

桃源問津



AVENTUREROS DEL REINO MEDIO

BY DR. GERALD RAVENPIE, 2021



CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	5
1 - CONCEPTOS BÁSICOS	11
2 - LOS CINCO ELEMENTOS	19
3 - ASPECTOS Y CHI	29
ASPECTOS	29
USO DEL CHI.....	30
ASPECTOS: GENERADORES DE HISTORIAS	35
MANEJANDO ASPECTOS COMO DJ	36
RECUPERACIÓN DEL CHI	37
4 - CREACIÓN DE UN PERSONAJE	42
5 - PERSONAJES NO JUGADORES	50
6 - TRASFONDOS	55
7 - ESTILOS Y TÉCNICAS	62
PROPIEDADES DE UN ESTILO	63
USO DE LAS TÉCNICAS.....	65
GRAN SALTO: LA TÉCNICA UNIVERSAL	66
LOS ESTILOS EN JUEGO	67
ESTILOS DE ESCUELA.....	69
8 - DOTES	72
ALLEGADO	74
ALQUIMISTA	76
ARMA DE RENOMBRE	81
ARTE DE LA INTRIGA.....	84
CONOCIMIENTO DE ESTILOS.....	86
CUERPO DE BUEY, ASTUCIA DE ZORRO	91
EMINENCIA	93
ESTILO CORRUPTO.....	97
GRAN MAESTRO	100
GUERRERO VIRTUOSO	102
INMORTALIDAD.....	109

LACAYOS	113
LECTOR DE I CHING	115
OJOS DE YIN	118
SEGUIDOR DE UNA ESCUELA DE PENSAMIENTO	119
TÉCNICA ADIVINATORIA	124
TOQUE DE LO SOBRENATURAL	126
VOZ DEL MAESTRO	130
VUELO.....	132
9 - COMBATES Y CONFLICTOS	137
LUCHAS ENCARNIZADAS	137
CONSECUENCIAS	144
COMBATES EN SITUACIONES COMPLEJAS	147
PROTEGIENDO A UN ALIADO	148
LACAYOS EN COMBATE.....	149
ARMAS Y ARMADURAS	152
BATALLAS SANGRIENTAS	153
INTRIGAS PALACIEGAS.....	157
SANGRE, SUDOR Y LÁGRIMAS	164
10 - EXPERIENCIA Y ENTRENAMIENTO	173
EXPERIENCIA POR AVENTURAS.....	173
ENTRENAMIENTO	174
ADQUISICIÓN DE NUEVAS DOTES	176
11 - BREVE HISTORIA DE CHINA DESDE LA CREACIÓN HASTA LA DINASTÍA HAN.....	182
LA CREACIÓN	182
LOS TRES SOBERANOS	183
LOS CINCO EMPERADORES	183
LA DINASTÍA XIA.....	184
LA DINASTÍA SHANG	185
LA DINASTÍA ZHOU.....	187
LOS ESTADOS EN LUCHA	190
LA DINASTÍA QIN	191
LA DINASTÍA HAN.....	193
12 - CHINA DURANTE EL PERIODO HAN	201

LA ORGANIZACIÓN POLÍTICA	204
LA SOCIEDAD HAN	211
LAS ESCUELAS DE PENSAMIENTO	215
LA RELIGIÓN.....	224
APÉNDICE I - EJEMPLOS DE ESTILOS	226
APÉNDICE II - PERSONAJES PREGENERADOS	258

Todo el texto referido a reglas de juego de este manual es declarado **Open Game Content**. Las imágenes que se han empleado forman parte del **Dominio Público**. Los textos que *no* son de reglas sino ambientación (los capítulos 11 y 12 en su totalidad, por ejemplo), dado que son una *descripción* de una época *histórica*, que difícilmente puede decirse que pertenezcan a nadie, caramba.

INTRODUCCIÓN

¡BIENVENIDO A ZHONGGUO!

Aventureros del Reino Medio (o **AvRM**, para abreviar) toma su nombre del término ‘Zhongguo’, empleado para denominar a la China Antigua. Con el paso del tiempo, ha hecho referencia a diferentes territorios, en función de la menor o mayor fortuna de la Dinastía de turno, ya que las conquistas de vecinos y las pérdidas frente a invasores hacían que el país fuera menguando o aumentando. Pero, pese a todo, sus territorios siempre estuvieron situados sobre la misma zona geográfica general.

Zhongguo, o por lo menos la versión descrita en estas páginas, es una ambientación de tintes épicos en la cual los jugadores interpretan a individuos que se salen de la norma, tanto desde el punto de vista de su elevada habilidad como por el papel que ocupan en la sociedad. Es cierto que el término “aventurero” puede resultar algo trillado en el mundo de los juegos de rol, pero en este caso es una palabra bastante adecuada para describir este tipo de personaje. Una alternativa más autóctona sería **Wu Xia**, o “caballero errante”...pero, para el caso, la palabra “aventurero” nos vale. Se use el nombre que se use, el caso es que muchos de estos individuos pertenecerán al mundo de las artes marciales, que posee sus propias costumbres, tradiciones y leyes no escritas que chocan con las leyes tradicionales seguidas por la inmensa mayoría de la población.

Pero al hablar de “mundo de las artes marciales” no se están queriendo decir que todos los personajes serán *guerreros*...aunque de lo que no hay duda es que van a ser *luchadores*. Es decir, aunque el combate no sea el objetivo último de sus vidas, la mayoría estarán dispuestos a luchar por aquello en lo que creen, ya sea con las palabras o con los puños. Incluso los más pacíficos entre ellos están perfectamente capacitados para defenderse: aunque existen eruditos frágiles y cortesanos sutiles pero incapaces en la lucha, ¡aquellos que han profundizado en el estudio de los Cinco Elementos y del Yin y el Yang son gento a la que no es sabio provocar!

ÉPOCA DE LA AMBITACIÓN

En lo que a la época concreta en la que se ambienta este juego de rol, existen varias posibilidades. En AvRM, se ha escogido como era de la ambientación la Dinastía Han, concretamente la parte final de la misma. Las razones para ello son múltiples, y a continuación se exponen algunas de ellas.

Para empezar, aunque hay un gobierno central, el Imperio se encuentra dividido en decenas de provincias con bastante independencia entre sí, y con posibilidades de conflictos entre ellas o contra enemigos externos: los únicos que pueden llegar a unir a toda China en una causa común.

En segundo lugar, además de los gobiernos de los diversos estados, existen numerosas familias poderosas agrupadas en clanes que poseen la mayor parte de las riquezas del Imperio, lo cual incluye las tierras y los campesinos que dependen de ellas, con grandes posibilidades de conflictos. Además, estos clanes, que buscan una mayor independencia del gobierno central, estarán más que dispuestos a aceptar a los aventureros errantes en sus filas. Dentro de la propia ciudad imperial, las intrigas están a la orden del día, lo cual incluye la rivalidad creciente entre los funcionarios confucionistas y los eunucos de palacio...otra fuente, lo has adivinado, de posibles conflictos

Las principales escuelas de pensamiento existen desde hace ya tiempo y están bien asentadas, e incluso un relativo recién llegado como es el Budismo puede jugar un papel importante en la historia. Lamentablemente, aun quedan unos cuantos siglos para que Boddhidharma llegue *cierto* monasterio y enseñe a *ciertos* monjes *ciertos* ejercicios para mantenerlos en forma (o, en principio, para que se *pusieran* en forma), así que los monjes Shaolin no serán una opción...pero siempre se puede recurrir a los Mohistas como sustituto.

Finalmente, la Dinastía se dirige hacia su fin y el Imperio hacia una de sus eras más sangrientas, tras una época de caos, rebeliones y luchas, y los personajes pueden tener la posibilidad de vivir tales conflictos, intentar frenarlos o quizá ser sus responsables.

De cualquier modo, se pueden ambientar partidas en otras épocas con pocos problemas: basta con tener en cuenta cuándo se surgieron determinadas innovaciones o de pensamiento. Sin ir más lejos, el acero no se empezó a usar hasta, justamente, la Dinastía Han, ¡y no tiene sentido ser confucionista antes de que Confucio comenzara a impartir sus enseñanzas. caramba! Aunque tampoco hay que preocuparse por desviarse de la historia. A fin de cuentas, ¿no ocurre en las mejores sagas literarias?

WUXIA VS FANTASÍA

La ya mencionada palabra **wuxia** sirve también para dar nombre a todo un género literario y cinematográfico caracterizado por la espectacularidad de sus combates, con unos personajes que muestran unas habilidades sorprendentes. A la hora de buscar inspiración para saber de qué cosas son capaces los personajes y cómo las llevan a cabo, puedes recurrir a películas como *Tigre y Dragón*, *El Acantilado Rojo*, *Hero* o *La Casa de las Dagas Voladoras* y, aunque sea fuera del género, a *Kill Bill* o la primera película de la saga *Matrix*. En ellas, los protagonistas combaten realizan maniobras que demuestran una agilidad casi sobrehumana, y son capaces de resistir heridas que matarían en el acto a un individuo normal. O, por lo menos, son capaces de resistirlos el tiempo suficiente para terminar el combate y dar un pequeño discurso de despedida antes de morir.

A pesar de lo dicho, incluso dentro del género **wuxia** existe una cierta “limitación” en la que a las capacidades de los protagonistas se refiere. Con excepción de su extraña relación con la Ley de la Gravedad, que parece afectarles mucho menos que al común de los mortales, las acciones de los personajes pueden interpretarse como pruebas de una gran competencia; los elementos sobrenaturales, de aparecer, son relativamente escasos y con una aureola de misterio. Aun así, es *posible* dar un paso más allá y entrar en el género de la **fantasía**. En este caso, a las maniobras de combate espectaculares se unirá la capacidad de invocar los elementos, de producir tremendas explosiones y, en definitiva, a pasar del “casi sobrehumano” antes mencionado a un, simplemente, “sobrehumano”, como mínimo en la manifestación visual de las acciones de los personajes. Ejemplos de este

segundo estilo serían películas *El Reino Prohibido* o *La Momia 3* (principalmente por parte de los villanos de la historia). Y, por enlazar con un ejemplo mencionado en el apartado anterior, también lo podemos encontrar en el combate final de la saga *Matrix*.

En la práctica, las reglas a la hora de jugar siguiendo un estilo u otro son las mismas. Ambos estilos se diferenciarán fundamentalmente en cuestiones estéticas, no en cómo se resuelven las acciones. De este modo, “El Puño de Fuego” puede representar un Arte Marcial que otorga a su practicante una velocidad sin igual...o hacer que sus puños se vean *realmente* envueltos en llamas sobrenaturales cuando combate. Evidentemente, en el segundo caso el personaje puede usar también este Arte Marcial para encender una hoguera o prender fuego a un barril de explosivo...o puede hacerlo de manera accidental, con hilarantes consecuencias.

En las siguientes páginas se partirá de la base de que el estilo por defecto será el “estilo wuxia”, más que el “estilo fantasía”. Por otro lado, ciertas opciones que son de por sí bastante fantasiosas como la capacidad de volar, pueden ser admitidas incluso en las ambientaciones wuxia. Ya hemos dicho que la ligereza es lo que caracteriza en buena parte al género...y si Lie Zi era capaz de hacerlo, ¿por qué no los personajes que interpretan los jugadores?. Así que pregúntale al DJ qué tipo de ambientación va a haber en vuestra campaña, y aplícalo a la hora de jugar.

ACERCA DEL SISTEMA DE JUEGO

AvRM emplea algo que se *parece* al sistema FATE; lo suficiente como para que parezca de justicia haber incluido la licencia OGL al final, al menos. No es necesario tener experiencia previa con dicho sistema: es más, los que la posean deberán tener en cuenta que prácticamente no hay parte del mismo que no vaya a ser manipulado o retorcido de alguna forma en las siguientes páginas.

SUMARIO DE LOS CAPÍTULOS

1-Conceptos básicos: en este capítulo se definen numerosos términos y mecanismos que se desarrollarán durante el resto del libro. Sirve también para describir las bases del sistema de juego.

2-Los Cinco Elementos: este capítulo describe en detalle los Cinco Elementos que posee cada personaje, a qué están vinculados y cuáles son sus usos más habituales.

3-Aspectos y Chi: en este capítulo se describen en profundidad dos de los conceptos más utilizados en el juego: cómo emplean el Chi los personajes para potenciar sus acciones, y cómo se pueden usar los aspectos en beneficio o perjuicio de los personajes.

4-Creación de personajes: este breve capítulo resume las reglas para crear un personaje desde cero, y dejarlo listo para liberar su kung fu sobre el desprevenido mundo.

5-Personajes no jugadores: este capítulo enumera las distintas categorías a las que suelen pertenecer los PNJs, en función de su importancia para la historia. También se incluyen una serie de reglas para representas a esas horas de enemigos sin nombre a las que hacen frente nuestros aguerridos héroes, sembrando la destrucción a su paso.

6-Trasfondos: este capítulo se explica cómo reflejar en las reglas quién es el personaje, de dónde viene, qué es importante para él y cuáles son sus puntos fuertes y sus puntos débiles como ser humano.

7-Estilos y Técnicas: en este capítulo se describe la mecánica de los Estilos y las Técnicas, que definen el estilo de pensamiento (y de lucha) de cada personaje.

8-Dotes: en este capítulo se enumeran y describen todas las dotes con las que un personaje puede retorcer las reglas hasta dejarlas irreconocibles.

9-Combates y Conflictos: es este capítulo se recogen los procedimientos necesarios para resolver los enfrentamientos en los que se verán inmersos los personajes. Incluye reglas para duelos, escaramuzas, batallas, debates...y las consecuencias de los mismos.

10-Experiencia y entrenamiento: aunque AvRM es un juego que permite crear personajes en un momento para realizar partidas sobre la marcha de una única sesión, también es posible realizar campañas a largo plazo. En este capítulo, pues, se explica cómo mejoran los personajes con el tiempo.

11-Breve historia de China: en donde se resume la historia de la ambientación desde la creación del mundo hasta la llegada de la Dinastía Han.

12-China durante el periodo Han: en este capítulo se describen algunos aspectos interesantes de China en la época recomendada para ambientar las partidas.

Apéndice I: este primer apéndice incluye toda una serie de Estilos, para no tener que estrujarse demasiado la cabeza a la hora de crear tu personaje.

Apéndice II - Personajes pregenerados: en este último capítulo se describen un buen puñado de personajes creados siguiendo las directrices del capítulo 4 y los Estilos del Apéndice I, listos para usar.

1 - CONCEPTOS BÁSICOS

En este capítulo se definen toda una serie de términos que resultan imprescindibles para entender cómo funciona el sistema de juego de **AvRM**. En lugar de aparecer por orden alfabético, aparecen descritos en un orden que evita, en la medida de lo posible, mencionar un concepto hasta que no ha sido definido.

LA ESCALA DE ADJETIVOS: la mayoría de los rasgos que definen a un personaje y de la dificultad de las acciones que quiera emprender estarán descritas de acuerdo a una serie de adjetivos con un modificador numérico asociado que forman una escala. De este modo, decimos que un arquero de renombre es Excelente (+3), o que un salto muy, muy complicado tiene una dificultad Fantástica (+4). En la escala, Normal (+0) representa un nivel de conocimientos propio de alguien que la ejerce de manera regular, pero no de manera excepcional.

VALOR	DESCRIPCIÓN
+9	Divino
+8	Semidivino
+7	Mítico
+6	Legendario
+5	Épico
+4	Fantástico
+3	Excelente
+2	Grande
+1	Bueno
+0	Normal
-1	Mediocre
-2	Pobre
-3	Terrible
-4	Catastrófico

TIRADA DE DADOS: cuando un jugador (o el DJ) hace una tirada, debe tirar dos dados de seis caras fácilmente distinguibles (distinto color, por ejemplo), seleccionado previamente uno de ellos como *dado yang* y su opuesto como *dado yin*. El resultado del lanzamiento será igual al resultado del dado yang menos el resultado del lado yin...aunque con un matiz: ***un resultado de 5 o de 6 en cualquier dado se considerará igual a 0.***

Dificultad: cuando un personaje realiza una acción que no están siendo activamente opuesta por otro personaje, debe tirar los dados y obtener un resultado final que iguale u exceda a un valor de la escala de adjetivos establecido por el DJ y que recibe el nombre de dificultad. La diferencia entre la dificultad y el resultado de la tirada se conoce como **efecto**. El valor concreto del efecto se utiliza en ocasiones para determinar la efectividad de los esfuerzos del personaje y, en concreto, para calcular cuánto daño produce un ataque con éxito.

Cabe mencionar que las dos dificultades superiores, Semidivino y Divino, están más allá de las capacidades de los PJs: si una acción tiene esta Dificultad, como base, no podrá ser intentada siquiera por los PJs. Las excepciones a esto son bastante puntuales y, normalmente, tienen consecuencias más allá de la capacidad de realizar este tipo de acciones...pero ya se hablará de ello cuando llegue el momento.



TIRADAS ENFRENTADAS: existen ocasiones en las cuales un personaje se opone activamente a la acción de otro (el objetivo de un puñetazo intentado esquivarlo), o ambos intentan conseguir lo mismo (dos personajes inmersos en una carrera). En este caso, no existe una Dificultad establecida, sino que todos los implicados hacen su correspondiente tirada de dados, aplicando las bonificaciones o penalizaciones apropiadas, ganando el enfrentamiento el que obtenga un valor más alto como resultado final y obteniendo el correspondiente efecto. En el caso de un empate, el tipo de acción indicará si es necesario repetir la tirada hasta que se rompa el empate, o si alguno de los implicados ha tenido éxito, por mínimo que sea.

FRACASOS: en ocasiones, el designio del Cielo hace fracasar hasta a los Grandes Maestros. Cuando un personaje obtiene un -4 en su tirada de dados, fracasa automáticamente en su acción. Si se trataba de una tirada enfrentada, entonces aplica los pertinentes modificadores...pero, aunque el personaje que fracase logre superar o igualar a su oponente, se considerará que este último ha tenido éxito con un efecto de +1.

ASALTOS Y ESCENAS: durante el juego, habrá momentos en los que haya un enfrentamiento entre personajes, o una situación en la cual medir con exactitud el paso del tiempo será crucial. En estos casos, se suele hablar de **asaltos**, que es la cantidad de tiempo necesaria para que todos los implicados puedan actuar. Así, en combate, un asalto puede simbolizar unos minutos, mientras que en una batalla puede durar varias horas. Cuando no es necesario medir el tiempo con exactitud, o para referirnos a un enfrentamiento completo, se hablará de **escenas**, que es la cantidad de tiempo que ocupa una situación determinada. Un combate completo representaría una escena, al igual que toda una batalla o una negociación. Una prueba clara de que una escena ha terminado y ha comenzado otra es cuando la localización cambia, o cuando se produce un largo interludio de tiempo. De este modo, “mientras, en otro lugar...”, “al anochecer...”, “a la mañana siguiente...”, “unas horas después...” son frases que suelen enlazar una escena con la siguiente.

ELEMENTOS: los personajes poseen un nivel en cada uno de los Cinco Elementos (Agua, Fuego, Madera, Metal y Tierra) que se corresponde con uno de los niveles de la escala. Los Elementos representan las cosas que tu personaje sabe y puede hacer, y se refiere tanto a aptitudes naturales como a conocimientos adquiridos. Cuando un personaje hace una tirada, sumará

el nivel del Elemento más relacionado con su al resultado de los dados. Los personajes también poseen **Especialidades**: una serie de acciones concretas relacionadas con un Elemento determinado para la que están mejor dotados o entrenados.

ASPECTOS: rasgo de un personaje, de un objeto, de una localización o de una situación concreta, que ayuda a definirla de alguna manera. Los aspectos abarcan una gran variedad de ámbitos y, en el caso de los personajes, muestran en su conjunto quién es el personaje, cuáles son sus relaciones y qué cosas son importantes para él. Los aspectos pueden ser relaciones, creencias, frases ingeniosas, adjetivos, objetos y cualquier otra cosa importante para el personaje. Por ejemplo, algunos aspectos de un personaje podrían ser: “Astuto como un zorro”, “Terco como una mula”, “Voz cautivadora” o “Rápido como el rayo”. Una localización podría tener aspectos como “Oscura”, “Abarrotada”, “Aislada”, etc.

TRASFONDOS: un personaje no está definido únicamente por lo que sabe hacer, sino también por lo que ha hecho o le ha sucedido a lo largo de su vida...y también por lo que está destinado a que la suceda. Para representar esto, existen los Trasfondos, de los que tu personaje dispondrá de cinco durante su creación. Un Trasfondo no es más que un Aspecto relacionado con el pasado, el presente o el futuro del personaje, y que forman parte de su propia naturaleza. Por otro lado, un Trasfondo no suele ser un poder sobrenatural, ya que para describir eso ya existen otros rasgos (por ejemplo, como se verá más adelante, las Técnicas).

MODIFICADORES: al igual que los Trasfondos, los Modificadores son aspectos que ayudan a definir al personaje, pero en este caso son temporales y suelen venir impuestos por una fuente externa. Dicho de otra manera, más que definir *cómo es* el personaje, cosa para la que sirven los Trasfondos, definen *cómo está*. Una enfermedad temporal o ciertas maldiciones serían ejemplos de Modificadores, mientras que una enfermedad crónica o una maldición de nacimiento que pasa de generación en generación serían ejemplos de Trasfondos. Algunos modificadores son tan **volátiles** que sus efectos apenas duran unos instantes (como el vigía que adquiere el Modificador “Distraído” con el viejo truco de arrojar piedrecitas), pero otros pueden llegar a ser bastante **duraderos**, pudiendo llegar a convertirse en Trasfondos si adquieren la suficiente importancia; un

Cojera debida a una herida que no es tratada adecuadamente, por ejemplo, puede dar lugar a efectos permanentes.

CHI: el Chi es la energía vital, el poder del cuerpo y la mente. Los maestros en Artes Marciales emplean su Chi para realizar tareas sobrehumanas, o para tener éxito de manera rutinaria en acciones posibles pero difíciles para el ser humano, pero esta es sólo una de sus múltiples aplicaciones. Cada jugador inicia cada sesión con un cierto número de puntos de Chi, que le dan la capacidad de tomar en parte el control del juego, ya sea dando una ventaja a sus personajes cuando lo necesiten, añadiendo bonificaciones a sus tiradas de dados o repitiendo tiradas potencialmente desastrosas, o dándoles poder sobre alguna parte de la historia. Dado que este número suele variar constantemente durante la sesión, la mejor forma de representar los puntos es utilizando fichas o cuentas de vidrio.

ESTILO: conjunto de conocimientos teóricos y aplicaciones prácticas del Chi con una temática determinada. Una disciplina de artes marciales sería el ejemplo de un Estilo, pero existen otros que no están destinados inicialmente a aplicarse al combate. Un Estilo está íntimamente vinculado a uno de los cinco elementos, e incluye una serie de aspectos denominados **Técnicas** que describen de qué son capaces los practicantes del mismo.

DOTES: las dotes son ventajas especiales (MUY especiales) que le permiten al personaje que las posee estirar o romper las reglas de algún modo, más allá de una simple repetición de una tirada o la adición de una bonificación a su resultado.

DAÑO: cuando un personaje se enfrenta a un oponente, habitualmente lo hará con la idea de causarle daño, ya sea dado físico puro y duro o ya sea afectar a su reputación, su credibilidad o sus posesiones. De este modo, cada personaje posee 5 **Casillas de Daño Físico** y 5 **Casillas de Daño Mental** que irá tachando a medida que las circunstancias le obliguen a ello. Un personaje es **derrotado** cuando debe tachar más casillas de las que le quedan disponibles, aunque la adquisición de **secuelas** puede ayudarle a retrasar la llegada de este momento fatídico.

EL TAMAÑO IMPORTA. A VECES.

Aunque dentro de los seres humanos existe una gran variedad de alturas y de pesos, desde el punto de vista de las reglas se considera que todos ellos poseen un tamaño lo suficientemente parecido como para que no tenga efectos visibles. Sólo en casos especiales como criaturas u objetos mucho mayores o menores que un humano medio o individuos excepcionalmente enormes o pequeños, habrá que tener en consideración el Tamaño (en mayúsculas) como rasgo con efectos en los resultados de las tiradas.

El Tamaño del personaje otorga una serie de modificadores a las tiradas de ataque realizadas contra él, al daño que causa o al daño que sufre, que se resumen en la siguiente tabla:

TAMAÑO	MODIFICADOR	
Gato	-3	+4
Perro	-2	+3
Niño, Lobo	-1	+2
Adulto medio	+0	+0
Adulto enorme, Caballo	+1	-2
Oso	+2	-3
Elefante	+3	-4

* El primer Modificador se aplica al daño producido y a las tiradas de Ataque que sufra el personaje. El segundo Modificador se aplica al daño recibido.

Como se puede observar, los individuos de mayor tamaño causan más daño y reciben menos daño, pero son más fáciles de alcanzar en combate. Ahora bien, cuando se les golpea justamente buscando causarles daño, la ventaja obtenida acabará teniendo menos valor en el resultado final que la capacidad de absorber el daño...así que lo apropiado contra enemigos grandotes es realizar ataques cuyo objetivo NO es causar daño, sino someterlo.

Por defecto, todos los personajes poseen un tamaño medio. Ahora bien, seleccionando los Trasfondos “Tamaño enorme” o “Tamaño de un niño”, un jugador podría interpretar un personaje enorme o muy bajito, respectivamente: si escoge Trasfondos con un nombre diferente, significará que, aun siendo más alto o más bajo que la media, su Tamaño se considerará de tamaño medio a efectos de modificadores. Y, de cualquier forma, el resto de tamaños no estarán al alcance de los personajes.

Para terminar, además de recibir los modificadores explicados en la tabla, dichos Trasfondos, como Aspectos que son, podrán ser invocador, forzados, etc., como se explicará más adelante.

LECCIONES

- ¡Predecible Jing-zhi! ¡Siempre leyendo y leyendo y nunca entrenando!

La aludida no apartó la mirada de sus escritos.

- El suelo tiembla como si una estampida de reses aterrorizadas cruzara el patio. El aire se mueve a mi alrededor y trae consigo palabras de elevado volumen, pero no encuentro en ellas contenido alguno. Deduzco de todo ello que Dai Cheung ha entrado en mi estudio.

Dai Cheung se dejó caer a su lado, torciendo el gesto como ante el dolor resultante.

- Toda esa lectura no nos servirá de nada cuando nuestros enemigos ataquen de nuevo. ¿O has desarrollado algún revolucionario kung fu con el que apalearlos con tus pergaminos?

- No necesito crear nada nuevo, todo está escrito aquí, desde hace siglos, para aquel que sepa entenderlo- repuso Jing-zhi.

- ¿Una disertación sobre los Cinco Elementos? ¿Qué utilidad puede tener eso en una pelea? - preguntó Dai Cheung tras echar un vistazo por encima de su hombro.

- Dime, ¿qué tal te fue en tu enfrentamiento con Li Pei? - preguntó a su vez Jing-zhi.

- Bastante mal. Y cambiar de tema y recordarme mi fracaso no responde a mi pregunta.

- No seas tan susceptible, sólo quiero probarte mis palabras. Cuéntame, ¿cómo sucedió todo?

Li Pei atacó con su espada con una velocidad desconcertante, pero Dai Cheung estaba prevenido y se apartó en el último momento. Siguieron sucesivos ataques, contra los que Dai Cheung no pudo hacer otra cosa sino evitarlos sin poder contraatacar. Sin embargo, en cierto momento logró engañar a su adversario: fingiendo que había dado un paso en falso, simuló un tropiezo, y Li Pei intentó aprovecharse de la guardia baja de su oponente.

Dai Cheung contraatacó en el acto, y su espada logró alcanzar a Li Pei. Sin embargo, la armadura de este último absorbió la mayor parte del daño, y Li Pei, apretando los dientes, ignoró el dolor. Comprendiendo que se enfrentaba a un oponente astuto, decidió reconsiderar su táctica, y optó por pasar a la defensiva mientras estudiaba los movimientos de su oponente. Finalmente, Dai Cheung cometió un error, se dejó llevar por la impaciencia y atacó con demasiada fuerza: quedó desequilibrado, esta vez de verdad, y dio con sus huesos en tierra debido a un fuerte impacto lateral de Li Pei.

- Por suerte, llegaron nuestros refuerzos en ese momento y Li Pei prefirió huir rápidamente a perder un tiempo precioso ensartándome - concluyó Dai Cheung -. Dime, ¿pueden tus Cinco Elementos explicar por qué fui derrotado?

Jing-zhi meditó durante unos instantes, y a continuación explicó:

- Li Pei es un experto espadachín, y de este modo empleó el Fuego para atacarte. Mientras usaste el Fuego de tu agilidad para defenderte, os contrarrestasteis el uno al otro, sin que nadie lograra avanzar en sus objetivos. Ahora bien, con tu engaño, recurriste al Agua para derrotar a su Fuego, una elección sabia...pero él utilizó a su vez su Tierra para soportar el daño sufrido y contrarrestar así tu artimaña. La Tierra genera al Metal, el elemento de la estrategia y la planificación, y por eso Li Pei siguió el curso natural de las cosas pasando a la defensiva para estudiar tus movimientos. Por desgracia, intentaste recurrir a la Madera, a tu fuerza bruta, en el peor momento y su Metal logró derrotarla con facilidad.

Aunque intentó disimularlo, Dai Cheung parecía impresionado.

-Tus Cinco Elementos parecen explicar muy bien mi derrota. ¿Podrían también revelar cómo podría haber triunfado? - dijo finalmente.

- Si hubieras seguido realizando estocadas rápidas y sin descanso y moviéndote de un lado a otro, el Fuego de tu movimiento continuo hubiera acabado venciendo al Metal de su postura defensiva: de nada sirve la estrategia cuando no hay tiempo para plantearla, mucho menos si se ha recibido una herida, aunque no haya sido grave. Como dije, todo está escrito aquí, y los Cinco Elementos no son más míos que tuyos. Pero sólo el que los ha estudiado y comprendido sabe cómo utilizarlos apropiadamente.

2 - LOS CINCO ELEMENTOS

La expresión “Cinco Elementos” es una de las posibles traducción del término “Wu Xing. Otras traducciones alternativas son aun mejores, como “Cinco Fases”, “Cinco Etapas” o “Cinco Movimientos”, ya que los elementos son, más que entidades materiales, estados en los que puede encontrarse prácticamente cualquier entidad, desde un individuo a un imperio, o incluso un pensamiento o un sentimiento. Y dicha entidad podrá pasar de un estado a otro, normalmente siguiendo unos ciclos bien definidos, o recibiendo la influencia del estado en que se encuentran las entidades que le rodean. De cualquier modo, el uso de los “elementos” en los juegos de rol es una tradición tan antigua como el hobby, de ahí que se haya optado por dicha traducción.

Durante la Dinastía Han surgió la Escuela de Pensamiento conocida como conocida como **Escuela del Yin y del Yang**. Según los principios de esta Escuela, los Cinco Elementos son la consecuencia de la interacción entre el Yin y el Yang (consulta el cuadro adjunto para más detalles), y sirven de agentes para que se produzcan cambios en el universo, ya que continuamente se están generándose los unos a los otros, oponiéndose y anulándose, siguiendo un ciclo y unas relaciones concretas. Se elaboraron toda una serie de listas, en las que se asocian todo tipo de conceptos con un elemento concreto (desde órganos del cuerpo a estaciones del año, pasando por emociones y colores)...de tal manera que estos conceptos se relacionan entre sí generándose, anulándose, etc., todo ello siguiendo el mismo patrón que los propios Elementos.

	GENERADO	GENERA	DOMINA	DOMINADO
FUEGO	Madera	Tierra	Metal	Agua
TIERRA	Fuego	Metal	Agua	Madera
METAL	Tierra	Agua	Madera	Fuego
AGUA	Metal	Madera	Fuego	Tierra
MADERA	Agua	Fuego	Tierra	Metal

YIN Y YANG

Los conceptos de Yin y Yang también son importantes desde el punto de vista de la ambientación, ya que no de las reglas (excepto si decides llamar a los dados de esta forma, en lugar de los términos *dado positivo* y *dado negativo*), por lo que merecen, como mínimo, este cuadro explicativo. Todas las parejas de opuestos en el universo no son más que un reflejo de la pareja que supone el Yin y el Yang. De este modo, al Yin se asocian conceptos como la feminidad, la luna, el frío, la oscuridad, la materia..., y al Yang se asoció conceptos como la masculinidad, el sol, el calor, la luz, el Cielo, etc. Ambos conceptos no son tanto *opuestos* como *complementarios*, ya que se necesitan el uno al otro, tienden a evolucionar antes o después a su pareja y contienen en su interior las semillas de la misma. Por eso la enfermedad acaba convirtiéndose en salud, la guerra acaba dando lugar a la paz...y viceversa.

Tanto el Yin-Yang como los Cinco Elementos eran conceptos conocidos y manejados en China desde tiempo inmemorial...pero de manera independiente: lo que hizo la Escuela del Yin y el Yang fue unificar estos conceptos.

Esta teoría se aplicaba a prácticamente cualquier campo: los eruditos estudiaban los aspectos más metafísicos de esta visión del Universo, y la gente común lo aplicaba a aspectos más cotidianos. Por ejemplo, en el caso de la medicina, sería posible prever la aparición de una enfermedad en función del comportamiento del paciente (un exceso de una emoción determinada, relacionada con un elemento, acabaría causando daño al órgano relacionado con ese mismo elemento), o predecir su evolución (una enfermedad del intestino delgado tiende a pasar al páncreas, porque el Fuego genera a la Tierra), o ayudar como combatirla (una persona con una enfermedad del riñón, es decir, del Agua, debería seguir un tratamiento basado de alguna manera en la Tierra, que es el elemento que domina al Agua). Otras escuelas de pensamiento se apoyaron en estos esquemas para desarrollar sus ideas éticas y políticas, como los confucionistas, o explicar la relación del hombre con la naturaleza, como los taoístas.

En el contexto de **AvRM**, los Cinco Elementos rigen el devenir del Universo...o lo que es lo mismo, las reglas del juego. De hecho, la mayoría de los personajes, por no decir todos, poseerán un mayor o menor

conocimiento sobre los mismos, que les permitirá realizar acciones sobrehumanas. Ahora bien, aunque se diga que los PJs y los PNJs de importancia poseerán un amplio conocimiento y dominio de los Cinco Elementos, esto no quiere decir que todos estos personajes pertenezcan a la Escuela del Yin y del Yang que se ha mencionado en este capítulo: la mayoría del resto de las Escuelas de Pensamiento del periodo contemplaban todos estos conceptos en sus enseñanzas.

Se puede emplear la siguiente metáfora: si el Wu Xing son las leyes de la física, entonces los miembros de la Escuela del Yin-Yang son físicos teóricos y la mayor parte de los PJs son jugadores de billar virtuosos que, gracias a su conocimiento de determinadas leyes de la física (¡y a un buen pulso!), logran realizar jugadas espectaculares. Por otro lado, nada impide a dicho físico teórico, si tiene también un buen pulso, aplicar sus conocimientos al billar...y posiblemente podrá hacerlo a muchas otras cosas.

En cuanto a la presencia de los Cinco Elementos en las reglas, no sólo son uno de los rasgos que definen a cada personaje, sino que están relacionados con otros muchos conceptos. Los **Estilos**, por ejemplo, están vinculados a un Elemento concreto...y, cuando no es así, se debe a razones de mucho peso. Y también lo están muchas de las **Dotes** disponibles: los Cinco Elementos tienen mucho que ver con los principios de los **Alquimistas**, con las enseñanzas recibidas por aquellos con **Conocimiento de estilos**, con las predicciones que realizan algunas **Eminencias** (que pueden basarse en un análisis del Yin, el Yang y los Elementos de su objetivo, y la posterior predicción de su evolución futura), con algunas **Técnicas adivinatorias** o el propio **I-Ching**...por no hablar de las emociones que manejan los practicantes el **Arte de la Intriga**, o las virtudes seguidas por los **Guerreros Virtuosos**, todas relacionadas con los Cinco Elementos.

EL AGUA

El Agua (shüi) representa la inteligencia y la sabiduría, aunque su exceso se manifiesta en forma de inseguridad, y también el de la percepción.

CLIMA: Frío

COLOR: Negro

DIRECCIÓN: Norte

EMOCIÓN: Miedo

ESTACIÓN: Invierno

ÓRGANOS: Riñones, Vejiga

PLANETA: Mercurio

SENTIDO: Oído

SER MÍTICO: Tortuga

VIRTUD: Sabiduría (**Heroica:**

Prudencia, **Oscura:** Egoísmo)

“Las profundidades esconden grandes tesoros. Sólo aquel que bucea en los misterios del Agua es capaz de encontrarlos y disfrutarlos.”

El Agua es el Elemento de la **Investigación**. Cada vez que quieras adquirir nuevos conocimientos, ya sea consultando unos archivos, examinando la escena de un crimen o interrogando a los testigos, usarás tu Agua.

“La fuente del conocimiento nunca se agota. El sabio bebe a diario de ella, aunque nunca vea apagada su sed.”

El Agua es el Elemento del **Conocimiento**. Cada vez que tengas que poner a prueba tus conocimientos, ya sean académicos o folclóricos, usarás tu Agua.

“Si eres como el agua , siempre encontrarás el camino correcto. Si eres como el agua, siempre encontrarás el camino más natural.”

El Agua es el Elemento de la **Sabiduría**. Cada vez que quieras juzgar si algo es correcto o incorrecto, justo o injusto, prudente o imprudente, o cada vez que quieras aleccionar a otros acerca de su comportamiento, usarás tu Agua.

“El Agua es el único Elemento que cuanto mayor es su pureza más fácilmente puedes ver en su interior.”

El Agua es el Elemento de la **Percepción**. Cada vez que tengas que poner a prueba uno de tus cinco sentidos o tu intuición, usarás tu Agua.

“Aunque muchas gotas de agua forman un torrente atronador, una única gota se desplaza sin hacer el menor ruido.”

El Agua es el Elemento del **Sigilo**. Cada vez que quieras moverte silenciosamente, esconderte en las sombras o vaciar los bolsillos a un incauto, usarás tu Agua.

EL FUEGO

El Fuego (huǒ) representa las cualidades del dinamismo, la persistencia y la impaciencia.

CLIMA: Calor

COLOR: Rojo

DIRECCIÓN: Sur

EMOCIÓN: Alegría

ESTACIÓN: Verano

ÓRGANOS: Corazón, Intestino delgado

PLANETA: Marte

SENTIDO: Gusto

SER MÍTICO: Fénix

VIRTUD: Propiedad (**Heroica:** Justicia,

Oscura: Venganza)

“El hombre prudente aprende a manejar el fuego, porque antes o después deberá elegir entre quemar lo nuevo para que lo viejo perdure o quemar lo viejo para que lo nuevo prospere.”

El Fuego es el Elemento de las **Armas Cuerpo a Cuerpo**. Cada vez que quieras golpear a tu adversario con una de estas armas, o detener un ataque con ellas o con un escudo, usarás tu Fuego.

“No hay llama que ilumine más intensamente que la que arde en el corazón del hombre inspirado.”

El Fuego es el Elemento del **Arte**. Cada vez que quieras crear una obra de arte (una pintura, un poema, una escultura) o que quieras hacer una interpretación en público (música, recitado, canto), usarás tu Fuego.

“La llama no necesita tocarte para abrasarte con su calor.”

El Fuego es el Elemento de los **Ataques a distancia**. Cada vez que quieras atacar a un oponente que se encuentra alejado de ti, ya sea con una flecha, un arma arrojada o empleando una Técnica sobrenatural de largo alcance, usarás tu Fuego.

“Es más peligroso encender el fuego en un corazón que en una pradera seca en un día de viento.”

El Fuego es el Elemento de la **Sedución**. Cada vez que quieras mostrar una apariencia física atractiva, insinuarle o seducir a tu objetivo, usarás tu Fuego.

“El fuego permanece en continuo movimiento. Un fuego que se detiene es un fuego muerto.”

El Fuego es el elemento de la **Velocidad**. Cada vez que quieras moverte lo más rápidamente posible o poner a prueba tus reflejos, usarás tu Fuego.

LA MADERA

La Madera (mù) representa la fuerza física y la flexibilidad, encarnada en el junco de bambú, que sobrevive al fuerte viento capaz de arrancar árboles de raíz justamente a su capacidad para adaptarse.

CLIMA: Lluvia

COLOR: Verde

DIRECCIÓN: Este

EMOCIÓN: Furia

ESTACIÓN: Primavera

ÓRGANOS: Hígado, Vesícula biliar

PLANETA: Júpiter

SENTIDO: Vista

SER MÍTICO: Dragón

VIRTUD: Benevolencia (**Heroica:**

Compasión, **Oscura:** Implacabilidad)

“Aprende a ser como el junco, fuerte para resistir lo que no puedas evitar, flexible para evitar lo que no puedas resistir.”

La Madera es el Elemento de las **Habilidades atléticas**. Cada vez que quieras dar un salto, trepar, nadar, y actividades similares, usarás tu Madera.

“El siervo que teme al bastón de su amo nunca se rebela contra él.”

La Madera es el Elemento de la **Intimidación**. Cada vez que quieras imponer tus opiniones por la fuerza o atemorizar a otros, usarás tu Madera

“Cuando el hombre ignorante quiere comunicarse con la bestia, apela a aquello que tienen en común. Cuando el sabio quiere comunicarse con la bestia, apela a aquello en lo que difieren.”

La Madera es el Elemento del **Manejo de animales**. Cada vez que quieras realizar una maniobra de equitación, domesticar a un animal, intentar predecir sus reacciones o imponer tu voluntad sobre él, usarás tu Madera.

“El árbol no necesita armas. Cuando combate contra el viento, azota con sus ramas. Cuando quiere apresar a la tierra, sujeta con sus raíces.”

La Madera es el Elemento de las **Artes Marciales**. Cada vez que realices un ataque sin armas o que intentes defenderte de un ataque estando desarmado, usarás tu Madera.

“La raíz del árbol orada la raíz de la montaña. ¿Quién es el más fuerte?”

La Madera es el Elemento de la **Fuerza bruta**. Cada vez que intentes realizar una proeza de fuerza como doblar una barra metálica, alzar un gran peso o romper una pared de un puñetazo, usarás tu Madera.

EL METAL

El Metal (jīn) está representada la organización, la estabilidad, la determinación y la autosuficiencia.

CLIMA: Despejado

COLOR: Blanco

DIRECCIÓN: Oeste

EMOCIÓN: Tristeza

ESTACIÓN: Otoño

ÓRGANOS: Pulmones, Intestino grueso

PLANETA: Venus

SENTIDO: Olfato

SER MÍTICO: Tigre

VIRTUD: Honradez (**Heroica:**

Rectitud, **Oscura:** Ferocidad)

“Hay un orden en la tierra como hay un orden en el Cielo, y el que trabaja por el primero cumple la voluntad del segundo.”

El Metal es el Elemento de la **Burocracia**. Cuando quieras negociar diplomáticamente, relacionarte con una organización o dirigirla, comerciar o saber a quién dirigirte para solicitar un favor o hacer una petición, usarás tu Metal.

“Cuidate de aquellos cuyas palabras brillen como el oro, no sea que intenten pagarte con moneda falsa.”

El Metal es el Elemento de la **Intriga**. Si la Burocracia incluye el comportamiento recto de un funcionario, la Intriga se encarga de sus actos “torcidos”. Cada vez que quieras realizar una maniobra política trapacera, o manipular una organización o, simplemente, convencer a otro usando la mentira, usarás tu Metal.

“Un general gana batallas con una mente afilada, no con un arma afilada.”

El Metal es el elemento de la **Estrategia**. Cada vez que dirijas un ejército en la batalla, elabores un plan que implique a varios individuos o juegues al Go u otros juegos similares, usarás tu Metal.

“El sabio no ambiciona oro ni riquezas, y aunque el oro acabara llenado sus manos, no tendría poder sobre él.”

El Metal es el Elemento del **Liderazgo**. Cada vez que quieras imponer tu autoridad, motivar a aquellos a tus órdenes, o defenderte de un ataque social haciendo valer tu reputación o tu posición, usarás tu Metal.

“Buena parte de la diplomacia se resume en dar a elegir entre la mano que se ofrece tendida y la mano que empuña la espada.”

El Metal es el Elemento de la **Persuasión**. Cada vez que quieras convencer a un individuo con argumentos ciertos, no con el engaño o haciendo valer tu reputación o tu posición, usarás tu Metal.

LA TIERRA

La Tierra (tǔ) se asocia a las cualidades de la paciencia, el trabajo duro, la estabilidad, la terquedad y la planificación a largo plazo.

CLIMA: Viento

COLOR: Amarillo

DIRECCIÓN: Centro

EMOCIÓN: Serenidad

ESTACIÓN: Transición

ÓRGANOS: Estómago, Páncreas

PLANETA: Saturno

SENTIDO: Tacto

SER MÍTICO: Qilin

VIRTUD: Buena fe (**Heroica:** Lealtad,

Oscura: Dominio)

“El buen artesano nunca arruina su trabajo por su impaciencia, y aprende esto de la montaña, porque la montaña sabe esperar.”

La Tierra es el Elemento de la **Artesanía**. Aunque las obras de arte pertenecen al Fuego, aquellos con una Tierra elevada pueden fabricar objetos útiles, pero también de gran belleza, a veces hermosos justo por su simplicidad. Cada vez que quieras construir algo o fabricar algo, usaras tu Tierra.

“El hombre superior destaca sobre lo que les rodean como la montaña: silenciosa y majestuosamente.”

La Tierra es el Elemento del **Carisma**. Cada vez que quieras causar una buena impresión a otros sin palabras (meramente con la fuerza de tu personalidad) o bien haciendo gala de una gran oratoria, usarás tu Tierra.

“Viento y agua golpean con fuerza y hacen caer al hombre. Pero la montaña no cae.”

La Tierra es el Elemento de la **Resistencia**. Cada vez que quieras resistir los efectos del cansancio, el hambre, la sed, las enfermedades, los venenos o la falta de sueño, usarás tu Tierra.

“El hombre prudente construye su casa sobre un lecho de roca, porque la montaña no se mueve.”

La Tierra es el Elemento de la **Voluntad**. Cada vez que quieras resistirte a una tentación, al miedo, al desánimo o a la manipulación mental, usarás tu Tierra.

“Las tribulaciones moldean al hombre como el alfarero moldea la arcilla. Algunos terminan quebrados. Otros, se endurecen.”

La Tierra es el Elemento de la **Supervivencia**. Cada vez que se ponga a prueba tu capacidad de sobrevivir en un medio salvaje, busques comida o agua u orientarte, usarás tu Tierra.

CIEN INFORTUNIOS, UNA BENDICIÓN

Song Yi aplicó una última vuelta a la venda, y anunció:

-Ya he terminado. Tu pierna tardará un tiempo en sanar, pero podría haber sido mucho peor.

Wang Loo se puso en pie y dio unos cuantos pasos a modo de prueba. Torció un poco el gesto en cada uno de ellos, pero se sintió satisfecho.

-Que el Cielo haga llover sobre ti sus bendiciones, Song Yi, ¡había llegado a pensar que no saldría bien librado de ésta! ¿Cómo podré pagarte este servicio?

-Olvida los pagos, y cuéntame mejor cómo has llegado a este estado. Admito que me muero de curiosidad, y el señor Lai no parecía muy inclinado a dar detalles cuando me hizo llamar.

Wang Loo volvió a torcer el gesto, pero en esta ocasión por fastidio...y quizás algo de vergüenza. Song Yi suspiró para sus adentros: iba a ser una de *esas* historias...

-No puedo negarte nada. Prométeme que lo que te voy a contar no va a salir de aquí - ante el gesto afirmativo de su amiga, Wang Loo comenzó con su relato - ¿Recuerdas que el señor Lai me envió para formar parte de una visita de cortesía a uno de sus principales súbditos? Bien, todo marchó bien en un principio, ya que fuimos recibidos con hospitalidad y amabilidad...pero su esposa resultó ser una mujer bastante atractiva y...

-¡Wang Loo! - exclamó Song Yi, escandalizada.

-Espera a oír toda la historia. Fue ella quien dio el primer paso, y admito que no resultó demasiado inteligente pero...acudí a su cita esa misma noche. Con tan mala fortuna que, justamente, su marido decidió aparecer también por allí a esa misma hora.

-¿Y te atreviste usar tus armas contra uno de los servidores de nuestro señor?- preguntó Song Yi con los ojos abiertos como platos.

-¡Por supuesto que no! Aunque, de haber podido, lo hubiera hecho tan solo para defenderme, no para hacerle daño. Pero ni siquiera me quedaba esa posibilidad: había dejado olvidada mi espada en la habitación. No me mires de ese modo, ¡no pensaba que fuera a necesitarla! Así que en vez de

luchar, salté por la ventana mientras él vociferaba y lanzaba a toda su servidumbre en mi persecución.

-Me extraña que unos simples criados pudieran darte alcance y causarte tanto daño.

-No fueron ellos. Poco antes y sin que yo lo supiera, Song Cheng había llegado a la casa. Ya sabes que no mantenemos una...relación amistosa. Una vez se desató el caos, se ofreció en el acto para ayudar a mi captura, junto con todo su séquito: fue una de sus flechas las que me hirió en la pierna, y una caída por un terraplén no hizo sino empeorar la herida.

-Lo que no acabo de comprender es por qué nuestro señor Lai ha optado por hacerme llamar para que te atendiera esa herida, en lugar hacer que te cortaran la cabeza - apuntó Song Yi.

-Aun no te he contado lo único bueno de toda esta historia: en mitad de la refriega, ¡Sang Cheng intentó apuñalar al señor de la casa por la espalda! Todo había sido una estratagema que había tramado con la esposa para librarse de él y hacer que las culpas recayeran sobre mí. Por suerte, logré evitar su ataque, y, aunque Sang Cheng logró huir en la confusión, el señor quedó tan conmocionado que decidió perdonarme la vida. Cuando volvimos a la casa, atrapamos a la esposa mientras intentaba fugarse...y reveló todo lo que sabía cuando su esposo le amenazó con hacerla matar allí mismo. Así que nuestro señor Lai ha decidido no castigarme por el asunto, aunque también ha dejado bien claro que no debo esperar ninguna recompensa por descubrir la conspiración.

Finalmente, Song Yi no pudo contenerse más, y comenzó a reír a carcajadas.

-Una noche muy agitada, pero ha tenido un buen final - dijo cuando pudo tomar un poco de aire.

Wang Loo se limitó a encogerse de hombros.

- Quizás el Cielo acabó por apiadarse de mí después de hacerme pasar por cien infortunios y me bendijo con algo de buena suerte.

3 - ASPECTOS Y CHI

Los conceptos de Aspectos y Chi están íntimamente relacionados en lo que a reglas se refiere, ya que los primeros suelen indicar cuándo y cómo puede emplearse el Chi, y qué beneficio o perjuicio se produce por ello. Por lo tanto, este capítulo explicará la interacción entre ambos conceptos.

ASPECTOS

Como se mencionó en el Capítulo 1, un aspecto ayuda a definir al personaje, objeto o localización que lo posee, por mencionar sólo algunos ejemplos de entidades que pueden poseer aspectos.

Aunque objetos, situaciones, lugares, etc., suelen tener aspectos a secas, en el caso de los personajes se suele distinguir entre varios tipos de aspectos, en función de su procedencia y de cómo se relacionan con él. Así, un PJ o un PNJ importante podrá tener...

- ☉ **Trasfondos:** aspectos que le permiten definir su personalidad, su vida pasada, sus relaciones, su aspecto, etc.)
- ☉ **Técnicas:** aspectos que le permiten definir lo que es capaz de hacer con su Estilo)
- ☉ **Modificadores:** aspectos temporales, ya sea claramente perjudiciales, claramente beneficiosos, o ambiguos, producidos por circunstancias concretas y que no forman parte de la esencia del personaje, a menos que se prolonguen tanto en el tiempo que acaben siendo tan característicos de su poseedor como el color de sus ojos.

Sean de un tipo u otro, los aspectos pueden ser claros y directos (el modificador “Desarmado”, el Trasfondo “Tuerto del ojo izquierdo”...), pueden permanecer ocultos (el Modificador “Poseído por un espíritu”, el Trasfondo “Secreto oscuro: traicionó a su señor”...), o pueden ser ambiguos y no revelar directamente a qué se refieren (el Trasfondo “Orden de la Llama Negra”, la Técnica “Posición de la grulla”...). De cualquier modo, en el caso de los aspectos poseídos por los PJs y por los PNJs

importantes, si hay algo que NO deben ser es sosos. Tampoco deberían ser excesivamente generales, de manera que cueste trabajo encontrar una situación a la que NO se puede aplicar.

Así, el Trasfondo “Destreza” resulta soso y resulta demasiado general. Por otra parte, los Trasfondos “Ágil como una gacela”, “Rápido como el rayo”, “Dedos ágiles”, etc., son más interesantes y explican mejor en qué casos son aplicables. Por ejemplo, “Dedos ágiles” no debería ser especialmente útil para blandir una espada, pero podría ayudar a hacer juegos malabares, vaciar la bolsa a un incauto, etc.

En los capítulos posteriores se darán más detalles sobre los aspectos, en función de la categoría a la que pertenezcan.

USO DEL CHI

Tras su creación, y al comienzo de cada sesión, un personaje dispondrá 6 puntos Chi. Un personaje puede empezar la sesión con más puntos de Chi que este valor, si al final de la sesión anterior superó dicho total de alguna manera, pero también pueden empezar con menos puntos si el DJ considera que no ha tenido ocasión de recuperarlos desde entonces; si hubo que interrumpir la sesión en mitad de un combate, o la primera escena de la sesión actual está ambientada cinco minutos después de la que marcó el final de la sesión anterior, no debería darse la oportunidad de recuperar Chi a los personajes.

Un personaje puede gastar un punto de Chi (o varios) en determinadas situaciones para obtener una serie de beneficios, como son: ganar una ventaja, invocar un aspecto propio o ajeno, hacer una declaración, mitigar una herida, o activar una dote. Por otro lado, puede recuperar puntos de Chi mediante el descanso o si sus aspectos resultan forzados. Todos estos conceptos se explican a continuación, de uno en uno.

INVOCAR UN ASPECTO

Puedes usar un Aspecto para darte una ventaja cuando es pertinente en alguna situación, por ejemplo, usar tu Trasfondo “Voz cautivadora” cuando estás seduciendo a alguien. Hacer esto requiere el gasto de un punto de Chi, y recibe el nombre de *invocar un Aspecto*.

Al invocar un aspecto, pues elegir entre repetir la tirada, usando el nuevo resultado, o agregar +2 al resultado final después de cualquier repetición de la tirada. Puedes hacer esto varias veces para una misma situación, siempre y cuando tengas varios aspectos que sean pertinentes, y que gastes un punto de Chi por cada invocación, pero no puedes usar el mismo aspecto más de una vez en la misma tirada. Un aviso: cuando invoques un aspecto para repetir una tirada, todos los +2 que hubieras podido obtener invocando aspectos previamente para esa tirada se pierde (y, como ya los has invocado, no puedes volver a hacerlo). Así que elige con cuidado cuándo haces una cosa y cuándo haces otra... Y otro aviso: no es posible Invocar Chi en una tirada que resulte ser un Fracaso. El Cielo ha hablado, y hay que aceptar su veredicto. Esto quiere decir que no podrás ni aplicar bonificaciones de +2 ni tampoco repetir la tirada. Y, por si alguno se lo estaba preguntando, repetir una tirada de dados gracias a una Invocación y obtener un -4 en los dados en dicha repetición es un Fracaso, y se actúa en consecuencia.

No sólo los personajes de los jugadores poseen aspectos: ciertas escenas, otros personajes, lugares y objetos de importancia dramática pueden tener aspectos. Algunos son obvios, otros están escondidos. Los jugadores pueden gastar un punto de Chi para invocar un aspecto ajeno, si saben cuál es ese aspecto. Como regla general, recuerda que invocar un aspecto ajeno requiere mayor justificación que invocar uno propio. Para invocar los aspectos de una escena, debe haber una forma de usar el tema o motivo que el aspecto sugiere. Para invocar los aspectos de un oponente, el jugador debe conocer con anterioridad ese aspecto, y después usarlo. Los individuos astutos pueden aparentar unos aspectos que en realidad no existen, engañando a sus oponentes haciendo que desperdicien su Chi...

Los PNJs también pueden invocar aspectos, pero con una limitación: sólo pueden invocar sus aspectos o los del entorno, incluyendo sus aliados, pero

no pueden invocar en su beneficio un aspecto de un PJ, a menos que se trate de un Modificador cuya existencia conozca y se pueda beneficiar de él claramente...normalmente porque ha sido colocado por él o por sus aliados.

No tienes que avisar por adelantado que quieres invocar un aspecto: puedes esperar a que los implicados en la acción hayan tirado sus dados, sumado el correspondiente Elemento y anunciado el resultado de la suma. De este modo, el jugador tiene derecho a saber si su tirada supera la Dificultad impuesta por el DJ, o el resultado de la tirada de su oponente si era una tirada enfrentada, antes de decidir si gasta Chi o no para mejorar tu tirada o repetirla. De hecho, desde que se tiran los dados hasta que se calcula el resultado final, los personajes implicados podrán ir invocando nuevos aspectos siempre que gasten el correspondiente Chi, y que no intenten usar dos veces el mismo. En cierto modo, la situación se parece a una puja, que recibe el nombre de “*escaladas de invocaciones*”, en la cual ambos participantes van aumentando sus apuestas, hasta que ya no pueden o no quieren aumentarla más. Evidentemente, cada vez que se invoque un aspecto habrá que describir cómo y por qué influye en la acción que se está realizando.

Una situación habitual en la que se produce una de estas pujas es el combate. El atacante anuncia su ataque y tira los dados. El defensor anuncia su defensa y tira los dados. Se calculan los resultados hasta este momento...y, a continuación, ambos van invocando aspectos, ya sea para contrarrestar una invocación de otro o simplemente para mejorar su resultado, mientras describen cada invocación como una finta, un ataque, una parada, etc.

HACER UNA DECLARACIÓN

Puedes gastar un punto de Chi para declarar que algo ha sucedido: si el DJ lo acepta, será realidad; si lo rechaza, no lo será, y el punto de Chi no se considera gastado. Esto da al jugador la habilidad de hacer pequeñas ajustes en la historia que normalmente solo podría realizar el Director de Juego. Por lo general, estas declaraciones no pueden cambiar de forma drástica la trama o suponer una salida fácil a una situación complicada. “Mi adversario cae muerto, víctima de un paro cardíaco” es el tipo de declaración abusiva que será vetada en el acto por cualquier DJ con dos dedos de frente. Las

declaraciones deberían ser usadas más bien para crear pequeñas coincidencias. ¿Tu personaje necesita forzar una cerradura? Gasta un punto de Chi y tienes a mano una horquilla. Pretender que, de pura casualidad, se tiene a mano una llave que abre dicha cerradura sería un ejemplo de declaración abusiva; una declaración debería permitirte *intentar* algo, no conseguirlo de manera automática. ¿Hay una escena interesante en otra parte de la casa que tu personaje se está perdiendo? Gasta un punto de Chi y llegarás en el momento justo...a menos que estés encerrado en una celda o algo por el estilo, por supuesto.

Como ya hemos indicado, el DJ puede vetar este uso de Chi, pero recuerda que si usas la declaración para hacer que el juego sea más interesante para todos, será mucho más permisivo que si declaras un hecho aburrido o, peor aún, egoísta. Tampoco deberá permitir el uso de declaraciones que supongan pisar las competencias de otros rasgos del personaje; por ejemplo, para hacer predicciones para el futuro ya existen ciertas dotes. De hecho, el DJ será más permisivo si haces una declaración que vaya de acuerdo a algún aspecto de los presentes en la escena.

Ejemplo: en circunstancias normales, el DJ no permitiría que gastaras un punto de Chi para sacar un arma después de haber sido registrado. Sin embargo, si puedes mencionar tu aspecto de “Un arma para cada ocasión”, o describir como tu “Belleza hipnotizante” distrajo al guarda que te registró, el DJ puede mostrarse más tolerante. De cierta forma, esto equivale a invocar un aspecto, pero sin realizar ninguna tirada.

MITIGAR EL DAÑO

Un personaje puede gastar un punto de Chi para fortalecerse momentáneamente ante la adversidad y disminuir los efectos de un ataque, ya sea físico o social. Consulta el capítulo 11 para más detalles.

ACTIVAR UNA DOTE

Algunas dotes tienen efectos especiales que requieren el gasto de un punto de Chi. Si es el caso, estará incluido en su descripción.

