escolástica 13, Exorcismo 7, Hechicería 12, Medicina 8, Tantra 14, Viaje 8.

Habilidades especiales: Las habilidades especiales de revivido cuestan 7 puntos de habilidad.

Dinero- 750 srang + 30 mensuales.

Características especiales adicionales

Acostumbrado al sufrimiento (Ventaja obligatoria): Después de haber experimentado torturas en el infierno (cortado a trocitos, hervido en hierro fundido, o congelado hasta desprenderse la carne) las incomodidades de este mundo le parecen nimiedades. El PJ recibe +10 a las tiradas para salvarse del sufrimiento, el miedo y las náuseas.

Traumatizado (Desventaja obligatoria): El PJ está afectado psicológicamente. Como mínimo una de sus fijaciones debe de ser oscura (ver la p.130) y no gana puntos de bonificación por tenerla.



Yama- El señor demonio de la muerte, un poderoso dharmapala.

Karma inicial: El PJ empieza con un -10 al KAR actual.

Habilidades sugeridas- Agricultura, Lengua extranjera: chino, Oratoria, Ritos funerarios.

Equipo sugerido- Botas, Chuba (común), Cuenco de mendigar, Rueda de orar de mano.

Lectura sugerida- Cosmología (p.19), Seres metafísicos: Seres infernales (p.25), Los infiernos (p.25), Reencarnación (p.28).

Habilidades especiales del revivido

Ver el infierno (VOL)- El PJ puede entrar en un trance ligero donde vislumbra una parte de los reinos infernales.

Fácil (10): Ver una parte concreta de los reinos infernales.

Moderada (20): Encontrar al instante a una persona dentro de los reinos infernales.

Difícil (30): Comunicarse con una persona en los reinos infernales.

Legendaria (40): Comunicarse con seres infernales o fantasmas hambrientos que han venido accidentalmente a nuestro mundo.

Ver ataduras infernales (VOL)- El PJ puede percibir a la gente que, con su camino actual, renacerán en los reinos infernales o en los reinos de los fantasmas hambrientos. Puede ser gente que provoque sufrimiento a los otros, directa o indirectamente, o alguien que se provoca sufrimiento a sí mismo a través de las emociones u obsesiones negativas.

Fácil (10): Percibir si una persona en particular está en el camino hacia el infierno.

Moderada (20): Distinguir las ataduras infernales de una multitud.

Difícil (20): Determinar a qué infierno está ligada una persona, y así saber qué pecado predomina en su mal karma (p.e. alguien que roba o se aprovecha de los otros renace en "líneas negras", los que fuerzan a parientes más jóvenes renacen en el séptimo infierno caliente, etc.)

Descripción vívida (ENC)- El PJ ha recibido el poder de describir el infierno de tal forma que de hecho te fuerza a verlo.

Fácil (20): Todo el que lo escucha y lo entiende verá una imagen transparente de los reinos infernales.

Moderada (20): Todo el que lo escucha y lo entiende verá sólo los reinos infernales (como una alucinación ofuscante de fuerza 20, ver la p.152).

Difícil (30): Todo el que esté al alcance de su voz, incluso si es sordo o no entiende su lengua, verá los infiernos.

SACERDOTE BÖN

En resumen- Un sacerdote de la religión pre-budista cargada de magia, busca iluminación y poder.

Un practicante ordenado de la iglesia bön con un estilo de vida similar a los monjes budistas. Pasa buena parte de su tiempo estudiando tantra y escolástica bön en monasterios y pequeñas comunidades. Son célibes hasta que ganan cierto rango en la iglesia, entonces pueden casarse. Los sacerdotes bön son respetados por la gente de los pueblos, incluso más que los monjes budistas, por sus competencias en las artes del exorcismo, los ritos funerarios, el cambio de tiempo y a veces la hechicería. Los sacerdotes bön dedican buena parte de su tiempo viajando a pueblos y usando sus habilidades a cambio de dinero o bienes comerciables.

El bön tiene dos caminos, el primero, el más antiguo, enseña como resolver los problemas mundanos a través del uso de rituales mágicos. El segundo, el más nuevo, enseña como alcanzar la iluminación a través de tantras que se parecen en gran medida (y a veces son idénticos) a los que enseñan las sectas budistas.

