

Aventuras en Rokugán



DESCANSO DE LA ANGIULA DE LA TORMENTA

DÍA DEL ROL GRATIS 2023

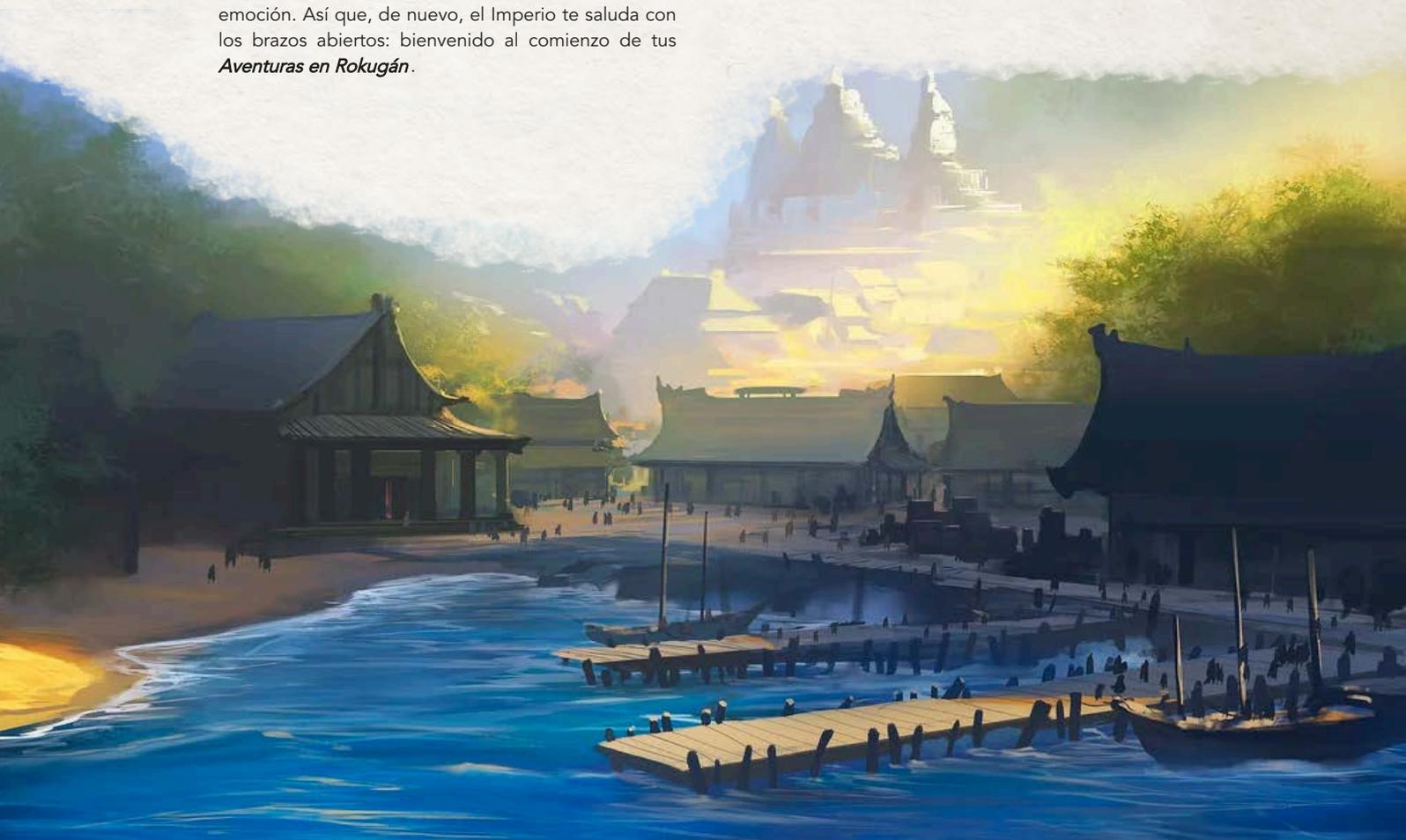
Descanso de la Anguila de la Tormenta

¡Saludos y bienvenido a Rokugán! El Imperio Esmeralda agradece tu presencia, siempre necesitado de aventureros. En Rokugán, los samurái de los siete Grandes Clanes y los innumerables Clanes Menores administran las tierras en nombre del Emperador, cuya dinastía ha gobernado durante mil años. Aunque la mayoría de los seres son humanos, la tierra también alberga muchas otras especies: serpenti-formes naga, nezumi, emplumados tengū, espectros, espíritus elementales, mazoku demoníacos, anfibios ningyō, yōkai animales como los kitsune, y otros seres místicos que viven en la naturaleza.

Los grandes clanes compiten constantemente entre sí por el favor Imperial, la tierra, la influencia y los recursos estratégicos. Desde las cortes hasta el campo, el Imperio está constantemente plagado de problemas. Ya sea una guerra, la invasión de demonios y muertos vivientes de las Tierras Sombrías, desastres naturales, espíritus enfurecidos o intrigas políticas y tratos clandestinos, aquí nunca falta la emoción. Así que, de nuevo, el Imperio te saluda con los brazos abiertos: bienvenido al comienzo de tus *Aventuras en Rokugán*.

LA PRIMERA AVENTURA

Descanso de la Anguila de la Tormenta es una aventura diseñada para el Día del Rol Gratis 2023 por Edge Studio. Este viaje te da a ti y a tus jugadores una muestra de lo que *Aventuras en Rokugán* puede ofrecer. Se ha diseñado para jugarse en una sola sesión de cuatro horas, aunque el tiempo de juego puede variar dependiendo de tus jugadores, del estilo de tu Director de Juego (DJ) y de las necesidades de tu grupo. Se incluyen seis personajes pregenerados que forman parte integral de la historia, cada uno de los cuales tiene sus propios objetivos personales y una personalidad ligada a la narrativa de la aventura. A partir de este punto, los jugadores deben dejar a un lado este producto y dejar que su DJ siga leyendo para evitar cualquier spoiler. Directores de Juego, asegúrense de leer toda la aventura antes de sentarse con sus jugadores para comenzar la partida.





Primera Parte: Trasfondo de la Aventura

Esta aventura se desarrolla dentro y fuera de la costa de la Bahía del Pez Terremoto, en un territorio controlado por la familia Yasuki del Clan Cangrejo, pero limitrofe con las tierras administradas por la familia Asahina del Clan Grulla. La familia Yasuki formó parte de los Grulla, pero desertó hace cientos de años. Los Grulla siguen amargados por haber perdido sus tierras y las consideran suyas por derecho. Esta zona es estratégicamente importante porque proporciona una enorme cantidad de marisco, hierbas acuáticas medicinales y otros recursos valiosos. Es disputada por los Grulla, que desean hacerse con el control de la región demostrando a la familia Imperial que son más aptos para protegerla y más dignos de acceder a sus bondades. A los Yasuki les preocupa mantener su control sobre la zona y sofocar cualquier invasión de las Tierras Sombrías que se atreva a poner en peligro al Imperio, y los Cangrejo recelan de cualquier acontecimiento que pueda causar alguna interrupción en su administración de la región.

La Grulla cree que el Cangrejo desperdicia los dones de la tierra y malgasta y gestiona mal las oportunidades políticas de lo que podría ser un pródigo centro de comercio acuático, la aldea de Descanso de la Anguila de la Tormenta.

La Grulla tiene ahora la oportunidad de desafiar el dominio del Cangrejo en la zona, ya que en las últimas semanas se ha producido un gran aumento del número de bestias acuáticas y anfibias que infestan las aguas. Estos monstruos siempre han sido una preocupación, ya que la corrupción de las Tierras Sombrías se filtra en las aguas de la Bahía del Pez Terremoto y, de vez en cuando, esa contaminación espiritual y física da a luz a bestias que Descanso de la Anguila de la Tormenta maneja con facilidad. Pero hubo un tiempo antes de la aldea y sus protectores en que el mar era mucho más peligroso.

Además de aumentar el número de monstruos, el *Luna Pálida*, un barco de apoyo enviado a la Isla Sin Nombre, no ha regresado. Es imposible ver a través de las implacables nubes de tormenta que envuelven la isla, y el alcance de las recientes tormentas no ha hecho más que aumentar en los últimos días.

ORIGEN DE DESCANSO DE LA ANGIULA DE LA TORMENTA

Hace más de cuatrocientos años, las aguas de la Bahía del Pez Terremoto eran rondadas por una enorme y maliciosa anguila que tenía el poder de convocar tormentas e invocar rayos tanto del cielo como de su propio cuerpo. La anguila medía más de treinta metros de largo y era capaz de aplastar y volcar barcos pesqueros e incluso tragárselos enteros. La criatura parecía invencible, pero un grupo de marineros del Clan Menor de la Mantis, samuráis del Clan del Cangrejo, tritones acuáticos conocidos como ningyo y pescadores se unieron para acabar con ella. Cuentan que aquel día se perdieron más de cien vidas, y que sólo debido a la gracia de los dioses y al poder y la astucia de los guerreros se pudo vencer y matar a la bestia, cuyo espíritu quedó atrapado entre sus restos. Los huesos de la Anguila de la Tormenta rodean una pequeña isla de la bahía, constantemente asediada por tormentas. La isla sigue sin nombre por la superstición de que ponerle nombre traería mala suerte.

De los supervivientes, los que estaban en sintonía con los espíritus elementales o tenían talento para el combate acordaron deshacerse de sus afiliaciones y fundar una nueva orden monástica: los Guardianes de la Tormenta. Este grupo se ha dedicado a vigilar la Isla sin Nombre y el cuerpo de la Anguila de la Tormenta, cuyo espíritu corrupto ha permanecido prisionero en su cadáver. Destruir el cuerpo de la anguila liberaría su espíritu al mundo. Poco después de que los guerreros la atraparan, quedó claro que el espíritu de la vil bestia pretendía atraer a otras monstruosidades a la isla mientras buscaba un nuevo cuerpo para sí misma.

Los Guardianes de la Tormenta se defienden de las criaturas que llegan a la isla y mantienen un ritual para reprimir la influencia y el alcance de la anguila, turnándose en el monasterio donde descansan sus restos. Con el tiempo, los constantes murmullos y susurros de la anguila hacen mella en los monjes, y el estrés se cobra sus vidas. Un monje que haya hecho el voto de la orden preferiría morir de hambre antes que abandonar su puesto, ya que todos los monjes han oído el vil parloteo de la anguila y saben que hay que contenerla. El número de monjes se mantiene gracias a los voluntariosos guerreros del Cangrejo, la Mantis, la aldea de Descanso de la Anguila de la Tormenta y, ocasionalmente, la capital submarina de los ningyo.

En cualquier momento dado, hay no menos de dos docenas de monjes entrenados y un puñado de monjes en formación en la isla.

Las personas que ayudaron a matar a la anguila que no eran guerreros ni elementalistas fundaron Descanso de la Anguila de la Tormenta, una aldea en la costa cuyos habitantes apoyan el trabajo de los monjes patrullando las aguas en busca de bestias y entregando suministros como comida, medicinas y armas reparadas o nuevas. La aldea está supervisada por la familia Yasuki del Cangrejo, una familia conocida por sus astutos comerciantes y talentosos negociadores. Los Yasuki se toman muy en serio el Descanso de la Anguila de la Tormenta y la isla, y se aseguran constantemente de que la aldea tenga todo lo necesario para mantener la paz en las aguas de la bahía.

DESGLOSE DE LA AVENTURA

Esta aventura está dividida en cuatro partes, con un apéndice de personajes no jugadores (PNJs) al final. Lo que estás leyendo ahora es la primera parte, que incluye el diseño de la aventura, el contexto del mundo y una sinopsis de la aventura para el DJ.

La Segunda Parte: Un Mar Implacable da a los PJs la oportunidad de conocerse en el Flor del Infierno, un barco que ha llevado voluntarios para encontrar otro barco, el Luna Pálida, que ha desaparecido. También incluye información de trasfondo sobre los Personajes Jugadores (PJs).

Después de que los PJs se hayan presentado, divisan el Luna Pálida varado en la costa de la Isla Sin Nombre y se les pide que tomen un barco más pequeño hasta la orilla. Sus objetivos son rescatar a los marineros del Luna Pálida, ayudar a los monjes de la Isla Sin Nombre y asegurarse de que el espíritu de la Anguila de la Tormenta permanece atado a sus huesos.

Tercera Parte: La Isla Sin Nombre es la cumbre de la aventura. En ella, los PJs llegan a la isla y encuentran a la tripulación superviviente del Luna Pálida bajo el asalto de un grupo de terroríficos monstruos anfibios. Después de despachar a los monstruos, los PJs deben buscar a los monjes por la isla y asegurarse de que las guardas protectoras que rodean la calavera de la Anguila de la Tormenta permanecen intactas. Por el camino, deberán luchar contra otro grupo de horrores o escabullirse entre ellos. En el monasterio de los Guardianes de la Tormenta, los Jugadores encuentran a varios monjes, exhaustos pero vivos, y los cadáveres de una docena de horrores.

Los Guardianes de la Tormenta dan a los PJs una bolsita de raíz de tormenta en polvo, una medicina a base de hierbas que los revitalizará antes del encuentro final. A pesar de los esfuerzos de los monjes y los PJs, la llamada de la Anguila de la Tormenta ha surtido efecto, y un monstruoso pez gato, el namazu, ha comenzado el proceso de fundirse con ella. Los PJs y los monjes restantes sólo tienen una opción: matar a la abominación medio poseída o ser consumidos por la furia de la Anguila de la Tormenta una vez que alcance a su nuevo huésped.

Cuarta parte: Resolución presenta las posibles conclusiones de la aventura. O bien los PJs han impedido que la Anguila de la Tormenta obtenga un nuevo cuerpo y regrese a la aldea, o bien han fracasado, y la nueva anguila-pez gato ha consumido la isla, a los monjes y a los PJs con ella. Dependiendo de qué PJs sobrevivan y de cómo cuenten la historia, sus acciones podrían inclinar la balanza del poder y dar a la Grulla la munición que necesitan para convencer al Emperador de que deben tomar la administración de la provincia en la que reside la aldea. Alternativamente, las acciones de los PJs pueden consolidar el control del Cangrejo sobre la zona.

FACCIONES IMPLICADAS

Las siguientes son las principales facciones regionales que tienen un interés inmediato en el destino de Descanso de la Anguila de la Tormenta y en mantener a la Anguila de la Tormenta encerrada en la Isla sin Nombre.

EL CLAN DEL CANGREJO

El Clan del Cangrejo es responsable de salvaguardar la frontera sur de Rokugán de las fuerzas destructivas de las Tierras Sombrías: bestias corruptas, onis maliciosos, samuráis perdidos, espíritus malévolos y otras entidades malignas. Es el antiguo deber del Cangrejo proteger al Imperio de las pesadillas que nacen de la corrupción de la tierra retorcida. Tanto los samuráis como los campesinos Cangrejo son conocidos por su tenacidad, vigilancia y estoica persistencia en su empeño por hacer retroceder a la interminable corriente de enemigos astutos y despiadados. Las criaturas de este lugar son tan abundantes como granos de arena en una playa y presentan tal diversidad de inteligencia, fuerza y habilidades que la misión de los Cangrejo parece desesperada, pero estos firmes e

inquebrantables bastiones del Imperio siguen luchando, aplastando a cualquier criatura que amenace su hogar y a sus gentes.

EL CLAN DE LA GRULLA

El Clan de la Grulla representa lo que se considera el corazón artístico del Imperio. Son grandes poetas, autores, duelistas, diplomáticos y burócratas que siempre parecen tener el dedo en el pulso de la política de Rokugán. Sus habilidades y conocimientos culturales e interpersonales se han convertido en indispensables para el buen funcionamiento de la Corte Imperial. Muchos Grulla consideran que su deber es preservar el patrimonio cultural y la esencia del Imperio generando buena voluntad, actuando como mediadores y creando interdependencia entre los Grandes Clanes para evitar guerras sangrientas y conflictos.

EL CLAN MENOR DE LA MANTIS

El Clan Menor de la Mantis es un grupo de rudos marineros que ha pasado de ser una vaga alianza de mercaderes, rōnin y miembros desechados de los Grandes Clanes a convertirse en una enorme organización que opera a lo largo de la costa de Rokugán. Aunque el Clan de la Grulla ha sido históricamente uno de los principales clientes de la Mantis, la reciente agitación política ha distanciado a ambos clanes, y la Mantis ha buscado aliados en otros lugares del Imperio. Navegan desde los puertos del continente hasta las islas de la costa y más allá, rivalizando con el Clan del Unicornio en su exposición a culturas extranjeras. Al haber ascendido más recientemente que los Grandes Clanes, no se apresuran a menospreciar a los de posición inferior, pero sus humildes orígenes no aplacan las ambiciones de su gallardo líder pirata, el Campeón del Clan de la Mantis, Yoritomo.