FORZANDO UN ASPECTO

Los jugadores ganan puntos de Chi cuando sus aspectos les traen problemas. Cuando esto ocurre, se dice que el aspecto está siendo *forzado*. Cuando un personaje se encuentra en una situación en la que forzar un aspecto le puede causar problemas, el DJ debe ofrecerle dos opciones: el jugador puede *gastar* un punto de Chi para ignorar el forzado (los Taoístas llaman a esto “nadar contra la corriente”) o puede actuar de acuerdo al aspecto y *ganar* un punto de Chi (los Taoístas, como seguramente habrás imaginado, llaman a esto “seguir la corriente”).

No existe límite al número de puntos de Chi que puedes acumular de esta manera, incluso si superas tu valor máximo natural, aunque posiblemente tu médico murmurará acerca de lo perjudicial a largo plazo que resulta el acumular un exceso de Chi en el organismo. Sólo los DJ pueden forzar los aspectos: los jugadores, sin embargo, pueden gastar Chi para hacer una declaración, como se ha visto antes, basada en algún aspecto de un oponente, o de la escena, y el DJ decidirá si le parece bien seguir por ese camino o no. Si al final decide que uno, devolverá el punto de Chi al jugador, como ocurre normalmente en las declaraciones.

UN PAR DE POR QUÉS

¿Por qué los PNJs no pueden invocar ciertos aspectos de los PJs, como sus Trasfondos? Por una cuestión de confianza; cuando el personaje escoge los Trasfondos de su personaje, lo hace partiendo de la base de que podrán ser usados en su contra ganando Chi en el proceso, pero siempre tendrá la opción de resistirse a ello aunque sea a costa de gastar un punto de Chi. Un jugador no puede decir “no” a la invocación de un aspecto en su contra, y no gana Chi por ello, por lo que tales invocaciones no cumplen con ese acuerdo.

¿Y por qué se permite a los PNJs invocar algunos de los Modificadores de los PJs? Por una cuestión de justicia; si un PNJ o alguno de sus aliados se ha preocupado por colocar al PJ en una situación de desventaja, es justo que tenga derecho a beneficiarse de ello. Y el Modificador ha surgido por alguna metedura de pata del PJ, es justo que sufra las consecuencias.

Cuando uno de tus aspectos resulta forzado, suele pasar una de las cuatro siguientes cosas:

- ☉ el personaje se ve obligado a actuar de una manera determinada, aunque le resulte claramente perjudicial. Así, el personaje Lujurioso en misión diplomática se ve impulsado a aceptar los avances de la esposa de su anfitrión, y acepta su cita a altas hora de la noche, aun sabiendo que es un comportamiento poco recomendable
- ☉ se complica una situación en la que estás inmerso debido a la interferencia de tu aspecto. Así, el personaje de antes, que también es Olvidadizo, se da cuenta de que se ha olvidado las armas en su habitación cuando su anfitrión le descubre en una situación comprometida con su esposa y manda a sus guardias contra él
- ☉ tu aspecto interviene en la trama de la historia como complicación que te afectará personalmente. Así, el mismo personaje, que además posee un “Enemigo de toda la vida”, se encuentra con que este acaba de llegar para hacer a su vez una visita a su anfitrión, uniéndose de manera entusiasta a su persecución con su propio séquito
- ☉ el personaje falla una tirada que, inicialmente, había sido exitosa. Así, el personaje de antes, que tiene el Modificador “Cojera en la pierna derecha” por un flechazo, falla en un salto que inicialmente había realizado con éxito por culpa justamente de esa cojera.

ASPECTOS: GENERADORES DE HISTORIAS

A veces, el DJ entregará un punto de Chi a un jugador sin explicación, lo cual indica que la trama de la sesión incluye uno de sus aspectos como una complicación prevista con antelación en lugar de improvisada sobre la marcha. Ejemplos de esto son hacer que un rival de un personaje esté aliado con el villano principal, o que el nudo de la trama sea un ataque sufrido por uno de los aliados del personaje, etc.

En estos casos, el jugador no puede rechazar el punto de Chi y evitar el forzado, porque fastidiaría la aventura que ha preparado el DJ para esa sesión. No se debe ver esto como una agresión al personaje: es labor del DJ el introducir complicaciones en la historia, ¡y siempre es preferible que

estén relacionadas con tu personaje y ganar Chi con ello a que sean ajenas a tu personaje y tengas que lidiar con ellas sin ganancias de Chi!

Lo que ya no será justo es que el DJ pretenda sacar a la luz un aspecto del personaje en la trama que le obligue a actuar de una manera concreta durante la misma en mitad de la partida: no puede plantear la aventura diciendo “habrá una escena en la que el personaje Lujurioso *tendrá* que aceptar las ofertas de la esposa de su anfitrión”. Si realmente quiere que la aventura trate de esto, debería comenzar la sesión diciendo “os encontráis huyendo de vuestro anfitrión porque ha pillado al personaje Lujurioso en la habitación de su esposa”. Es aceptable que los personajes empiecen la sesión directamente metidos en líos, pero ya no lo es tanto el arrastrarles por las narices hacia los líos una vez que la sesión ya ha comenzado...

MANEJANDO ASPECTOS COMO DJ

La invocación de los aspectos, en lo que a los jugadores se refiere, es en realidad sencillo. Simplemente, invocan los aspectos propios o (si los conocen) aspectos ajenos cuando les pueden beneficiar, pagando un punto de Chi por cada uno para obtener un +2 en una tirada o repetirla. Fin de la historia. El DJ tampoco tiene mucho problema cuando trata con los PNJs que invocan sus propios aspectos o los del entorno, ya que el mecanismo es similar. Simplemente, debe tomar nota de los puntos de Chi con los que empieza cada PNJ, e ir variándolos en función de su gasto. Y debe recordar que los PNJs sólo pueden invocar aspectos de los PJs en su beneficio cuando sean Modificadores que ellos mismos han colocado, o lo haya hecho sus aliados.

El forzado de aspectos por parte del DJ, el único que puede hacerlo, tampoco es, a priori, demasiado complejo. Cuando se trata de introducir complicaciones en la vida del PJ, el DJ simplemente dice algo que equivale a “Como tienes este Trasfondo, va a suceder esto”, y el jugador decide si acepta que ocurra y gana un punto de Chi, y si no lo acepta y paga un punto de Chi. Da igual que haya implicados PNJs o no: si la escena se produce porque el DJ aprovecha uno de los aspectos del personaje, es el jugador el que elige el resultado, sin tiradas de dados de por medio. Y si el DJ no da opción al jugador, porque lo que ha hecho ha sido tener en cuenta el

aspecto a la hora de preparar la aventura, lo que hace es regalarle un punto de Chi en cuanto surge la complicación.

Ejemplo 1: el DJ decide poner a un PJ con el Trasfondo “Lujurioso” en la situación de tener que hacer frente a las insinuaciones de la esposa de su anfitrión. Como ha usado uno de los aspectos del PJ para crear la escena, el jugador elige si cede a la tentación (y se mete en un lío, pero gana un punto de Chi), o la supera (se evita los líos, pero se gasta un punto de Chi).

Por otro lado, si hay un aspecto del personaje que es aplicable a una situación dada, y esa situación no ha surgido teniendo en mente ese aspecto, entonces la opción más adecuada para el DJ es forzarlo para anular una tirada con éxito del PJ, como siempre, dejando la opción al PJ de aceptar el forzado o no. Y recuerda, de todos modos, que los PNJs pueden invocar aspectos de los PJs cuando conocen su existencia y pueden beneficiarse claramente de ellos, normalmente, cuando los han colocado ellos o sus aliados.

Ejemplo 2: un PJ recibe el Modificador “Cegado” porque su poco honorable adversario, un PNJ, le ha arrojado arena a la cara. Cuando ataca a un PNJ, su objetivo puede invocar ese aspecto para obtener un +2 en su tirada de defensa, ya que aunque sea un aspecto de un PJ, es un Modificador cuya existencia conoce y de la que puede beneficiarse claramente. De hecho, como se explicará en el capítulo de Combate, ¡la primera invocación le sale gratis!

Ejemplo 3: un PJ con el Trasfondo “Mala puntería” ataca a un PNJ disparándole una flecha. El DJ puede forzar ese aspecto, haciendo que falle un disparo con éxito, y el jugador decidirá si acepta el forzado o no, con el coste habitual. Lo mismo ocurriría si hubiera disparado a una diana fija.

RECUPERACIÓN DEL CHI

Un personaje puede *recuperar* o *ganar* puntos de Chi. La diferencia entre ambos conceptos es sutil, pero importante: un personaje sólo puede *recuperar* Chi hasta un valor máximo, igual a 6 en el caso de los personajes de los jugadores y sus principales enemigos, y menor en el caso de personajes menos importantes. Por otra parte, un personaje puede *ganar* puntos de Chi aunque su total supere dicho valor.

Los personajes pueden recuperar Chi de varias maneras:

- ☉ mediante el descanso: media hora de descanso permite recuperar un punto de Chi. No tiene que ser de sueño o de inactividad absoluta, pero tampoco puede dedicarse a una actividad extenuante. Por su parte, toda una noche de buen descanso permite recuperar todos los puntos de Chi, hasta el máximo permitido para el personaje. Se asume que entre una sesión y otra ha habido tiempo de descansar, a menos que se interrumpiera en mitad de un combate o algo por el estilo, o ha transcurrido muy poco tiempo de juego entre el final de una sesión y el comienzo de la siguiente...lo cual suele deberse a que a los jugadores y al DJ se les echa el tiempo encima y tienen que dejar la historia a medias.
- ☉ realizando determinadas acciones y poseyendo las Dotes adecuadas: algunos Dotes permiten recuperar Chi realizando acciones determinadas, que dependerán de la Dote en cuestión y que tienen en cada caso sus propias limitaciones
- ☉ durante situaciones de estrés: al final de cada asalto de combate, o de una situación lo bastante “emocionante” como para que haya sido dividida en asaltos, y corra la adrenalina, cada personaje que haya gastado Chi durante dicho asalto podrá recuperar un punto de Chi. Sí, eso significa que entre no gastar ningún punto de Chi o gastar uno, en un asalto dado, lo más rentable es hacer lo segundo. Pero ten en cuenta que un personaje nunca podrá estar del todo seguro de sí, al final, acabará gastando más puntos de lo que esperaba...y de los que podría permitirse
- ☉ tomándose un respiro: al final de cada combate o escena en la cual un personaje haya terminado con menos Chi con el que comenzó, recuperará un punto de Chi. Uno solo, que quede bien claro.

Por otro lado, los personajes sólo ganan puntos de Chi de una manera: cuando se fuerzan sus aspectos, como se mencionó en el apartado anterior. Esto permite acumular grandes cantidades de Chi, sin ningún límite. Ahora bien, dado que este Chi proviene de las múltiples complicaciones a las que se está enfrentado el personaje, lo habitual es que ese Chi sea gastado de

alguna manera para hacer frente a tales complicaciones. Así es como se mantiene el equilibrio en el mundo.

Ganancias de Chi como premio a una buena interpretación

Existe una vía alternativa de ganar puntos de Chi, que se menciona aparte porque queda a libre elección del DJ cuándo aplicarlo, así que como jugador no deberías asumir que este método va a estar disponible. Consiste en realizar una acción, lo cual incluye DECIR algo, que resulte especialmente apropiada para el género y para el personaje que estás interpretando, quizás perjudicándote a ti mismo. Puede basarse en alguna de las dotes o aspectos que tengas (en este segunda caso, sería como si estuvieras “forzando a ti mismo” un aspecto), pero no es totalmente necesario. Es más, puedes llegar a obtener dos puntos de Chi con una misma acción: recuperar uno porque tienes una dote que te “premia” por realizar una acción determinada, y ganar otro por hacerlo con gracia y estilo. El orden es importante, de tal manera que primero recuperas un punto, luego ganas otro¹.

De cualquier modo, ten en cuenta que todas estas ganancias se producen DESPUÉS de realizar la acción (o al final del asalto, si se trata de un combate), así que no puedes gastar el punto ganado para mejorar los resultados de dicha acción o para repetir la correspondiente tirada.

Veamos un ejemplo: la dote “Seguidor de una escuela de pensamiento: Confucionista” te permite recuperar un punto de Chi si citas a Confucio en una situación relacionada con alguno de los puntos de sus enseñanzas. Simplemente decir “cito a Confucio acerca de la importancia de respetar al progenitor” te daría un punto de Chi, si realmente la situación es la adecuada. Pero si logras inventarte una cita sobre la marcha, la expones con tu “voz de personaje” y no con tu “voz de jugador” y resulta realmente apropiada, ¡el DJ puede darte otro punto de Chi de propina! Sí, esto quiere decir que el jugador previsora guardará algunas frases llenas de “sabiduría” en la recámara para soltarlas en cuanto tenga oportunidad. Y, desde aquí, promovemos dicha actitud.

¹ Este orden es el más beneficioso: la demostración, por otro lado, se deja como ejercicio para el lector.

AMIGO-DE-LA-ROCA

Cuando Pao Zhang llegó a la aldea, se encontró con el triste espectáculo de ver a todos sus habitantes llorando y sacudiendo la cabeza con desesperación. Como era un hombre de buen corazón, preguntó acerca del motivo de toda esa aflicción, y si podía ayudarles en algo.

-Ha caído una gran desgracia sobre nuestra aldea. Ayer se produjo un pequeño terremoto que hizo que se desplomara una gran roca sobre la entrada de la antigua caverna. En su interior vive Amigo-de-la-roca, un espíritu de la tierra que sale a pasear una noche cada diez años, y bendice nuestros campos. Aunque no nos permite verle mientras realiza este rito, sabemos que está ahí, y le tenemos en alta estima por ello. Pero si encuentra tapada la entrada, pensará que queremos ofenderle, o que le hemos olvidado, y no volverá a salir nunca más.

-De acuerdo, pero...¿por qué no retiráis la piedra entre todos? - repuso Pao Zhang

- Hacerlo llevará tiempo...y la de hoy es la noche de la visita del espíritu

Cuando cayó la noche, Amigo-de-la-roca se dispuso a salir al exterior y a bendecir los campos. Se sintió bastante sorprendido al ver que la entrada a su caverna parecía más pequeña de lo habitual...aunque cuando se acercó a la misma pudo comprobar que una gigantesca roca había caído sobre la misma, y sólo había sido retirada parcialmente. Cuando se acercó un poco más, observó que un desconocido estaba sosteniendo la piedra por un extremo, con un visible esfuerzo.

-¿No habéis encontrado un método mejor para despejar la entrada? - preguntó Amigo-de-la-roca con curiosidad

-Ninguno que pudiera realizarse en sólo unas horas. Mañana por la mañana vendrán todos los habitantes de la comarca y trabajarán para conseguir una solución permanente - explicó Pao Zhang -. Hasta entonces, ¿basta con el resquicio que mantengo abierto?

-Sí, aunque tendré que agacharme. Pero...dime, joven, ¿te avisaron los aldeanos de que me ofende enormemente el que un mortal pose sus ojos sobre mí?

-Llevo los ojos vendados.

-Entonces todo está bien - asintió satisfecho el espíritu...pero a continuación añadió, algo dubitativo -. Si sueltas la roca mientras estoy fuera, es posible que se vuelque de tal manera que te sea imposible volver a levantarla...

-No se preocupe, puedo sostenerla hasta que usted regrese.

Tras una noche de espera, Pao Zhang escuchó los pesados pasos de Amigo-de-la-Roca.

-No suelo quejarme por el peso, pero empezaban a dolerme los brazos - confesó Pao Zhang.

-Deja que te ayude - respondió Amigo-de-la-roca.

Pao Zhang sintió como le quitaban la roca de las manos, y la escuchó rodar varios metros. Tras un momento de silencio, masculló:

-Los aldeanos no tenían por qué preocuparse, podrías haber despejado la entrada con facilidad...

-Quizás, pero si la hubiera encontrado tapada, me hubiera sentido lo bastante ofendido como para no salir a bendecir los campos...ni este año, ni nunca más - repuso Amigo-de-la-roca -. Lo cual hubiera sido lamentable, ya que nunca hubiera sabido que la entrada no estaba obstruida por malicia ni por dejadez.

-¿Y hay alguna razón por la que no quitaste la roca en cuanto comprobaste la razón de su presencia, ahorrándome esta noche de trabajo?

-Confieso que tenía curiosidad por saber si un mortal tendría la fuerza y la paciencia para realizar semejante tarea. Ahora veo que sí. No te ofendas, lo he hecho con una buena razón: guardo desde hace tiempo un valioso tesoro que no puedo utilizar, y que no quería entregar al que no fuera digno.

Pao Zhang sintió que depositaban en sus manos un par de guanteletes metálicos. Aunque sólo se podía guiar por el tacto, bastaba para saber que eran de bella factura.

-Se llaman Portadores del Trueno, y como quiera que tengo seis dedos en cada mano, a mí me resultan inútiles. Llévalos con honor, y úsalos para ayudar a otros, como has hecho hoy.

4 - CREACIÓN DE UN PERSONAJE

A la hora de crear a tu personaje y decidir cómo va a ser, una cosa que tienes que tener en cuenta es lo que con toda seguridad NO va a ser:

- ☹ no va a ser un individuo cualquiera, sino uno de los mejores exponentes de su época, y va a codearse con los mejores. Apenas un paso lo separa de adquirir capacidades épicas o casi divinas permanentes (y decimos “permanentes” porque, temporalmente, las alcanzará de cuando en cuando gracias al Chi), y es posible que acabe dando ese paso si vive suficientes aventuras...y sobrevive a ellas
- ☹ no tiene por qué ser un guerrero, sino que también puede ser un gran artista, un cortesano, un erudito, un hechicero, etc. Pero aunque no sea un guerrero, sí que tiene muchas posibilidades de ser un gran luchador: cuando se domina el Chi, normalmente sólo otro individuo con un conocimiento del mismo será un adversario digno
- ☹ no va a regirse por las mismas leyes naturales que el resto de los mortales. En particular, la Ley de la Gravedad y tu personaje van a mantener una relación distante. No es que se lleven mal, es simplemente que se tratan poco

La creación de tu personaje constará de seis pasos, que se enumeran a continuación:

1.- Elige los niveles de tus Elementos

Los 5 Elementos de tu personaje poseerán unos niveles que seguirán la siguiente distribución:

- ☹ Un Elemento a nivel Fantástico (+4)
- ☹ Un Elemento a nivel Excelente (+3)
- ☹ Un Elemento a nivel Grande (+2)
- ☹ Un Elemento a nivel Bueno (+1)
- ☹ Un Elemento a nivel Normal (+0)

2.- Elige las tres Especialidades de tu personaje

Escoge tres Especialidades entre los 25 tipos de acción descritas en Capítulo 2. Una de ellas deberá pertenecer, obligatoriamente, al Elemento en el cual posees un nivel Fantástico; en cuanto a las otras dos, eres libre de escogerlas del mismo Elemento, o de otros.

Tu Elemento se considerará un nivel superior cuando realices una acción relacionada con tus especialidades. La mayoría de las veces, esto se traduce en una bonificación de +1 en las tiradas, pero también es aplicable cuando, simplemente, deseas comparar tu valor en el Elemento con otros valores (sin tiradas de dados).

3.- Crea cinco Trasfondos

Crea cinco Trasfondos, procurando que haya un buen equilibrio entre Trasfondos claramente favorables que usarás normalmente para obtener bonificaciones a cambio de Chi y Trasfondos claramente desfavorables que te permitirán normalmente obtener Chi a cambio de complicaciones. Si puedes incluir Trasfondos que sirvan tanto para una cosa como para otra, tanto mejor. Y si puedes escoger Trasfondos que se complementan con el de los personajes de los otros jugadores, mejor todavía, ya que las posibilidades de que salgan a la luz durante el juego se multiplicarán.

4.- Escoge (o crea) un Estilo y sus Técnicas.

Puedes escoger alguno de los Estilos que se suministran de ejemplo. O puede que el DJ haya creado algunos estilos de antemano, entre los cuales también podrás elegir. Por último, puedes crear un nuevo estilo desde cero, con su descripción, su elemento y sus correspondientes Técnicas, pero consúltalo con tu DJ, ya que deberá darle su aprobación; si lo considera demasiado aburrido, poco claro o abusivo, posiblemente te obligará a hacer cambios. En total, empezará el juego con tres Técnicas correspondientes a tu Estilo, más la Técnica “Gran Salto”, que es universal.

5.- Escoge tres Dotes.

Aunque tres parece un número pequeño de Dotes, cada una de ellas puede tener una gran influencia no sólo en cómo es tu personaje, sino el tipo de historias que va a vivir. Si optas por la vía más marcial y no quieres complicarte la vida, te recomendamos el paquete básico: poseer un Arma

de Renombre, ser un Guerrero Virtuoso (¡esperemos que Heroico!) y poseer Conocimiento de Estilos o ser una Eminencia alguna de tus campos de experiencia favorito.

6.- Completa tu personaje.

Llegados a este punto, a tu personaje sólo le faltará un nombre, una descripción física y un historial, todos los cuáles deberían basarse en las elecciones echas previamente. Además, anota que tu personaje dispondrá de 6 puntos de Chi, 5 Casillas de Daño Físico y 5 Casillas de Daño Mental...a menos que alguno Dote modifique estos valores.



Guan Yu, Zhang Fei y Liu Bei hacen un juramento de Hermanos de Sangre

AFINANDO LOS ELEMENTOS

Es posible que, en principio, te encuentres confundido ante el funcionamiento de los Elementos. Quizás tengas en mente interpretar un arquero de habilidad incomparable, uno tus amigos quiera interpretar a un gran espadachín y un tercero a una bailarina de destreza sin igual. Basándose en esto, los tres adquiere Fuego a nivel Excelente, y cuando queréis daros cuenta, ¡resulta que los tres personajes son igual de competente en el manejo del arco, la esgrima y la danza! ¿Cómo se entiende eso?

Para empezar, has de tener en cuenta las Especialidades de tu personaje, y fundamentalmente, la especialidad principal. Eso, por sí sólo, ya va a suponer una diferencia entre el arquero, el espadachín y la bailarina. Aun así, es sólo una diferencia de un nivel (aunque en este sistema, un nivel arriba o abajo resulte, estadísticamente, bastante importante), y a algunos les puede parecer poco.

Ten en cuenta también que el Elemento es sólo una parte de lo que medirá lo bueno que eres haciendo una actividad concreta. Los Trasfondos y los Estilos te van a permitir refinar aun más el tipo de personaje que quieres interpretar, y los que distinguirán mejor a tres personajes que, teniendo Fuego a nivel Excelente, representan a un arquero magistral (con su Trasfondo “Ojo de halcón” y su Estilo “Lluvia de Flechas Infinitas”), a un experto espadachín (con su Trasfondo “Letal con la espada” y su Estilo “La Daza de las Hojas de Otroño”) y una bailarina de talento sin igual (con su Trasfondo “Danzante experta” y su Estilo “La Danza del Deseo y de la Muerte”). Eso sí, esta última también será una gran luchadora, tanto con la espada como con el arco: es la gran recompensa por toda una vida dedicada al cultivo del Fuego.

Y si lo que no quieres es que tu gran arquero sepa bailar, o que tu espadachín sea tan bueno disparando su arco...adquiere un Trasfondo como “Bailarín torpe” o “Mala puntería”. Estos Trasfondos no te van a dar una pequeña penalización...van a hacer que fracasas automáticamente en ese tipo de actividades. A menos que estés dispuesto a pagar Chi, pero ¿no habíamos quedado en que fracasar en ello era lo apropiado para tu personaje?.

EJEMPLO DE CREACIÓN DE UN PERSONAJE

DJ: Ya sabes cómo funciona esto, vamos a ir viendo los pasos uno en uno y vas anotando las decisiones que tomas. Si tienes alguna duda, pregunta, y si tenemos que dar marcha atrás en algún momento, la damos.

Jugador: ¿Qué tipo de estilo de partida vamos a tener? ¿De cables o de efectos digitales?

DJ: Más de lo primero que de lo segundo, así que tenlo en cuenta cuando escojas tus Técnicas. De todos modos, dime primero que tipo de personaje tenías pensado.

Jugador: Tenía en mente llevar a un joven guerrero que se ha criado aislado de la civilización junto con su abuelo, un gran maestro de artes marciales y general exiliado, y que ahora ha partido para conocer el mundo. Ya sabes, un tipo que es buena gente, pero bastante ingenuo.

DJ: Esto huele a “Bola de Dragón” a diez kilómetros, pero como idea de partida es aceptable.

Jugador: Estupendo. Veamos, el primer paso es elegir los Elementos. Las Artes Marciales pertenecían a la Madera, ¿verdad? En ese caso, ahí va mi Elemento Fantástico. ¡Va a ser un tipo fuerte!

DJ: Vale, Madera Fantástica. ¿Cuál va a ser el Excelente?

Jugador: Tierra. Mi personaje es un tipo resistente además de fuerte. Y su Elemento Grande va a ser el Fuego: es también bastante ágil.

DJ: Recuerda lo que me estás diciendo, porque los Elementos describen cosas bastante generales y deberías afinar tus puntos fuertes con los Trasfondos y las Técnicas.

Jugador: Lo sé, lo sé. Hummm...diría que Agua Buena y Metal Normal...no veo a mi personaje como un estratega. Pero tampoco se le debería de dar demasiado bien mentir...

DJ: <Tosido>

Jugador: Sí, ya lo sé, los detalles debo reservarlos para las especialidades y los Trasfondos. Venga, Agua Buena y Metal Normal.

DJ: ¿Cuáles van a ser las especialidades de tu personaje?

Jugador: Las sutilezas no encajan con él, así que escojo Fuerza bruta, Artes marciales y Resistencia. Y de ellas, escojo como Especialidad principal...Fuerza Bruta. Resulta tentador coger Artes Marciales, pero no creo que mi personaje tuviera mucha ocasión de pelear, pero sí que solía cortar árboles y cargarlos sobre su hombro hasta su casa. Ahora vienen los Trasfondos. Veamos qué te parece esto...

- Criado por su abuelo
- Grande y fuertote
- Ingenuo
- “¿Miedo? ¿Quién dijo miedo?”
- Modales de patán

DJ: Humm...¿no decías que tu personaje era bastante malo a la hora de mentir?

Jugador: A eso me refiero con lo de “Ingenuo”: es un tipo que se crio bastante aislado de la sociedad, y por eso mentir o detectar las mentiras no se le dan muy bien.

DJ: Interesante, pero si quieres aceptar un consejo, anota mejor algo como “Honradez ingenua”, y tendrá más aplicaciones: se le da mal mentir porque es honrado y se le da mal pillar las mentiras porque es ingenuo. Pero también podrás invocar ese Trasfondo a tu favor cuando dar un aspecto de honradez sea beneficioso. ¿Puedes decirme algo acerca de su abuelo?

Jugador: Fue su mentor, pero ahora mi personaje ha partido para ver el mundo.

DJ: En ese caso pon mejor “Nieto de”...del nombre que tenga su abuelo, vaya. Así quedará más claro que lo va a usar más como una reputación que como un aliado con presencia física. En cuanto respecto al Trasfondo “Grandullón y fortachón”...

Jugador: ¿Es un problema que mencione dos cosas en el mismo aspecto?

DJ: En realidad, no. Si eres un tipo grandullón, se puede asumir que también eres bastante fuerte, así que mencionarlo no supone intentar colar dos Trasfondos por el precio de uno. Menos aun, si se tiene en cuenta cuál es la especialidad principal que has escogido. La cuestión es...¿cómo de grande es tu personaje?

Jugador: Ah, vale, ya entiendo lo que quieres decir. Quiero que sea un tipo grandote, pero no hasta el punto de aplicar modificadores por Tamaño diferentes a los de un humano medio. Vamos, que es alto, pero no gigantesco. Por eso he llamado al Trasfondo así, y no “Tamaño enorme”.

DJ: No veo ningún problema en el resto de los Trasfondos. ¿Has pensado ya en el Estilo?

Jugador: Quiero algo directo que su abuelo le enseñara en las montañas, aunque no se me ha ocurrido un buen nombre. ¿Qué te parece un Estilo de la Tierra con estas Técnicas? Las he sacado de las citas que vienen en la descripción de la Tierra.

- ☹ La montaña no se mueve
- ☹ La montaña no cae
- ☹ La montaña sabe esperar

DJ: Se nota, se nota, y me parece bien. En cuanto al nombre, podría ser algo así como...”Estilo de la Cumbre Inexpugnable”.

Jugador: ¡De acuerdo! Y ahora me quedan las dotes. Cogería Arma de Renombre, pero no creo que me convenga, porque tengo un nivel de Fuego peor que de Madera, así que mejor voy desarmado.

DJ: Bah, no te cortes. Las reglas son flexibles en este aspecto, y si no aplicas ninguna bonificación al daño por usar un arma, puedes usar la Madera cuando ataques con ella. Simplemente escoge un tipo de arma que encaje con las Artes Marciales, en lugar de una espada o un hacha.

Jugador: ¡Bien! En ese caso...mira, ¿podría coger unos pesados guantes metálicos llamados “Portadores del Trueno”, un Arma de Renombre vinculada a la Madera? Mi Técnica con ellos se llamaría...”Impacto del Trueno”. No quiero que suelten rayos ni virguerías semejantes, sino que puedan meter unas piñas impresionantes y, al golpear, retumben como un trueno.

DJ: Sí, perfectamente válido. Te quedan dos dotes por asignar.

Jugador: La primera va a ser Cuerpo de Buey, Astucia de Zorro. En su versión de Cuerpo de Buey, por supuesto. Y la tercera dote...¡Arte de la Intriga!

DJ: ¡O__O!

Jugador: ^__^ Es broma. ¡Voz del Maestro!. Quiero que mi personaje se acuerde a menudo de lo que le decía su abuelo, que era un experto en Asuntos Militares y en...

DJ: Deja que lo adivine: en Teoría de las Artes Marciales. *Todo* el mundo escoge Teoría de las Artes Marciales...

Jugador: No te quejes tanto, ¡las propias reglas lo recomiendan!

DJ: De todos modos, tu personaje tiene un Metal muy bajo, y las predicciones que hagas sobre Asuntos Militares se van a basar en el Metal.

Jugador: Ya, pero tengo pensado ir sobre seguro y sólo “predecir” lo que resulte casi obvio. Es lo que he dicho antes: quiero que alguno se sienta sorprendido cuando mi grandote patán hable de temas que parezcan por encima de sus capacidades.

DJ: Pues tu personaje está listo, a falta de que le pongas un nombre...y como sea algo que se parezca a “*Sun Wukong*” aunque sea mínimamente, haré que el Emperador Celestial baje en persona a patearle el culo en los cinco primeros minutos de la partida.

Jugador: <Borrando apresuradamente su primera elección> ¡Ni siquiera hiciste eso a mi anterior personaje, y era un “Guerrero Impío”!

DJ: Hay cosas peores que la impiedad.

Jugador: <Consultando una lista de nombres chinos>...¿Pao Zhang? Y su abuelo...¿te parece bien Pao Ying-zhu?

DJ: Es..aceptable.

5 - PERSONAJES NO JUGADORES

Los personajes de los jugadores poseen un poderoso Kung fu; sus principales adversarios y aliados...también. El resto de personajes, por otro lado, son gente normal y corriente que apenas tienen la menor posibilidad de sobrevivir en un combate contra aquellos que han cultivado sus Cinco Elementos...aunque pueden resultar algo más que molestos si se encuentran en gran número.

FIGURANTES

Los figurantes son aquellos personajes cuya única función en la historia es formar parte del decorado. El guion no les da ninguna frase, aunque puede que terminen diciendo alguna si son los PJs los que se dirigen a ellos inicialmente. La participación de un figurante no suele implicar tiradas de dados. Si por algún motivo tienen que hacerlas, se supone que poseen un nivel Mediocre por defecto en todo. Si por alguna oscura razón tienen que entrar en combate, cosa que evitan a toda costa, se les tratará como Lacayos de calidad Normal tal y como se explicará en el siguiente apartado.

LACAYOS

Los más habituales entre los personajes secundarios son los Lacayos: seguidores de algún personaje realmente importante (a veces, incluso de un PJ) que forman una turba entre la que hay que abrirse paso si se quiere alcanzar a su líder.

Los Lacayos no están tan detallados como los PJs, ni siquiera como los PNJs importantes. Simplemente, hay que tener en cuenta dos factores: su cantidad y su calidad. La cantidad indica el número de Lacayos presentes, simple y llanamente, mientras que la calidad resume tanto su grado de entrenamiento como el armamento y protecciones que portan. De este modo, se habla de Lacayos de calidad Normal (matones con palos,

campesinos obligados a combatir, etc.), Buena (soldados bien equipados, miembros de una escuela de artes marciales de gran categoría, etc.) o Grande (lo mejor de lo mejor, como soldados de élite, seres sobrenaturales de poder notable, etc.). En el Capítulo 9 se explica cómo se desenvuelven estos grupos en combate. Pero, por lo pronto, puedes hacerte a la idea de que no lo hacen demasiado bien...

PERSONAJES MENORES

Al contrario que los figurantes, los Personajes Menores tienen algún papel en la historia por pequeño que sea. Pueden tener información interesante o ser un obstáculo en el camino de los PJs, pero de cualquier modo siguen sin ser individuos muy destacables. Normalmente, los Personajes Menores poseen un Elemento con un nivel algo superior, en función de su ocupación y de su cargo: elige una palabra entre Normal, Buena y Grande que mejor describa la calidad del personaje, y dale ese nivel al Elemento correspondiente; en el resto, tendrá un nivel Normal, y un nivel Bueno en un segundo Elemento si poseía el nivel Grande en su Elemento principal.

Los Personajes Menores suelen poseer un Trasfondo o dos que detallan su campo de especialidad. Suelen carecer de Estilos, excepto en casos excepcionales, y aun en estos casos sólo suelen poseer una Técnica, ya que apenas han desarrollado su potencial. De cualquier modo, sólo suelen tener dos o tres puntos de Chi, por lo que tampoco es que los vayan a usar muy a menudo: normalmente los reservarán para las situaciones realmente importantes.

ALLEGADOS

Los Allegados son un caso concreto de personaje secundario que actúa como compañero, amigo, alumno, etc., de uno de los PJs. No son tan poderosos como ellos, pero están por encima de los Figurantes, Sicarios o Personajes menores medios. Los PJs que deseen tener uno de estos fieles compañeros deberán adquirir la dote con el mismo nombre

Un Allegado se crea como un PJ, pero con un nivel de poder bastante inferior. Para empezar, sus distribución de niveles en los Cinco Elementos es notablemente peor: poseerá un elemento Grande, dos Buenos y dos Normales. Dispondrá de una Especialidad en su Elemento Grande, y sólo ésta. Por otro lado, sólo dispondrá de tres Trasfondos, aunque puede renunciar a uno de ellos para obtener a cambio un Estilo con una Técnica. No recibe la Técnica Gran Salto de manera automática, pero puede ser la Técnica de su elección. Finalmente, carecerá de Dotes y dispondrá de cuatro puntos de Chi.

Los Allegados ganan experiencia y avanzan al mismo ritmo que los PJs. Asume que cada vez que aumenten su nivel en un Elemento, dispondrán de un punto de Chi adicional hasta un máximo de seis. Ahora bien, como el DJ bastante tiene con sus múltiples tareas, será responsabilidad del jugador controlar el avance del mismo.

PERSONAJES IMPORTANTES

Los personajes que realmente importan en la historia, aparte de los PJs, no tienen limitaciones ni en su poder ni en su potencial. Si quieres crear un adversario comparable en poder a uno de los PJs, aplica las mismas reglas de creación de personaje. Si quieres crear un posible alumno o aliado de poder inferior, usa otra distribución de Elementos algo menos favorable; puedes guiarte con la dote Allegado, aunque el personaje creado no esté realmente vinculado a ningún PJ. Y si quieres crear un adversario terrorífico, olvídate del concepto de “equilibrio” y ponle los niveles, Técnicas y dotes que te apetezcan: el Cielo es el límite, ¡y siempre existirán los guerreros impíos para sobrepasarlo!

ALGO PERSONAL

El gigantesco guerrero portaba una maza igualmente gigantesca, oscurecida por la sangre de innumerables inocentes. No en balde, era conocido por sus hombres únicamente como el Mazo Rojo; probablemente, él mismo había olvidado su verdadero nombre. Su objetivo era dar un buen escarmiento a los habitantes del poblado, y se disponía a hacerlo con satisfacción, sin saber que un desconocido lo esperaba para hacerle frente.

- Debemos escondernos en las montañas - insistían los aldeanos

- Esos forajidos robarán todo lo que puedan llevar consigo, y quemarán todo lo demás. Muchos morirán de hambre durante el invierno - repuso el maestro de la escuela local.

- Esa es una posibilidad. Quedarse aquí supone morir con toda certeza - insistieron los aldeanos.

- Vivimos tiempos caóticos. No existen las certezas - replicó el maestro.

El Mazo Rojo sonrió al observar a su enemigo: un individuo delgado y de aspecto poco amenazador, con el típico uniforme de un sencillo maestro de escuela. Pero una vez se inició el combate, la confianza del Mazo Rojo comenzó a erosionarse a pasos agigantados: aunque su enemigo era más competente de lo esperado, eso no explicaba la fuerza de sus golpes, la rapidez de sus movimientos, ni el terrible brillo en su mirada.

- Demasiado hábil para un siempre maestro de escuela ¿Dónde aprendiste esa forma de combatir? - masculló el Mazo Rojo.

- No siempre he sido maestro de escuela - reconoció el desconocido -. En otra época, se me enseñó a luchar, e hice uso de tales enseñanzas.

- ¿En otra época, dices? ¡La lucha ha sido siempre mi forma de vida, y soy más fuerte que tú! ¿Cómo no logro derrotarte?

- Cualquier estilo de lucha es tanto más poderoso cuanto más importante es su uso para aquel que lo practica. Para ti, yo no soy más que un simple maestro de escuela, y esta un aldea más que saquear y destruir. Para mí, tú eres un asesino que encarna todo lo que detesto, y esta aldea es el único lugar en el que he encontrado la paz.

- Bien, ahora estoy luchando por salvar la vida - repuso el Mazo Rojo -.
¿No es eso importante?

- No lo es. Tu vida no vale nada.

Con su siguiente ataque, hirió de muerte al Mazo Rojo, que cayó al suelo como un fardo. Sus hombres miraron a su oponente con terror, y la mayoría huyó. Pero tres de ellos, tras dirigirse una breve mirada, cayeron de rodillas al suelo.

- ¿Por qué no huís como vuestros compañeros? - les interrogó el desconocido.

- ¡Por favor, perdónenos! ¡Seguíamos a Mazo Rojo por miedo, no por maldad, y somos bandidos porque nos llevó a ello el hambre y la desesperación!

El maestro de escuela torció el gesto:

- Si queréis renunciar a vuestra forma de vida actual, podéis hacerlo sin necesidad de mi perdón. ¿Por qué lo solicitáis?

- ¡Porque queremos servirlos! - proclamaron los tres al unísono. Sus palabras sacudieron al desconocido con más fuerza que cualquiera de los ataques del Mazo Rojo, y por primera vez, la duda atravesó su mirada.

- ¿Servirme? Soy un simple maestro de escuela - argumentó.

- No, no es así - le respondieron.

- De acuerdo, soy un hombre que ha matado a un bandido. ¡Y nada más!
- admitió, con enojo en su voz.

- No, tampoco es así. ¡Es alguien que habla con la voz de la Justicia y dispensa el Castigo del Cielo con su espada!

El desconocido cerró los ojos con fuerza. A su memoria volvieron recuerdos de luchas, gritos de dolor, sangre, derrota y desengaño. ¿Acaso debía comenzar todo otra vez? ¿Acabaría de la misma forma?

“Vivimos tiempos caóticos”, se repitió a sí mismo, “No existen las certezas.”

6 - TRASFONDOS

Un personaje no está definido únicamente por lo que sabe hacer, sino también por lo que ha hecho o le ha sucedido a lo largo de su vida...y también por lo que está destinado a que la suceda: para representar esto, existen los Trasfondos. Un Trasfondo no es más que un Aspecto relacionado con el pasado, el presente o el futuro del personaje, y que por lo tanto pueden ser invocados gastando un punto de Chi para bonificar o repetir una tirada, forzados contra ti de la manera habitual, o aprovechados para realizar declaraciones con mayor probabilidad de ser aceptadas por el DJ. Algunos de los Trasfondos más típicos son:

- ☉ **Rasgos de personalidad:** se usan cuando la situación es apropiada para que ese rasgo salga a la luz
- ☉ **Características físicas:** se usan cuando la acción a realizar se puede ver beneficiada por el Trasfondo (“Ojos en la nuca” para detectar una emboscada) o perjudicada (“Cojera en la pierna derecha” al perseguir a pie a un asesino).
- ☉ **Puntos fuertes o puntos flacos:** hacen referencia a una actividad concreta que se le da especialmente bien (o mal) al personaje.
- ☉ **Aliados o Rivales:** se usan cuando la ayuda del Aliado o la interferencia del Rival se adecua al flujo de la historia. Otras relaciones típicas incluyen a miembros de la familia, servidores, señores, etc.
- ☉ **Sucesos pasados de la vida del personaje:** se usan cuando están relacionados con la situación actual.

Es conveniente mantener un equilibrio entre los Trasfondos claramente positivos para tu personaje con aquellos que puedan parecer más inconvenientes, ya que estos últimos son una fuente de Chi para poder gastar en los primeros o en otras situaciones. De hecho, si un Trasfondo puede considerarse a la vez una ventaja y una desventaja para el personaje, tanto mejor. Un ejemplo socorrido es el típico Código de Honor, que puede ser invocado para ayudarte en una situación en la que defiendes tu código, pero también puede ser forzado para ponerte obligarte a seguir dicho código aunque sea lo menos recomendable.

EL CONTRATO JUGADOR - DJ

Cuando el jugador escoge un Trasfondo concreto que cuenta con la aprobación del DJ, estará aceptando el siguiente contrato:

“Estoy dispuesto a que el DJ use este Trasfondo para complicarle la vida a mi personaje, ya sea cuando prepara la aventura o de manera espontánea durante la misma. Ahora bien, si se debe a lo segundo, yo seré el que tenga la última palabra a la hora de decidir si acepto la complicación o la evito”.

A continuación se exponen una serie de ejemplos de Trasfondos; puedes consultar el capítulo de *Personajes pregenerados* para encontrar muchos más. Algunos de ellos requerirían ser detallados antes de incluirse en el repertorio del personaje (¿quién en su “Amigo de la infancia”, ¿a qué Clan es leal?), aunque otros pueden resultar aun más interesantes si se dejan en el aire (¿un “amor prohibido”?...hummm...¿quién será?).

Amigo de la infancia

Amor perdido

Amor prohibido

Apetito insaciable

Bebedor empedernido

Buen conocedor de su región natal

Código de honor caballeresco

Cojera en la pierna derecha

Conocedor de las Odas

Duro de oído

Incapaz de mentir

Iniciado de la Orden de los Vientos

Hijo predilecto

Leal a su Clan

Mala memoria para las cosas cotidianas

Mala puntería

Memoria prodigiosa

Nunca olvida ni un favor ni perdona una ofensa

Oído fino

Pronto para la cólera

Rostro impenetrable

Poeta romántico

Portador de la espada de sus ancestros

Rival de sus tiempos de instrucción militar

Sordo como una tapia

Traicionó a su señor

Terco como una mula

Voz dulce como la miel

ADQUIRIENDO Y PERDIENDO TRASFONDOS

Los Trasfondos no se compran con experiencia ni con entrenamiento. Tampoco se pueden perder así como si tal cosa, ya que forman parte del personaje. Sin embargo, con el paso del tiempo, algún Trasfondo puede perder su sentido, o puede producirse un acontecimiento en la vida del personaje que merezca ser reflejado como un Trasfondo permanente y no como un mero Modificador.

Es por ello por lo que la adquisición de nuevos Trasfondos y la pérdida de los antiguos es algo que queda a discreción del DJ. Existirá siempre una limitación: un personaje que gane un Trasfondo durante la historia deberá eliminar alguno de los que ya tiene, preferentemente convirtiéndolo en Modificador para representar la importancia que todavía tiene dicho aspecto en el personaje. Del mismo modo, si pierde algún Trasfondo deberá ganar otro a cambio relacionado de alguna manera con el que ha perdido o con la causa de la pérdida. La única excepción a esto son ciertos Trasfondos especiales que se ganan cuando se adquieren determinadas dotes, ya que se reciben “gratis”. En realidad, este hecho está incluido en el

coste de adquisición de la dote...y, como se verá en su correspondiente capítulo, algunos de estos Trasfondos son más perjudiciales que otra cosa.

Un ejemplo: un personaje tiene el Trasfondo “Leal a su señor”, pero durante la partida, un asesino de origen desconocido acaba con su vida. El DJ le anuncia que el Trasfondo ya no tiene sentido, y que deberá cambiarlo. Las opciones más inmediatas son “Leal a la memoria de su señor” u “Obsesionado con vengar muerte de su señor”, y opta por lo segundo, dándole pistas al DJ sobre el rumbo que deberían tomar las siguientes aventuras. No es necesario convertir “Leal a su Señor” en un modificador, ya que el nuevo Trasfondo ya está suficientemente relacionado con el antiguo.

Otro ejemplo: un personaje sin afiliación, durante una aventura, entra al servicio de Clan. El jugador decide que es algo más que una relación pasajera, por lo que en lugar del Modificador “Servidor del Clan”, quiere adquirir el Trasfondo “Servidor del Clan”. Examinando sus anteriores Trasfondos, observa que tiene un “Amigo de la infancia” entre los mismos, y decide degradar dicho Trasfondo a Modificador para dejar sitio a su nueva lealtad. Desde el punto de vista de la interpretación, los nuevos deberes del personaje hacen que sus relaciones anteriores quedan en segundo plano.

Desde el punto de vista de las reglas, al ser un Modificador, el “Amigo de la infancia” todavía puede ser invocado o forzado, pero el DJ lo tendrá menos en cuenta a la hora de preparar historias, y si pasa suficiente tiempo sin aparecer le dirá al jugador que lo borre completamente. Y si el jugador insiste en darle a ese Modificador el mismo peso que antes, el DJ podrá preparar una historia en la que su amigo de la infancia se convierte en un enemigo de su Clan, por lo que tendrá que elegir de una vez en dónde están sus lealtades...

VÍNCULOS CON OTROS PJs (OPCIONAL)

Para favorecer que los PJs posean algún tipo de conexión entre sí, sin por ello quitar espacio a otro tipo de Trasfondos, puedes usar la siguiente regla opcional: cada jugador anotará un Trasfondo adicional que describa la relación de su personaje con el personaje del jugador sentado a su derecha. Si ese jugador es el DJ, entonces será el siguiente jugador. Alternativamente, podrían ser *dos* Trasfondos, teniendo en cuenta los jugadores a la derecha y a la izquierda...pero, en ese caso, quizás resulte conveniente re

TRASFONDOS SOBRE LA MARCHA

Aunque tu personaje, en principio, entra en juego con cinco Trasfondos, y quizás alguno extra proveniente de alguna dote, puedes dejar alguno de ellos en blanco si el DJ lo permite. De este modo, podrás elegirlos una vez haya comenzado la partida. Evidentemente, estos Trasfondos no te obligan a desechar ningún otro, ya que forman parte de tu cuota permitida...pero deberían de ser coherentes con tu personaje y con la historia.

Sin ir más lejos, resulta poco creíble que tu personaje adquiera de buenas a primeras el Trasfondo "Tamaño enorme": es algo cuyo efecto debería haber sido visible desde el momento en que el primer PNJ (o los demás PJs) posaran sus ojos sobre él. Ahora bien, sacar de la manga un aliado inesperado, un rival del pasado o un amor perdido no suele ser demasiado difícil. Es más, puedes escoger como "Amor perdido" a algún enemigo a, una vez sale a la luz y si te parece lo bastante interesante; el DJ, eso sí, tiene el derecho a vetar cualquier intento de usar esta opción para reventar la partida.

No escojas Trasfondos sobre la marcha sólo para escapar de situaciones apuradas: el resultado suele ser que tu personaje tienen que cargar con Trasfondos sosos y que con pocas aplicaciones una vez ha pasado la situación de peligro.

UNA LECCIÓN DE HISTORIA

Ser asignado como embajador entre bárbaros había parecido un castigo a Wen-hua cuando recibió las órdenes por primera vez, y se lo seguía pareciendo transcurrido todo ese tiempo. Al menos, las conversaciones que mantenía con su joven escolta, Gantai, resultaban un consuelo: bastante receptivo para ser un bárbaro, su punto de vista resultaba a menudo refrescante.

Un día, mientras cabalgaban tranquilamente, el joven le preguntó:

- He visto combatir a muchos de vuestros mejores guerreros, pero en lugar de enseñarles a ser aun mejores en el campo de batalla, muchos maestros pierden el tiempo haciéndoles leer libros viejos o debatir sobre las palabras que dijeron hombres que murieron hace siglos. ¿De qué sirve todo eso para poder luchar mejor?

Wen-hua meditó durante un momento, y a continuación narró:

‘Al comienzo de su reinado, Liu Bang, el primer Emperador Han, no tenía el menor aprecio por los eruditos, llegando un día incluso a orinar sobre el sombrero de uno de ellos para mostrar su desagrado. Es por ello que a menudo se sentía bastante molesto con Lu Jia, que no dejaba de citar “El libro de la poesía” y otros clásicos en sus discusiones. Un día, Liu Bang perdió la paciencia y gritó. ‘¡He conquistado el mundo a lomos de mi caballo, y durante todo ese tiempo los clásicos me han resultado inútiles!’

Lu Jia replicó:

‘- Puedes conquistar el mundo sobre tu caballo, pero ¿puedes gobernarlo subido en él? Tang de los Shang y Wu de los Zhou conquistaron el mundo por la fuerza, pero consolidaron su gobierno mediante la benevolencia y una guía moral. Un gobierno estable siempre necesita de ambos. Dime, si el Emperador Qin, tras conquistar el mundo, hubiera seguido las enseñanzas de los sabios reyes que lo precedieron en lugar de aplicar sus implacables códigos legales...¿estaría su Majestad reinando ahora?’

Al escuchar estas palabras, Liu Bang se avergonzó, y dijo:

- Desearía que elaboraras ese punto de vista.

Y así lo hizo Lu Jia, escribiendo doce ensayos que entregó en su momento a Liu Bang, y que son conocidos colectivamente “Los Nuevos Discursos”.

Tras escuchar a su acompañante, Gantai repuso:

- Intuyo que hay una moraleja en esa historia, pero no logro encontrarla.

- Existen decenas de filosofías que se pueden aplicar al combate. Algunas de ellas enseñan simplemente a luchar. Esas son las menos valiosas, aunque no carentes de valor. Otras enseñan a luchar para obtener algo. Esas son bastante mejores. Y otras, finalmente, enseñan tanto a luchar para obtener algo como a mantenerlo después. Esas son las más valiosas de todas, y ahí es donde cobran importancia los...¿cómo los has llamado?, los “libros viejos” y las “palabras que dijeron hombres muertos hace siglos” - explicó Wen-hua.

- ¿Liu Bang había aprendido a luchar para obtener el trono, pero no para mantenerlo? Sin embargo, también logró lo segundo...

- Lo hizo porque lo aprendió después de subir al trono, y Lu Jia le ayudó en ello. El aprendizaje no acaba nunca, y nadie dice que el que hoy combate sin objetivo no pueda aspirar a combatir por una mayor meta en el día de mañana, y por conservarla una vez la haya alcanzado.

- Es una idea interesante. Meditaré sobre ella...aunque no te pediré que me escribas un tratado al respecto.

- Gracias sean dadas al Cielo por ello. Conseguir material de escritura decente en esta tierra de bárbaros es complicado.

7 - ESTILOS Y TÉCNICAS

El Chi está presente en todos los seres, y por supuesto esto incluye a los humanos. Todos ellos saben utilizarlo de manera instintiva (¡aunque sea simplemente para mantenerse vivos!), y es lo que permite al hombre común realizar, en ocasiones, alguna hazaña que normalmente está por encima de sus posibilidades cuando la situación le toca de forma muy cercana...lo cual, traducido a términos de juego, significa “cuando puede invocar alguno de sus Trasfondos”. Sin embargo, hay una gran diferencia entre usar el Chi y controlar el Chi. Los PJs pertenecen a la minoría que han logrado alcanzar este segundo nivel, por supuesto...

Aprender a controlar el Chi no es algo ni fácil ni rápido, y requiere de años y años de dedicación continua. Es, además, un aprendizaje que no termina nunca, y que enseña una serie de hábitos destinados a mantener dicho dominio del Chi con el paso del tiempo. En términos de juego, todo este aprendizaje previo se manifiesta en la adquisición de un Estilo. Por lo tanto, un Estilo es justamente eso, un conjunto de conocimientos, técnicas y hábitos que permiten a sus practicantes manipular el Chi y los Elementos con maestría, y, por lo tanto, le permiten hacer fácil lo difícil y posible lo imposible.

Una consecuencia interesante del conocimiento del Chi es que da igual cuál es la ocupación principal de su practicante, y cuál es el objetivo principal de su Estilo: de una forma o de otra, será capaz de realizar asombrosas proezas tanto fuera como dentro del combate. Más de un bandido arrogante se ha llevado una desagradable sorpresa cuando ha intentado asaltar a un viejo y decrépito escriba que practica un Estilo que le permite escribir con caligrafía perfecta...lo cual incluye usar una espada como pincel y el pecho de su oponente como papel.

De este modo, todos los personajes importantes (lo cual incluye a los PJs) tienen lo que se suele describir como “un poderoso Kung - Fu”. El que dicho Kung-fu se manifieste en una velocidad tal que se puede correr sobre el agua, una fuerza brutal tal que se puede romper bloques de piedra con un cabezazo o un dominio de las leyes de la etiqueta tal que se es capaz de golpear con fuerza sobrehumana a aquellos que rompen el protocolo

dependerá de cómo y dónde haya estudiado dicho Kung - Fu. Por ello, aunque se puede hablar de “Estilos de combate” y de “Estilos no de combate”, esta distinción resulta más bien estética. En ocasiones, se hablará de “artes marciales”, en minúsculas, para simplificar, pero recuerda lo mencionado en este apartado...

PROPIEDADES DE UN ESTILO

Un Estilo queda definido por un nombre, un elemento con el que está relacionado, una descripción y una serie de Técnicas.

El **nombre** del Estilo puede ser más o menos poético, más o menos rimbombante y más o menos pretencioso, en función del carácter de aquel o aquellos que lo han creado y desarrollado. Dado que la reputación es muy importante para muchos practicantes de artes marciales, pocos estarán dispuestos a ponerle un nombre ridículo a un Estilo que hayan creado, y pocos se sentirán motivados para estudiarlo si el creador tuvo un día malo cuando escogió el nombre. En cuanto a los nombres pretenciosos, pueden intimidar a los más timoratos, pero también pueden ser un imán para a otros practicantes de artes marciales que quieran poner a prueba al bravucón que lo practica.

El **elemento** del Estilo se refiere al elemento cuyas correspondencias reflejen mejor el espíritu del Estilo. Así, un erudito con un Estilo basado en trazar símbolos caligráficos perfectos, ya sea en papel con un pincel o en el pellejo de sus oponentes con una espada, estaría basado posiblemente en el Agua, por ser el elemento del conocimiento. Por otro lado, un cortesano que usa un Estilo que se basa en utilizar las pasiones de su oponente en su contra estaría basado en el Fuego.

En cuanto a los Estilos desarrollados por y para los guerreros, aquellos basados en la agilidad y la velocidad suelen ser Estilos de Fuego, los que se basan en la fuerza bruta son Estilos de Madera, los que se basan en la astucia y la inteligencia son Estilos de Agua, los que se basan en maniobras muy ritualizadas o en estrategias complejas son Estilos de Metal y los que se basan en la resistencia física y mental son Estilos de Tierra.

Existe un tipo especial de Estilos, llamados Estilos Corruptos, que no están vinculados a ningún elemento. Estos Estilos han sido creados por los demonios, y son enseñados a aquellos que ceden a sus tentaciones y se convierten en sus servidores. Los demonios también son capaces de corromper un Estilo ya existente: a partir de ese momento, su poseedor dejará de tratarlo como un Estilo de un elemento, y se comportará como cualquier otro Estilo Corrupto. La Dote “Estilo Corrupto” explica las propiedades de estos estilos en más detalle.

La **descripción** del Estilo consiste en un párrafo en el cual se explican las principales características del mismo. No es necesario entrar en mucho detalle, y tampoco es totalmente necesario redactarlo si se quiere crear sobre la marcha y corre prisa. Por otro lado, la descripción suele ser bastante útil para establecer el siguiente punto, que son las Técnicas que componente el Estilo.

¡QUIERO MÁS TÉCNICAS!

Durante la creación de tu personaje, podrás asignarles tres Técnicas al mismo, además de disponer de la Técnica Universal Gran Salto. Por otro lado, existen tres dotes cuya adquisición durante la creación del personaje otorgan al mismo el acceso a una Técnica adicional (entre otros efectos), aunque todas ellas tienen su precio:

Arma de Renombre te otorga una Técnica que sólo podrás usar mientras enarbolas y usas dicha arma

Estilo Corrupto te otorga una Técnica adicional, a cambio de servir al Lado Oscuro del Chi (o algo por el estilo) y de sufrir otras consecuencias adicionales

Guerrero Virtuoso (Impío) te otorga una Técnica adicional a cambio de convertirte en uno de los integrantes de la “Lista de los 100 Más Buscados por el Cielo”, decena arriba, decena abajo (la lista suele aumentar y menguar con el paso del tiempo).

Una **Técnica** es una maniobra especial, o característica especial, del Estilo al que pertenece. En términos de juego, es un aspecto que puede ser invocado de la manera habitual por parte del jugador que la emplea, permitiendo añadir un +2 a un tirada o repetirla. Por otro lado, cuando haces una declaración basándote en una de tus Técnicas, puedes conseguir cosas realmente increíbles, o al menos si el DJ ha dictaminado que la

campana posee un estilo fantástico en lugar de un estilo wuxia. Una Técnica puede tener un nombre tan rimbombante o más como el Estilo al que pertenece, o su nombre puede ser simplemente una descripción general de un punto fuerte del Estilo. De cualquier modo, un poco de ambigüedad resulta conveniente, para poder aplicar la Técnica a situaciones tanto dentro como fuera del combate, y también para hacer el Estilo adecuado tanto para campañas más desfasadas en cuanto a despliegues de poder como para aquellas algo más tradicionales.

USO DE LAS TÉCNICAS

Un Técnica podrá emplearse de dos maneras: puedes gastar un punto de Chi para invocarla como cualquier otro aspecto. O bien puedes gastar un Punto de Chi para llevar a cabo una acción, ya sea de manera automática o tirando los dados, que inicialmente serían imposibles para un ser humano, lo cual equivale a hacer una declaración basada en una Técnica.

Ejemplo: El Estilo del Puño Ardiente incluye entre sus Técnicas el “Aliento de Fuego”. El practicante de este estilo puede gastar un punto de Chi para conseguir un +2 en un ataque sin armas (una invocación de un aspecto), o puede gastar un punto de Chi para prender en llamas un objeto inanimado arrojando su aliento en llamas sobre él (una declaración basada en un aspecto). El modo en que se manifiesta visualmente este Aliento de Fuego, por otro lado, dependerá del estilo de la ambientación: desde una “sencilla” llamarada similar a la de un escupefuegos circense a la aparición de un aura ardiente con forma de dragón sobre el personaje mientras ejecuta la Técnica.

Una Técnica puede tener uno de los dos efectos, pero no los dos. Dicho de otro modo, si usas tu Técnica Aliento de Fuego para poder lanzar una llamarada sobre tu enemigo, que se encuentra a una distancia que lo haría normalmente inalcanzable contra ataques cuerpo a cuerpo, no puedes esperar ganar también el +2 o repetir la tirada. Si tu enemigo estuviera cerca, podrías usar el Aliento de Fuego como complemento de tu ataque, y por lo tanto si ganarías ese +2 o podrías repetir la tirada.

Existen ocasiones en las que el uso de una Técnica garantiza el éxito en la acción. En concreto, cuando la uses para un acción con una tirada contra una dificultad fija y te encuentres con que obteniendo un +0 en tus dados

tendrías éxito, ni siquiera deberás lanzarlos. Simplemente, tienes éxito de manera automática y espectacular. Ahora bien, esto sólo es válido para tiradas en las que el efecto final no sea importante: si es necesario calcularlo, entonces hay que tirar normalmente. Y recuerda, sólo vale para tiradas contra dificultades fijas, no tiradas enfrentadas.