A algunos practicantes les atrae el bön por sus poderes mágicos. Es probable que estos sacerdotes se enamoraran de las historias de los antiguos practicantes bön, que podían volar a cualquier sitio en tambores y viajar a los infiernos para proteger sus cargos. A otros les atrae la búsqueda de la iluminación y son los que no temen estudiar con maestros budistas o bön.

Habilidades

Costes de habilidades: Adivinación 5, Artesanía 7, Cambiat tiempo 7, Combate 13, Conocimiento occidental 16, Conocimiento popular 7, Escolástica 10, Exorcismo 5, Hechicería 8, Medicina 6, Tantra 9, Viaje 8.

Dinero- 1500 srang + 50 mensuales.

Karma inicial- El PJ empieza con un +10 al KAR actual.

Habilidades sugeridas- Adivinación con tambor, Exorcismo de fuego, Exorcismo succionador, Maldiciones simples, Meditación, Propiciar el tiempo, Yoga del aliento.

Equipo sugerido- Botas, Flecha ceremonial, Tambor de dos caras, Yesca.

Lectura sugerida- La edad oscura (p.6), Bön (p.32), Tantra (p.38).

Lista alfabética de habilidades

Abidharma (INT)*	Escolástica	Juegos de manos (AGI)	Conocim. popular
Acrobacias (AGI)	Conocim. popular	Juramento vinculante (VOL)*	Exorcismo
Adivinación con tambor (INT)	Adivinación	Kung fu grulla (N/A)	Combate
Adivinación simple (INT)	Adivinación	Lanza (N/A)	Combate
Agricultor (INT)	Conocim. popular	Lanzamiento de llave (N/A)	Combate
Agricultura (INT)	Conocim. occidental	Látigo (N/A)	Combate
Alfabetización (INT)	Escolástica	Lazo (N/A)	Combate
Alpinismo (INT)	Viaje	Lectura de presagios (CON)	Adivinación
Animación (VOL)*	Hechicería	Lengua dakini (INT)*	Tantra
Arquitectura (INT)	Artesanía	Lengua extranjera (INT)	Viaje
Astrología elemental (INT)	Adivinación	Ley tibetana (INT)*	Escolástica
Astrología zodiacal (INT)*	Adivinación	Lógica (INT)	Escolástica
Baile (AGI)	Artesanía	Lucha (N/A)	Combate
Bastón (N/A)	Combate	Magia de amor (INT)	Hechicería
Boxeo serpiente (N/A)	Combate	Maldiciones simples (VOL)	Hechicería
Carnicero (INT)	Conocim. popular	Mantras del tiempo (VOL)	Cambiat tiempo
Ceremonia glud (INT)	Exorcismo	Mantras médicos (INT)	Medicina
Ciencia (INT)	Conocim. occidental	Mantras protectores (INT)	Exorcismo
Ciencias militares (INT)	Conocim. occidental	Matemáticas (INT)*	Escolástica
Ciencias políticas (INT)	Conocim. occidental	Mecánica (INT)	Conocim. occidental
Cocina (CON)	Artesanía	Medicina de emergencia (INT)	Medicina
Comercio (INT)	Conocim. popular	Medicina de humores (INT)	Medicina
Confección (INT)	Artesanía	Medicina occidental (INT)	Conocim. occidental
Contemplar espejos (CON)*	Adivinación	Meditación (CON)	Conocim. popular
Control de pájaros (VOL)*	Hechicería	Montar (AGI)	Viaje
Creación de tulpas (VOL)*	Tantra	Muerte (INT)	Medicina
Criminología (INT)	Conocim. occidental	Música (INT)	Artesanía
Criptografía (INT)*	Escolástica	Nadar (VEL)	Viaje
Cruces enhebradas (INT)	Exorcismo	Narración (ENC)	Artesanía
Cuchillo (N/A)	Combate	Oratoria (ENC)	Conocim. popular
Cuerno gantad (INT)	Hechicería	Panteones (INT)	Escolástica
Diagnóstico médico (INT)	Medicina	Pelea (N/A)	Combate
Electrónica (INT)	Conocim. occidental	Pintura (INT)	Artesanía
Embalaje animal (INT)	Viaje	Pistola (N/A)	Combate
Enseñanza (CON)	Escolástica	Predicción del tiempo (CON)	Cambiat tiempo
Entrenamiento animal (ENC)	Conocim. popular	Propiciar el tiempo (INT)	Cambiat tiempo
Entrenamiento específico (N/A)	Combate	Rastrear (CON)	Conocim. popular
Escapulomancia (INT)	Adivinación	Recolección (INT)	Medicina
Escudo contra demonios (INT)	Exorcismo	Reinos infernales (INT)	Escolástica
Espada (N/A)	Combate	Reparar arma de fuego (INT)	Conocim. popular
Etiqueta (ENC)	Escolástica	Rifle (N/A)	Combate
Exorcismo chinche (INT)	Exorcismo	Ritos funerarios (INT)*	Exorcismo
Exorcismo de fuego (INT)	Exorcismo	Rondar (AGI)	Conocim. popular
Exorcismo de la daga (VOL)	Exorcismo	Seducción (ENC)	Conocim. popular
Exorcismo sonoro (INT)	Exorcismo	Supervivencia (INT)	Viaje
Exorcismo succionador (INT)	Exorcismo	Sutil yo (INT)*	Tantra
Falsificación (INT)	Artesanía	Tai chi (N/A)	Combate
Filosofía (INT)*	Escolástica	Talla (INT)	Artesanía
Geografía tibetana (INT)	Viaje	Tantra de la hechicería (INT)*	Tantra
Geomancia (INT)	Adivinación	Tantra de la muerte (VOL)*	Tantra
Hechicería fuerza vital (VOL)	Hechicería	Tantra sexual (VOL)*	Tantra
Hechicería enfermedades (INT)	Hechicería	Tantra yidam (VOL)*	Tantra
Hechicería del tiempo (INT)	Cambiat tiempo	Textiles (INT)	Artesanía
Hechicería demoniaca (INT)*	Hechicería	Tiro con arco (N/A)	Combate
Herbalismo (INT)	Medicina	Tortura (INT)	Escolástica
Herrería (INT)	Artesanía	Trucos de equitación (AGI)*	Conocim. popular
Historia mundial (INT)	Conocim. occidental	Venenos (INT)	Hechicería
Historia tibetana (INT)	Escolástica	Visión pura (CON)*	Tantra
Honda (N/A)	Combate	Voces del viento (CON)*	Tantra
Iconografía (INT)	Escolástica	Yoga de aliento (CON)	Tantra
Impresión (INT)	Artesanía	Yoga de la ligereza (CON)*	Tantra
Indiferencia (INT)	Escolástica	Yoga del fuego (VOL)*	Tantra
Invisibilidad (VOL)*	Tantra	Zor (VOL)	Hechicería
Juego (INT)	Conocim. popular		

