

RYOKU

"¿Honor? Tranquilo: cuando sea asquerosamente rico me compraré todo el honor que quiera... Hasta entonces, prefiero ganarme la vida honradamente."

Descripción física: Eres de mediana estatura, fibroso y atractivo. Llevas el pelo lacio en media melena que no te llega a los hombros. Vistes ropas de cuero marrón, con una cinta en el pelo de idéntico color. Llevas siempre un pañuelo rojo al cuello y una bolsa al hombro donde guardas tus herramientas de trabajo.

Personalidad: Te consideras un hombre honesto en un mundo hipócrita. No ocultas lo mucho que te gustan las riquezas, ni tampoco que por el precio adecuado venderías tu propia alma. Sin embargo quienes te conocen bien saben que tienes un peculiar sentido del honor... sólo aplicable a los que denominas "socios", claro (normalmente, aquellos que te han salvado la vida de forma desinteresada).

Lo que recuerdas: Naciste hace veinticinco años, en el seno de una familia campesina. Desde muy niño, tu rebeldía para con las estrictas normas sociales fueron fuente de problemas para tus padres, quienes pagaban las afrentas que tú protagonizabas hacia los señores, robando en sus dependencias. A los doce años, cometiste la última de tus travesuras: te apoderaste de los juguetes del hijo del señor de las tierras en las que tu familia trabajaba.

Al ser descubierto, no fuiste tú quien pagó el crimen... sino tus padres, los cuales fueron azotados hasta morir. Se te obligó a mirar mientras se cumplía la sentencia. Desde aquel día juraste no servir a nadie, siendo un espíritu errante. Aceptabas los trabajos más deshonrosos y desafiabas a cualquiera que se considerara por encima de ti en la escala social.

Tus dotes para el hurto y tu falta de escrúpulos, junto con tu carácter temerario pronto te hicieron cosechar cierta fama (o infamia, según se mire). Así que no te extrañó cuando aquellos tres ancianos lisiados vinieron a verte para que entrases en esa cripta subterránea. Aunque estuviste a punto de morir en varias de las letales trampas que custodiaban la gruta, acabaste por llegar hasta el final... y te apoderaste del trofeo: una preciosa espada como nunca viste otra. Aún recuerdas esa sensación de poder que sentiste al tenerla en tus manos...

De regreso al exterior, te esperaban los hermanos Tsung, como se habían presentado aquellos tres ancianos. Sin embargo, esta vez iban acompañados por ninjas. Aquello te asustó y subiste el precio del encargo. Tus patrones no se lo tomaron a bien y enviaron a su ejército de enmascarados tras de ti. Conseguiste burlarlos durante algunas semanas. Una noche, acampaste en un bosque.

Cuando despertaste descubriste que alguien se había llevado aquella preciosa espada. Probablemente la misma persona (o personas) que te atacaron durante la noche y que, creyéndote muerto, te dejaron pudrirte allí. Tus posesiones personales estaban contigo.

Motivación: Estás convencido de que esos cerdos de los hermanos Tsung han sido los que te han robado la espada, tu trofeo y, si los cálculos no te fallan, aquella preciosidad tenía un valor incalculable: si la recuperases, quizá podrías venderla por una suma lo bastante buena como para retirarte de por vida, pasando el resto de tus años viviendo como el mismísimo Sogún.

Nivel: Pícaro 5

CA: 14

Puntos de golpe: 20

Ataque base: +3

Iniciativa: +2

Tiros de salvación: FOR +0, REF +8, VOL +3

Características: FUE 10 (+0), INT 12 (+1), DES 15 (+2), SAB 14 (+2), CON 8 (-1), CAR 14 (+2)

Ataques: Cuerpo a cuerpo +3 (1d3), Ballesta de mano +5 (1d4), Espada corta +3 (1d6)

Habilidades: Abrir Cerraduras +12; Buscar +3; Diplomacia +6; Engañar +10; Equilibrio +8; Esconderse +10; Escapismo +8; Falsificar +6; Intimidar +6; Inutilizar Mecanismo +10; Juegos de Manos +8; Moverse en Silencio +8; Oficio (Ladrón) +6; Tasación +5; Uso de Cuerdas +4

Dotes y capacidades: Competencia con Armas Sencillas; Competencia con Arco Corto, Ballesta de mano, Espada Corta y Estoque; Competencia con Armadura Ligera; Ataque Furtivo +3d6; Encontrar Trampas; Evasión; Sentido de las Trampas; Esquiva Asombrosa; Dedos Ágiles; Impacto sin Arma Mejorado; Ágil; Reflejos Rápidos

Equipo: Espada corta, ballesta de mano, 10 viroles, armadura de cuero, muda de viajero, mochila (y 1 pieza de oro que más vale emplees con buen juicio)



SATORU KANEDA

"Mi maestro siempre decía: el deber es el sendero de un hombre. Apártate de él y estarás perdido. Síguelo, y nada podrá impedir que alcances tu destino."