Los Mantis creen que todo el mundo debe demostrar su valía: una posición más alta al nacer conlleva ciertas ventajas, pero también la expectativa de que el individuo debe alcanzar cotas más altas para igualarlas. Incluso el miembro más humilde del clan puede progresar si presta un servicio excepcional. La virtud del valor heroico ocupa un lugar especial en la cultura Mantis.

LAS CORTES DE LOS NINGYO

Los Ningyo son una especie de criaturas anfibas de forma similar a la humana, pero con escamas, espinas, aletas y branquias que les permiten vivir en el agua. Su sociedad está diseñada en torno a un complicado sistema político y se centra en su capital, situada muy por debajo de las olas del Mar de la Diosa del Sol. Las familias suelen estar asignadas a partes específicas del océano o, en ocasiones, a masas de agua más pequeñas para protegerse de cualquier amenaza que pueda poner en peligro el ecosistema o las maquinaciones de las cortes de la capital. Algunas familias también dominan la capacidad de adoptar forma humana, aunque esta forma es única para cada ningyo. La forma humana crece y envejece igual que el ningyo, y conserva todas las heridas y cicatrices que el ningyo tenga en su forma verdadera.

Segunda Parte: Un Mar Implacable

Se recomienda encarecidamente a los jugadores que utilicen uno de los seis aventureros pregenerados que se incluyen con esta aventura como personaje para **Descanso de la Anguila de la Tormenta**. Si tu grupo aún no lo ha hecho, da una vuelta por la mesa y pide a cada jugador que elija un personaje. Una vez que cada uno de los jugadores haya elegido a su aventurero, lee o parafrasea lo siguiente en voz alta:

Desde la perspectiva de un forastero, la aldea de Descanso de la Anguila de la Tormenta parece completamente indistinguible de cualquier otra aldea pesquera de la costa de la Bahía del Pez Terremoto. Todos los días, marineros y pescadores parten de sus muelles para ejercer su oficio en las aguas de la bahía. Frente a esta aldea en tierra firme, no muy lejos en la bahía, hay una pequeña isla constantemente envuelta en nubes de tormenta. En lo alto de su pared rocosa se alza un solitario monasterio. Este monasterio es el hogar de la Orden de los Guardianes de la Tormenta, un grupo de monjes solitarios cuya existencia depende del apoyo y los envíos de suministros desde Descanso de la Anguila de la Tormenta.

En las últimas semanas, las aguas de la bahía se han vuelto cada vez más peligrosas al multiplicarse los informes sobre peces monstruosos y bestias horripilantes que entran en la bahía y amenazan a los barcos. Las tormentas de la Isla Sin Nombre se han extendido, y ahora la aldea es azotada continuamente por la lluvia y las agitadas aguas. A pesar del riesgo, la aldea envió un barco llamado Luna Pálida a la isla para entregar suministros a los monjes y garantizar su seguridad. Ha pasado demasiado tiempo y el barco no ha regresado. Desesperados por ayudar a los marineros desaparecidos y a los monjes, pero recelosos de dejar su aldea indefensa enviando a demasiados de los suyos, los ancianos de la aldea han reclutado a un grupo de voluntarios para ayudarles. Vuestro grupo se encuentra ahora a bordo del Flor del Infierno, azotado por una horrible tormenta, de camino a la Isla Sin Nombre.

LOS PERSONAJES JUGADORES

Ahora tienes la oportunidad de leer en voz alta la historia de cada personaje y dar a los jugadores su objetivo para este escenario.

YASUKI NARUMI [HUMANA]

Si un jugador ha elegido a Yasuki Narumi como personaje, léele o parafrasea lo siguiente en voz alta:

Eres la hija adoptiva de la familia Yasuki del Clan del Cangrejo. Cuando eras pequeña, tú y tus padres biológicos, miembros de la familia Shosuro del Clan del Escorpión, fuisteis atacados por una bestia en las aguas de la Bahía del Pez Terremoto. Tus padres perecieron, pero un barco mercante Yasuki logró salvarte y te uniste a la familia Yasuki en agradecimiento. Sin embargo, las lecciones del Clan del Escorpión se te han quedado grabadas, y utilizas esos recuerdos de aprendizaje del sigilo y el subterfugio para servir mejor a tu nueva familia.

Los Yasuki están preocupados por la reciente afluencia de horrores marinos que asolan las aguas de la bahía y acosan a los buques mercantes. La orden de monjes que normalmente supervisa la salud de las aguas también puede estar en peligro. A la familia Yasuki le preocupa que, si no se hace frente rápidamente a esta nueva amenaza, el rival del Clan Cangrejo, la Grulla, aproveche el caos para llamar la atención de la familia Imperial e intentar apoderarse de la provincia. Si la Grulla puede convencer al Emperador de



que el Cangrejo está fallando en su deber de proteger la bahía, podrían tener éxito. No puedes permitirlo.

Los objetivos de Narumi son (1) asegurarse de que los problemas de la bahía y sus alrededores se solucionan de forma que se preserve la reputación del Clan del Cangrejo como guardianes excepcionales de la bahía, y (2) despachar a cualquier criatura de las Tierras Sombrías que amenace la bahía, a los monjes Guardianes de la Tormenta o al sello que ata a la Anguila de la Tormenta a la Isla sin Nombre.

HIDA KATASHI [MAZOKU]

Si un jugador ha elegido a Hida Katashi como personaje, léele parafrasea lo siguiente en voz alta:

Una vez fuiste un burócrata de la Fortuna de la Muerte, pasando tu interminable existencia archivando papeleo y entregando los veredictos de la Fortuna a las almas que buscaban su destino en el Reino de la Espera. Pero con el tiempo, la estima de tu puesto se convirtió en un peso para tu espíritu, y pediste a la Fortuna que te relevaran de tus funciones. La Fortuna te lo concedió con un gesto, y fuiste arrojado sin contemplaciones al Reino Mortal, rodeado por el suelo maldito de las Tierras Sombrías. Vagaste en busca de seguridad y compañía, pero una horda de trasgos hambrientos se abalanzó sobre ti. Cuando estabas a punto de sucumbir a las mandíbulas chasqueantes de las criaturas, un guerrero vestido con la armadura del Clan del Cangrejo apareció de entre la niebla y luchó contra el enjambre hasta que huyeron; te salvó y perdió la vida en el proceso. El sacrificio de aquel guerrero sin nombre te inspiró tanto que te enfundaste su armadura y te comprometiste a vivir tu nueva vida con la integridad y el valor que presenciaste aquel día.

Días después te encontraste en el Muro del Carpintero, recibido por una mujer que parecía encantada de verte... hasta que se dio cuenta de que no eras quien ella pensaba. Tardó mucho, pero la mujer, una comandante llamada Hida Kanami, escuchó tu historia y acabó aceptándote como pupilo para honrar al guerrero caído: su hijo, Hida Goro.

Ahora, años después, tienes la misión de proteger las tierras de tu clan y matar bestias que proceden de los retorcidos páramos de las Tierras Sombrías.

Los objetivos de Katashi son (1) proteger y preservar, cueste lo que cueste, a los monjes de la Orden de los Guardianes de la Tormenta que residen en la isla, y (2) asegurarse de que nunca se rompa el sello que ata a la Anguila de la Tormenta a la isla y a los propios restos de la anguila. La Orden de los Guardianes de la Tormenta desempeña un papel vital en el sometimiento de la amenaza de las Tierras Sombrías, y si la Anguila de la Tormenta regresara, supondría quizá una amenaza mayor para la que nadie -Cangrejo o no- está preparado.

ASAHINA NAGISA [HUMANA]

Si un jugador ha elegido a Asahina Nagisa como personaje, léele o parafrasea lo siguiente en voz alta:

Tu historia comenzó hace varias semanas en una reunión privada con el sacerdote principal de tu santuario, Asahina Reiji. Tu amigo íntimo y siempre vigilante guardaespaldas, Daidoji Renjiro, se sentó en silencio al fondo de la sala mientras tú solicitabas cuidadosamente que se te permitiera viajar a Descanso de la Anguila de la Tormenta, un pueblo pesquero de la Bahía del Pez Terremoto que necesita ayuda desesperadamente, ya que unas tormentas intempestivas asolan los hogares de sus habitantes. Ofrecer ayuda a quien la solicite es primordial para la misión de paz y prosperidad a la que aspira tu santuario. Reiji escuchó en silencio tu apasionado discurso sobre las virtudes de ayudar a otros clanes en casos de desastre mientras se acariciaba su larga y cuidada barba trenzada. Al cabo de un rato, habló. "Nagisa, los Cangrejo no son un clan que se tome a bien la intromisión de otros en sus asuntos. Esta zona en la que deseas ayudar ha sido motivo de tensión entre nuestros clanes desde que los Yasuki nos abandonaron y las tierras pasaron a manos de los Cangrejo. Tu presencia podría interpretarse como una presunción de que los Cangrejo son incapaces de cuidar de los suyos, en el mejor de los casos, o incluso como un sabotaje, en el peor".

Las palabras del anciano se quedaron en el aire, pero sólo un instante, antes de que no pudieras evitar estallar diciendo que la aldea pedía ayuda y que ignorar esa súplica dañaría tu integridad y socavaría los valores que defiende el santuario. El anciano suspiró y negó con la cabeza, pero cedió. "Debes ser prudente y llevarte a Renjiro contigo. Ayuda sólo en lo que se te pida y representa bien a nuestro santuario y a nuestra familia. Los Asahina son una familia de paz, así que no te impedirá que siembres semillas de las que pueda crecer la paz".

Tras largos días de viaje bajo la lluvia, Renjiro y tú os encontráis en el Flor del Infierno, preparados para emprender vuestra tarea.

Los objetivos de Nagisa son (1) ayudar a la aldea y al Cangrejo a mitigar el impacto de la tormenta y su causa, (2) ser embajadora de su familia y demostrar que los Asahina tienen buenas intenciones, y (3) proteger el mundo natural y a los inocentes de la influencia corruptora de las Tierras Sombrías.

DAIDOJI RENJIRO [HUMANO]

Si un jugador ha elegido a Daidoji Renjiro como personaje, léele o parafrasea lo siguiente en voz alta:

Cuando llegaste a la ceremonia de mayoría de edad, tu familia te ofreció la opción de entrenarte como guardia del palacio de la familia Doji o servir como guardia de uno de los santuarios de la familia Asahina. Escogiste esta última opción, ya que preferías la compañía de los guardianes de los santuarios y la naturaleza al bullicio y la burocracia de la vida en palacio. Desde tu primer día en el santuario, Asahina Nagisa ha sido el fuego de tu tierra, la pasión de tu calma constante. Cuando Nagisa te contó su plan de abogar por llevar ayuda a algún pequeño pueblo de la costa que estaba sufriendo un torrente de tormentas antinaturales, supiste que acabarías yendo. Pasaste días preparando tu arco, flechas, raciones y equipo.

Antes de tu partida, recibiste una carta de un importante cortesano del Clan de la Grulla -Doji Hotaka- en la que te explicaba que la Grulla tiene una petición especial para ti. El clan quiere apoderarse de la aldea de Descanso de la Anguila de la Tormenta y de las tierras en las que se encuentra. Los Grulla creen que su clan podría aprovechar mejor los recursos de la región, protegerla y apreciarla. La tensión entre la Grulla y el Cangrejo ha ido aumentando día a día, y demostrar que el Cangrejo no cumple con sus obligaciones sería justo lo que tu clan necesita para convencer a la familia Imperial de que la tierra debe ser entregada a la Grulla. La mejor forma de hacerlo, supone Hotaka, sería convertir a cierta joven Asahina en la heroína del día. Que una joven, apenas un puñado de años después de su ceremonia de mayoría de edad, eclipse todo lo que los Cangrejo tienen que ofrecer sería un duro golpe para la confianza de los Imperiales en la administración de la zona por parte de los Cangrejo.

Los objetivos de Renjiro son claros: (1) proteger a Nagisa, y (2) asegurarse de que Nagisa, y por asociación los Asahina, aparezcan para salvar el día y hacer que el Clan Cangrejo parezca incompetente.

TOZEN [ESPECTRO]

Si un jugador ha elegido a Tozen como personaje, léele o parafrasea lo siguiente en voz alta:

Desde la batalla original con la Anguila de la Tormenta, hace más de cuatro siglos, has sentido una atracción que te guía hacia la Isla Sin Nombre. Tu espíritu sigue inquieto, y no puedes pasar al Reino de la Espera mientras el espíritu de la Anguila de la Tormenta siga siendo una amenaza para el Reino Mortal. La idea de que esa maldita anguila acabe con más vidas es como una piedra caliente en tu vientre, que enciende un fuego interior que no puedes ignorar. Sin embargo, sólo se permite acercarse a la isla a los monjes de la Orden de los Guardianes de la Tormenta y a algún que otro soldado Cangrejo, por lo que hasta ahora no has tenido forma de enfrentarte al canto de sirena de la isla.

Tozen tiene tres objetivos: (1) rescatar a la tripulación del Luna Pálida, (2) ayudar a los monjes Guardianes de la Tormenta en la isla, y (3) encontrar una forma de detener a la Anguila de la Tormenta y liberarse de la atracción de la serpiente.

BIKUMI WAKUMI [NINGYO]

Si un jugador ha elegido a Bikuni Wakumi como personaje, léele o parafrasea lo siguiente en voz alta:

Provienes de un lugar muy por debajo de las olas, de maravillas arquitectónicas y gracia política. Tu familia son protectores, ningyo que cuidan aguas específicas alejadas de la capital de los ningyo y gestionan la flora y la fauna del mar. Tu familia más cercana administra la zona que los caminantes terrestres llaman la Bahía del Pez Terremoto.

Durante generaciones, bestias retorcidas procedentes de un lugar de corrupción e intromisión antinatural asediaron ocasionalmente la bahía, bestias que sólo tenían hambre y alteraban el equilibrio de las olas. La peor de ellas era la Anguila de la Tormenta. Cuando vivía, hace mucho tiempo, tu familia hizo un pacto con los caminantes terrestres de la Mantis para matar a la

bestia, y muchos de los tuyos perecieron en la batalla. Los que sobrevivieron ayudaron a los marineros y guerreros restantes a atar la esencia de la Anguila de la Tormenta a sus restos, atrapándola en la isla para la eternidad.

Ahora, años después, las aguas están cada vez más infestadas por un enjambre interminable de monstruos Manchados que lo matan todo y contaminan el agua con su vil calaña. La Anguila de la Tormenta siempre ha atraído bestias grotescas a la isla, pero nunca en cantidades como éstas. Las aguas y los cielos han estado tan viciosos y violentos que viajar incluso bajo las olas ha sido peligroso. Hace casi una semana que ninguno de los tuyos entra en contacto con los monjes, y aún más desde que viste a tu amigo Mako, por prestó juramento hace un año. Tu familia lucha por mantener bajo control la infestación de la bahía, y apenas has conseguido permiso para ver a Mako. Sabes que no puedes ir solo a la Isla sin Nombre, así que has viajado a la aldea de Descanso de la Anguila de la Tormenta para buscar ayuda en tu forma humana, y ahora te encuentras en un barco que se dirige a rescatar a tu amigo y cumplir con el deber de tu familia.

Wakumi tiene varios objetivos: (1) llegar a la isla y ayudar a los monjes Guardianes de las Tormentas, (2) proteger la bahía y a su gente a toda costa, y (3) asegurarse de que la esencia de la Anguila de la Tormenta permanece sellada en la isla.

SIMULAR EL VIAJE

Las aguas de la Bahía del Pez Terremoto son traicioneras en estas condiciones tempestuosas, y se necesitan todas las manos para mantener el barco navegando. Hay doce tripulantes, incluido el capitán, así como cuatro soldados Cangrejo que acompañan a Hida Katashi. Si es necesario, cada soldado Cangrejo usa el perfil de Maestro Guardián de la Tormenta con los siguientes cambios: pierden el rasgo **Golpe Destructor de Sombras**, tienen una Fuerza de 12, tienen 16 puntos de golpe, y usan una espada recta, de un filo en su lugar (*Ataque con arma cuerpo a cuerpo*: +4 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto*: 5 [1d10 + 1] puntos de daño cortante). Cada miembro de la tripulación tiene una CA de 10, 10 puntos de golpe, y tiene 10 para cada puntuación de característica excepto Destreza, que es 12 en su lugar.

Esta sección puede saltarse si se dispone de poco tiempo, pero simular el viaje puede ser una buena forma de empezar a crear tensión antes de que los PJs lleguen a la Isla sin Nombre. Si quieres añadir una sensación extra de peligro al viaje, puedes requerir que todos los PJs se involucren en el funcionamiento del barco. A continuación hay algunos ejemplos de tareas con sus pruebas de habilidades asociadas:

- ⊗ **Asegurar los cabos** : Una prueba de Fuerza (Atletismo).
- ⊗ **Trepar por los aparejos**: Una prueba de Destreza (Acrobacias).
- ⊗ **Nudos de seguridad**: Una prueba de Destreza (Juego de Manos).
- ⊗ **Ayudar a leer los vientos**: Una prueba de Inteligencia (Naturaleza).
- ⊗ **Servir de vigía para el Luna Pálida** : Una prueba de Sabiduría (Percepción).
- ⊗ **Ayudar a la navegación**: Una prueba de Sabiduría (Supervivencia).
- ⊗ **Ayudar a motivar a la tripulación**: Una prueba de Carisma (Persuasión).