Habilidades especiales

Algunas clases de personaje tienen acceso a habilidades especiales que no ninguna otra tiene. Estas habilidades, y su coste, están descritas en la sección de esa clase de personaje.

Buscador de tesoros:

Localización de tesoros (CON)

Meditación de tesoros (CON)

Verificación de tesoros (CON)

Juglar Gesar:

Trance Gesar (VOL)

Oráculo:

Capacidad oracular (CON)

Revivido:

Descripción vívida (ENC)

Ver el infierno (CON)

Ver ataduras infernales (CON)

Fácil (10): Hacer una cruz enhebrada simple que capturará cualquier espíritu menor de los alrededores.

Moderada (20): Hacer una cruz enhebrada grande con varios niveles para atraer y capturar a demonios específicos o a espíritus de la fuerza vital perdidos.

Difícil (30): Crear cruces enhebradas ornamentales construidas para parecer los palacios celestiales de espíritus poderosos que invocaran a estos seres.

Escudo contra demonios- Usa INT. Primero, el PJ debe identificar la clase específica de una entidad malévola (normalmente con habilidades de adivinación). Luego, el PJ entierra una calavera con un trozo de papel con una plegaria escrita. La calavera y la plegaria crearán una barrera mágica que las entidades de esa clase no podrán atravesar ni atacar a través suyo. El demonio debe hacer una tirada opuesta de VOL a dificultad legendaria para penetrar el muro.

Moderada (20): Crear un escudo contra demonios.

