



*Nivel Tres (2): Furia; Respiración Acuática*  
*Nivel Cuatro (1): Tentáculos Negros de Evard*

### “AVE SOMBRÍA”

*Nivel Cero (4): Perturbar Muertos Vivientes; Sonido Fantasma*  
*Nivel Uno (4): Detectar Muertos Vivientes; Rayo de Debilitamiento*  
*Nivel Dos (3): Comandar Muertos Vivientes; Oscuridad; Ver en la Oscuridad*  
*Nivel Tres (2): Toque Vampírico; Volar*  
*Nivel Cuatro (1): Reanimar a los Muertos*

### TOYOTOMI MUBASA

*Anciano Patriarca del Clan Toyotomi.*

**Nivel:** Aristócrata 9 + Asesino 1  
**CA:** 14 (+3 por atuendo ninja)  
**Puntos de golpe:** 36  
**Ataque base:** +6/+1  
**Iniciativa:** +1  
**Tiros de salvación:** FOR +3, REF +4, VOL +11  
**Características:** FUE 12 (+1), INT 15 (+2), DES 13 (+1), SAB 17 (+3), CON 10 (+0), CAR 16 (+3)  
**Ataques:** Katana +8/+3 (1d8+3), Wakizashi +7/+2 (1d6+1)  
**Habilidades:** Averiguar Intenciones +12; Diplomacia +12; Disfrazarse +7; Esconderse +8; Intimidar +12; Montar +6; Moverse en Silencio +8; Reunir Información +12; Saber (Historia) +10; Saber (Nobleza) +14; Supervivencia +7; Tasación +8  
**Dotes:** Competencia con Armas (Sencillas, Marciales); Competencia con Armadura Ligera, Intermedia y Pesada; Liderazgo; Soltura y Especialización con Arma (Katana); Voluntad de Hierro  
**Capacidades Especiales de Asesino:** Ataque Furtivo +1d6; Ataque Mortal; Empleo de Venenos  
**Conjuros de Asesino (1):** Disfrazarse, Impacto Verdadero.

#### Atuendo ninja Tototomi

(Armadura Intermedia)

Consiste en un mono azul oscuro, el cual dispone de “alas” desplegadas que permiten al usuario planear como si gozase del hechizo “Caída de Pluma”. Además está convenientemente forrado para resistir ataques (considerar como Armadura de Piel).

#### Bastón

El bastón de Mubasa, mediante un sistema de aire comprimido, expulsa dardos venenosos. Dispone de cinco dardos, considerando que el veneno tiene los mismos efectos que “Hoja Mortal” (TS For CD 20; Daño inicial 1d6 a Constitución; Daño secundario 2d6 Constitución).

### TOYOTOMI MAKO

*Hijo de Mubasa, Futuro Heredero del Clan Toyotomi y Ninja.*

**Nivel:** Aristócrata 6 + Asesino 2  
**CA:** 16 (+3 por escamas de cuero)  
**Puntos de golpe:** 49  
**Ataque base:** +5

**Iniciativa:** +3

**Tiros de salvación:** FOR +3, REF +10, VOL +6  
**Características:** FUE 15 (+2), INT 12 (+1), DES 16 (+3), SAB 12 (+1), CON 13 (+1), CAR 13 (+1)  
**Ataques:** Katana +7 (1d8+2), Wakizashi +7 (1d6+2), Arco largo +8 (1d8)

**Habilidades:** Avistar +8; Disfrazarse +7; Esconderse +8; Intimidar +7; Montar +9; Moverse en Silencio +8; Reunir Información +7; Saber (Nobleza) +5; Supervivencia +8

**Dotes:** Competencia con Armas (Sencillas, Marciales); Competencia con Armadura Ligera, Intermedia y Pesada; Disparo a Bocajarro; Disparo Rápido; Reflejos Rápidos

**Capacidades Especiales de Asesino:** Ataque Furtivo +1d6; Ataque Mortal; Empleo de Venenos; Esquiva Asombrosa; +1 TS contra Venenos

**Conjuros de Asesino (2):** Disfrazarse; Impacto Verdadero; Niebla de Obscurecimiento

#### Atuendo ninja Toyotomi

(Armadura Intermedia)

Consiste en un mono azul oscuro, el cual dispone de “alas” desplegadas que permiten al usuario planear como si gozase del hechizo “Caída de Pluma”. Además está convenientemente forrado para resistir ataques (considerar como una armadura de pieles).

### HANKANI (“MANTIS”)

*Líder del Clan Ninja Toyotomi. Amante de Mubasa y Madre de Mako.*

**Nivel:** Monje 8 + Asesino 3  
**CA:** 17 (+2 por atuendo ninja)  
**Puntos de golpe:** 60  
**Ataque base:** +8/+3  
**Iniciativa:** +4