Descripción física: Eres alto, de constitución atlética y con el pelo de color castaño. Tus ojos son oscuros y vistes ropas de magistrado, con un *obi* (cinto) en el que puede verse el *mon* (emblema) de tu clan.

Personalidad: Eres disciplinado e idealista, siempre serio y aparentemente calmado. Sin embargo, en tu interior eres un crisol de emociones que, mediante el código del honor, mantienes controladas la mayor parte del tiempo. Lo cierto es que, en el fondo, te consideras por encima de la mayoría de los hombres, debido a un sentido del deber que te hace, en ocasiones, pecar de prepotente.

Lo que recuerdas: Naciste hace veintitrés años, en el seno de una familia samurái fiel a los Tokugawa. Tu padre, como lo fue el suyo a su vez, era un magistrado responsable de hacer cumplir las leyes a lo largo y ancho del país. No tardas en seguir su ejemplo y lo cierto es que muy pronto conseguiste ser el orgullo de la familia.

Bajo la tutela de un veterano magistrado, Ginei Udo, aprendiste a ser un buen guerrero, fiel al Sogún y justo en tus decisiones. Sin embargo, tras el alzamiento de los Toyotomi, te viste obligado a pelear contra aquellos a los que una vez protegiste: la guerra civil te llevó a enfrentarte con vecinos y amigos, poniendo a prueba tu lealtad.

Sin embargo, en mitad de aquel horror fratricida, dos sucesos te llevaron a forjar una lealtad ciega para con los Tokugawa. Por un lado, tu maestro fue asesinado por los Toyotomi durante una misión secreta. Por otro, pocos meses después de aquello, tu aldea natal fue arrasada por los mismos asesinos que mataron a Ginei Udo.

La sed de venganza bullía en tu interior y, pese a que se te negó indagar en aquellos sucesos, iniciaste tu propia investigación. Finalmente, descubriste que tu maestro había seguido los pasos de tres hermanos (los Tsung) que, supuestamente, podían estar trabajando para los Toyotomi en algo que, según los rumores, podría decidir el destino de la guerra.

Aliado con una misteriosa geisha, diste con el paradero de un ladrón, un célebre saqueador de tumbas llamado Ryoku. Según tu aliada, él había sido el responsable de la muerte de tu maestro. Cuando tuviste oportunidad, olvidaste tu deber y te dejaste llevar por la venganza... acabando con su vida con la misma espada que él había robado.

Con aquella reliquia en tu poder, hiciste noche a medio camino de Edo, donde informarías al mismísimo Sogún de lo ocurrido. Sin embargo, algo extraño sucedió...

Despertaste entre los restos calcinados de aquella posada en la que te habías parado.

Motivación: Por lo que sabías, aquella misteriosa espada parecía tener algo que ver con los hermanos Tsung y los Toyotomi. Aunque no comprendes muy bien qué te ha ocurrido, consideras que lo importante es cumplir con tu deber: averiguar qué investigaba tu difunto maestro Ginei Udo y, sobre todo, qué vinculación hay entre los Tsung y aquella espada.

Al no encontrar ni rastro de la misteriosa geisha, sospechas que pueda tener algo que ver con los tres hermanos. Lo que sí es cierto es que intuyes que los Tsung parecen estar tras la destrucción de la posada. Si los encuentras quizá descubras qué amenaza se está preparando contra los Tokugawa y qué papel juega esa misteriosa espada en todo ello.

Nivel: Guerrero 5

CA: 16

Puntos de golpe: 42

Ataque base: +5

Iniciativa: +2

Tiros de salvación: FOR +6, REF +3, VOL +3

Características: FUE 14 (+2), INT 12 (+1), DES 15 (+2), SAB 10 (+0), CON 14 (+2), CAR 8 (-1)

Ataques: Cuerpo a cuerpo +7 (1d3+2), Katana +8 (1d10+4)

Habilidades: Artesanía +4; Buscar +3; Intimidar +7; Montar +6; Nadar +4; Saltar +4; Trato con Animales +2; Reunir Información +2; Tregar +4

Dotes y capacidades: Competencia con Armas Sencillas y Marciales; Competencia con todas las Armaduras y Escudos; Voluntad de Hierro; Investigador; Soltura y Especialización con un Arma (Katana); Ataque Poderoso; Desenvainado Rápido; Combatir desde una Montura

Equipo: Katana, armadura parcial (Bon.+4, Bon.Max. DES +4, Penalizador -3), muda de viajero, muda de noble, mochila (y 28 piezas de oro)



BATASHI ITOMI

“¿Una vida normal? ¿Y qué puede ofrecerme esa vida normal? ¿Languidecer como la obediente esposa de un comerciante?”