La CD de cada prueba es 15. Si la mitad o más de las pruebas de los PJs tienen éxito, entonces tienen éxito como grupo; si menos de la mitad de las pruebas tienen éxito, los PJs fracasan. Si el grupo tiene éxito, el grupo tira en la **Tabla 1 - 1: Peligros de la Bahía** (página 10) con ventaja para determinar lo que ocurre a continuación; si el chequeo falla, tiran en la tabla con desventaja.

EL LUNA PÁLIDA

Al cabo de un rato, uno de los tripulantes del *Flor del Infierno* divisa algo a través de la lluvia torrencial: otro barco, varado en tierra en la Isla Sin Nombre, visible a través de la tormenta gracias únicamente a los ocasionales relámpagos. Es el *Luna Pálida*, con los mástiles derribados y el casco cubierto de quemaduras. Sólo se ven seis marineros, luchando en el barco y en tierra. Aunque los PJs aún no lo saben, estos seis son los únicos tripulantes del *Luna Pálida* que permanecen con vida.

Los marineros no son los únicos seres vivos que ven los PJs: varias monstruosidades horribles parecidas a peces se han lanzado sobre la tripulación, atacando con colmillos, aletas y tentáculos. Atacando a la tripulación del *Luna Pálida* hay un número de **anfibios horribles** igual a la mitad del número de PJs (redondeado hacia abajo), así como un número de **medusas horribles** igual al número de PJs (ver perfiles en las páginas 17 y 19).

TABLA 1 - 1: PELIGROS DE LA BAHÍA

1D20	
RESULTADO	EVENTOS
1 - 5	<p>Golpe del Oleaje. La visibilidad es baja, por lo que ninguno de los tripulantes está preparado cuando una enorme sombra bajo el agua se eleva y choca contra el barco... no era sólo una ola, ¿verdad?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los personajes deben tener éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15 para evitar ser derribados. Los personajes que fallen por 10 o más son arrojados al mar desde la cubierta, a 15 pies de distancia del barco. - Los personajes en el agua deben tener éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 13 para mantenerse por encima de las agitadas olas. A continuación, pueden utilizar su velocidad o su velocidad nadando para determinar lo lejos que se mueven en el agua por turno (los personajes sin velocidad nadando tratan el agua como terreno difícil). Los personajes que no consiguen mantenerse a flote comienzan a ahogarse (ver Reglas acuáticas a tener en cuenta, más abajo). Cada turno, los personajes que se ahogan deben tener éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15 para salir a la superficie, o seguirán sufriendo los efectos del ahogamiento. - Los personajes que tengan velocidad nadando o tengan éxito en su prueba para mantenerse a flote pueden ayudar a otros personajes en el agua. Los personajes ayudados tienen ventaja en sus tiradas para mantenerse a flote.
6 - 10	<p>Rayo. Un trueno retumba ominosamente sobre el barco. De repente, un rayo hiende el cielo e impacta en uno de los mástiles del barco. El mástil estalla en astillas mientras la vela y las jarcias se incendian, balanceándose libremente y arrojando escombros llameantes por la cubierta. Cada personaje debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 12. Si falla, recibe 1d8 puntos de daño de fuerza por la explosión; si tiene éxito, recibe la mitad. Cada PJ debe intentar apagar el fuego, ya sea por medios mágicos o con una prueba de habilidad de Destreza, Constitución o Sabiduría CD 12.</p>
11 - 15	<p>Remolino embravecido. Las aguas de la bahía están peligrosamente agitadas debido a la tormenta; olas de la altura de tres seres humanos amenazan con arrojar a los pasajeros del barco por la borda. De repente, el capitán llama a todos a cubierta. Aparentemente de la nada, se ha formado un remolino.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Una prueba de Sabiduría CD 12 con éxito permite a un personaje ayudar con seguridad al capitán y a la tripulación a llevar el barco a través del remolino. Un personaje con mucha experiencia navegando (como Tozen) puede añadir su bonificador de competencia a la tirada. Si tiene éxito, la tripulación puede navegar con seguridad. Si falla, cada personaje recibe 1d6 puntos de daño contundente al ser zarandeado por la tormenta.
16 - 20	<p>El naufrago. A medida que el barco avanza, aparece algo flotando en el agua. Una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 con éxito lo identifica como un trozo de madera flotante que podría haber sido una balsa en algún momento. Una sola persona se aferra a él. Algunos de los marineros PNJs se lanzan a rescatar al naufrago; los PJs pueden unirse a ellos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Una vez que el naufrago está a bordo, una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 10 con éxito permite a un personaje estabilizarlo. Si el naufrago es estabilizado con éxito, divulga que el Luna Pálida llegó a la isla, pero entonces los monstruos atacaron, por lo que algunos marineros intentaron volver a la aldea en busca de ayuda. Por el camino, un rayo alcanzó su barco y los monstruos lo atacaron. La tripulación se vio ampliamente superada en número, y el naufrago, uno de los marineros, consiguió escapar a duras penas en uno de los botes auxiliares del barco.

REGLAS ACUÁTICAS A TENER EN CUENTA

Aguantar la Respiración y Ahogarse. Un PJ u otra criatura que se encuentre bajo el agua es capaz de aguantar la respiración durante un número de minutos igual a $1 +$ su modificador de Constitución, con un mínimo de 30 segundos. Un PJ o criatura que se quede sin aliento puede sobrevivir sin aire durante un número de asaltos igual a su modificador de Constitución (mínimo 1 asalto). Al comienzo de su siguiente turno, caen inmediatamente a 0 puntos de vida y comienzan a morir.

El esfuerzo excesivo o el daño pueden dificultar el aguantar la respiración. Cuando parezca apropiado, puedes pedir a tus jugadores que hagan una tirada de salvación de Constitución para ver si los PJs en peligro de ahogarse pueden continuar aguantando la respiración. De forma similar a la tirada de salvación para mantener la concentración cuando se recibe daño mientras se lanza un hechizo, la tirada de salvación de un personaje para continuar aguantando la respiración tiene una CD igual a 10 o la mitad del daño que recibió de la fuente (lo que sea mayor).

Los PJs deben llegar a tierra, enfrentándose a las aguas embravecidas y a la densa lluvia en un pequeño bote auxiliar. El barco puede llegar a la isla en 4 asaltos, pero el tiempo que tarda puede reducirse gracias a los esfuerzos de los PJs. Por cada asalto adicional pasado el asalto 2 antes de que los PJs lleguen a tierra, uno de los seis marineros muere. Cada asalto, un PJ puede hacer una prueba de Sabiduría (Percepción) o Sabiduría (Supervivencia) CD 13 para navegar por las aguas, y un PJ puede usar una acción de Ayudar para dar ventaja al primer PJ en la tirada. Si tienen éxito, los PJs reducen el tiempo que tardan en llegar a la isla en 1 asalto, hasta un mínimo de 2 asaltos. Cada asalto, cada PJ debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 12 o ser arrojado por la borda. Tan pronto como los PJs llegan a tierra, la mitad de los horrores se vuelven hacia ellos y les atacan. Después de la batalla, refuerzos adicionales del *Flor del Infierno* llegan a tierra y ayudan a atender a los marineros heridos y a los PJs. Cada PJ recupera $1d6 + 2$ puntos de golpe gracias a los primeros auxilios de la tripulación del *Flor del Infierno*.



Tercera Parte: La Isla Sin Nombre

Tras el combate, los PJs tienen la oportunidad de contemplar los alrededores. La isla es pequeña, aún más por la subida de la marea, y desde la playa sólo hay un corto trayecto por una escarpada ladera hasta el monasterio. Unos ruidos horripilantes emanan del camino y la amenaza de más monstruos se hace evidente.

HACIA LA PUERTA

En el camino hacia la colina escarpada, los PJs deben enfrentarse al difícil terreno de la superficie resbaladiza y rocosa de la isla. A medida que se acercan al monasterio, los PJs ven a un gran monstruo parecido a un cangrejo dirigiendo a más horrores en un ataque a la puerta del monasterio. Varios cadáveres -marineros del Luna Pálida, a juzgar por su aspecto- están esparcidos por el suelo. La puerta parece estar atrancada desde dentro.

Los PJs que elijan luchar se enfrentan a un **crustáceo horrible**, luego a un número de **anfibios horribles** y **medusas horribles** igual a la mitad del número de PJs (redondeado hacia abajo). (Ver perfiles en las páginas 17 y 19). Si sólo luchan dos PJs, sólo atacan un crustáceo horrible y una medusa horrible.

Si los PJs vencen a los monstruos, los dos monjes que cerraron la puerta permiten la entrada a los PJs. La puerta da al patio del monasterio (ver **El Patio**, página 12).

Alternativamente, el grupo puede intentar escabullirse de los monstruos que atacan la puerta. Para ello, cada PJ debe tener éxito en una prueba de Destreza (Sigilo) CD 10. Si fallan, los horrores atacan. Dado que los horrores están en la puerta enrejada, en lugar de entrar por la puerta, los PJs necesitan escalar el muro de 15 pies del monasterio. Escalar la superficie mojada requiere una prueba exitosa CD 15 de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias). Si un personaje falla, recibe 1d6 puntos de daño por la caída, más 1d6 adicionales si falló la prueba por 10 o más.

EL MONASTERIO DE LOS GUARDIANES DE LA TORMENTA

El monasterio de la Orden de los Guardianes de la Tormenta, lugar de descanso de la terrible Anguila de la Tormenta, está siendo asediado por los moradores de las Tierras Sombrías. Una vez que los PJs entran en él, deben apresurarse a rescatar a los monjes de la orden y luego proteger los restos sellados de la Anguila de la Tormenta del ataque de un monstruoso pez gato gigante poseído por la Anguila de la Tormenta.

EL PATIO

A la izquierda y a la derecha de la puerta, un corredor enclaustrado forma el muro exterior del monasterio y se reúne de nuevo en el salón principal, frente a la entrada. En el interior de las murallas hay un gran patio bien cuidado, con estructuras a izquierda y derecha que sirven de dependencias a los monjes y de archivo del monasterio. En el centro del patio, la vegetación ha sido pisoteada hasta desaparecer dejando solo tierra, lo que indica que se utilizaba como espacio para hacer ejercicio o correr.

En el patio, tres monjes han estado asegurando la puerta contra los monstruos del exterior. Parecen sorprendidos de ver a los PJs, pero aliviados de que haya llegado la ayuda. Lee o parafrasea lo siguiente en voz alta:

EL CADÁVER DE TOZEN

Si alguno de los jugadores está jugando como Tozen, siente una extraña sensación en su interior mientras avanza por la ladera rocosa. Siente que algo está enterrado cerca del lado izquierdo del camino. Tozen y cualquier otro PJ que desee ayudar a Tozen deben hacer cada uno una prueba CD 12 de Inteligencia (Investigación) para buscar en la zona. Si alguno de los personajes lo consigue, el grupo encuentra una pequeña caja de laca decorada bajo 1 pie de tierra arenosa. Si Tozen la ve, la reconoce como suya, un recuerdo personal perdido cuando la Anguila de la Tormenta les arrebató la vida. Tozen y cada PJ que le haya ayudado pueden sumar 1d6 a su próxima prueba de habilidad o tirada de salvación.

"Aliados, os agradecemos que hayáis venido. Las criaturas de las profundidades no han cesado en sus ataques y han hecho todo lo posible por abrirse camino hasta la calavera de la Anguila de la Tormenta. Nos emboscaron por la noche aprovechando la tormenta y mataron a algunos de nuestra orden. Algo más grande, una monstruosa criatura parecida a un pez gato, el namazu, se ha alzado de entre la calaña de las Tierras Sombrías, y creemos que busca romper el sello que ata a la anguila y ser poseído por ella. No podemos permitir que la Anguila de la Tormenta tome un nuevo cuerpo, o causará un daño inconmensurable a la región, y quizás al Imperio".

Los Objetivos de los PJs

Los PJs deben completar un objetivo secundario opcional y dos objetivos obligatorios antes de poder alcanzar el objetivo principal de esta sección: detener al namazu.

Obtener Raíz de tormenta: Los Aposentos de los Monjes [Opcional]

Los monjes también dicen a los PJs que si se sienten confiados, hay un suministro de raíz de tormenta en los aposentos de los monjes que podría ayudar a cambiar el rumbo de la batalla contra el namazu.

Recuperar el pergamino del ritual: El Archivo [Obligatorio]

Para detener a la Anguila de la Tormenta, los monjes necesitan que los PJs les ayuden a recuperar el *pergamino del ritual* que está encerrado en un cofre dentro del archivo. Uno de los monjes le da la llave de este cofre a uno de los PJs (puedes elegir un PJ cuyo jugador necesite un poco más de ánimo).

Llegar a la Cripta de la Anguila de la Tormenta: El Salón Principal [Obligatorio]

Los PJs deben atravesar el salón principal hasta la cripta.

Destruir al Namazu: La Cripta de la Anguila de la Tormenta [Obligatorio]

Los PJs deben impedir que el namazu rompa el sello que ata a la Anguila de la Tormenta.

LOS APOSENTO DE LOS MONJES

En los aposentos de los monjes -una estructura de una sola planta con paneles de madera- la única puerta está atrincherada desde el exterior por una pila de estatuas de piedra, vigas de madera y muebles. Si los PJs hablan con los monjes de la puerta, éstos mencionan que cuando los horrores invadieron, consiguieron entrar en el dormitorio y atacar mientras muchos de los monjes dormían. Algunos monjes consiguieron escapar y encerrar a las criaturas dentro, aunque desafortunadamente no sin atrapar a los heridos con ellas. Quieren recuperar los cuerpos de los monjes, pero no han podido abandonar su puesto desde que comenzó el ataque.

Sonidos de monstruosos crujidos y lamentos provienen del interior del edificio. Si los PJs deciden quitar la barricada (no se necesita ninguna tirada), al abrir la puerta se encuentran con el abrumador hedor de la muerte. Dentro, sangre y vísceras salpican el suelo y los tabiques de papel de arroz. Varios **anfibios horribles**, tantos como la mitad del número de PJs (redondeado hacia arriba), atacan a los PJs nada más verlos. Un PJ puede hacer una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15 para localizar el alijo de raíz de tormenta si los horrores siguen vivos y amenazando a los PJs. Si los horrores están muertos o incapacitados, los PJs encuentran la raíz de tormenta sin ninguna dificultad.

Raíz de Tormenta

Muy raro

La raíz de tormenta es una raíz de color gris azulado que se muele en un polvo fino con un mortero y se guarda en una simple bolsa de tela. Tiene un sabor parecido a la ceniza de una hoguera mezclada con metal.

Un personaje puede pasar 10 minutos consumiendo el polvo dejando que se disuelva en su boca. Al final de los 10 minutos, el personaje recupera todos los puntos de golpe hasta su máximo de puntos de golpe; pierde cualquier punto de golpe temporal que posea; y restaura cualquier espacio de conjuro gastado, acciones y características de clase como si acabara de terminar un descanso largo. La próxima vez que el personaje tome un descanso largo, debe dormir durante 16 horas (o estar en trance durante 8, si es aplicable) o sufrir dos niveles de cansancio al final de su descanso largo (ver **Cansancio** en el SRD, página 389).

EL ARCHIVO

Mientras los PJs se acercan al archivo, lea o parafrasee lo siguiente en voz alta:

El archivo es un edificio bajo con un amplio tejado y tabiques correderos de papel de arroz. Algo ha perforado muchas de estas paredes o las ha arrancado por completo. Hay media docena de monstruos muertos esparcidos por el exterior del edificio, pero no se oyen ruidos de violencia procedentes del interior.

Dentro del archivo, una modesta colección de estanterías y estantes para pergaminos contiene pergaminos y papeles de diversos tamaños y calidades. Apoyado en una de las estanterías hay un joven monje con gafas y aspecto agobiado, agotado y respirando con dificultad. El sonido de vuestra entrada le hace saltar alarmado, aunque se calma un poco al darse cuenta de que no está siendo atacado por más horrores.