Ejemplo: el Estilo “La Risa del Rey Mono” posee la Técnica “Cabriolas y Malabares”. Si un personaje la emplea al saltar un foso repleto de cocodrilos y le basta con un +0 en sus dados para tener éxito, puede permitirse el lujo de declarar que lo hace saltando de cocodrilo en cocodrilo, en lugar de limitarse a hacer un salto de gran longitud...y sin tener que tirar los dados.

Aunque las Técnicas son aspectos, normalmente no es posible aplicar más de una Técnica a la misma acción. En concreto, no debería ser posible atacar a un oponente y gastar un montón de puntos de Chi para obtener una bonificación monstruosa a la tirada de ataque; sí que se podría usar una Técnica para intentar algo fuera de lo normal, y usar otra Técnica para obtener modificadores en el intento. También pueden invocarse varias Técnicas cuando se está produciendo una “escalada de invocaciones”: cada Técnica, en estos casos, se invoca como respuesta a una maniobra o reacción del oponente, en lugar de invocarse todas simultáneamente. De cualquier modo, el DJ será el que tenga la última palabra...y siempre hay que tener en cuenta que los asaltos tienen una duración arbitraria: un asalto en el que se ha realizado una gran escalada de invocaciones puede ser todo un combate, resumido en esa escalada.

GRAN SALTO: LA TÉCNICA UNIVERSAL

Existe una Técnica conocida por todos los personajes, independientemente de su Estilo, “Gran Salto”; aunque puede recibir otros nombres (“Ligereza”, “Qingong”, etc) sus efectos serán siempre los mismos. Esta Técnica es adicional a las tres que recibe el personaje durante su creación, y cuenta a todos los efectos para saber el número total de Técnicas que conoce un personaje. No pertenece a ningún elemento, justamente por el hecho de ser una técnica universal.

Gran Salto permite, entre otras cosas, saltar muy alto, saltar muy lejos, caer desde muy alto (sin sufrir daño, se entiende), mantener el equilibrio en superficies inestables, mantener el equilibrio en superficies pequeñas y, en definitiva, tratar a la Ley de la Gravedad como algo respetable pero que, en última instancia, sólo vincula a los demás...excepto cuando los demás también poseen esta Técnica. Hasta tal punto está arraigada en los personajes que la poseen, que muchos de sus usos ni siquiera requieren gasto de Chi, sino que se da por supuesto. Sólo cuando se quiere realmente modificar el nivel de un Elemento, realizar alguna maniobra de movimiento con efectos en el juego, conseguir una bonificación a una tirada o repetir esta última, es necesario el gasto de Chi.

LOS ESTILOS EN JUEGO

A la hora de asignar el Estilo característico de tu personaje, puedes crear uno de cero o escoger alguno de los que el DJ te ofrezca si es que ha creado unos cuantos. Lo más importante es escoger unas Técnicas que sean adecuadas, en el sentido en que sea relativamente sencillo que puedas aplicarlas durante el juego, pero tampoco tan generales que sean útiles para todo. Procura pensar en las acciones fuera de lo normal que te permite intentar un Estilo además de en las meras bonificaciones de +2 a las tiradas de ataque (porque estabas pensando en ellas...¿verdad?).

En principio, el número de Técnicas dentro de un Estilo no está limitado, pero en la práctica cada Estilo suele poseer tres Técnicas bien definidas y extendidas, que serán las que conozcan los personajes iniciales, al igual que cualquier maestro con que se encuentren y que enseñarán a los que dan sus primeros pasos en el mismo.

A partir de aquí, pueden existir Técnicas adicionales, lo cual suele ser más habitual cuanto más antiguo e implantado esté el Estilo...pero, en tales casos, serán Técnicas conocidas por un número limitado de practicantes...en ocasiones, ¡solo por el individuo que la ha creado! Muchos practicantes de un Estilo dedican buena parte de su tiempo a intentar localizar a maestros legendarios para aprender sus Técnicas personales...y otros, aún más emprendedores, dedican todavía más tiempo a crearlas.

El Apéndice I contiene toda una serie de Estilos disponibles para los jugadores o DJs que no quieren perder el tiempo a la hora de crear un personaje, o para aquellos que busquen inspiración a la hora de crear sus Estilos propios. Junto con la descripción de cada uno de ellos, se incluyen una serie de notas que también pueden resultar interesantes leer, ya que en algunos casos explican cómo y hasta qué punto es posible estirar las reglas que se han mencionado en este capítulo.

SER ESPECTACULAR ES SÓLO UNA CUESTIÓN DE ESTILO

Quizás te parezca injusto que tu personaje tenga que gastar un punto de Chi cada vez que quiera usar su Estilo de los Puños Relampagueantes para poder lanzar una ráfaga de puñetazos sobre sus enemigos, tan rápidos que el ojo no puede verlos. “A este ritmo”, dirás, “habré agotado todo mi Chi en unos pocos asaltos, y me tendré que dedicar a pelear como cualquier Perico de los Palotes” (en su versión china).

No hay motivo para quejarse, ya que se parte de una base errónea. En realidad, un Maestro del Estilo de los Puños Relampagueantes no sólo lo “usa” cuando emplea una de sus Técnicas, sino que cada puñetazo, patada, maniobra e incluso actividades fuera del combate (desde el tipo de ropa que suele vestir a su dieta, pasando incluso por el modo de respirar) estarán influenciadas por dicho Estilo. Sólo gastará Chi cuando lo use para obtener algún beneficio tangible por ello: bonificaciones, repeticiones de tiradas, etc.

De este modo, puedes describir tu ataque de una manera espectacular, basándote en el Estilo que practicas, sin necesidad de gastar Chi, porque no vas a obtener un beneficio en las tiradas por ello. A fin de cuentas, los personajes suelen ser tan competentes que, simplemente con el nivel que tienen en sus Elementos y sin necesidad de bonificaciones, pueden llegar a noquear a varios enemigos sin nombre en un solo ataque. Así que ¿por qué no describirlo de manera espectacular? Y si el objetivo del ataque es también un adversario realmente duro... entonces la espectacularmente descrita ráfaga de golpes puede ser contestada con una espectacularmente descrita ráfaga de paradas o esquivas, sin que ninguno de los implicados gaste Chi, pero luciendo estupendamente en el proceso.

ESTILOS DE ESCUELA

La Dote Seguidor de una Escuela de Pensamiento, además de los beneficios descritos en el Capítulo 8, otorga un beneficio adicional: el acceso a una serie de Estilos especiales (llamados “Estilos de Escuela”), y, lo que es más importante, a las Técnicas que lo conforman.

Independientemente del Estilo practicado por el personaje, podrá aprender las Técnicas de su Estilo de Escuela pagando los costes de Experiencia y días de entrenamiento habituales. Incluso puede escoger una de ellas como máximo como una de sus Técnicas iniciales durante la creación del personaje, sustituyendo a una de las Técnicas “normales” de su Estilo. En estos casos, el Elemento de dichas Técnicas será el mismo que el del Estilo practicado por el personaje, aunque sea diferente que el del Estilo de Escuela. Ahora bien, ten en cuenta que algunos Estilos de Escuela obligan a aprender sus Técnicas en un determinado orden, cuestión que deberás respetar.

De este modo, cada Estilo de Escuela es una fuente de Técnicas universales para los seguidores de dicha Escuela. Por otro lado, al contrario que lo que ocurre con otros Estilos, las Técnicas descritas serán las únicas disponibles: no es posible cambiarlas o inventarse Técnicas nuevas una vez se han aprendido todas.

Ejemplo: un personaje con la Dote Seguidor de una Escuela de Pensamiento: Confucionista practica el Estilo de “El Secreto de Todos los Estilos” (un Estilo de Agua). Sin embargo, gracias a su dote, podrá adquirir cualquiera de las Técnicas del Estilo “Las Cinco Relaciones Sagradas” (un Estilo de Metal, pero tratará estas Técnicas como si lo fueran de Agua a todos los efectos). Durante la creación de su personaje, el jugador escoge comenzar con una Técnica de “Las Cinco Relaciones Sagradas” en sustitución de una de las tres Técnicas de “El Secreto de Todos los Estilos”. En este caso, tiene que escoger obligatoriamente “Piedad Filial”, ya que según se describe en “Las Cinco Relaciones Sagradas” no es posible adquirir otras Técnicas del mismo hasta que no se conoce esta.

Por otro lado, nada impide al jugador el escoger dicho Estilo de Escuela como Estilo de su personaje, lo cual denota una dedicación especial a los

principios que representa la misma. En ese caso, una vez haya aprendido todas las Técnicas disponibles, y no antes, podrá aprender un Estilo nuevo, siempre que sea del mismo Elemento que su Estilo de Escuela. A partir de ese momento, todas las nuevas Técnicas que aprendan deberán pertenecer a ese nuevo Estilo.

Ejemplo: un personaje, durante su creación, escoge el Estilo “Los Siete Métodos de Han Fei Tzu”, un Estilo de Metal. Una vez haya aprendido las siete Técnicas que constituyen ese Estilo, (y no antes), podría empezar a desarrollar un nuevo Estilo, siempre que sea también de Metal (por ejemplo de “El Arte de la Guerra de Sun Tzu”).

Los Estilos correspondientes a cada Escuela son:

- ☉ **Budismo:** *La Infinita Paz del Nirvana*
- ☉ **Confucionismo:** *Las Cinco Relaciones Sagradas.*
- ☉ **Escuela del Yin y del Yang:** *La Artesanía Maestra*
- ☉ **Legismo:** *Los Siete Métodos de Han Fei Tzu*
- ☉ **Mohísmo:** *La Senda del Amor Universal*
- ☉ **Taoísmo:** *Hechicería Taoísta*

Aunque sólo se recoge un Estilo para cada Escuela de Pensamiento, es posible que existan más, representando diversas subescuelas y corrientes dentro de una misma Escuela general. De cualquier modo, un personaje sólo podrá aprender Técnicas de una de ellas: ni siquiera puede escoger una de estas subescuelas como “segundo Estilo” una vez ha dominado todas las Técnicas de su subescuela de partida.

¿ESTILOS ADICIONALES? DE ENTRADA NO, PERO...

En teoría, un personaje únicamente puede poseer un Estilo (o dos, si uno de ellos es un Estilo de Escuela y está capacitado para adquirirlo). En la práctica, dado que es posible crear Técnicas nuevas para tu estilo, puedes consultar las Técnicas existentes en Estilos diferentes y usarlas como fuente de inspiración...si resultan apropiadas para tu Estilo inicial, por supuesto. Una pista: si ese Estilo es de un Elemento diferente al de tu Estilo personal, entonces es que no va resultar especialmente indicado...



El Dios Zhang Xian disparando con su arco al tiangou (“perro celestial”) mientras está provocando un eclipse

8 - DOTES

En los capítulos anteriores, se han explicado cuáles son las reglas, y los distintos rasgos del personaje que se han descrito se utilizaban aplicando dichas reglas. En este capítulo, sin embargo, vamos a encontrar rasgos que juegan con las reglas, las retuercen y, en ocasiones, las rompen con la mayor de las alegrías. Así que no te sientas obligado a leer y entender todas ellas, sino sólo las que te interesen y estén de acuerdo con el tipo de personaje que quieres llevar. A continuación, se enumeran las distintas dotes disponibles, junto con una descripción muy general de su ámbito de aplicación.

Allegado: Un compañero fiel, de menor poder que los PJs pero notablemente superior al individuo medio.

Alquimista: Creación de pociones y otras sustancias mágicas.

Arma de Renombre: Armas con poderes sobrenaturales y gloriosa (o deshonrosa) historia.

Arte de la Intriga: Métodos para aprovechar y manipular las emociones ajenas.

Conocimiento de Estilos: Conocimiento de los puntos fuertes y débiles de otros Estilos (y del tuyo propio).

Eminencia: Cómo ganar una discusión sobre un tema simplemente mostrando las credenciales (aunque lo que digas en realidad no sea verdad), y cómo juzgar la situación y hacer un pronóstico (algunos dirían que “profecía”) que acaba cumpliéndose.

Estilo Corrupto: La Dote de los que sucumben al Lado Oscuro del Chi.

Gran Maestro: Capacidad de enseñar a hordas de alumnos simultáneamente.

Guerrero virtuoso: Siguiendo determinadas virtudes, el guerrero demuestra su lugar en los planes del Cielo (o fuera de ellos) y obtiene Chi en el proceso.

Inmortal: Los secretos de la eterna longevidad.

Lacayos: Sirvientes con lealtad a toda prueba y un índice de bajas igual de alto.

Lector de I Ching: Método de adivinación que permite obtener respuestas a la vez específicas y crípticas.

Ojos de Yin: El don de ver a los fantasmas y otros espíritus.

Seguidor de una Escuela de Pensamiento: Cómo citar a Confucio (o a otros sabios de renombre) en el momento adecuado y obtener Chi con ello.

Técnica adivinatoria: Método de adivinación para saber si los astros son propicios o no.

Toque de lo sobrenatural: Cajón de sastre en el que se incluye todo tipo de rasgos sobrenaturales de efecto relativamente menor.

Voz del maestro: Tu maestro de dijo muchas cosas a lo largo del tiempo que estuviste bajo su tutela...y sabes cuándo dar uso a tales palabras.

Vuelo: Aunque todos los personajes de **AvRM** desafían a la gravedad, el personaje con esta dote prácticamente la ignora.

ALLEGADO

-¡Maestro Ho, Maestro Ho! - llamó una voz desde el exterior.

-Aquí vive uno llamado Ho, pero no es ningún Maestro, sino un sencillo médico - dijo éste mientras salía.

El recién llegado soltó una carcajada atronadora.

-¡Un simple médico, quizás, pero ayer dio una buena paliza a un grupo de bandoleros que lo superaban en una proporción de seis a uno! ¿Tendrían que haber sido cien para que pudiera llamarle “Maestro”?

-Podrían haber sido mil, y aun así no lo consideraría adecuado. Sólo me consideraré Maestro el día que haya aprendido lo suficiente como para poder pasar mi conocimiento a otros. Pero no creo que hayas venido a discutir sobre semántica, ¿qué es lo que deseas?

-Uno de los seis, el más joven, ha dejado la banda, y ha venido a avisarnos de que sus antiguos aliados piensan regresar para vengarse. Con refuerzos...y son muchos más de los que pensábamos. Por lo visto, el joven quedó bastante impresionado con su actitud, así que se ha negado ayudar al resto, y ha logrado escapar con vida a duras penas. Dígame, ¿sigue pensando que no merece el título de Maestro?

-Debo admitir que estoy sorprendido, pero si fuera un verdadero Maestro, toda la banda se hubiera puesto de mi lado, y no sólo uno de ellos. En fin, llévame a donde se encuentra ese valiente joven, intentaré ponerlo de nuevo en pie antes de que lleguen sus antiguos compañeros. Si mi memoria no me falla, no era mal combatiente, y seguramente necesitaré de su ayuda.

Posees un aliado fiel, un compañero de aventuras que normalmente será tu protegido o que quizás pretenda ser tu protector, si el combate no lo es tuyo (algo raro en un juego como éste) y que pese a tener un nivel de poder inferior al tuyo, destaca por encima de la media.

Un Allegado es una mezcla entre PJ y PNJ: aunque el jugador con esta dote tendrá bastante control sobre él, en la práctica será el DJ el que decida cómo reaccionará en la mayoría de las situaciones. En combate, por ejemplo, si se siente algo agobiado porque tiene que controlar a muchos PNJs, puede ceder a los PJs el control de sus Allegados...aunque siempre puede vetar posibles abusos. Hay que tener en cuenta que, aunque muchos Allegados están dispuestos a arriesgar su vida por ayudar a su aliado, de ahí

a actuar de manera estúpidamente suicida hay un abismo...aunque hay Trasfondos que incluso pueden justificar estos extremos.

La muerte de un Allegado es un acontecimiento triste, y el personaje no podrá escoger a un sustituto hasta pasado un tiempo prudencial. Léase: cuando el DJ lo estime oportuno; no tendrá coste alguno para el PJ, eso sí, aunque si el jugador lo considera oportuno, podría sustituir esta Dote por otra adecuada a las circunstancias.

ADQUISICIÓN DURANTE EL JUEGO

Deberás a encontrar un candidato apropiado que desee ligar su destino al tuyo; el tiempo necesario para ello dependerá del DJ. Una vez hecho esto, pagando 6 Puntos de Experiencia, podrá ser considerado tu Allegado. Si es menos poderoso que un Allegado normal, el DJ simplemente modificará sus estadísticas hasta alcanzar el nivel apropiado: de este modo, lo que era un simple Lacayo puede acabar convirtiéndose en un competente Allegado. Si el candidato propuesto para el jugador resulta ser más poderoso que un Allegado normal...bien, en ese caso ese tipo de personaje podrá ser un aliado ocasional, pero no será posible convertirlo en Allegado.

ALQUIMISTA

Chih intentó acomodar los bultos alrededor de Bao-tian lo mejor que pudo. Era lamentable no disponer de algo más de tiempo: hacer pasar desapercibo al eunuco en la parte trasera del carromato no era tarea sencilla. Afortunadamente, lo tardió de la hora y, por ello, la escasez de luz, podría ayudarle.

-Recuérdame por qué te estoy ayudando con esto - gruñó mientras contemplaba el resultado.

-Zhao-dao anunciará oficialmente el fallecimiento de su honorable padre en pocas horas - respondió la apagada voz del eunuco - y lanzará a sus hombres en mi búsqueda, acusándome de su muerte. Eso, o es que no lo conozco lo suficiente...

-Esas son tus razones. Preguntaba por las mías - repuso el criminal.

- Una bolsa de oro ahora, y otra mayor en nuestro destino.

Chih asintió, aunque el eunuco no pudiera verle. Necesitaba que se le recordaran, para reunir valor para lo que iba a hacer. Tras un último vistazo, y tras decidir que nada de lo que hiciera mejoraría la situación, subió al carro, y comenzó el peligroso viaje.

-Sólo espero que ese oro sea oro de verdad, y no una triquiñuela alquímica de las tuyas - comentó.

-Preocupaciones sin fundamento. Si pudiera obtener oro, Zhao-dao tendría todos los motivos para mantenerme con vida y a su servicio. Mis medicinas, por otro lado...no le interesan. Esa bestia bruta que camina sobre dos piernas no ha estado enferma un solo día en toda su vida, y por eso no guarda respeto a tales conocimientos. Menos aun cuando son los que mantuvieron con vida a su padre durante más tiempo del esperado, para su impaciencia.

Has aprendido los principios de la Alquimia, en concreto la Alquimia Externa (o **Wai Dan**) que se basa en mezclar y preparar determinadas sustancias para obtener resultados espectaculares. Existe también un Alquimia Externa (o **Nei Dan**), que consiste en utilizar el propio cuerpo de su practicante para generar efectos extraordinarios, a veces ingiriendo determinados ingredientes y usando el cuerpo como “reactor”, y a veces sin necesidad siquiera de ingredientes de ningún tipo y manipulando simplemente el Chi interior mediante ejercicios, meditación, etc. De cualquier modo, los Estilos y Técnicas normales ya representan bastante bien este segundo tipo de Alquimia.

Volviendo al tema que nos ocupa, si adquieres esta Dote durante la creación de tu personaje, la manera de manejar tu Estilo varía notablemente. En primer lugar, empiezas el juego con un total de seis Técnicas...pero con la consiguiente desventaja: dos de ellas serán realmente Técnicas de tu Estilo (Gran Salto más una Técnica de tu elección: aprender Wai Dan y ser un completo ignorante de Nei Dan resultaría realmente extraño), mientras que las otras cuatro serán Técnicas Alquímicas, que representan las recetas que has logrado aprender (y dominar hasta este momento). Las Técnicas Alquímicas se diferencian de las Técnicas normales en varios puntos, a saber:

- ☹ no pertenecen a ningún elemento, por lo que no se ven afectadas por dotes como Conocimiento de Estilos ni similares
- ☹ son mucho más fáciles de aprender, ya que cuestan sólo 4 Puntos de Experiencia y 30 días de entrenamiento. Este coste es fijo, y no se ve alterado por otras dotes (como Estilo Corrupto, Arma de Renombre, etc.)
- ☹ sus efectos pueden durar toda un escena, aunque gastando Chi cada vez que se quiera aprovechar dicho efecto, como es habitual. En este caso, el alquimista gasta Chi para activar la Técnica, pero es el personaje que se beneficia de sus efectos el que gastará Chi cuando quiera aprovecharse de dicho beneficio
- ☹ poseen un efecto mucho más limitado que las Técnicas normales, de manera que sólo sirven para conseguir lo que describen, y punto; de este modo, o bien dan un +2 a una tirada determinada, o producen un efecto muy concreto y específico, como colocar un Modificador determinado a su blanco
- ☹ requieren tiempo y materias primas para ser preparadas. Esto no es tan complicado como parece: durante el juego, se supone que la acción de gastar Chi para activar una Técnica Alquímica simboliza sacar de la manga una “dosis” que ya estaba preparada de antemano y lista para utilizar (es decir, que las preparaciones alquímicas se elaboran “fuera de cámara”). Ahora bien, si el personaje puede perder el acceso a estas Técnicas de dos maneras:

- si es despojado de todas sus pertenencias (ejemplo: es cacheado y arrojado a una celda), también le arrebatarán todo lo que tuviera preparado, por lo que no podrá usar Técnicas hasta que recupere su equipo
- si pierde el acceso a sus cachivaches e ingredientes (por ejemplo, se pierde en un bosque), el DJ le dirá hasta cuando va a poder seguir usando sus Técnicas Alquímicas, normalmente, hasta el final del día. Una vez llegados a ese punto, se supondrá que ha agotado su reserva de pociones preparadas, y no podrá volver a usar Técnicas Alquímicas hasta que vuelva a tener acceso a los medios para prepararlas

Una misma Técnica Alquímica puede servir para elaborar distintos tipos de preparaciones, en función de su forma de aplicación y no de sus efectos. Los tres tipos existentes son:

- ☉ **Poción:** destinada a ser consumida. Aquellas con efectos beneficiosos pueden usarse en combate normalmente, pero no ocurre así en aquellas perjudiciales (en cuyo caso podríamos llamarlas “venenos”, simplemente), aunque pueden usarse fuera del combate para envenenar la comida o bebida de alguien.
- ☉ **Ungüento:** es un tipo de poción de efectos beneficiosos pero que no se ingiere, sino que se unta sobre el objetivo
- ☉ **Polvo:** preparación de efectos normalmente perjudiciales, que produce sus efectos al ser arrojadas e impactar sobre su objetivo, normalmente empleando Armas a Distancia como Habilidad de ataque; si la idea es simplemente tirarla contra el suelo, sería una acción automática. No tiene por qué ser un polvo en sí, también pueden ser frascos que se rompen y derraman un líquido sobre su objetivo. Al contrario que las pociones, se pueden usar en combate, pero no administrarse de manera disimulada fuera del mismo

Al adquirir una Técnica Alquímica, se suele incluir en su nombre alguno de estos tipos, pero hay que tener en cuenta que su poseedor podrá, si lo desea, emplear otros tipos con el mismo efecto...siempre que tenga sentido, eso sí. Por ejemplo, un personaje con la Técnica “Poción venenosa” también podrá usar un “Polvo venenoso”, si así lo desea. Por otro lado, un personaje

con “Poción curativa” no puede crear un “Polvo curativo”, ya que estos últimos sólo pueden ser perjudiciales, no beneficiosos.

ADQUISICIÓN DURANTE EL JUEGO

Esperemos que no tengas una agenda apretada, porque aprender Alquimia lleva mucho, mucho tiempo. Tienes que estar 10 años como aprendiz de un Alquimista, entrenando una estación de cada cuatro, normalmente intercalando días de entrenamiento con días de pasar la escoba, hacer los recados o similares, y gastar 6 puntos de Experiencia. Una vez tengas la Dote, podrás empezar a aprender Técnicas Alquímicadas. De hecho, conviene que lo hagas, porque adquirir esta dote durante el juego no te da ninguna.

圖形現兒嬰

此時丹契更須恣母情嬰兒

氣穴注名無盡歲
歲包於寂寂包空
我問空中誰氏子
他云是你主人翁

行在坐卧
抱璞守確
綿綿若存
念茲在茲

夫嬰始之氣
孕媿胎之子
傳其情交某
精此其氣何
其神隨如天
小供得其真

潛龍今已化飛龍
變現神通不可窮
一朝跳出珠光外
淺身直到紫微宮

神水溶液
既灌根株
內外無塵
長養聖靈

他日雲飛方見真人朝上帝



ALGUNOS EJEMPLOS DE TÉCNICAS ALQUÍMICAS (Y SUS EFECTOS)

Los nombres que se describen son bastante prosaicos, aunque nadie dice que no puedes nombrar una Técnica Alquímica de manera tan florida y rimbómbate como quieras. Eso sí, debes poner a su lado una descripción bien clara: recuerda que estas Técnicas no pueden ser tan ambiguas como las normales.

Poción curativa: +2 a las tiradas para sanar heridas o enfermedades.

Poción de debilidad: coloca el Modificador “Resistencia física debilitada”

Poción de fuerza: coloca el modificador “Fuerza incrementada” sobre su objetivo

Poción purgante universal: +2 a las tiradas para resistir o anular venenos.

Polvo brillante: coloca el Modificador “Bien iluminado” en una localización y elimina los efectos de cualquier modificador relacionado con la oscuridad mientras actúa

Polvo cegador: coloca el Modificador “Cegado” a un objetivo

Polvo de niebla: coloca el Modificador “Niebla espesa” en una localización

Polvo de pestilencia: coloca el Modificador “Olor insoportablemente nauseabundo” en una localización.

Polvo explosivo: +2 a la tirada de ataque al arrojar esta preparación; mete bastante ruido

Ungüento de piel de roble: equivale a una armadura ligera pero sus efectos no se apilan con los de ninguna otra armadura ya portada

Ungüento de protección contra los elementos: +2 a las tiradas para resistir inclemencias del tiempo

ARMA DE RENOMBRE

Cuenta la leyenda que el gran artesano Li Yan creó tres armas magistrales a lo largo de su vida: una por amor, otra por lealtad y otra por venganza. La primera de las tres armas fue la espada Viento de los Sauces, tan ligera que aquel que la enarbolaba jamás sentía el cansancio en su brazo, aun debiendo combatir durante horas seguidas. Con ella, se ganó renombre y pudo ofrecerla al progenitor de su amada, señor del Clan Li, como prueba de su valía. De este modo, el artesano fue admitido en el Clan y desposar a su amada. La segunda de las tres armas fue Liderazgo Auspicioso, una lanza de caballería cuya visión inflamaba el coraje de las tropas. Con ella, el Clan Li obtuvo grandes victorias, pero también atrajo la envidia de muchos.

La tercera de las tres armas fue Cólera Desencadenada, un hacha de guerra de temible aspecto y que se alimentaba de la furia de su portador. Li Yan forjó el arma usando los últimos restos de su hogar para alimentar la forja, después de que el Clan Li hubiera sido derrotado y sus miembros exterminados. Último superviviente del Clan, Li Yan ni siquiera esperó a que el calor de la forja abandonara a Cólera Desencadenada: con ella, produjo una terrible masacre en la residencia en donde los adversarios del Clan Li festejaban su triunfo y, entre otras cosas, se repartían Viento de los Sauces y Liderazgo Auspicioso. Todos los presentes murieron, e incluso el edificio acabó destruido.

Cuando se retiraron los escombros para rescatar los cadáveres, no se encontró rastro alguno de ninguna de las tres armas magistrales de Li Yan; aun así, desde entonces han vuelto a ser vistas en diversas manos. Pero esto es otra historia, y deberá ser contada en otra ocasión.

Posees un arma con poderes sobrenaturales, ya sea por herencia, por mérito o por suerte. Elige el tipo de arma, ponle un nombre interesante y explica aunque sea brevemente su historia. Las armas mágicas no se destruyen ni se pierden fácilmente, y cuando lo hacen, eso sólo para ser forjadas de nuevo o para ser encontradas poco después o, en el peor de los casos, ser sustituidas por otras armas mágicas.

Un Arma de Renombre está vinculada a un elemento determinado que no tiene por qué coincidir con el asociado a tu Estilo, y posee sus propias Técnicas, casi siempre de naturaleza muy marcial: si adquieres esta dote

durante la creación de tu personaje, recibirás una Técnica extra perteneciente a tu arma.

Puedes aprender Técnicas nuevas durante el juego, resultando más fáciles y notablemente más rápidas de aprender que las Técnicas correspondientes a un Estilo (cuestan 7 PE y requieren solo 30 días de entrenamiento), sin necesidad de maestros. Sigue siendo necesario saber de alguna manera cuáles son las Técnicas que permite aprender tu arma. Estas Técnicas cuentan para el total a la hora de calcular cuál es la cantidad máxima de Chi que puedes recuperar.

La desventaja de las Armas de Renombre, aparte del hecho de que los villanos suelen desearlas con avidez, es que tienes que blandir tu arma para poder emplear la Técnica, y aunque hemos dicho que no puedes perderla de manera definitiva, sí puedes verte alejado de ella de manera temporal. Sin ir más lejos, un enemigo puede usar la maniobra de desarmar contigo, o usar alguna maniobra de combate más elaborada para colocarte el modificador “Separado de mi Arma de Renombre” y gastar Chi para forzarlo hasta que logres recuperarla a su vez con otra maniobra. O puede simplemente que no puedas llevar el arma contigo en se momento por razones de etiqueta (aunque normalmente nunca estará demasiado lejos).

Para terminar, del mismo modo que existen Estilos Corruptos, existen también las Armas Malditas que, bien han sido creadas por demonios o por individuos llenos de odio o sentimientos negativos que han pervertido la esencia del arma, bien han participado en algún acontecimiento que ha oscurecido el destino de sus futuros portadores. Las Armas Malditas siguen estando vinculadas a un elemento, pero sus Técnicas resultan más fáciles de aprender (cuestan 6 Puntos de experiencia, aunque siguen requiriendo 30 días de entrenamiento). Por otro lado, toda Arma Maldita hacen que su dueño gane un Trasfondo adicional: una maldición que puede ser conocida por su portador (o quizás no lo sea), y que siempre será perjudicial para él. Puede darse el caso de que el personaje gaste Chi para invocar la maldición en su beneficio...pero dada su naturaleza siniestra, esto suele tener consecuencias desagradables.

ADQUISICIÓN DURANTE EL JUEGO

Es posible adquirir esta dote durante el juego, pero para ello antes tienes que encontrar un Arma de Renombre. Es decir, tiene que aparecer en la trama de la historia de alguna manera, y aprender lo bastante sobre su naturaleza. El tiempo que se tarda en adquirir esta dote (4 PE y 30 días de entrenamiento, sin necesidad de maestros) sirve solo para vincular el arma a tu persona, de manera que a partir de ese momento ya no te tienes que preocupar de perderla o que se rompa, y tendrás que aprender sus Técnicas desde cero.

Si el desarrollo de la historia hace imposible salvar tu Arma de Renombre de ser destruida permanentemente o de desaparecer, entonces el DJ introducirá alguna otra arma para sustituirla, aunque tendrás que obtenerla por tus propios méritos. Tras 30 días de entrenamiento, el arma pasará a ser tuya. Las Técnicas que conocías de tu antigua arma se pierden, pero puedes aprender un número igual de Técnicas para tu nueva arma sin coste de experiencia y entrenando solo cinco días por cada Técnica.



ARTE DE LA INTRIGA

Wu Zhei tomaba el té en casa de su aliado Hang Sheng. Como buen anfitrión que era este último, escuchaba educadamente las palabras del primero, aun sin compartirlas. Como buen invitado que era el primero, hablaba con calma, educación y sin alzar en lo más mínimo el tono de voz. Desgraciadamente para Hang Sheng, era justamente cuando empleaba ese tono cuando Wu Zhei era más peligroso.

- Los muchachos están preocupados - dijo Wu Zhei -, y creen que ha llegado la hora de pasar a la acción, antes de que la situación se vuelva insostenible. Consideran que tu brazo y tu espada serían bastante apreciados en las próximas horas.

- Ya he dicho que no voy a participar en esa locura, Wu Zhei - respondió Hang Sheng -. Acepto que Payou es cada vez más arrogante e irrespetuoso, y que se está tomando demasiadas libertades en nuestro territorio, pero una visita a su propia guarida para exigirle cuentas me parece una insensatez. ¿Te ha enviado el resto de la banda para intentar convencerme?

- Oh, no, personalmente considero que muestras una gran sensatez al querer alejarte de los problemas, - respondió suavemente Wu Zhei sorbiendo su té-, y también una gran entereza al mantener tus convicciones. Sobre todo cuando por las calles los niños están empezando a cantar “Hang Sheng ve a Pauyou en todas sus pesadillas, y en casa se esconde por no verlo de día”.

Hubo un momento de silencio.

- Nunca permitiría a un escorpión vivir en mi zapato - sentenció Hang Shen, finalmente -, ni a una serpiente dormir en mi cama. Y, pese a ello, sigo invitando a Wu Zhei a tomar el té a mi casa.

Cogió su espada, y partió con Wu Zhei.

Existen individuos que, simplemente con el uso de sus palabras, pueden incitar a las masas, hacer vacilar al más terco de sus adversarios o aliviar la más honda de las depresiones. Si adquieres esta dote, serás uno de esos individuos. Los personajes con esta dote suelen recibir el nombre de Intrigantes, y pueden realizar toda una serie de acciones (descritas en el capítulo 12) que les permite “jugar” con las emociones de sus interlocutores, o incluso de organizaciones al completo.

ADQUISICIÓN DURANTE EL JUEGO

Deberás pasar cinco años en una o varias cortes o en ambientes políticos, o un año tan solo si es un personaje que se ha criado en tales ambientes y lo ha reflejado de alguna manera en sus Trasfondos. Durante dicho tiempo, deberá observar a otros poseedores de este Arte mientras lo ejercen (quizás siendo incluso objeto de sus manipulaciones), y gastar 6 Puntos de Experiencia.



CONOCIMIENTO DE ESTILOS

Li Pei sonrió a su oponente, y con una voz que no carecía de amabilidad le advirtió:

-Tus aliados están lejos. En esta ocasión nadie podrá salvarte de mi espada.

Dai Cheung asintió, y respondió con igual calma:

-Quizás hoy el desarrollo del combate sea...diferente.

-No lo creo. Sigues confiando en derribar los obstáculos en lugar de sortearlos, lo cual te vuelve predecible.

Las dos espadas se entrecocaron hasta cuatro veces, mientras los contendientes lanzaban sus monturas hacia su adversario. Dai Cheng apenas pudo contener el último ataque. Li Pei volvió a provocarle:

-Tu entrenamiento sigue siendo igual de deficiente, y tu técnica es tan inferior como de costumbre. Combatir en estas condiciones raya lo indecoroso, y la mera idea de tener que pasar por ello aunque sea una sola vez más después de hoy me resulta insoportable.

Los dos contendientes se vieron separados durante unos instantes. Dai Cheung mostró entonces una expresión reflexiva, mientras cambiaba de postura.

- Curiosamente, yo encuentro nuestros encuentros bastante interesantes. Hasta tal punto que, después de meditar acerca de ellos y de hablar con otros que te han visto luchar, incluso me he permitido elaborar una pequeña teoría al respecto.

-¿Oh? - Li Pei una ceja -. Has conseguido despertar mi interés. ¿Serías tan amable de compartirla conmigo?

-Lo haré, aunque tendrás que perdonarme si resultado algo crudo en su exposición. En pocas palabras, tu supuesta superioridad es una falacia, tu confianza en tus habilidades es una máscara y tu técnica se basa simplemente en volver las dudas del oponente contra sí mismo. Con ello, tu oponente vacila, e inmediatamente aprovechas tales vacilaciones. Lamentablemente, cuando esta técnica intenta aplicarse contra alguien que no duda de sus capacidades, deja de funcionar.

Li Pei torció la boca, reanudando la ofensiva.

-¿He de suponer entonces que Dai Cheung, al que ya he derrotado en otras ocasiones, es ahora tan competente que está por encima de la duda y de la vacilación?

-Digamos más bien que he aprendido a reconocer mis defectos y a apreciar mis virtudes, así que cualquier cosa que hagas o digas no será para mí sólo podrá ser

una verdad que ya conozco y por lo tanto no me sorprende, o una mentira que puedo ignorar.

El siguiente intercambio de golpes tuvo un resultado distinto: en esta ocasión fue Li Pei el que tuvo que retroceder, a la defensiva. Pero se recuperó con rapidez.

-Admito que es una teoría interesante y que no carece de cierto mérito. Retiro mis palabras acerca de tu formación, que no de tu técnica, ya que demuestras haber aprendido lo suficiente como para elaborar conjeturas y defenderlas con argumentos. Pero aun en el caso hipotético de que tu teoría fuera cierta, lo cual ni mucho menos estoy admitiendo, mi experiencia sigue siendo mayor, y por lo tanto, puedo contrarrestar cualquier cosa que puedas usar contra mí.

-Entra dentro de lo posible. Afortunadamente, nuestra interesante conversación ha hecho que el combate se alargue más de lo habitual. A decir verdad, no me encontraba tan lejos de mis aliados como podías pensar. Oyes el sonido de cascos, ¿verdad? Será interesante comprobar de qué sirve tu experiencia a la hora de enfrentarte no sólo a mí, sino a la persona que me ayudó a elaborar mi pequeña teoría.

Li Pei pareció reflexionar unos instantes. Finalmente, tomó una decisión y giró su montura, emprendiendo la retirada.

Bastante después, una polvorienta y harto molesta Jing-zhi hizo su aparición. Dai Cheung la recibió con una sonrisa.

-Me alegro de que hayas llegado. Tu caballo te precedió hace ya tiempo.

-Ya te avisé, montar a caballo no está entre mis mejores habilidades - masculló Jing-zhi -.Ni siquiera entre mis habilidades mediocres. Me he llevado un buen golpe, así que no te rogaría que no hicieras bromas al respecto.

-Creo que tengo derecho. A fin de cuentas, has estado a punto de conseguir que hiciera un gran ridículo.

- Oh. Me interesaría saber cómo, si ni quiera estaba presente.

-Justamente por ello. Si Li Pei hubiera se hubiera quedado a continuar la lucha en lugar de huir, y hubiera estado aquí cuando apareció tu caballo sin jinete, de mis palabras se hubiera entendido que un caballo me habría estado dando consejo sobre como depurar mi técnica con la espada. ¿Puedes imaginar mayor vergüenza?

Tu dominio de tu propio Estilo y tu estudio de los Estilos ajenos te ha permitido conocer y valorar los puntos fuertes y los puntos débiles de cada uno de ellos. Al adquirir esta dote, escoge dos elementos: uno tiene que ser

el Elemento de tu Estilo (o el de tu Arma de Renombre, si posees una y es de un Elemento diferente) y el otro queda a tu libre elección. A partir de este momento, se dirá que “dominas” dichos Elementos.

Un aviso: las Técnicas que dependen de un Arma de Renombre tienen en cuenta el elemento del arma, no el del Estilo de su portador, a todos los efectos. Y la aplicación de esta dote es uno de tales efectos.

Si el único estilo que conoces es corrupto, entonces podrás escoger los dos Elementos que más te apetezcan... pero también tienes la posibilidad de escoger el dominar, directamente, a los Estilos Corruptos. Los Estilos Corruptos no se consideran dentro de ningún Elemento, y por eso sólo aquellos que los dominan de manera específica pueden beneficiarse de los efectos de esta Dote.

Los beneficios que otorga esta Dote son los siguientes:

1) “Mi Kung Fu es superior al tuyo”

Cuando luches contra un enemigo con un Estilo basado en alguno de los elementos que dominas, automáticamente ganas el Modificador “Mi Kung fu es superior al tuyo”, que podrás invocar de la manera habitual pero sólo podrás usarlo contra él. Basta con observar a un enemigo usando una Técnica o sufrir un ataque suyo para reconocer que el elemento de un Estilo, aunque también puedes saberlo de antemano por su reputación. Por otro lado, es una cuestión de etiqueta el anunciar cuál es el estilo que se practica, cuando se trata de un duelo más o menos formal, además de ser una buena oportunidad para fanfarronear u honrar al maestro, por lo que a menudo un personaje tendrá toda la información que necesita desde el mismo comienzo del combate.

Es posible que dos personajes que posean esta Dote y combatan entre sí ganen este modificador, si cada uno “domina” el Elemento del Estilo de su oponente. Esto no es un contrasentido: los dos personajes creen realmente que “su Kung fu” es superior al del otro...lo único que ocurre es que los efectos de estos modificadores se suelen contrarrestar, si son invocados a la vez por cada uno de los contendientes. Al final, la razón estará de parte del personaje que quede en pie, aunque siempre puede haber tiempo para una revancha.

2) “Tu Técnica es deficiente”

Puedes dedicar tu acción a criticar el Kung Fu de tu enemigo, si dominas tu elemento...lo cual suele incluir el cantar las alabanzas de tu Kung Fu. La crítica puede ser educada, burlesca, hiriente, ofensiva, constructiva o como tú quieras. De cualquier modo, gracias a esto consigues recuperar al final del asalto un punto de Chi. Este beneficio es similar al funcionamiento de la Dote Seguidor de una Escuela de Pensamiento...pero, al contrario de lo que ocurre con esta última dote, criticar a tu oponente consume tu acción, así que en ese asalto no podrás realizar ninguna actividad que también lo haga: puedes defenderte, pero no atacar, contraatacar, realizar maniobras, etc.

3) “¡Tus trucos no sirven de nada contra mi Kung Fu!”

Un personaje concededor de Estilos también tiene la capacidad de anticiparse a un oponente que se haya vuelto en exceso predecible, y anular sus ventajas. Cada vez que tu oponente invoque alguna de sus Técnicas (de uno de los Elementos que dominas, por supuesto) en una tirada enfrentada contra ti para obtener una modificación de +2, pero no cuando quiera repetir la tirada o cuando quiera realizar una acción fuera de su alcance, puedes gastar un punto de Chi y contrarrestar dicha subida. Y como quiera que ya habrá usado su Técnica, no puede volver a invocarla en la misma tirada.

Puedes aprovecharte de este beneficio incluso en el caso de que en la tirada enfrentada estéis implicados varios aliados y un mismo enemigo. En ese caso, aunque el objeto de la Técnica del enemigo puede ser uno de tus aliados, logras interponerte o anular sus efectos de alguna manera.

4) “Tu Kung Fu es predecible ...”

Tu conocimiento de los métodos de tu adversario te permiten anticiparte más fácilmente a sus acciones. Cuando combates contra él, tu penalización por contraatacar es sólo de -1, en lugar del -2 habitual. Del mismo modo, cuando comparas tu Iniciativa contra un enemigo cuyo Elemento dominas, suma un +2 a la misma. Si luchas en inferioridad numérica, deberás dominar los Elementos de todos tus adversarios para recibir cualquiera de estos dos beneficios.

ADQUISICIÓN DURANTE EL JUEGO

El simple paso del tiempo y el contacto con otros Estilos te acabará convirtiendo en un entendido en ellos. Tras esperar un año tras la creación del personaje, podrás gastar 6 puntos de experiencia para simbolizar que has estado estudiando, analizando y comparando Estilos durante todo ese tiempo, adquiriendo esta dote en el proceso. Si embargo, sólo dominarás UN Elemento, en lugar de los dos habituales y tendrás las restricciones habituales a la hora de escogerlo.

Con cada nuevo año y cada gasto de 6 puntos de experiencia, puedes ir añadiendo un Elemento más a la lista de aquellos que dominas, ya dispusieras de esta Dote desde un principio, ya la adquirieras con posterioridad. Y una vez hayas dominado los Cinco Elementos, podrás adquirir también dominio sobre los Estilos Corruptos, sin tener por qué corromperse a su vez.

CUERPO DE BUEY, ASTUCIA DE ZORRO

Cuando las noticias acerca del rebelde Wan Ye llegaron finalmente a la ciudad imperial, el Emperador reunió a su gabinete para decidir el camino a seguir.

- Mi consejo es que contactéis con Cao Zhi, cuyas tierras se encuentran en las cercanías de la zona ocupada por el rebelde y es hombre astuto y de recursos. Enviadle órdenes para que contenga la rebelión, junto con suministros y hombres - recomendó el Primer Ministro.

- ¡No hagáis caso al Primer Ministro! - gimió el Consejero Imperial -. Cao Zhi es un guerrero mediocre, al contrario que Wan Ye, y una vez se encuentre ante el rebelde puede amilanarse.

El Emperador se giró ante el Gran Comandante, que repuso:

- Puede confirmar las palabras del Consejero Imperial, en lo que a la experiencia militar de Cao Zhi y Wuan Ye se refiere. Pero sólo conozco ese aspecto de ambos hombres y no el resto. El Tutor imperial proviene de dicha región por lo que es posible que conozca mejor a los implicados. Sugiero que atendamos a sus palabras.

El aludido meditó unos instantes, y finalmente declaró:

- Wan Ye posee la fuerza del buey, ignora el dolor y la fatiga nunca lo alcanza. Cuando se lanza a la lucha, es como el Río Amarillo cuando se desborda: furioso e imparable. Cao Zhi posee la astucia de un zorro: sólo se lanza a la lucha cuando está seguro de poder triunfar. Y cuando no es así, intenta manipular las circunstancias para ponerlas en su favor. Incluso el Río Amarillo puede ser dirigido con canales y contenido con diques; si hay alguien capaz de construirlos en este caso, es Cao Zhi..

- Un dique pueden ser derribado cuando la corriente es demasiado fuerte y supera su aguante - repuso el Emperador.

- Es posible - admitió el Tutor Imperial -. Pero aunque Cao Zhi no logre detener el torrente, al menos podrá contenerlo durante un tiempo, el cual podemos emplear para preparar otras alternativas.

*La furia de un torrente desencadenado,
por un dique de astucia es contenido.*

Las estaciones siguen su eterno ciclo.

El torrente de agua se ha secado.

Incluso entre la élite, existen individuos que destacan por su capacidad de resistir el dolor o la fatiga, o por su tenacidad y fuerza de voluntad. Si adquieres esta Dote, entonces eres uno de tales individuos. Esta dote representa, en realidad, dos dotes diferentes, aunque con un beneficio similar. La primera versión, **Cuerpo de Buey**, te otorga dos casillas adicionales de Daño Físico. Sólo los personajes con una Madera o Tierra Fantástico o superior pueden adquirir esta versión. La segunda versión, **Astucia de Zorro**, te otorga dos casillas adicionales de Daño Mental. En este caso, sólo los personajes con un Metal o Agua Fantástica o superior podrán adquirirla.

ADQUISICIÓN DURANTE EL JUEGO

Si cumples los requisitos de cualquiera de las versiones de esta Dote, bastante con que esperes un año y gastar 6 puntos de experiencia para poder adquirirla.



EMINENCIA

Pao Ying-zhu contempló el mapa de la provincia, y las piedras que representaban a sus tropas ya las de sus enemigos. La posición de las primeras se correspondía con lo que veía con sus ojos. La posición de las segundas, bastante más numerosas, se correspondía con lo que veía con su intuición.

- Nuestro enemigo apenas conoce la zona, así que será fácil hacerles una emboscada aquí, aquí, y aquí - anunció a sus hombres, señalando diversos puntos del mapa -. Quiero que una parte de las tropas se coloque en estas posiciones, y no ataque hasta que hayan penetrado lo suficiente como para que podamos atrapar a un buen puñado de ellos...pero no tanto como para que nos superen en número.

- ¿Qué pasará con el resto de sus tropas? - preguntó uno de sus hombres.

- Si actuamos con rapidez, pensarán que somos más numerosos y poderosos de lo que lo somos en realidad, y un hombre que duda es un hombre que huye, no un hombre que ataca.

Al día siguiente, la vanguardia de los invasores se vio sorprendida y el resto de las tropas, aunque superaba en número a sus adversarios, se vio desmoralizada por lo sucedido y dio marcha atrás. Perdido el ímpetu inicial, la invasión terminó fracasando.

Dos ejércitos entran en el valle,

Sólo uno de ellos victorioso sale.

Su sabio general respeto cosecha ,

pero atrae las envidias y el exilio acecha.

Al adquirir esta dote, escoge un campo concreto de aplicación de la misma. Para poder adquirir esta dote, tendrás que tener un nivel mínimo de Excelente en el Elemento asociado a cada campo. Cada vez que participes en una conversación o discusión en la cual el tema tratado esté relacionado con dicho campo puedes, si lo deseas, usar tu nivel en el Elemento asociado al mismo en cualquier tirada de tipo social. De este modo, podrás mentir, persuadir o imponerte sin tener estar obligado a el Elemento correspondiente en cada caso. Además, ganas un +1 en la correspondiente tirada, uses el Elemento que uses.

Además, el personaje que posee esta dote es capaz de hacer predicciones que los ingenuos pueden llegar a confundir con poderes mágicos de adivinación, pero que realmente son una aplicación de sus conocimientos sobre el campo en el que es experto. El funcionamiento de este aspecto de la Dote es el siguiente: en cualquier momento, consumiendo la acción de tu personaje durante el asalto si se hace durante el combate, el personaje puede gastar un punto de Chi y hacer una predicción relacionada con su campo de experiencia, y que puede aplicar a una situación, personaje u organización determinados. Deberá hacer una tirada del Elemento asociado, contra una dificultad que dependerá de lo factible o peregrina que sea su predicción y que se resumen en la tabla inferior. No te asustes al ver esas dificultades: recuerda que tu personaje, como mínimo, tendrá un nivel Excelente en su Elemento y que puedes recurrir a gastar más Chi para invocar aspectos, si tienes mucho interés en que tu predicción sea correcta.

Si tienes éxito, podrás colocar un Modificador relacionado con dicha predicción sobre la situación, personaje, organización, etc., que podrá ser invocado o forzado de la manera habitual. Al igual que ocurre con las maniobras en combate, puedes invocar ese aspecto una vez gratuitamente o ceder ese privilegio a un personaje de su elección. La propia naturaleza de la predicción indicará si el Modificador dura mucho, poco o sólo permite un uso. Realizar una predicción no debe entenderse sólo como adivinar un suceso futuro. También se puede referir al pasado o a un hecho actual. En resumen: sirve para inventarse aspectos de otros personajes o situaciones sobre la marcha.

Ejemplo: Pao Ying-zhu es un comandante veterano con la dote Eminencia [Asuntos Militares] Gasta 1 punto de Chi y realiza la siguiente predicción: “Las tropas enemigas apenas conocen la zona, así que será fácil hacerles una emboscada”. El DJ considera una predicción de dificultad Épica (los atacantes son realmente extranjeros y es posible que no conozcan la zona, pero es lógico pensar que enviaran exploradores previamente), y el comandante tiene éxito en su tirada correspondiente. El DJ decide colocarle a las tropas enemigas el modificador “Fácil de emboscar”, y decide que será un modificador bastante transitorio: desaparecerá en cuanto se produzca el intento de emboscada, tenga éxito o no (o cuando entren en combate, si al final nadie se decide a emboscarlos). Si el comandante su hubiera equivocado al formular su predicción porque los atacantes fueran realmente

nativos de la zona, la dificultad hubiera sido Semidivina: lo más probable es que falle, pero podría ocurrir por pura casualidad que los nativos estuvieran dirigidos por un individuo con un sentido de la orientación lamentable (estos aciertos son un ejemplo de intuición genial, más que de pura suerte).

Y un último comentario: un jugador listillo podría pretender hacer una predicción que le perjudica con la esperanza de fallarla y, por lo tanto, obtener un beneficio. Algo así como predecir “creo que nuestro enemigo, que acaba de capturarnos, no va a querer dejarnos escapar con vida”, con la esperanza de fallar. Un jugador doblemente listillo puede intentar invocar aspectos para repetir la tirada hasta que sea lo bastante mala. En estos casos, el DJ simplemente debe sonreír inocentemente y decirle que la predicción ha tenido éxito automáticamente antes incluso de que se realice cualquier tirada, con el argumento de que coincide con lo que tenía pensado, ¿y quién va a poder leerle el pensamiento para saber si era así o no?....de manera que su personaje no sólo estará en un buen problema, sino que además tendrá un punto de Chi menos para hacerle frente.

ADQUISICIÓN DURANTE EL JUEGO

Deberás esperar un año desde que tu Elemento alcance el nivel mínimo requerido por esta dote (o desde la entrada en juego de tu personaje, si empieza ya con ese nivel u otro superior), y gastar 6 puntos de experiencia.

NATURALEZA DE LA PREDICCIÓN	DIFICULTAD
La predicción coincide con lo que el DJ tenía pensado que ocurriera	Automática
La predicción se refiere a lo más probable entre varias posibilidades, o hay datos precedentes que lo apoyan	Grande
La predicción se refiere a algo posible, pero no a lo más probable, o no hay datos precedentes que apoyen o desmientan la predicción	Épica
La predicción se refiere a algo posible, pero poco probable, o hay datos previos que se inclinan por lo contrario	Legendario
La predicción está totalmente en contra de lo que cabría esperar por los precedentes o se basa en premisas falsas	Semidivino

CAMPO DE APLICACIÓN	ELEMENTO ASOCIADO	EJEMPLO DE PREDICCIÓN
Actividades criminales	Fuego	“Esta noche es una buena elección para intentar un asalto, el vigía es un borracho impenitente”
Arte	Fuego	“Este poema satírico es excelente, pero va a meter en problemas al autor.”
Asuntos militares	Metal	“Las tropas enemigas apenas conocen la zona, así que será fácil hacerles una emboscada”
Conocimiento de las tradiciones	Agua	“Si cruzan el bosque en esta época del año, ofenderán a los espíritus y estos les retrasarán.”
Diplomacia y política	Metal	“El embajador de los bárbaros parece enojado, pero una buena cena le mejorará el ánimo”
Economía y comercio	Metal	“Vende lo antes posible: el mercado va a saturarse.”
Historia	Agua	“Esto ya pasó en tiempo de los Zhou, y esta provincia fue la primera en rebelarse”
Leyes	Metal	“El gobernador parece molesto por nuestra presencia. Sospecho que tiene algo que ocultar.”
Marinería	Agua	“Nuestros enemigos no pueden zarpar tal y como está la marea.”
Medicina	Agua	“Eres demasiado impaciente, y eso te afectará el intestino”
Mundo natural	Tierra	“Va a llover, y muy fuerte.”
Relaciones humanas	Fuego	“No creo que duren juntos demasiado tiempo, él es demasiado inconstante”
Teoría de las artes marciales ¹	Agua, Fuego o Madera	“Hazlo combatir en terreno inestable: por sus movimientos, no parece acostumbrado a ello”

¹ El personaje deberá, además, poseer la dote *Conocimiento de Estilos*, y dominar el Elemento que use como prerrequisito

ESTILO CORRUPTO

Wei Sun llegó al escondido valle en solitario, como así era su deseo. Le llevó cerca de una semana encontrar lo que andaba buscando, y cuando lo hizo, a su lado se encontraba la cabaña de un anciano. En cuanto este le vio, comenzó a hablar, con un tono algo exasperado como si ya hubiera repetido decenas de veces las mismas palabras.

- Ya sé qué es lo que andas buscando: el agua del olvido. No son pocos los que vienen a en su búsqueda, ya que encuentran alivio en el olvido, pero es fácil acostumbrarse a ello, bebiendo de esta agua una y otra vez, hasta quedar totalmente vacíos. Antes de beber el agua, pregúntate si es tan terrible aquello que deseas olvidar como para perder también todos los recuerdos que lo acompañan, tanto buenos como malos, y todo lo que vino después, hasta el momento mismo de beber.

Wei Sun meditó durante unos instantes, y finalmente sentenció:

- Si, es así de terrible...

Semanas antes, Wei Sun, junto a su hermano juramentado Hung Bing-zhong, planeaban su próximo enfrentamiento contra la Orden de la Espina. Bing-zhong, conociendo la naturaleza erudita además de guerrera de su aliado, le encomendó tarea de buscar cualquier tipo de información que pudiera resultar útil para hacer frente a los poderes sobrenaturales de la Orden. Fue de este modo que Wei Sun supo de un enviado de la Orden que portaba un misterioso paquete a sus amos. Wei Sun logró interceptarlo y arrebatarle su carga...cuya importancia quedaba sin duda confirmada por la resistencia que presentó, casi enloquecida.

No tardó mucho en darse cuenta de la razón: el paquete contenía un texto que se creía perdido, o simplemente una leyenda. Era un texto secreto escrito por el propio Shang Zhou, que revelaba terribles enseñanzas capaces de otorgar un gran poder a su poseedor. Wei Sun sólo lo comprendió cuando ya había leído la mayor parte del texto, y se sintió enfermar en su interior: no podía permitir que Hung Bing-zhong supiera de ese texto, o podría verse tentado a usar sus enseñanzas en su lucha contra la Orden.

Pero ¿y el propio Wei Sun? ¿Sería capaz de resistir la tentación a usar esos conocimientos si la situación se hacía realmente desesperada? Peor aun, ¿y si caía en manos de la Orden de la Espina? ¿Acaso podría resistirse a su magia, o la simple tortura, y no revelarles semejante conocimiento? Wei Sun estuvo tentado de acabar con su vida en ese momento, tras quemar el texto hasta reducirlo a cenizas...pero fue entonces cuando recordó cierta historia acerca de una fuente

cuyas aguas conceden el olvido a aquel que las bebe, y decidió darle una oportunidad a esa leyenda.

El anciano le ofreció a Wei Sun un cuenco con agua.

- Aquí está. Con esto, olvidarás todo lo sucedido en el pasado año, más o menos.

Wei Sun frunció el ceño.

-¿No es posible beber algo menos y reducir el olvido a sólo un par de meses? Los recuerdos de los que quiero desembarazarme son recientes...

El anciano se encogió de hombros.

- Es posible, pero en ese caso el proceso no es seguro. Los recuerdos podrían salir a la luz en sueños, o por una impresión intensa. Con esta cantidad, quedarán borrados para siempre.

Wei Sun suspiró. Qué remedio quedaba, se dijo a sí mismo mientras se disponía a beber. Resultaba lamentable olvidar todo lo que había aprendido en el año pasado, que había resultado altamente fructífero, pero era preferible a morir. Sin embargo, antes de beber, pareció recordar algo, y realizó unas anotaciones en un texto que llevaba consigo. El anciano lo miró con gesto de comprensión:

- Suele ocurrir, es algún recuerdo de de última hora que no quieras borrar del todo, ¿verdad?

- En fin, - dijo Wei Sun tomando de nuevo el cuenco -, si he de volver a estudiar todo aquello que voy a olvidar, bien vale la pena concentrarme en lo importante. Hay unos cuantos libros que deberé buscar sin falta, y otros muchos en los que no valdrá la pena perder el tiempo. Mejor tomar nota de ello, porque tendré que ponerme manos a la obra lo más pronto posible...

Si adquieres esta dote durante la creación de tu personaje, significa que has aprendido un Estilo Corrupto creado o promovido por demonios (y que no está asociado a ningún elemento) o que fuiste corrompido por ellos en algún momento de tu vida y eso también corrompió tu Estilo (perdiendo su afinidad con su elemento original). Los Estilos Corruptos suelen basarse en Técnicas de aspecto desagradable, monstruoso y claramente demoníaco. Incluso en una ambientación de tipo wuxia y no de tipo fantástico, los efectos (y la forma de manifestarse) de estas Técnicas serán espectaculares...pero nada agradables. Pese a ello, estos Estilos son más rápidos de aprender y mejorar: las Técnicas del Estilo cuestan 6 PE y

requieren solo 30 días de entrenamiento. Finalmente, si esta Dote está entre tus Dotes iniciales, entras en juego conociendo una Técnica adicional.

No todo son ventajas, desgraciadamente. La corrupción se cobra su precio en los mortales, por lo que adquieres también un Trasfondo adicional que no puedes invocar de ninguna manera, pero que puede ser invocado en tu contra o forzado de la manera habitual. Además, una vez has corrompido tu Estilo, no puedes aprender nuevas Técnicas sin la presencia de un maestro...el cual, evidentemente, será también un mortal corrupto o un demonio. Así que el personaje se verá obligado a estar cada vez más endeudado con entes oscuros si quiere seguir progresando, a menos que sea lo bastante tipo duro como para poder EXIGIR recibir tales enseñanzas.

ADQUISICIÓN DURANTE EL JUEGO

Esta dote puede obtenerse también tras la creación del personaje. Para ello, un demonio o maestro corrupto deberá tentarte para que te corrompas, y tú deberás aceptar. Deberás someterte a su tutelaje durante un entrenamiento de 30 días (entrenamiento que no será nada agradable)...pero no tendrás que pagar nada de experiencia (la senda de la corrupción es engañosamente fácil). Ahora bien, no ganas ninguna Técnica extra (al contrario que cuando adquieres esta dote durante la creación de tu personaje), pero sí recibes un Trasfondo de las mismas características que como se ha mencionado antes. Si eras Guerrero heroico o impío, al final de tu entrenamiento cambiarás tu versión de la dote por la versión oscura (al menos, si eras un guerrero impío, te habrá ganado cierta aceptación por parte del Cielo al aceptar un papel, aunque sea como demonio). Y si poseías la dote “Conocimiento de estilos”, los dos elementos que se beneficiarán por ella serán los mismos que antes de tu corrupción.