Exorcismo chinche- Usa INT. El PJ conoce un ritual para bendecir objetos pequeños que se guardan en un cuerno tallado con símbolos mágicos (p.120). Estos objetos pueden lanzarse a espíritus intangibles para hacerles daño. Pueden lanzarse uno a uno o todos de golpe para cubrir un área (ver la acción de ataque área, p.157). En un cuerno caben cincuenta semillas o piedras.

Fácil (10): Bendecir guijarros blancos para actuar como ataques de dolor aturridor contra espíritus.

Moderada (20): Bendecir semillas de mostaza blanca que infligen, cada una, medio punto de daño a la FUE Mágica.

Difícil (30): Bendecir semillas de mostaza negra que infligen, cada una, un punto de daño a la FUE Mágica.

Legendaria (40): Bendecir un trozo de ruibarbo que explota cuando impacta, haciendo 1d4 puntos de daño de fuego y 1d4 de contundente (y 1d6 a la FUEM de los espíritus) en un radio de un metro.

Exorcismo de la daga- Usa VOL. Requisito: Meditación (1), p.100. El PJ conoce la meditación y los mantras que dan poder a una phurba (daga mágica) para hacer daño y destruir a seres espirituales intangibles. El PJ debe golpear, igual que con un arma normal. Una tirada de golpe con éxito hace 5 puntos de daño a la FUE Mágica de la entidad.

Fácil(10): La phurba hará daño, pero solo mientras el poseedor cante y mantenga una completa concentración. El PJ debe hacer una tirada de VOL después de cualquier distracción para mantener la concentración.

Moderada (20): La phurba hará daño hasta una hora más tarde, esté o no el PJ concentrado.

Difícil (30): La phurba hará daño hasta veinticuatro horas más tarde, incluso si el PJ no sostiene la phurba.

Exorcismo fuego- Usa INT. Con mantras y ofrendas, el PJ puede encender un fuego ritual puro habitado por espíritus benévolos del fuego.

Las ofrendas quemadas envían mensajes directamente a los cielos. Si un objeto con un espíritu atrapado en su interior (un glud o una cruz enhebrada) se lanza al fuego, el espíritu será destruido. Los objetos malditos también pueden quemarse sin miedo a liberar cantidades peligrosas de mal karma.

Moderada (20): Crear un fuego capaz de destruir espíritus y maldiciones.



Exorcismo sonoro- Usa INT. El PJ sabe que sonidos ahuyentan a espíritus malvados. Los espíritus que oyen estos sonidos deben hacer una tirada moderada para salvarse del miedo y evitar huir. La dificultad se basa en los recursos que tenga el personaje para hacer ruido.

Fácil (10): Quince músicos de cuerno y gong o 30 cantores.

Moderada (20): Cinco músicos de cuerno y gong o 10 cantores.

Difícil (30): Un músico de cuerno y gong o 2 cantores.

Legendaria (40): Un cantor.

Exorcismo succionador- Usa INT. Primero el PJ debe usar la adivinación para descubrir donde se oculta dentro del cuerpo de una persona la maldición o el espíritu malévolos. Entonces, usa una flecha ceremonial (p.120) para succionar el daño (dificultad moderada). El daño se manifiesta físicamente como sangre o pus. A no ser que se deshagan de ello, la sangre o el pus se volverá incorpóreo en pocas horas, y tratará otra vez de encontrar a la víctima. El PJ puede tragarse la sangre y el pus y hacer una segunda tirada de habilidad para “digerir” el veneno sin herirse.

Moderada (20): Succionar un espíritu o maldición o digerir un veneno o maldición que se haya hecho físico.

Juramento vinculante- Usa VOL. Requisito: Meditación, p.100. El PJ conoce los mantras secretos que pueden ligar a un espíritu por un juramento que no puede romperse voluntariamente. Fíjate que muchos espíritus son lo bastante estúpidos

Legendaria (40): Dejar el cuerpo y habitar un cadáver animado o un humano vivo (los humanos tienen una tirada opuesta).

Tantra de la hechicería- Usa INT. Requisito: Panteones (1), p.102. El tantra ritual secreto que permite a los practicantes llamar a dharmapalas coléricos (de la clase señores demonio) para atacar a los enemigos del budismo. Si un dharmapala encuentra que ha sido enviado a atacar a alguien que no es enemigo del budismo, es fácil que ataque al remitente.

Fácil (10): Invocar la presencia de un dharmapala.