Si Wakumi está en el grupo, la cara del monje se ilumina y se levanta para saludar a los PJs. Se presenta como Mako, un nuevo erudito de la Orden de los Guardianes de la Tormenta. Cuando las criaturas de las Tierras Sombrías atacaron el monasterio, Mako se separó del resto de los monjes y acabó en el archivo, defendiendo los registros de la orden con su vida. Consiguió despachar a unos cuantos horrores, pero su energía se ha agotado. Si los PJs le cuentan a Mako lo de la llave, los ojos de Mako se abren de par en par. El monje se levanta rápidamente, corriendo hacia la esquina trasera de la habitación. Mako conduce a los PJs hasta un cofre finamente labrado, hecho de madera con un tono cereza y cubierto de símbolos arremolinados, y les dice que esto es lo que deben estar buscando. Al abrir el cofre, los PJs obtienen el pergamino del ritual y pueden devolvérselo a los monjes de fuera o intentar descifrar el documento ellos mismos con una prueba de Inteligencia (Religión) o Inteligencia (C. Arcano) CD 16. Como la familia de Wakumi enseñó a los monjes el ritual originalmente, Wakumi obtiene ventaja para esta prueba.

Si los PJs deciden volver con los monjes, descubren que sólo queda uno. Lee o parafrasea lo siguiente en voz alta:

"Encontramos un superviviente, y los otros dos monjes lo llevaron a curarse a un lugar más seguro. ¡El pergamino! Aquí, déjame decirlos cómo realizarlo..."

El monje restante ayuda a los PJs a descifrar el pergamino si aún no lo han hecho, y les dice que pueden encontrar la calavera de la Anguila de la Tormenta en la cripta detrás del salón principal.

El Pergamino del Ritual

Muy raro

Como una acción, un personaje que pueda ver la calavera de la Anguila de la Tormenta puede hacer una prueba de Inteligencia (Religión) o Inteligencia (C. Arcano) CD 12 para reforzar el sello. Si tiene éxito, la calavera gana 2d4 puntos de golpe. Esta es la única forma en que la calavera puede ganar puntos de golpe.

EL SALÓN PRINCIPAL

Cuando los PJs entren en el salón principal, lee o parafrasea lo siguiente en voz alta:

El principal lugar de aprendizaje del monasterio es el salón principal, una enorme estructura de madera pintada de rojo con un tejado impresionantemente ornamentado y una base de piedra. Unos escalones de piedra conducen desde el patio hasta las puertas principales de madera maciza tallada. A ambos lados de la sala, los pasillos enclaustrados conducen a entradas con puertas correderas más sencillas. Desde el interior se oyen los sonidos de la lucha. Tres de las cuatro paredes de la sala están decoradas con tallas de madera que describen la batalla, la derrota y el ritual para sellar a la Anguila de la Tormenta. El suelo está cubierto de tatamis de paja y los biombos shoji delimitan algunas partes de la sala. En el centro del espacio se encuentra el santuario principal del monasterio, dedicado a un espíritu acuático de la Bahía del Pez Terremoto.

Los cadáveres de monjes y monstruos por igual ensucian la sala, y frente a la entrada de la cripta de la Anguila de la Tormenta se encuentra un viejo monje de aspecto fatigado que se enfrenta a dos enormes monstruosidades. Si los PJs le ayudan, juntos se enfrentan a dos **crustáceos horribles** (ver perfil en la página 17). El anciano monje utiliza el perfil de **Maestro Guardián de la Tormenta** (página 20).

Si los PJs y el monje derrotan a los monstruos, el monje da las gracias a los PJs y se presenta como la abadesa del monasterio, la Maestra Towa. Towa explica al grupo que el monstruo-pezu-gato ha irrumpido en la cripta y está intentando romper el sello que ata a la Anguila de la Tormenta destruyendo la calavera. El sello no sólo ata a la Anguila de la Tormenta a la calavera, sino que la refuerza; sin embargo, incluso una protección tan mística no puede resistir mucho antes de romperse. La Maestra Towa, exhausta, pide a los PJs que sirvan al Imperio y a su pueblo, y que hagan lo correcto: detener el namazu y mantener el sello en su lugar.

LA CRIPTA DE LA ANGIULA DE LA TORMENTA

Cuando los PJs entren en la cripta, lee o parafrasea lo siguiente en voz alta:

Al abrir las puertas, os encontraréis con los cuerpos apaleados de horrores y monjes esparcidos por el suelo de la sala de piedra, casi vacía. Justo enfrente está la enorme calavera de la Anguila de la Tormenta, cuyas cuencas vacías brillan con un vil color negro rojizo. Una criatura bulbosa con forma de pez gato golpea con un bigote tentacular los símbolos pintados en el centro de los restos. El monstruo mide casi seis metros de largo, tiene los ojos húmedos y abiertos y una boca ancha llena de dientes rechinantes y desiguales como los de un tiburón. Tiene cuatro patas con garras, parecidas a las de una salamandra, y varios bigotes prensiles enormes que dan latigazos a su alrededor con un vigor caótico. Cuando dais un paso adelante, varios de los monjes muertos se levantan, sus ojos brillan con el mismo negro rojizo que la anguila.

El namazu no reacciona cuando los PJs entran en la habitación, por muy ruidosos que sean. La única preocupación de la criatura es romper la calavera de la Anguila de la Tormenta y fundirse con su espíritu, dándole vida de nuevo. Los Guardianes de la Tormenta ahogados están ahí para ralentizar a los PJs para que el namazu pueda completar su objetivo. Tres Guardianes de la Tormenta ahogados están presentes, más uno por cada dos aliados que los PJs tengan con ellos. Los aliados podrían incluir a Mako y a la Maestra Towa, que usan el perfil de **Maestro Guardián de la Tormenta** (página 20); **soldados Cangrejo** (usa el perfil de soldado con la plantilla del **Clan Cangrejo** de **Aventuras en Rokugán**, páginas 391 y 388); o incluso marineros del Flor del Infierno (usa el perfil de **rufián** de **Aventuras en Rokugán**, páginas 400 y 401).

La calavera de la Anguila de la Tormenta tiene 30 puntos de golpe. Cada asalto, el namazu ataca a la calavera, infligiendo 10 de daño a menos que el namazu haya recibido 12 o más puntos de daño desde su último turno.

Si los restos de la Anguila de la Tormenta son destruidos durante la batalla, el namazu obtiene nuevos poderes (como se indica en la barra lateral **La Anguila de la Tormenta Desatada**, página 19). Si el namazu es derrotado después de que el espíritu de la Anguila de la Tormenta sea liberado de su atadura, el espíritu se vuelve libre para volver a las Tierras Sombrías para volver a formarse. Un PJ puede hacer una prueba de Inteligencia (Religión) o Inteligencia (C. Arcano) CD 18 mientras sostiene el pergamino del ritual para volver a atar el espíritu de la anguila a su calavera. Otro PJ puede ofrecer ventaja usando la acción de Ayudar. Si tienen éxito, el espíritu es atado una vez más. Si fallan, el espíritu escapa de la isla.

Cuando el namazu es derrotado, cualquier Guardián de la Tormenta ahogado que quede se desploma inmediatamente.



Cuarta Parte: Resolución

Una vez que el tiempo se ha despejado y los horrores restantes han huido o han sido abatidos por los monjes supervivientes, llega el momento de que los PJs regresen al *Flor del Infierno*. Los monjes agradecen a los PJs supervivientes su ayuda. Si quedan dos o más soldados Cangrejo con vida, dos resuelven unirse a la orden para reforzar sus números; algunos PJs - Katashi y Tozen especialmente - pueden decidir hacer lo mismo. Dependiendo de cómo hayan actuado los PJs, el capitán del *Flor del Infierno* informa de sus éxitos y fracasos a Descanso de la Anguila de la Tormenta. A continuación se enumeran algunas de las posibles resoluciones que podrían derivarse de las acciones de los PJ.

¿DESTRUYERON LOS PJS AL NAMAZU?

Si los PJs regresan de su misión, entonces es probable que hayan sobrevivido al encuentro con el namazu. Sin embargo, también es posible que hayan huido o abandonado su deber con la Orden de los Guardianes de la Tormenta.

Si el namazu ha sido destruido, se pueden conceder elogios para el Clan Cangrejo o la Grulla en función de qué PJ fue responsable de asestar el golpe mortal a la bestia.

Si el namazu no fue destruido y los PJs abandonaron la misión, el Clan de la Grulla, y específicamente la familia Yasuki, son deshonrados. Esto ciertamente reflejará mal sobre el Clan Cangrejo a los ojos del Emperador...

¿SE ROMPIÓ EL SELLO DE LA ANGUILA DE LA TORMENTA?

Si el sello permanece intacto, entonces el vil espíritu de la Anguila de la Tormenta sigue rondando la isla. La Orden de los Guardianes de la Tormenta se alegra de que todo esté como debería, aunque tendrán que redoblar sus esfuerzos en la Bahía del Pez Terremoto. La Anguila de la Tormenta seguirá llamando a los monstruos de las Tierras Sombrías a

la Isla sin Nombre y, con el tiempo, encontrará un nuevo huésped con el que intentar liberarse. Este suceso está inevitablemente condenado a repetirse.

Si el sello se rompe y los PJs destruyen la forma mortal de la Anguila de la Tormenta pero no son capaces de volver a atar su espíritu, entonces el espíritu maligno ha sido desterrado de vuelta al Reino del Tormento. La orden no está contenta con quienquiera que haya tomado esta decisión, ya que es casi seguro que la Anguila de la Tormenta regresará algún día, una vez más en la cima de sus poderes. Por el momento, sin embargo, la bahía comenzará a despejarse de las monstruosidades acuáticas, y los pueblos de sus orillas prosperarán.

¿A QUIÉN CULPAR?

Si los PJs así lo desean, pueden intentar asignar la culpa de este incidente. La Anguila de la Tormenta, por supuesto, actúa como una fuerza del mal primigenio, así que la responsabilidad de atraer a los horrores de las Tierras Sombrías a la bahía no puede recaer sobre los hombros de los mortales. Sin embargo, con un argumento lo suficientemente convincente, los PJs u otros pueden insinuar que algunos de los monjes fueron responsables de permitir que los monstruos invadieran el monasterio. O tal vez un agente del Clan de la Grulla podría haber llegado de alguna manera a la isla, escondido entre los monjes, y agitado a la Anguila de la Tormenta en primer lugar. ¿Quién puede decir realmente lo que ocurrió en la isla?

SI LOS PJS SON DERROTADOS

La batalla contra el namazu es dura, y es muy posible que los PJs hayan sido arrollados. Si todos los PJs perecieron en la batalla final, entonces la Anguila de la Tormenta ha tenido éxito en su empeño de liberar su espíritu. En poco tiempo, el namazu aparece en las costas de Descanso de la Anguila de la Tormenta, destruyendo la aldea y el cuartel general de la Orden de los Guardianes de la Tormenta antes de proceder a hostigar aún más aldeas a lo largo de la costa. Para cuando la Anguila de la Tormenta sea detenida, habrá causado un gran daño a la prosperidad de la familia Yasuki, así como a su credibilidad como familia capaz de salvaguardar la Bahía del Pez Terremoto. Semejante tragedia sin duda significa que puede que merezca la pena reconsiderar la reclamación sobre el gobierno de estas tierras de otro clan...

Apéndice: Perfiles

Los siguientes son los perfiles necesarios para dirigir esta aventura.

ANFIBIO HORRIBLE

Algunos de los habitantes de las Tierras Sombrías se han adaptado a la vida en el agua. Aunque varían en forma y tamaño, los llamados anfibios horribles tienen rasgos y apéndices de peces, ranas, salamandras, moluscos o anguilas. Los de la Bahía del Pez Terremoto parecen haber sido atraídos allí por una llamada de otro mundo que emana de los restos sellados de la Anguila de la Tormenta.

ANFIBIO HORRIBLE					
INFERNAL PERDIDO MEDIANO			ALINEAMIENTO: CAÓTICO MALVADO		
FUERZA	DESTREZA	CONSTITUCIÓN	INTELIGENCIA	SABIDURÍA	CARISMA
14	11	12	9	12	6
(+2)	(+0)	(+1)	(-1)	(+1)	(-2)

Clase de Armadura 12 (armadura natural)

Puntos de golpe 22 (4d8 + 4)

Velocidad 30 pies, nadar 30 pies

Tiradas de salvación Fue +4, Con +3

Habilidades Percepción +3

Vulnerabilidad a daño radiante

Resistencia a daño necrótico

Sentidos visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas entiende rokuganés pero no puede hablar

Desafío 1/2 (100 PX)

Anfibio. El anfibio horrible puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

Tácticas de Manada. El anfibio horrible tiene ventaja en tiradas de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del anfibio horrible está a 5 pies de la criatura y no está incapacitado.

ACCIONES

Ataque múltiple. El anfibio horrible realiza dos ataques, cada uno con un arma diferente.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño cortante.

Tentáculos. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño contundente.

CRUSTÁCEO HORRIBLE

El crustáceo horrible, una enorme criatura con un duro caparazón negro y enormes pinzas, parece ser una amalgama de diferentes tipos de moluscos y crustáceos. Su pesado caparazón le protege de muchos ataques, aunque un golpe lo bastante fuerte puede ser suficiente para romperlo.

CRUSTÁCEO HORRIBLE					
MONSTRUOSIDAD MEDIANA			ALINEAMIENTO: CAÓTICO MALVADO		
FUERZA	DESTREZA	CONSTITUCIÓN	INTELIGENCIA	SABIDURÍA	CARISMA
14	9	19	2	8	4
(+2)	(-1)	(+4)	(-4)	(-1)	(-3)

Clase de Armadura 17 (armadura natural)

Puntos de golpe 51 (6d8 + 24)

Velocidad 20 pies.

Tiradas de salvación Fue +4, Con +6

Habilidades Atletismo +4

Vulnerabilidad a daño radiante

Resistencia a daño necrótico, perforante, cortante

Sentidos Percepción pasiva 9

Idiomas entiende rokuganés pero no puede hablar

Desafío 1 (200 PX)

Caparazón roto. El crustáceo horrible tiene un duro caparazón blindado que puede destruirse con un golpe lo bastante fuerte. Si el crustáceo horrible recibe 15 o más puntos de daño en un solo ataque, su caparazón se rompe, reduciendo su CA a 11 y eliminando sus resistencias al daño perforante y cortante.

ACCIONES

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño cortante.

GUARDIÁN DE LA TORMENTA AHOGADO

No todos los valientes monjes y marineros que se han enfrentado a la Anguila de la Tormenta han vivido para contarlo. Algunos se han perdido bajo las aguas, incapaces de encontrar descanso mientras el espíritu de la gran anguila los mantiene cautivos. Ahora, estos Guardianes de la Tormenta no muertos, fortalecidos por el alma de la Anguila de la Tormenta, intentan poner fin a sus vidas liberando a la anguila.

GUARDIÁN DE LA TORMENTA AHOGADO

MUERTO VIVIENTE MEDIANO

ALINEAMIENTO: LEGAL NEUTRAL

FUERZA	DESTREZA	CONSTITUCIÓN	INTELIGENCIA	SABIDURÍA	CARISMA
14	11	15	7	10	6
(+2)	(+0)	(+2)	(-2)	(+0)	(-2)

Clase de Armadura 13
(armadura oculta)

Puntos de golpe 32 (5d8 + 10)

Velocidad 30 pies.

Tiradas de salvación Fue +4, Con +4

Habilidades Atletismo +4, Intimidación +0, Percepción +2

Vulnerabilidad a daño radiante

Resistencia a daño veneno

Inmunidad a estados hemorragia, hechizado, Cansancio, envenenado

Sentidos Percepción pasiva 12

Idiomas Rokuganés

Desafío 1/2 (100 PX)

Fortaleza de muerto viviente. Si el daño reduce al Guardián de la Tormenta Ahogado a 0 puntos de golpe, este deberá hacer una tirada de salvación de Constitución con CD 5 + el daño sufrido, siempre que este no sea radiante o proveniente de un crítico. Si tiene éxito, el zombi pasa a tener 1 punto de golpe en lugar de 0.

ACCIONES

Hacha de mano. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +4 a impactar, alcance 5 pies, o a distancia 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño cortante.

Bastón. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño contundente, o 6 (1d8 + 2) de daño contundente si se usa a dos manos.

EL NAMAZU

La anguila de la tormenta ha encontrado un nuevo huésped parcial en la forma de un monstruoso pez gato, el namazu. Los bigotes tentaculares gemelos del namazu buscan presas, aparentemente por voluntad propia, mientras la furia de la gran anguila parte el mismísimo cielo con truenos y relámpagos. El namazu quiere destruir los restos de la Anguila de la Tormenta.

EL NAMAZU

INFERNAL PERDIDO GRANDE

ALINEAMIENTO: CAÓTICO MALVADO

FUERZA	DESTREZA	CONSTITUCIÓN	INTELIGENCIA	SABIDURÍA	CARISMA
17	10	15	3	12	6
(+3)	(+0)	(+2)	(-4)	(+1)	(-2)

Clase de Armadura 14
(armadura natural)

Puntos de golpe 52 (7d10 + 14)

Velocidad 20 pies, nadar 40 pies.