Descripción Física: Eres una chica menuda, de estatura media y piel extrañamente pálida. Pelo largo y lacio oscuro, recogido en un moño. Vas siempre disfrazada: tus ropas son las de un viejo vagabundo, con un gorro de paja y una mochila de madera a tus espaldas. Una falsa joroba de madera oculta tus pertenencias ninja.

Personalidad: Eres una rebelde nata. Por naturaleza te sientes atraída por las causas perdidas, por las gestas aparentemente imposibles y por esos desafíos que “nadie ha podido afrontar”. Apasionada y visceral, también eres algo enamoradiza.

Lo que recuerdas: Desde el día en que naciste, hace ya veintiséis años, tu destino estaba escrito: tus padres, humildes campesinos al servicio de un rico comerciante (que compró a los Tokugawa su derecho a la nobleza) iban a entregarte como esposa a su hijo. A medida que crecías, aquellos planes se distanciaban cada vez más de tus propios deseos: querías viajar, conocer el mundo y vivir aventuras.

La oportunidad llegó casi dos años antes del inicio de la guerra civil: uno de tus amantes, un joven soldado fiel a los Toyotomi te ofreció la oportunidad de escapar con él. No lo dudaste ni un segundo: tres meses después, entrabas a formar parte de un clan ninja al servicio de los conspiradores Toyotomi. Para cuando estalló la guerra, ya eras una experta en el arte del camuflaje y el engaño.

Llevaste a cabo numerosas misiones de espionaje aunque, debido al conflicto que arrasaba lentamente el país, permanecías semanas enteras sin tener noticias de tus compañeros. Fue así, incomunicada, como diste con un investigador Tokugawa que seguía el rastro de los hermanos Tsung... y de una espada que, al parecer, encerraba un secreto que podría decidir el destino de la guerra. Le ayudaste, sabiendo que tarde o temprano, tendrías que traicionarlo.

El hecho de haberte enamorado de ese magistrado Tokugawa hizo más doloroso tener que matarlo... cosa que hiciste con aquella misma espada. Sin embargo, estaba en juego el destino de la guerra y la supervivencia del clan Toyotomi. Con la espada en tu poder, provocaste un incendio en la posada en la que te encontrabas. Lamentablemente, la duda había dado al joven magistrado la oportunidad de atacarte, hiriéndote de gravedad. En tu agónica huida, tropezaste con un monje. La situación era tan confusa que reaccionaste tomándolo por un oponente: intentaste acabar con su vida.

Lo siguiente que recuerdas es despertar enterrada a los pies de un árbol, en el mismo bosque en donde peleaste con el joven. Alguien había escrito unas plegarias en una piedra, al lado de tu tumba. Poco a poco, descubriste que la guerra había terminado, habiendo transcurrido casi dos años desde tu último recuerdo.

Motivación: Con los Tokugawa en el poder y con los Toyotomi aparentemente exterminados, crees que, de algún modo, el secreto de la espada acabó por caer en manos de los Tokugawa. Lo cual te hace responsable de aquello. Has tenido que disfrazarte y cambiar tu identidad por la de un anciano jorobado, criador de palomas mensajeras, para evitar llamar la atención. Mientras sigues buscando algún vestigio de tus antiguos camaradas, tu objetivo es descubrir el paradero de aquella misteriosa espada... y arrebátarsela a los Tokugawa. Por supuesto, todo parece indicar que la espada se encuentra en manos de los Tsung.

Nivel: Asesina 5

CA: 13

Puntos de golpe: 20

Ataque base: +3

Iniciativa: +7

Tiros de salvación: FOR +1, REF +7, VOL +3

Características: FUE 8 (-1), INT 12 (+1), DES 16 (+3), SAB 13 (+2), CON 10 (+0), CAR 14 (+2)

Ataques: Cuerpo a cuerpo +2 (1d3-1), Cerbatana +8 (1d4), Ninjato +2 (1d6-1)