GRAN MAESTRO

Hace mucho tiempo, vivía retirado en una cabaña en la montaña un viejo Maestro del que se decía poseía un poderoso Kung-fu. Un joven acudió a su presencia y le pidió humildemente ser instruido en sus conocimientos.

- ¿Has recibido algún entrenamiento previo?

El joven desenvainó su espada y ensayó varios ataques. El maestro lo contempló durante un rato, y a continuación simplemente le ordenó.

- Trae agua y corta leña.

El joven así lo hizo, y día tras día se dedicó a traer agua del manantial y cortar leña del bosque. Ambos estaban a cierta distancia de la cabaña, por lo que estas actividades ocupaban buena parte de sus horas del día. Pero el maestro no le ordenó nada más. Tras todo un año, el joven se impacientó, y pidió que su instrucción comenzara realmente.

El maestro, ante estas palabras, trazó una amplia circunferencia con su bastón en el suelo, y le dijo:

-Trae agua y corta leña. Cuando acabes, recorre este camino que he trazado sin salirte del mismo en lo más mínimo.

El joven, de este modo, dedicó a ello las horas del día que no dedicaba a traer agua y cortar leña. Pero siguieron pasando los meses y el maestro no le dirigió la palabra, hasta que, pasado otro año, el joven exclamó:

- ¡Ha pasado tanto tiempo desde que vine a su presencia que he perdido la cuenta, y aun no me ha enseñado nada!

El maestro repuso:

- Mañana, trae agua y corta leña. Recorre el camino que tracé sin desviarte lo más mínimo hasta al atardecer, y búscame entonces.

Así lo hizo el joven. Una vez llegó el atardecer, el maestro lo llevó hasta un profundo abismo en las cercanías, atravesado por un endeble y delgado tronco de árbol. El maestro lo recorrió con paso tranquilo y tras llegar al otro extremo se giró ante su alumno y simplemente dijo:

- Cruza.

El joven palideció, y empezó a sudar visiblemente. Pero tras un momento de duda, cruzó el abismo, sin mirar ni una sola vez hacia las profundidades. Una vez llegó junto a su maestro, le fallaron las piernas y se sentó en el suelo, jadeando. El maestro, entonces, le dijo:

- *Viniste a mí sabiendo ya cómo enarbolar la espada. Trayendo agua y cortando leña tu cuerpo se ha vuelto fuerte y resistente. Caminando todos los días por el camino que te tracé sin desviarte lo más mínimo tu ojo se ha vuelto atento y tu mente afilada. Y, después de haber cruzado este abismo, ¿qué temor te ha de producir la muerte? Ya no hay nada que pueda enseñarte.*

El joven se marchó, y pronto fue reconocido como uno de los más hábiles guerreros de su tiempo.

Aunque todos los personajes están capacitados para enseñar a otros si poseen los conocimientos necesarios (léase “el nivel de habilidad apropiado”), normalmente sólo podrán tener un pequeño puñado de alumnos en todo momento. Los personajes con esta dote, sin embargo, multiplican por 10 el número de alumnos que pueden entrenar normalmente. Además, reduce en un 10% el tiempo de entrenamiento que necesitan los alumnos a su cargo para aumentar sus Elementos o aprender nuevas Técnicas. Adquirir esta dote durante la creación del personaje sólo será posible si dicho personaje posee una cierta edad (no tiene por qué ser un anciano, pero lo que está claro es que no va a ser un joven imberbe...) y si incluye este hecho de alguna manera en su historial (léase “en sus Trasfondos”). De todos modos, los jugadores posiblemente tendrán más interés en *encontrar* PNJs con esta Dote que *interpretar* PJs con ella.

ADQUISICIÓN DURANTE EL JUEGO

Simplemente, llegará un momento en que tu experiencia te permitirá adquirir esta dote, aunque requerirá bastantes años. Si tu personaje es joven, quizás necesites décadas. Si ya es veterano, quizás basten un par de lustros. De cualquier modo, el DJ te indicará cuánto tendrás que esperar (la verdad es que esta dote es más adecuada para empezar con ella que para adquirirla más adelante). Adicionalmente, tendrás que gastar 6 puntos de experiencia.

GUERRERO VIRTUOSO

Tres hermanas mantienen diferencias filosóficas irreconciliables. La menor, Xin Li, se encuentra de espaldas al borde de un profundo abismo. La mayor, Xin Ling, se yergue frente a la primera, en una posición claramente ventajosa. Lo único que frena su ataque es la hermana mediana, Xin Yi, que las apunta con su arco desde cierta distancia.

Habla Xin Ling:

-Tu comportamiento resulta absurdo, Yi. Durante toda tu vida no has hecho otra cosa que buscar tu propio beneficio, y nunca te has preocupado por el destino de otros. Sin embargo, ahora que te ofrezco la libertad total, la llave de un poder sin límites, ¿dudas entre enfrentarte a mí o apoyarme! Zanjemos esta absurda disputa: a nuestra hermana Li, con sus absurdos ideales, le gustaría acabar tanto contigo como conmigo, ¡unámonos contra ella!

Xin Yi toma finalmente una decisión y comienza a disparar una lluvia de flechas sobre Xin Ling. Ésta, viéndose en desventaja, huye dando un prodigioso salto, saltando sobre las flechas disparadas por su hermana y alcanzando el otro extremo del abismo. Xin Yi maldice a su hermana y a su impío Kung Fu, pues sabe que ella es incapaz de repetir semejante proeza. Xin Li opina lo mismo.

-Cuenta con mi agradecimiento, pero también con mi sorpresa - dice finalmente la hermana menor -. Estaba casi segura de que escogerías aliarte con ella.

-Lo que ha dicho Ling es parte de la verdad, pero no la verdad en su totalidad. Mis acciones buscan mi beneficio, pero sé que no puedo permitirme el lujo de tener a una hermana que desafía al Cielo: es malo para la reputación.

-Aun así, dudaste - puntualiza Xin Li.

-Tener un miembro en la familia que desafía al Cielo es una deshonra y espanta a toda la clientela. Poseer uno mismo un Kung Fu que desafía al Cielo es una deshonra mayor, pero puede atraer a un cierto tipo de clientela. Es una simple cuestión de valorar riesgos y beneficios. En este caso, los segundos son demasiado inciertos como para aceptar los primeros.

-Persigo a Xin Li porque así lo dicta la Justicia. Tú lo haces por mero Egoísmo. Pero, al final, ambas acaban trabajando en una misma dirección.

-El designio del Cielo es inescrutable, e incluso un demonio tiene un papel en él - admite Xin Yi, echando un vistazo a las profundidades -. Si conoces alguna ruta alternativa, es el momento de sacarla a la luz. Ni tu Justicia ni mi Egoísmo nos van a servir para saltar un abismo tan amplio...

Esta Dote engloba a tres Dotes diferentes e incompatibles entre sí (y, pese a su nombre, pueden ser adquiridas por todo tipo de personajes, no sólo por aquellos con una inclinación más marcial). En función de la versión adquirida, tu personaje practica una serie de virtudes que le otorgan la aprobación del Cielo si eres un **Guerrero heroico** o un **Guerrero oscuro**, o se opone a sus dictados y practica un kung fu que se salta los límites impuestos por los dioses a los mortales si eres un **Guerrero impío**. Cada versión de la dote puede adquirirse hasta dos veces, pero durante la creación del personaje, sólo podrás hacerlo una vez.

Adquirida una vez, indica que un personaje se encuentra en tránsito a convertirse en un Guerrero Virtuoso totalmente reconocido como tal. Puede que sea consciente de ello, o puede que simplemente posea un código de honor personal que coincide con uno de los tres propuestos por cada dote. En el primer caso, es habitual que el personaje intente llegar más allá y acabar adquiriendo la dote por segunda vez (otra cosa es que lo consiga). En el segundo caso, es habitual que el personaje considere suficiente su código, y no intente adquirir la dote una segunda vez... aunque, si encuentra a un verdadero Guerrero Virtuoso de su mismo tipo, posiblemente la admiración le haga intentar completar a su vez su camino. Lo normal será además que el Verdadero Guerrero Virtuoso intente convencerlo de ello, o cuando menos, se lo sugiera.

Una vez un personaje adquiere esta dote por segunda vez, quedará claro que ha alcanzado el estado de Verdadero Guerrero Virtuoso, ganando un Trasfondo relacionado con él de manera gratuita además de los beneficios que concretos de cada versión de la dote.

Existen cinco virtudes respetadas por la sociedad y que cuentan con la aprobación del Cielo. Como no podía ser de otro modo, cada una de ellas está vinculada a uno de los Cinco Elementos. Los **Guerreros heroicos** siguen un código de conducta basado en estas virtudes (tres de ellas para los que sólo adquieren la dote una vez, y las cinco para los que la adquieren dos veces), mientras que los **Guerreros oscuros** practican una visión distorsionada y egoísta de estas virtudes (y en el mismo número). Los Guerreros Oscuros aplican estas virtudes pensando en su propio beneficio

en lugar de en el de otros...y aun así, al seguir una versión distorsionada de las virtudes muestran respeto a los dictados del Cielo.

En cualquier caso, cuando realizas una acción en la que demuestre claramente una de las virtudes que practicas y eres consciente de ello, recuperas un punto de Chi una vez finaliza dicha acción. Durante el combate, esta recuperación se producirá al final del asalto. Sólo puedes recuperar un punto de Chi de esta manera en cada acción o asalto, aunque más de una virtud sea aplicable, y no puedes usar la misma virtud para recuperar Chi automáticamente dos veces en un mismo combate o escena. Por otro lado, si empleas una acción suplementaria para proclamar tus intenciones o aleccionar a tu oponente, podrás emplear la misma virtud más de una vez en el mismo combate (si es aplicable), del mismo modo que los personajes con la dote Seguidores de una Escuela de Pensamiento.

Los **Guerreros Impíos**, por su parte, no respetan ningún código, sea divino o demoníaco, ni aceptan limitación alguna. Dado que no cuentan con la bendición del Cielo, sus acciones no les permite recuperar Chi, como ocurre con los otros Guerreros Virtuosos. Pero, dado que han rechazado las limitaciones impuestas a los mortales, pueden aprender nuevas Técnicas más rápidamente y con menor coste en Puntos de Experiencia. Al igual que ocurría con el caso de los Estilos Corruptos, incluso en las ambientaciones más “realistas”, los personajes con esta Dote son capaces de ejecutar Técnicas que desafían a la lógica. En las más “extremas”, por su parte, las Técnicas de los Guerreros Impíos rayan lo exagerado.

Los efectos de la posesión de esta dote, en resumen, son los siguientes:

Guerrero heroico: practicas tres de las cinco virtudes heroicas: Justicia, Compasión, Lealtad, Prudencia u Honradez, a tu elección. Eres respetado por ello, aunque en ocasiones se te considera como una fuente de problemas (por ejemplo, cuando tu Honradez te hace denunciar y enfrentarte a alguien en una posición de poder). Puedes adquirir esta dote una segunda vez para añadir las dos virtudes restantes y ganar además el Trasfondo “Reconocido Guerrero Heroico”.

Guerrero oscuro: practicas tres de las cinco virtudes corruptas: Venganza, Egoísmo, Dominio, Ferocidad o Implacabilidad, a tu elección. Esto no

implica que seas malvado (aunque es probable que lo seas), pero lo que está claro es que eres egoísta. Pese a tu conducta, cuentas con la aprobación del Cielo, ya que incluso un demonio sirve en última estancia a la voluntad de Emperador Celestial. Puedes adquirir esta dote una segunda vez para añadir las dos virtudes restantes y ganar además el Trasfondo “Reconocido Guerrero Oscuro”.

Guerrero impío: practicas un kung fu de potencial ilimitado, siendo perseguido activamente por emisarios del Cielo debido al desafío que supone tu comportamiento. Comienzas en juego con una Técnica más de lo normal, y puedes intentar acciones que tengan una dificultad Semidivina (otra cosa es que tengas éxito o no). Tus Técnicas, además, se manifestarán de manera espectacular, aun en ambientaciones de tipo wuxia y permiten realizar cosas más allá de los límites habituales en este género, entrando más de lleno en las ambientaciones de fantasía. Además, aprender Técnicas nuevas te cuesta un Punto de Experiencia menos, y reduces el tiempo de entrenamiento necesario a 90 días. Puedes adquirir esta dote una segunda vez para disminuir en un punto adicional el coste de nuevas Técnicas. Serás capaz de intentar acciones de dificultad Divina y ganarás el Trasfondo “Reconocido Guerrero Impío”...junto con la certeza de saber que el Emperador Celestial tiene en algún sitio una lista en la que tu nombre figura en un lugar destacado (y no es precisamente la lista de aquellos a los que aprecia).

ADQUISICIÓN DURANTE EL JUEGO

Para adquirir una de las tres versiones de esta dote por primera vez, debes pasar al menos una estación en compañía de un guerrero virtuoso que posea la versión apropiada por duplicado, pasar una estación adicional practicando lo aprendido y pagar 6 puntos de Experiencia. Para adquirir esta dote por segunda vez, deberás pasar un año aislado del mundo meditando acerca de las virtudes que practicas y pasar otro año practicando lo aprendido, y pagar 6 puntos de Experiencia.

Aunque no suceda muy a menudo, no son desconocidos los casos en los que un individuo que sigue una de las tres sendas posibles del Guerrero Virtuoso acabe cambiando su actitud, o lo que es lo mismo, la versión de la dote que posee. Esto sólo es posible para aquellos que han adquirido la dote

una vez: para los que poseen la versión completa, ya es demasiado tarde como para echarse atrás.

Este cambio de filosofía se rige con el siguiente mecanismo: el personaje debe de haber tenido contacto con otro personaje con la versión de la dote a la que pretenda cambiar. Da igual que ese personaje haya adquirido la dote una vez o dos: lo importante es que siga una senda diferente. Y tampoco importa si ese contacto ha sido pacífico o si se han lanzado a sus respectivos cuellos, lo único que importa es que el segundo tuviera al menos la oportunidad de mostrar su concepción del mundo al primero. Tras pasar una estación reflexionando sobre el encuentro (renunciando a los puntos de Chi que pudiera recuperar por su dote Guerrero Virtuoso), podrá pagar 6 puntos de Experiencia y cambiar su versión de la dote por aquella que tanto impresionó al personaje.

Ejemplo: Tomemos a una de las protagonistas de la historia que introduce esta dote, Xin Yi. Aunque acabó rechazando la oferta de su hermana mayor, quizás sus palabras le impactaran más de lo que desea reconocer. Si reflexiona una estación durante el tema, sin aceptar los beneficios de su dote Guerrera Oscura (es decir, puede seguir realizando acciones “oscuras”, ¡pero no aceptar los puntos de Chi que ganaría con ello!) y paga 6 puntos de Experiencia, pasará a ser una Guerra impía. Si acepta aunque sea una sola vez un punto de Chi por seguir sus virtudes oscuras, será la prueba definitiva de que ha rechazado realmente las palabras de Xin Ling, y no podrá cambiar su filosofía; al menos, no esta vez.

LAS CINCO VIRTUDES

Agua: la virtud asociada al Agua es la *Sabiduría*. Un Guerrero heroico practicará pues la *Prudencia*, pues es sabio actuar en el momento adecuado aplicando el método adecuado. Esto puede significar, en ocasiones, actuar lo antes posible y con todas las fuerzas posibles, pero a diferencia del aventurero impetuoso, el Guerrero heroico prudente sólo hace esto último cuando es estrictamente necesario. Por su parte, un Guerrero oscuro practicará el *Egoísmo*, pues es sabio y prudente buscar el beneficio propio.

Fuego: la virtud asociada a este elemento es la *Propiedad*, o comportamiento adecuado (buenos modales, respeto por la etiqueta, los ritos y las tradiciones, etc.). Contra aquellos que no se comportan

adecuadamente, según el punto de vista del Guerrero Virtuoso, el Guerrero heroico buscará aplicar la *Justicia* (algunos murmuran que a los Guerreros heroicos se les da mejor castigar a aquellos que faltan a la propiedad que el comportarse con propiedad ellos mismos), mientras que el Guerrero oscuro buscará la satisfacción de la *Venganza*.

Madera: la virtud asociada a este elemento es la *Benevolencia*, que puede resumirse en “no harás a los demás lo que no te gustaría que te hicieran a tí”, y que es practicada por los Guerreros heroicos en forma de *Compasión*. Por otro lado, el Guerrero Oscuro dará muestra de una gran *Implacabilidad*: no admitirá falla alguna en sí mismo y por ello tampoco en aquellos que le rodean.

Metal: la virtud asociada a este elemento es la *Honradez*, o actuar según unos principios. Los Guerreros Heroicos que practican esta virtud destacan, pues, por su *Rectitud*. Los Guerreros oscuros, por otro lado, demostrarán su honradez comportándose visiblemente con una gran *Ferocidad*, de manera que nadie se llevará a engaño con respecto a su naturaleza.

Tierra: la virtud asociada a este elemento es la *Buena fe*, que incluye conceptos como la sinceridad y la confianza. Un Guerrero heroico, pues, practicará la *Lealtad* (lo cual incluye el ser fiel a la palabra dada). Por otro lado, un Guerrero oscuro reconoce el valor de la lealtad...siempre que sea dirigida a su persona por parte de los demás, por lo que busca el *Dominio* (es decir, imponer su voluntad a otros, ya sea por la fuerza o mediante la manipulación).

NO EXISTE EL CHI GRATIS...PERO CASI

Como ya se ha dicho, en mitad de un combate (o, en general, cuando se está en mitad de una escena de acción en la cual se está midiendo el tiempo en asaltos), primero se realiza la acción relacionado con una virtud, y después, al final del asalto, se recupera el punto de Chi. Así que ese punto NO podrá ser usado durante dicha acción.

Ahora bien, un personaje tiene OTROS puntos, así que los jugadores astutos escogerán Trasfondos que estén relacionados con sus virtudes para invocarlos y, al final del asalto, recuperar el Chi gastado. El único “problema” es que, como se ha dicho, seguir tus virtudes normalmente te puede meter en líos...pero, ¿no lo hacen todos los personajes, quieran o no? Y, por otro lado, como sólo se puede hacer una vez por virtud en cada combate, el jugador deberá mostrar buen juicio y reservarlo para cuando la situación es importante. Los jugadores astutos, nuevamente, sólo reclamarán su punto de Chi por virtud cuando no han alcanzado o superado su reserva máxima de Chi...más que nada porque, al tratarse de una *recuperación* de Chi y no de una *ganancia* de Chi, no podrían superar dicho máximo.

INMORTALIDAD

El Emperador Qin Shi Huangdi supo de un anciano que conocía el secreto de la inmortalidad, o al menos eso se rumoreaba, por lo que ordenó que lo trajera de inmediato a su presencia.

- Ha llegado a mis oídos que conoces una forma de conseguir la inmortalidad. Comparte ese conocimiento conmigo.

- Yo sólo conozco una de las múltiples sendas para alcanzar esa meta, y no es una senda fácil. Para seguirla, hay que cumplir tres requisitos - advirtió el anciano.

- Enuméralos - ordenó el Emperador. - ¿Cuál es el primer requisito?

El anciano respondió:

- Aquel que quiera seguir mi senda, tendrá que dominar los cinco elementos. Los que se encuentran en su interior y en aquello que le rodea. No es una senda al alcance del ignorante. Distinguir las diferencias entre la carne mortal y la inmortal requiere conocimiento.

- Mi kung fu es poderoso - proclamó el Emperador al oír estas palabras, poniéndose en pie-, y mi conocimiento de los elementos es tan bueno o mejor que el de muchos sabios reconocidos. ¿Cuál es el segundo requisito?

El anciano continuó:

- Aquel que quiera seguir mi senda, deberá ser tenaz en su seguimiento dedicando a ella tiempo y esfuerzo. Encontrará obstáculos en el camino, pero su determinación deberá mantenerse. No es una senda al alcance del impaciente. Transformar la carne mortal en inmortal requiere constancia.

- Mi constancia está fuera de toda duda, ¿acaso no he sido capaz conseguir el Tian Xia, la unión de todas las cosas bajo el Cielo, aun necesitando largos años para ello? - proclamó el Emperador señalando todo lo que le rodeaba con un amplio gesto de su brazo - ¿Cuál es el tercer requisito?

El anciano sonrió, y concluyó:

- Aquel que quiera seguir mi senda, tendrá que dejar atrás el mundo y todas sus distracciones. No es una senda al alcance del agobiado. Mantener la carne mortal transformada en inmortal requiere tranquilidad.

Qin Shi Huangdi suspiró y se sentó en el trono, con la decepción pintada en su rostro, y proclamó:

- Por el trono que ocupo, debo considerar todas las posibilidades antes de tomar una decisión. Debo castigar todo error y recompensar cada éxito, y saber

valorar el consejo de otros. Tengo que emitir constantemente órdenes que confunden a mis súbditos, actuando de manera contradictoria: de este modo, al no saber lo que deseo realmente, sólo en el cumplimiento de la ley encuentran la seguridad de que serán apreciados y recompensados. Mi gobierno será fuerte y estable sólo si hago esto cada día de mi vida, y lo hago temiendo el ataque de un asesino o el veneno en mi copa. Sentarse en el trono es la negación misma de la tranquilidad. La senda a la inmortalidad que ofreces es una que no puedo seguir. Pero tampoco sirve a mis enemigos, así que puedes marcharte: tus conocimientos son tan inútiles para ellos como para mí.

- Quizás alguno de ellos prefiera la tranquilidad al trono - comentó el anciano mientras se marchaba.

- No serían mis enemigos si fuera así - repuso el Emperador con un encogimiento de hombros.

A pesar de su nombre, esta dote no implica que su poseedor no pueda morir: en su lugar, implica que no envejecerá, y dejará de verse afectado por Modificadores o Trasfondos relacionados con la edad avanzada. Aun puede morir por causas violentas, pero por lo demás será inmune a los efectos de la vejez y la enfermedad. Es habitual retirar al personaje después de conseguir esta dote: en cierto modo, ha “ganado el juego”, y si aparece más adelante debería ser más como guía que como actor principal.

Para poder adquirir esta dote, el personaje debe conocer al menos 10 Técnicas (así como suena). Evidentemente, los alquimistas lo tienen mucho más fácil en ese sentido, ya que les cuesta mucho menos adquirir Técnicas, pero existen otras vías para alcanzar la inmortalidad. Todas ellas se pueden resumir en una de las tres siguientes posibilidades:

☉ **La vía alquímica:** el personaje aprende a preparar una poción especial que sólo puede ser creada por aquellos que poseen esta Dote, y que otorga la inmortalidad durante 10 años a aquel que la ingiere. Esta receta incluye componentes extraños y es muy compleja, por lo que preparar una simple dosis lleva tres meses de duro trabajo. Es por eso por lo que los Alquimistas inmortales no van por ahí malgastando su vida eterna en prolongar la vida de otros, por mucho dinero que ofrezcan.

- ☉ **Las vías no alquímicas:** el personaje inmortal debe seguir un estricto régimen de meditación y de alimentación (a menudo sólo puede comer UN tipo de alimento) para mantener su inmortalidad.
- ☉ **La vía instantánea:** a veces, algunos personajes consiguen la inmortalidad simplemente comiendo una fruta mágica por un acontecimiento o bendición especial (¡o quizás una maldición!) o porque quizás alguno de los Ocho Inmortales le enseña el truco. En tales casos, ni siquiera hay que cumplir con los requisitos habituales de la dote. Ahora bien, dado que esta vía queda a discreción del DJ, no cuentas ni por asomo con que vas a poder seguirla. Mejor dicho: puedes *seguirla*, pero no cuentas con que vas a alcanzar la meta.

ADQUISICIÓN DURANTE EL JUEGO

En el caso de la vía no alquímica, debes cumplir con los requisitos de la dote y pasar un mínimo de diez años con un maestro que conozca dicha vía, gastando 6 puntos de Experiencia (como ves, pone “pasar”, no “entrenar”, pero dado que los maestros inmortales suelen llevar un vida bastante retirada tampoco es que durante ese tiempo vayas a poder hacer gran cosa).

En el caso de la vía Alquímica, debes ser un Alquimista además de cumplir con los requisitos de la dote, y pasar diez años bajo la tutela de un maestro que conozca la receta de la poción de la inmortalidad, pagando 6 puntos de experiencia. Una de las cosas a la que dedicas ese tiempo es a preparar tu primera dosis de poción de la inmortalidad (bebiéndotela en cuanto esté lista).

Aunque parezca extraño, no es estrictamente necesario que el maestro sea a su vez Inmortal: aunque no ocurre a menudo, a veces existen individuos que conocen una vía para la inmortalidad pero no tienen la capacidad para llevarla a cabo. Pueden enseñarla a otros, eso sí...pero claro, diez años son mucho tiempo y sería una pena que el maestro acabara muriendo de vejez o enfermedad durante ese tiempo (aunque hay que recordar que tener un maestro inmortal no garantiza su supervivencia durante todo el periodo necesario, ya que aun podría morir por otras causas).

Otra posibilidad es investigar por tu cuenta hasta desarrollar una receta para una poción de la inmortalidad o un procedimiento no alquímico que prolonga la vida, lo cual implica un tiempo de espera de 30 años, ahí es nada, desde el momento en que cumples los requisitos. Estos 30 años, además, deben ser de retiro y contemplación en el caso de las vías no alquímicas. Sí, es mucho tiempo, pero ten en cuenta que la mayoría de los inmortales alcanzaron su estado de esta manera...lo cual explica que estén poco inclinados a compartir sus pacientemente adquiridos conocimientos con cualquiera.

Y respecto a la vía instantánea, ocurrirá cuando al DJ le dé la gana, a quien le dé la gana y como le dé la gana. Punto.



Los Ocho Inmortales, cruzando el mar

LACAYOS

El Prefecto alzó una ceja al ver la última relación de gastos.

- Sentar a mi mesa a esos hombres está costándome una fortuna. ¿Era realmente necesario que los contrataras?

Su hijo se encogió de hombros.

- Corren tiempos peligrosos, padre, y es necesario que disponga de una buena escolta. Ya han intentado matarle una vez, y quizás lo intenten de nuevo. Mis hombres son bastante discretos, y saben que les castigaré con dureza si me avergüenzan ante usted. Por otro lado... ¡son sólo cinco!

- No me quejo porque quieras que me sienta seguro. Tampoco me quejo de sus modales a la mesa, aunque bien sabe el Cielo que son claramente mejorables. ¡Me quejo porque esa escolta de cinco hombres come como si fueran veinte!

- Los hombres fuertes suelen tener un apetito grande. Y si ha de tener una escolta, prefiero que esté formada por los hombres más fuertes que pueda encontrar.

Posees lacayos, montones de ellos. Pueden ser sirvientes, alumnos, seguidores o simplemente que tienes la facilidad de reclutar para tu causa a la gente con la que te encuentras. Como punto de partida, posees tres lacayos de calidad Normal. Puedes destinar hasta tres mejoras a tu grupo de lacayos: una mejora destinada a la cantidad añade tres lacayos al grupo, y una mejora destinada a la calidad aumenta la calidad de tres lacayos en un nivel (recuerda que el nivel máximo es el de calidad Grande).

Puedes adquirir esta dote varias veces, aumentando el número base de lacayos y el número de mejoras disponibles en tres por cada compra adicional. Los lacayos perdidos o muertos pueden ser reemplazados fácilmente si dispones de tiempo, de manera automática, pero es difícil que puedas hacerlo en mitad de una sesión si no hay una separación importante entre una escena y la siguiente.

ADQUISICIÓN DURANTE EL JUEGO

Si formas parte de una organización que te permite obtener seguidores, dedica un mes a entrenar (en realidad, a buscar y a preparar a un número adecuado candidatos) y gasta 6 puntos de Experiencia para adquirir esta

dote (ya sea por vez primera o una vez adicional). Si no formas parte de una organización y reclutas a tus lacayos donde quiera que vayas por tu reputación, debes esperar (no entrenar, ya que no requiere esfuerzo de tu parte) un mínimo de seis meses tras la creación del personaje o desde que adquiriste esta dote por última vez para que dicha reputación se vaya extendiendo, y gastar 6 puntos de Experiencia para adquirir esta dote (ya sea por vez primera o una vez adicional).

LECTOR DE I CHING

Pi Yu-xing se acercó a su amiga Teng Sia-wai, y le comentó confidencialmente:

- Se me ha encomendado dirigirme mañana a casa de Sang Cheng, y ordenarle que se presente en la corte de manera inmediata para responder de cargos muy serios que no me han sido revelados. Quisiera saber si debería dedicar el tiempo que queda hasta mi partida a hablar con el mayordomo para que prepare su llegada, o a hablar con el funcionario para solventar algunas cuestiones acerca de mi testamento.

Teng Sia-wai manipuló sus palos de milenrama, y leyó el resultado, con rostro serio.

“Po en primera posición, Shih Ho en cuarta posición.

Los perseverantes son aniquilados.

Hay intrigas en marcha, organizadas por poderosos adversarios a los que hay que combatir y aquellos que son leales sufrirán el ataque de los manipuladores.”

- Con el funcionario, entonces - decidió Pi Yu-xing sin esperar siquiera a la interpretación.

- Partes hacia un destino sombrío - avisó Teng Sia-wai mientras su amigo inspeccionaba sus armas.

- Recuerdo que una vez me dijiste que conocer el destino no ayuda a evitarlo, pero sí a afrontarlo. Ahora que sé que el peligro me acecha en casa de Sang Cheng, puedo marchar con el ánimo tranquilo sabiendo que lo habré dispuesto todo para el caso de mi posible muerte.

Conoces la técnica adivinatoria del I Ching. En cualquier momento (excepto en mitad de una refriega u otra actividad estresante) puedes gastar un punto de Chi y hacer una lectura de I Ching acerca de un objetivo concreto (que puede ser una situación, un personaje, un objeto, ¡incluso tú mismo!). Dicho objetivo ganará un modificador igual al resultado obtenido en la lectura, que podrás invocar una vez de manera gratuita. El modificador dura hasta que termine la situación planteada. Cualquiera al que sea aplicable la predicción podrá invocar ese modificador...y el DJ como tal (no en representación de uno de los PNJs) puede forzarlo sobre uno de los PJs, si así lo desea. Es por ello por lo que, a veces, el vaticinio puede actuar en contra del personaje, si la predicción recomienda un curso de acción que el personaje no quiere o no puede seguir. Por otro lado, al ser

un modificador colocado por el personaje, la primera invocación para él (o para aquel a quien elija) es gratis, como suele ser habitual.

La lectura en sí se puede realizar de tres maneras. La más simple es lanzar dos dados y consultar la **Tabla de I-Ching Simplificada**. En ella, se recogen algunas “predicciones” generales que suelen ser fáciles de interpretar.

Alternativamente, si dispones de dados de ocho caras y te sientes algo más osado, puedes lanzarlos igualmente y consultar la **Tabla de I-Ching (No Tan) Simplificada** (usa el primer dado para elegir la columna, y el segundo para escoger la fila). Esta cuenta con muchas más...aunque muchas de ellas sean algo crípticas.

Y si los jugadores y el DJ se sienten lo bastante atrevidos y tienen un ejemplar del I Ching a mano²...pues pueden usar directamente el libro, a ver qué pasa (pueden, por ejemplo, tirar 1d8 dos veces para obtener uno de los 64 posibles hexagramas, y luego 1d6 para seleccionar cuál de las seis posiciones descritas se leen).

ADQUISICIÓN DURANTE EL JUEGO

Un maestro tendrá que entrenarte durante una estación, y tú tendrás que pasar practicando lo aprendido durante otras tres. Tras esto, y pagando 6 puntos de Experiencia, adquirirás esta dote.

TABLA DE I-CHING SIMPLIFICADA

YIN	YANG		
	1.2	3.4	5.6
1.2	Moderación	Influencia del pasado	Renuncia
3.4	Aceptación	Nuevo enfoque	Desconfianza
5.6	Ayuda inesperada	Acción inmediata	Grave peligro

² El autor consiguió uno bien barato, junto con el Tao Te Chin en un quiosco. Es lo bueno de las primeras entregas de una colección, que dan *mucho* más por *bastante* menos.

TABLA DE I-CHING NO-TAN-SIMPLIFICADA

	1	2	3	4
1	No actúes todavía	Hay signos de una oscuridad futura	Procúrate auxilio	Aplica la disciplina
2	No uses la fuerza	Compórtate con sencillez	Que cada cual realice su función	Debes saber retirarte a tiempo
3	Relacionate sólo con tus iguales	Arregla errores pasados	El bien comienza a imponerse	Intenta comprender las acciones
4	Déjate guiar por el corazón	Hay peligro y es propicio desistir	No te dejes llevar por la envidia	Cautelas extraordinarias
5	Afronta el peligro sin moverte	Progresa por la fuerza	No te dejes irritar	Se perseverante en la emergencia
6	Ayuda a quien lo merezca	Actúa sin egoísmo	Mide tus propias fuerzas	Pon en su sitio al descarriado
7	Extrema reserva	Purifícate antes de actuar	Llega la conmoción	No te dejes arrastrar por los acontecimientos
8	Resolución militar	Alegría tranquila	Actuar pronto y con vigor	Usa la salida más fácil

	5	6	7	8
1	El peligro aun está lejos	Si no se insiste, la cosa no irá a mayores	Debe mantenerse el orden	Se véraz y sincero
2	Debe haber igualdad en la comunidad	Permanece vigilante	Ventura en la modestia	No demuestres entusiasmo
3	Aplica un castigo rápido pero leve	Desdeña las facilidades injustas	La desventura acecha al leal	Frena el mal antes de que cuaje
4	No creas que sabes a qué atenerte	Conserva la concentración	Intención sin efectos visibles	No exigas demasiado
5	Conoce tu lugar	Deja que las cosas se arreglen a su modo	Retírate para volver más fuerte	Ha llegado la liberación
6	No lamentes nada	Asciende con confianza	Acepta el destino	No recurras a lo viejo
7	Primeros pasos vacilantes	Ocupa tu posición	Acude para actuar	Evita las nimiedades
8	Segundas intenciones inquietantes	No recurras a medidas extraordinarias	Frena a tiempo	Elige entre prudencia o humillación

OJOS DE YIN

Zhao-dao se consideraba un buen anfitrión, y por eso se esforzó en ser amable con su visitante, por mucho que le importunara su presencia y por mucho que le incomodaran sus ojos empañados, y su extraña reputación.

- He intentado dirigir a la familia lo mejor que he podido desde que mi honorable padre falleció hace ya tres años, y bien sabe el Cielo que es una familia complicada.

- Así me contó vuestro honorable padre la última vez que hablamos - asintió Ojos Blancos.

- Qué curioso. Nunca comentó que os conociera, ni siquiera cuando vuestro nombre surgía el alguna conversación.

- Es lógico, ya que no nos conocimos hasta hace dos días. Me comentó lo afectado que estaba con su heredero por haber olvidado tan rápidamente cierta conversación privada que mantuvo con él poco antes de su muerte, concerniente a la herencia del hermano menor.

Tras un momento de silencio, Zhao-dao, respondió:

- Un olvido intolerable que sólo puedo achacar al dolor del momento y que no dejaré que se mantenga ni un día más. Llamaré ahora mismo a mi administrador para resolver el asunto.

Ojos Blancos hizo un gesto de aprobación.

- Piedad filial y amor fraterno, juntos en un mismo acto. Vuestro padre se siente orgulloso.

Posees la capacidad de ver a los fantasmas o a los espíritus. Aunque esta capacidad puede adquirirse también como Trasfondo o como Técnica (es más apropiado lo segundo que lo primero, dicho sea de paso), en tu caso es una aptitud tan natural como respirar, por lo que puedes usarla sin coste de Chi. De hecho, está siempre activa, lo cual en ocasiones puede ser más una maldición que una bendición...

ADQUISICIÓN DURANTE EL JUEGO

Esta dote es un don innato, por lo que sólo puede aprenderse durante la creación del personaje. Alternativamente, el DJ puede decidir que una situación cercana a la muerte (es decir, en la que has quedado Agonizante) te capacita para adquirir esta dote pagando 6 puntos de Experiencia, pero sólo si gastas esos puntos poco después de dicha experiencia.

SEGUIDOR DE UNA ESCUELA DE PENSAMIENTO

Un día, mientras Confucio viaja con sus alumnos, un viejo comenzó a hablarles a grandes voces.

- ¡Oh, Fénix entre los hombres, aléjate de ellos, que sólo te han de traer sufrimiento!

Los alumnos de Confucio intentaron en vano hacerla callar, mientras decían:

- Calla, viejo loco, ¡muestra respeto ante este gran hombre!

El viejo se echó a reír.

-¡Grande, sí! Como otros que hubo antes. Dime, Confucio, ¿era Shun grande?

Confucio, tras hacer gestos a sus alumnos para que dejaran acercarse al anciano, respondió:

-Shun poseía una piedad filial tal que nunca dejó de respetar a sus progenitores, aunque éstos le odiaban. El propio Emperador Yao, que había regulado el paso de las estaciones y traído el orden al cosmos, quedó impresionado ante él, y lo nombró su sucesor. Durante su gobierno, Shun demostró una gran sabiduría, y supo escoger a un digno sucesor. Ciertamente, Shun fue un gran hombre.

El anciano replicó, todavía riéndose, mientras se marchaba:

-Shun era un hombre feliz mientras fue un don nadie, pero en cuanto fue nombrado Emperador sólo conoció la desdicha ante el final de los días, agobiado por sus responsabilidades. Lo mismo se aplica a ti, Confucio, y sólo encontrarás sinsabores y persecución mientras te aferres a los hombres. Haz como yo: aléjate de ellos y vive en la simplicidad.

Los alumnos de Confucio, una vez el anciano hubo desaparecido, preguntaron a su maestro su opinión. Éste respondió:

-Este anciano se encuentra en sintonía con el Tao, y su filosofía no sirve para crear un estado estable pero ha creado un hombre feliz. Aunque también bastante excéntrico.

Esta Dote engloba a varias Dotes diferentes e incompatibles entre si (de manera que sólo puedes tener una de ellas), y representa una religión o filosofía que has estudiado en profundidad y practicas asiduamente. Es

habitual adquirir Trasfondos relacionados con algún principio de la escuela de pensamiento concreta, lo cual simboliza una dedicación especial al mismo (hasta el punto de que puede ser forzado, como cualquier otro Trasfondo). No olvides preguntarle al DJ en qué época está ambientada la campaña, no vaya a ser que adquieras la Dote Confucionista siglos antes de que nazca el propio Confucio...

Cuando realices una acción que ponga de manifiesto claramente los principios de tu escuela, (y eres consciente de ello), recuperas un punto de Chi (al final del asalto, si te encuentras en alguna situación de combate o similar, en la que se está controlando el tiempo de tal manera). Sólo puedes recuperar un punto de Chi de esta manera en cada acción, y no puedes recibir los beneficios de esta dote más de una vez en un mismo combate o escena, a menos que entre un uso y otro han surgido condiciones nuevas o si se aplica a un precepto o principio diferente.

Del mismo modo, puedes citar los principios de tu escuela de una manera apropiada para la situación presente, ya sea como denuncia al que falta a alguno de los preceptos anteriores, como alabanza al que los sigue o como consejo al que duda, recuperando un punto de Chi (aunque el DJ puede vetar un uso frívolo de esta Dote). Alternativamente, puedes hacer que un aliado que oiga tu cita recupera un punto de Chi, o que un adversario que oiga tu cita (y se vea afectado por ella) lo pierda. En combate, debes hacerlo en tu turno, y cuenta como acción suplementaria: hablar es en principio una acción gratuita, pero citar con propiedad requiere tiempo y dedicación. Estos efectos se manifiestan en el mismo momento en que realizas la acción suplementaria, por lo que podrás gastar el punto de Chi en el mismo asalto en que lo recibes. Puedes hacer esto varias veces en una misma escena, pero sólo si entre un uso y otro han surgido condiciones nuevas o si se aplica a un precepto o principio que todavía no hayas citado.

Adicionalmente, tal y como se describía en el capítulo 7, la posesión de esta dote da acceso al personaje a las Técnicas de un Estilo relacionado con su Escuela de Pensamiento. Consulta dicho capítulo para más detalles (y el Apéndice I para ver la descripción de tales estilos).

A continuación, se enumeran algunos de los principios básicos de las diferentes escuelas de pensamiento disponibles. No recogen todos los principios existentes, ya que dentro de estas escuelas había a su vez diversidad de opiniones, pero servirán como fuente de inspiración para tus acciones y para tus citas:

Si eres Budista...

- ☉ reconocerás las Cuatro Verdades, las cuales se pueden resumir rápidamente en que el sufrimiento es debido al apego a las cosas efímeras, y es posible evitar el sufrimiento eliminando tal apego
- ☉ practicarás las Ocho Vías Nobles, que incluyen la meditación, el esfuerzo, el pensamiento y acción correcta, etc.

Si eres Confucionista...

- ☉ respetarás y harás respetar las cinco relaciones (el deber filial por encima de todas), los ritos y las tradiciones, actuando en con propiedad (*li*)
- ☉ serás amable y generoso, y por lo tanto benevolente, con otros, practicando de este modo la humanidad (*o ren*)
- ☉ apreciarás la música y la poesía...dentro de los cánones aceptados, por supuesto
- ☉ no harás a los demás lo que no desearías que te hicieran a ti
- ☉ gobernarás, o aconsejarás a tu señor para que gobierne, mediante el ejemplo, de manera que los súbditos imiten tu conducta virtuosa y se avergüencen si no lo hacen

Si eres de la Escuela del Yin y del Yang...

- ☉ contemplarás el mundo desde un punto de vista científico...aunque las leyes en las que se basará dicha ciencia serán las de la interacción entre el Yin, el Yang y los Cinco Elementos
- ☉ juzgarás la situación presente en función del Elemento predominante en dicha situación
- ☉ interpretarás cómo se van a desarrollar los acontecimientos en función del Elemento en el que se transforma el Elemento predominante en la situación presente

- ☯ leerás el pasado en función del Elemento que genera al Elemento predominante en la situación presente
- ☯ te enfrentarás a una situación usando el Elemento que vence al Elemento predominante en dicha situación
- ☯ si además eres una Eminencia, basarás a menudo tus predicciones en un análisis del Yin, el Yang o los Cinco Elementos de tu objetivo, recibiendo el correspondiente -1 en la tirada pero recuperando el punto de Chi gastado en la predicción. Para aquellos que piensen que esto es un abuso de las reglas, que no olviden que a) el -1 puede hacer que la predicción falle, y b) el personaje debe invertir dos de sus dotes para poder hacer esto, ¡lo cual no es poco gasto!

Si eres Legalista...

- ☯ considerarás al hombre como un ser malvado por naturaleza, y que sólo evitará hacer el mal por miedo al castigo
- ☯ respetarás y harás respetar la ley (*fa*), que obliga tanto al más bajo plebeyo como al más alto noble
- ☯ aplicarás los Siete Métodos de Han Fei Tzu (o, por lo menos, algunos de ellos), tal y como aparecen enumerados en el Estilo del mismo nombre
- ☯ gobernarás o aconsejarás a tu señor para que gobierne mediante una férrea disciplina y un control absoluto de los súbditos

Si eres Mohista...

- ☯ practicarás el Amor Universal, basado el respeto por todos los seres humanos por igual
- ☯ promoverás el pacifismo, pero actuarás en defensa de otros
- ☯ te opondrás a toda sociedad basada en el privilegio y no en el mérito
- ☯ buscarás la supresión de todo lo que no sirva para satisfacer las necesidades básicas de un ser humano, incluyendo ritos obsoletos o conocimientos sin aplicaciones prácticas
- ☯ promoverás y practicarás el estudio de nuevas maneras de mejorar la vida de todos

Si eres Taoísta...

- ☉ practicarás la acción sin pensamiento (wu wei) basada en actuar de manera espontánea, adaptándote al curso natural de las cosas
- ☉ no te preocuparás por la obtención de fama o riquezas, ni por que te alcance la ignominia o la pobreza
- ☉ tratarás a otros (si es que no te aíslas completamente de ellos) con generosidad y amabilidad
- ☉ rechazarás la “humanidad” y la “propiedad” confucianas como modos de actuar egoístas o artificiales
- ☉ rehuirás ocupar un cargo o gobernar, pero si te ves obligado a ellos, aplicarás el principio del wu wei en tu gobierno
- ☉ buscarás la pureza y la simplicidad, evitando las tentaciones y complicaciones de la vida material

ADQUISICIÓN DURANTE EL JUEGO

Deberás pasar un año estudiando en un lugar de enseñanza de la escuela de pensamiento escogida (un monasterio, una academia regentada por un maestro de dicha escuela, etc.) y gastar 6 puntos de experiencia.



Templo de Confucio (Zhenhai)

TÉCNICA A DIVINATORIA

Hubo una vez un campesino cuyo caballo se escapó en mitad de la noche. Un acontecimiento aciago, se dijo el campesino. Pero a los tres días el caballo había vuelto, en compañía de cinco caballos salvajes con los que había hecho amistad, de manera que el campesino disponía ahora de seis caballos! Al final la pérdida del caballo resultó ser algo venturoso, se dijo el campesino. Pero al día siguiente su único hijo intentó montar en uno de los nuevos caballos, se cayó del mismo y se rompió un brazo, quedándole permanentemente torcido. El campesino, confuso, se dijo que después de todo la pérdida del caballo había sido algo malo. Pero al día siguiente, apareció un enviado imperial para reclutar a todos los jóvenes de la zona para el ejército, y declaró al hijo del campesino como no apto para el servicio por su brazo dañado, así que el campesino no perdió a su hijo.

Practicas un método de adivinación, cuya naturaleza concreta queda a tu elección: lectura de caparazones de tortuga, la escritura automática, “medir” los niveles de Yin-Yang o de los Elementos del objetivo, etc. No se incluye la lectura del I Ching, ya que ésta aparece recogida en su propia dote.

Gastando un punto de Chi, puedes leer los augurios respecto a una pregunta determinada o sobre un suceso concreto (pasado, presente o futuro). El DJ te dará una respuesta entre tres posibles, “Auspicioso”, “No auspicioso” o “Indiferente”, basándose en su conocimiento de la trama de la historia. No es mucho, pero puede aplicarse a cualquier situación y hay menos probabilidades de que se vuelva en contra tuya como ocurre con el I Ching (al no crear ningún aspecto, no puedes invocarlo, ¡pero tampoco podrá ser forzado en tu contra si resulta poco propicio!).

Adicionalmente, una vez por sesión puede gastar un Punto de Chi e improvisar un augurio auspicioso. Esto sí crea un modificador, llamado justamente “Augurio auspicioso”, que podrá ser invocado normalmente por cualquiera que lo haya percibido (e interpretado correctamente, gracias a la asistencia del personaje con esta Dote). Este modificador suele durar poco tiempo: una escena, un combate, un día...o menos aun, si la situación sobra la que trata es aun más breve.

ADQUISICIÓN DURANTE EL JUEGO

Un maestro tendrá que entrenarte durante una estación, y tú tendrás que pasar practicando lo aprendido durante otras tres. Tras esto, y pagando 6 puntos de Experiencia, adquirirás esta dote.



El Emperador Shun, realizando adivinaciones en el palacio

TOQUE DE LO SOBRENATURAL

Kaotsu escuchó la música de la flauta mucho antes de ver a su intérprete: una joven muchacha sentada sobre una piedra en los márgenes del bosque. A Kaotsu no le sorprendió especialmente el encontrar a una mujer sola en semejante paraje: había tenido ya algunas aventuras desde que abandonó su hogar en las montañas, y no sería la primera doncella guerrera que se cruzaba en su camino. Estuvo un tiempo indefinido escuchando la melodía, dado que la joven era posiblemente la mejor intérprete que había escuchado nunca. Sin embargo, esta había notado su presencia, porque en determinado momento interrumpió la melodía y lo miró con una mirada interrogativa. Se dirigió a ella cortésmente:

- Disculpad mi interrupción, pero quería preguntaros una cosa. ¿Existe algún camino que atraviese este bosque, o me recomendáis mejor rodearlo?

- Existe más de un camino - respondió la muchacha bajándose de la piedra -, pero algunos son menos recomendables que otros. Venid, seré vuestra guía.

-Quedo en deuda con vos. Mi nombre es Kaotsu.

-Podéis llamare Flor.

Mientras se abrían paso entre la espesura, Kaotsu comentó:

- Creo haber oído algunas leyendas extrañas sobre este lugar, aunque ahora mismo no logro recordar ninguna concreta...

- Todos los bosques como éste tienen sus historias, y algunas son más ciertas que otras - respondió Flor. Tras una pausa, añadió bajando el tono de voz -. No hagáis ningún gesto brusco, pero si miráis hacia vuestra derecha, veréis a algunas de las fuentes de esas historias...

Kaotsu obedeció, extrañado, y sus ojos se abrieron como platos cuando descubrió a unas extrañas bestias acechando entre los árboles. Tenían un tamaño algo inferior al de un hombre, pero poseían largos brazos acabados en garras, y unos colmillos de aspecto desagradable. Sus ojos amarillos los miraban con odio, pero también con duda. Su primer instinto fue echar mano a la empuñadura de su espada, pero recordando las palabras de Flor, logró contenerse. Al instante, unas notas musicales brotaron de la flauta de la joven, y al oírlas, las criaturas desaparecieron en la espesura.

- Podéis estar tranquilo - dijo la muchacha poniendo la mano sobre su brazo y haciendo que reanudaran la marcha-. Estas bestias son mezquinas, groseras y desagradables, y están hambrientas por añadidura, pero no os atacarán mientras estéis conmigo.



- ¿Manteniáis algún tipo de control sobre ellas con vuestra música? - preguntó Kaotsu con interés.

- *Mi música es capaz de bastantes cosas, pero en este caso sólo ha servido para que me reconozcan. Temen a mi madre, y no se atreverán a mover un dedo contra mí, ni contra aquellos bajo mi protección.*

Al rato, Kaotsu volvió a hablar.

- *Acabo de recordar una de las leyendas sobre este bosque. Dicen que en su interior habita un espíritu de apariencia femenina que posee un considerable poder, y que hace desaparecer a aquellos que la importunan.*

Flor sonrió.

- *Habéis oído hablar de mi madre, pues. No os preocupéis, os llevo por un camino que pasa lejos de su morada. No dudo que me recibiría con amabilidad si estuviera sola, pero no suele ver con buenos ojos que lleve invitados si antes no la he avisado.*

El mundo sobrenatural puede manifestarse de muchas maneras, y que existen criaturas (o incluso lugares) que pueden manipular los elementos de manera instintiva. A veces, una persona nace con un cierto toque sobrenatural, debido a la existencia de alguna criatura no humana entre sus ancestros, a una bendición (o maldición) familiar o un acontecimiento mágico fortuito. Si adquieres esta dote, tu serás uno de estos individuos.

Cuando adquieres esta dote, debes especificar cuáles son sus efectos. En principio, te permitirá hacer de manera automática y sin coste alguno de Chi acciones que son imposibles para un ser humano, aunque el DJ debe limitar los intentos de abusar esta dote. También sería conveniente adquirir algún Trasfondo que explique cómo demonios has acabado teniendo estos extraños poderes...o alguna consecuencia, buena o mala, de los mismos.

A continuación se ofrecen algunos ejemplos de efectos de esta dote:

☉ **Garras:** puedes extender tus uñas a voluntad hasta convertirlas en poderosas garras, que hacen que tus ataques con tus manos desnudas cuenten como ataques con armas pequeñas a efectos de daño, aunque sigues usando tu Madera a al hora de atacar. Alternativamente, puedes poseer otros tipos de armas naturales, con el mismo efecto.

- ☯ **Inmune al frío:** ni el frío más intenso es capaz de afectarte. Aquellos que te ataquen con Técnicas basadas en congelar a su objetivo o algo así se van a llevar una sorpresa. Por otro lado, eres tan vulnerable a que te apuñalen como una esquirla de hielo como el que más.
- ☯ **Inmune al fuego:** ni el calor ni las llamas te afectan. Esto no quiere decir que seas automáticamente inmune a Estilos del fuego, aunque si alguien usa una Técnica que genera llamas sobre ti, se va a llevar una desagradable sorpresa. En términos de juego, tu oponente gastaría el Chi necesario en usar su Técnica y no obtendría nada a cambio.
- ☯ **Legua de los lobos:** puedes entender la legua de los lobos (y también perros), y ellos entienden cuando les hablas, aunque sea en tu idioma. Puedes sustituir “lobos” por otra especie, si lo deseas, al adquirir esta dote: “Legua de los pájaros”, por ejemplo, es otra dote aceptable.
- ☯ **Respirar bajo el agua:** puedes permanecer bajo el agua el tiempo que quieras sin preocuparte por ahogarte.
- ☯ **Sin necesidad de comer:** no tienes necesidad ni de comer ni de beber, aunque puedes hacerlo normalmente si así lo deseas.
- ☯ **Visión en la oscuridad:** como su nombre indica, nunca sufrirás penalizaciones por luchar a oscuras o con escasa luz.

ADQUISICIÓN DURANTE EL JUEGO

Estos rasgos suelen ser innatos, al igual que Ojos de Yin, y cuando se adquieren durante el juego suele ser por bendición de alguna criatura sobrenatural o por ingerir alguna sustancia o alimento mágico de efectos permanentes. En ambos casos, el personaje deberá pagar 6 Puntos de Experiencia para simbolizar el control sobre su nueva habilidad: hasta ese momento, podrá usar la dote durante una escena pagando un punto de Chi en lugar de gratuitamente. Hay, sin embargo, un tipo de personaje que tiene justificado el adquirir estas dotes con el paso del tiempo: los personajes Corruptos pueden adquirir rasgos demoníacos con el paso del tiempo, que pueden manifestarse en forma de distintas versiones de esta dote.

VOZ DEL MAESTRO

Los soldados contemplaban estupefactos al cadáver caído en mitad de la calle. Dos heridas de extraña naturaleza se podían apreciar en su cuello, pero no eran capaces de dilucidar su origen.

-Me recuerda a la mordedura de una serpiente, pero debería haber sido una serpiente muy, muy grande. ¡Mira la distancia entre ambas heridas! ¿Qué serpiente tiene una boca tan grande?

-Estas heridas fueron causadas por un practicante del Estilo del Colmillo de la Sierpe Demoníaca. El asesino practica un kung fu demoníaco - dijo una voz entre los presentes.

Los soldados miraron sorprendidos al individuo que había pronunciado tales palabras, un joven fornido con aspecto de campesino patán.

-Mi abuelo me hablo una vez de los efectos que deja este Estilo en sus víctimas - explicó Pao Zhang un poco a la defensiva, al sentir tantos ojos posados en él -, ya que una vez tuvo que enfrentarse a un asesino enviado por un rival que intentó emplear estas técnicas. Y recuerdo perfectamente su descripción de las heridas que pueden dejar: dos marcas en el cuello, como las que tiene el cadáver, similares a la mordedura de una serpiente pero demasiado separadas como para que una serpiente pueda hacerlas.

Los soldados se miraron el uno al otro. Por un lado, el joven parecía saber más de lo que era esperable en un simple campesino sobre kung fu corrupto. Por otro lado, no tenía el aspecto de ser un asesino, un loco o un mentiroso. Quizás deberían indagar sobre otros viajeros que habían llegado recientemente a la ciudad...

Muchos de los PJs, si no todos, poseyeron algún maestro que les enseñó buena parte de lo que saben (incluso *todo*, en algunos casos). También son muchos los que siguen recordando sus palabras, aun años después de haberse separado de ellos, si es que se da el caso. Pero en lo que a ti se refiere, este recuerdo se mantiene aun más vivo: a menudo sientes como si tu maestro te estuviera realmente hablando o recuerdas con viveza alguna lección que puede ser aplicada al presente. Porque puede que tu maestro fuera bondadoso o puede que fuera cruel, puede que fuera paciente o puede que fuera un tirano, pero una cosa sí es segura: era un gran conocedor de determinados temas, y tú aprendiste de ello.

Esta dote se parece en algunos aspectos a Eminencia, pero con algunos matices. En primer lugar, al adquirirla, puedes escoger *dos* campos de aplicación (tal y como se describen en la dote Eminencia), sin necesidad de cumplir ningún requisito previo: una buena ocasión para escoger “Teoría de las Artes Marciales”, que tendría más requisitos si se adquiriera como Eminencia. Estos son los campos en los que tu maestro destacaba, y que en parte te transmitió. De este modo, puedes realizar Predicciones como se describe en la dote Eminencia en temas relacionados con estos campos. Ahora bien, en todos los casos tu predicción debería comenzar con un “Mi maestro dijo...” o algo por el estilo...

Esta dote, por otro lado, no te concede los beneficios adicionales que concede la dote Eminencia (es decir, no te otorga beneficios en interacciones sociales). Por otro lado, aunque no tengas que poseer un nivel Excelente en el elemento asociado a ninguno de los campos de aplicación elegidos, recuerda que las dificultades de las predicciones son bastante altas, por lo que si tu nivel es el elemento asociado es bajo puedes verte limitado sólo a las más asequibles...y esas aun te costarán mucho trabajo.

ADQUISICIÓN DURANTE EL JUEGO

Esta dote no está pensada para ser adquirida durante el juego, sino para ser adquirida durante la creación del personaje. Ahora bien, se puede considerar que pasar cinco años bajo la tutela de un maestro con Eminencia en los dos campos que deseas seleccionar con esta dote, y gastando 6 puntos de Experiencia, podrás adquirirla.

Por otro lado, poseer esta dote puede facilitarte las cosas a la hora de convertirte tú mismo en una Eminencia. Si posees el nivel adecuado en el elemento asociado a alguno de los campos de aplicación que escogiste, pagando 6 puntos de Experiencia podrás convertirte en una Eminencia (recuerda que “Teoría de las Artes Marciales” tiene requisitos adicionales que también deberás cumplir). Y no tendrás que esperar a hacerlo: bastará con que cumplas los requisitos y pagues los puntos. Podrás hacer esto con los dos campos de aplicación (puedes hacerlo a la vez, incluso, si puedes y tienes los 12 puntos de experiencia totales que harían falta). Una vez seas una Eminencia recibirás todos los beneficios de la misma, y ya no tendrás por que empezar tus predicciones con un “Mi maestro dijo...”, aunque alguno los hacen, por respeto, hasta el fin de sus días.

VUELO

Una figura encapuchada aleccionaba a un grupo de lacayos arrodillados, de aspecto aterrorizado.

- Vuestro objetivo fue alumno de Ban Yao, que a su vez aprendió de Qi Lie Yu, y si siguiéramos remontándonos hacia el pasado llegaríamos al mismísimo Maestro Lie Zi. Por lo tanto, debéis asumir que, como Lie Zi, vuestro objetivo es capaz de cabalgar los vientos. ¿Habéis comprendido?

Todos asintieron, sin atreverse a proferir palabra.

- Bien - asintió el encapuchado -, entonces volved al barranco al que supuestamente lo visteis caer y reanudad su búsqueda. Y esta vez traedme su cadáver, tal y como os había ordenado desde un principio. Si volvéis a fallarme, compartiréis el destino de vuestro anterior cabecilla.

Todos contemplaron el cadáver decapitado, con aprensión.

Aunque todos los PJs (y un número importante de PNJs) tiene la capacidad de pasar menos tiempo en contacto con el suelo que el común de los mortales gracias a su Técnica “Gran Salto”, existen algunos individuos que refinan esta capacidad hasta el extremo de poder usarla durante periodos prolongados de tiempo empleando una cantidad mínima de Chi. O, como diría Li Zi, individuos capaces de “cabalgar los vientos”. Para adquirir esta dote, el personaje tiene que conocer un mínimo de cinco Técnicas diferentes a “Gran Salto”, teniendo en cuenta que cada Técnica Alquímica cuenta como media Técnica para hacer este cálculo³.

Un personaje con esta dote puede gastar un punto de Chi en cualquier momento, sin que cuente como una acción si lo hace durante el combate, ganando todos los siguientes beneficios durante el resto de la escena:

- ☺ podrá moverse como acción suplementaria hasta tres zonas de distancia, sin penalización e ignorando dificultades por separaciones entre zonas (a menos que sean separaciones que impiden el vuelo)

³ Para ahorrar trabajo a los jugadores que deseen optimizar su adquisición de dotes, allá va una combinación que permite cumplir estos requisitos con un personaje recién creado: asignas dos Dotes a Guerrero Impío, Estilo Corrupto o Arma de Renombre, y podrás usar la tercera para adquirir Vuelo.