Tiradas de salvación Fue +5, Con +4

Vulnerabilidad a daño radiante

Resistencia a daño necrótico, trueno

Inmunidad a daño relámpago

Sentidos sentir vibraciones 60 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas Rokuganés

Desafío 2 (450 PX)

Anfibio. El namazu puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

ACCIONES

Bigotes. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6 + 3) de daño contundente más 3 (1d6) de daño de relámpago. Si el objetivo es una criatura mediana o más pequeña, queda agarrada (escapar CD 13). El namazu tiene dos bigotes, cada uno de los cuales puede agarrar a un objetivo.

Arrastrar hacia las profundidades. El namazu se zambulle en el agua, arrastrando consigo a cualquier personaje al que esté agarrando con sus bigotes. Los objetivos agarrados deben tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 13 para contener la respiración antes de ser arrastrados bajo el agua, o comienzan a ahogarse inmediatamente (ver **Reglas Acuáticas a tener en cuenta**, página 11). Si la tirada de salvación del objetivo tiene éxito, el objetivo es capaz de aguantar la respiración siguiendo las reglas de asfixia del SRD, página 90 (un número de minutos igual a 1 + su modificador de Constitución; si el modificador es negativo, puede aguantar la respiración durante un total de 30 segundos).

Tempestad (Recarga 6). Cada criatura en un radio de 10 pies del namazu debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 12. Si falla, la criatura recibe 5 (2d4) puntos de daño de relámpago y 5 (2d4) puntos de daño de trueno, es lanzada 10 pies en una dirección aleatoria y queda derribada.

Invocar Horrores (1/día). El namazu puede invocar un número de anfibios horribles (ver página 17 igual a la mitad del número de PJs, redondeado hacia abajo). Estos anfibios horribles aparecen en el campo de batalla a 10 pies del namazu y deben aparecer adyacentes o en el agua.

LA ANGIULA DE LA TORMENTA DESATADA

Si se destruye la calavera de la Anguila de la Tormenta, se rompe el sello que mantiene su vil espíritu encadenado a la isla. La energía de la Anguila de la Tormenta fluye rápidamente hacia el namazu, llenándolo de poder maligno. El namazu obtiene inmediatamente lo siguiente:

- ⊗ **Vigor de la Tormenta.** El namazu obtiene puntos de golpe temporales iguales al número de PJs x 5.
- ⊗ **Resistencia Atronadora.** La resistencia del namazu al daño por trueno se convierte en inmunidad, y gana resistencia a los ataques contundentes, perforantes y cortantes que no sean mágicos.
- ⊗ **Ira de la Anguila de la Tormenta.** El namazu obtiene el atributo especial de Lanzamiento de Conjuros Innato, que puede utilizar para lanzar los siguientes conjuros. Su característica de lanzamiento de conjuros es Sabiduría (salvación de conjuro CD 11).
 - A voluntad: Ilusión menor, Agarre electrizante
 - 1/día: Ola atronadora

MEDUSA HORRIBLE

Estas volutas de energías malévolas procedentes de las Tierras Sombrias aparecen como gelatinas marinas flotantes de color púrpura translúcido con largos apéndices urticantes. Su pequeño tamaño y sus cuerpos oscuros pero transparentes los hacen especialmente peligrosos con poca luz, cuando pueden acercarse sigilosamente a un marinero desprevenido y paralizarlo con un toque.

MEDUSA HORRIBLE

INFERNAL PERDIDO PEQUEÑO

ALINEAMIENTO: CAÓTICO MALVADO

FUERZA	DESTREZA	CONSTITUCIÓN	INTELIGENCIA	SABIDURÍA	CARISMA
5	14	8	10	9	6
(-3)	(+2)	(-1)	(+0)	(-1)	(-2)

Clase de Armadura 13
(armadura natural)

Puntos de golpe 10 (4d6 - 4)

Velocidad 15 pies, volar 30 pies.

Tiradas de salvación Des +4, Sab +1

Habilidades Percepción +1, Sigilo +4

Vulnerabilidad a daño radiante

Resistencia a daño necrótico

Resistencia a estados paralizado, envenenado

Inmunidad a estados cegado

Sentidos visión ciega 30 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas entiende rokuganés pero no puede hablar

Desafío 1/4 (50 PX)

ACCIONES

Aguijón. *Ataque con arma a distancia:* +4 a impactar, alcance 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño perforante. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 12 o quedar envenenado durante 1 hora. Si la tirada de salvación falla por 5 o más, el objetivo cae inconsciente durante el mismo tiempo, o hasta que reciba daño, o hasta que otra criatura utilice una acción para despertarlo.

Toque aturdidor. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 12 o quedar aturdido mientras la medusa horrible permanezca a menos de 5 pies de él. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada turno, terminando el efecto si tiene éxito.

MAESTRO GUARDIÁN DE LA TORMENTA

Los monjes de la Orden de los Guardianes de la Tormenta se encuentran entre los mejores y más dedicados del Clan Cangrejo. Todos están entregados a la causa de la orden y preferirían morir antes que abandonar la isla y dejar la bahía desprotegida de los monstruos de las Tierras Sombrías.

MAESTRO GUARDIÁN DE LA TORMENTA

HUMANOIDE MEDIANO (HUMANO) ALINEAMIENTO (SUGERIO): CUALQUIERA

FUERZA	DESTREZA	CONSTITUCIÓN	INTELIGENCIA	SABIDURÍA	CARISMA
11	14	13	10	14	8
(+0)	(+2)	(+1)	(+0)	(+2)	(-1)

Clase de Armadura 14

(atuendo sencillo)

Puntos de golpe 27

(5d8 + 5)

Velocidad 30 pies.

Tiradas de salvación Fue

+2, Des +4

Habilidades Acrobacias

+4, Perspicacia +4,

Sigilo +4

Sentidos Percepción

pasiva 12

Idiomas Rokuganés y

otro cualquiera (si

resulta apropiado)

Desafío 1/2 (100 PX)

Golpe Destructor de Sombras (Recarga 5-6). Cuando el Maestro Guardián de la Tormenta golpea a una criatura con un ataque sin armas, puede cambiar el tipo de daño de contundente a radiante.

ACCIONES

Ataque múltiple. El Maestro Guardián de la tormenta realiza un ataque con su bastón y un ataque sin armas.

Bastón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d8 + 1) de daño contundente.

Ataque sin armas. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño contundente.



Nombre del personaje **Daidoji Renjiro**

Clase y nivel Bushi Nv 3 Arquetipo Soldado de Vanguardia Nombre del jugador

Especie Humano Alineamiento Puntos de experiencia

Aventuras en Rokugán

FUE
+1
12

DES
+3
16

CON
+2
15

INT
+1
13

SAB
+0
10

CAR
-1
8

BONIFICADOR POR COMPETENCIA

+2

TIRADAS DE SALVACIÓN

- +1 Fuerza
- +5 Destreza
- +4 Constitución
- +1 Inteligencia
- +2 Sabiduría
- 1 Carisma

HABILIDADES

- +3 Acrobacias (Des)
- +3 Atletismo (Fue)
- +1 Conocimiento Arcano (Int)
- 1 Engaño (Car)
- +3 Historia (Int)
- 1 Interpretación (Car)
- 1 Intimidación (Car)
- +1 Investigación (Int)
- +3 Juego de Manos (Des)
- +2 Medicina (Sab)
- +1 Naturaleza (Int)
- +0 Percepción (Sab)
- +0 Perspicacia (Sab)
- +1 Persuasión (Car)
- +1 Religión (Int)
- +3 Sigilo (Des)
- +0 Supervivencia (Sab)
- +0 Trato con Animales (Sab)

CA INICIATIVA VELOCIDAD

15 +3 30 pies

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

Puntos de golpe máximos **42**

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

DADOS DE GOLPE TS CONTRA MUERTE

Total **3d12** Éxitos Fallos

EQUIPO

Armadura Lacada Modificada: El portador tiene desventaja en las pruebas de Sigilo

20 Flechas hoja de sauce

2 Flechas perforantes: Al disparar una de estas flechas contra una criatura, la criatura deberá hacer una tirada de salvación de Destreza con una CD de 15. Si falla, sufre el estado distraído (-2 a la CA, se elimina al ser impactado por un ataque) durante 1 minuto.

Monedas **8 koku**

RASGOS DE CLASE, ATRIBUTOS Y DOTES

PUNTOS DE CONCENTRACIÓN
Al entender el ritmo de la batalla, puedes encontrar el momento exacto para empezar a atacar, defender o lanzar un golpe final. Esta claridad en el combate te permite acceder a los puntos de concentración que nutren tus técnicas marciales. Tu nivel de bushi determina la cantidad máxima de puntos de concentración que puedes tener, tal y como se muestra en la columna Concentración Máxima de la tabla de bushi. Además:

- Comienzas cada encuentro con 0 puntos de concentración.
- Acumulas 1 punto de concentración al final de cada uno de tus turnos.
- Cuando tengas acceso a posiciones de combate a nivel 2, acumularás puntos de concentración adicionales al final de tu turno en función de tu posición de combate (ver en la página siguiente).
- Al final de un encuentro, los puntos de concentración no gastados se pierden.
- No puedes acumular puntos de concentración mientras estás inconsciente.

Puntos de Concentración: 3 Máximo

POSICIÓN DE COMBATE
Al tirar iniciativa eliges la posición que vas a adoptar, y puedes cambiar de posición empleando tu movimiento completo o una acción. Las posiciones de combate solo se pueden utilizar durante los encuentros de combate.

CLARIDAD REPENTINA
Puedes utilizar este rasgo al comienzo de tu turno como acción gratuita para acumular 1 punto de concentración por cada criatura hostil que puedas percibir en un radio de 10 pies de ti. Una vez que utilices este rasgo, debes completar un descanso corto o largo antes de poder utilizarlo de nuevo.

INSPIRACIÓN

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

10

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Armadura: Ligeras y Medias Armas: Sencillas y Marciales

Herramientas: útiles de arquería

Idiomas: Rokuganés, Jerga de Batalla

ATAQUES

NOMBRE	BONIFICADOR DE ATAQUE	DAÑO/TIPO	PROPIEDADES
Arco Largo	+5	1d8 + 3 perforante	Munición (150/600) pesada, 2 manos
Wakizahi	+5	1d6 + 3 cortante	Ligera, sutil, arrojadiza (10/30)
Daga (2)	+5	1d4 + 3 perforante	Ligera, sutil, arrojadiza (20/60)

Nombre del personaje **Daidoji Renjiro**

Edad 18

Altura 5' 9" / 175 cm

Peso

Ojos Gris Oscuro

Piel Marrón claro

Pelo Blanco

Aventuras en Rokugan

ASPECTO DEL PERSONAJE



HISTORIA DEL PERSONAJE

Eres un guardaespaldas y arquero entrenado que ha jurado proteger a Asahina Nagisa y los intereses del Clan de la Grulla.

MOTIVACIONES

- 1) proteger a Nagisa
- 2) asegurarse de que Nagisa, y por asociación los Asahina, aparezcan para salvar el día y hacer que el Clan Cangrejo parezca incompetente.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Renjiro es centrado, paciente y preciso. No malgasta palabras ni flechas.

ALIADOS Y ORGANIZACIONES

Asahina Nagisa - Mejor amiga y protegida.

Doji Hotaka - Cortesano Grulla con una misión para Renjiro.

Clan de la Grulla - El clan que te crió y cuidó toda su vida. Te consideras leal a ellos, pero las relaciones cercanas son más importantes.

TÉCNICAS

- Posición de la Montaña

Ajustas tu postura para protegerte de los ataques desde múltiples direcciones, utilizando el fragor del combate para proteger aquellos ángulos que debes dejar vulnerables.

Efectos de la posición: cuando hay al menos una criatura hostil a 5 pies o menos de ti, te beneficias de cobertura media (+2 a la CA y a las tiradas de salvación de Destreza) contra los ataques, invocaciones, conjuros y demás efectos negativos de otras criaturas hostiles.

Generación de concentración: al final de tu turno acumulas 1 punto de concentración adicional por cada criatura hostil que esté en un radio de 5 pies de ti.

- Posición del Río

Te mantienes en movimiento, sorteando a tus enemigos con una postura fluida.

Efectos de la posición: tu velocidad de movimiento se incrementa en +5 pies. Además, durante tu turno puedes emplear una acción adicional para realizar una acción de Ayudar, Buscar, Correr o Destrarse.

Generación de concentración: al final de tu turno acumulas 1 punto de concentración adicional por cada una de las siguientes acciones que hayas realizado: Ayudar, Buscar, Correr o Destrarse.

- Posición del Matorral

Assumes una postura que te permite cambiar rápidamente de arma y de enemigo para presentarte como una amenaza en cualquier dirección.

Efectos de la posición: cuando realizas la acción de atacar o utilizas una técnica marcial, puedes emplear tu acción adicional para realizar un ataque contra una criatura a la que no hayas elegido como objetivo como parte de esa acción de atacar. Obtienes un bonificador de +2 para impactar con este ataque.

Generación de concentración: al final de tu turno, acumulas 1 punto de concentración adicional por cada criatura diferente contra la que hayas efectuado un ataque normal desde el final de tu último turno.

- Disparo de la Vibora Enrollada

Haces un disparo rápido en mitad de la refriega para crear una oportunidad y alejarte del peligro.

Tiempo de activación: 1 ataque

Coste de concentración: 2+

Alcance: alcance corto del arma

Duración: instantánea

Movimiento obligatorio: ninguno

Arma necesaria: cualquier arma a distancia o arrojadiza

Efecto: haz una tirada de ataque a distancia contra una criatura dentro del alcance. Si impactas, la criatura sufre una cantidad de daño igual al daño de tu arma más tu modificador de característica. Después de realizar el ataque, puedes moverte hasta 10 pies. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad.

Efectos adicionales: si estás en un radio de 10 pies de tu objetivo e impactas, el objetivo sufre 1d6 de daño perforante

adicional, y 1d6 adicional por cada 2 puntos de concentración que hayas gastado por encima del coste básico.

Si gastaste al menos 3 puntos de concentración, incrementa el alcance a "alcance del arma".

Si gastaste al menos 4 puntos de concentración, incrementa la distancia que puedes moverte después de hacer el ataque a 20 pies.

- Entramar la Tormenta

Cuando un enemigo se lanza hacia ti das un paso al costado y afianzas tu arma contra el lado expuesto de tu brazo o cuerpo para desviar cualquier golpe que te alcance lejos de tu centro de equilibrio. Si se ejecuta correctamente, esta defensa permite desequilibrar a tu oponente, lo que te brinda la oportunidad de retroceder o acercarte para asestar un golpe decisivo.

Tiempo de activación: 1 reacción.

Coste de concentración: 1+ (debes gastar al menos 1 punto de concentración, y opcionalmente puedes gastar cualquier cantidad de puntos de concentración adicionales de entre los que tengas disponibles).

Alcance: personal.

Movimiento obligatorio: ninguno.

Arma empleada: para utilizar esta técnica debes estar empujando un arma.

Efecto: después de que una criatura te elija como objetivo de un ataque, pero antes de que haga su tirada de ataque, puedes emplear tu reacción para incrementar tu CA contra ese ataque en 1 por cada punto de concentración que hayas gastado. Además, si el ataque impacta el daño que sufres se reduce también en esa cantidad.

Efectos adicionales: si haces que el ataque falle o que el daño se reduzca a 0, el atacante sufre el estado desorientado (no puede hacer ataques de oportunidad) hasta el final de tu siguiente turno.

Nombre del personaje *Yasuki Narumi*

Clase y nivel Shinobi Nv 3 Arquetipo Infiltrador

Especie Humano

Alineamiento

Nombre del jugador

Puntos de experiencia

Aventuras en Rokugán

FUE
-1
8

DES
+3
16

CON
+2
14

INT
+1
12

SAB
+0
10

CAR
+2
14

BONIFICADOR POR COMPETENCIA

+2

TIRADAS DE SALVACIÓN

- 1 Fuerza
- +5 Destreza
- +2 Constitución
- +3 Inteligencia
- +0 Sabiduría
- +2 Carisma

HABILIDADES

- +5 Acrobacias (Des)
- +1 Atletismo (Fue)
- +1 Conocimiento Arcano (Int)
- +4 Engaño (Car)
- +1 Historia (Int)
- +2 Interpretación (Car)
- +4 Intimidación (Car)
- +1 Investigación (Int)
- +5 Juego de Manos (Des)
- +0 Medicina (Sab)
- +1 Naturaleza (Int)
- +0 Percepción (Sab)
- +0 Perspicacia (Sab)
- +4 Persuasión (Car)
- +1 Religión (Int)
- +5 Sigilo (Des)
- +0 Supervivencia (Sab)
- +0 Trato con Animales (Sab)

CA	INICIATIVA	VELOCIDAD
14	+3	30 pies

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

Puntos de golpe máximos 30

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

DADOS DE GOLPE	TS CONTRA MUERTE
Total 3d8	Éxitos ○○○ Fallos ○○○

EQUIPO

Ropa discreta
 Armadura disimulada
 Máscara
 Cuerda
 Útiles para disfrazarse
 Útiles de infiltración
 Vial de veneno (3)
 Kunai
 Dados y taza

Monedas 10 koku

RASGOS DE CLASE, ATRIBUTOS Y DOTES

- Golpe Despiadado
 Has dominado el arte de atacar a enemigos mermados. Cuando efectúas un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura que sufre uno o más estados negativos, puedes infligir 1d4 de daño adicional por cada estado negativo que sufra esa criatura, hasta un máximo de 2d4 de daño adicional. Puedes utilizar este rasgo varias veces por turno, pero no puedes aplicarlo a la misma criatura más de una vez por turno.