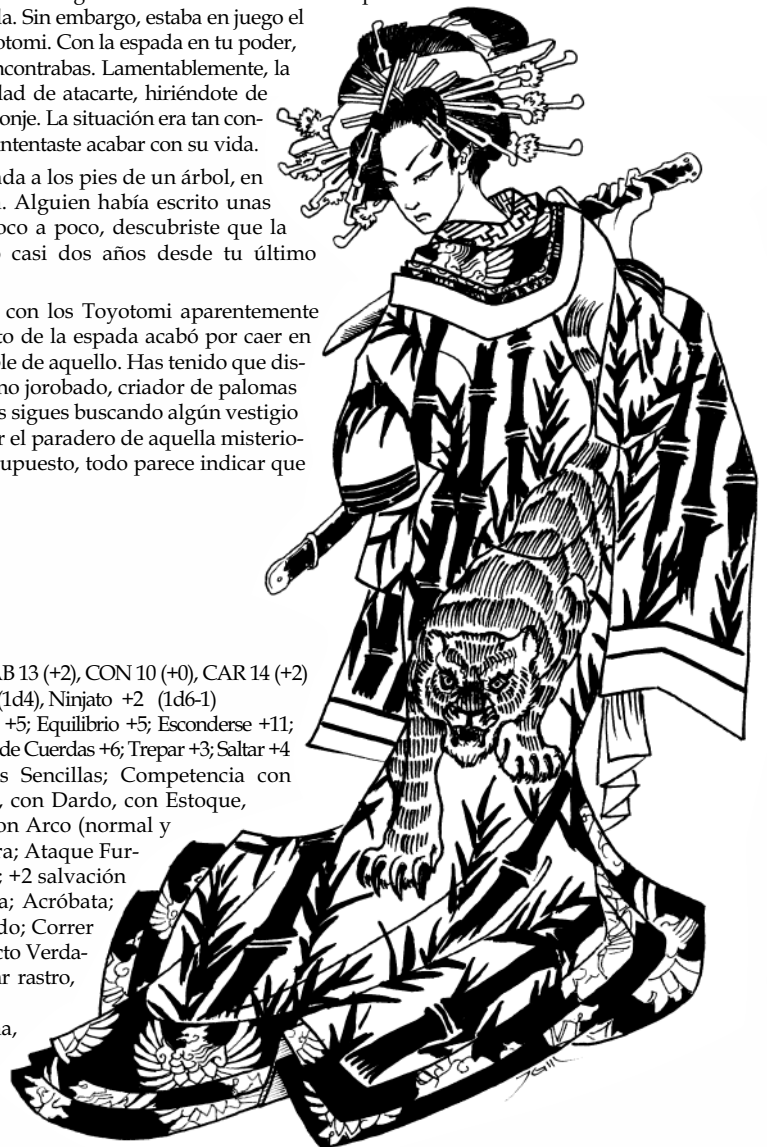
Habilidades: Diplomacia +5; Disfrazarse +11; Engañar +5; Equilibrio +5; Esconderse +11;

Moverse en Silencio +11; Reunir Información +6; Uso de Cuerdas +6; Tregar +3; Saltar +4

Dotes y capacidades: Competencia con Armas Sencillas; Competencia con Ballesta (de mano, ligera y pesada), con Daga, con Dardo, con Estoque, con Cachiporra, con Espada Corta (Ninjato), con Arco (normal y compuesto); Competencia con Armadura Ligera; Ataque Furtivo +3d6; Ataque Mortal; Empleo de Venenos; +2 salvación contra Venenos; Esquiva Asombrosa Mejorada; Acróbata; Iniciativa Mejorada; Impacto sin Arma Mejorada; Correr

Conjuros (3/2): Caída de Pluma, Disfrazarse, Impacto Verdadero, Niebla de Obscurecimiento, Pasar sin dejar rastro, Tregar cual arácnido, Invisibilidad

Equipo: Ninjato (como espada corta), cerbatana, material de disfraz, mochila, muda de artesanano, muda de cortesana (geisha), garfio de escalada, cuerda de seda, cinco dardos (y 4 piezas de oro restantes).



ZUMI

"El espíritu de un hombre es como una botella de buen sake: mejora con la sabiduría de los años."

Descripción Física: Llevas la cabeza afeitada y tienes la cara redonda, con unos ojos amables y sonrientes. Eres regordete y de apenas 1'68 de altura y vistes ropas monacales de color verde oscuro, con un atillo donde llevas tus escasas pertenencias.

Personalidad: Aunque algo reservado y silencioso, no te falta nunca una sonrisa en los labios (sobre todo cuando el sake hace de las tuyas) Tu locuacidad se dispara en cuanto bebes un par de tragos, convirtiéndote en un tipo dicharachero... aunque, de vez en cuando, los recuerdos de tu pasado te hagan caer en depresión (cualquier cosa que te lo recuerde te hará necesitar un nuevo trago de sake).