- ☉ será inmune a las caídas y podrá saltar cualquier distancia de manera automática
- ☉ superará automáticamente la mayoría de *situaciones de combate complejas* que requieren un nivel mínimo de Madera o Fuego. Es decir, no sufrirá penalizaciones independientemente del nivel en dichos elementos si estás relacionadas con maniobras atléticas o de velocidad
- ☉ poseerá el modificador “En vuelo”, que podrá invocar de manera habitual para obtener bonificaciones en determinadas acciones (por ejemplo, tiradas de defensa contra enemigos en tierra)

Fuera del combate y demás situaciones tensas, un punto de Chi suele permitir volar durante una hora, más o menos, a la velocidad antes mencionada de “un hombre a la carrera”. Dado que en el aire no suele haber obstáculos, la distancia que se puede recorrer en este tiempo es bastante grande...por no mencionar el pequeño detalle de que estamos hablando de un hombre que corre sin cansarse lo más mínimo en el proceso. Y para aquellos que piensen que usar esta dote les va a hacer invencibles en combate, sólo señalar que sus enemigos en tierra podrán...

- ☉ atacar con armas a distancia o con Técnicas que permitan ataques a distancia
- ☉ usar la Técnica “Gran Salto” como acción suplementaria para poder realizar un ataque sobre el personaje en el aire (cuesta un punto de Chi cada intento, pero menos da una piedra)
- ☉ usar la Técnica “Gran salto” como acción suplementaria para poder realizar una maniobra de empujar sobre el personaje volador, arrastrándolo al nivel del suelo para que tus aliados lo apaleen ahora que lo tienen a su alcance (para que aprenda)
- ☉ contraatacar en lugar de defender si el personaje volador pretende acercarse lo suficiente para dar un golpe y luego alejarse

ADQUISICIÓN DURANTE EL JUEGO

Deberás cumplir con los requisitos de esta dote y entrenar con un maestro que ya la posea durante 60 días, gastando 6 puntos de Experiencia. En realidad, si atendemos a Li Zi, “cabalgar los vientos” requeriría *años* de aprendizaje...pero, a veces, la jugabilidad debe ponerse por delante del rigor histórico.

LA MALDICIÓN DEL LOBO

Cuando el joven guerrero Du-yang escuchó los gritos, sospechó que algo malo pasaba. Cuando casi se dio de bruces contra una niña que huía aterrada, sus sospechas se convirtieron en una certeza. Cuando contempló la dantesca escena que lo esperaba unos metros más adelante, comprendió que sus sospechas se habían quedado cortas.

Los cadáveres de un número indeterminado de personas, pues muchos estaban demasiado mutilados para estar seguro del número, llenaban el claro, y en su centro se alzaba una espantosa criatura, con aspecto vagamente humano, pero con rasgos claramente lobunos. Vestía unas ropas desgarradas, y sus garras y colmillos goteaban sangre.

-¡Bestia repugnante! ¡Vas a pagar por tus crímenes!- gritó el joven como desafío. Su espada trazó un amplio arco, y, atravesando el claro de un salto, atacó.

Para sorpresa del joven, la bestia desenvainó a su vez una espada y pudo detener el impacto, aunque a cosa de retroceder varios metros.

-Estás cometiendo un grave error - habló la criatura. Su voz, aunque entorpecida por sus colmillos y mandíbula inhumanas, resultaba perfectamente comprensible.

-Mi error sería permitir que una bestia asesina como tú vagara libre por estas tierras - repuso Du-yang , lanzando varias estocadas a una velocidad cegadora. Ni uno sólo de sus golpes logró impactar en su objetivo. La criatura manejaba su espada con una habilidad sorprendente en alguien de aspecto tan bestial.

-Tus conocimientos de esgrima no hacen sino confirmar tu peligrosidad, y reafirmarme en mis deseos de derrotarte - anunció Du-yang.

- El lobo corre durante días y noches, y la fatiga no hace mella en él - repuso su oponente -. Tú, por otro lado, empiezas a dar muestras de fatiga.

- Lucha por la justicia, y de ella extraigo fuerzas.

- Si eso es todo lo que tienes, entonces has perdido. Porque yo también lucho por la justicia...

Ambas armas quedaron trabadas; un rápido giro por parte de la criatura hizo que su talón impactara en el costado del joven, que fue lanzado con

fuerza contra un árbol cercano. Perdió el conocimiento, sospechando que no volvería a recobrarlo. Se equivocaba...

Tras un tiempo indeterminado, el Du-yang volvió a abrir los ojos. Se encontraba atado, en el mismo claro en el que había luchado con la bestia. Sin embargo, la situación parecía bastante diferente. Para empezar, los cadáveres habían desaparecido y en su lugar había varias tumbas recientes. Dos, la una junto a la otra, habían sido excavadas con cuidado y respeto; una tercera, bien separada de las otras dos, había sido excavada con evidente desprecio. La niña cuyos gritos le habían alertado estaba ahora tumbada a poca distancia, y parecía dormir. Pero lo más notable era que ante él se alzaba un guerrero desconocido...que llevaba las mismas ropas desgarradas que la bestia con la que había combatido, y portaba la misma espada que había enarbolado contra él.

-Te he atado para obligarte a oír mi versión de la historia, mi impetuoso adversario - explicó el desconocido -. Dos de los cadáveres pertenecían a un campesino y su esposa, que viajaban con su hija. El resto, eran los cadáveres de los asaltantes que dieron muerte a ambos. No pude llegar a tiempo de salvarles a ellos, pero sí a la niña. Admito que la situación hizo que entrara en cólera...y en ese estado adquiero un aspecto nada agradable a la vista. No tuve miramientos con mis enemigos, por lo que usé garras y colmillos, además de mi espada.

“Para cuando había acabado con todos, me había tranquilizado lo suficiente, por lo que me disponía a seguir a la niña para evitar que sufriera algún percance. Al final lo he hecho con algo de retraso, pero la he encontrado y aquí está. Ha sido más receptiva que tú, e incluso se ha calmado lo bastante para dormirse. Ahora que estás despierto, confío en que la llesves a un lugar donde la cuiden bien: yo prefiero no tener que acercarme demasiado a ningún lugar habitado, por razones obvias.

Du-yang aceptó las explicaciones. El hecho de que tanto la niña como él siguieran con vida, le parecía suficiente prueba de la buena voluntad del desconocido. Llevó a la niña a la residencia de su señor, un hombre amable y compasivo, y con numerosas familias a su cargo, todas ellas buenas personas. Una de ellas aceptó a la niña y la adaptó como hija, adoptando el nombre de. Con el tiempo, creció para convertirse en una valiente y hábil

guerrera, para escándalo de algunos, y Du-yang fue el encargado de entrenarla en persona.

Ninguno de los dos olvidó nunca al desconocido maldito pero honorable, pero sus caminos no volvieron a cruzarse hasta años después. Para entonces, tanto Du-yang como Di Yiu ya conocían la historia de Colmillo de Lobo, la espada maldita, y de cómo su último portador, Quan Chi-yun, había tenido que recurrir a ella contra su voluntad para vengar la muerte de su familia, sufriendo por ello la maldición del lobo. Las circunstancias que llevaron a Du-yang, Di Yi y Quan Chi-yun a encontrarse de nuevo, por otro lado, son otra historia, y deberá ser contada en otra ocasión.

9 - COMBATES Y CONFLICTOS

LUCHAS ENCARNIZADAS

Puede que tu maestro te previniera contra el uso de la violencia. Puede, de hecho, que compartas su parecer. Pero, inevitablemente, los personajes de **AvRM** van a verse envueltos en situaciones de combate en la que tendrán que poner a prueba aquello que han aprendido.

Los combates se desarrollarán en una serie de asaltos, durante los cuáles cada uno de los implicados realizará una tirada de dados (**tirada de combate**) que determinará, junto con los distintos modificadores que se apliquen a la misma, cómo se ha desenvuelto durante dicho asalto. Los asaltos se irán sucediendo hasta que uno de los bandos participantes, quede eliminado, huya, se rinda (o toda una combinación de los anteriores). Por otro lado, antes de que comience el combate en sí, se establecerán toda una serie de factores que afectarán a lo que suceda una vez comiencen las hostilidades: dónde se desarrollan las mismas, quién empieza enzarzado con quién, etc.

ANTES DEL COMBATE

EL ESCENARIO

Al inicio del combate, el DJ describe el escenario en el que se va a llevar a cabo el enfrentamiento, indicando cuáles son los aspectos que posee el mismo (ya sea de manera explícita, o introduciéndolos de manera implícita en la descripción). Deberá también decidir si la acción se va a desarrollar en una zona relativamente limitada o si los combatientes van a estar desplazándose continuamente en una región muy extensa.

En el primer caso, la localización en la que se lleva a cabo el enfrentamiento puede dividirse en las distintas zonas que lo componen. Una zona no es más que un área dentro de la cual sus ocupantes pueden interactuar sin problemas entre sí (dicho de otro modo, estar lo bastante cerca como para darse puñetazos). De manera general, dos personajes en la misma zona pueden “tocarse” (con los puños, con espadas, etc.), dos personajes en dos zonas adyacentes pueden lanzarse cosas y dos personajes a dos o más zonas de distancia pueden atacarse con armas de proyectil.

Ejemplo: un combate en un salón del trono es un ejemplo de un escenario dividido en zonas. Una zona se correspondería al trono en sí, y otro a la parte dedicada a la “recepción”, con unas escalinatas uniendo ambas zonas.

En el caso de combates en los cuales los participantes no están limitados a un escenario limitado, sino que se están desplazando continuamente, el concepto de zona no es adecuado, por lo que normalmente se desecha. Tampoco es apropiado el concepto de “movimiento” como acción aislada, ya que se supone que todos los presentes lo están haciendo de manera continua como parte de sus maniobras de ataque y defensa. Este tipo de combate suele ser más apropiado para enfrentamientos de uno contra uno, pero tampoco hay que tomarlo como una idea fija. En estos casos, consulta el apartado Combate en situaciones complejas.

Ejemplo: un combate nocturno en los tejados de una ciudad sería un ejemplo de escenario no limitado, en el cual los combatientes van saltando de uno a otro mientras cruzan sus espadas (a menudo en el aire).

Y nadie dice que el DJ no pueda combinar ambos tipos de escena: uno de los personajes puede luchar contra su némesis en un duelo personal, saltando de tejado en tejado, mientras que sus compañeros luchan a nivel del suelo en una misma zona contra una horda de seguidores de la némesis (el DJ puede asumir que pasar de un tipo de combate a otro equivale a moverse una zona, y punto).

DUELOS PERSONALES

El combate en ARM suele ser algo personal: es al comienzo del mismo cuando se establece quién va a enfrentarse con quién, y una vez se ha decidido esto, cada uno de estos enfrentamientos individuales (denominados **Duelos**) rara vez afectará a otros...al menos, no lo harán hasta que uno de los implicados acabe con su oponente (u oponentes) y puede apoyar a un aliado.

Normalmente, a la hora de decidir quién se pega con quién, se recurre a un criterio dramático y a otro práctico. Según el primer criterio, está claro que si hay dos enemigos a muerte en bandos opuestos, serán los que se vean las caras. Y según el segundo criterio, los oponentes se repartirán de la manera más equitativa posible: en un duelo de cinco contra cinco, los contrincantes se emparejarán (nada de dos-contra-uno por aquí y uno-contra-dos por allí...). Ten en cuenta que cuando hablamos de “opponente” queremos decir “opponente de entidad”: los meros Lacayos van en grupos, como se explicará más adelante, y tienen algunas reglas especiales al respecto.

Una vez se han establecido los diferentes emparejamientos, cada uno de estos puede ir resolviéndose en el orden que quieras: como ya se ha dicho, no podrán afectarse los unos a los otros hasta que cada uno de estos Duelos concluya.

LA TIRADA DE COMBATE

El enfrentamiento se dividirá en una serie de periodos de tiempo denominados **asaltos**, con una duración arbitraria. Una vez todos los participantes han tenido la oportunidad de actuar, el asalto habrá terminado y comenzará uno nuevo. Al comienzo de cada asalto, cada participante indicará cuál es el Elemento que va a emplear para su **tirada de combate**. Esto suele venir determinado por el tipo de arma que emplea o por la estrategia que va a seguir a lo largo del asalto (luego se verán más ejemplos de ello). A continuación, cada uno de los participantes tirará 4DF y sumará el Elemento escogido. El que obtenga un resultado superior habrá sido el “ganador” del asalto, y podrá escoger una de las siguientes opciones: causar

daño a su oponente (o al menos intentarlo) o colocar un Modificador adecuado (ya sea a sí mismo, a su oponente o al entorno).

Si un personaje consigue un efecto de +3 o más, habrá tenido un **éxito espectacular** y podrá bonificar o penalizar la siguiente tirada de combate con un +1 o un -1, independientemente de que el sea uno de los participantes en ella o no. Deberá justificar la forma en que sus acciones logran beneficiar a un aliado o perjudicar a un oponente; si la siguiente tirada corresponde a un combate colateral que se está llevando a cabo en el otro extremo de la ciudad, por ejemplo, el beneficio se pierde.

Evidentemente, el combate no se reduce a esto, ya que hay otras muchas posibilidades y factores...pero éste va a ser el mecanismo en torno al cual va a girar todo lo demás.

INICIATIVA

Un aspecto muy importante dentro de cada Duelo es qué participante tiene la Iniciativa en cada momento, o dicho de otro modo, quién está sometiendo a presión al otro al comienzo del asalto. Al comienzo del combate, si un bando sorprende al otro, está claro que tendrá la Iniciativa, y sus integrantes podrán actuar antes en sus respectivos Duelos. En el caso de que ningún bando haya sido sorprendido, o para establecer el orden de acción dentro de los integrantes de un mismo bando, se suma el Agua y el Fuego de cada participante; los especialistas en Percepción o en Ligereza aumentan en uno dicho valor. Dentro de cada Duelo, el personaje con un valor superior en dicha suma tendrán la Iniciativa. Una vez el combate ya ha comenzado, el personaje que obtiene el resultado final más alto normalmente ganará la Iniciativa (o la mantendrá, si ya la tenía) para el siguiente. Y decimos “normalmente” porque, como se verá en el siguiente apartado, en ocasiones habrá que tener en cuenta otros factores.

ATAQUE Y DEFENSA

Lo más habitual, durante un combate, es que cada uno de los participantes intente dañar al otro y evitar ser dañado. Y esta será la acción por defecto

llevada a cabo por cada personaje. Ahora bien, existen múltiples modos de dañar y de evitar ser dañado: inicialmente, el Elemento empleado se basará en el tipo de arma empleada en el combate: Fuego para Armas a Distancia o Armas cuerpo a cuerpo y Tierra para Artes Marciales. Por otro lado, las circunstancias pueden implicar toda una serie de modificadores al resultado obtenido por cada participante.

Un fuente de modificadores es la Iniciativa. Evidentemente, el personaje que tenga la Iniciativa contará con una cierta ventaja durante el asalto: esto se traduce en una penalización para su oponente de -2. La segunda fuente de modificadores se basa en la invocación de aspectos. Una vez se tiran los dados, se producirá una escalada de invocaciones: una puja entre los implicados que gastarán todo el Chi que quiera y pueda para invocar aspectos adecuados. Pueden ser aspectos propios (Trasfondos, Técnicas, Modificadores, etc.), aspectos de su oponente (si los conoce), aspectos del entorno...lo habitual, en definitiva. Como se explicó en su momento, no es posible invocar el mismo aspecto más de una vez. Finalmente, pueden producirse otros modificadores circunstanciales, que se explicarán en cada caso.

Cuando un personaje no tiene la Iniciativa, una opción es recurrir a una Defensa. En este caso, no sufrirá la penalización de -2, pero aun en el caso de que obtenga un resultado superior a su oponente, no podrá causarle daño, únicamente colocar un modificador. Además, sólo ganará la Iniciativa si consigue un éxito espectacular, de tal manera que este beneficio sustituye al habitual para estos casos. Y otra posibilidad más es recurrir a una Defensa Total. En este caso, el personaje no sólo ignora la penalización de -2, sino que obtiene un +2 a su resultado final. Ahora bien, en estos casos el personaje está simplemente ganando tiempo, y renunciado a avanzar en combate en su favor: aunque supere a su oponente, no ganará ningún beneficio por ello: no podrá dañar a su oponente, no podrá colocar modificadores, no podrá ganar la Iniciativa y, por espectacular que sea su éxito no recibirá nada por ello. Realizar una Defensa o Defensa Total debe anunciarse al comienzo del asalto, y el Elemento a utilizar será Fuego si intenta defenderse bloqueando con un arma o esquivando los golpes, o Tierra si intenta bloquearlos con sus manos desnudas.

ACCIONES SUPLEMENTARIAS

A veces, la acción que quieres llevar a cabo no es algo tan inmediato como desearías. Puede que desees atacar a un enemigo con tu espada...que llevas envainada. O puede que desees darle un puñetazo a otro enemigo...que se encuentra demasiado lejos para alcanzarle (a lo mejor para contraatacarle, porque el muy cobarde te está disparando flechas desde su posición "segura"). En ese caso, será necesario que realices alguna acción suplementaria (desenvainar tu espada, moverte, etc.). Cada acción suplementaria que debas llevar a cabo (que, por otra parte, serán automáticas) te dará una penalización de -1 en tu tirada.

El **movimiento**, como se ha dicho, es un ejemplo de acción suplementaria, y de hecho es el más habitual. Normalmente, sólo puedes moverte hasta una zona adyacente, sufriendo una penalización de -1. Si quieres moverte más zonas, tu acción durante el asalto será eso, un movimiento, y deberás hacer una tirada de Madera contra una Dificultad establecida por el DJ (Normal, si no hay circunstancias extrañas), moviéndote una zona por cada nivel de efecto obtenido. Incluso si fallas, te moverás una zona, pero habrás gastado la acción que te correspondía en ese asalto y avergonzado a tus maestros.

Eres libre de describir como quieras el modo en que te mueves de una zona a otra. De hecho, la mayoría de los personajes con un mínimo de importancia suelen recurrir al procedimiento más espectacular en lugar de al más mundano. Por eso, si estás peleando en el piso de debajo de una taberna y quieres subir al piso superior, puedes describir que lo haces de un salto en lugar de usando las escaleras (el resultado final es el mismo, un -1 a tu acción posterior).

El DJ puede considerar que moverse de una zona a otra no es algo especialmente fácil, imponiéndole un nivel de dificultad, por lo que en estos casos tienes tres opciones:

- ☉ dedicar toda tu acción al movimiento, lo cual consigues de forma automática (pero no pudiendo realizar otras acciones); sólo puedes hacer esto cuando no estás implicado en un Duelo (normalmente

porque tu oponente ya ha sido derrotado, o porque acabas de llegar a una pelea que ya ha comenzado) para unirse a alguno de los Duelos ya existentes (del que pasará s a formar parte al comienzo del siguiente asalto).

- ☉ moverte como acción suplementaria sufriendo la penalización normal de -1 y, además, una penalización de adicional igual a la diferencia de nivel entre el Elemento que usas para moverte y la dificultad del movimiento (si es que tu Elemento es menor; si es igual o superior, sólo sufres el -1 habitual)
- ☉ moverte como acción suplementaria gastando un punto de Chi para usar la Técnica Gran Salto, en cuyo caso no sufres ninguna penalización

Ejemplo: parte de la lucha se desarrolla en el suelo, y otra en el tejado. No hay escaleras para ir de uno a otro, así que el DJ anuncia que moverse en un sentido o en otro tiene una Dificultad Grande para bajar y Fantástica para subir (es un salto de unos cuantos metros). Los personajes con Madera Excelente o mejor sólo sufren el -1 habitual si se mueven como acción suplementaria, pero cualquier personaje, independientemente de su Madera, puede dar el salto si dedica su acción del asalto a ello, o dar el salto como acción suplementaria sin sufrir ninguna penalización si gasta un punto de Chi.

Existe otro tipo de acción suplementaria que vale la pena examinar con detalle, y es el empleo de determinadas dotes cuyo fin es recuperar un punto de Chi al final del asalto. Así, la Dote **Seguidor de una Escuela de Pensamiento** permite obtener este beneficio si el personaje aplica las enseñanzas de su Escuela de manera adecuada durante el combate. La Dote **Conocimiento de Estilos** también permite, en determinadas situaciones, criticar el Estilo del adversario, con el mismo beneficio.

Aunque ambas dotes explicarán con más detalle su funcionamiento, cabe mencionar ahora que su uso puede ser anunciado en cualquier momento durante la resolución de una acción. Dicho de otro modo: una vez se tiran los dados, durante la consiguiente cascada de invocaciones un personaje puede anunciar el uso de una de estas dotes. De este modo, aplica un -2 a su resultado, pero a cambio recuperará un punto de Chi una vez concluya el asalto (adicionalmente con cualquier otro Chi que pudiera recuperar por otros motivos). En cierto modo, el modo de funcionar de estas dotes es

como una anti-invocación: en lugar de gastar un punto de Chi para conseguir un +2 en tu resultado, aplicas un -2 para recuperarlo.

OPONENTES MÚLTIPLES

Como si dijo unas páginas atrás, puede ocurrir que en Duelo exista un bando con superioridad numérica (y, tal y como se distribuyen los combatientes, siempre serán de tipo “dos contra uno”, “tres contra uno” o “los-que-sean contra uno”). En estos casos, al comienzo del combate el bando con superioridad numérica usa el valor de Iniciativa más alto de los poseídos por sus integrantes: el combatiente más rápido, simplemente, arrastra consigo a los más lentos. El bando en superioridad numérica gana o pierde la Iniciativa en su conjunto, y todos sus miembros sufrirán las correspondientes penalizaciones si no la poseen.

El personaje en inferioridad hará una sola tirada, sufriendo un -1 a la misma por cada oponente por encima de uno con el que se enfrenta, y el resultado comparará con los resultados de sus oponentes (que realizarán cada uno su propia tirada). A esta tirada, por otro lado, podrá añadir bonificaciones (o repetirla) invocando aspectos de manera normal. Puede optar por atacar o defenderse de la manera habitual, pero una vez se comparan los resultados finales de las tiradas, sólo podrá causar daño a uno de sus oponentes a su elección (o colocarle un modificador a un oponente o al entorno, pero no a todos sus oponentes) si supera a *todos* sus oponentes en el resultado final. Por otro lado, cada oponente que supere su resultado final podrá optar por causarle daño, colocar un modificador, etc.

CONSECUENCIAS

Cuando un personaje ha superado a su oponente con su tirada de combate, podrá elegir entre causarle Daño (de naturaleza física) o en colocar un modificador, ya sea sobre su oponente, sobre sí mismo o sobre el escenario.

La resolución del Daño es diferente si se trata de un combate contra meros Lacayos o si se combate contra un enemigo de entidad. El modo de resolver el primer caso se recoge en este mismo apartado, mientras que el segundo

caso se recoge al final de este capítulo. La colocación de modificadores y otras circunstancias similares, por su parte, se contemplarán a continuación.

Los modificadores así colocados pueden ser invocados por cualquier personaje que sea consciente de ellos. Más aun, el personaje que lo colocó tendrá derecho a una invocación gratuita (es decir, que sin coste en puntos de Chi), aunque podrá ceder este privilegio a otro personaje en el momento en que este último invoque el aspecto. Como modificadores que son, estas alteraciones son temporales (aunque sus consecuencias pueden durar bastante tiempo). Los más “volátiles” sólo pueden ser invocados una vez antes de desvanecerse. En otras ocasiones, el modificador podrá ser invocado más de una vez, y será el DJ el que elija cuándo estamos en este caso: normalmente, exigirá obtener un efecto de +3 o más en la maniobra cuando el modificador se aplique a otro personaje; aplicarlo a un escenario suele ser más sencillo...sobre todo en casos como el modificador “¡En llamas!” que puede perjudicar a todos los presentes, incluido al aprendiz de pirómano.

A continuación, se enumeran algunos de los Modificadores que suelen ser colocados habitualmente durante un combate. Se incluyen también algunas consecuencias adicionales, que no suponen ni causar daño ni colocar un modificador (pero aun así suelen presentarse a menudo), y que están marcadas con un asterisco.

Alentar a las tropas: un personaje puede dedicar el asalto a alentar a sus tropas de lacayos o a darles órdenes estratégicas. Esto coloca el modificador “Alentado” sobre el grupo de lacayos, que normalmente invocarán a la primera ocasión: los lacayos no tienen Chi, pero dado que esta invocación les sale gratis, pueden realizarla. Este modificador es volátil, y se desvanece en cuanto se usa...lo cual no es una gran pérdida, dado que una vez se gasta la ‘invocación gratuita’, los lacayos ya no podrán volver a invocarla.

Arrojar*: es posible lanzar un objeto u otro personaje a gran distancia, si se es lo bastante hábil. Para ello, debes tener éxito en esta maniobra con un margen de al menos el nivel de peso de tu objetivo + 1 (un total de 3 para seres humanos). Cada zona adicional cuesta este mismo valor + 1 por zona

adicional (en caso de humanos, la segunda zona costaría 4, la tercera 5, la cuarta 6, etc.). De este modo, con un efecto de +3 arrojas a tu oponente a una zona de distancia, con un +7, puedes arrojarlo a dos zonas, con un +12 a tres, y así sucesivamente.

Cegar: el típico truco de arrojar arena en los ojos a tu oponente (poco honorable). Suele consistir en una tirada de Madera del atacante contra el Fuego o Agua del defensor (lo que sea mejor). Si el atacante tiene éxito, el defensor sufre el modificador “Cegado”, que puede invocarse para obtener un +2 en tiradas de ataque o defensa contra él, o puede ser forzado por el DJ sobre un PJ para hacer que equivoque el objetivo de un ataque o el sitio hacia el que se dirige (aunque no puedes obligarle a atacar si no lo desea, o a moverse en dirección a un barranco si ha optado por permanecer quieto). La arena suele producir un modificador temporal, pero otras sustancias más dañinas pueden producir un modificador prolongado (que puede ser reducido a temporal con una maniobra por parte del afectado, eso sí).

Desarmar*: bastante auto explicativa, consiste en hacer que tu oponente suelte su arma. En la práctica, no colocas un modificador de “Desarmado” sobre él que pueda invocarse o forzarse, sino que simplemente quedará sin armas y tendrá que sufrir las consecuencias habituales (por ejemplo, a la hora de escoger qué Elemento utiliza para atacar o defenderse). Para recuperar un arma caída, el oponente deberá gastar su acción en ello o hacerlo como una acción suplementaria, pero añadiendo al -1 habitual una penalización igual al efecto conseguido en la maniobra (ahora bien, en situaciones como el combate al borde de un precipicio o sobre un barco, el DJ puede decidir que el arma va a resultar bastante más difícil de recuperar...).

Empujar*: esta maniobra es similar a Arrojar, con la diferencia de que en este caso se desplazan tanto el defensor como el atacante. Por eso, el efecto necesario es algo menor, y el efecto necesario es igual al nivel de peso + 1 por cada zona (para un objetivo humano, esto equivale a un +3 para una zona, +6 para dos zonas, +9 para tres zonas, etc.)

Impresionar: tu prodigiosa exhibición de esgrima (o de artes marciales) permite colocar sobre tu oponente el modificador “Impresionado” (o

similares), que durará hasta que las circunstancias lo hagan desaparecer: cuando ataques y falles o cuando seas impactado con éxito.

Marcar: de vez en cuando, querrás grabar tu nombre o algún otro carácter con tu espada en la ropa de tu oponente. En este caso, colocas el modificador “Marcado” sobre tu objetivo. Este modificador sólo puede ser invocado una vez...a menos que hayas conseguido un éxito espectacular, en cuyo caso la marca es especialmente humillante, dolorosa o artística, por lo que podrá ser invocada durante todo el combate.

COMBATES EN SITUACIONES COMPLEJAS

Algunas peleas se llevan a cabo en condiciones óptimas, en áreas especialmente preparadas para que dos adversarios se enfrenten dignamente en duelo. Por otro lado, el DJ puede establecer que las condiciones en las que se está llevando a cabo el combate pueden dificultar las acciones de los poco preparados. Por ejemplo, un combate de esgrima sobre el tronco de un árbol puesto a modo de puente sobre un precipicio puede resultar bastante estresante para un luchador con un mal sentido del equilibrio, y un combate bajo una tormenta de nieve puede dificultar las cosas a los que aguantan mal el frío. En lugar de obligar a hacer tiradas, el DJ puede establecer una Dificultad en función de la situación ambiental y un Elemento apropiado para hacerle frente: los personajes cuyo Elemento sea igual o superior a dicha Dificultad no sufrirán penalizaciones a sus acciones, mientras que los que poseen un nivel inferior sufrirán una penalización igual a la diferencia.

Como se mencionó al comienzo de esta sección, un ejemplo de combate en una situación compleja es aquella situación en la cual dos o más combatientes se están desplazando continuamente de un lado a otro en un área indefinida, aunque manteniendo siempre la distancia entre sí. En estos casos, simplemente se asigna una dificultad a todo el proceso de movimiento como si fuera una situación compleja.

Ejemplo: varios combatientes pelean en lo alto de un edificio de techo inclinado y con tejas que se sueltan al pisarlas. El DJ anuncia que combatir en estas condiciones no está al alcance de todo el mundo, sino que es necesaria un Fuego (el Elemento de la Ligereza) Excelente o superior para no sufrir penalizaciones. Si además los combatientes saltaran de tejado en tejado, la dificultad podría ser Fantástica. Y si estuvieran luchando saltando de nube en nube, sería Divina (dijimos que estos niveles quedaban reservados para circunstancias muy extraordinarias, ¿recuerdas?). Pero recuerda que se pueden invocar aspectos para aumentar el valor de un Elemento en +2 además de para realizar las tiradas, de manera que si tu Elemento es inferior al nivel marcado por el DJ puedes gastar Chi en algún aspecto adecuado para aumentarla y mitigar (o incluso anular) la penalización (la Técnica Universal de “Gran Salto” suele ser utilizada a menudo de este modo).

PROTEGIENDO A UN ALIADO

Hay ocasiones en las que se desea evitar que un aliado participe en combate y recibir daño. En este caso, un personaje que no está inmerso en ningún Duelo (quizás porque el combate aun no ha comenzado, quizás porque se ha librado se su oponente) puede anunciar al comienzo de un asalto que va a convertirse en su “protector” (si el afectado acepta). De lo único que tiene que preocuparse es de estar en la misma zona que su protegido...lo cual puede obligarle a realizar acciones suplementarias de movimiento.

A partir de este momento, nadie podrá atacar a al protegido mientras el personaje pueda seguir luchando, o hasta que el protegido renuncia a dicha protección (lo cual también deberá ser anunciado al comienzo de un asalto). La desventaja es que el protector no podrá recibirá beneficios por tener la Iniciativa (pero sí sufrirá las penalizaciones habituales si no la tiene), y que el personaje protegido no actuará durante todo el asalto, en el sentido de que no realizará ninguna tirada de combate. Por otro lado, cuando el protector está en inferioridad numérica, hay que tener en cuenta que, si los impactos enemigos le dejan fuera de combate (Incapacitado o peor), cualquier oponente que quede por resolver las consecuencias de sus acciones tendrá vía libre para aplicarlas sobre el protegido.

Varios personajes pueden proteger a un mismo aliado, lo cual suele ser útil para evitar que los enemigos se amontonen sobre un único protector. Y, aunque nos estemos empezando a meter en el terreno de los trabalenguas, un protector no puede ser su vez protegido por otros.

LACAYOS EN COMBATE

Ha llegado el esperado momento de describir cómo los PJs pueden dar una buena paliza a todas esas masas de sicarios que los separan de los enemigos realmente importantes (es decir, cómo se combate contra Lacayos).

Los Lacayos actúan en grupo, en lugar de individualmente (con una Iniciativa inicial igual a su Calidad), realizando una única tirada de ataque. Se consideran un único oponente, así que un personaje atacado o que ataca a un grupo de Lacayos no sufre penalizaciones por inferioridad. Del mismo modo, un personaje que es atacado por un grupo de lacayos y por otro personaje, estará siendo en la práctica atacado por “dos” oponentes, y aplicará las penalizaciones correspondientes.

Los Lacayos aplican a sus tiradas una bonificación igual a su nivel de Calidad (que resume todas sus habilidades) más una bonificación que depende de su Cantidad: +0 si es un grupo de tres o menos, +1 si son de cuatro a seis, +1 para grupos de siete a nueve y +3 para grupos de diez o más (esta bonificación también se aplica a su Iniciativa). Cuando un grupo de Lacayos se enfrente a varios enemigos (la banda de los PJs, por ejemplo), lo habitual es dividirlos en varios subgrupos, de manera que cada PJ tendrá que ocuparse de su cupo propio. Esta división no tiene por qué ser equitativa, sobre todo si es estratégicamente apropiado enviar más Lacayos contra el luchador más peligroso, o si los Lacayos tienen un objetivo concreto a eliminar. De todos modos, no hay que ver estas divisiones como compartimentos estancos: si dos personajes luchan contra 10 lacayos (es decir, cada un contra un grupo de cinco), los integrantes de estos grupos pueden ir pasando de un lado a otro a lo largo del mismo (normalmente para recibir palos tanto de uno como de otro...)

Cuando los Lacayos hacen tiradas enfrentadas contra otros personajes que no lo son, ni siquiera arrojan los dados: se asume que obtienen un +0 en los

mismos, y a ese resultado se aplican los correspondientes modificadores. Esto ayuda a acelerar un poco las cosas, y a poner los dados en manos de aquellos que realmente lo merecen.

Heridas

Los Lacayos caen muy fácilmente. Hasta tal punto, que un impacto con éxito **siempre** elimina a un Lacayo del combate. La cuestión, en realidad, está en **cuántos** Lacayos es capaz de derrotar un personaje con cada ataque, de manera simultánea.

En esto influirá tanto el Efecto conseguido por el atacante como la Calidad de los Lacayos. Si un personaje lucha contra un grupo de Lacayos de Calidad Normal, el número de Lacayos eliminados será igual al efecto de ataque. Contra Lacayos de Calidad Buena o Grande, será igual a la mitad o a la tercera parte de dicho efecto, respectivamente, y redondeando siempre hacia arriba.

A medida que los Lacayos van cayendo, su Cantidad va bajando, por lo que las bonificaciones que tienen en sus tiradas irá siendo también cada vez peor.

Ejemplo: un ataque con éxito a un grupo de lacayos de calidad Buena tiene un efecto de 3. La mitad de 3 es 1.5, que redondeando hacia arriba da un resultado final de 2 Lacayos eliminados. Si los lacayos hubieran sido de calidad Normal, se hubieran eliminado a tres, mientras que si hubieran sido de calidad Grande solo se hubiera podido eliminar a uno. En el caso de un ataque con un efecto de 4, el resultado sería cuatro lacayos de calidad Normal fuera de combate, dos lacayos de calidad Buena fuera de combate o dos lacayos de calidad Grande fuera de combate..esto último, nuevamente, gracias al redondeo.

Los lacayos y la Iniciativa

Una de las pocas ventajas que tienen los Lacayos es que, mientras su número sea mayor que uno, no sufren penalizaciones en sus tiradas de combate cuando no tienen la Iniciativa.

Invocación de aspectos

Los Lacayos no tienen Chi. Al menos, no se considera que tengan suficiente control del Chi como para realizar invocaciones durante el

combate. Hay una excepción: cuando la invocación les sale gratis, normalmente porque se invoca por primera vez un modificador que proviene de una maniobra realizada por ellos mismos o por un aliado, podrán realizarla de la manera normal.

Los lacayos como protectores

Los Lacayos son especialmente efectivos a la hora de actuar como escudos humanos de un personaje importante. De hecho, posiblemente sea lo *único* en lo que son efectivos. Por ello, cuando poseen un líder, entendiendo como tal a un personaje de importancia superior, si así lo desea éste empezarán automáticamente el combate como si hubieran realizado la acción “proteger a un aliado”. Podrán, aun así, actuar normalmente durante el primer asalto...y, de hecho, lo harán con la Iniciativa de su protegido (que estará en la “retaguardia”), y no su valor habitual (que seguramente sería menor).

Si, durante el combate, el líder decide renunciar a los beneficios de la protección de sus Lacayos pasando a la “primera línea” del combate, deberá anunciarlo al comienzo del asalto, antes de que ningún personaje realice ninguna acción. Los Lacayos, a partir de ese momento, se comportarán de manera normal, con su propio valor de Iniciativa.

La Ley de la Conservación del Poder Ninja [Opcional]

Aunque los “ninjas” forman parte de una ambientación diferente, son los que dan a nombre a la ley debido al siguiente hecho, observado en numerosas ocasiones: el poder de un ninja es inversamente proporcional al número de ninjas que combaten en su bando. Dicho de otro modo, cuando los ninjas atacan en grandes grupos, resultan ser una panda de inútiles. Pero cuando un ninja ataca en solitario, es la muerte encarnada.

Para reflejar este efecto, se pueden crear grupos de enemigos en los que la Cantidad y la Calidad se encuentran contrapuestas: cada vez que el grupo pierda miembros suficientes como para disminuir en 1 su bonificación por Cantidad, su Calidad aumentará en un nivel (hasta un máximo de Grande). Y, si se quiere llevar al extremo esta Ley, el último Lacayo será siempre un personaje con un nivel de poder superior, aunque sólo se manifestará cuando haya quedado solo.

PRIMERA LÍNEA O RETAGUARDIA: DOS ESTRATEGIAS PARA DOS TIPOS DE VILLANO

Aunque un líder podría, en teoría, estar saltando de la primera línea a la retaguardia y viceversa a lo largo de un combate, no suele ser habitual. De hecho, la estrategia seguida por estos villanos suele ser una de las dos siguientes.

Los villanos con un poderoso Kung Fu rara vez permanecen en la retaguardia. Cuando lo hacen, no es porque crean que sus enemigos representan un peligro, sino justamente por lo contrario: lo hace porque los consideran indignos de su atención. Es cuando los lacayos empiezan a caer como moscas cuando el villano suele reconsiderar su idea inicial, y se adelanta para combatir (normalmente, sin esperar siquiera a que todos los lacayos estén fuera de combate). Es más, normalmente se lanzará hacia el oponente más peligroso y dirá “Éste es mío”, o algo por el estilo, de manera que los lacayos se encargarán del resto. El que uno sea un villano no quiere decir que no pueda tenerlos bien puestos, después de todo.

En cuanto a los villanos que permanecen siempre en la retaguardia, suelen ser individuos poco capacitados para el combate, y dedicarán sus acciones a dar órdenes, alentar a sus hombres y, en definitiva, a hacer diversas maniobras que beneficien a su bando y perjudiquen al de su enemigo. Estos villanos son los que suelen sufrir un ataque de pánico cuando ven que sus lacayos están siendo diezmados, ya que saben que en cuanto caiga el último de ellos, serán presa fácil de sus enemigos. Algunos más sensatos intentan huir antes de llegar a ese punto, pero otros, bien por la sorpresa o bien por ser incapaces de pensar siquiera que han podido cometer un error al calibrar la amenaza que supone el enemigo, acaban quedándose solos frente a un grupo de PJs enfadados.

ARMAS Y ARMADURAS

Las armas y armaduras no modifican las tiradas de dados a la hora de calcular si el ataque tiene éxito o no, pero sí a la hora de calcular el efecto conseguido. Dicho de otro modo, primero se realizan las tiradas de ataque y de defensa (o contraataque pertinente). A continuación, se calcula el efecto. Y a continuación, si el efecto ha sido mayor de 0 para el atacante, se aplican al efecto los modificadores por armas o armaduras.

Las armas de pequeño tamaño o de madera (cuchillos, palos, flechas, etc.) aplican un +1 el efecto conseguido, mientras que las armas de gran tamaño (espadas, lanzas, etc.) tamaño aplican un +2. Las armas de “Artes Marciales” son más bien una consideración estética y causan el mismo daño que los ataques sin armas, por lo que un personaje puede usar su Madera cuando las usa en lugar de su Fuego.

Por su parte, y en lo que a la protección portada por la víctima, la armadura ligera aplica un -1 el efecto conseguido, mientras que la armadura pesada aplica un -2. Si el efecto queda reducido 0 o menos, entonces el impacto no ha causado daño alguno. Por desgracia, el personaje que la porta aplica ese mismo modificador a sus tiradas para realizar cualquier acción que se pueda ver impedida por el peso que porta (teniendo en cuenta que la tirada de combate NUNCA se verá afectada por tales modificadores), así como a la hora de calcular su valor de Fuego efectivo a la hora de determinar su Iniciativa.

BATALLAS SANGRIENTAS

Cuando los ejércitos chocan, las reglas normales para el combate dejan de aplicarse...o, al menos, eso es lo que conviene hacer si no se quiere dedicar un centenar de horas a resolver cada asalto. En este apartado se recogen unas reglas para resolver de manera más rápida estos conflictos.

El combate de masas no se divide en asaltos, sino que se resuelve mediante una serie de tiradas de dados que indicarán el rendimiento de los principales participantes. De este modo, se distinguirá el papel jugado por el líder de cada bando (siempre se partirá de la base de que hay dos bandos en conflicto), el papel jugado por sus tropas y el papel jugado por el grupo de los PJs.

EL PAPEL DEL LÍDER

Aunque un buen liderazgo no es garantía de victoria, puede desequilibrar un enfrentamiento, o incluso dar la victoria a un bando que, en principio, parecía destinado a la derrota. Por otro lado, un mal liderazgo puede

estropear al mejor de los ejércitos, haciendo que rindan de manera muy deficiente.

Los líderes de cada bando implicados harán una tirada enfrentada de Metal (Estrategia). Si desean invocar algún aspecto, esta es la ocasión para hacerlo. El ganador de este enfrentamiento otorgará una bonificación de +2 a su bando en la siguiente fase. Si alguno de los dos líderes sufre un Fracaso, la bonificación de su oponente será de un +3 en lugar de un +2. Si los dos sufren un Fracaso, entonces ningún bando sufrirá modificaciones en la siguiente tirada...pero está claro que los historiadores futuros harán algunos comentarios hirientes al respecto. Si la campaña está ambientada antes de que Sun Tzu escriba su Arte de la Guerra, los implicados posiblemente se habrán ganado una mención en esa obra como ejemplo de lo que NO se debe hacer.

EL PAPEL DE LAS TROPAS

La tirada más importante de todas es la que determina cómo se comportan los hombres en el combate. Cada bando hace una tirada básica sin posibilidad de realizar invocaciones o similares, y se aplicarán los siguientes modificaciones:

- ☯ El líder ganó en la tirada enfrentada con el otro líder: +2 (o +3 si su oponente fracasó)

- ☯ El número de tropas de un bando supera al otro...
 - ...visiblemente: +1
 - ...claramente: +2
 - ...abrumadoramente: +3

- ☯ Un bando posee una posición...
 - beneficiosa (posición superior): +1
 - muy beneficiosa (fortificaciones, en el lado “auspicioso” de un río): +2
 - tremendamente beneficiosa (tras los muros de una fortaleza): +3

- ☯ Un bando posee una calidad...
 - ...superior a la del oponente (soldados bien equipados y entrenados contra milicias): +1

- ...muy superior a la del oponente (soldados bien entrenados y equipados contra campesinos): +3
- ☉ Otras circunstancias positivas o negativas, si el DJ lo estima oportuno: +1 o -1

EL PAPEL DE LOS PJS

Y llegamos al papel de nuestro grupo de personajes. Dado que son los protagonistas de la historia, sus acciones tendrán un gran peso en el resultado final...sobre todo si se tiene en cuenta la magnitud de su poder. De hecho, durante los combates masivos, se puede considerar que TODOS los Lacayos con los que se enfrentarán los personajes serán de Calidad Normal, incluso si son soldados bien armados y entrenados: en el fragor del combate de masas, estas cosas no se tienen en cuenta, y los enemigos de entidad menor caen como moscas...aunque sean moscas de élite.

Para valorar el papel de los PJs, el DJ planteará durante el combate una serie de **situaciones dramáticas**. Estas se deberían de poder resolver con una tirada de dados o un breve enfrentamiento, ¡o quizás incluso mediante la interpretación! De cualquier modo, si el personaje tiene éxito mejorará el resultado que obtuvieron sus tropas en un +1. Si fracasan, el DJ decidirá si simplemente pierden una buena ocasión (por ejemplo, de atravesar con una flecha certera a un comandante enemigo) o su bando se ve claramente perjudicado (no logran detener al traidor que intenta abrir las puertas de la ciudad al enemigo) y sufren una penalización.

Cabe destacar que una de las situaciones dramáticas más tradicionales es el duelo entre campeones de cada bando, en ocasiones de sus propios líderes. El resultado de tales duelos suele ser bastante determinante: la caída del campeón puede desmoralizar de tal modo a las tropas que muchas huyen o se rinden de forma casi automática: la bonificación por tener éxito en este tipo de situación dramática rara vez se limitará a un mero +1. Por otro lado, estos duelos a menudo concluyen antes de que aparezca un vencedor, bien porque sus habilidades son parejas y el combate se prolonga, bien porque uno de los contendientes opta por huir. Tampoco son raras las ocasiones en las que, al ver a flaquear a su campeón, un aliado parte en su ayuda...lo cual puede hacer que el bando contrario mande a otro individuo para equilibrar las cosas. Cuando se llega a este último punto, de todas formas,

la situación estará tan tensa que existen muchas probabilidades de que ambos ejércitos se lancen directamente a la lucha, con lo cual el duelo quedará interrumpido.

Y, por supuesto, si uno de los PJs es el líder de uno de los bandos, una de sus ocasiones para brillar será justamente la tirada que realiza como tal...pero eso no quiere decir que no vaya a tener la posibilidad de encontrarse con alguna otra situación dramática.

RESOLUCIÓN

El resultado de la batalla dependerá del efecto obtenido por el bando ganador en la tirada enfrentada entre tropas, una vez tenidos en cuenta todos los modificadores.

EFECTO	RESULTADO
0 - 1	Resultado incierto.
2 - 4	Victoria.
> 4	Victoria arrolladora.

Incierto: La batalla deberá continuar, con nuevas tiradas. El que esto quiera decir “luchar un día más” o “luchar una semana más” dependerá de si se trata de una batalla campal, un asedio, etc. Alguno de los bandos puede encontrarse más cansado que el otro, pero eso dependerá de las circunstancias.

Victoria: Quizás no haya sido una victoria arrolladora, pero el bando ganador ha conseguido lo que quería.

Victoria arrolladora: El bando perdedor ha sido prácticamente aniquilado, o ha huido en masa

INTRIGAS PALACIEGAS

LOS ELEMENTOS EN SOCIEDAD

Si se repasan los distintos tipos de acciones y habilidades contenidas en cada Elemento, se puede observar que todos ellos tienen aplicación en las interacciones sociales. A modo de recordatorio, los Elementos adecuados para cada tipo de interacción social serían:

- ☉ *Aleccionar*: Agua
- ☉ *Convencer*: Metal
- ☉ *Engañar*: Metal
- ☉ *Impresionar*: Metal
- ☉ *Intimidar*: Madera
- ☉ *Inspirar*: Fuego
- ☉ *Liderar*: Metal
- ☉ *Negociar*: Metal
- ☉ *Seducir*: Fuego

A menudo, cuando los implicados tienen un mismo fin, se realiza una tirada enfrentada del mismo Elemento. Por otro lado, hay ocasiones en las que existe claramente un “atacante” y un “defensor”. En lo que a defenderse de ataques sociales, los Elementos más adecuados para cada caso son:

- ☉ *Detectar engaños o manipulaciones de diverso tipo*: Agua
- ☉ *No dejarse influenciar por otros*: Tierra
- ☉ *Escudarse en el prestigio propio*: Tierra.

LOS INTRIGANTES

Los poseedores de la Dote Arte de la Intriga (Intrigantes, para abreviar) pueden realizar una serie de acciones, tal y como se describe más adelante, pero el tipo de tirada vendrá determinado por las circunstancias.

El caso más habitual es que el Intrigante tenga como objetivo a un individuo concreto. En estos casos, si el objetivo se resiste activamente (discute con el Intrigante), se tratará de una tirada enfrentada entre los Elementos apropiados. El Elemento del Intrigante dependerá del método usado para influenciar en su oponente, mientras que el Elemento de su objetivo suele ser Tierra. Cuando el objetivo es un grupo pequeño, lo normal es actuar del mismo modo que con un individuo, usando los valores de juego del líder del grupo o del individuo medio si es necesario.

También es posible que se produzca una “lucha de influencia” entre varios individuos, que intentan influenciar a la misma persona u organización. En este caso, cada intrigante hace su tirada, y el que obtiene el resultado final más alto es quien gana la atención del objetivo. Por otro lado, si no ha sido un resultado lo bastante alto, puede que a pesar de esto no tenga éxito en la acción.

Y, por último, si el objetivo es una organización de gran tamaño, lo habitual es recurrir a una dificultad fija que dependerá del tamaño e influencia de la organización. Evidentemente, intentar crear una corriente de pensamiento que afecte a todo el Imperio entra dentro de lo Legendario...como mínimo. E intentar influenciar la Corte del Cielo y al Señor en lo Alto es aun más difícil...

El tiempo necesario para realizar estas acciones también depende el objetivo y de la acción: detectar una emoción en la persona que tienes delante puede requerir un mero vistazo o una breve charla, mientras que manipular el sentimiento general de una corte puede requerir meses. También hay que tener en cuenta que el objetivo, de alguna manera, tiene que colaborar: es difícil obtener información de alguien o convencerlo de algo si se niega totalmente a escucharte o cierra la boca ante ti. De todos modos, incluso este tipo de actitud puede ser aprovechado: a veces, bastan unas pocas palabras bien escogidas para hacer sembrar la duda en el objetivo...pero será trabajo del jugador el encontrarlas.

La materia prima con el que trabaja el intrigante son las emociones y las virtudes (aunque, para abreviar, usaremos sólo la palabra “emoción”), que, como ya se dijo en su momento, están vinculadas a un elemento concreto. Estas emociones toman la forma de Modificadores cuando son transitorias,

o de Trasfondos cuando son parte fundamental de su poseedor. De todos modos, no hay que olvidar que el Arte de la Intriga no es un tipo de control mental: puedes incitar a su tu señor a que desconfíe de uno de tus enemigos políticos, colocándole el Modificador apropiado, pero aunque gastes Chi para forzarlo tu señor siempre será el que decida cómo se manifiesta esta desconfianza. Ahora bien, si fuerzas el Modificador en mitad de un juicio contra tu enemigo, posiblemente estés garantizando un veredicto de culpabilidad.

Las acciones que puede realizar un intrigante son las siguientes:

- **Detectar emoción:** puedes estudiar a tu objetivo para saber si posee algún Modificador o algún Trasfondo relacionados con alguna emoción en concreto. Si se trata de algo secreto, detectarás que hay algo extraño en él, lo que te puede dar pistas para investigar por otras vías. Por ejemplo, puedes detectar los ramalazos de culpabilidad reprimida que posee alguien con el Trasfondo “Traidor a su antiguo señor”, aunque sea un secreto, pero no detectar el Trasfondo en sí. Fallar en este tipo de acciones implica que no obtienes información interesante...y tu objetivo, ahora prevenido, se cerrará en banda y no te permitirá sacarle más información. Fracasas en esta acción implica que tu objetivo te cuela información falsa, por lo que podrá colocarte un bonito Modificador relacionado con la misma del que beneficiarse más adelante.
- **Incitar emoción:** puedes crear una emoción allá donde no existe, en forma de Modificador cuya duración dependerá del criterio del DJ. Si tu objetivo ya tiene alguna emoción en forma de Trasfondo o Modificador, primero tendrás que mitigarlo como se explica en el punto siguiente, lo cual puede ser complicado si en realidad tiene MUCHAS. Por ello, los intrigantes astutos suelen adquirir alguna dote de “Eminencia” adecuada para poder “crear” emociones más fácilmente.
- **Mitigar emoción:** puedes calmar una emoción presente de manera que no podrá ser invocada ni forzada. Si proviene de un Modificador, puede llegar a desaparecer por completo. Si se trata de un Trasfondo, lograr

anular sus efectos durante una cantidad de tiempo limitada dictada por el DJ.

- **Manipular emoción:** puedes manipular la naturaleza de una emoción y convertirlo en su emoción derivada, también en forma de Modificador. También se puede manipular una emoción para convertirla en una virtud del mismo elemento, y viceversa: así, puede transformar un sentimiento de venganza en un deseo de buscar justicia, hacer que alguien que tenga miedo pasa a estar furioso con aquello que lo atemoriza, pervertir en sentimiento de benevolencia en crueldad contra un presunto “opresor” o despertar la ferocidad en alguien tranquilo. La manipulación de un Trasfondo suele tener una duración muy breve, ya que la verdadera naturaleza del afectado suele salir a la luz a corto plazo.

Ejemplo: Hang Sheng no tienen ni pizca de ganas de meterse en líos con Payou, el líder de una banda rival, aunque crea que merezca un escarmiento. Su aliado Wu Zhei, un redomado intrigante, decide convertir ese sentimiento de miedo o de prudencia (posiblemente haya un poco de cada cosa) en furia, aguijoneando a su amigo, y tiene éxito. El antes Cautó Hang Sheng está ahora enfadado, y aunque sepa que está siendo manipulado, prefiere desahogar su enojo en Payou...

	FUEGO →	TIERRA →	METAL →	AGUA →	MADERA →	FUEGO
EMOCIÓN	Alegría	Serenidad	Tristeza	Miedo	Furia	Alegría
↑ ↓						
VIRTUD MUNDANA	Propiedad	Buena Fe	Honradez	Sabiduría	Benevolencia	Propiedad
↑ ↓						
VIRTUD HEROICA	Justicia	Lealtad	Rectitud	Prudencia	Compasión	Justicia
↑ ↓						
VIRTUD OSCURA	Venganza	Dominio	Implacabilidad	Egoísmo	Ferocidad	Venganza

Funcionamiento de la tabla: Puedes transformar estas emociones y virtudes desplazándote de arriba abajo o de abajo a arriba en la tabla el número de posiciones que desees, o de izquierda a derecha (¡y no al contrario!) una sola posición.

DEBATES ENCENDIDOS

A veces, el más encarnizado de los combates se produce sin que ninguno de los contendientes empuñe un arma o alce siquiera una mano. En estos combates se intercambiar palabras, no estocadas, pero también se pueden sufrir heridas...si no en el cuerpo, al menos en la reputación.

Este apartado pretende reglar las situaciones en las cuales dos individuos discuten sobre un tema de gran importancia. A menudo, uno intenta convencer de algo al otro, imponer su punto de vista ante un público o simplemente humillar a su adversario. No está pensado para interpretar situaciones que se pueden resolver más rápidamente (como regatear el precio de un caballo), sino para asuntos realmente importantes y personales.

El combate social está dividido en asaltos, al igual que el combate físico, aunque la duración de estos asaltos resulta aun más abstracta. Son enfrentamientos de uno contra uno, aunque la presencia de un aliado importante, sea un PJ o un PNJ, puede considerarse un Aspecto de la escena que puede invocarse de la manera habitual. ¡Cuidado con las malas compañías, porque pueden ser invocadas en tu contra!



PREPARACIÓN DEL TERRENO

Al comienzo del asalto, los personajes juzgan sus posibilidades y estudian sus posibles argumentos y ventajas. En esta fase, las Eminencias sacan sus armas credenciales a relucir, y también se suelen aplicar algunas de las acciones que se mencionaron en el Arte de la Intriga y que se enumeran a continuación. Durante esta fase, un personaje puede hacer una de las siguientes acciones; normalmente, se seleccionan en secreto y se resuelven simultáneamente:

- **Nada:** si no puede, no saber o no quiere, el personaje puede simplemente prepararse para lo que se avecina.
- **Estudiar al adversario:** con una tirada opuesta de Agua exitosa, el personaje puede conocer un Modificador o Tránsito del personaje que le resulte útil. Si es un secreto bien guardado, entonces obtiene ciertas pistas sobre el mismo que le permiten invocarlo de todas formas, aunque sea con indirectas o sutilezas
- **Hacer una predicción** (sólo Eminencias): si el personaje posee la Eminencia adecuada, puede hacer una predicción acerca de su oponente, de la manera normal. Esta predicción se hace para uno mismo, aunque si posteriormente se invoca, se hace pública
- **Manipular al adversario:** con una tirada opuesta de Elemento exitosa, el personaje puede convertir uno de los Tránsitos o Modificadores que conozca de su oponente en otro parecido, pero que perjudique a su poseedor o, por lo menos, pueda beneficiar al Intrigante
- **Provocar:** el personaje intentará provocar de alguna manera a su oponente, desde una mirada de desprecio a un intento de intimidar al otro, con una tirada de Elemento opuesta. El perdedor sufrirá un -1 en la siguiente fase, por lo que esta maniobra es un arma de doble filo, ya que puede acabar perjudicándose
- **Escudarse:** si el personaje teme perder la discusión pero esta tiene un tiempo limitado, puede optar por encerrarse en sus argumentos y ser

muy cauto. En este caso, el personaje gana un +2 en la siguiente fase, pero no conseguirá ningún efecto positivo aunque supere a su oponente. Como mucho, conseguirá los efectos de un empate o negar la Ventaja del otro, como se explicará más adelante

INTERCAMBIO

Los contendientes recurren a sus argumentos, e intentan desmoronar los argumentos del rival. Cada uno de ellos realiza una tirada de Elemento y se procede a la consiguiente cascada de Invocaciones, hasta que los resultados quedan fijados definitivamente. Al contrario de lo que ocurre en el combate físico, la Invocación de aspectos suele estar más limitada...en el sentido de que, una vez se recurre a un argumento, volver a utilizarlo no suele traer beneficios. Por ello, un personaje no podrá Invocar más de una vez el mismo aspecto en el mismo debate, a menos que le dé un uso o un enfoque totalmente diferente.

RESULTADO

Se comparan los resultados obtenidos por ambos contendientes. Si se produce un empate, no se producen cambios en la situación. Si uno de los contendientes supera al otro, causará Daño Mental al oponente, tal y como se explicará en el siguiente apartado de este capítulo.

A continuación, se procede al siguiente asalto, a menos que el DJ decida que se ha consumido el tiempo disponible, en cuyo caso y según las circunstancias el encuentro acabará en tablas (razón por la cual que muchos recurren a la maniobra de Escudarse cuando se les viene encima alguien conocido por su lengua viperina) o con la victoria automática de alguno de los participantes (en cuyo caso, pasa al apartado Consecuencias). Al igual que ocurre en el combate físico, el contendiente que haya gastado al menos un Punto de Chi durante el presente asalto, recupera uno de ellos al final del mismo.

SANGRE, SUDOR Y LÁGRIMAS

DAÑO FÍSICO Y DAÑO MENTAL

Un personaje puede sufrir dos tipos de Daño: Físico (normalmente en combate, pero también puede deberse a otras circunstancias desagradables) o Mental (proveniente de interacciones sociales fallidas).

El Daño sufrido en estos casos es igual al efecto obtenido por el personaje que ha realizado el ataque, ya sea Físico o Mental. Este efecto puede sufrir algunos modificadores (como el uso de armas o armaduras en el caso del Daño Físico), de tal manera que si este se ve reducido a 0 o menos, no se habrá conseguido producir daño alguno.

El Daño representa perjuicios de diversa naturaleza, y ni siquiera en el caso del Daño Físico tiene por qué implicar verdaderas heridas físicas: puede implicar dolor, cansancio, dudas, etc. Cada personaje dispondrá de 5 Casillas de Daño Físico y 5 Casillas de Daño Mental: si un personaje recibe un daño que supera al número de casillas libres que le quedan en ese momento, es automáticamente derrotado. Al final del conflicto, a no ser que el DJ diga lo contrario, las casillas de estrés se borrarán; magulladuras, ofensas triviales y sustos momentáneos han quedado atrás. Sin embargo, el conflicto puede haber tenido secuelas sobre el personaje.

SECUELAS

El Daño es transitorio, pero en ocasiones los conflictos producen heridas, deshonras o fobias. A esto le llamamos Secuelas, y no son más que Modificadores con una connotación claramente negativa para el que las sufre. Las Secuelas sirven para reducir el Daño sufrido en un ataque, permitiendo aplazar la derrota a costa de mermar las capacidades del personaje. Existen tres grados de Secuelas diferentes (cuatro, en realidad, pero el cuarto tipo es especial y se explicará más adelante), y el jugador es libre de seleccionar cuál de ellas adquiere en un momento dado:

- ☉ **Secuela Leve:** permite reducir el Daño sufrido en 2, hasta un mínimo de 0
- ☉ **Secuela Moderada:** permite reducir el Daño sufrido en 4, hasta un mínimo de 0
- ☉ **Secuela Grave:** permite reducir el Daño sufrido en 6, hasta un mínimo de 0

Cuando un personaje sufre varios ataques simultáneamente, debido a que combate en inferioridad numérica, se suma todo el Daño sufrido a la hora de determinar la reducción obtenida gracias a una Secuela.