- Ágil
 Una vez por turno, cuando salgas del alcance de una criatura hostil, puedes emplear 15 pies de movimiento para escabullirte. Cuando lo haces, obligas a la criatura a realizar una tirada de salvación de Inteligencia. Si falla, la criatura sufre el estado desorientado (no puede hacer ataques de oportunidad) hasta el final de tu siguiente turno.

- Merodeador Experto
 Preparar ya no cuesta movimiento adicional. Además, puedes correr y moverte por tejados de forma silenciosa. Tienes ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) cuando estás al menos 10 pies por encima o por debajo de todas las criaturas de las que intentas esconderte.

- Asalto Abrumador
 Cuando hagas un ataque contra una criatura que no sea consciente de tu presencia o te considere un aliado, o cuando ataques a una criatura durante el primer asalto de un combate o durante un asalto de sorpresa, esa criatura deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, queda aturdida hasta el final de su siguiente turno.

INSPIRACIÓN SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

10

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Armadura: Ligeras y Medias
Armas: armas sencillas, hoz y cadena, katana, nunchaku, rompespadas, sai, shuriken.
Herramientas: herramientas ninja, herramientas de subterfugio.
Idiomas: rokuganés, rokuganés cortesano, lenguaje de signo ningyo

ATAQUES

NOMBRE	BONIFICADOR DE ATAQUE	DAÑO/TIPO	PROPIEDADES
Espada recta de doble filo	+5	1d6 +3 cortante o perforante	Sutil, versátil (1d8), especial
Wakizahi	+5	1d6 + 3 cortante	Ligera, sutil, arrojadiza (10/30)
Daga (4)	+5	1d4 + 3 perforante	Ligera, sutil, arrojadiza (20/60)

Nombre del personaje *Yasuki Narumi*

Edad 25

Altura 5' 10" / 178 cm

Peso

Ojos Marrones

Piel bronceada oscura

Pelo Castaño Oscuro

Aventuras en Rokugán

ASPECTO DEL PERSONAJE



MOTIVACIONES

1) asegurarse de que los problemas de la bahía y sus alrededores se solucionan de forma que se preserve la reputación del Clan del Cangrejo como guardianes excepcionales de la bahía

2) despachar a cualquier criatura de las Tierras Sombrías que amenace la bahía, a los monjes Guardianes de la Tormenta o al sello que ata a la Anguila de la Tormenta a la Isla sin Nombre.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Narumi es tenaz, paciente y directa.

HISTORIA DEL PERSONAJE

Naciste en una compañía teatral de los Escorpión, pero ahora eres un dedicado explorador de la familia Yasuki del Clan Cangrejo.

ALIADOS Y ORGANIZACIONES

Yasuki Shiori: Tu superior y mentora.

La familia Yasuki: La familia que te adoptó tras naufragar tu barco cuando eras muy joven.

La familia Shosuro: Tu familia de nacimiento.

Aldeanos de Descanso de la Anguila de la Tormenta: Algunas de estas personas son las que te salvaron de ahogarse, o son sus parientes.

TÉCNICAS

- Ninjutsu

Estás entrenado en el arte del ninjutsu, que te permite emplear tácticas astutas, artimañas y sigilo para lograr tus fines. La Destreza es tu puntuación de característica de ninjutsu, que utilizas tanto para tus aptitudes de shinobi como para tus herramientas ninja. Utilizas tu Destreza siempre que una herramienta ninja o un rasgo de shinobi haga referencia a tu aptitud de ninjutsu.

Carácterista de Ninjutsu: Destreza

CD Salvación: 13

Modificador de Ataque: +5

Herramientas Ninja.

Además, puedes preparar y utilizar diversas herramientas ninja, que son armas y dispositivos para ayudarte en tus actividades clandestinas. A nivel 1 puedes tener un máximo de 2 herramientas ninja preparadas, y este número se incrementa al subir de nivel tal y como se indica en la tabla de shinobi. Después de utilizar una herramienta ninja, se consume. Puedes preparar nuevas herramientas ninja como parte de un descanso largo, siempre que no estés apresado durante ese tiempo. Al final de esta sección encontrarás una lista de herramientas ninja. Estás familiarizado con todas estas herramientas ninja, y puedes elegir cualquiera de ellas al decidir qué herramientas ninja preparar.

- Tormenta de Kunai

Tiempo de uso: 1 acción.
Alcance: 30 pies.

Lanzas cuchillos especializados a varias criaturas a tu alrededor. Haz un ataque de ninjutsu con múltiples objetivos contra un número de criaturas diferentes igual o inferior a tu modificador de Destreza que se encuentren dentro del alcance. Si impacta, una criatura sufre 1d6 + tu modificador de Destreza de daño perforante y sufre el estado hemorragia (1d4 de daño perforante al comienzo de cada uno de sus turnos, que se elimina después de recuperarse).

- Vial de Veneno

Tiempo de uso: 1 acción.
Alcance: personal.

Cubres un arma a tu elección con un veneno único que has obtenido a partir de varias toxinas. El siguiente ataque con éxito efectuado con el arma obliga también al objetivo a hacer una tirada de salvación de Constitución. Si falla, sufre 1d6 de daño de veneno y el estado envenenado durante 1 minuto. Si tiene éxito, sufre la mitad del daño en lugar de lo anterior. Un enemigo envenenado de esta forma puede hacer una tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos para poner fin al efecto. Un vial de veneno tiene suficiente líquido como para poder utilizarlo 3 veces. El veneno pierde su potencia y deja de surtir efecto si se aplica sobre un arma y no se emplea en menos de 4 horas.

Nombre del personaje *Asahina Magisa*

Clase y nivel Ritualista Nv 3 Arquetipo Artesano - Creación de Amuletos

Especie Humano

Alineamiento

Nombre del jugador

Puntos de experiencia

Aventuras en Rokugán

FUE

-1
8

BONIFICADOR POR COMPETENCIA

+2

CA

12

INICIATIVA

+1

VELOCIDAD

30 pies

RASGOS DE CLASE, ATRIBUTOS Y DOTES

- Favor

Las invocaciones reflejan un vínculo que te une a varios espíritus, y el favor es un reflejo abstracto de la voluntad de los espíritus de esforzarse al máximo para ayudarte. Las invocaciones reflejan un vínculo que te une con diversos espíritus, y los puntos de favor constituyen un reflejo abstracto de la disposición de los espíritus para ayudarte. Cuando ejecutas una invocación, debes gastar una cantidad de puntos de favor igual a su coste de favor básico para hacerlo. Además, puedes gastar puntos de favor adicionales para añadir poderosos efectos a la invocación.

Los puntos de favor gastados se recuperan después de completar un descanso largo o después de pasar al menos cuatro horas realizando actividades para sintonizarte espiritualmente en un lugar espiritualmente activo, como por ejemplo un santuario o una cañada virgen. Estas actividades pueden incluir la contemplación silenciosa, la preparación de pequeñas ofrendas o hablar con un espíritu que conozcas bien.

Característica para lanzar conjuros y usar Técnicas: Inteligencia
CD Salvación: 13
Modificador de Ataque: +5
Favor: 3 Máximo

- Canalización

Una vez al día cuando completes un descanso corto, puedes recuperar hasta 3 Favores.

- Amuletos

Al comienzo de la sesión, elige uno de los siguientes Amuletos convirtiéndolo en tu amuleto activo.

Amuleto de preservación. La fortuna del sol del mediodía te otorga un respiro. Cuando hagas una tirada de salvación contra muerte y antes de tirar los dados, puedes emplear este amuleto para tener éxito de forma automática.

Amuleto de protección. La fortuna de la maestría física fortifica tu carne contra un tipo de daño concreto. Al adquirir este amuleto, escoge uno de los siguientes tipos de daño: Contundente, frío, fuego, fuerza, relámpago o trueno. Puedes emplear este amuleto y tu acción para obtener resistencia contra ese tipo de daño hasta el comienzo de tu siguiente turno.

Amuleto restaurador. La fortuna de la curación y la medicina aplaude tu confianza en ella. Cuando te curas 1 o más puntos de golpe, puedes emplear este amuleto para curar una cantidad de puntos de golpe adicionales igual a 1d6 + tu bonificador por competencia.

Como acción adicional, puedes elegir un amuleto diferente para tenerlo activo en su lugar. Puedes dar un amuleto a otra persona, en vez de a ti mismo, pero sólo puedes tener un amuleto activo a la vez.

DES

+1
12

TIRADAS DE SALVACIÓN

- 1 Fuerza
- +1 Destreza
- +1 Constitución
- +3 Inteligencia
- +4 Sabiduría
- +3 Carisma

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

Puntos de golpe máximos 21

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

CON

+1
12

HABILIDADES

- +1 Acrobacias (Des)
- 1 Atletismo (Fue)
- +5 Conocimiento Arcano (Int)
- +1 Engaño (Car)
- +3 Historia (Int)
- +1 Interpretación (Car)
- +1 Intimidación (Car)
- +3 Investigación (Int)
- +1 Juego de Manos (Des)
- +2 Medicina (Sab)
- +5 Naturaleza (Int)
- +2 Percepción (Sab)
- +2 Perspicacia (Sab)
- +3 Persuasión (Car)
- +5 Religión (Int)
- +1 Sigilo (Des)
- +2 Supervivencia (Sab)
- +2 Trato con Animales (Sab)

DADOS DE GOLPE

Total 3d6

TS CONTRA MUERTE

Éxitos ○○○○
Fallos ○○○○

INT

+3
17

EQUIPO

Ropa Consagrada:
El portador tiene resistencia contra el daño provocado por:

- externalizaciones
- invocaciones
- conjuros
- armas mágicas
- fuentes sobrenaturales

Obtienes ventaja en las tiradas de salvación contra quedar hechizado por magia o ilusiones.

juego de caligrafía

útiles de adivinación

Monedas 10 koku

SAB

+2
14

CAR

+1
12

INSPIRACIÓN

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

12

ATAQUES

NOMBRE	BONIFICADOR DE ATAQUE	DAÑO/TIPO	PROPIEDADES
Bastón de tejo sagrado	+3	1d4 + 1 contundente	Defensiva, sutil, cuenta como magia
Wakizahi	+5	1d6 + 3 cortante	Ligera, sutil, arrojadiza (10/30)

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Armadura: ninguna
Armas: armas sencillas
Herramientas: juego de caligrafía, útiles de adivinación
Idiomas: rokuganés

Nombre del personaje *Asahina Nagisa*

Edad 16

Altura 5' 5" / 165 cm

Peso

Ojos Grises

Piel Beige

Pelo Blanco

Aventuras en Rokugan

ASPECTO DEL PERSONAJE



MOTIVACIONES

- 1) ayudar a la aldea y al Cangrejo a mitigar el impacto de la tormenta y su causa.
- 2) ser embajadora de su familia y demostrar que los Asahina tienen buenas intenciones.
- 3) proteger el mundo natural y a los inocentes de la influencia corruptora de las Tierras Sombrías.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Nagisa es apasionada, afable y testaruda.

HISTORIA DEL PERSONAJE

Eres una sacerdotisa dedicada a ayudar a los demás, fomentar la paz y purgar el mundo de la corrupción de las Tierras Sombrías.

ALIADOS Y ORGANIZACIONES

Daidoji Renjiro: Tu mejor amigo y protector durante los últimos cuatro años.

Ashina Reiji: Tu mentor y el jefe de tu santuario.

La familia Asahina: Tu familia de nacimiento, un grupo pacífico, paciente y artístico.

TÉCNICAS E INVOCACIONES

Comunión con los Espíritus

Escudriñado de cualquier elemento de rango 0.

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Coste básico de puntos de favor: 0

Alcance: 30 pies

Componentes (requeridos): V, S

Resonancias: estás en un santuario, templo u otro lugar de poder espiritual (2 puntos de favor adicionales), te encuentras en uno de los reinos del más allá (2 puntos de favor adicionales), te encuentras en el reino de los animales o en el reino de los sueños (2 puntos de favor adicionales)

Duración: instantánea

Efecto: Te diriges a los espíritus del mundo que te rodea, obteniendo una bendición basada en el elemento que hayas utilizado:

- **Aire:** pides a los espíritus del aire que te revelen susurros de los seres que te rodean. Detectas todos los seres elementales, infernales y muertos vivientes dentro del alcance, aunque sean invisibles, incorpóreos o estén ocultos de cualquier otra manera. No conoces su localización exacta, pero sabes cuántas criaturas hay y si sus intenciones hacia ti son hostiles, neutrales o amistosas.

- **Fuego:** buscas inspiración o una respuesta creativa a un problema al que te enfrentas, y los espíritus del fuego te responden con una chispa de perspicacia. Tienes una breve visión de una posible respuesta a tu problema o de un lugar donde podrías obtenerla. El DJ tiene la última palabra sobre el contenido de esta visión, pero debería ayudarte a avanzar en la resolución del problema que te has encontrado.

Potenciones

1 punto de favor: aceleras los ritos, haciendo que el tiempo de lanzamiento de la invocación sea "1 acción".

1+ puntos de favor (solo aire): aumentas el alcance de la invocación en +10 pies por cada punto de favor gastado de esta manera.

El Camino Hacia la Paz Interior

Reparación de agua de rango 1.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Coste básico de puntos de favor: 0

Alcance: toque

Componentes (requeridos): V, S

Resonancias: estás de pie o nadando en una masa de agua dulce como un río o charca (1 punto de favor adicional), estás en un santuario, templo u otro lugar de poder espiritual (2 puntos de favor adicionales)

Duración: instantánea

Efecto: convocas espíritus paliativos para que restañen las heridas de una criatura dentro del alcance. Si tiene 0 puntos de golpe, se estabiliza de inmediato. Si tiene 1 o más puntos de golpe, puede gastar y tirar 1 Dado de Golpe. Recupera de inmediato una cantidad de puntos de golpe igual al resultado + tu modificador por Constitución.

Potenciones

1 punto de favor: aceleras los ritos, haciendo que el tiempo de lanzamiento de la invocación sea "1 acción adicional".

1+ puntos de favor: aumentas el alcance de la invocación en +10 pies por cada punto de favor gastado de esta manera.

2 puntos de favor: convocas a los espíritus del agua para que sanen cortes y contusiones. Tu objetivo recupera una cantidad de puntos de golpe adicionales igual a 1d4 + tu modificador de característica de invocación. Si los puntos de golpe actuales de tu objetivo son iguales o inferiores a la mitad de sus puntos de golpe máximos, en lugar de lo anterior recupera una cantidad de punto de golpe igual a 1d8 + tu modificador de característica de invocación.

3 puntos de favor: convocas a los espíritus del agua para que restañen cortes graves y torceduras. Tu objetivo recupera una cantidad de puntos de golpe adicionales igual a 2d4 + tu modificador de característica de invocación.

Si los puntos de golpe actuales de tu objetivo son iguales o inferiores a la mitad de sus puntos de golpe máximos, en lugar de lo anterior recupera una cantidad de puntos de golpe igual a 2d8 + tu modificador de característica de invocación.

El Golpe del Tsunami

Castigo de agua de rango 1.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Coste básico de puntos de favor: 0

Alcance: personal (barrido de 5 pies)

Componentes (requeridos): V, S

Resonancias: estás de pie o nadando en una masa de agua dulce como un río o charca (1 punto de favor adicional), estás de pie o nadando en el océano (2 puntos de favor adicionales)

Duración: instantánea

Efecto: convocas una cortina de agua para que se estrelle contra tus enemigos en un barrido de 5 pies a tu alrededor. Efectúa un ataque con múltiples objetivos contra todas las criaturas dentro del barrido. Si impactas,

una criatura sufre 1d6 de daño de frío, y si es de tamaño Mediano o más pequeño es empujada 5 pies en la dirección que escojas.

Potenciones

1+ puntos de favor: aumentas la longitud del barrido en +5 pies por cada punto de favor gastado de esta manera.

1+ puntos de favor: empujas con mayor fuerza, lo que permite a esta invocación mover a criaturas de hasta una categoría de tamaño más grande por cada punto de favor gastado de esta manera.

2 puntos de favor: empujas aún más a las criaturas afectadas, moviéndolas 20 pies en lugar de 5.