Moderada (20): Invocar y enviar un dharmapala a atacar a un enemigo genuino del budismo.

Difícil (30): Invocar un dharmapala y engañarlo para que ataque a una persona que no sea enemigo del budismo.

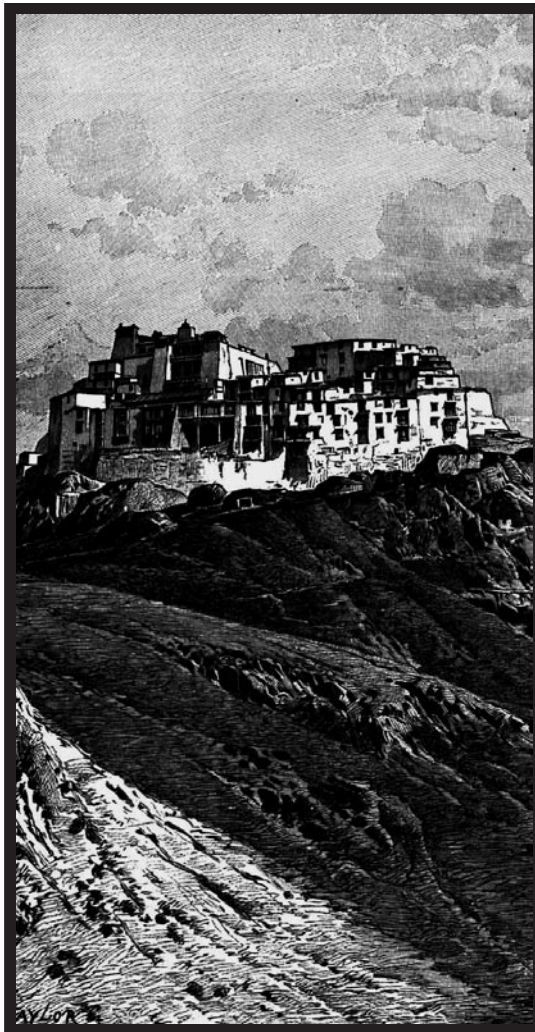
Tantra de la muerte- Usa VOL. Requisito: Meditación (1), p.100. El PJ aprende una meditación en la cual se imagina muriendo. Usa una trompeta de fémur para invocar a espíritus malévolos para que lo maten y lo consuman y se imagina siendo destruido y consumido. La visión es tan poderosa y realista que el PJ y los espíritus la creen. De hecho no se muere, pero su ego (el sentido de uno mismo) sí. Los espíritus que lo infestan creerán que ha muerto y se irán. Una tirada con éxito da +15 a eliminar fijaciones del tipo uno mismo (ver la p.166).

Moderada (20): Experimentar las sensaciones de la muerte y servir el ego a los espíritus malévolos.

Tantra sexual- Usa VOL. Requisito: Tantra yidam (1). La práctica tántrica primordial, la que los budistas tántricos creen necesaria para alcanzar la iluminación en el cuerpo físico. Durante el ritual de meditación, el PJ se convierte en un yidam y la pareja del sexo opuesto en una consorte de yidam, que es su complemento, juntos representan la perfección completa. Satisfaciendo cada una de las necesidades del cuerpo, el PJ puede, temporalmente, trascender del todo la necesidad de un cuerpo. Un ritual de tantra sexual da +30 a eliminar fijaciones (ver la p.166).

Moderada (20): Conducir con éxito un ritual de tantra sexual.

Tantra yidam- Usa VOL. Requisitos: Yoga del fuego (1), Tantra de la muerte (1). El PJ



medita sobre yidam: budas, bodhisattvas y grandes dharmapalas que representan aspectos de la iluminación que el PJ quiere alcanzar.

Fácil (10): Percibir al lama del personaje como un yidam. El yidam puede dar algún consejo. Da +5 a las tiradas para eliminar fijaciones.

Moderada (20): Percibirse a uno mismo como un yidam. Da +10 a las tiradas para eliminar fijaciones.

Difícil (30): Convertirse completamente en un yidam, excepto en la forma física (el DJ controla las acciones del personaje). Da +20 a las tiradas para eliminar fijaciones.