La adquisición de Secuelas está sometida a dos limitaciones:

- ☉ debes adquirir la Secuela en el momento justo en que se sufre el Daño, y no más adelante. De este se deduce que, una vez tachas una Casilla de Daño, no podrás eliminarla con Secuelas
- ☉ sólo puedes poseer, en un momento dado, un máximo de tres Secuelas, cada una de un grado diferente

La naturaleza exacta de la Secuela depende del tipo de conflicto. Normalmente, la persona que adquiere la Secuela describe su naturaleza, siempre que sea compatible con el tipo de conflicto y el ataque que la ha provocado.

Lo más importante sobre las consecuencias es que, como Modificadores que son, pueden ser forzados o invocados como cualquier otro Aspecto; esto significa que un oponente puede invocar estas Secuelas fácilmente, ya que en la mayoría de los casos resultan evidentes. Y lo que es más importante: el personaje que haya provocado la adquisición de una Secuela tendrá derecho a invocarla gratuitamente una vez, o ceder ese privilegio a algún aliado, como suele ocurrir en estos casos.

MITIGANDO EL DAÑO CON CHI

El gasto de Chi permite mitigar el Daño sufrido en un grado superior al normal. Existen dos opciones, que no pueden aplicarse simultáneamente a un mismo ataque:

- ☉ un personaje puede gastar un punto de Chi cuando adquiere una Secuela, aumentando en 2 puntos la reducción de Daño conseguida
- ☉ un personaje puede gastar un punto de Chi para ignorar un Daño igual a 1 sin necesidad de adquirir ninguna Secuela

Ejemplo: un personaje sufre tres ataques por parte de tres enemigos, con un efecto final en cada caso de 3, 2 y 1. Puede “limitarse” a adquirir una Secuela Grave y reducir en 6 el Daño, anulándolo totalmente, o bien puede adquirir una Secuela Moderada y gastar un Punto de Chi para este mismo resultado final.

EL PRECIO DE LA DERROTA

Cuando no puedes soportar más Daño y no quieres (o no puedes) adquirir una Secuela para reducirlo, eres derrotado. Has perdido el conflicto irremediablemente y estás a merced de tu oponente, quien decide personalmente la forma de la derrota: tu destino está en sus manos. Dicha derrota debe ser coherente (poca gente ha caído fulminada por ser avergonzada...¡a menos que estuviera debatiendo con Zhuge Liang, por supuesto!), así que provocar una muerte en un conflicto de ingenio puede ser excesivo, pero una deshonra o caer en desgracia sería razonable. El poder decidir la forma en que un oponente es derrotado es algo muy poderoso, pero tiene unos límites:

- ☉ Primero, el efecto se limita al personaje derrotado. El vencedor puede declarar que el perdedor se ha avergonzado frente al Emperador, pero no puede decidir la forma en que el Emperador responderá.
- ☉ Segundo, la derrota debe limitarse al ámbito del conflicto. Tras vencer un debate, el vencedor no podría decidir que el perdedor le ofrezca el dinero de sus bolsillos, ya que el dinero no ha formado parte del conflicto.
- ☉ Tercero, la derrota ha de ser coherente. La gente no explota cuando la matas (*ni siquiera* cuando ha estado debatiendo con Zhuge Liang). Del mismo modo, un diplomático que perdiese en una negociación no entregaría al vencedor las llaves del Imperio.

RENDICIÓN

Una derrota nunca es agradable, y por eso muchos personajes deciden rendirse antes, aunque otros no lo contemplarán jamás entre sus opciones. Cuando un personaje adquiere una Secuela, tiene también la opción de ofrecer su rendición, negociando los términos de ésta con su oponente. El personaje que produce el Daño puede optar por no aceptarla, pero hacer esto indica que la lucha será especialmente sangrienta (literal o metafóricamente). Si el DJ cree que la oferta era lo suficientemente razonable, el personaje que ofreció su rendición gana 1 punto de Chi y el atacante pierde uno. Si la rendición es aceptada, el personaje es automáticamente derrotado, pero al menos podrá escoger los términos en los que se produce la misma. Pero ojo: un enemigo especialmente traicionero no dudará en manipular estos términos en su beneficio.

SECUELA EXTREMA

El cuarto tipo de Secuela mencionado previamente y que sólo puede ser escogido en el caso de sufrir Daño Físico es la Secuela Extrema, que anula completamente el Daño sufrido por el personaje durante *todo* el asalto, aunque provenga de más de una fuente diferente, y que puede adquirirse incluso si el afectado ya había adquirido tres Secuelas.

Esas son las buenas noticias. Ahora vienen las malas noticias: sólo existe un tipo de “Secuela Extrema”, y es aquella que deja herido de muerte al personaje. De este modo, una vez termine el combate, el personaje morirá, sin salvación posible. Evidentemente, los personajes sólo adquieren Secuelas Extremas cuando la derrota no es una opción, y cuando no quieren o no pueden rendirse.

Un personaje con una Secuela Extrema no podrá adquirir otra, y si es derrotado, la muerte es instantánea. Aun es posible ofrecer una rendición...pero, en tales casos, lo único que se puede solicitar son cosas como las condiciones de entrega de su cadáver a sus familiares, el trato a dispensar a sus aliados y cosas por el estilo. Lo cual no es poco, teniendo en cuenta que la masacre de familias enteras por las faltas de un único individuo, o la mutilación de un cadáver para ofrecer su cabeza como regalo o trofeo no son precisamente extrañas...

SUPERANDO UNA SECUELA

A menos que el DJ dictamina otra cosa, al finalizar una escena se suprime todo el Daño sufrido por un personaje. Superar las Secuelas, por otro lado, requiere de tiempo: las heridas se cierran, los rumores mueren, y la distancia nos ofrece otra perspectiva. Cuánto tiempo requiere superar una consecuencia depende de la gravedad de la misma.

- ☉ **Leve:** uno pocos minutos
- ☉ **Moderada:** unas cuantas horas o días
- ☉ **Grave:** una o varias semanas

Secuelas leves

Las Secuelas leves se eliminan en cuanto el personaje ha tenido tiempo de sentarse y recuperar el aliento durante unos minutos. Duran hasta el final de la escena en que se producen, y normalmente pueden ser eliminadas antes del comienzo de la siguiente...a menos que no haya tiempo de transición entre ambas.

Secuelas moderadas

Estas Secuelas requieren que el personaje se tome su tiempo o ponga las cosas en perspectiva antes de poder ser eliminadas. En las sesiones en las que no hay un “tiempo muerto” importante (toda una noche, unos pocos días, etc.), suelen mantenerse hasta el final de la misma. Su eliminación suele implicar descansar cómodamente en una cama, pasar el tiempo relajándose entre amigos (o desconocidos atrayentes), o simplemente retirarse a meditar en un ambiente de paz y tranquilidad. El método concreto depende del tipo de Secuelas: una sesión de duro entrenamiento marcial puede ser adecuado para superar un “Desengaño amoroso”, pero no una “Cadera dolorida”.

Secuelas graves

Estas consecuencias requieren largos perdidos de recuperación, lo cual implica que se mantendrán hasta el final de la sesión, o incluso de toda la aventura. En determinados casos, pueden llegar a motivar la pérdida de un

Trasfondo o el cambio en uno de ellos, para representar una mutilación permanente, un daño social irreparable, etc.

Secuelas extremas

Como ya se ha mencionado previamente, una Secuela Extrema es una condena a muerte para el personaje. El DJ puede permitir un discurso final o, incluso, retrasar la muerte durante algunas horas, pero una vez llegados a este punto, el Cielo ha hablado y sus palabras han sido claras.

OTRAS FUENTES DE DAÑO

CAÍDAS

De todas las posibles fuentes de daño, las caídas son posiblemente las que menos deben preocupar a tu PJ, ya que los saltos prodigiosos y las acrobacias inhumanas son en realidad muy habituales; no en balde, el modo más básico de usar el Chi es desafiar a la gravedad, e incluso en una ambientación del género wuxia que huya de los elementos más fantasiosos seguirá conservando en buena medida la “ligereza” de sus protagonistas.

De este modo, incluso en los casos en el que los personajes lleguen a sufrir una caída, lo habitual es que reciba poco o ningún daño, a menos que hablemos de distancias tremendas (desde el punto de vista del mundo real).

Para saber si un personaje recibe daño o no de una caída, debe hacer una tirada de Madera con una dificultad que dependerá de la altura desde la que cae. Si falla, sufre el nivel de herida correspondiente a esa altura y cae tumbado. Si tiene éxito, sufre una Secuela correspondiente a una altura un nivel inferior y cae de pie; en el caso de caídas a cortas, no se sufre ningún daño. Si el resultado final de la tirada es negativo, independientemente de la dificultad, sufrirá una Secuela correspondiente a una altura un nivel superior. Vale la pena recordar que la Dificultad Divina (+9) está fuera del alcance de los PJs. Sí, esto significa que caer desde las nubes (y similares) implica morir. Pero esto también implica que aquellos personajes que, por algún motivo, pueden intentar acciones de esta dificultad, pueden llegar a sobrevivir a semejantes “incidentes”...

TIPO	DISTANCIA	DIFICULTAD	SECUELA
Corta	Hasta 10 metros	Grande (+2)	Leve
Media	Hasta 20 metros	Fantástica (+4)	Moderada
Larga	Más de 30 metros	Legendaria (+6)	Grave
Extrema	Caer desde las nubes*	Divina (+9)	Muerte

* O desde lo alto del Monte Wudang, ya puestos.

AMBIENTES PELIGROSOS

El fuego, el frío extremo, y otras condiciones pueden debilitar e incluso matar a un personaje... aunque su resistencia, muy superior a la del mortal común, le permitirá aguantar durante mucho tiempo allá donde otros morirían en el acto. Estas amenazas se definen por su intensidad (a mayor intensidad, mayor peligrosidad) y por su frecuencia (a mayor frecuencia, más rápidamente pueden agotar a un personaje).

Cada cierto tiempo, indicado por la frecuencia de la amenaza, el personaje tendrá que hacer una tirada de Tierra con una dificultad que depende de la intensidad. Si falla, sufrirá una Secuela correspondiente a dicha intensidad. Si tiene éxito, sufrirá el daño correspondiente a una intensidad un nivel inferior. Si un personaje recibe una Secuela de un tipo que ya posee, recibirá en su lugar una de un grado superior. Un personaje que sufra una segunda Secuela grave quedará inmediatamente incapacitado y morirá a corto plazo si no es rescatado a tiempo.

INTENSIDAD	DIFICULTAD	DAÑO
Leve	Automática	Ninguno
Moderada	Grande (+2)	Leve
Alta	Fantástica (+4)	Moderada
Extrema	Legendaria (+6)	Grave

RESPECTO DEBIDO

El viejo maestro colgaba del techo de la cueva, sus piernas aprisionadas en un bloque de hielo. Oscuro Shan-tang lo vigilaba, atento a cualquier movimiento.

Tras un mes de silencio, el maestro habló por vez primera.

-No pienso revelar los secretos de mi estilo - avisó -, así que puedes ir asumiendo que a tu señor le espera una decepción. Si recurrieras a un método de tortura más rápido que éste, te lo demostraría.

-Quizás - respondió Oscuro Shan-tang -, pero sería indigno tratar así a un venerable anciano como usted.

-Curiosas palabras, viniendo de quien me tiene cautivo y colgado por los pies.

-Eso sigue siendo menos indigno que desobedecer las órdenes de mi señor.

Pasó otro mes. En un momento dado, Oscuro Sang-tang extrajo una flauta y estuvo interpretándola durante varios minutos. Hizo una pausa y dirigió al viejo maestro una mirada de disculpa, la primera desde el comienzo de su cautiverio.

-Sólo soy un simple aficionado y conozco mis limitaciones. Si la música le molesta, dígamelo.

-No, puedes seguir. Resulta un entretenimiento agradable, para variar - le animó el maestro.

-Es usted muy amable.

-Me temo que mi cuerpo ya no resiste más - anunció el viejo maestro con pena tras pasar otro mes-. Voy a morir de un momento a otro.

-No es necesario, ya he aprendido de usted todo lo que necesitaba - repuso Oscuro Shan-tang.

Golpeó el suelo con su pie. El suelo, las paredes, el techo...toda la caverna tembló, y el hielo que aprisionaba al viejo maestro se rompió, haciéndole caer desde lo alto. Intentó ponerse en pie, pero sus piernas le fallaban.

-¿Y cómo lo has hecho?

-He estudiado como resistía en su delicada situación, acompasando mi respiración a la suya y sincronizando los latidos de mi corazón al suyo, mientras sufría el mismo frío y pasaba las mismas privaciones. La Técnica del Corazón Inconquistable ya no tiene secretos para mí.

-Una hazaña notable - concedió el viejo maestro -. Sin duda, has sido el mejor alumno que he tenido nunca. Lástima que ahora tengas que matarme.

-Mi señor no dio órdenes específicas al respecto. Por otro lado, sería deshonroso atacar a uno de mis maestros cuando está débil - negó Oscuro Shan-tang -. Asumo que mi señor me ordenará claramente que vuelva y le mate, así que procure haberse marchado para entonces.

10 - EXPERIENCIA Y ENTRENAMIENTO

Los PJs son individuos fuera de lo común, pero eso no quiere decir que no pueden mejorar su Kung Fu mediante la experiencia y un entrenamiento duro. En este capítulo se explicará cómo se obtiene la primera y como se lleva a cabo el segundo para poder aumentar sus Elementos, adquirir dotes nuevas o añadir Técnicas a tu Estilo.

Vaya por delante que, con este sistema, no está previsto que los personajes progresen con rapidez, sino todo lo contrario: serán necesarias varias sesiones de juego para reunir experiencia suficiente si se quiere aumentar un Elemento en la que ya se es bastante bueno...y disponer de meses, cuando no de años, de tiempo disponible. Esto explica por qué algunos personajes se retiran durante años a vivir en soledad, para volver enarbolando Técnicas y poderes que nunca antes se habían visto.

EXPERIENCIA POR AVENTURAS

Al final de la sesión, el DJ otorgará a cada jugador un número determinado de Puntos de Experiencia (PXs) que servirán para mejorar sus personajes. La cantidad concreta dependerá de cómo ha desarrollado la sesión, siguiendo la siguiente guía:

- ☉ Sesión corta en la que han sucedido pocas cosas: 2 puntos
- ☉ Sesión normal en la que han sucedido bastantes cosas: 3 puntos
- ☉ Sesión larga o sesión en la que han sucedido acontecimientos de gran importancia: 4 puntos

Como se ve, se prima más el hecho de que en una sesión ocurran acontecimientos, a entrar a considerar si han sido positivos (los personajes han “triunfado”) o han sido negativos (los personajes han “fracasado”). Dicho de otra manera, lo mejor para el avance de los personajes es que vivan “tiempos interesantes”.

ENTRENAMIENTO

Los Puntos de Experiencia son sólo la mitad de la ecuación a la hora de determinar cuánto puede mejorar un personaje: la otra mitad lo constituye el entrenamiento. Aunque todos los personajes dedican su tiempo a practicar sus habilidades (a menudo sus Estilos implican una rigurosa programación de ejercicios que no deben dejar de lado para no perder soltura con sus Técnicas), cuando lo que se desea es mejorar hay que dedicar mucho tiempo exclusivamente a ello.

El tiempo dedicado al entrenamiento viene expresado en días, en los cuales el personaje no hace nada más que estudiar, entrenar, meditar, etc. Aunque no es necesario que todos esos días sean consecutivos, los “descansos” en el estudio que se tome el personaje no deben de ser excesivamente largos, o el DJ podría considerar que parte del entrenamiento se ha perdido. Por no hablar de que tu maestro puede enfadarse si descuidas tu aprendizaje...

El entrenamiento puede tener dos objetivos: ganas puntos de Experiencia adicionales o gastar puntos de Experiencia acumulados para aumentar algún Elemento o para adquirir alguna Técnica nueva.

ENTRENAMIENTO PARA MEJORAR AL PERSONAJE

En la siguiente tabla se resume el coste en tiempo y en puntos de Experiencia que supone mejorar un Elemento o adquirir una dote o técnicas nuevas. Ya que se ha mencionado a los maestros unas cuantas veces en este apartado, se explicará ahora cuál es su papel en todo el asunto. En pocas palabras: es extremadamente importante. Entrenar con un maestro supone seguir la supervisión de un personaje que posee un nivel superior al tuyo en el Elemento que quieres mejorar, o conoce la Técnica que deseas incorporar a tu arsenal. Un maestro puede enseñar simultáneamente a tantos alumnos como su nivel de Elemento que quiere enseñar. En el caso de Técnicas, el Maestro usa el Elemento del Estilo a que pertenece para hacer este cálculo. Es posible entrenar en ausencia de un maestro (puede ser inevitable si lo que deseas es crear una Técnica nueva), pero en ese caso el tiempo necesario se duplica.

MEJORA DESEADA	PXS	DIAS
Mejorar un Elemento...		
...de Normal a Adecuado	12	80
...de Adecuado a Bueno	12	120
...de Bueno a Grande	24	360
...de Grande a Excelente	24	360
...de Excelente a Fantástico	30	480
...de Fantástico a Épico	40	600
...de Épico a Legendario	54	1200
...de Legendario a Mítico	60	2400
Adquirir una nueva dote	Varía	Varía
Aprender una Técnica	8	120

ENTRENAMIENTO PARA GANAR PUNTOS DE EXPERIENCIA

También se puede entrenar para conseguir Puntos de Experiencia adicionales o incluso simplemente dejar pasar el tiempo para obtener Experiencia con la vida cotidiana, pero son procedimientos bastante más lentos que las aventuras, sobre todo en el segundo caso: un personaje puede llegar a ganar en una sesión muy intensa tanta experiencia como la que acumularía en un año de vida normal. Es importante tener en cuenta que el tiempo que se dedica a entrenar para mejorar al personaje (es decir, el mencionado en el apartado anterior) no se contabiliza como entrenamiento para ganar experiencia: un personaje puede hacer una cosa o la otra, no las dos a la vez.

- ☉ Cada 30 días que el personaje dedique a entrenar con un maestro, el personaje gana un punto de experiencia que sólo podrá dedicar al aumento de un Elemento, técnica o dote que el maestro puede enseñar. Es raro que un maestro se preste a dar entrenamiento de este tipo: normalmente preferirá decirle al alumno que se busque la vida por su cuenta y no vuelva hasta que tenga bastantes puntos de experiencia como para que puede enseñarle a mejorar. La frase literal suele ser “Aun no estás preparado; vuelve cuando lo estés”

- ☉ Cada 60 días que el personaje se dedique a entrenar en solitario, el personaje gana un punto de experiencia que sólo podrá dedicar al aumento de un Elemento, o compra de una técnica o dote concreta, que se elige antes de comenzar este entrenamiento en solitario
- ☉ Por último, cada 90 días que el personaje NO haya dedicado a entrenarse, recibe un punto de experiencia debido sencillamente a lo que aprende durante la vida diaria, sin necesidad de maestros. Eso recibe el nombre de “experiencia cotidiana”

ADQUISICIÓN DE NUEVAS DOTES

Adquirir dotes durante el juego, en oposición a hacerlo durante la creación del personaje, suele ser algo más complejo, y suele tener requisitos y costes especiales. En el capítulo de Dotes aparece descrito qué condiciones tiene que cumplir un personaje para su adquisición; se supone que un personaje que ha adquirido esa dote durante su creación cumplió en su momento con todos esos requisitos.

Ejemplo: la dote Alquimista requiere de diez años de duro estudio a cargo de un tutor, de manera que un personaje que adquiere esta dote durante su creación deberá tener en cuenta que ha pasado diez años de su vida dedicado a tales menesteres, y es muy lógico que posea algún Trasfondo relacionado con su maestro. Para bien o para mal, tantos años de relación tienen que haber dejado alguna huella, ¿no crees?



UN BREVE INTERLUDIO MATEMÁTICO

Alcanzar la cima suprema del kung fu no es cosa sencilla. Sólo aumentar un Elemento desde un nivel Legendario a un nivel Mítico exige entrenar 4800 días (el doble de lo normal, porque no cuenta con un Maestro)...y acumular la desorbitada cantidad de 80 Puntos de Experiencia.

Bien, si nuestro personaje es del tipo ermitaño, y en vez de salir de aventuras lo que hace es retirarse a las montañas a reflexionar sobre el funcionamiento del mundo, necesitará $60 \times 60 = 3600$ días de retiro espiritual para conseguir los Puntos de Experiencia que necesita, así que sumado todo nos sale la friolera de 6000 días (unos 23 años). Le convendría bajar de la montaña de cuando en cuando y relacionarse un poco con el mundo en lugar de dedicarse sólo a meditar sobre él: una aventurilla por aquí y otra aventurilla por acá le pueden permitir ganar en pocas semanas toda la experiencia que ganaría en un par de años de retiro...aunque muchos prefieran la senda de la tranquilidad.

En cuanto a un personaje recién creado, empieza con unos Elementos y unas Técnicas valoradas en un total de 180 Puntos de Experiencia y 2120 días de entrenamiento...lo que equivale a unos 20 años de entrenamiento tutelado (es decir, considerando que sólo necesita 30 días para conseguir un Punto de Experiencia gracias a tener un Maestro adecuado), ¡y eso sin tener en cuenta las dotes! 20 años, además, en los que lo único que ha hecho ha sido estudiar y prepararse para el futuro. Ahora bien, es un hecho que los jóvenes suelen aprender cosas nuevas bastante más rápido que los adultos, y esto explica por qué puedes hacerte un personaje con cerca de 20 años (o aun menos) sin que ello implique forzosamente que empezó su instrucción cuando todavía estaba en la cuna...

Un concepto que hay que tener en cuenta es que algunas dotes requieren “pasar” una cierta cantidad de tiempo en unas condiciones determinadas, o bien simplemente “esperar” un tiempo. En el primer caso, el personaje deberá encontrarse en las circunstancias indicadas durante el tiempo que indique la dote, aunque podrá dedicar ese tiempo a otras cosas (es decir, a entrenarse, adquirir experiencia cotidiana, etc.) siempre que siga cumpliendo con esas circunstancias. El personaje que tiene que “esperar” aun cuenta con más libertad, ya que simplemente tiene que dejar transcurrir ese tiempo, dedicándose a lo que quiera y cómo quiera.

Ejemplo: la dote” Seguidor de una escuela de pensamiento” requiere pasar un año estudiando en un lugar adecuado, por ejemplo, un monasterio para los budistas. El personaje, pues, estará un año entero en el mismo, pero durante esos doce meses podrá hacer otras cosas dentro de sus muros...o, como mucho, en sus cercanías; si no hace nada especial al menos ganará 4 puntos de “experiencia cotidiana” por el paso de cuatro estaciones. Por otro lado, la dote “Eminencia” requiere simplemente “esperar” un año, ya sea desde que el personaje es creado y entra en juego por primera vez, o desde el momento en que reúne los requisitos para poseerla. Ese año lo podrá dedicar, por lo demás, a cualquier cosa, incluyendo irse de aventuras todo el tiempo que desee (y que le dejen sus otras obligaciones, claro).

LOS PINCELES TORCIDOS DEL CIELO

El Magistrado Yuan revisó los informes de su predecesor, comparándolos con sus propias anotaciones. No se encontraba del todo insatisfecho: la situación era peor de lo que le habían dado a entender, y aun así, mejor de lo que se había temido. Por lo que había podido descubrir, buena parte de los hombres a su cargo no resultaban fiables, bien por su escasa preparación, bien porque sospechaba que habían recibido algún incentivo por parte de la Hermandad para mantener boca, ojos y oído bien cerrados. Había encontrado una gran ayuda en el sargento: éste, por lo menos, resultaba era un hombre de fiar, y conocía bien la ciudad y sus hombres. Sería una herramienta simple pero efectiva, y le permitiría separar el polvo de la paja en sus filas. Aun así, dudaba de que fuera suficiente.

En determinado momento, sus ojos se posaron en un documento, una notificación de la captura de un conocido delincuente...y una chispa de interés apareció en ellos.

-Sargento, ¿cuánto hace que llegó esta carta?

-Sólo un día o dos antes que usted. Su antecesor no le prestó demasiada atención, ya que ese criminal no ha estado antes por aquí. Y, aunque lo hubiera hecho y tuviera cuentas pendientes con nosotros, lo van a ejecutar, así que importa poco que sea por un delito o por media docena.

El Magistrado Yuan meditó durante unos minutos. Se preguntó si podía permitirse una ausencia en semejantes circunstancias, y al final tomó una decisión: el sargento tendría que ocuparse de todo durante unos días.

Tian-yun se había visto en vuelto en otras ocasiones en situaciones desesperadas, y había logrado encontrar una salida. Pero, esta vez no la encontraba por ninguna parte: en apenas unas horas, vendrían a por él, y no dudaba que con intención de decapitarle. O lapidarlo. O descuartizarlo. O alguna combinación de los anterior o cualquier otro tipo de castigo igualmente ejemplarizante, al menos para el público. En realidad, su única opción era saltar sobre sus guardianes en cuanto se abriera la puerta de su

celda. Herido como estaba, iba a ser difícil abrirse camino entre todos ellos, pero al menos creía tener algunas posibilidades. Sin embargo, cuando se abrió la puerta, su intento de huída fracasó casi antes de comenzar. En lugar de un simple guarda, su primer, último y único oponente resultó ser un individuo hábil que esquivó con facilidad su golpe y le hizo dar con sus huesos en tierra. Sin embargo, las palabras que pronunció a continuación le resultaron aun más impactantes que el propio golpe...porque reconoció la voz que las pronunciaba:

-Yo también me alegro de verte, Tian.

El aludido se sentó en el suelo, con la sorpresa reflejada en el rostro.

-¡Yuan! ¿Qué estás haciendo tú aquí?

-Ahora se me suele llamar Magistrado Yuan, pero por ahora podemos dejar de lado el protocolo. Respecto a mi motivo para venir a esta celda, leí en una carta que mi amigo de la infancia Tian estaba preso, esperando su ejecución, y decidí hacerle una pequeña visita.

Tras ponerse en pie y sacudirse las ropas teatralmente, Tian-yun habló con ironía.

-En ese caso, me alegro de poder mantener una charla agradable y de recordar viejos tiempos justo antes de morir.

-Lamento decirte que no ando muy sobrado de tiempo, así que esa charla tendrá que esperar a mejor ocasión. Y respecto a lo de morir...- el Magistrado Yuan alzó un dedo -...quizás tenga una propuesta que te interese. Dime, ¿hasta qué punto tienes apego a tu cabeza?

-Mis deseos de conservarla superan incluso mis deseos de un buen baño y una comida decente, que no son pequeños - respondió Tian-yun.

-¿Son lo suficientemente fuertes esos deseos como para hacerte cambiar el objetivo de tus actividades habituales y trabajar un tiempo para mí?

Tian-yun abrió los ojos, sorprendido e interesado.

Días después, los hombres del Magistrado celebraban su éxito, dándose palmadas en la espalda. En el interior del despacho privado del Magistrado, el ambiente no era ni mucho menos tan festivo.

- No quiero restarle mérito a tus hombres, pero creo que en realidad has avanzado poco- comentó Tian-yun.

El Magistrado Yuan se encogió de hombros. En privado, podía permitirse el lujo de ser sincero con su aliado, aunque oficialmente debiera negar su existencia.

- Hemos conseguido eliminar uno de los apoyos de la Hermandad, y ahora saben que no estoy dispuesto a tolerar sus desmanes. No es poca cosa.

- Lo admito, pero no es eso lo que me preocupa, sino su falta de reacción. Me temo que están reservando fuerzas para dar una respuesta muy contundente - insistió Tian-yun.

El Magistrado Yuan lo miró en silencio.

-Cuando actúen de nuevo, lo harán directamente contra ti. Pero eso ya lo sabes, ¿verdad? - preguntó Tian-yun.

Yuan se permitió una ligera sonrisa.

-Por eso me alegra que cierto amigo de la infancia esté a mi lado para ayudarme, en lugar de esperando el hacha del verdugo en la celda de donde lo saqué.

-Tu amigo de la infancia agradece tu confianza puesta en él, pero tiene que reconocer no puede hacerlo TODO en solitario - repuso Tian-yun.

-¿En qué estás pensando concretamente? - preguntó el Magistrado con curiosidad.

-Me preguntaba si el trato que hiciste conmigo podría extenderse a otros individuos con un pasado algo... cuestionable.

El Magistrado Yuan suspiró. En el fondo, había sabido que llegaría este día: el Cielo escribía recto con pinceles torcidos.

11 - BREVE HISTORIA DE CHINA DESDE LA CREACIÓN HASTA LA DINASTÍA HAN

LA CREACIÓN

El siguiente relato es sólo *una* de las versiones existentes acerca del Mito de la Creación, que se contradice con otras; en una de ellas, por ejemplo, se narra cómo la diosa Nüwa creó a los seres humanos a partir de barro. Según esta versión, en el principio, no había nada en el universo excepto caos sin forma. Sin embargo, el caos comenzó a coagularse, formando un huevo cósmico, en un proceso que duró 18.000 años. Dentro del huevo, los principios del yin y del yang alcanzaron el equilibrio, y el gigante Pangu emergió de su interior. Con un golpe de su enorme hacha, separó el Yin, que pasó a formar la tierra, del Yang, que pasó a formar el cielo, y durante otros 18.000 años se mantuvo entre ellos, separándolos poco a poco, a un ritmo de tres metros diarios. Una tarea bastante ardua, pero por suerte contó con la ayuda de la Tortuga, el Qilin, el Fénix y el Dragón.

Cuando pasaron los 18.000 años, Pangu se tumbó a descansar, y de su cuerpo surgieron los distintos componentes del mundo. Su aliento se convirtió en el viento, sus ojos en el sol y en la luna, sus carne formó las montañas su sangre formó los ríos, sus músculos formaron las tierras fértiles, su pelaje formó los bosques, sus cabellos formaron las estrellas, sus huesos formaron los minerales, sus cartílagos formaron las piedras preciosas, su sudor formó la lluvia...y los seres humanos surgiendo de sus pulgas y parásitos.

LOS TRES SOBERANOS

En torno al 2800 a.C., comienza el reinado de los primeros gobernantes de China, los conocidos como Tres Soberanos. Al igual que pasaba con la creación, existen varias versiones acerca de su nombre y del orden en que gobernaron, de manera que aquí se expone sólo una de estas posibilidades.

Los Tres Soberanos (San Huang), eran dioses (o, como mínimo, semidioses) de gran poder mágico. El primero de ellos, Sui Jen “El Productor del Fuego”, fue el que enseñó a los hombres el uso del fuego. Hasta entonces, éstos habían vivido de manera salvaje, alimentándose de carne cruda. El segundo Soberano, Fuxi el “Conquistador de los Animales”, enseñó a sus súbditos los secretos de la caza y de la pesca, pero también a domesticar a las bestias. Fue, además, el creador de la escritura. Finalmente, Shennong fue el “Dios de la Agricultura”, que enseñó a sus súbditos cómo cultivar la tierra y el empleo de las hierbas medicinales.

LOS CINCO EMPERADORES

Vinieron a continuación los Cinco Emperadores (Wu Di), que eran mortales pero también poseían un gran poder y sabiduría. Nuevamente, hay varias versiones acerca de quiénes fueron y cuáles fueron sus logros. En este caso, se describirán los gobiernos de tres de ellos: Huang Di, Yao y Shun.

El primer Emperador fue Huang Di, el Rey Amarillo, protagonista de numerosas historias y fundador de la cultura china como tal. Fue un gran hombre de estado, pero también un guerrero: en la batalla de Zhou Lu creó la brújula y la empleó para localizar al líder de sus enemigos, derrotándolo. Reinó durante 100 años, en los cuales inventó, entre otros, los arcos, las flechas, el calendario y los instrumentos musicales de bambú. Finalmente, escogió a su sucesor basándose en el mérito y no en los lazos de sangre, algo en el que le imitarían los emperadores que vinieron después.

El cuarto de los Cinco Emperadores, Yao, reinó durante 100 años, aunque los últimos 27 años lo hizo como regente. En su reinado, perfeccionó el calendario, dándole su forma final y que sería empleado durante las eras

siguientes. Llegado el momento de escoger sucesor, Yao no consideró a su hijo apto para el cargo, y en su lugar nombró a Shun. Shun había impresionado al Emperador debido a su gran piedad filial. Su padre, tras quedar viudo, se había casado en segundas nupcias con una mujer que odiaba a su hijastro y que, con sus manipulaciones, contagió dicho odio al padre de Shun, hasta al punto que intentaron acabar con su vida en varias ocasiones; nada de esto hizo vacilar la lealtad de Shun. La única desobediencia que mostró a sus progenitores fue no muriendo cuando estos tanto lo deseaban... con el argumento intachable de que de morir no quedaría nadie en la familia para que hiciera los debidos ritos a sus progenitores una vez ellos también fallecieran, lo cual hubiera sido una grave falta de piedad filial.

Inicialmente, Shun se mostró reticente a aceptar el trono, pero tras el correspondiente luto por la muerte del Emperador, y debido al apoyo popular, aceptó el título. Pronto se demostró que la elección de Yao estaba bien justificada, pues Shun demostró ser un buen administrador y un gobernante justo. Tanto Yao como Shun fueron considerados por la tradición como los gobernantes ideales; Confucio fue especialmente vehemente en sus elogios, considerando su gobierno como una Edad de Oro, y un soberano no podía desear mayor elogio que ser comparado con ambos (favorablemente, se entiende).

LA DINASTÍA XIA

Tras 47 años de gobierno, Shun escogió a Yu, que sería conocido como Yu “el Grande”, como sucesor. Hizo esto como recompensa por haber tenido éxito en construir diques y canales que controlaron las desastrosas inundaciones del Río Amarillo. Culminó de este modo una obra que le llevó 13 años completar, y que ya había intentado su padre antes que él, fracasando y siendo ejecutado por ello.

Aunque el gobierno de Yu fue también alabado por las generaciones posteriores, incluyendo al propio Confucio, Yu no está incluido entre los primeros emperadores, sino que se le considera el fundador de la primera Dinastía. Así, cuando Yu el Grande, murió, su sucesor fue Qi, su hijo. Existen varias versiones acerca de cómo se produjo esta sucesión. Unas

narran cómo Yu, al no encontrar a nadie más capacitado que su hijo, lo escogió como sucesor. Otras, cuentan como Yu escogió a Boyi como sucesor, pero con posterioridad, éste cedió el poder voluntariamente a Qi por respeto. O bien el pueblo colocó en el poder a Qi porque lo apreciaba más. O quizás Qi hizo matar Boyi para ocupar su puesto. Son versiones de la misma historia, pero con una misma consecuencia: por primera vez, un hijo sucedía a su padre. Y esto sentó un precedente que daría lugar al comienzo de la primera de las Dinastías.

Tras unos inicios algo titubeantes, pues Qi tuvo cinco hijos que lucharon por el trono tras su muerte, la Dinastía Xia acabó asentándose, y perduró hasta el 1555 a.C. El último gobernante de la Dinastía Xia, Jie, es considerado el primer tirano de la historia China, y desde que se sentó en el trono oprimió a su pueblo. El 17º Emperador era un hombre de fuerza prodigiosa, pero era cruel, depravado e inmoral. Se negó a atender el consejo de los sabios, y en su lugar, se hundió en actividades decadentes.

Las bebidas alcohólicas habían sido descubiertas justamente durante el reinado de Yu...pero éste, en lugar de premiar al responsable, lo expulsó de todo cargo público, diciendo “Llegará el día en el que el licor costará a alguien su reino”. Y sus palabras resultaron ser proféticas, pues una de las actividades favoritas de Jie era contemplar la conducta de los borrachos en su corte, creando para ello un lago de licor en el que podían nadar hasta 3.000 personas.

De este modo, el último gobernante Xia arruinó al Imperio con sus gastos fastuosos, llevando la miseria a su pueblo. Finalmente, Shang Tang, el caudillo de una pequeña tribu, destronó al tirano (que murió en el exilio) y fundó la Dinastía Shang, también llamada Dinastía Yi.

LA DINASTÍA SHANG

La Dinastía Shang se mantuvo en el poder desde el 1554 al 1041 a.C., en los que gobernaron un total de 30 reyes. Aunque los campesinos aun vivían en condiciones bastante primitivas, los gobernantes mostraban mayores muestras de desarrollo: vestían con seda, poseían esculturas de marfil y de mármol, etc. Es también destacable la gran importancia que daban los

Shang a los métodos de adivinación, destacando la lectura de cochas de tortuga o de huesos de diversos animales, y también su costumbre de cambiar la localización de la capital cada poco tiempo. Esto último solía deberse a la existencia de conflictos internos en la familia imperial, o a la búsqueda por parte de la misma de ocupar en todo momento la ciudad más importante; la descentralización hacía que la influencia de las ciudades fuera aumentando y disminuyendo con el paso del tiempo.

El primer miembro de la Dinastía, Shang Tang, no se sintió nada feliz al comienzo de su reinado, debido a que se veía a sí mismo, en el fondo, como a un usurpador de su legítimo señor. Sin embargo, las generaciones posteriores reconocieron que Jie no merecía continuar en el trono, y sitúan a Shang Tang entre los grandes.

Durante el reinado del segundo gobernante de la Dinastía Shang, Tai Jia, se produjo un hecho sin precedentes: su Primer Ministro Yi Yin, harto de contemplar cómo su soberano se comportaba de manera indigna, lo destronó temporalmente y lo sustituyó como regente durante tres años. Pasado este tiempo, devolvió su puesto a un arrepentido y reformado Tai Jia, que demostró ser un buen soberano a partir de entonces. Este suceso demuestra hasta qué punto podía llegar a tener poder un Primer Ministro, y con posterioridad fue invocado como precedente (algunos podrían decir que “como excusa”) para destronar a algún que otro Emperador.

Llegado el momento, también la dinastía Shang cayó en desgracia. Su último gobernante fue el Emperador Shang Zhou, cuyo reinado no fue del todo malo en sus inicios: demostró ser un individuo destacable tanto por su inteligencia, que le permitía salir vencedor prácticamente en cualquier debate, como por su fortaleza, que le permitía salir a cazar bestias salvajes...con las manos desnudas. Sin embargo, con el paso del tiempo acabó corrompiéndose, dedicándose a todo tipo de excesos y mostrando una falta absoluta de moral y un desinterés absoluto por los asuntos de gobierno. Cuando sus parientes Ji Zi, Bi Gan y Wei Zi, los “tres virtuosos”, recriminaron su actitud, sufrieron los efectos de su ira: Ji Zi tuvo que fingirse loco para evitar la muerte, Wei Zi abandonó su cargo y se exilió, y Bi Gan continuó intentando reformar al Emperador, hasta que fue finalmente ejecutado y le fue arrancado el corazón.

Finalmente, Shang Zhou fue derrocado, y comenzó el ciclo de una nueva Dinastía.

EL CASTIGO DE LA QUEMADURA EXPLOSIVA

Se dice que Daji, la esposa de Shang Zhou, estaba poseída por un espíritu maligno y que tuvo bastante que ver en la corrupción de su marido. Se cuenta como ejemplo como, para complacerla, Shang Zhou creó el “Castigo de la Quemadura Explosiva”. Este método de tortura está descrito como “dos barras de metal cubiertas de aceite y calentadas por una olla llena de carbones encendidos”. Se obligaba a las víctimas a caminar sobre las barras, y resbalar implicaba caer en el interior de la olla, con consecuencias incompatibles con la vida. Al menos eso dice la historia; en términos de juego, algo que se llama “Castigo de la Quemadura Explosiva” *tiene* que ser un Estilo Corrupto desarrollado por el Emperador con la ayuda de su esposa, aunque sólo sea por una cuestión de estética rolera...

LA DINASTÍA ZHOU

La Dinastía Zhou Occidental

La Dinastía Zhou, fue la más duradera, gobernando desde 1122 a.C. al 256 a.C., aunque desde el 771 a.C. en adelante el control que ejercieron sobre el Imperio fue más bien escaso. Este fecha marca, además, la división entre la Dinastía Zhou Occidente y la Dinastía Zhou Oriental, de la cual se hablará más adelante.

Volviendo a los orígenes de los Zhou, una de las figuras que más ayudó a legitimar su gobierno fue el Duque de Zhou, Zhou Gong. Wu Wang murió a los dos años de subir al trono, dejando como heredero a un niño, y el Duque, hermano del fallecido, se nombró a sí mismo regente. Ante esto, el resto de los hermanos se rebelaron, pero fueron derrotados. Y, cuatro años después, una vez el hijo del Emperador había alcanzado la mayoría de edad, el Duque de Zhou dio por finalizada la regencia y le cedió sus poderes. Este acto pilló por sorpresa a propios y a extraños, ya que todos esperaban que el Duque maniobraría para quedarse con el poder para sí. Sin embargo, el Duque alegó que el Mandato del Cielo era algo demasiado serio como para ser manipulado...y el hecho de que alguien fuera capaz de

renunciar a tanto por dicho concepto bastó para que muchos empezaron a darle un valor que, hasta entonces, le habían negado.

De este modo, el Imperio se sostuvo sobre tres pilares: el prestigio de los gobernantes Zhou, una religión de estado basada en la figura del Cielo (Tian) como protector del Emperador, y una sociedad feudal en la que ciertas familias ocupaban, de manera hereditaria, los cargos de funcionarios del estado. Mientras estos tres pilares se mantuvieron fuertes, los Zhou gobernaron con éxito.

El Duque de Zhou fue también el que estableció la división de la nobleza en cinco categorías: duques, marqueses, condes, vizcondes y barones. También dividió la tierra en estados de diferente categoría, según su tamaño, de tal manera en que sus inicios hubo 1773 de ellos. Sin embargo, los enfrentamientos entre ellos condujeron a la reducción de este número, a medida que los estados más fuertes engullían a los más débiles.

La Dinastía se vio bendecida desde sus orígenes por toda una serie de buenos gobernantes. La racha se rompió, finalmente, con Mu Wang, un hombre con más ambición que sabiduría que lanzó sus ejércitos contra las tribus Jung del oeste, en una expedición que resultó un fracaso y que tendría consecuencias funestas...pero no adelantemos acontecimientos.

Su hijo Xuan Wang aprendió de los errores de su padre, y siguió los consejos de sus experimentados ministros. Por otro lado, una vez la situación comenzó a mejorar, comenzó a desinteresarse de los asuntos de estado, hasta que su esposa Jiang Hou (que sería posteriormente reconocida como una de las mujeres más notables de la antigüedad) renunció a todos sus símbolos de realeza, diciéndose indigna de ser reina por no haber sabido prevenir la corrupción de su marido. Este acto se mostró efectivo, y Xuan Wang enderezó el rumbo.

El sucesor de Yu Wang, por desgracia, fue un nuevo Jie y Shang Zhou, con las consecuencias desastrosas que cabían esperar. Su negligencia y banalidad llevó a la conquista y saqueo de la capital por parte de los Jung, que se tomaron de este modo cumplida venganza por la invasión que habían sufrido años antes, dando muerte a Yu Wang en el año 771 a.d.C.

Primavera y Otoño

En el año 771, la corte se mudó del Oeste al Este debido a la invasión bárbara proveniente del oeste, iniciándose el periodo conocido como “Primavera y Otoño”, durante el cual la dinastía perdió buena parte de su poder. Esto se debió en buena parte a que el Emperador pudo ponerse a salvo gracias a la ayuda de diversas familias terratenientes...y acabó, por lo tanto, dependiendo de ellas. De cualquier modo, esta fue una época notable en el desarrollo de la filosofía china, ya que durante esta Dinastía surgieron sus principales filósofos: Confucio (Kong Zi), fundador del confucianismo; Laozi (Lao Tse), fundador del taoísmo; Mo-Tzu (Mo Zi), fundador del mohismo; Shang Yang y Han Fei Tzu, responsables del desarrollo del legalismo, etc.

Durante esta época, China fue haciéndose cada vez más feudal, de manera similar a lo que luego sería el feudalismo medieval en Europa. El rey Zhou gobernaba sobre un territorio pequeño y el resto de China se dividió en toda una serie de feudos y señoríos, de tal manera que la alta nobleza poseía las tierras, y los miembros de la baja nobleza actuaban como funcionarios y letrados en cargos hereditarios. De los 1773 estados creados por el Duque de Zhou, apenas quedaban 160, y de ellos sólo una doce se podían considerar importantes. Como ya se ha dicho, el estado grande se comió al pequeño, y su número siguió disminuyendo hasta llegar, al final de la era, a un total de 7: Chu, Han, Qi, Qin, Wei, Yan y Zhao.

El paso del tiempo hizo que los tres pilares mencionados en el apartado anterior acabaran tambaleándose: una serie de Emperadores decadentes e incapaces minó el prestigio de los Zhou, la presencia cada vez más numerosa entre el cuerpo de funcionarios de completos inútiles que heredaban un cargo para el que no se habían preparado y que ni siquiera se molestaban en desempeñar trajo numerosos problemas sociales y, finalmente, la confianza en el Cielo se puso en entredicho una vez las cosas empezaron a ir realmente mal.

A partir del 403 a.C., el Imperio Zhou comenzó a disgregarse, lo cual acabaría conduciendo al llamado periodo de los Estados en Lucha. De hecho, la etapa final de la era de la Dinastía Zhou comparte años en la cronología con el comienzo de dicho. O, dicho de otro modo, los Estados comenzaron la luchar cuando la Dinastía Zhou todavía no había

desaparecido del todo. El papel del emperador se convirtió en el de una figura cada vez más decorativa, hasta que llegado el momento, la Dinastía sería finiquitada tras 800 años en el gobierno... en concreto, cuando el Rey de Qin depuso al último emperador Zhou en el año 256 a.C.

LOS ESTADOS EN LUCHA

Esta época estuvo caracterizada por continuos enfrentamientos entre los reinos de Chu, Han, Qi, Qin, Wei, Yan y Zhao, en los que el enemigo de ayer podía ser el aliado de hoy y el enemigo, otra vez, de mañana. Fue también una época de grandes avances económicos y de obras públicas con la construcción de murallas, canales, comunicaciones, etc. También es la época en la que Sun Tzu escribió su famoso "Arte de la Guerra".

Fue una época de profundos cambios sociales, con una notable pérdida de poder de la nobleza debido a la progresiva implantación de las ideas legalistas, inicialmente durante la época de la Dinastía Zhou, pero que se prolongó en los Estados en Lucha y cuyos efectos se harían notar durante siglos. Por simplificar lo que sucedió, baste decir que algunos reyes se hartaron de la existencia de una clase noble que heredaba los principales cargos de responsabilidad sin tener ni la menor preparación (y menos aún, las ganas) para ejercerlos, aunque recibieran todos los beneficios de esos cargos. Así que decidieron acabar con esta situación y retirarles sus privilegios, para cederlos a individuos que alcanzaran su posición de servidores del Estado por méritos y no por herencia.

La aplicación de estas medidas no se dio por igual en todas partes, pero cabe destacar que el Reino de Qin, que lo hizo con especial efectividad gracias a la circunstancia de que no tenía tantos nobles como otros reinos con los que tener que lidiar, pasó de ser un reino de tercera categoría a convertirse en el reino que unificaría a todos los demás en un nuevo Imperio en un plazo de tiempo relativamente breve.

Los nobles, viendo cómo evolucionaban las cosas, decidieron protegerse estableciendo feudos en zonas retiradas de los grandes centros urbanos. O por lo menos así hicieron los que tuvieron la oportunidad. Para ello, cambiaron sus diversas posesiones por lo único que mantuvo su valor en

todas las épocas: tierras. Dentro de estos feudos, mantuvieron las antiguas costumbres, propias de una romantizada visión de anteriores épocas (y más propicia a aceptar la presencia de “aventureros” que las mucho más controladas zonas urbanas) y recaudaron sus propios impuestos, ofreciendo a su vez su protección en lugares donde la de los reinos era poco efectiva.

Otros muchos de estos nobles, al perder el acceso a un cargo que anteriormente tenían derecho de manera automática, se convirtieron en eruditos errantes, entrando al servicio de diversos señores. De hecho, la proliferación de escuelas de pensamiento y su difusión durante esta época se debe, en buena parte, a la existencia de estos eruditos itinerantes.

LA DINASTÍA QIN

La tumultuosa era de los Estados Guerreros llegaría a su fin con la unificación de todos ellos a manos de Qin Shi Huangdi, de nombre Ying Zheng antes de alcanzar la posición de Emperador, al establecer la Dinastía Qin en el año 221 a.C. Ying Zheng había heredado su trono de su padre, Zhuang Xiang Wang, aunque decían las lenguas de doble filo que su verdadero padre fue Lu Puwei, que sería uno de sus más valiosos consejeros.

Cotilleos aparte, lo cierto es que Qin supo enfrentar al resto de los Estados entre sí, hasta que estuvieron exhaustos y pudo ir conquistándolos uno tras otro. Primero, conquistó el pequeño estado de Han, y luego el siguieron, por orden, Wei, Chi, Zhao, Yan y Qi. El triunfo de Qin se debió en buena medida a su buena situación financiera, la experiencia de sus tropas (acostumbradas a luchar contra los bárbaros occidentales), sus defensas naturales y su carácter práctico a la hora de realizar reformas cuando lo veían necesario, aunque ello supusiera romper con tradiciones seculares.

Creada para gobernar durante incontables generaciones, la Dinastía Qin apenas sobrevivió unos pocos años a su fundador. Durante su reinado, se siguieron los principios del legalismo de manera estricta, eliminando cualquier intento de influencia de las ideas confucionistas y de otras escuelas de pensamiento propias de anteriores épocas, lo cual incluyó actos como quemar de forma masiva los textos no legalistas, o enterrar vivos a

cientos de eruditos cuando se comprobó que la primera medida no tenía los efectos deseados. También ordenó la construcción de la primera Gran Muralla China, lo cual tuvo un elevado coste en vidas humanas, y de un monumental Mausoleo destinado a albergar su cadáver.

Dice la tradición que el Emperador estaba obsesionado con la idea la inmortalidad, y de hecho su muerte se debió al envenenamiento por mercurio, un ingrediente habitual en las pócimas y mejunjes que ingería periódicamente conseguir la inmortalidad, mientras viajaba en una peregrinación entre las cinco montañas sagradas...también para conseguir la inmortalidad. Posiblemente hay una moraleja en alguna parte de esta historia.

Fuera por el motivo que fuera, la cuestión es que Qin Shi Huangdi murió mientras se encontraba en el interior de su carruaje. Su muerte fue ocultada durante meses por sus principales ministros, que gobernaron en su nombre emitiendo toda clase de edictos con el sello del (difunto) Emperador; llegó un momento en que se vieron obligados a colocar un carro lleno de pescado al lado del carruaje del Emperador, para disimular el hedor que emitía su cadáver. Así, aprovecharon para provocar el suicidio de su primogénito y colocar como sucesor al inútil del hijo mejor, Qin Er Shihuangdi. Poco iba a durar en el trono: poco después, fue ejecutado en una rebelión liderada el comandante Xiang Yu, que dividió el país en 18 estados feudales a su gusto.

Tras cinco años de guerras, se produciría una nueva unificación a manos de Liu Bang, y eso a pesar de que, en la carrera hacia el trono, no partía ni mucho menos desde los primeros puestos de la parrilla de salida, lo cual no hace sino confirmar que los designios del Mandato del Cielo son inescrutables. El comienzo de la Dinastía Han suele colocarse indistintamente en el 206 a.C., momento en que cayó la Dinastía Qin, y en el 202 a.C., fecha en la que se suicidó Xiang Yu y se dieron por concluidos los enfrentamientos.

EL EMPERADOR Y EL ASESINO

Qin Shi Huangdi tuvo que hacer frente a varios intentos de asesinato, de los cuales uno de los más conocidos es el llevado a cabo por Jing Ke. Dice la tradición que el asesino, que había acudido disfrazado de comerciante, estuvo cerca de acabar con la vida del emperador a la vista de toda la corte, pero su estocada falló en por poco y, tras una encarnizada pelea, fue finalmente muerto por el propio Emperador ante los acobardados o atónitos presentes (que no se atrevieron a intervenir en ningún momento). En términos roleros, resulta *evidente* que lo que pasó fue que se produjo una espectacular exhibición de Técnicas por ambas partes, ante la cual los presentes pudieron hacer poca cosa (excepto huir aterrados).



Qin Shi Huangdi

LA DINASTÍA HAN

La Dinastía Han se mantuvo en el poder desde el 206 o 202 a.C. hasta el 220 d.C., con un breve interludio en el cual fueron expulsados del poder (el interludio Xin) para volver a los pocos años y que divide a la Dinastía en la Dinastía Han Occidental (anterior al interludio Xin) y la Dinastía Han Oriental (posterior al mismo).

La Dinastía Han Occidental

En los trastornos que se produjeron tras la caída de la Dinastía Qin, hubo dos hombres que lograron imponerse sobre el resto: Xiang Yu y Liu Bang. El primero, tiránico y cruel, dio muerte al último príncipe Qin y al rey de Chu, estableciéndose como rey hegemónico de Chu Occidental y otorgando el rango de rey a una docena de individuos. Fue finalmente derrotado por Liu Bang, que había sido nombrado Rey de Han, y que fue capaz de derrotar uno tras otro a estos señores feudales, estableciendo finalmente la Dinastía Han con su capital en Changan en el año 202 a.d.C.

El nuevo imperio retuvo la mayor parte de la estructura administrativa de los Qin, pero se distanció un poco de la estructura centralizada de este último estableciendo principados con vasallos en algunas áreas por cuestiones de interés político. Después de que se estableciera la dinastía Han, el emperador Liu Bang dividió el país en varios feudos para satisfacer a algunos de sus aliados en la guerra, con la idea de deshacerse de ellos una vez se hubiera consolidado en el poder. El hecho de que muchos de ellos se rebelaran contra él, buscando hacerse con el título de Emperador, da a entender de que el sentimiento era mutuo.

Después de su muerte, sus sucesores, desde el emperador Hui al emperador Jing, intentaron dominar China combinando métodos legalistas con las ideas filosóficas taoístas. Durante esta era "pseudo-taoísta", el gobierno mantuvo una política de "dejar hacer", en lugar de la intervención directa. Un momento clave que permitió aumentar la estabilidad del Imperio y reducir el poder de los reyes locales fue la rebelión y posterior derrota de los estados de Wu, Chu, Zhao, Jiaodong, Jiaoxi, Zichuan y Jinan en el año 154 a.d.C. Como consecuencia de dicha derrota, el Emperador aprovechó para eliminar buena parte de la independencia de estos señores, privándoles

de parte de sus derechos y convirtiéndolos, en muchos casos, en figuras casi decorativas.

Durante el periodo taoísta, China fue capaz de mantener la paz con los Xiongnu pagando tributo y llevando a cabo acuerdos matrimoniales de princesas chinas con miembros esta etnia. Durante este tiempo, el objetivo de la dinastía era librar a la sociedad de leyes duras, guerras y condiciones creadas durante la dinastía Qin, de amenazas externas de los nómadas, y de los primeros conflictos internos de la corte Han. Las masas exiliadas por décadas de conflictos pudieron regresar a sus tierras natales (o fueron obligadas a ello), se suavizaron los impuestos y las leyes de los Qin relativas a la supresión de la literatura y a castigos como el exterminio de clanes completos fueron abolidas.

Sin embargo, bajo el liderazgo del emperador Wu, en el periodo más próspero de la dinastía Han (140 a. C. - 87), el imperio volvió a recuperar el control. Su largo reinado supuso el cenit de la dinastía Han Occidental, que llegó a incorporar a los actuales Qinghai, Gansu y Vietnam dentro a sus límites territoriales. El emperador Wu rechazó las ideas taoístas, y declaró oficialmente un estado confuciano, aunque en el fondo mantuvo numerosas ideas legalistas.

La adopción oficial del confucianismo conllevó no solamente un sistema de selección para los servicios civiles, sino también el que los candidatos a la burocracia imperial hubieran de conocer obligatoriamente los clásicos confucianos. Pero, pese a su defensa de las ideas confucionistas, el Emperador Wu era tremendamente supersticioso, y vivía presa de un miedo continuo a ser objeto de maldiciones o encantamientos por parte de los príncipes feudales o sus seguidores. Para combatirlo, creó todo un cuerpo de censores, dirigidos por inspectores regionales, que tenían la capacidad de aniquilar a estos príncipes bajo cargo de alta traición, si llegaba el caso.

El interludio Xin

La Dinastía Xin gobernó durante un breve periodo, desde el 9 d.C. al 23 d.C, y sólo tuvo un representante, el Emperador Wang Mang. Llegó al poder por solicitud popular tras una mala época para la Dinastía Han, pero su gobierno resultó poco auspicioso...por decirlo suavemente: sus decisiones resultaron a menudo muy desacertadas y con graves

consecuencias. No se puede negar que era un gran amante de la tradición y un reformador incansable; el problema fue que las reformas que promulgaba se basaban en el restablecimiento de leyes e instituciones tradicionales que hacía ya mucho tiempo que habían sido desechadas, con razón, por haberse vuelto obsoletas.

De este modo, Wang Mang intentó arrebatar las tierras a los grandes terratenientes y cedérselo a los que carecían de ellas, pero irritó tanto a los primeros que acabaron obligándole a dar marcha atrás. También instauró un monopolio gubernamental del oro, creando continuos cambios en la moneda que produjeron mucha confusión entre los comerciantes...y muchos fraudes. Los castigos que aplicó por estos últimos fueron brutales, y familias enteras (tanto nobles como campesinas) fueron ejecutadas por los delitos de un único falsificador.

El golpe de gracia llegó cuando el Río Amarillo rompió sus diques y cambió su curso, produciendo toda una serie de inundaciones y hambrunas que motivaron numerosas insurrecciones: una de las más importantes fue la que llevaron a cabo los Cejas Rojas, llamados así por el modo en que se pintaban las cejas de ese color para reconocerse. Un ejército de campesinos marchó hacia la capital, e incluso las tropas que Wang Mang envió para hacerles frente se unieron al mismo o se dedicaron al saqueo. En el 23 d.C., la capital Chang'an fue asaltada por el ejército rebelde y saqueada. Los invasores encontraron a Wang Mang en su salón del trono, recitando escrituras confucionistas...y fue decapitado por uno de los soldados.

Tras varios años de caos, el poderoso terrateniente Liu Xiu, que se ganó el apoyo de muchos debido a que su ejército era el único que no saqueaba las ciudades que conquistaba, se proclamó Emperador, trasladó la capital a Luoyang y, dado que estaba relacionado con la familia Han, declaró que la Dinastía había vuelto al poder.

La Dinastía Han Oriental

El "interludio Xin" fue, en realidad, algo más que un mero "interludio", ya que los Han antes y después de la usurpación resultaron ser bastante diferentes. Mientras que los primeros basaban su poder en seguidores individuales y, como mucho, de los clanes de sus consortes escogidas entre la pequeña nobleza, los segundos dependían de los grandes clanes



Liu Bang

terratenientes para mantener el poder y podían imponer sus consortes al emperador de turno. Durante la era de la Dinastía Han Oriental, además, los eunucos alcanzaron una influencia nunca vista, sobre todo cuando el emperador era débil...a menos que los clanes de sus respectivas consortes se les adelantaran, por supuesto.

Liu Xiu tuvo que hacer frente a numerosos desafíos. Primero, tuvo que luchar contra los Cejar Rojas, heredados de la anterior Dinastía, y contra

aquellos que se proclamaron a su vez “emperadores”, teniendo éxito en ambos frentes. También intentó crear un gobierno central fuerte, que no dependiera del apoyo de los terratenientes, lo cual consiguió...mientras estuvo vivo: una vez murió, los clanes y los eunucos, como ya se ha dicho, se hicieron con buena parte del poder. Finalmente, intentó reconstruir la economía, incluyendo los desastres causados por el desbordamiento del Río Amarillo; las importantes obras públicas que se llevaron a cabo permitieron que la agricultura se recuperase de los golpes sufridos en los años precedentes.

La época de los Emperadores Mingdi y Zhangdi fue pacífica y próspera. Las cosas empezaron a complicarse cuando el Emperador Hedi, a la sazón con 10 años de edad, subió al trono en el año 88 d.d.C. Su madre, la Emperatriz Viuda Dou lideró las audiencias de la corte, mientras su hermano Dou Xian se encargaba de los asuntos del gobierno. Un eunuco llamado Zheng Zhong acabó finalmente con el poder de los Dou, y se hizo con el poder para sí. Cuando Aidi subió al trono con 13 años de edad en el año 106 d.d.C., el poder pasó a manos de la Emperatriz Viuda Deng y de su hermano Deng Zhi junto con la Emperatriz Yan y su hermano Yan Xian (¿hay alguien que no perciba un cierto patrón?).