2+ puntos de favor: moldeas las aguas hasta convertirlas en espadas gélidas, lo que aumenta el daño causado en 1d6 por cada 2 puntos de favor gastados de esta manera.

3 puntos de favor: desencadenas la fuerza aplastante del océano, haciendo que cada criatura que impactes sufra el estado mutilado hasta el final de su siguiente turno.

Nombre del personaje **Tozen**

Clase y nivel **Duelista Nv 3** Arquetipo **Adepto**

Especie **Espectro**

Alineamiento

Nombre del jugador

Puntos de experiencia

Aventuras en Rokugán

FUE

+1

12

DES

+3

16

CON

+2

14

INT

-1

8

SAB

+1

13

CAR

+0

10

BONIFICADOR POR COMPETENCIA

+2

TIRADAS DE SALVACIÓN

- +1 Fuerza
- +5 Destreza
- +2 Constitución
- 1 Inteligencia
- +3 Sabiduría
- +0 Carisma

HABILIDADES

- +3 Acrobacias (Des)
- +3 Atletismo (Fue)
- 1 Conocimiento Arcano (Int)
- +0 Engaño (Car)
- 1 Historia (Int)
- +2 Interpretación (Car)
- +0 Intimidación (Car)
- 1 Investigación (Int)
- +3 Juego de Manos (Des)
- +1 Medicina (Sab)
- 1 Naturaleza (Int)
- +3 Percepción (Sab)
- +3 Perspicacia (Sab)
- +0 Persuasión (Car)
- 1 Religión (Int)
- +3 Sigilo (Des)
- +3 Supervivencia (Sab)
- +1 Trato con Animales (Sab)

CA

14

INICIATIVA

+3

VELOCIDAD

30 pies

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

Puntos de golpe máximos **30**

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

DADOS DE GOLPE

Total **3d8**

TS CONTRA MUERTE

Éxitos

Fallos

EQUIPO

Armadura de cuero de tiburón:
Reduce el daño cortante no mágico que recibas en 3.

Pareja de hoces:
Emparejada. Cuando uses combate la pareja de hoces, puedes añadir tu modificador de característica al daño del segundo ataque al igual que al primero.

Atrapar:
Una vez por turno, cuando impactes a un criatura Grande o más pequeña, en lugar de infligir daño, puedes forzar a tu objetivo a hacer una tirada de salvación de Destreza CD 10. Si falla, queda apresado. Puede usar una acción para realizar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 11 para liberarse.

Monedas **3 koku**

RASGOS DE CLASE, ATRIBUTOS Y DOTES

Puntos de Concentración

Al entender el ritmo de la batalla, puedes encontrar el momento exacto para empezar a atacar, defender o lanzar un golpe final. Esta claridad en el combate te permite acceder a los puntos de concentración que nutren tus técnicas marciales.

Puntos de concentración: 3 Máximo

- Comienzas cada encuentro con 0 puntos de concentración.
- Acumulas 1 punto de concentración al final de cada uno de tus turnos.
- Cuando tengas acceso a posiciones de combate a nivel 2, acumularás puntos de concentración adicionales al final de tu turno en función de tu posición de combate (consulta la página 59).
- Al final de un encuentro, los puntos de concentración no gastados se pierden.
- No puedes acumular puntos de concentración mientras estás inconsciente.

Posición de Combate

Al tirar iniciativa eliges la posición que vas a adoptar, y puedes cambiar de posición empleando tu movimiento completo o una acción. Las posiciones de combate solo se pueden utilizar durante los encuentros de combate.

Ataques Dobles

Al combatir con dos armas, puedes tratar una de las armas versátiles que empuñes como ligera, siempre y cuando la otra arma que blandas sea ligera. Además, las armas como si tuviesen la propiedad emparejada (lo que te permite añadir tu bonificador por competencia al daño al combatir con dos armas, tal y como se describe en la página 200).

Juego de pies Evasivo

Elige Inteligencia, Sabiduría o Carisma. Si no llevas armadura y no empuñas un escudo, tu Clase de Armadura es igual a 10 + tu modificador de Destreza + el modificador de la puntuación de característica que hayas elegido. Además, mientras estés en un duelo tienes un bonificador de +2 a tu Clase de Armadura contra cualquier ataque realizado por una criatura que no esté participando en el duelo.

Dispersión Fantasmal

Cuando te impacta un ataque, puedes emplear tu reacción para disipar tu forma corpórea, lo que te otorga resistencia contra el daño de ese ataque y hace que te conviertas en niebla o en motas de llamas pálidas antes de desaparecer por completo junto con todos los objetos que lleves encima. También puedes usar tu acción para disiparte. Cuando estés en este estado tu tipo de criatura es muerto viviente en lugar de humanoide, eres invisible y tienes inmunidad a todo el daño no psíquico y a todos los estados.

No puedes atacar, ejecutar invocaciones ni realizar ninguna otra acción que no sea la de reintegrarte, recuperando tu forma física junto con todos tus objetos. Una vez que te hayas disipado y reintegrado, no podrás volver a disiparte hasta que completes un descanso corto.

INSPIRACIÓN

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

13

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Armadura: ninguna
Armas: armas sencillas y marciales
Herramientas: equipo de mantenimiento de espadas
Idiomas: rokuganés, legua de signos Ningyo, Ividi

ATAQUES

NOMBRE	BONIFICADOR DE ATAQUE	DAÑO/TIPO	PROPIEDADES
Parejas de Hoces [kama]	+5	1d4 + 3 cortante	Ligera, sutil, emparejada, atrapar
Wakizahi	+5	1d6 + 3 cortante	Ligera, sutil, arrojadiza (10/30)
Daga	+5	1d4 + 3 perforante	Ligera, sutil, arrojadiza (20/60)

Nombre del personaje **Tozen**

Edad Desconocida

Altura 5' 9" / 175 cm

Peso

Ojos Blancos

Piel Azul pálida translúcida

Pelo Negro

Aventuras en Rokugán

ASPECTO DEL PERSONAJE



MOTIVACIONES

- 1) rescatar a la tripulación del *Luna Pálida*.
- 2) ayudar a los monjes Guardianes de la Tormenta en la isla.
- 3) encontrar una forma de detener a la Anguila de la Tormenta y liberarse de la atracción de la serpiente.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Tozen es energético, impulsivo y perspicaz.

HISTORIA DEL PERSONAJE

Ni siquiera la muerte podría apartarte de tu deber y tu promesa: contener o matar a la Anguila de la Tormenta y vengar todas las vidas perdidas por su hambre voraz.

ALIADOS Y ORGANIZACIONES

Los habitantes de Descanso de la Anguila de la Tormenta: Tu comunidad.

TÉCNICAS E INVOCACIONES

- Posición del Cormorán

Te mantienes preparado para asestar golpes de tanteo o precipitarte para dar un golpe mortal en el momento de mayor vulnerabilidad de tu enemigo.

Efectos de la posición: cuando impactas con un ataque normal o un ataque de oportunidad, tu objetivo sufre el estado distraído (-2 a la CA, que se elimina tras ser impactado por un ataque) durante 1 minuto.

Generación de concentración: al final de tu turno, acumulas 1 punto de concentración adicional por cada ataque que hayas efectuado desde el final de tu último turno.

- Posición del Dragón

El dragón representa una amenaza tanto con la cabeza como con la cola, y del mismo modo tu actitud te permite amenazar a tus enemigos tanto con tu arma principal como con la de tu mano torpe, o incluso al utilizar una única arma y tener la otra mano libre.

Efectos de la posición: cuando una criatura a la que puedas percibir situada en un radio de 5 pies haga un ataque con armas contra ti, puedes emplear tu reacción para hacer que sufra el estado distraído (-2 a la CA, se elimina tras ser impactado por un ataque) durante 1 minuto.

Generación de concentración: al final de tu turno, acumulas 1 punto de concentración adicional por cada ataque normal que hayas efectuado este turno.

- Estocada de los Ríos Gemelos

Empuñando dos espadas como un único instrumento de muerte, te abres paso entre tus enemigos infligiendo una sucesión de cortes letales y emergiendo teñido de rojo.

Tiempo de activación: 1 acción y 1 acción adicional; o 2 ataques

Coste de concentración: 2+

Alcance: personal (línea: 5 pies)

Duración: instantánea

Movimiento obligatorio: 10 pies antes del ataque

Arma necesaria: dos armas emparejadas cualesquiera
Efecto: efectúa un ataque cuerpo a cuerpo con múltiples objetivos utilizando una de tus armas. Si impactas, una criatura sufre una cantidad de daño igual al daño de tu arma más tu modificador de característica.

A continuación, haz un segundo ataque cuerpo a cuerpo con múltiples objetivos utilizando la otra arma con ventaja. Si impactas, una criatura sufre una cantidad de daño igual al daño de tu arma más tu modificador de característica.

Efectos adicionales: si estás usando dos armas que causan daño cortante, después de efectuar los dos ataques puedes moverte 10 pies adicionales. Durante este movimiento puedes moverte a través de enemigos, y no provocas ataques de oportunidad al hacerlo.

Si gastaste al menos 3 puntos de concentración, aumenta el alcance en +5 pies por cada punto de concentración gastado por encima del coste básico.

- Ataque de la Elegancia del Alba

Lanzas un golpe preciso que atraviesa las defensas de tu enemigo y deja al descubierto cualquier flaqueza en su convicción. Ni siquiera las criaturas de maldad sobrenatural pueden escapar completamente indemnes ante tu habilidad y experiencia.

Tiempo de activación: 1 ataque.

Coste de concentración: 1+ (debes gastar al menos 1 punto de concentración, y opcionalmente puedes gastar cualquier cantidad de puntos de concentración adicionales de entre los que tengas disponibles).

Alcance: el alcance de tu arma.

Movimiento obligatorio: ninguno.

Arma empleada: para utilizar esta técnica debes estar empuñando un arma.

Efecto: haz un ataque con un arma contra una criatura que esté dentro de tu alcance, añadiendo un bonificador igual a los puntos de concentración que hayas gastado para la tirada de ataque. Si impactas, tu objetivo sufre una cantidad de daño igual al daño de tu arma + tu modificador de característica + los puntos de concentración que hayas gastado.

Efectos adicionales: si has gastado al menos 3 puntos de concentración, tu arma se considera mágica para este ataque a efectos de superar las resistencias e inmunidades a daño. Si fallas, recupera 1 punto de concentración.

Nombre del personaje **Hida Katashi**

Clase y nivel Cortesano/Bushi Nv 3 Arquetipo Protector

Nombre del jugador

Especie Mazoku

Alineamiento

Puntos de experiencia

FUE

+3

16

DES

+2

14

CON

+2

14

INT

+1

12

SAB

+0

10

CAR

-1

8

BONIFICADOR POR COMPETENCIA

+2

TIRADAS DE SALVACIÓN

- +3 Fuerza
- +2 Destreza
- +4 Constitución
- +1 Inteligencia
- +2 Sabiduría
- 1 Carisma

HABILIDADES

- +2 Acrobacias (Des)
- +5 Atletismo (Fue)
- +1 Conocimiento Arcano (Int)
- 1 Engaño (Car)
- +3 Historia (Int)
- 1 Interpretación (Car)
- 1 Intimidación (Car)
- +1 Investigación (Int)
- +2 Juego de Manos (Des)
- +0 Medicina (Sab)
- +1 Naturaleza (Int)
- +0 Percepción (Sab)
- +2 Perspicacia (Sab)
- 1 Persuasión (Car)
- +1 Religión (Int)
- +4 Sigilo (Des)
- +0 Supervivencia (Sab)
- +0 Trato con Animales (Sab)

CA

16

INICIATIVA

+2

VELOCIDAD

30 pies

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

Puntos de golpe máximos 42

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

DADOS DE GOLPE

Total 3d12

TS CONTRA MUERTE

Éxitos ○○○○
Fallos ○○○○

EQUIPO

Armadura lacada

50 gramos de jade

Juego de caligrafía

Útiles de herrería

Ropa de viaje

Monedas 8 koku

RASGOS DE CLASE, ATRIBUTOS Y DOTES

Puntos de Concentración

Al entender el ritmo de la batalla, puedes encontrar el momento exacto para empezar a atacar, defender o lanzar un golpe final. Esta claridad en el combate te permite acceder a los puntos de concentración que nutren tus técnicas marciales.

Puntos de concentración: 3 Máximo

- Comienzas cada encuentro con 0 puntos de concentración.
- Acumulas 1 punto de concentración al final de cada uno de tus turnos.
- Acumularás puntos de concentración adicionales al final de tu turno en función de tu posición de combate.
- Al final de un encuentro, los puntos de concentración no gastados se pierden.
- No puedes acumular puntos de concentración mientras estás inconsciente.

Posición de Combate. Al tirar iniciativa eliges la posición que vas a adoptar, y puedes cambiar de posición empleando tu movimiento completo o una acción. Las posiciones de combate solo se pueden utilizar durante los encuentros de combate.

Claridad Repentina. Puedes utilizar este rasgo al comienzo de tu turno como acción gratuita para acumular 1 punto de concentración por cada criatura hostil que puedas percibir en un radio de 10 pies de ti. Una vez que utilices este rasgo, debes completar un descanso corto o largo antes de poder utilizarlo de nuevo.

Visión en la Oscuridad 60 pies.

Auténtica Forma Demoníaca. Puedes asumir tu aterradora forma verdadera empleando una acción adicional. Cuando estás en tu forma demoníaca, adquieres varios rasgos beneficiosos y tu tipo de criatura es infernal en lugar de humanoide. Tras un número de asaltos igual a tu bonificador por competencia, te transformas de nuevo. Después de transformarte, no puedes volver a utilizar este atributo hasta que completes un descanso largo.

La Velocidad de la Muerte. Puedes abalanzarte sobre tu enemigo en un instante. Cuando asumes tu forma demoníaca, tira 1d8 y añade tu bonificador por competencia. A partir del siguiente asalto, tu valor de iniciativa para el encuentro se incrementa en esta cantidad. Cuando asumas de nuevo tu forma mortal, tu iniciativa volverá a su valor original.

Certeza Incansable. Tu llegada es tan cierta como la muerte, los impuestos o la burocracia. No sufres los efectos negativos del cansancio y tienes ventaja en las pruebas y tiradas de salvación de Constitución. Además, al asumir tu forma demoníaca, ganas inmediatamente una cantidad de puntos de golpe temporales igual a 2d6 más tu bonificación por competencia.

Oportunidad Estratégica. Tienes una gran habilidad para utilizar tanto tus palabras como tus acciones para descubrir y crear oportunidades que tus aliados puedan explotar. Una vez por asalto, cuando ataques o uses una diatriba retórica sobre una criatura, puedes revelar una de sus debilidades. Hasta el comienzo de tu siguiente turno, la próxima vez que una criatura que no seas tú impacte al objetivo expuesto con un ataque, obtendrá un bonificador a la tirada de daño igual a tu bonificador por competencia o a tu nivel de cortesano, lo que sea menor.

INSPIRACIÓN

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

10

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Armadura: armaduras ligeras y medias.
Armas: armas sencillas y marciales.
Herramientas: juego de caligrafía, útiles de herrería
Idiomas: rokuganés, rokuganés cortesano, jerga de batalla

ATAQUES

NOMBRE	BONIFICADOR DE ATAQUE	DAÑO/TIPO	PROPIEDADES
Garrote tachonado	+5	2d6 + 3 contundente	Pesada, a dos manos
Wakizahi	+5	1d6 + 3 cortante	Ligera, sutil, arrojadiza (10/30)
Daga (2)	+5	1d4 + 3 perforante	Ligera, sutil, arrojadiza (20/60)
Garras	+5	1d8 + 3 cortante	Cuenta como magia

Nombre del personaje **Hida Katashi**

Edad ¡Ocupate de tus asuntos! **Altura** 6' 9" / 205 cm

Peso

Ojos Rojos

Piel Tono amarillo tierra

Pelo Marrón canoso

Aventuras en Rokugán

ASPECTO DEL PERSONAJE



MOTIVACIONES

1) proteger y preservar, cueste lo que cueste, a los monjes de la Orden de los Guardianes de la Tormenta que residen en la isla.

2) asegurarse de que nunca se rompa el sello que ata a la Anguila de la Tormenta.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Katashi es severo, inquebrantable y educado.

HISTORIA DEL PERSONAJE

Caminas con orgullo entre el Clan Cangrejo, honrando el sacrificio de un hombre que no sabía tu nombre, pero que cambió su vida por la tuya de todos modos.

ALIADOS Y ORGANIZACIONES

Hida Kanami: La mentora de Katashi y la madre del salvador de Katashi.

El Clan del Cangrejo: El grupo con el que trabaja Katashi, la lealtad hacia él es primordial.

La Familia Hida: La familia adoptiva de Katashi.