Visión pura- Usa CON. Requisito: Tantra yidam (1). El PJ aprende a ver el universo tal y como lo hace el yidam. Un ser yidam puede ver lo particular y el todo, y su visión del universo se representa en el mandala (pintura circular de arena). Requiere la creación de un mandala sencillo (sobre una hora). Puede usarse la habilidad sin hacerlo, pero con un +20 a la dificultad.

Fácil (10): Ver a través de ilusiones.



mandala

Moderada (20): Ver a través de paredes u obstrucciones.

Difícil (30): Ver cosas intangibles o cualidades metafísicas, o bien ver acontecimientos que sucedan a kilómetros.

Legendaria (40): Ver cosas que sucedan en los infiernos, los cielos o en otros mundos.

Voces del viento- Usa CON. Requisito: Meditación (2). Darse cuenta que las diferencias entre las mentes humanas son ilusorias, el PJ puede enviar o recibir palabras o imágenes hacia otras mentes. La comunicación mental directa da +10 a las tiradas de enseñanza.

Fácil (10): Comunicarse con el lama que enseñó esta habilidad al PJ.

Moderada (20): Comunicarse con alguien que tenga esta habilidad.

Difícil (30): Comunicarse con la gente normal.

Yoga del aliento- Usa CON. El PJ ha aprendido a meditar con el aliento y el control sutil de la respiración. Mientras permanece quieto, puede dejar de respirar y disminuir tanto su pulso que no podrá percibirse de forma normal. El yoga del aliento también se usa para controlar el dolor.

Fácil (10): Dejar de respirar durante 10 minutos. (+5 a salvarse del dolor).

Moderada (20): Dejar de respirar durante 1 hora. (+10 a salvarse del dolor).

Difícil (30): Dejar de respirar durante 6 horas. (+15 a salvarse del dolor).

Legendaria (40): Dejar de respirar durante 24 horas. (+20 a salvarse del dolor).

Yoga de la ligereza- Usa CON. Requisito: Yoga del fuego (1). El PJ puede hacer que su cuerpo sea extraordinariamente ligero. Puede saltar

grandes distancias, levitar o correr por todo el país con el mínimo esfuerzo. Cuando corre, el PJ se mueve a VEL 15 sin pérdida de RES. Pesa tan poco que no puede “correr” sino que parece botar.

No necesita dormir o descansar y puede viajar por todo el país más rápido que un grupo de caballos.

Fácil (10): Entrar en un trance corriendo al atardecer por un paisaje monótono, o saltar 2 m hacia arriba.

Moderada (20): Entrar en un trance corriendo por cualquier paisaje, o saltar 4,5 m hacia arriba.

Difícil (30): Caminar por el agua o saltar 9 m hacia arriba.

Legendaria (40): Levitar 3 m hacia arriba o saltar 15 m hacia adelante.

Yoga del fuego- Usa VOL. Requisitos: Yoga del aliento (1). El PJ puede meditar sobre Tummo, la diosa serpiente del fuego (Kundalini en la India) alzando la columna mientras toda la energía del cuerpo pasa por un solo canal. Un efecto secundario de esta meditación es la creación de una cantidad extrema de calor corporal. El PJ también puede aprender a cantar la sílaba del fuego, el mantra de esta meditación, con el poder suficiente para alterar la realidad.

Fácil (10): Mantener el calor corporal con el tiempo más frío.

Moderada (20): Secar en minutos y con el calor corporal una manta mojada.

Difícil (30): Encender objetos inflamables

inanimados pronunciando la sílaba del fuego.

Legendaria (40): Encender a una persona pronunciando la sílaba del fuego (2 puntos de daño fuego por asalto).



Un cuento sobre la iluminación

Hay muchos caminos hacia la iluminación y los cambios que experimenta una persona varían enormemente entre los varios caminos y los diferentes individuos. El siguiente ejemplo habla de un practicante budista y los cambios que experimenta mientras se aproxima a la iluminación y cómo finalmente la alcanza.

Cinco fijaciones- Norbu estudia en un monasterio. Aprende filosofía budista y meditación. Está rodeado de maestros altamente expertos y se siente intimidado por su sabiduría y aparente infalibilidad.