En el año 125 d.d.C., Shundi subió al trono con 11 años de edad gracias a los manejos del eunuco Sun Cheng, tras extinguir a los Yan. A su muerte, la Emperatriz Viuda Liang y su hermano Liang Ji se convirtieron en los poseedores del poder (¿todavía queda *alguien* que no perciba el patrón?). De hecho, lograron controlar a tres “niños emperadores” en sucesión: Chongdi, Zhidi y Huandi. Y cuando finalmente la Emperatriz Liang murió, los eunucos lograron imponerse y derrotar al clan Liang.

Durante un tiempo, no surgió ninguna nueva emperatriz (con su correspondiente hermano) que se impusiera a los eunucos, aunque tras un tiempo, estos comenzaron a recibir críticas desde diversas fuentes. En el año 168 d.d.C., durante el reinado del Emperador Lingdi, los regentes Chen Fan, Dou Wu y Zhang Jian intentaron aniquilar a los eunucos...y fracasaron. En su lugar, cientos de los seguidores de los regentes fueron ejecutados o encarcelados, siendo estos últimos calificados como “partisanos”. Desde entonces, ambas facciones fueron irreconciliables...hasta que se produjo un hecho de consecuencias tan

tremendas que se vieron obligados a unir fuerzas: la rebelión de los Turbantes Amarillos.

La Rebelión de los Turbantes Amarillos

La creciente influencia de los clanes terratenientes hizo que se llegara al punto en que cuatro de cada cinco campesinos se encontraran a cargo de un Clan, en lugar del Imperio... y dado que estos últimos eran los únicos cuyos impuestos servían para financiar al Imperio, eran los más oprimidos. La hambruna producida por las inundaciones del Río Amarillo en la década del 170 d.C. exacerbó los ánimos de los campesinos, dando lugar varias rebeliones.

La más destacable fue la Rebelión de los Turbantes Amarillos (color asociado a la Tierra como oposición al Fuego encarnado en la Dinastía Han), liderada por Zhang Jiao, conocido como “El Sabio y Digno Maestro” y “Místico de la Senda de la Paz”, junto con sus dos hermanos. Sus filas fueron tan numerosas y sus avances tan alarmantes que incluso sirvió para que los eunucos y los funcionarios confucionistas aparcaran sus diferencias para oponerse a la rebelión, con la ayuda de las familias terratenientes.

Inicialmente, se barajaron diversas posibilidades: amnistía de los rebeldes, lucha o incluso el soborno. Al final, se optó por la lucha: se amnistió a los “partisanos” que habían sido encarcelados en el año 168, y oficiales del estado como Huangfu Song, Zhu Jun o Cao Cao causaron grandes derrotas a los rebeldes. Liu Bei, Guan Yu y Zhang Fei realizaron un famoso juramento de “rescatar a los Han de los rebeldes del Turbante Amarillo” y combatieron también contra los rebeldes.

Zhang Jiao murió en el primer año de la rebelión, y en otro año más, los Turbantes Amarillos fueron derrotados: su falta de disciplina y su fe ciega hizo que cometieran graves errores. Pero no se marcharon sin dejar un legado que supondría, en la práctica, la sentencia de muerte de la Dinastía Han: las insurrecciones continuaron durante muchos años más, Corea recuperó la porción de su territorio ocupada por China y los bárbaros Xioungu retomaron sus incursiones. El norte de China estaba devastado y, durante los siguientes 20 años, los combates entre distintos señores de la guerra dominaron la historia del Imperio.

Pero lo peor de todo fue que la rebelión de los Turbantes Amarillos sólo logró ser sofocada gracias a la alianza entre enemigos ancestrales, sentando un precedente. Y, llegado el momento, demostraron ser un enemigo aún más peligroso para el gobierno imperial que los derrotados rebeldes...

El final de los Han

El principio del fin de la Dinastía Han, si es que no se considera como tal la rebelión de los Turbantes Amarillos, comenzó cuando el Emperador Lingdi murió en el 189 d.d.C. y la Emperatriz Viuda He puso en el trono a Liu Ban, de 13 años (*¡deja vu!*). He Jin, el hermano de la Emperatriz Viuda, decidió que había llegado el momento de acabar con los eunucos de una vez por todas...pero para no repetir el fiasco del año 168 invitó a Dong Zhuo a que colocara sus tropas en las cercanías de la capital. He Jin fue muerto a manos de los eunucos debido a un exceso de confianza, pero los comandantes Yuan Shao y Yuan Shu lograron entrar en palacio junto con sus guardias imperiales, masacrando a todos los eunucos. Zhang Rang, el jefe de los eunucos, capturó al joven emperador junto a su hermano menor y abandonó la capital. Para facilitar su huida, el eunuco abandonó al emperador, hasta que Dong Zhuo logró localizarlo.

Dong Zhuo se había llevado una mala impresión del emperador, al contrario que de su hermano Li Xue, que había dado muestras de una mayor entereza pese a ser varios años menor. De este modo, Dong Zhuo conspiró para colocar a Liu Xie en el trono...y, una vez logrado esto, usó la intimidación y la fuerza bruta para convertirse en el principal poder de la corte.

Al este, se formó una coalición para hacer frente al dictador, liderada por Yuan Shao y Cao Cao. En el año 190 d.d.C., Dong Zhuo quemó la capital imperial Luoyang hasta los cimientos, trasladando la corte a la vieja capital Chang'an en el oeste. Dong Zhuo murió un año después a manos de su hijo adoptivo Lu Bu, y su cadáver fue dejado en las calles y usado a modo de vela con una mecha puesta en su ombligo. Sí, esto último viene precedido de un "dice la tradición que"...pero el caso es que algunos se molestaron en poner ese detalle por escrito, señal de que Dong Zhuo no murió disfrutando de demasiada buena fama.

Aun así, pero el Emperador no volvió a Luoyang hasta el año 196; para entonces, el Imperio había sido dividido entre los diversos señores de la guerra, entre los cuales Cao Cao, Sun Quan y Liu Bei demostraron ser los más poderosos. De hecho, el Emperador cayó en manos del primero, el cual lo utilizó para sus propios fines.

Finalmente, en el año 220, el Emperador Xiandi abdicó en favor del hijo de Cao Cao, Cao Pi, dando lugar a la fundación de la Dinastía Wei. Si piensas que la abdicación del último Emperador Han fue voluntaria, es que no has prestado atención...pero el caso es que fue nombrado Duque de Shanyang, murió tras 14 años en ese cargo (¡sobreviviendo ocho años al propio Cao Pi!) y fue enterrado con honores de emperador, siguiendo los ritos de los Han y en una ceremonia a la que acudió el Emperador Cao Rui (hijo de Cao Pi) como uno de los dolientes. Algo es algo.

Sun Quan y Liu Bei, por su parte, fundaron sus propias Dinastías, dejando a China dividida en “Tres Reinos” y dando comienzo a un periodo terriblemente sangriento, con millones de muertos; cerca de dos terceras parte de la población China, si hemos de fiarnos de los censos de la época. Pero esa es otra historia y deberá ser contada en otra ocasión.



Zhang Fei ahuyentado a un millón (millar arriba, millar abajo) de tropas de Wei con una mirada

12 - CHINA DURANTE EL PERIODO HAN

Como se mencionó en el capítulo de introducción, la Dinastía Han se ofrece como época de ambientación por defecto. En el capítulo anterior, se hizo un breve resumen histórico de la Dinastía, pero este capítulo se dedicará a estudiar este periodo con algo más de detalle (teniendo en cuenta que algunos aspectos no son exclusivos de esta Dinastía).

EL IMPERIO

Según el pensamiento chino durante la Dinastía Han, existían en total cuatro imperios que dominaban el mundo. Al norte habitaba el Hijo del Cielo soberano de los caballos (los indo-escitas). Al sur, existía el Hijo del Cielo soberano de los elefantes (la India). Al este, existía el Hijo del Cielo soberano de los hombres (es decir, China...y, por lo tanto, el superior a todos). Por último, al oeste existía el Hijo del Cielo que gobernaba sobre las riquezas (el Imperio Ta-Ts'in, o Imperio Romano).

En cuanto al Imperio en sí, su tamaño dependió de la mejor o peor fortuna de sus gobernantes turno. De cualquier modo, durante la Dinastía Han ocupaba una extensión en la que se podía encontrar una notable variedad de climas y terrenos: desiertos y montañas al este, junglas al sur, bosques templados o fríos en la zona central y al norte (respectivamente), etc. Y, por supuesto, no hay que olvidar al Río Amarillo (¡es la cuna del Imperio, caramba!), aunque haya otros ríos importantes (como el Gran Río). El clima podía llegar a ser peligroso: en el norte podías morirte de frío o quedar enterrado bajo la nieve, pero al sur podías sufrir los efectos de los tifones de la estación húmeda. Y el Río Amarillo no era de fiar: cambió su curso varias veces a lo largo de la historia...a menudo con consecuencias catastróficas. En teoría, las fechas en las que ha cambiado están registradas en la historia...¿pero quién sabe los efectos colaterales que se podrían provocar si un grupo de luchadores de gran poder combatieran en sus cercanías? ¿O si la intervención de los personajes propician inundaciones porque sus actos hacen que el gobierno sea hallado en falta a los ojos del

¿NO HAY NINGÚN MAPA?

Si estás echando en falta la presencia de un mapa...bien, el problema está en que UN mapa no resultaría suficiente, sino que serían necesarios al menos media docena de ellos para tener en cuenta todos los cambios que se fueron produciendo en China en este periodo histórico. Pero por aquello de no dejar al lector *totalmente* desabastecido, a continuación se ofrecen unos cuantos ejemplos de direcciones de mapas de la Wikipedia que resultan pertinentes para la ocasión:

Mapa de la Dinastía Han Occidental

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Han_commanderies_and_kingdoms_CE_2.jpg

Mapa del comienzo de la Dinastía Han Oriental

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Early_Eastern_Han_Warlords.png

Mapa de finales de la Dinastía Han

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:End_of_Han_Dynasty_Warlords.png

Cielo o las evitan, si hacen que el gobierno reciba las bendiciones del Cielo?

Los Zhou dividieron el imperio en nueve regiones administrativas, cada una con una capital que solía compartir su nombre. Las nueve regiones eran Bingzhou, Jingzhou, Jizhou, Liangzhou, Qingzhou, Xuzhou, Yizhou, Youzhou, y Yuzhou, pero con el pasado del tiempo se le fueron añadiendo otras, como Xizhou, Yangzhou, y Yongzhou (por mencionar sólo algunas). Durante la era Han Occidental, la capital se encontraba situada en Changan, pero se trasladó a Luoyang durante el periodo de “Primavera y Otoño”. Al final de la Dinastía, el caos y el desorden llevaron a que la capital fuera trasladada en varias ocasiones, por breve tiempo.

En el caso de los PJs...

Los PJs visitarán lugares poco habituales para los seres humanos comunes, pero también tendrán su ración de “geografía normal”. De todos modos, y a menos que los jugadores sean unos expertos en geografía china (y del periodo Han, por añadidura), como DJ no deberías de prestar demasiada atención a la geografía. Sigue simplemente la guía general que se ha expuesto en estos párrafos, y enfrenta provincias y reinos los unos contra los otros...aunque sea en enfrentamientos sacados de tu imaginación.

LA ORGANIZACIÓN POLÍTICA

POLÍTICA IMPERIAL

La Dinastía Han denunció la tiranía y los abusos de su predecesora, pero retuvo una buena parte de la estructura administrativa de los Qin. El Emperador era el gobernante absoluto y la última autoridad, aunque en determinadas zonas y por diversos motivos se crearan dominios gobernados por diferentes señores que contaron con bastante independencia. Su capital era inicialmente Chang'an, pero la destrucción resultante por la lucha contra los Xia hizo que la trasladaran a Luoyang tras su reinstauración.

Por debajo del Emperador, se encontraba su corte, formada por los funcionarios que lo aconsejaban y redactaban las políticas a seguir. A la cabeza de estos se encontraban un **Primer Ministro** (sólo superado en poder por el Emperador... y no siempre; entre sus principales funciones se encontraba la de recaudar los impuestos), un **Gran Comandante** (cuya principal función era encargarse de los asuntos militares), un **Consejero Imperial** (cuya principal función era investigar y disciplinar a los funcionarios de todo rango) y un **Tutor Imperial** (un puesto más bien decorativo, pero de mucho prestigio y muy bien remunerado), siendo los tres primeros llamados “los Tres Duques” o “Grandes Consejeros”. Aunque, en teoría, la palabra del Emperador era ley, en la práctica debía procurar no enfrentarse demasiado abiertamente a sus consejeros, con el fin de no ponerlos en su contra.

Un Cuerpo Imperial de Secretarios se encargaba de todo el tema del “papeleo”, mientras que todos los asuntos del día a día de la vida en la Ciudad Imperial (y más allá) corrían a cargo de las Nueve Cortes, cada una bajo la dirección de un Ministro:

- ☉ el **Ministro Cochero** era el encargado del mantenimiento de los establos imperiales, incluyendo el suministro de monturas para las tropas
- ☉ el **Ministro de Ceremonias** dirigía los ritos religiosos y era el responsable del mantenimiento de los templos y capillas
- ☉ el **Ministro de Finanzas** era el tesorero del Imperio, encargado del

almacenaje de los impuestos

- ☉ el **Ministro de Justicia** era, después del Emperador, la principal figura a la hora de la interpretación de la ley, pudiendo recomendar cambios en las leyes, realizar amnistías y supervisar las cárceles
- ☉ el **Ministro de la Guardia** era el encargado de supervisar el funcionamiento de las patrullas encargadas de vigilar las murallas, puertas y torres de la Ciudad Imperial
- ☉ el **Ministro del Clan Imperial** era el encargado de supervisar las relaciones del Emperador con su familia y con la nobleza
- ☉ el **Ministro Doméstico** era el responsable de la seguridad del Emperador en ciertas zonas (los jardines, cuando salía al exterior, etc.)
- ☉ el **Ministro Herald** era el encargado de recibir a los visitantes de honor, embajadas extranjeras, etc.
- ☉ el **Ministro Mayordomo** servía en exclusiva el Emperador, ocupándose de su manutención, cuidado, entretenimiento, etc. El Mayordomo no tenía por qué ser eunuco, pero aquellos que trabajaban a sus órdenes sí lo eran, debido a que su trabajo los ponía en contacto habitual con las concubinas del Emperador

Los funcionarios llevaban unas vidas bastante agradables: además de poseer tierras situadas fuera de las ciudades donde trabajaban y, por lo tanto, explotadas por campesinos que le pagaban un impuesto por su uso, cobraban un suelo del Estado y estaban exentos de pagar varios impuestos y de cumplir con otras obligaciones. Inicialmente accedían al cargo por recomendación de otros oficiales del gobierno, pero a partir del 165 a.C. se creó un acceso por examen de méritos, que trataba fundamentalmente de preguntas acerca de cuestiones morales y de las enseñanzas de Confucio.



Emperador Wu de Han

En la etapa final de la Dinastía, sin embargo, la influencia de los Clanes pesó más que el mérito de los candidatos, y era habitual que la familia con más influencia en un momento determinado llenara la corte con sus elegidos.

En la corte, además, existía un grupo con un notable poder: los eunucos de palacio, que como se ha explicado, en determinadas épocas, llegaron a tener más poder que los propios funcionarios de la corte. Los eunucos se convirtieron en el enlace entre el Emperador y el resto del mundo, seleccionado quién podía hablar con el Emperador, y cuándo. Estos eunucos podían provenir de diversos orígenes. Muchos provenían de familias (a menudo humildes) que castraban a sus hijos para que pudieran “hacer carrera” en la corte. Otros, se castraban voluntariamente porque deseaban acceder a esos puestos de influencia. Y, por último, otros eran castrados e introducidos en la corte como castigo de algún delito. Eso de poner a tu jurado enemigo como guardián de tus intereses después de castrarlo no parece muy inteligente, pero la idea era que castrar a un hombre y privarle de la oportunidad de tener descendencia servía también para anular sus ambiciones.

En el caso de los PJs...

A los PJs habitualmente les interesa más bien poco quién es el que se sienta en el trono imperial: ellos viven en su propio mundo, muchas gracias, y suelen dedicarse a lo suyo. Esa es la teoría. En la práctica, es precisamente cuando sus destinos se cruzan con los de la Corte Imperial cuando las cosas se ponen más interesantes: los PJs no suelen hacer política en la corte (aunque aquel que posee el Arte de la Intriga hará alguna que otra aparición por la misma, con seguridad), sino que suelen ser los encargados de encontrar la única medicina capaz de curar a un príncipe moribundo (¡o al propio Emperador!), los que descubren y luchan contra una conspiración que quiere sembrar el caos en el Imperio y derrocar al gobierno (los eunucos de palacio son unos buenos candidatos a villanos en este caso) o los que dirigen la rebelión para derrocar a una Dinastía que ha perdido el Mandato Celeste (quizás triunfando allá donde los Turbantes Amarillos fueron derrotados).

Y, finalmente, ¿quién dice que un PJ no puede acabar como Emperador, si no de toda China, si de una parte de la misma? Muchos Emperadores tuvieron un origen humilde, así que, para tales casos, bueno es saber los cargos que hay que asignar cuando llegue el momento de repartirlos entre sus aliados...

POLÍTICA LOCAL

En lo que a la organización del territorio se refiere, el sistema de gobierno de los Han era una mezcla de sistema feudal y de burocracia centralizada. Una parte del Imperio estaba en posesión de Reyes: individuos que recibían estos territorios del Emperador, y que podían (o no) ser además miembros de su familia (normalmente sus hijos o hermanos). Estos a su vez a su vez podían nombrar “marqueses” a sus hijos o a sus seguidores, otorgándoles una parte de sus territorios.

El resto del Imperio, sobre todo las zonas más cercanas a la capital, permanecían en manos del emperador y eran administradas siguiendo un sistema heredado de la Dinastía Qin: en orden de tamaño, el Imperio se dividía en Regiones (o Provincias), Comandaría, Condados y Distritos..

Las **Provincias** estaban al cargo de un **Gobernador**, a veces llamado **Inspector**, cuya función era justamente inspeccionar que toda la administración de la región funcionaba adecuadamente. De hecho, la división del Imperio en Provincias tenía justamente dicha finalidad.

Las **Comandaría**s eran dirigidas por un **Administrador**, la principal figura civil y militar, y encargado de defender la misma, administrar justicia, etc. Los **Condados** estaban a cargo de **Magistrados**, que mantenían la ley y el orden, recaudaban impuestos y supervisaban las obras públicas. Los Magistrados podían también ser llamados **Jefes** cuando el Condado era pequeño, y **Prefecto** cuando era un Condado de mayor tamaño (con 10.000 familias o más).

Los reyes y los príncipes, por su parte, eran muy independientes en los primeros años de la Dinastía, y tenían todo un sistema político a su cargo que imitaba al modelo Imperial (con sus Ministerios, Consejeros, etc.). La fracasada Rebelión de los Siete Estados los reyes perdieron buena parte de su poder; primero perdieron la capacidad de nombrar a sus Primeros Ministros, que pasó a ser un puesto asignado por el Emperador, y más adelante el resto de cargos siguió el mismo camino.

Finalmente, en lo que al ejército se refiere, al comienzo de la Dinastía Han, todo plebeyo varón podía ser reclutado para el servicio militar, debiendo

cumplir un año de entrenamiento y un año de servicio posterior, ya fuera en la frontera, en la corte de un Rey bajo el mando del Ministro de la Guardia en la capital. La Dinastía Han Oriental por su lado, prefería el reclutamiento de voluntarios en lugar de la leva forzosa. En tiempos de caos, los terratenientes, los nobles y los gobernadores locales recurrían a sus partidarios para organizar sus propias tropas.

En cuanto a la organización de las tropas, en tiempos de guerra los **Generales** estaban al cargo de **Divisiones** de 10.000 - 30.000 individuos, divididas en **Regimientos** (3.000 - 5.000 miembros) al mando de **Coroneles**. Los Regimientos constaban de varias **Compañías** (80 - 200 miembros) al cargo de **Capitanes**, y estas a su vez se dividían en Secciones de 20 a 50 miembros, la unidad de menor tamaño.

En el caso de los PJs

Lo dicho en el apartado anterior es también aplicable aquí. Por otro lado, si la idea de un PJ que acaba siendo Emperador amilana al DJ, sigue existiendo la posibilidad de otorgarle al menos un Reino. O algún cargo de responsabilidad de los descritos aquí, al menos. En este caso, las apuestas no son tal altas, pero quizás por ello el DJ se sienta algo más cómodo...

EL PODER DE LOS CLANES

Durante la era Han, la tierra estaba en su mayor parte en manos privadas. Desde sus inicios, la política económica de la Dinastía Han consistió en intervenir lo menos posible en la misma, llegando incluso a eliminar los impuestos durante bastantes años. Lo normal era, pues, que la tierra fuera propiedad de un particular, y existía plena libertad para comprarla y adquirirla.

Ahora bien, los menos favorecidos solían encontrarse en situaciones de deudas o incapacidad para trabajar sus tierras que les obligaba a venderlas a los grandes propietarios, quedando reducidos al nivel de siervos del mismo (y eso, en el mejor de los casos). Cabe destacar que muchas de estas grandes familias terratenientes (o Clanes) usaban métodos que en la actualidad calificaríamos como “mafiosos” para “convencer” a los

pequeños propietarios de venderles las tierras. Esto favoreció mucho la iniciativa privada y la aparición de una clase capitalista que, poco a poco, fue ganando poder e influencia, y llegó el momento en que las grandes familias se convirtieron en los dueños del Imperio, o por lo menos, en lo que más importaba: la tierras y su población.

Los miembros de estas familias ricas llevaban, evidentemente, una vida de gran lujo, con enormes residencias en las vivían junto a una servidumbre compuesta de centenares (cuando no millares) de esclavos, artistas, concubinas, etc. Estas residencias incluían además bosques, colinas, lagos, etc. Vivía, principalmente, mantenidos por los impuestos que cobraban a los campesinos que trabajaban sus tierras.

Los campesinos se llevaban la peor parte del reparto (como suele ser habitual, dicho sea de paso), debiendo trabajar durante todas las estaciones del año para poder sobrevivir pero sin garantía alguna de conseguirlo. Aunque algunos eran dueños de las tierras que trabajaban, lo habitual es que habitaran tierras de algún terrateniente, al que debían pagar por su uso. También tenían que pagar impuestos al gobierno imperial, a menudo en especie...y resultaba bastante problemático, porque si un cargamento destinado a pagar impuestos era asaltado y saqueado en el trayecto (que podía llegar a ser MUY largo), era considerado un impuesto impagado, y había que repetir el pago. Estas condiciones explican que muchos campesinos desesperados acabaran dedicándose al bandidaje o a la rebelión armada como único modo de subsistencia.

En el caso de los PJs

Las historias que viven los PJs suelen tratar sobre cosas más interesantes que hacer sembrar o cosechar, o incluso que dedicarse al comercio. Ahora bien, son los candidatos perfectos para trabajar para los individuos que se dedican a dichas actividades. De hecho, puede que sean el brazo armado de un clan, y tengan que enfrentarse a sus rivales de otros clanes. Y, para los que tienen inclinaciones más idealistas, la triste condición en la que vive la mayoría de la población puede ser un motivo más que sobrado para alzar sus armas (si son Místicas, mejor, pero hasta los puños sirven) contra los poderosos. ¿Quién dijo que la Rebelión de los Turbantes Amarillos debería ser liderada por PNJs? Recuerda: rebelarse contra un gobierno que ha perdido el Mandato Divino no es un acto de traición, sino de justicia.

LA SOCIEDAD HAN

LA ESCALA SOCIAL

En lo más alto de la escala social estaba, como no podía ser de otra forma, el Emperador, cuya palabra era ley absoluta. Excepto cuando se le imponían los eunucos. O la Emperatriz Viuda. O sus Consejeros. O...bueno, la idea es esa.

Justo por debajo del Emperador se encontraban los Reyes que eran además miembros de la familia Imperial. A continuación, se encuentra el resto de la nobleza, y por debajo de ellos, los funcionarios del Estado...dentro de los cuáles, por supuesto, existía toda una gradación de poder e influencia, por no hablar de sueldo y privilegios.

Los funcionarios llevaban de cualquier modo unas vidas bastante agradables: además de poseer tierras (situadas fuera de las ciudades donde trabajaban y, por lo tanto, explotadas por campesinos que le pagaban un impuesto por su uso) y cobrar un sueldo del Estado, estaban exentos de pagar varios impuestos y de cumplir con otras obligaciones. Inicialmente accedían al cargo por recomendación de otros oficiales del gobierno, pero a partir del 165 a.C. se creó un acceso por examen de méritos, que trataba fundamentalmente de preguntas acerca de cuestiones morales y de las enseñanzas de Confucio.. En la etapa final de la Dinastía, sin embargo, la influencia de los Clanes pesó más que el mérito de los candidatos, y era habitual que la familia con más influencia en un momento determinado llenara la corte con sus elegidos.

Durante la Dinastía Han, eruditos itinerantes, estudiantes, maestros, etc., se veían a sí mismos como un grupo aparte, que podrá ser calificado como “alta burguesía”. Para muchos de ellos, el conocimiento y la erudición resultan más importantes que el servicio al Estado.

Las clases plebeyas estaban constituidas por los campesinos, los artesanos y los mercaderes. Estos últimos eran los menos apreciados ya que se les

veía como individuos improductivos que ganaban su dinero con el producto del trabajo de otros, siendo meros parásitos del sistema. Es por ello por lo que los mercaderes estaban sometidos a numerosas restricciones...posiblemente porque un plebeyo con dinero es algo que todo privilegiado ve siempre con envidiar y temor.

Y, finalmente, en lo más bajo de la escala social se encuentran los esclavos, que pueden haber adquirido esta condición por diversos medios: como pago por una deuda, como castigo por un crimen, al ser vendidos por sus progenitores, al ser secuestrados o al ser comprados a los bárbaros, etc. No existen los esclavos de nacimiento, ni siquiera en el caso de aquellos cuyos progenitores son ambos esclavos...pero estos siempre tenían la posibilidad de vender a su hijo, de todas formas. Por cierto, los esclavos no se usaban nunca para trabajar la tierra: para eso ya valían los campesinos...



En el caso de los PJ...

Los PJs se encuentran fuera del orden social, habitualmente. Para empezar, no son campesinos atados a una tierra, y mucho menos esclavos (si lo son, será sólo temporalmente, puedes estar seguro). Pueden estar al servicio de las clases más altas, pero el suyo suele ser el tipo de trabajo que no se puede dar a cualquiera, sino a gente que se sale de la norma. O pueden,

CABALLEROS ERRANTES

Para los que piensen que interpretar a un filósofo resultará aburrido, ahí va detalle histórico: muchos de los creadores de estas escuelas no eran sólo filósofos, sino también intelectuales itinerantes que, además de dedicarse a enseñar a sus discípulos, eran contratados por diversos estados como consejeros. De hecho, la palabra china “xia”, que originalmente significaba “caballero”, pasó a significar “persona instruida” durante esta época. Y “Wu Xia”, que podríamos traducir como “caballero errante”, también es traducible por tanto como “erudito itinerante”...y esto, seguramente, significa *algo*.

simplemente, ser sus únicos dueños, yendo de un lado para otro buscando conocer el mundo y conocerse mejor a sí mismos (y metiéndose en multitud de conflictos en el proceso).

LAS RELACIONES FAMILIARES

La familia es la principal institución en el Reino Medio; el sistema confucionista, de hecho, se sustentaba sobre la misma. Estas familias eran dirigidas por el primogénito varón de la rama principal, que actuaba como jefe indiscutible. El respeto al padre es considerada la más importante de todas las tradiciones...y cuando hablamos de respeto, nos referimos a una obediencia absoluta. El propio Confucio consideraba esta obediencia como la más sagrada de todas las tradiciones, y violarla era considerada una monstruosidad. También es importante el respeto de los hermanos menores a los hermanos mayores o de la esposa al esposo...pero queda a bastante distancia del anterior. Y dentro del grupo formado por las mujeres de la familia, la principal esposa del padre de familia era la líder indiscutible, aunque la llegada de hijos varones por parte de otras mujeres de la familia podía dar lugar a cambios en las posiciones ocupadas por cada una.

En el caso de los PJs...

Aunque muchos PJs respetarán sus vínculos familiares, suelen ser mucho más independientes, y pueden llegar a desobedecer a sus progenitores. En realidad, casi todos verán esto último como algo por lo que avergonzarse, pero no como la monstruosidad con que lo vería un individuo normal. Lo mismo ocurre con el resto de las relaciones tradicionales (exceptuando, quizás, las relaciones entre amigos...las cuales, eso sí, serán habitualmente vistas como relaciones entre iguales).

LA MUJER EN LA SOCIEDAD

La mujer permanece siempre dependiente de una figura masculina, ya sea su padre cuando nace, su marido cuando se casa o sus hijos cuando enviudan (aunque si se daba este último caso y los hijos aun no eran mayores de edad, la mujer adquiría un poder bastante notable). Dado que es costumbre que, una vez se case, abandone su familia para entrar a formar parte de la familia de su marido, durante su juventud suele ser vista por los suyos como alguien destinado a dejarles, y por lo tanto, tratada a menudo como una extraña.

La educación de las niñas estaba encaminada a convertirlas en “buenas esposas”, por lo que incluía las distintas tareas del hogar...pero entre las clases superiores también aprendían a leer, escribir, llevar a cabo algún tipo de actividad artística, etc. No se les permitía el acceso al funcionariado, ya que la educación en los textos confucionistas les estaba vedada (basándose en que la mujer, “por naturaleza”, era incapaz de entender tales textos).

Ahora bien, había una clase de mujer en concreto que podía llegar a tener un gran poder, como habrás podido comprobar si has leído la sección sobre la Dinastía Han: la madre del Emperador de turno, o “Emperatriz Viuda”. Esto se debe a que los eunucos de palacio gustaban de manipular la sucesión para colocar en el trono a niños, y por lo tanto, individuos manipulables. Pero claro, si ese niño tenía una madre...entonces esta también podía llevar a cabo tales manipulaciones y ejercer su influencia sobre él. La Emperatriz Viuda solía recurrir a los varones de su Clan para obtener apoyo en tales situaciones, de ahí que sus hermanos entraran tantas veces en juego. De hecho, el principal interés de los Clanes a la hora de ofrecer a sus hijas a un Emperador era propiciar que se dieran situaciones como ésta, convirtiendo a la familia en los “emperadores de facto”...

En el caso de los PJs...

¿Quieres ser tú el encargado de decirle a *esa* mujer con *esa* espada afilada lo que debe o no debe hacer? ¿No? Ya me lo parecía. En el mundo de las artes marciales, pese a mantener bastantes tradiciones patriarcales, una mujer cuenta con mucha más libertad que la que va a encontrar en la sociedad.

LAS ESCUELAS DE PENSAMIENTO

El caos social y el colapso de las ideas tradicionales que caracterizaron la segunda etapa de la Dinastía Zhou dio lugar a la aparición de toda una serie de nuevas filosofías, en lo que se ha venido a llamar Las Cien Escuelas del Pensamiento. Muchas de ellas tuvieron una gran influencia en épocas posteriores (incluyendo la Dinastía Han)...y, en este apartado, se resumen algunas de las más características.

En el caso de los PJs

El mundo de las artes marciales tiene sus propias reglas y tradiciones, y a menudo chocan bastante con las del mundo del hombre común...que es el mundo, justamente, en el que se desarrollan y aplican la mayoría de las Escuelas del Pensamiento. Aun así, muchos PJs hallarán en las diversas Escuelas de Pensamiento una guía que seguir...aunque a menudo sea con ciertas “interpretaciones personales” que pueden hacer gruñir a los maestros.

CONFUCIONISMO

Confucio, o Kong Zi (551 - 479 a.C.) vivió durante la Dinastía Zhou el caótico Periodo de Primavera y Otoño, y con sus enseñanzas buscaba que los gobernantes recuperaran el “Mandato Celeste”. En ellas se enfatizan la importancia de una buena conducta en la vida (actuando con propiedad y benevolencia en todo momento), un gobierno virtuoso, el cuidado de la tradición (es decir, el respeto a los ritos), el estudio y la meditación.

Para el confucianismo, la principal virtud es la humanidad (ren), que a su vez se entiende como benevolencia, lealtad, respeto y reciprocidad. De hecho, buena parte de sus enseñanzas se resumen en un simple “nunca hagas a otros lo que no desearías para ti mismo”. Del mismo modo, Confucio hizo también especial hincapié en la importancia del respeto a los ritos y a las tradiciones, que se resumía en “actuar con propiedad” (li). Así, criticaba duramente tanto a aquellos que realizaban ritos que no le correspondían como a aquellos que no realizaban los ritos que la tradición les dictaba. En buena parte, este respeto a las tradiciones se debía al

sencillo hecho de que estas provenían de la antigüedad...y, para Confucio, la historia antigua era algo digno de ser imitado y tomado como modelo, en contraste con la inestable situación política en la que vivió el Maestro.

Para el confucionismo, el gobernante debe predicar con el ejemplo: un gobernante virtuoso que muestre benevolencia y respete tanto a la justicia como a la jerarquía conseguirá que sus súbditos también sean virtuosos...o que se avergüencen si no lo son. El mérito debía de ser el criterio a seguir a la hora de asignar los cargos del estado, y no nebulosas relaciones de sangre que, como se comprobó en la decadencia de los Zhou, acaban poniendo a muchos inútiles en puestos de responsabilidad.

Confucio también consideraba que el respeto al papel tradicional de cada uno de los componentes en una relación era indispensable. Consideraba que en toda relación existe un superior que tiene la obligación de brindar protección, y un inferior que tiene la obligación de mostrar respeto y lealtad. Las “cinco relaciones sagradas” para Confucio eran aquellas entre gobernador y ministro, entre padre e hijo, entre marido y mujer, entre hermano mayor y hermano menor, y entre amigos. En los cuatro primeros casos, el que aparece nombrado primero sería el considerado “superior” en la relación; en el caso de las relaciones entre amigos, se consideraba “superior” al que tuviera mayor edad. De todas ellas, Confucio consideraba la relación padre - hijo como la más importante de todas, y que servía de base a todas las demás.



Kong Zi

LA GRAN ESCUELA

Tras el interludio Xin, la Dinastía Han Oriental convirtió el confucianismo en enseñanza pública, creando la Gran Escuela: una “ciudad universitaria” con salas de conferencias, bibliotecas, viviendas para maestros y estudiantes, y que contaba con un rector, con maestros y con profesores adjuntos (con un total de casi 2.000 habitaciones). En determinadas épocas, además de los asistentes regulares, llegaron a contarse hasta 30.000 oyentes entre los asistentes. Los exámenes eran bastante curiosos, ya que se escribían las preguntas fáciles en discos de madera de pequeño tamaño, y las difíciles en discos de gran tamaño. Tras colocar todos los discos juntos, el examinado debía disparar con su arco sobre ellas para saber qué pregunta le tocaba responder. Bien pensado, una historia que mezcle la comedia universitaria (o de instituto) con acción kung fu de ocho octanos suena tan *incorrecta* que quizás habría que probarla.

TAOISMO

El Taoísmo (o Daoísmo) surge durante la Dinastía Zhou, y fue desarrollada por el legendario sabio Lao Tse (“Viejo Maestro”). Justo antes de abandonar para siempre China a lomos de un buey internándose en el desierto, y a petición de los guardias que vigilaban la frontera, puso por escrito su doctrina en el “Libro de la Vía y la Virtud” (Tao Te Ching). Esta Escuela tuvo mayor importancia en los comienzos de la Dinastía Han, pero más adelante perdió influencia a favor del Confucionismo.

El Taoísmo propone que todas las cosas fluyen del Tao, el principio universal que no puede ser descrito ni explicado con palabras. El Tao es el origen del Ying y el Yan, de los Cinco Elementos y de sus interacciones, y determina el curso natural del universo. Oponerse a este curso natural engendra desarmonía, por lo que el objetivo de cada persona es encontrar su propio camino para vivir en armonía con el universo. Aquellos que alcanzan una mayor armonía pueden, entre otras cosas, obtener poderes mágicos, dominar los elementos y, en última instancia, conseguir la inmortalidad.

Para conseguir estos fines, uno de sus principios más importantes es el “Wu wei” (“acción sin fuerza” o “acción sin pensamiento”), según la cual se recomienda actuar siempre siguiendo el camino que ofrece menor resistencia (y, por lo tanto, sea el más natural) y de forma espontánea, poniendo como ejemplo típico al agua que fluye siguiendo siempre el camino más fácil. Por lo tanto, un taoísta no juzga o provoca los acontecimientos, ni se opone a ellos, sino que se adapta a ellos de manera espontánea. Así, un taoísta que cae a un río de aguas turbulentas se deja llevar por la corriente en lugar de luchar contra ella, y por eso no se ahoga.

Otro principio importante es el P’u, o “simplicidad”: un estado mental en el cual se alcanza una percepción perfecta que no se ve estorbada por prejuicios, conocimientos o experiencias previas. Es por eso por lo que el Taoísmo gusta mucho de las paradojas y de los relatos sorprendentes, que rompen con los esquemas preconcebidos del oyente. Para conservar esta pureza, el Taoísmo recomienda alejarse de las preocupaciones mundanas, de ahí la figura del sabio vagabundo que vive como un mendigo (y que, por otro lado, evita los convencionalismos sociales, haciéndole parecer

extravagante...cuando no directamente chiflado). Ahora bien, en la vida cotidiana puede conseguirse dicha pureza practicando una serie de virtudes (compasión, moderación y humildad), aunque por desgracia una sola mala acción puede servir para echar a perder toda la pureza conseguida previamente. Afortunadamente, existen rituales que permiten remediar estos deslices, aunque son más difíciles cuanto más iniciado se encuentra el individuo: los dioses buscan al fiel ignorante para ayudarlo a recuperar su pureza, pero los iniciados deben buscar ellos a los dioses (mediante la meditación y la introspección) para conseguir el mismo efecto.

Las tres virtudes del Taoísmo son bastante más fáciles de seguir que la rígida moral del Confucianismo. De hecho, muchos individuos optaban por practicar ambas filosofías: el Confucionismo mientras desempeñaban un trabajo oficial, y el Taoísmo tras el retiro. O, incluso, lo hacían simultáneamente: practicaban el Confucionismo en horas de trabajo, y el Taoísmo fuera del mismo.

ESCUELA DEL YIN Y DEL YANG

La Escuela del Yin y del Yang tiene su base, al igual que otras muchas Escuelas (algunas de las cuáles no aparecen en este capítulo, por cierto), en conceptos extraídos del I Ching, en los conceptos de Yin y de Yang y en los Cinco Elementos y sus relaciones, y aparece como tal durante el periodo Han. Su carácter era científico, aunque se tratara de una ciencia basada en unas leyes particulares: aquellas que relacionaban la interacción entre el Yin y el Yang y los Elementos. Tales leyes, o al menos su descripción general, ya fueron explicadas en la introducción del Capítulo 2...y, en lo que a la relación de los Cinco Elementos se refiere, ya se ha mencionado no pocas veces en estas páginas, así que no lo repetiremos aquí.

Sí vale la pena mencionar que el pensamiento desarrollado por esta Escuela tuvo una gran importancia en campos como la medicina, del mismo modo que la teoría de los cuatro humores la tuvo en la medicina occidental, y la astronomía y técnicas adivinatorias en general. Y, aunque las demás Escuelas manejaran a menudo los mismos conceptos que la Escuela del Yin y del Yang, esta última los llevaba hasta sus últimas consecuencias, tratando el cosmos como un mecanismo en la que todo estaba determinado.

Por otro lado, cabe sospechar que el tipo de “científico” que interpretaría un jugador cuyo personaje forme parte de esta Escuela sería el de “científico loco”, pero tampoco vamos a quejarnos por ello.

LEGALISMO

Según el pensamiento legalista, el hombre es por naturaleza egoísta y malvado, por lo que la única manera de preservar la sociedad es imponiendo una fuerte disciplina desde lo más alto, con unas leyes estrictas. El mejor gobierno, pues, es el gobierno autoritario (y no el que se basa en dar ejemplo como predica el confucionismo), cuyos objetivos sean la prosperidad y el poder militar, y no el bienestar del pueblo, y que escoja a sus servidores en función del mérito personal y no de su sangre. Como ya se dijo en su momento, la aplicación del legalismo permitió al reino de Qin unificar China; la Dinastía Han siguió aplicando parte de estas ideas, aunque suavizándolas.

El buen gobernante opta siempre por ser estricto en lugar de benevolente: un gobernante demasiado amable que consiente a su pueblo termina echándolo a perder, causando el caos. Bajo su gobierno, las leyes deben estar perfectamente escritas y ser conocidas por todos (fá, o “Principio de la Ley”), ya que todos los súbditos del gobernante son iguales ante la ley. Se debe premiar adecuadamente a quien las obedezca y castigar duramente al que no. Por otro lado, el gobernante, debido justamente a la posición que ocupa, está legitimado (shí, o “Principio de la Legitimidad”) para usar todo tipo de métodos especiales y tácticas secretas para gobernar, de manera que sus súbditos no puedan nunca adivinar sus motivaciones. Esto último puede parecer un poco raro, pero el razonamiento es el siguiente: todos los súbditos son ambiciosos y querrán conseguir un beneficio personal, pero si no es posible saber cuáles son las verdaderas intenciones de tu soberano (ni, por lo tanto, saber cuál va a ser su reacción ante tus acciones), el único modo de obtener estos beneficios será respetando y obedeciendo las leyes (lo único claro y seguro). En otras palabras, cuando más aislado y misterioso aparezca el gobernante, y más controlados tenga a sus súbditos, mejor (shú, o “Principio del Control”).

MOHISMO

Mozi (o Mo-Tzu) vivió durante la época de los Estados en Lucha, y provenía de una modesta familia de artesanos. Inicialmente confucionista, acabaría creando su propia escuela de pensamiento, dando lugar a un movimiento religioso-militar, compuesto de iniciados en artes marciales y ardientes partidarios de la paz. Aunque el mohísmo fue reprimido durante la Dinastía Qin, y prácticamente desapareció durante la Dinastía Han, la idea de bandas de luchadores de artes marciales cuyo objetivo es defender a los indefensos y favorecer la paz actuando como intermediarios en los conflictos tiene suficiente encanto como para permitirnos algo de flexibilidad en la cronología...

El mohísmo predica el amor universal: todos los hombres son iguales, y todos merecen recibir el mismo afecto. Se opone a cualquier forma de opresión, especialmente la guerra entre estados, pero es permisible para un estado usar la fuerza en legítima defensa. Busca la unidad de acción y de pensamiento entre todos los hombres, la única manera de conseguir una sociedad perfecta en la que los súbditos obedecen a sus señores y los señores obedecen la voluntad del Cielo. Para los mohístas, la utilidad es más importante que la tradición. Les enojaban la pérdida de dinero y energía que suponían muchos ritos: por ejemplo, ¿de qué sirve guardar tres años de luto por un familiar fallecido, más allá de para para perjudicar la salud del doliente? Lo mismo se aplica a la ciencia: sólo tiene interés el estudio y desarrollo de aquellas disciplinas que permiten mejorar la calidad de vida de los hombres: por ejemplo, ¿qué utilidad tiene la música, más allá de ser un divertimento inútil? Por otro lado, se dice que el propio Mo Zi llegó a construir un a máquina voladora, lo cual demuestra que no estaba en contra de *toda* ciencia. Ni que decir tiene que no hubo nunca mucho cariño entre el Mohismo y el Confucionismo, si se tiene en cuenta el gran respeto que tenía este último por los ritos, y lo mucho que valoraba la música...

BUDISMO

El Budismo llega a tierras chinas en el año 67 d.C., en forma de los misioneros Dharmaraksa y Kasyapa Matanga, portadores de toda una serie de sutras (discursos en prosa de Buda o de alguno de sus principales discípulos) escritas en sánscrito. El Budismo, en su origen, se basa en las Cuatro Nobles Verdades, que de manera simplificada, se pueden resumir en: “Existe el sufrimiento” (el eterno ciclo de la reencarnación y la muerte), “Existe una causa del sufrimiento” (el apego a todo aquello que es por naturaleza transitorio), “Existe el cese del sufrimiento” (el Nirvana) y “Existe una vía para hacer cesar el sufrimiento” (los Ocho Noble Caminos).

Esta vía consiste, entre otros comportamientos, en un habla correcta, una acción correcta, una vida correcta, un entendimiento correcto, un pensamiento correcto, una intención correcta, una contemplación correcta y una meditación correcta. Siguiendo estos “Ocho Nobles Caminos”, se alcanzará finalmente el Nirvana, un estado en el que se consigue la liberación absoluta del sufrimiento que supone la existencia en el ciclo de la reencarnación y la muerte. En la búsqueda del Nirvana, están aquellos que se entran en él una vez tienen la ocasión para ello (los “Arhats”), y están aquellos que retrasan su entrada en el mismo con el fin de ayudar a otros a conseguirlo (los “Bodhisatvas”). Dentro del budismo existen diversas corrientes, en algunas de las cuáles se considera a los dioses como una creación de la mente humana, y en otras se les considera como seres que participan en el ciclo de la muerte y reencarnación y se benefician del buen karma acumulado en vidas pasadas...jugando a menudo también el papel de Bodhisatvas con los mortales.

En sus inicios, el Budismo chino se vio muy influenciado por la religión ya existente, incorporando buena parte de las creencias Taoístas hasta el punto de hacer ambas fes perfectamente compatibles. De hecho, era ampliamente aceptado que Lao Tse, tras morir, renació en la India como Budha. Las tradiciones budistas que encajaban especialmente bien con el pensamiento chino, como la lealtad filial, fueron especialmente exaltadas. Y, por otro lado, el Nirvana no era visto como una “no existencia”, sino como una forma de inmortalidad. Por eso, la vida monástica destinada a alcanzar este fin era vista como un bien a la comunidad, no como un “abandono” del mundo: siempre resultaría beneficioso para la comunidad el que algunos de

sus miembros se convirtiera en inmortal, ya que de este modo podría velar por los suyos. No sería hasta el final de la Dinastía Han que el Budismo alcanzaría una entidad propia.



El joven Budha con Confucio y Lao Tse

LA RELIGIÓN

DIOSES Y ESPÍRITUS

Si hay algo de lo que no anda escaso precisamente el Reino Medio es de dioses: se cuentan por decenas de miles las divinidades y espíritus, que reciben distintos tipos de veneración por parte de los mortales. Hay que tener en cuenta que prácticamente cualquier cosa posee un espíritu, más o menos poderoso...y todo espíritu se enojará si no se le muestra el respeto debido. Ahora bien, como todo, este respeto también está medido y regulado, por lo que el espíritu que exija más de lo que en derecho le corresponde también deberá responder por ello ante los Cielos...

El Augusto Emperador de Jade, Dios del Cielo, Yu Huang Shang Di, es servido por los dioses de la Corte Celestial, y por otros muchos dioses y espíritus, manteniendo de este modo la armonía del universo. Entre estos servidores se encuentran dioses como Tsai Chen (el Tesorero Celestial), Wen Hang (el Escriba Celestial) y Zhu Rong (dios del Fuego y encargado de castigar a los que violan las leyes celestiales); grandes dragones como los cuatro guardianes de los océanos (Ao Chin, Ao Jun, Ao Shun y Ao Kuan), e incluso grandes héroes de antaño, como los Tres Soberanos y los Cinco Emperadores (destacando entre éstos el famoso Rey Amarillo, Huang Di).

Ahora bien, los dioses de la Corte Celestial están bastante alejados del hombre común. De hecho, sólo el Emperador está capacitado para realizar sacrificios a las divinidades supremas (y a sus gloriosos antepasados). Es por ello por lo que el pueblo llano prefiere dirigir su devoción a las divinidades de la tierra, que les son más cercanas: cada montaña, cada río, cada región, cada ciudad, e incluso cada casa, tiene uno o varios dioses al que se le ofrecen plegarias. Muchos de ellos son espíritus menores, pero dada su cercanía, reciben atención y respeto. Puede que el dios que habita en tu chimenea no sea un gran dios, ¡pero es el dios de TU chimenea, y el que vigila e informa de las acciones que se realizan en tu hogar, por lo que mejor tenerlo contento!

LOS ANTEPASADOS

La muerte no corta los lazos del difunto con sus familiares: antes bien, sigue formando parte de la familia, y como tal, merece atención y respeto. Este respeto empieza por los ritos funerarios, muy bien establecidos y que determinan cuándo se ha de celebrar el funeral, cómo ha de llevarse a cabo y qué tipo de ofrendas deben entregarse. También está establecido el periodo de luto que deberán guardar los familiares del difunto, por supuesto...

A partir de aquí, los antepasados actuarán como intermediarios entre el mundo espiritual y el mundo mortal, en lo que a sus familiares se refiere. La conducta de los familiares vivos determina la posición que ostentará el difunto en el Más Allá, de manera que deshonorarse a uno mismo supone deshonar a los propios antepasados...y conseguir la gloria para uno mismo supone también otorgar la gloria a los antepasados.

Hasta tal punto son importantes estos ritos, que morir sin descendientes se supone una gran desgracia, ya que en tal caso ¿quién se encargará de realizarlos y, por lo tanto, de garantizar una existencia venturosa en el Más Allá? Del mismo modo, no resulta nada agradable el tener que abandonar la tierra en donde han sido enterrados los restos del progenitor, ya que eso implica el no poder hacer los debidos sacrificios. Aquellos que renuncian a un cargo o a la gloria por no abandonar su tierra natal, y por lo tanto, el lugar de reposo de sus antepasados, dan muestras de una gran piedad filial.

APÉNDICE I - EJEMPLOS DE ESTILOS

EL ABRAZO DEL DRAGÓN DE ÉBANO

Estilo Corrupto

“Existe el Chi vivo, y existe el Chi muerto. Aquel que entra en contacto demasiado cercano con este último acaba contaminado, ya sea de forma voluntaria o involuntaria. De un modo u otro, se dice de todos ellos que han sufrido El Abrazo del Dragón de Ébano...pero son aquellos que profundizan en su corrupción los que desarrollan realmente este horrible Estilo, obteniendo terribles poderes, tanto por su magnitud como por su apariencia.”

Técnicas

- 1.- Curación nigromántica
- 2.- Sangre corrupta
- 3.- Insuflar cadáver
- 4.- Toque pútrido

Este Estilo Corrupto posee unos efectos bastante repugnantes. “Curación nigromántica” permite sanar heridas, o incluso injertar un nuevo miembro a alguien que ha sufrido una amputación...pero siempre dejando una cicatriz o rasgo desagradable (algunos llegan a reabrirse la herida o volver a amputarse el miembro injertado antes que permitir semejantes ‘ayudas’). “Sangre corrupta” convierte la sangre del practicante de este Estilo en un veneno con propiedades ácidas, y con un color y olor repugnantes. El “Toque pútrido” corrompe todo aquello que toca, ya sea animado o inanimado. Y, por último, “Insuflar cadáver” permite crear un Lacayo de Calidad Normal gastando un punto de Chi (que se manifiesta en forma de sangre derramada sobre la boca de un cadáver). Afortunadamente, sólo duran una escena. Como seguramente ya habrás supuesto, la Maldición recibida por aprender este Estilo estará relacionada de alguna manera con la muerte o la podredumbre.

EL AMIGO DE LAS SOMBRAS

Estilo de Agua

“Se dice que en el Cielo se discute encendidamente si el Estilo del Amigo de las Sombras debería considerarse Corrupto o no. Y se merece su oscura reputación, ya que es un Estilo creado por asesinos para asesinos, cuyo único objetivo es destruir a su enemigo desde la seguridad de las sombras y al amparo del silencio, aunque también es empleado por ladrones y espías. Es este último uso el que ha permitido el que, pese a los intentos de eliminar completamente a sus practicantes y a todos sus maestros, el Estilo siempre parezca sobrevivir, porque resulta una herramienta demasiado útil para los poderosos como para poder ser desechada sin más.”

Técnicas

- 1.- Escudo de silencio
- 2.- Sombra protectora
- 3- El cuchillo que ataca en la oscuridad

Este Estilo es al combate cuerpo a cuerpo lo que el Dardo Letal de las Sombras es al ataque a distancia. Es una opción muy apropiada para personajes inclinados al espionaje, al robo o al asesinato...actividades en principio poco honorables, pero que en ocasiones pueden estar destinadas a una buena causa. “Escudo de silencio” ayuda principalmente a evitar ser detectado, al igual que “Sombra protectora”. En cuanto al “Cuchillo que ataca en la oscuridad”, es una Técnica de combate que resulta más fácil de usar cuando el objetivo no se espera dicho ataque...

EL ARTE DE LA GUERRA DE SUN-TZU

Estilo de Metal

“Sun Tzu escribió su obra ‘El Arte de la Guerra’ durante el tumultuoso periodo de los Estados en Lucha. En esta obra, hace un especialmente énfasis en las tácticas encaminadas en confundir al adversario, en la planificación adecuada antes de la batalla (lo cual requiere de un conocimiento exhaustivo de la situación) y en el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles. Aunque destinada al campo de batalla, su filosofía puede ser aplicada con éxito a otros ámbitos, como han comprobado aquellos que han profundizado en su estudio...”

Técnicas

- 1.- “El Arte de la Guerra se basa en el engaño”
- 2.- “Utiliza a tu enemigo para derrotar a tu enemigo”
- 3.- “Conoce a tu enemigo y concóctete a ti mismo”
- 4.- “Aprovéchate de la falta de preparación de tu enemigo”
- 5.- “Sé sutil, hasta el punto de carecer de forma”

Este Estilo, aunque a priori parece destinado al combate entre ejércitos, es también aplicable a otros muchos aspectos de la vida...incluyendo las intrigas palaciegas o el combate individual. Y conste que no es algo que se me haya ocurrido a mí: “El Arte de la Guerra” ha sido (y es) leído y aplicado por algunos empresarios a la hora de plantear sus negocios. Evidentemente, las cinco Técnicas que se ofrecen de ejemplo son sólo eso, ejemplos: a poco que uno bucee un poco en el texto, encontrará muchas otras frases que pueden servir de inspiración a Técnicas interesantes.

LA ARTESANÍA MÁESTRA

Estilo de Tierra

“Ning Shi construyó un hombre artificial, exteriormente indistinguible de un ser humano. Ban Shu construyó un caballo capaz de moverse por sí mismo. Mo Zi construyó una máquina capaz de surcar los cielos. Aunque algunos veían en ello algo sobrenatural y extraño, nada hay más natural que el producto del ingenio de aquel que conoce la naturaleza de los Cinco Elementos y comprende la interacción entre el Yin y el Yang.”

Técnicas

1.- [Artefacto maravilloso]

Este es el Estilo de Escuela del Yin y del Yang, por lo que sólo puede ser adquirido por aquellos personajes que posean la dote **Seguidor de una Escuela de Pensamiento: Yin y Yang**. Aunque sólo aparezca una Técnica, en realidad hace referencia a muchas Técnicas diferentes: el personaje poseerá un artefacto maravilloso (cuya naturaleza dará nombre a la Técnica) que él mismo habrá diseñado y construido, y en el que ha basado sus conocimientos del Yin y del Yang y del Wu Xing. La naturaleza de este artefacto debe ser, pues, más “científica” que “mágica”, aunque siempre teniendo en cuenta a qué le estamos llamando “ciencia” en este contexto. En la práctica, poseer esta Técnica equivale a tener un Trasfondo relacionado con un objeto. Y antes de que los personajes ambiciosos se nos adelanten, aquí va un aviso: un Artefacto maravilloso no puede ser a la vez un Arma de Renombre. Y un objeto que posee como Técnica de este Estilo no puede ser además poseído como un Trasfondo.

Al contrario que lo que ocurre con otros Estilos de Escuela, no puedes comenzar el juego dedicado al mismo de manera exclusiva. Por otro lado, no existe realmente límite al número de Técnicas contenidos en él: el número de Artefactos Maravillosos es, virtualmente, ilimitado.

ALCANZAR EL CIELO

Estilo de Fuego

“El Emperador Celestial estableció cuáles eran los límites para el ser humano, y bendice a aquellos que practican las Artes Marciales siguiendo los designios del Cielo. Pero hay individuos que se niegan a aceptar cualquier límite, y en su impiedad, ansían tomar los cielos por asalto (metafóricamente al principio... literalmente si progresan lo suficiente, y para ello desarrollaron el estilo Zhong Tian. Estos guerreros parecen estar en todas partes y en ninguna, resultan casi imposibles de atrapar y, en definitiva, se oponen a cualquier imposición, provenga de hombre, demonio o dios.”

Técnicas

- 1.- Escapar de lo imposible
- 2.- Movimiento fulgurante
- 3.- Mil estocadas por segundo
- 4.- Combatir contra el designio del Cielo y del Infierno

El Estilo Zhong Tian (“Alcanzar el Cielo”) sólo está disponible para los Guerreros Impíos, por si la descripción no lo ha dejado lo bastante claro, y por ello se enumeran cuatro Técnicas en lugar de las tres habituales, por aquello de que reciben una Técnica adicional en su proceso de creación. Además de permitir a su practicante realizar acciones espectaculares y, en principio, vedadas a los simples mortales, incluyendo al practicante del Wu Xing que respeta al designio del Cielo, también les permite hacer frente a las inevitables consecuencias de su impiedad: la primera y la cuarta técnica son especialmente útiles para ello.

EL BAILE DEL GUERRERO BORRACHO

Estilo de Madera

“El luchador borracho se tambalea de manera espasmódica, resultando prácticamente imprevisible y muy difícil de alcanzar por sus erróneamente confiados oponentes. Es capaz de ingerir cantidades exageradas de alcohol, cosa que suele hacer siempre que pueden antes de entrar en combate, recuperándose de sus efectos con gran rapidez. Dadas las situaciones y los lugares en los que suelen encontrar las peleas, acaban usando como armas improvisadas todo tipo de mobiliario o vajilla.”

Técnicas

- 1.- Moverse de manera impredecible
- 2.- Aprovechar el mobiliario presente
- 3.- Soportar efectos tóxicos

Este sería un Estilo que se puede considerar “Estilo de combate”, ya que es estudiada por luchadores con cierto problema con la bebida, pero luchadores al fin y al cabo, aunque puede emplearse también fuera del combate. Se ha ampliado la resistencia al alcohol por una resistencia a todo tipo de tóxicos, para que la Técnica no sea demasiado limitada. Dicho sea de paso, el caso de “Moverse de manera impredecible” y Gran Salto es un ejemplo de situación en la que el DJ *podría* admitir el uso simultáneo de dos Técnicas en una tirada de defensa para obtener un +4 al resultado final (pagando 2 puntos de Chi), representando un salto desgarbado e impredecible. Y si encima el luchador aprovecha una de las mesas de la sala para tomar impulso invocando “Aprovechar el mobiliario existente”...imagina.

LA BRISA EN LAS HOJAS

Estilo de Fuego

“La música tiene poder, y la Brisa en las Hojas es un Estilo que lo demuestra. Desarrollado por maestros acostumbrados a vivir en plena naturaleza y a escuchar los susurros que intercambian los árboles, este Estilo emplea el sonido de la flauta para invocar la calma de la naturaleza, la alegría de la primavera...o la furia de los espíritus del bosque ante los intrusos.”

Técnicas

- 1.- Canción de sueño
- 2.- Canción de cólera
- 3.- Canción de alegría

Este Estilo es apropiado para aquellos que quieran conjugar la música con las artes marciales. Existen diferentes versiones de este Estilo, cada uno especializado en diferentes tipos de canciones o en el empleo de diferentes instrumentos musicales, pero en la práctica todos tienen una base común, y sus practicantes pueden intercambiar Técnicas con normalidad. Cuando se usa dentro del combate, lo habitual es que sus Técnicas tengan un único objetivo, pero fuera del mismo pueden servir para incitar, tranquilizar o animar a toda una audiencia. Una desventaja de este Estilo es que difícilmente se puede usar más de una Técnica del mismo en un mismo asalto. Y otra, que no es un Estilo apropiado para los que prefieran el sigilo, ya que es difícil pasar desapercibido cuando se canta o se toca un instrumento musical...aunque sí para los que gusten del disimulo, ya que es posible realizar tales actividades ocultando su verdadera finalidad.