**Tiros de salvación:** FOR +8, REF +13, VOL +9

**Características:** FUE 13 (+1), INT 13 (+1), DES 18 (+4), SAB 14 (+2), CON 13 (+1), CAR 15 (+2)

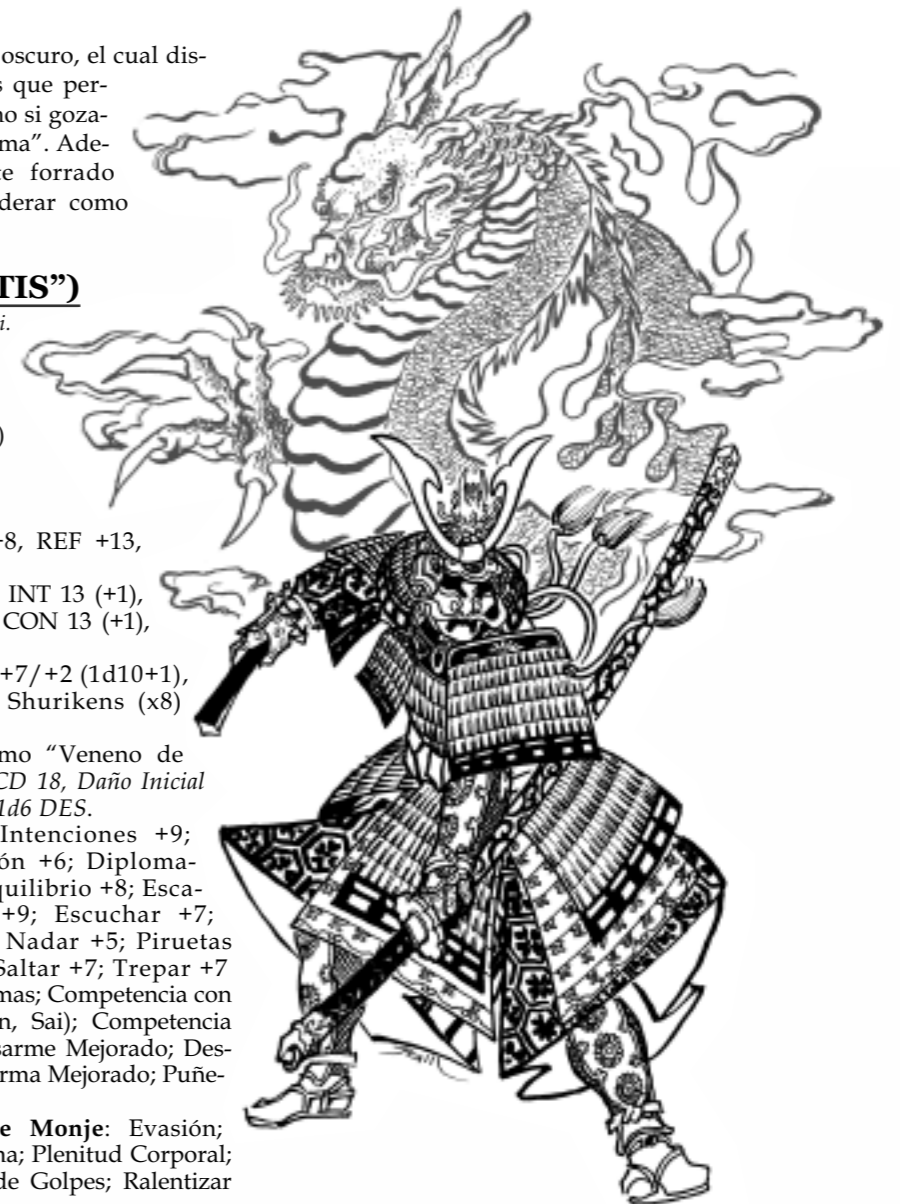
**Ataques:** Cuerpo a cuerpo +7/+2 (1d10+1), Sai (x2) +7/+2 (1d3+1), Shurikens (x8) +10/+5 (1+Veneno\*)

\* Considera el Veneno como “Veneno de Avispa Gigante”: TS For CD 18, Daño Inicial 1d6 DES; Daño Secundario 1d6 DES.

**Habilidades:** Averiguar Intenciones +9; Avistar +8; Concentración +6; Diplomacia +7; Disfrazarse +8; Equilibrio +8; Escapismo +9; Esconderse +9; Escuchar +7; Moverse en Silencio +9; Nadar +5; Piruetas +7; Saber (Nobleza) +7; Saltar +7; Tregar +7

**Dotes:** Combate con Dos Armas; Competencia con Armas (Sencillas, Shuriken, Sai); Competencia con Armadura Ligera; Desarme Mejorado; Desviar Flechas; Impacto sin Arma Mejorado; Puñetazo Aturdidor

**Capacidades Especiales de Monje:** Evasión; Impacto Ki; Mente en Calma; Plenitud Corporal; Pureza Corporal; Ráfaga de Golpes; Ralentizar Caída 40'



**Capacidades Especiales de Asesino:** Ataque Furtivo +2d6; Ataque Mortal; Empleo de Venenos; Esquiva Asombrosa; +1 TS contra Venenos

**Conjuros de Asesino (3/0):** Disfrazarse; Impacto Verdadero; Niebla de Obscurecimiento; Invisibilidad; Pasar sin Dejar Rastro

#### Atuendo ninja Toyotomi

(Armadura Intermedia)

Consiste en un mono azul oscuro, el cual dispone de “alas” desplegadas que permiten al usuario planear como si gozase del hechizo “Caída de Pluma”. Además está convenientemente forrado para resistir ataques (considerar como Armadura de Cuero).

#### Máscara de la Mantis

Más que una máscara, este casco integral oculta por completo la verdadera identidad de Hankani.