TÉCNICAS E INVOCACIONES

Entramar la Tormenta

Cuando un enemigo se lanza hacia ti das un paso al costado y afianzas tu arma contra el lado expuesto de tu brazo o cuerpo para desviar cualquier golpe que te alcance lejos de tu centro de equilibrio. Si se ejecuta correctamente, esta defensa permite desequilibrar a tu oponente, lo que te brinda la oportunidad de retroceder o acercarte para asestar un golpe decisivo.

Tiempo de activación: 1 reacción.

Coste de concentración: 1+ (debes gastar al menos 1 punto de concentración, y opcionalmente puedes gastar cualquier cantidad de puntos de concentración adicionales de entre los que tengas disponibles).

Alcance: personal.

Movimiento obligatorio: ninguno.

Arma empleada: para utilizar esta técnica debes estar empuñando un arma.

Efecto: después de que una criatura te elija como objetivo de un ataque, pero antes de que haga su tirada de ataque, puedes emplear tu reacción para incrementar tu CA contra ese ataque en 1 por cada punto de concentración que hayas gastado. Además, si el ataque impacta el daño que sufres se reduce también en esa cantidad.

Efectos adicionales: si haces que el ataque falle o que el daño se reduzca a 0, el atacante sufre el estado desorientado (no puede hacer ataques de oportunidad) hasta el final de tu siguiente turno.

Posición del Roble

Mantienes una postura abierta que reduce tu movilidad, pero te permite protegerte a ti y a tus compañeros.

Efectos de la posición: tanto tú como cualquier otra criatura amistosa en un radio de 10 pies obtenéis un bonificador de +1 a la Clase de Armadura. Una criatura no puede beneficiarse de múltiples incrementos a su CA procedentes de varios usos de esta posición. Además, tu velocidad de movimiento se reduce a la mitad.

Generación de concentración: al final de tu turno acumulas

2 puntos de concentración adicionales si tus puntos de golpe actuales son iguales o inferiores a la mitad de tus puntos de golpe máximos, o 1d4 + 1 puntos de concentración adicionales si tus puntos de golpe actuales son iguales o inferiores a la cuarta parte de tus puntos de golpe máximos.

Posición de las Brasas

Adoptas una actitud amenazante que hace que tus enemigos se lo piensen dos veces antes de acercarse a ti.

Efectos de la posición: cuando una criatura hostil a la que puedes percibir termina su movimiento a 10 pies o menos de ti, puedes emplear tu reacción para que sufra el estado marcado (tu próximo ataque con éxito contra la criatura inflige 1d8 de daño de fuerza adicional) durante 1 minuto.

Generación de concentración: al final de tu turno acumulas 3 puntos de concentración adicionales si has logrado reducir al menos a una criatura enemiga a 0 puntos de golpe desde el final de tu último turno.

Posición del Sauce

Mantienes una postura flexible que te permite lanzar ataques repentinos e inesperados para pillar a tus enemigos con la guardia baja.

Efectos de la posición: durante tu turno, puedes emplear tu acción adicional para agarrar o empujar a una criatura que esté en un radio de 5 pies de ti. Puedes utilizar Destreza (Acrobacias) en lugar de Fuerza (Atletismo) para cualquier tirada enfrentada que hagas como parte de esta acción.

Generación de concentración: al final de tu turno acumulas 1 punto de concentración adicional por cada tirada enfrentada y por cada ataque sin armas normal que hayas efectuado este turno.

Nombre del personaje **Bikuni Wakumi**

Clase y nivel Ritualista Niv 3 Arquetipo Elementalista (Agua) Nombre del jugador

Especie Ningyo

Alineamiento

Puntos de experiencia

Aventuras en Rokugán

FUE

-1

8

DES

+1

12

CON

+2

14

INT

+3

16

SAB

+2

14

CAR

+0

10

BONIFICADOR POR COMPETENCIA

+2

TIRADAS DE SALVACIÓN

- 1 Fuerza
- +1 Destreza
- +2 Constitución
- +3 Inteligencia
- +4 Sabiduría
- +2 Carisma

HABILIDADES

- +1 Acrobacias (Des)
- +1 Atletismo (Fue)
- +3 Conocimiento Arcano (Int)
- +0 Engaño (Car)
- +5 Historia (Int)
- +0 Interpretación (Car)
- +0 Intimidación (Car)
- +3 Investigación (Int)
- +1 Juego de Manos (Des)
- +4 Medicina (Sab)
- +3 Naturaleza (Int)
- +2 Percepción (Sab)
- +2 Perspicacia (Sab)
- +2 Persuasión (Car)
- +3 Religión (Int)
- +1 Sigilo (Des)
- +2 Supervivencia (Sab)
- +2 Trato con Animales (Sab)

CA

11

INICIATIVA

+1

VELOCIDAD

30 pies

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

Puntos de golpe máximos 24

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

DADOS DE GOLPE

Total 3d6

TS CONTRA MUERTE

Éxitos
Fallos

EQUIPO

Ropa Consagrada:

El portador tiene resistencia contra el daño provocado por:

externalizaciones
invocaciones
conjuros
armas mágicas
fuentes sobrenaturales

Obtienes ventaja en las tiradas de salvación contra quedar hechizado por magia o ilusiones.

(20) flechas Hoja de Sauce

Monedas 2 koku

RASGOS DE CLASE, ATRIBUTOS Y DOTES

- Favor

Las invocaciones reflejan un vínculo que te une a varios espíritus, y el favor es un reflejo abstracto de la voluntad de los espíritus de esforzarse al máximo para ayudarte. Las invocaciones reflejan un vínculo que te une con diversos espíritus, y los puntos de favor constituyen un reflejo abstracto de la disposición de los espíritus para ayudarte. Cuando ejecutas una invocación, debes gastar una cantidad de puntos de favor igual a su coste de favor básico para hacerlo. Además, puedes gastar puntos de favor adicionales para añadir poderosos efectos a la invocación.

Los puntos de favor gastados se recuperan después de completar un descanso largo o después de pasar al menos cuatro horas realizando actividades para sintonizarte espiritualmente en un lugar espiritualmente activo, como por ejemplo un santuario o una cañada virgen. Estas actividades pueden incluir la contemplación silenciosa, la preparación de pequeñas ofrendas o hablar con un espíritu que conozcas bien.

Característica para lanzar conjuros y usar Técnicas:

Inteligencia
CD Salvación: 13
Modificador de Ataque: +5
Favor: 3 Máximo

- Canalización

Una vez al día, al terminar un descanso corto, puedes recuperar una cantidad de puntos de favor igual a tu bonificación de competencia o tu nivel de ritualista, lo que sea más bajo.

- Alineamiento Elemental

Cuando emplees 2 o más puntos de favor en una invocación de Agua, obtienes 1 punto de favor adicional para potenciaciones de los efectos de la invocación.

- Cambio de Forma Innato

Tienes dos formas: tu forma humana y tu forma ningyo. Puedes alternar entre estas formas después de un descanso corto o largo. Tus ropas y armadura cambian para adaptarse a tu forma actual.

- Criatura Mitológica.

Una vez cada descanso largo, cuando hagas una prueba de Fuerza (Atletismo) si el resultado es 5 o menos puedes volver a tirar el dado, y deberás quedarte con el segundo resultado.

INSPIRACIÓN

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

12

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Armadura: ninguna

Armas: armas sencillas

Herramientas: Útiles de costura, útiles de adivinación, útiles de pesca.

Idiomas: Nehiri, rokuganés, lenguaje de signos Ningyo, rokuganés cortesano

ATAQUES

NOMBRE	BONIFICADOR DE ATAQUE	DAÑO/TIPO	PROPIEDADES
Arco de Caza	+3	1d6 + 1 perforante	Munición (80/320), a dos manos
Daga (2)	+3	1d4 + 1 perforante	Ligera, sutil, arrojadiza (20/60)

Nombre del personaje **Bikuni Wakumi**

Edad 43

Altura 5' 9" / 175 cm

Peso

Ojos Ámbar

Piel Verde-azul marino

Pelo volantes rosa claro

Aventuras en Rokugan

ASPECTO DEL PERSONAJE



MOTIVACIONES

- 1) Llegar a la isla y ayudar a los monjes Guardianes de las Tormenta.
- 2) Proteger la bahía y a su gente a toda costa.
- 3) Asegurarse de que la esencia de la Anguila de la Tormenta permanece sellada en la isla.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Wakumi es tenaz, inteligente y travieso.

HISTORIA DEL PERSONAJE

Tu familia ha protegido estas aguas durante siglos. Ahora, un viejo mal amenaza todo lo que aprecias.

ALIADOS Y ORGANIZACIONES

Mako: tu amigo, un Guardián de la Tormenta en la Isla sin Nombre.

Las Cortes de los Ningyo: tú y tu familia os habéis comprometido a servir a los intereses de las Cortes de los Ningyo, que se esfuerzan por proteger el mar y a todos los que lo habitan pacíficamente.

TÉCNICAS E INVOCACIONES

- El Golpe del Tsunami

Castigo de agua de rango 1.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Coste básico de puntos de favor: 0

Alcance: personal (barrido de 5 pies)

Componentes (requeridos): V, S

Resonancias: estás de pie o nadando en una masa de agua dulce como un río o charca (1 punto de favor adicional), estás de pie o nadando en el océano (2 puntos de favor adicionales)

Duración: instantánea

Efecto: convocas una cortina de agua para que se estrelle contra tus enemigos en un barrido de 5 pies a tu alrededor. Efectúa un ataque con múltiples objetivos contra todas las criaturas dentro del barrido. Si impactas, una criatura sufre 1d6 de daño de frío, y si es de tamaño Mediano o más pequeño es empujada 5 pies en la dirección que escojas.

Potenciones

1+ puntos de favor: aumentas la longitud del barrido en +5 pies por cada punto de favor gastado de esta manera.

1+ puntos de favor: empujas con mayor fuerza, lo que permite a esta invocación mover a criaturas de hasta una categoría de tamaño más grande por cada punto de favor gastado de esta manera.

2 puntos de favor: empujas aún más a las criaturas afectadas, moviéndolas 20 pies en lugar de 5.

2+ puntos de favor: moldeas las aguas hasta convertirlas en espadas gélidas, lo que aumenta el daño causado en 1d6 por cada 2 puntos de favor gastados de esta manera.

3 puntos de favor: desencadenas la fuerza aplastante del océano, haciendo que cada criatura que impactes sufra el estado mutilado hasta el final de su siguiente turno.

- Hoja de los Elementos

Convocación de cualquier elemento de rango 1.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Coste básico de puntos de favor: 0

Alcance: personal

Componentes (requeridos): V, S

Ofrendas (opcional): un fragmento de gema (1 punto de favor adicional)

Resonancias: estás en un campo de batalla histórico famoso (1 punto de favor adicional), estás en la forja de un herrero (1 punto de favor adicional)

Duración: 1 minuto, o hasta el final de cualquier turno en el que el arma escape de tu mano.

Efecto: extiendes la mano y en ella se forma un arma de energía elemental. Un arma de agua se condensa a partir de la humedad del aire que te rodea, mientras que un arma de viento vuela a tu mano. Un arma de fuego aparece con el chisporroteo de una ignición y arma de tierra sale del suelo. Creas y preparas un arma cuerpo a cuerpo o a distancia sencilla a tu elección hecha con el elemento con el que hayas ejecutado esta invocación. Se mantiene mientras dure la invocación. El daño se considera mágico a la hora de ignorar resistencias e inmunidades, y el tipo de daño depende del elemento utilizado:

- Agua: frío.

- Aire: trueno.

- Fuego: fuego.

- Tierra: contundente.

Al final de la duración el arma se desmorona, se apaga, se disipa o se evapora.

Potenciones

1 punto de favor: aceleras los ritos, haciendo que el tiempo de lanzamiento de la invocación sea "1 acción adicional".

1 punto de favor: El arma se mantiene incluso si escapa de tu mano, y pueden llevarla otras criaturas. Puedes finalizar voluntariamente su duración empleando tu reacción o una acción adicional en tu turno.

1 punto de favor: creas un arma marcial en lugar de un arma sencilla.

1 punto de favor: creas dos armas idénticas en lugar de un solo arma. Estas armas deben tener la propiedad ligera o emparejada.

1+ puntos de favor: haces que el arma busque al enemigo por su propia voluntad. Al hacer una tirada de ataque con ella, añade un bonificador de +1 para impactar por cada punto de favor gastado de esta manera.

3 puntos de favor: cuando finalice la duración del arma o resulte destruida de cualquier otra forma, en lugar de desaparecer de forma inocua, descarga un torrente de poder elemental. Cada criatura en un radio de 5 pies de ella debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Si falla, sufre 2d8 de daño del tipo que causara el arma.

Créditos

DISEÑO Y DESARROLLO

Alexis Dykema, Ryan Hiltunen, Curro Marín y Luis E. Sánchez

CORRECCIÓN

Christine Crabb

COORDINADOR DE JUEGOS DE ROL

Sam Gregor-Stewart

DISEÑO GRÁFICO

Paco Dana

COORDINADOR DE DISEÑO GRÁFICO

Curro Marín

ILUSTRACIÓN DE PORTADA

Antonio Maínez

CARTOGRAFÍA

Francesca Baerald

ILUSTRACIONES

Francesca Baerald, Noah Bradley, Joshua Cairós, Antonio Maínez, Chris Ostrowski y Yudong Shen

DIRECTOR ARTÍSTICO

Antonio Maínez

VERSIÓN ESPAÑOLA POR LA FORTALEZA DE KALAGAR

TRADUCCIÓN

Kalagar

RESPONSABLE EDITORIAL

Croc

COORDINADOR DE ESTUDIO

Stéphane Bogard

JEFE DE ESTUDIO

Michael Croitoriu

DESARROLLO DE LA FRANQUICIA

DIRECCIÓN NARRATIVA Y DE LA AMBIENTACIÓN

Katrina Ostrander

GRUPOS DE PRUEBAS DE JUEGO

Joris van der Vorst, Lore Melis, Michel Melis, Robin Melis, Teodor Ioan Mihai, Daniel Smith, Vlad Ustinov, Wouter van den Bergh.



© 2023 Edge Studio, con licencia de Fantasy Flight Games. Legend of the Five Rings, el logotipo de L5R y el logotipo blanco de FFG logo son marcas registradas de Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son marcas registradas de Fantasy Flight Games. Publicado por Edge Studio - Asmodee Group. 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119 Guyancourt Cedex, France. Queda prohibida la reproducción o el uso no autorizado del material o las ilustraciones aquí contenidas sin el permiso explícito por escrito de Edge Studio.

ISBN: 3558380106708

Código de producto: ESAIRFRD23EN

Primera impresión: Enero, 2023

Para saber más sobre el mundo de Rokugán y La Leyenda de los Cinco Anillos, visítanos en: edge-studio.net

Enero 2024



Material Rolero Gratuito



@Kalagar_Black



@kalagar.bsky.social



contactokalagar@gmail.com

Open Game License

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" Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only. System Reference Document 5.1 2 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 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 © 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Adventures in Rokugan © 2022 Edge Studio under license of Fantasy Flight Games.
END OF LICENSE



Aventuras en Rokugán

DESCANSO DE LA ANGIULA DE LA TORMENTA

EN LAS AGUAS DE LA BAHÍA DEL PEZ TERREMOTO, ALGO VIL PIDE A GRITOS SER LIBERADO.

Una Aventura para el Día del Rol Gratis 2023

Los monjes de la Isla Sin Nombre han custodiado los restos de la gran Anguila de la Tormenta durante siglos, asegurándose de que su retorcido espíritu permanezca contenido. Han hecho un juramento para asegurarse de que nunca más se permita a la bestia atormentar las aguas de la Bahía del Pez Terremoto o del Mar de la Diosa del Sol. Con la ayuda del Descanso de la Anguila de la Tormenta, una aldea enclavada en la costa y administrada por la familia Yasuki del Cangrejo, y la ayuda de los siempre vigilantes ningyo, los monjes han tenido éxito... hasta ahora.

Las tormentas arrecian y algo bajo las olas responde a los chillidos de la Anguila de la Tormenta. Ahora, un barco ha desaparecido, los monjes guardan silencio y las aguas están acechadas por monstruosidades anfibias. La región está a punto de sufrir una catástrofe y el Imperio te necesita, así que coge tu katana, reza a los espíritus y prepárate para enfrentarte a la tormenta en **Descanso de la Anguila de la Tormenta**.

Introduce a tus jugadores en el juego de rol ambientado en el Imperio Esmeralda con esta aventura del Día del Rol Gratis que utiliza la línea de juego Aventuras en Rokugán. Este producto es una forma excelente de introducir a los jugadores en algunos de los elementos más fantásticos de la ambientación de La Leyenda de los Cinco Anillos, a la vez que se adentran en dos de los siete Grandes Clanes y algunas de las otras facciones que habitan las tierras de Rokugán.

La Leyenda
de los Cinco Anillos



EDGE
S T U D I O



EDGE-STUDIO.NET

STORM EEL'S REST
SKU: ESAIRFRD23EN
ISBN: 3558380106708