LOS CANALES DEL DRAGÓN

Estilo de Agua

“El Chi fluye por el interior de los seres humanos siguiendo unas vías concretas, conocidas a menudo como los Canales del Dragón. Cuando lo hace en la proporción y sentido adecuado, el cuerpo está sano. Cuando fluye en exceso o los Canales se obturan, el cuerpo enferma. Aquel que conoce estos Canales pueden controlar el flujo del Chi por ellos, por lo que tendrá en sus manos gran poder para hacer el bien y sanar, o hacer el mal y dañar.”

Técnicas

- 1.- Toque curativo
- 2.- Toque paralizante
- 3.- Toque tranquilizador

Este es un Estilo para médicos y sanadores, pero saber cómo curar el cuerpo también implica saber cómo dañarlo, así que tiene numerosas aplicaciones en el combate. Ahora bien, recuerda que los efectos de una Técnica estarán limitados por los resultados obtenidos en las tiradas: no esperes que usar un ataque con Toque paralizante dejará a tu enemigo inmovilizado de manera instantánea. Como mucho, te permitirá colocarle el Modificador “Parcialmente inmovilizado”, que te permitirá luchar contra él con mayor facilidad.

EL CAZADOR IMPLACABLE

Estilo de Tierra

“Desdichado aquel que ha sido elegido como objetivo por el practicante del Estilo del Cazador Implacable, porque no volverá a conocer la paz. Da igual dónde intente esconderse, el Cazador Implacable lo localizará. Da igual la distancia que ponga de por medio, el Cazador Implacable la recorrerá. Da igual las precauciones que tome, el Cazador Implacable lo golpeará. Lo mejor que podrá hacer es prepararse para el inevitable enfrentamiento: al menos, de este modo se ganará el respeto de su cazador...aunque no su piedad.”

Técnicas

- 1.- Rastrear a la presa
- 2.- Caza sin descanso
- 3.- Golpear a la presa

Este es un Estilo que se puede aplicar lo mismo contra animales como contra humanos. Los primeros son grandes cazadores y montaraces. Los segundos, son implacables cazar recompensas o ejecutores, en función de si buscan a su objetivo por una recompensa económica u obedeciendo órdenes. La primera Técnica les permite localizar a su objetivo, la segunda les permite perseguirla sin descanso, y la tercera les ayuda a la hora de capturarla (o destruirla). Incluso durante un combate improvisado, estas Técnicas son útiles...pero el Cazador deberá concentrarse en un enemigo concreto, tomándolo como objetivo principal y, por lo tanto, como presa.

LAS CINCO RELACIONES SAGRADAS

Estilo de Metal

“Como Confucio explicó, existen cinco relaciones que son sagradas para el Cielo: la relación entre padre e hijo, la relación entre soberano y ministro, la relación entre esposa y esposo, la relación entre hermano mayor y hermano menor y la relación entre amigos. En todos los casos, el superior brindará protección y el inferior brindará respeto, y el Cielo sonreirá a ambos si así actúan. Del mismo modo, el Cielo sonreirá a aquel que respete estas Cinco Relaciones Sagradas, las cultive y las defienda.”

Técnicas

- 1.- Piedad filial
- 2.- Piedad jerárquica
- 3.- Piedad marital
- 4.- Piedad fraternal
- 5.- Piedad amistosa

Este es el Estilo de Escuela del Confucionismo, por lo que sólo está disponible para personajes con la dote **Seguidor de una Escuela de Pensamiento: Confucionista**. Con sus Técnicas, el personaje podrá ganar bonificaciones cuando promueva o defienda alguna de estas relaciones (es decir, que aplique la “piedad” correspondiente)...¡y si lo hace citando a Confucio o a alguno de los Maestros, puede recuperar el Chi gastado! (cortesía de su dote Seguidor de una Escuela de Pensamiento). Cada personaje puede conocer Técnicas diferentes, con una excepción: *todos* deberán adquirir como primera Técnica la "Piedad filial", la más sagrada de todas y base de las otras cuatro. Hay que tener en cuenta que no es estrictamente necesario, por ejemplo, que el personaje posea hermanos para poder usar la Técnica “Piedad fraternal”, o que esté casado para usar “Piedad marital”: estas Técnicas le ayudarán también a fomentar y defender, por ejemplo, la Piedad fraternal o marital en otros...

EL COLMILLO DE LA SIERPE DEMONIACA

Estilo Corrupto

“Este Estilo de origen demoníaco otorga a su practicante poderes aterradores, tanto por su poder como por la forma en que se manifiestas. Se dice que su creador era un hechicero maligno que había cambiado varias partes de su cuerpo por los de toda una serie de demoníacos ofidios. Lo más sorprendente de todo es que esos propios demonios le ofrecieron voluntariamente esas partes, aunque la sorpresa disminuye cuando uno comprende hasta qué punto el hechicero acabó convirtiéndose más en un demonio con trozos de humano que en un humano con trozos de demonio...”

Técnicas

- 1.- Colmillos de serpiente
- 2.- Armadura de piel escamosa
- 3.- Abrazo de la sierpe demoniaca
- 4.- Escupitajo corrosivo

Este es un Estilo Corrupto, y sus Técnicas se manifiesta como tal, deformando terriblemente a su practicante cuando las lleva a cabo. Sus Técnicas, por lo demás, tienen una función bastante evidente...y desagradable.

LA DANZA DEL DESEO Y DE LA MUERTE

Estilo de Fuego

“Un practicante de la Danza del Deseo y de la Muerte puede ser un enemigo temible, ya que hará que te sientas atraído por él justo en el instante antes de golpearte con unas armas que no habías sospechado que portara. Sus practicantes son a menudo espías o asesinos...o individuos que juegan el primer papel, hasta que se requiere que realicen el segundo. Algunos lo consideran un Estilo poco virtuoso, pero sus palabras suelen caer en oídos sordos: sus oyentes suelen estar demasiado fascinados como para atender a razones.”

Técnicas

- 1.- Danza hipnótica
- 2.- Ropajes letales
- 3.- Invocar música misteriosa

Este Estilo está basado, al igual que La Brisa en las Hojas, en la música...o, al menos, relacionado con la misma. Pero en este caso, el practicante consigue sus efectos con el movimiento y no con el sonido. La “Danza Hipnótica”, con sus sinuosos movimientos, permite seducir o fascinar a su “víctima”. “Ropajes letales” permite atacar con abanicos, cintas, mantos, bordes de túnicas o cualquier otro tipo de vestimenta llevado por el danzante, ya sea porque oculta armas en tales vestimentas...o porque su Chi las convierte, directamente, en armas. Por último, “Invocar música misteriosa” hace que el personaje nunca necesite de un acompañamiento musical para practicar sus danzas: podrá invocar la música que necesite en todo momento...

LA DANZA DE LAS HOJAS DE OTOÑO

Estilo de Metal

“La Danza de las Hojas de Otoño es un estilo de esgrima de una gran belleza, y se dice que es capaz de hacer saltar las lágrimas a los que contemplan a su practicante cuando ejecuta sus elegantes y a la vez melancólicos movimientos, más parecidos a una danza que a un modo de combatir. Por otro lado, aquellos que han actuado de manera poco honrada, suelen sentir los mordiscos de la culpa en su interior. El que reaccionen de manera violenta o el que se planteen cambiar su modo de actuar, depende ya de cada individuo.”

Técnicas

- 1.- Golpe de las hojas caídas
- 2.- Invocar la melancolía
- 3.- Remover la culpa interior

Este Estilo está pensado para aquellos personajes que deseen interpretar a un espadachín elegante y a la vez melancólico (o con mucha “angustia interna”), en lugar de a un bruto vociferante. El “Golpe de hojas caídas” posee aplicaciones claramente relacionadas con el combate, pero las otras dos técnicas de este Estilo suelen ser usadas tanto dentro como fuera del mismo.

EL DARDO LETAL DE LAS SOMBRAS

Estilo de Agua

“Se rumorea en el mundo de las Artes Marciales que este Estilo es el hermano de el Amigo de las Sombras, y los parecidos resultan más que notables. La principal diferencia es que el Dardo Letal de las Sombras ni siquiera busca acercarse a su enemigo lo suficiente como para eliminarlo, sino que hace todo el trabajo desde lejos. El hecho de que no sea un Estilo Corrupto sorprende a muchos, ya que no son pocos los practicantes que han acabado siguiendo dicha senda.”

Técnicas

- 1.- Lluvia de flechas negras
- 2.- La muerte que acecha en las sombras
- 3.- Invocar a la oscuridad protectora

Este sería un ejemplo de Estilo adecuado para aquellos especializados en la lucha a distancia realizados con sigilo, razón por la cual se trata de un estilo de Agua, y no de Fuego, pero también se aplica a otras actividades poco honorables. Dicho de otro modo: es más adecuada para el francotirador que acecha desde las sombras que para el arquero que dispara a plena luz del día.

LA DEFENSA DE LA CALIGRAFÍA HONORABLE

Estilo de Metal

“La Defensa de la Caligrafía Honorable sigue las enseñanzas del escriba Li Yu, que vivió durante la Dinastía Zhou y se caracterizó por exigir a sus alumnos un gran respeto a la verdad y a la tradición. Su caligrafía era tan perfecta que sus escritos eran capaz de conmovier a sus lectores aunque hablaran de temas mundanos, y sus denuncias ante hechos merecedores de ser castigados nunca caían en oídos sordos. Por desgracia, fue finalmente asesinado por un noble de elevado rango que se había sentido ofendido por uno de sus escritos...pero no antes de que Li Yu grabara en su frente el carácter Deshonra, que no desapareció hasta que el noble reconoció sus culpas.”

Técnicas

- 1.- Escribir de manera perfecta
- 2.- Denunciar la falsedad
- 3.- Invocar el respeto a la tradición

Este es un ejemplo de Estilo cuya principal aplicación parece estar fuera del combate. Pertenece al Metal y no al Agua por el énfasis que hace en defender la tradición y la organización, más que en la búsqueda del conocimiento en sí. En principio, viendo el tipo de Técnicas cabría pensar que sólo sería apropiado para un personaje cuya única ocupación en la vida va a ser escribir con buena letra y...bueno, poco más que escribir con buena letra. Pero si te paras a pensarlo, “Escribir de manera perfecta” puede ayudarte a realizar maniobras de Marcar, “Denunciar la falsedad” puede ser invocado para atacar a un oponente que ha dicho una mentira imperdonable, mientras que “Invocar el respeto a la tradición” puede usarse para atacar a rebeldes, proscritos o alguien que está intentado saltarse alguna norma social, entre otras aplicaciones. Así que este Estilo ya no parece tan ajeno al combate, ¿verdad?

EL DRAGÓN OCULTO

Estilo de Metal

“El Dragón Oculto cultiva su conocimiento sobre todas las materias de aquello que habita sobre la Tierra y bajo el Cielo...y algunas de aquellos que habitan bajo la Tierra y en el Cielo, por añadidura. Sólo cuando encuentra a alguien digno pone tales conocimientos a su servicio, con el potencial de convertir a un humilde soldado en un Emperador”

Técnicas

- 1.- Estrategia en el campo de batalla
- 2.- Estrategia en la corte
- 3.- Reprobación irresistible

Este Estilo convierte a su practicante en el estratega definitivo, no solamente en forma de “Estrategia en el campo de batalla” sino también fuera del mismo gracias a “Estrategia en la corte”. Y, por último, su “Reprobación irresistible” es capaz de sacudir la confianza de los más arrogantes; si se atiende a lo que cuentan las leyendas, incluso, sus palabras de reprobación pueden llegar a hacerlos caer fulminados en el sitio para no volver a levantarse con vida. Convertir a alguien en Emperador, de cualquier modo, requiere de todo tipo de recursos, así que no es raro que los practicantes de este Estilo desarrollen técnicas inspiradas en el Estilo del Arte de la Guerra de Sun-Tzu (sí, este es un ejemplo en el cual resultaría adecuado tanto desde el punto de vista mecánico al ser ambos Estilos de Metal, como narrativo al compartir una cierta temática), que compaginen este Estilo con el Estilo propio de alguna Escuela de Pensamiento o ambas cosas.

LA GARRA DEL LOBO

Estilo de Madera

“El Estilo de la Garra del Lobo crea guerreros tenaces, que nunca se rinden ante la adversidad y que están acostumbrados a trabajar en equipo. Se dice que todos ellos adoran al animal del que han tomado el nombre, o, como mínimo, les guardan un gran respeto. Y también que los lobos devuelven ese respeto a sus practicantes, porque ven al lobo que habita en el interior de sus corazones.”

Técnicas

- 1.- Ataque Garra de Lobo
- 2.- El poder de la manada
- 3.- Aspecto del Lobo
- 4.- Asumir la forma del lobo.

Este es un ejemplo típico de estilo de combate, cuya técnica “Ataque Garra de Lobo” no requiere demasiada explicación. “El poder de la manada” es útil sobre todo cuando se quiere beneficiar a un aliado o grupo, mientras que “Aspecto del Lobo” ayuda a realizar acciones para las cuales los lobos están bien dotados (cosas como correr, olfatear, acosar a un enemigo, etc.), y también para lanzar terroríficos aullidos. La cuarta Técnica es un ejemplo de lo que sería una Técnica avanzada (permite a su usuario transformarse realmente en un lobo, y sus efectos duran hasta que gaste otro punto de Chi para volver a la forma humana), y sólo se debería de permitir su aprendizaje a los personajes que conocen las otras tres Técnicas (y, quizás, alguna más).

HECHICERÍA TAOÍSTA

Estilo de Agua

“Los Hechiceros Taoístas son los maestros de la ilusión. Suelen errar de un lado para otro, nunca dos veces con el mismo aspecto, y emplean sus poderes para castigar a los excesivamente ambiciosos y a los egoístas. También ponen a prueba el corazón de los hombres, creando una ilusión en la cual estos se ven enfrentados a algún tipo de decisión moral: aunque muchos han salido escarmentados, pero todos han aprendido a conocerse mejor a sí mismos.”

Técnicas

- 1.- Invocar ilusión
- 2.- Crear mundo ilusorio
- 3.- Edificante lección de humildad
- 4.- Talismán de buena suerte

Este es el Estilo de Escuela del Taoísmo, por lo que sólo puede ser adquirido por aquellos personajes que posean la dote **Seguidor de una Escuela de Pensamiento: Taoísmo**. El dominio de la ilusión se manifiesta en la dos primeras Técnicas. “Invocar ilusión” permite crear una ilusión concreta y localizada que cualquiera entre los presentes puede percibir (lo cual incluye cambiar su aspecto). “Crear mundo ilusorio” afecta a un solo individuo pero altera TODO lo que es capaz de percibir, como si se viera inmerso en otro mundo, momentáneamente. No es necesario que el hechicero gaste Chi todos los asaltos que mantiene la ilusión, pero sí cuando quiere modificarla de alguna manera. La tercera Técnica, “Edificante lección de humildad”, sirve para ayudarles en la consecución de sus fines: hacer frente a los egoístas, los engreídos, etc. Sirve lo mismo para dar sermones como para patear traseros, aunque en este último caso el objetivo debe ser aleccionar a la víctima, no acabar con ella... Por último, “Talismán de buena suerte” indica la capacidad de los Hechiceros Taoístas de crear pequeños amuletos (algo que requiere un par de horas de trabajo y oraciones) que pueden ayudar a otros personajes en situaciones en las que el azar juegue un papel importante. Este Talismán se convierte en un modificador volátil de un solo uso que otorgará un +2 cuando es invocado, de forma gratuita como ocurre con los modificadores que “se colocan”. Un mismo personaje sólo puede llevar un talismán consigo, por cierto, aunque una vez que se ha creado, puede conservarse sin usar bastante tiempo.

LA INFINITA SERENIDAD DEL NIRVANA

Estilo de Agua

“Una vez el individuo abandona todo apego a lo humano y al deseo, y una vez que ha eliminado todas las impurezas de su mente, sólo queda la indescriptible e infinita serenidad del Nirvana. Aquellos que estudian este Estilo, son capaces de alejar de sí los males y el sufrimiento del mundo, hasta tal punto que los peligros y el daño parecen esquivarles.”

Técnicas

- 1.- Calma absoluta
- 2.- Ignorar las amenazas
- 3.- Ignorar el sufrimiento

Este es el Estilo de Escuela del Budismo, por lo que sólo un personaje con la dote **Seguidor de Escuela de Pensamiento: Budismo**, puede aprenderlo. Con él, el personaje tendrá que temer poco a verse dominado por el miedo o la ira (“Calma absoluta”), o incluso a las privaciones físicas y el dolor (“Ignorar el sufrimiento”). Más sorprendente aun, su calma sobrehumana hace que incluso los más terribles ataques “reboten” contra él (“Ignorar las amenazas”). En definitiva, un buen Estilo para el que prefiera reaccionar a las amenazas cuando estas se produzcan en lugar de a lanzarse directamente a la ofensiva.

LA METODOLOGÍA DEL BUSCADOR DEL CONOCIMIENTO PERDIDO

Estilo de Agua

“El mar del conocimiento es infinito, y el hombre sólo ha logrado explorar una pequeña parte de él. Por otra parte, las numerosas guerras y catástrofes han parte de ese conocimiento haya quedado sepultado por el paso del tiempo. Entra el Buscador del Conocimiento Perdido: nunca conforme con recorrer los caminos habituales, tanto en el plano físico como en el intelectual, el Buscador emplea su Método para sacar a la luz el conocimiento allá donde otros encuentran la ruina, la confusión o, simplemente, no encuentran nada.”

Técnicas

- 1.- Fragmentos del pasado
- 2.- Encontrar lo oculto a la vista
- 3.- Comprensión incrementada

Este es un Estilo para aquellos eruditos que prefieren buscar el conocimiento en lugares peligrosos o explorar sendas poco transitadas. “Fragmentos del pasado” permite aprovechar retazos de conocimientos antiguos en la situación actual. “Encontrar lo oculto a la vista” sirve lo mismo para descubrir información interesante sepultada entre centenares de pergaminos como para detectar una trampa en una antigua tumba. Por último, “Comprensión incrementada” ayuda al practicante de este Estilo a entender lenguas extranjeras o a resolver enigmas. El jugador que escoja este Estilo y un látigo como Arma de Renombre estará entrando en el terreno de la parodia...pero, bien planteado, puede resultar un personaje más que interesante

LA MONTAÑA INEXPUGNABLE

Estilo de Tierra

“Los practicantes de este Estilo ganan los combates sin llegar a pelear. Son capaces de resistir los golpes más devastadores, las situaciones más adversas y las confrontaciones más duraderas, todo ello sin sentir dolor, incomodidad o cansancio. En ocasiones, sus oponentes caen agotados a sus pies, sin que el Morador de la Montaña Inexpugnable (como así se suelen llamar a sí mismos), hayan llegado a dar un solo golpe...”

Técnicas

- 1.- La montaña no se mueve
- 2.- La montaña no cae
- 3.- La montaña sabe esperar

Este es un ejemplo de Estilo que fue creado sobre la marcha por un jugador y que, en cuanto recibió el visto bueno del DJ, pasó a formar parte del repertorio de este último. Su practicante va a ser bastante difícil de mover del sitio en el que planta los pies (“La montaña no se mueve”), si es que no desea moverse, y también podrá soportar grandes cantidades de daño antes de darse por vencido (“La montaña no cae”). Por otro lado, no es recomendable poner a prueba su paciencia...ya que es muy probable que pase la prueba con éxito (“La montaña sabe esperar”).

LA MÚSICA DE SHI WEN

Estilo de Tierra

“Tras años de perseverancia, Shi Wen consiguió cumplir el deseo de su corazón e interpretar con su qin (instrumento de cinco cuerdas) la más maravillosa de las músicas. Tocando la cuerda Shang, era capaz de invocar el fresco viento del oeste. Tocando la cuerda Jue era capaz de invocar el tibio viento del este. Tocando la cuerda Yu era capaz de invocar el gélido viento del norte. Tocando la cuerda Shi era capaz de invocar el abrasador viento del sur. Y tocando la cuerda Gong conjuntamente con las otras cuatro, era capaz de invocar el viento celestial de la prosperidad y la felicidad”

Técnicas

- 1.- Shang, la segunda cuerda
- 2.- Jue, la tercera cuerda
- 3.- Yu, la cuarta cuerda
- 4.- Shi, la quinta cuerda
- 5.- Gong, la primera cuerda

Esta técnica permite invocar los vientos haciendo sonar una cuerda determinada de un qin (o sus cinco cuerdas, en el caso de la última Técnica...cuyo aprendizaje, por lo tanto, requiere el conocimiento de todas las anteriores). Cada uno de los vientos invocados puede tener diversos efectos: el viento del oeste produce el crecimiento de los frutos y otorga fortaleza y vigor; el viento del este es un viento agradable que trae el alivio y la curación; el viento del norte es capaz de helar las aguas o a los mortales y el viento de sur es capaz de abrasarlos; el viento celestial, finalmente, favorece la prosperidad, la riqueza y la felicidad.

De este modo, un jugador ingenioso tendrá a su disposición muchas opciones, y gozará de bastante flexibilidad. Ahora bien, el inconveniente de este Estilo salta a la vista: es necesario disponer de un qin para poder ejecutar sus Técnicas. Esto puede ser en buena parte mitigado adquiriendo un Trasfondo apropiado (la posesión, por ejemplo, de un qin cedido por su maestro o por un familiar). Así, el jugador dispondrá de un qin que no puede perder, al menos no de manera permanente, y tendrá derecho a ganar Chi si se ve despojado temporalmente de él...o a gastarlo si quiere evitar esta situación.

EL PUÑO ARDIENTE

Estilo de Fuego

“El hombre inferior teme al fuego, porque no sabe controlarlo y puede destruirle. El hombre superior lo respeta, porque aunque sabe controlarlo no lo domina, y puede dañarle. El practicante del Puño Ardiente no controla al fuego: es fuego encarnado.”

Técnicas

- 1.- Puñetazo incandescente
- 2.- Resistir las llamas
- 3.- Aliento de fuego

Este Estilo es para aquello que no se quieren andar con sutilezas y deseen practicar un Kung Fu espectacular y destructivo. La segunda Técnica, además, ayudará a aquellos personajes más entusiastas de la cuenta, para no verse perjudicados por sus propias acciones si meten la pata o, por lo menos, minimizar sus efectos. Evidentemente, el estilo de la campaña determinará en buena medida la espectacularidad del mismo: en un entorno menos espectacular, las llamaradas que lanza el personaje serán similares a las de un “tragafuegos” (o, en este caso, “escupefuegos”). En un entorno muy espectacular, las llamaradas pueden tomar la forma de un ave fénix. Sí, esto es cierto para todos los Estilos, pero rara vez se hace más notable que en este caso...

LA RISA DEL REY-MONO

Estilo de Fuego

“El Rey Mono es la vez un héroe, un poderoso guerrero y un bromista consumado. El Estilo de la Risa del Rey-Mono se concentra en este último aspecto (aunque sin dejar de lado la maestría con el bastón de aquel que les sirve de inspiración), y sus practicantes son capaces de realizar los más inverosímiles juegos malabares, las más retorcidas y humillantes de las bromas y de escapar siempre en el último momento a aquellos que quieren castigarles por ellas. Por suerte, los orgullosos y los egoístas son sus objetivos preferidos. Por desgracia, también son especialmente rápidos a la hora de calificar a alguien como orgulloso.”

Técnicas

- 1.- Dominio del bastón
- 2.- Degradante lección de humildad
- 3.- Cabriolas y malabares

Este es un ejemplo de Estilo con Técnicas son suficientemente ambiguas como para tener aplicaciones dentro y fuera del combate. También sirve como ejemplo de cómo dos Técnicas con un nombre parecido de dos Estilos diferentes pueden interpretarse de manera muy distinta. Así, “Dominio del bastón” posee unas aplicaciones claras para el combate...pero un buen bastón puede resultar útil en muchas otras ocasiones. “Cabriolas y Malabares”, por su parte, sirve lo mismo para ganarse una buena cena gratis en una posada como para atravesar un foso con cocodrilos saltando de uno a otro; si se combina con la Técnica anterior, además, y con Gran Salto, permite realizar maniobras tremendamente espectaculares. Por último, “Degradante lección de humildad” tiene un sospechoso parecido con una de las Técnicas de los Hechiceros Taoístas, y lo cierto es que el tipo de víctima suele ser el mismo, pero los medios bastante diferentes: el Hechicero busca dar una lección, quizás haciendo sufrir al “alumno” en el proceso, mientras que el imitador del Rey Mono busca hacer sufrir al “alumno”, quizás dándole una lección en el proceso.

EL SECRETO DE TODOS LOS ESTILOS

Estilo de Agua

“El número de Estilos de Artes Marciales posibles parece incalculable. Pero aquellos que han estudiado el Secreto de Todos los Estilos conocen la verdad: en realidad, todos los Estilos tienen el mismo origen, y por lo tanto, son uno. Esto convierte a sus practicantes en expertos en reconocer las debilidades de los estilos de lucha ajenos, pero también de potenciar los puntos fuertes de los estilos de sus aliados. Y cuando ellos mismos combaten, a menudo confunden completamente a sus oponentes, que nunca logran llegar a entender exactamente contra qué están combatiendo.”

Técnicas

- 1.- Localizar punto débil
- 2.- Consejo certero
- 3.- Estilo engañoso

Este Estilo es apropiado para aquellos que prefieran tener un gran conocimiento teóricos de las Artes Marciales, y ser especialmente competentes ayudando y aconsejando a otros. Aunque, como ocurre con prácticamente todos los personajes de **AvRM**, lo más seguro es que el “consejero”, por sí solo, sea también capaz de combatir de manera más que aceptable. “Localizar punto débil” y “Consejo certero” son especialmente adecuadas para colocar modificadores en enemigos o aliados, respectivamente, mediante maniobras, mientras que “Estilo engañoso” es especialmente adecuada para colocar modificadores sobre uno mismo.

LOS SECRETOS DE LOS DRAGONES

Estilo de Todos los Elementos y Ninguno (ahí es nada)

“Incluso los más poderosos Maestros de los Elementos son apenas unos niños de pecho cuando se comparan con los Dragones. Se dice que algunas mentes iluminadas han sido capaces de penetrar en parte de sus secretos, dotándoles de un poder sobre la materia inigualable. Y se rumorea que aquel que logre reunir todos esos secretos tendrá en sus manos la llave para adquirir un poder comparable al de los propios dioses”.

Técnicas

- 1.- El Secreto de Qinlong (el Dragón Verde)
- 2.- El Secreto de Zhulong (el Dragón Rojo)
- 3.- El Secreto de Huanlong el (Dragón Amarillo)
- 4.- El Secreto de Bailong (el Dragón Blanco)
- 5.- El Secreto de Xuanlong (el Dragón Negro)
- 6.- El Gran Secreto de Tianlong (el Dragón Celestial)

Este es un ejemplo de Estilo que se salta completamente las normas, pero de una manera interesante. En este caso, es un Estilo que NO puede ser adquirido por los personajes durante su creación, ya que NO es un Estilo como tal, sino un conjunto de Técnicas individuales (cada una perteneciente a su correspondiente elemento) que cualquiera puede aprender. Cualquiera que logre encontrar a uno de los escasos Maestros que las conocen y quiera compartir sus secretos, al menos, ya que no es posible aprenderlas de otra manera: sus creadores originales fueron precisamente los Dragones.

Cada una de las primeras cinco Técnicas otorga el poder sobre un elemento (es fácil deducir cuál: fíjate en el color del dragón y recuerda lo que se dijo en el capítulo de los Elementos), permitiendo controlarlo, o destruir a su opuesto, o crearlo a partir del elemento que lo genera, o convertirlo en el elemento que genera...en definitiva, un poder considerable. Ten en cuenta que en este caso, al decir “elementos”, nos referimos a su manifestación material, no a otros conceptos relacionados con ellos como emociones, direcciones, colores, etc.

Aquel que logre aprender las cinco primero cinco Técnicas podrá aprender la sexta y última de ellas...y si ya era difícil encontrar Maestros de las cinco primeras, imagina lo que será hacerlo en este caso. El Secreto de Tianlong no pertenece a ningún elemento pero da poder absoluto sobre cada uno de ellos. De este modo, invocando esta Técnica a la vez que otra de las primeras cinco (con un coste total de 2 puntos de Chi), podrá realizar las acciones mencionadas antes no sólo sobre el elemento en su manifestación material, sino también sobre otros conceptos con los que esté relacionado (emociones, colores, enfermedades, etc.). En definitiva, el personaje se habrá convertido en un dios. O en un dragón. O en un dios - dragón. Total, dado que el personaje debería dejar de ser un PJ para pasar a ser un PNJ (ah, ¿no lo habíamos avisado aun?), tanto da.

LA SENDA DEL AMOR UNIVERSAL

Estilo de Tierra

“Dijo Meng Zi ‘Si desollarse el cuerpo de la coronilla a los talones beneficiase al mundo, Mo Tzu lo haría’. Aunque estas palabras fueron pronunciadas como una crítica, los seguidores de Mo Tzu se reafirman con orgullo en ellas: su amor universal hace que no duden a la hora de sacrificarse por los demás o de impedir que sufran daño...aunque sea a costa de recibirlo en su lugar”.

Técnicas

- 1.- Mediar en los conflictos
- 2.- Recibir el castigo destinado a otros
- 3.- Sacrificarse por el prójimo

Este es el Estilo de Escuela del Mohísmo, por lo que sólo un personaje con la dote Seguidor de **Escuela de Pensamiento: Mohista**, puede aprenderlo. Evidentemente, el personaje que lo practique va a tener que aprender a soportar el dolor y el daño...y de hecho, esto es lo que enseña este Estilo. Aunque, por otro lado, nadie dice que el practicante de este Estilo tenga que soportar el daño en silencio o sin contraatacar. De cualquier modo, se recomienda encarecidamente al practicante la adquisición de la Dote **Cuerpo de Buey, Astucia de Zorro**, preferentemente en sus dos versiones, ya que el personaje se inmiscuirá tanto en conflictos físicos como sociales.

LA SENDA DEL VENGADOR CELESTIAL

Estilo de Metal

“Cuando el Cielo muestra su disconformidad, suele hacerlo en forma de desastres naturales o inquietud. Por desgracia, los necios y los impíos a menudo ignoran o confunden dichas señales. Es entonces cuando entra en juego el seguidor de la Senda del Vengador Celestial, llevando el castigo divino e impartiendo su justicia a aquellos que no saben o no quieren atender a otras señales...pero también premiando a aquel que se mantiene fiel al designio del Cielo.”

Técnicas

- 1.- Defender el Orden Celestial
- 2.- Sentencia inapelable
- 3.- Distinguir al digno del indigno

Este Estilo es apropiado para aquellos que quieran llevar a un guerrero del tipo “luchador sagrado”; incluso podríamos llamarlo “paladín”. Evidentemente, el jugador que escoge este Estilo para su personaje está pidiendo a gritos enfrentarse a lo peor de lo peor: no a simples matones o bandidos, sino enemigos de los dioses, a demonios, a muertos vivientes (violar el orden natural es violar el Orden Celestial, ¿no es así?) u otros seres sobrenaturales malignos.

LA SENDA DEL PORTADOR DEL ARMA DE RENOMBRE

Estilo de Fuego o Agua

“La mayoría de las Armas de Renombre son consideradas como la más valiosa herencia que un guerrero puede esperar de sus ancestros. Por ello, muchos de los destinados desde muy jóvenes a portarlas algún día se entrenan duramente en su manejo, prácticamente desde que son capaces de andar. Lo que pierden en versatilidad, lo ganan en afinidad con su arma, que acaba siendo tan familiar para ellos como sus propias manos.”

Técnicas

- 1.- Acero fiel
- 2.- Estocada demoledora
- 3.- Parada perfecta

Este Estilo sirve para representar a aquellos personajes que adquieren la dote Arma de Renombre y deciden concentrarse simplemente en su uso. Este Estilo (o más bien, estos Estilos: cada Arma de Renombre tiene el suyo propio) es claro y directo, aunque cuenta con la desventaja de necesitar de tener el arma a mano para poder usar ambas Técnicas. En lugar de “Estocada” o “Acero” se podrían emplear otras palabras más apropiadas para el Arma de Renombre del personaje. Este sería un Estilo de Fuego si el Arma de Renombre es un arma de combate cuerpo a cuerpo, y de Agua si fuera un arma arrojadiza o de proyectiles. Alternativamente, un personaje podría renunciar a alguna de las Técnicas expuestas en este Estilo, y cambiarlas por Técnicas dependientes de su Arma de Renombre. A la hora de verdad, es sólo una cuestión de estilo (en minúsculas).

LOS SIETE MÉTODOS DE HAN FEI TZU

Estilo de Metal

“Han Fei Tzu fue un príncipe de la familia real de Han durante el periodo de los Estados en Lucha, y uno de los responsables del desarrollo del pensamiento legalista. Detestaba ver cómo los gobernantes se dejaban engatusar por confucionistas o mohístas por un lado, y por bandas de ‘caballeros errantes’ al margen de la ley por el otro. Sus ideas y consejos sonaron gratas a los oídos del Emperador Qin Shi Huangdi, por lo que fue llamado a su servicio...pero las intrigas palaciegas acabaron con Han Fei en prisión, donde se suicidó tomando veneno. Entre sus aportaciones, se encuentran las siete tácticas que debe seguir el soberano si quiere que su gobierno sea exitoso.”

Técnicas

- 1.- Considerar todas las posibilidades
- 2.- Castigar el error
- 3.- Recompensar el éxito
- 4.- Valorar el consejo ajeno
- 5.- Impartir órdenes engañosas
- 6.- Ocultar los recursos propios
- 7.- Actuar contradictoriamente

Este es el Estilo de Escuela del Legalismo, por lo que sólo un personaje con la dote Seguidor de Escuela de Pensamiento: Legalista, puede aprenderlo. Posee numerosas técnicas, y según Han Fei Tzu, todo gobernante debería conocerlas y aplicarlas al pie de la letra para conseguir un gobierno fuerte y estable...desde el punto de vista del pensamiento Legalista, claro está. Por otro lado, como todos los Estilos, también supone un valioso recurso a utilizar durante el combate, en las condiciones adecuadas. Este Estilo tuvo su mayor influencia durante la Dinastía Qin, pero muchos de sus principios siguen aplicándose durante la Dinastía Han; sus practicantes suelen ser algo más flexibles, por lo que suelen aprender sólo las Técnicas que consideran más adecuadas, y no siempre en el orden expuesto.

LA VENGANZA DE GONG GONG

Estilo Corrupto

“Durante el gobierno de Gao Yang, uno de los Cinco Emperadores, el temible demonio Gong Gong estuvo a punto de destruir el mundo cuando, llevado por la ira, embistió con todas sus fuerzas sobre uno de los pilares que sostenían el Cielo, el monte Bu Zhou. Aunque el daño pudo ser reparado, gracias al buen hacer de Nu Wa, el desequilibrio causado aun es visible: debido al mismo, los ríos fluyen hacia el suroeste, y los astros hacia el noroeste. Se dice que Gong Gong languidece en los infiernos como castigo por sus acciones...pero los practicantes de este Estilo mantienen viva su memoria. O, como algunos temen, conspiran para conseguir su regreso...”

Técnicas

- 1.- Furia ciega
- 2.- Arrasar obstáculos inanimados
- 3.- Embestida salvaje
- 4.- Alarido atronador

Los practicantes de Estilo no son, precisamente, sutiles, ya que se basan en la fuerza bruta y en destrozarlo todo. Combaten más competentemente cuanto más enfurecidos están (“Furia ciega”), y sus embestidas parecen recordar las hazañas de su patrón (“Embestida salvaje”). Son el terror de puertas, muros y otros obstáculos, que a menudo atraviesas como si no existieran...dejando un buen agujero a su paso, eso sí (“Arrasar obstáculos inanimados”). Y, por último cuando manifiestan su cólera con uno de sus alaridos, hasta la piedra misma se resquebraja...(“Alarido atronador”).

APÉNDICE II - PERSONAJES PREGENERADOS

En las siguientes páginas se detallan toda una serie de personajes pregenerados siguiendo en todos los casos las reglas expuestas en el capítulo de Creación de Personajes. Por ello, pueden ser empleados perfectamente como PJs, o incluidos como PNJs con la tranquilidad de que tendrán un nivel a la par con cualquier PJ (todos los cuales han aparecido ya en estas páginas, de una forma u otra...).

En total, se presentan 15 personajes, entre los cuáles encontrarás individuos que van desde lo más convencional (una especialista en esgrima que es una paladín del Cielo, una especialista en arcos que es una asesina...) a lo más sorprendente...o quizás no tanto (un especialista en Percepción que es ciego, un especialista en Artes Marciales que es un médico pacifista...), pero son sólo unos pocos de ejemplos de los personajes que puede uno encontrarse en la China de la Dinastía Han.

BAO-TIAN

El eunuco Bao-Tian conoce mejor que nadie lo rápido que se puede caer desde una posición de relativa seguridad: tras la muerte de su antiguo señor, se vio obligado a escapar de su heredero, con el que nunca se había llevado bien, por decirlo de forma suave. Tras ocultarse durante un tiempo, acabó ingresando en las “filas” de la extraña banda de Tian-yun, un tipo al que Bao-Tian respeta por su astucia (que solo considera inferior a la suya propia). Trabajan desde las sombras por una buena causa...aunque Bao-Tian considera que conversar el pellejo es ya de por sí la mejor de las causas. Para ello, el eunuco aporta su retorcido intelecto y su gran capacidad de manipulación...además del conocimiento de toda una serie de recetas alquímicas de innegable utilidad.

AGUA

+3

FUEGO

+2

MADERA

+0

METAL

+4

TIERRA

+1

ESPECIALIDADES: Intriga, Persuasión, Engaño

TRASFONDOS:

- Antiguo eunuco de un Clan de poder notable
- Contactos en el mundo criminal
- “La prudencia es la mejor parte del valor”
- Meticuloso con su aspecto personal
- “Todo (y todos) tienen un precio”

ESTILO:

El Arte de la Guerra de Sun Tzu (Metal)

- “El Arte de la Guerra se basa en el engaño”

DOTES:

- Alquimista
 - o Poción venenosa
 - o Poción de alivio del dolor
 - o Poción antivenenos
 - o Droga de la verdad
- Arte de la Intriga
- Eminencia: Diplomacia y Política

DOCTOR HO

El Doctor Ho es un hombrecillo pacífico, un médico de renombre querido por los pobres ya que los atiende independientemente de que sean capaces de pagarle o no. Curiosamente, es también uno luchador de gran habilidad, aunque sólo lo ha mostrado en contadas ocasiones: es capaz de soportar todo tipo de mofas e insultos sin perder la humildad. El problema viene cuando se maltrata a otros en su presencia: en ese caso, el Doctor Ho demuestra que sabe estropear los cuerpos además de curarlo, aunque tiene la desconcertante costumbre de hacer esto último con aquellos a los que “alecciona”, una vez la pelea ha concluido. Viaja acompañado de Cheng-sun, un joven al que ha tomado como aprendiz después de ayudarlo a abandonar las “malas compañías”. Por otro lado, desde que está con el Doctor, Cheng-sun calcula que se ha metido en el triple de líos que cuando estaba con su antigua banda.

AGUA

+3

FUEGO

+1

MADERA

+4

METAL

+0

TIERRA

+2

ESPECIALIDADES: Artes Marciales, Carisma, Conocimiento

TRASFONDOS:

- Apariencia poco impresionante
- Curará a cualquiera, sin exigir un pago
- Experto médico
- No soporta la crueldad en su presencia
- Su pasado hace que desconfíe de las grandes organizaciones

ESTILO:

Los Canales del Dragón (Agua)

- Toque curativo
- Toque paralizante
- Mediar en los conflictos (de “La Senda del Amor Universal”)

DOTES:

- Eminencia: Medicina
- Seguidor de una escuela de pensamiento: Mohista
- Allegado: **Cheng-sun**, un joven criminal reformado que se sintió impresionado ante la sabiduría del Doctor (y su Kung fu, para qué nos

vamos a engañar) y ahora lo sirve de ayudante y aprendiz. Su experiencia personal anterior ha hecho que le haya sido relativamente sencillo aprender cómo abollar cráneos, pero aprender a remendarlos le está costando un poco más de trabajo...

- *Elementos*: Agua +0, Fuego +1, Madera +2, Metal +0, Tierra +1
- *Especialidad*: Artes marciales
- *Trasfondos*: Experiencia criminal, Impetuosidad de la juventud
- *Técnica*: Toque paralizante (del Estilo Los Canales del Dragón)

FLOR

La joven Flor es un misterio. Hija de Espíritu del Sauce, una temperamental criatura espiritual, es capaz de despertar la inquietud y de romper los corazones con igual facilidad...y todo ello de manera involuntaria. Vaga de un lado para otro, permaneciendo siempre lo más cerca posible de los bosques que tanto conoce y tanto quiere. Y, aunque parece frágil e indefensa, es perfectamente capaz de cuidarse: su flauta mágica le ha salvado de más de un apuro.

AGUA

+3

FUEGO

+4

MADERA

+0

METAL

+1

TIERRA

+2

ESPECIALIDADES: Arte, Seducción, Supervivencia

TRASFONDOS:

- Aire exótico
- Amiga de los animales
- El bosque es su verdadera casa
- Flautista de gran talento
- Hija de Espíritu del Sauce

ESTILO:

La brisa en las hojas (Fuego)

- Canción de sueño
- Canción de cólera
- Canción de alegría
- Dardo venenoso (del Arma de Renombre, Agua)

DOTES:

- Toque de lo sobrenatural: Hablar el idioma de los árboles.
- Eminencia: Mundo natural
- Arma de Renombre: *El Espíritu de los Bosques* (Flauta, Agua)

JHING-ZHI

La mayoría de los que ven a Jing-zhi por vez primera suponen que es una joven débil e indefensa. Los que la ven cuando intenta, penosamente, mantenerse sobre un caballo, o mientras sufre los efectos de alguno de sus frecuentes olvidos, creen ver confirmada tal opinión. Los que la conocen realmente saben que pocos pueden rivalizar con sus conocimientos de los diversos Estilos existentes, y aunque prefiere aconsejar a sus aliados a luchar, cuando las circunstancias la obligan a tomar las armas sabe aplicar esos conocimientos teóricos de una manera bastante efectiva. Viaja a todas partes con el su Arma de Renombre, un arma arrojadiza con la forma de una luna menguante y cerca de un metro de radio: pese a su tamaño en apariencia poco manejable, el arma flota casi con voluntad propia, y está muy, muy afilada...

AGUA

+4

FUEGO

+3

MADERA

+0

METAL

+2

TIERRA

+1

ESPECIALIDADES: Conocimiento, Investigación, Ataques a distancia

TRASFONDOS:

- Bajita y delgada
- Ávida coleccionista de todo tipo de conocimientos
- Lengua rápida y afilada
- Olvidadiza para las cuestiones prácticas
- Pésima jinete

ESTILO:

El Secreto de Todos los Estilos (Metal)

- Localizar punto débil
- Consejo certero
- Estilo engañoso
- Corte afilado (de su Arma de Renombre)

DOTES:

- Conocimiento de Estilos (Agua y Metal)
- Eminencia: Teoría de las Artes Marciales
- Arma de Renombre: *Disco de la Luna Menguante* (Disco, Fuego)

MAGISTRADO YUAN

Cuando el Magistrado Yuan ocupó el cargo, muchos se preguntaron cuánto tiempo tardaría en corromperse o en ser asesinado, ya que todos sus predecesores habían tenido uno u otro destino. Sin embargo, ha mostrado una gran capacidad para obtener lo mejor de sus hombres y para llevar el peso de la ley allá donde el crimen parecía haberse convertido en el amo incontestable. Aunque se rumorea que se ha valido de amistades poco confesables, eso no quita que sus hombres lo seguirían hasta el mismísimo infierno, si hiciera falta.

AGUA

+2

FUEGO

+3

MADERA

+0

METAL

+4

TIERRA

+1

ESPECIALIDADES: Liderazgo, Armas cuerpo a cuerpo, Burocracia

TRASFONDOS:

- Buen ojo para los detalles
- “El Cielo escribe recto con renglones torcidos”.
- Inspirador de lealtad en la gente honrada...y de odios en los criminales
- Magistrado incansable
- Puntilloso perfeccionista

ESTILO:

El Arte de la Guerra de Sun Tzu (Metal)

- “Conoce a tu enemigo y concómete a ti mismo”
- “Sé sutil, hasta el punto de carecer de forma”
- Valorar el consejo ajeno (de “Los Siete Métodos de Han Fei Tzu”)

DOTES:

- Lacayos: guardia de la ciudad (12 lacayos de calidad Normal)
- Eminencia: Leyes
- Seguidos de una Escuela de Pensamiento: Legalismo

OJOS BLANCOS

Bendecido (o maldecido, según algunos), desde su nacimiento, Ojos Blancos es un ciego que puede ver mejor que los que mantienen la vista. Su visión es totalmente diferente a la del resto de los mortales, pero su fama se debe principalmente a que es capaz de ver el mundo de los espíritus tan claramente como ve el real. Sus visitas son temidas por aquellos que no respetan a sus antepasados, pero bien recibidas por aquellos que tienen problemas con los espíritus, o alguna necesidad imperiosa de preguntarles algo.

AGUA

+4

FUEGO

+1

MADERA

+0

METAL

+2

TIERRA

+3

ESPECIALIDADES: Percepción, Voluntad, Sabiduría

TRASFONDOS:

- Anciano de aspecto engañosamente inofensivo
- “El ciego que puede ver”
- Conocedor de todo tipo de historias y leyendas
- Presencia inquietante
- Protector de los espíritus difuntos

ESTILO:

El Ojo del Espíritu (Agua)

- Detectar lo oculto
- Entender a los espíritus difuntos
- Edificante lección de humildad (de “Hechicería Taoísta”)

DOTES:

- Ojos de Yin
- Seguidor de una escuela de pensamiento: Taoísta
- Toque de lo sobrenatural: “visión” en la oscuridad

Nota: aunque Ojos Blancos es ciego, sus Técnicas y Dotes le otorgan un sentido sobrenatural que equivale al de la vista a casi todos los efectos, y que en muchos casos la supera. Sigue sin poder hacer cosas como leer o determinar el color de un objeto, pero aparte de eso, actúa como un personaje con el sentido de la visión intacto.

OSCURO SHAN-TANG

Oscuro Shan-tang sirve a un oscuro señor, y por lealtad aceptó corromperse para poder servirlo mejor. Pese a todo, es respetuoso con sus maestros, incluyendo aquellos enemigos de los que puede aprender algo, es poco dado a usar más violencia de la estrictamente necesaria y no es nada dado a amenazar o actuar groseramente. Cuando no está trabajando para su señor, se dedica a la meditación o a su afición favorita, tocar la flauta. Pero ¿hasta qué punto está corrompido alguien que aceptó tratar con las fuerzas infernales por lealtad a su señor y jamás en beneficio propio? Tras cumplir alguna siniestra misión, Shang-tang simplemente se relaja con la dulce música de su flauta, e incluso los demonios dudan.

AGUA

+0

FUEGO

+2

MADERA

+3

METAL

+1

TIERRA

+4

ESPECIALIDADES: Voluntad, Artes marciales, Intimidación

TRASFONDOS:

- De pocas palabras
- Leal a su señor
- Reputación tenebrosa
- Respetuoso con los enemigos dignos
- Sin ambiciones materiales
- *Piel azulada (Maldición: es fácil reconocerlo)*

ESTILO:

La Cumbre Inexpugnable (inicialmente de Tierra, ahora Corrupta)

- La montaña no se mueve
- La montaña no cae
- La montaña sabe esperar
- El corazón inexpugnable
- Temblor de tierra (de su Arma de Renombre)

DOTES:

- Estilo corrupto
- Vuelo
- Arma de Renombre: *Gong del Titán* (Martillo a dos manos, Madera)

QUAN CHI-YUN, EL LOBO

Portador del Colmillo de Lobo, la famosa arma maldita, Quan Chi-Yun el Lobo vive al margen de la sociedad...pero siempre vigilando sus fronteras. A menudo lo hace en solitario, pero en ocasiones viaja acompañado por una manada de lobos. Las zonas salvajes son su territorio, y ¡ay de aquel que se atreve a importunarle! Por otro lado, ¡ay también de aquel que haga exhibición de su maldad cuando el Lobo ande cerca!, porque se habrá buscado un enemigo tenaz, implacable...y capaz de mostrar tanto su lado más frío como su lado más salvaje durante un combate. Hará falta algo muy importante para sacar al Lobo de su retiro voluntario...y, cuando ocurra, correrá la sangre.

AGUA

+1

FUEGO

+3

MADERA

+2

METAL

+0

TIERRA

+4

ESPECIALIDADES: Supervivencia, Armas cuerpo a cuerpo, Manejo de animales

TRASFONDOS:

- Amigo de los lobos
- Herencia maldita
- Olor de depredador
- Salvajemente atractivo
- Viajero de las tierras salvajes
- *Licantropía (Maldición: se transforma en hombre lobo en situaciones tensas)*

ESTILO:

El Cazador Implacable (Tierra)

- Rastrear a la presa
- Caza sin descanso
- Golpear a la presa
- La Mordedura del Lobo (del Arma de Renombre)

DOTES:

- Arma de Renombre: *Colmillo del Lobo* (Espada Maldita, Tierra)
- Lacayos: manada de lobos (seis lacayos de calidad Buena)
- Guerrero heroico (Honradez, Compasión, Justicia)

PAO ZHANG

El nieto del gran general Pao Ying-zhu, que se autoexilió cansado de las intrigas palaciegas, es un joven gigantesco, con una fuerza descomunal y un corazón aun más grande. Tras criarse aislado de la sociedad, sus ansias de conocer el mundo ha hecho que abandone su hogar y vagabundee de una lado a otro, ayudando a todo aquel que necesita que le echen una mano y (en ocasiones) metiéndose en problemas por su falta de tacto, por su ingenuidad y por ciertas enemistades mezquinas que tuvo su abuelo (y que motivaron su retiro). Pese a todo, es agradable tenerlo como compañero: nunca se le ocurrirá traicionarte, nunca dirá a tu espalda lo que no se atreva a decirte a la cara, y nunca dejará que cargues con tu parte del equipaje porque a él no le importará llevar “un poco” de peso más. Alegando “¡Si ni siquiera se nota!”, por cierto, ante tus dudas por esto último.

AGUA

+1

FUEGO

+2

MADERA

+4

METAL

+0

TIERRA

+3

ESPECIALIDADES: Fuerza bruta, Artes marciales, Resistencia

TRASFONDOS:

- Modales de patán
- “¿Miedo? ¿Quién dijo miedo?”
- Nieto del General Pao Ying-zhu
- Grandullón y fortachón
- Honradez ingenua

ESTILO:

La Cumbre Inexpugnable (Tierra)

- La montaña no se mueve
- La montaña no cae
- La montaña sabe esperar
- Impacto del Trueno (de su Arma de Renombre)

DOTES:

- Arma de Renombre: *Portadores del Trueno* (Guantes de combate, Madera)
- Voz del Maestro (o más bien, del Abuelo): Asuntos Militares y Teoría de las Artes Marciales.
- Cuerpo de buey, astucia de zorro (dos casillas extra de Daño Físico)

GANTAI

Cuando a Gantai (“aquel que es de acero”) se le encomendó actuar de escolta del diplomático Wen-hua, nunca pudo imaginar que acabaría abandonado su tierra natal entre las tribus bárbaras del norte para acompañar a su protegido cuando fue llamado de vuelta al Imperio Han. Aunque ya no trabaja para él, sigue contando con su amistad, lo cual le ha permitido ser, en parte, aceptado en una tierra extraña para él, aunque su origen y sus costumbres siguen siendo fuente de bastante desconfianza. Ahora bien, aquellos que han visto luchar a Gantai a caballo quedan indudablemente impresionados: gracias a las enseñanzas de Wen-hua, el joven ha aprendido a controlar su Chi, convirtiéndolo en un jinete excepcional. ¡Además, enarbola el Arma de Renombre de su tribu, conseguida hace siglos en una incursión en las tierras que ahora recorre y custodia! Los más desconfiados no pueden dejar de preguntarse qué ocurriría si Gantai volviera a su tierra con esos conocimientos...y los extendiera entre los suyos.

AGUA

+1

FUEGO

+3

MADERA

+4

METAL

+0

TIERRA

+2

ESPECIALIDADES: Manejo de animales, Armas cuerpo a cuerpo, Velocidad

TRASFONDOS:

- Acostumbrado a la intemperie
- Bailarín de talento
- Jinete de las tierras del norte
- Ojos de halcón
- Supersticioso

ESTILO:

Senda del Portador del Trueno del Norte (Fuego)

- Lanza fiel
- Carga demoledora
- Esquiva perfecta
- El Rugir del Trueno (del Arma de Renombre)

DOTES:

- Allegado: *Sombra de acero*, su fiel montura, un caballo realmente fuera de lo común.
 - o *Elementos*: Agua +0, Fuego +2, Madera +1, Metal +0, Tierra +1
 - o *Especialidad*: Resistencia
 - o *Trasfondos*: Correr como el viento, Montura incansable, Montura leal
- Eminencia: Mundo natural
- Arma de Renombre: *El Trueno del Norte* (Lanza, Madera)

TIAN-YUN

Ladrón, espía, vagabundo, sinvergüenza...todas estas palabras sirven para describir a Tian-yun, y otras muchas igualmente poco agradables. Y parece disfrutar con ello cada momento: para él, sus actividades son un juego y se siente orgulloso de ser reconocido como uno de los mejores jugadores. Sin embargo, ahora parece combatir del lado de la justicia, ayudando a su viejo amigo el Magistrado Yuan; el hecho de que éste le salvara de una ejecución segura puede tener bastante que ver, ya que Tian-yun tiene su propio código de honor. Para ello, sigue empleando los métodos en absoluto ortodoxos que tan buen resultado le han dado hasta ahora. Quitando lo de la posible ejecución, pero todo el mundo tiene derecho a equivocarse una vez, ¿no?

AGUA

+3

FUEGO

+4

MADERA

+0

METAL

+2

TIERRA

+1

ESPECIALIDADES: Engaño, Sigilo, Seducción

TRASFONDOS:

- Debilidad por una cara bonita
- Maestro de los disfraces
- Muchos, muchos antecedentes...
- Siempre paga sus deudas de honor
- Sinvergüenza encantador

ESTILO:

Amigo de las sombras (Agua)

- Escudo de silencio
- Sombra protectora
- El cuchillo que ataca en la oscuridad

DOTES:

- Arte de la intriga
- Eminencia: Actividades criminales
- Lacayos: banda (doce lacayos de calidad Normal)

WEI SUN

Wei Sun es una persona de contrastes: un erudito que maneja la espada con tanta destreza como la pluma. Un perseguidor incansable del conocimiento que prefirió renunciar a un año de su memoria a guardar en ella peligrosos conocimientos que podrían serle arrebatados algún día por sus enemigos. Un erudito que se ha unido a un grupo de guerreros para luchar contra una orden de eruditos: la siniestra y corrupta Orden de la Espina, que lo caza de manera incansable porque quiere sacarle un conocimiento que ya no tiene. Cuando se le señalan algunas de estas aparentes contradicciones, Wei Sun simplemente sonrío y sigue con su lectura o con su esgrima, en función del momento en que se produzca la conversación.

AGUA

+4

FUEGO

+3

MADERA

+0

METAL

+2

TIERRA

+1

ESPECIALIDADES: Investigación, Armas cuerpo a cuerpo, Conocimiento

TRASFONDOS:

- Amigo leal
- Erudito y políglota
- Espadachín elegante
- Experto en códigos secretos
- Se le dan mejor los libros que las personas

ESTILO:

Metodología del Buscador del Conocimiento Perdido (Agua)

- Fragmentos del pasado
- Encontrar lo oculto a la vista
- Comprensión de enigmas
- Golpe del argumento convincente (del Arma de Renombre)

DOTES:

- Espada Mística: *El Agudo Filo de la Verdad* (Espada, Agua)
- Eminencia: Historia
- Técnica adivinatoria

XIN LI

La menor de las tres hermanas Li es una joven apasionada y con una misión en la vida: servir al designio del Cielo y luchar contra aquellos que se oponen a él. Ello le ha enfrentado a la hermana Xin Ling, que desafía al Cielo con cada palabra y cada gesto...y le ha hecho aliarse con la hermana mediana, Xin Yi, ¡una criminal confesa! Pero el Cielo emplea a veces extrañas herramientas para que se cumplan sus planes...Su terquedad, entusiasmo y (en ocasiones) atolondramiento la convertirán en una gran heroína o la acabarán matando. Quizás ambas cosas.

AGUA

+1

FUEGO

+4

MADERA

+2

METAL

+0

TIERRA

+3

ESPECIALIDADES: Armas cuerpo a cuerpo, Voluntad, Carisma

TRASFONDOS:

- Aspecto aniñado
- Luchadora incansable por la Justicia
- “¡No tengo tiempo para frivolidades!”
- Reflejos felinos
- Terca como una mula

ESTILO:

Senda del Vengador Celestial (Metal)

- Defender el Orden Celestial
- Sentencia inapelable
- Distinguir al digno del indigno
- Invocar el fuego divino (del Arma de Renombre)

DOTES:

- Guerrera heroica (Justicia, Lealtad, Honradez)
- Conocimiento de estilos (Metal y Fuego)
- Arma de Renombre: *Justicia Celestial* (Espada, Fuego)

XIN LING

¡La mayor de las hermanas Xin desafía al Cielo con su impiedad! Alumna del infame ,y difunto Maestro Colmillo Retorcido, y heredera tanto de su legado espiritual como de su igualmente infame espada, su único objetivo en la vida es alcanzar el poder sin límites, y si para ello tiene que ignorar los límites impuestos por el Cielo a los mortales, así sea. Aunque tiene cierta debilidad por sus dos hermanas, y preferiría convertirlas a su causa a destruirlas, teme que sean demasiado cabezotas como para aceptar su punto de vista. Sobre todo la menor. Haría falta un acontecimiento muy, muy grave, para que dejara de lado sus diferencias con sus dos hermanas para actuar conjuntamente, aunque fuera de manera temporal.

AGUA

+1

FUEGO

+4

MADERA

+0

METAL

+3

TIERRA

+2

ESPECIALIDADES: Velocidad, Persuasión, Armas cuerpo a cuerpo

TRASFONDOS:

- Buscadora del poder absoluto
- Enemiga de todo tipo de autoridad
- Rápida como una gacela
- Retorcidamente convincente
- Se crece ante la adversidad

ESTILO:

Alcanzar el Cielo (Fuego)

- Escapar de lo imposible
- Movimiento fulgurante
- Mil estocadas por segundo
- Combatir contra el designio del Cielo y del Infierno
- Ataque en la distancia (del Arma de Renombre)

DOTES:

- Guerrera impía
- Conocimiento de estilos (Fuego y Metal)
- Arma de Renombre: *Asesina de Dioses y Demonios* (Espada, Metal)

XIN YI

Una conocida asesina, famosa por su puntería y por cumplir siempre sus contratos, ha unido sus fuerzas con su hermana Xin Li (con la que por otro lado mantiene grandes diferencias) en la búsqueda de su tercera hermana, la tristemente célebre Guerrera Impía Xin Ling. A fin de cuentas, en su trabajo la reputación lo es todo, y el que se asocie su nombre al de alguien que desafía al Cielo es malo para el negocio.

AGUA

+3

FUEGO

+4

MADERA

+1

METAL

+0

TIERRA

+2

ESPECIALIDADES:

Armas a distancia, Sigilo, Voluntad

TRASFONDOS:

- Conocida asesina a sueldo
- Código de honor personal
- Nunca le prestó atención al estudio
- Pulso firme
- Sigilosa como una sombra

ESTILO:

El Dardo Letal de las Sombras (Agua)

- Lluvia de flechas negras
- La muerte que acecha en las sombras
- Invocar a la oscuridad protectora
- Buscadora de enemigos (del Arma de Renombre)

DOTES:

- Guerrera oscura (Egoísmo, Implacabilidad, Venganza)
- Conocimiento de estilos (Agua y Fuego)
- Arma de Renombre: *Cazador Implacable* (Arco, Agua)

AVENTUREROS DEL REINO MEDIO

NOMBRE _____

AGUA FUEGO MADERA METAL TIERRA QI

ESPECIALIDADES

DOTES

_____	_____
_____	_____
_____	_____

TRASFONDOS

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

ESTILO Y TÉCNICAS

DAÑO FÍSICO

DAÑO MENTAL

SECUELAS

Open Game License Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent

Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Fate Core System and Fate Accelerated Edition © 2013 by Evil Hat Productions, LLC. Developed, authored, and edited by Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, and Rob Donoghue.

Aventureros del Reino Medio, © 2021 by Dr. Gerald Ravenpie.

蘭亭脩禊

仿六如先生筆