Cuatro fijaciones- Norbu aprende a examinar sus pensamientos y emociones con atención. Ha visto que emociones como la ira y la lujuria sólo le hacen sufrir y son sólo útiles para combatir a otras emociones (por ejemplo, la ira para contrarrestar la pereza). Trata de dar una aproximación más lógica a sus acciones, tomando decisiones basadas en lo que sería más beneficioso para los seres inteligentes. Trata siempre de actuar con calma y de forma compasiva. Durante la meditación es capaz de sentir compasión incluso de los seres más viles. Norbu aún se equivoca muchas veces y siente ira, orgullo, celos, deseo y otras emociones.

Tres fijaciones- Norbu estudia rituales y meditación tántrica. Se da cuenta que sus motivos para buscar la iluminación eran insignificantes y egocéntricos. Ahora desea alcanzar la iluminación para aliviar el sufrimiento de los otros seres. Norbu ha eliminado mucha ira y lujuria de su mente. La principal emoción que siente es desesperación por el sufrimiento de otros seres, pero trata de eliminar esta desesperación recordándose que si sufre incrementa el mal karma de este mundo.

Dos fijaciones- Los conceptos filosóficos que Norbu ha luchado para aprender como estudiante ahora le parecen llanos y simples. Se da cuenta que distinciones como existencia e inexistencia no tienen sentido. A través de la meditación puede convertirse brevemente en un buda yidam y experimentar lo que es vivir fuera del mundo de las distinciones. Goza de muchas horas de meditación donde frena todos los pensamientos y siente una satisfacción completa por todo. Su compasión es obvia para todos los seres y su misma presencia incrementa la suerte y alivia el sufrimiento. Siempre está tranquilo y lleno de energía. Su mente es rápida y su conciencia intensa.

Una fijación- Norbu ya no siente emociones como ira, lujuria, deseo o tristeza. Ríe y sonríe a menudo, ya que encuentra que el universo es un lugar bonito y divertido. Siente compasión por todo lo que sufre, pero no sufre por ello. No se siente ligado al mundo de la causa-efecto. Es constantemente consciente que todas las cosas y todas las leyes del universo son una ilusión. El buen y mal karma lo afectan muy poco. Puede leer mentes, crear ilusiones, caminar a través de muros y realizar otros milagros, simplemente porque no cree que estas cosas sean imposibles. El cuerpo físico y el sutil yo (el alma) empiezan a cambiar para ser más perfectos. Empieza a crecer en sus huesos rilzin (concreciones de buen karma). Vive completamente el momento y raramente piensa en el futuro o el pasado.

Iluminación- Norbu se ha desprendido de su última fijación. Ya no está ni vivo ni muerto, puede existir en cualquier plano de existencia de forma física o espiritual. Ya no tiene ninguna personalidad, actúa exactamente como cualquier otro bodhisattva. Su forma y mente cambian al instante por las necesidades de la situación actual. Su único deseo, lo único que mantiene su encarnación existente de un momento al siguiente, es el de ayudar a terminar con los sufrimientos de los otros seres.

Los PJs y la iluminación

Mientras un personaje se acerca a la iluminación, ¿qué pasa con su personalidad única? La senda de los sutras enfatiza un distanciamiento lento de uno mismo de los asuntos y fijaciones del mundo. La senda de los tantras, sin embargo, toma una aproximación más radical. Usa las propias fijaciones y emociones y lo mundano como herramientas para destruir el agarre de estas fijaciones. Los practicantes cambian rápidamente y a veces pueden parecer emotivos o incluso locos.

Un ser sin fijaciones no tiene ninguna personalidad única. Sus acciones son dictadas por la situación, no por creencias, emociones, opiniones o hábitos. Un ser cercano a la iluminación aún tiene una personalidad única, pero sólo con unas tendencias muy débiles. Un maestro cerca de la iluminación puede actuar como un loco, impetuosamente, mientras otro puede actuar con calma y sin emociones, aún pueden actuar de forma completamente diferente de lo que dicta la situación.

En otras palabras, los personajes que avanzan hacia la iluminación (especialmente usando la senda rápido del tantra) no pierden su personalidad, pero tienen menos control sobre sí mismos.

Una vez un personaje alcance realmente la iluminación es el momento de retirarlo. Un ser iluminado es libre de todo prejuicio, incluyendo el de la amistad o la lealtad por personas concretas. Un ser iluminado se preocupa igualmente del bienestar de una pulga que de los residentes del Tíbet.