Lo que recuerdas: Naciste hace veintidós años como tercer hijo varón de una familia leal al Sogún. Sin herencia y ante la difícil situación económica, acabaste ingresando desde muy niño en una modesta orden monacal. Tras sus muros viste pasar tu juventud, sabiendo que era tu única posibilidad de supervivencia... y al mismo tiempo sintiendo lo mucho que te estabas perdiendo atrapado tras aquellas paredes.

Pese a la guerra civil que azotaba el país, una noche decidiste dejar atrás la paz y tranquilidad del monasterio. En tu aventura tropezaste con una mujer malherida. Tu sorpresa y temor ante su súbito ataque te llevó a reaccionar de forma desproporcionada: cuando quisiste darte cuenta, habías atravesado su pecho con la misma espada que ella había dejado caer al suelo cuando la desarmaste.

Aun hoy te preguntas por qué te llevaste aquella espada contigo. Lo cierto es que regresaste al monasterio, donde hablaste con el hermano superior de la orden, confesándole todo cuanto había sucedido. A pesar de lo que creíste en un primer momento, no se te expulsó ni se te impuso ninguna dura penitencia. De alguna forma, te daba la impresión de que el hermano superior te ocultaba algo referente a aquel suceso y, más concretamente, relativo a aquella espada. Te pidió que la guardases a los ojos de todos, incluidos tus propios compañeros.

Pasaron los meses, y cuando empezabas a dejar atrás el recuerdo de aquella noche, el monasterio fue brutalmente asaltado por un comando de asesinos. Cien asesinos entraron y asesinaron a todos y cada uno de los monjes. Con su último aliento, el hermano superior te suplicó que escaparas de allí, poniendo lejos del alcance de aquellos hombres la espada que llevabas en tu poder.

Y lo hiciste... al menos por un tiempo. Dos noches más tarde, mientras meditabas en un templo cercano, fuiste sorprendido por un misterioso atacante. Su espada de hoja negra como el ébano era inconfundible: era uno de los cien asesinos que atacaron tu monasterio. Luchaste empleando la misma espada que había desencadenado todo aquello... rompiendo la de tu atacante como si fuese de fina porcelana. Aquél, lamentablemente, es tu último recuerdo claro antes de caer inconsciente.

Despertaste entre los restos de aquella pequeña capilla, la cual había sido consumida por el fuego. Habían pasado meses pues, cuando regresaste al monasterio, sus restos estaban cubiertos por la vegetación, alimentada con los cadáveres de tus hermanos monjes.

Motivación: Tu sentimiento de culpa es demasiado para ti. Has decidido convertirte en un alma errante, yendo de un lado para otro y ahogando en sake esa sensación de que fue tu fuga de la orden lo que acabó por condenarlos a todos. Si tan sólo se te diese la oportunidad de enmendar tu error...

Nivel: Monje 5

CA: 13

Puntos de golpe: 25

Ataque base: +3

Iniciativa: +6

Tiros de salvación: FOR +3, REF +6, VOL +6

Características: FUE 13 (+1), INT 10 (+0), DES 15 (+2), SAB 15 (+2), CON 8 (-1), CAR 12 (+1)

Ataques: Cuerpo a cuerpo +4 (1d8+1), Bastón +4 (1d6+1)

Habilidades: Artesanía +4; Averiguar Intenciones +5; Concentración +3; Diplomacia +3; Escapismo +4; Esconderse +4; Interpretar (Instrumento Musical) +5; Moverse en Silencio +4; Saber Arcano +6; Saber Religión +6; Sanar +4; Supervivencia +4

Dotes y capacidades: Competencia con Armas Sencillas; Competencia con Ballesta (ligera o pesada), con Bastón, con Daga, con Hacha de Mano, con Honda, con Jabalina, con Kama, con Nunchaku, con Sai, con Shuriken y con Siangham; Impacto sin Arma; Presa Mejorada; Desviar Flechas; Evasión; Movimiento Rápido; Mente en Calma; Impacto Ki; Caída Ralentizada; Pureza Corporal; Rafaga de Golpes (+2/+2); Negociador; Iniciativa Mejorada; Lucha a Ciegas; Autosuficiente

Equipo: Petate, instrumento musical corriente (flauta), muda de monje y bastón (5 piezas de oro y 5 de plata)



GINEI UDO

"No son las espadas las que matan. Son los necios que las empuñan."

Descripción Física: Tienes unos cuarenta años y el pelo cano, largo y sucio. Eres alto y corpulento y ocultas tu rostro como si lo llevaras marcado por heridas de fuego, dejando ver sólo tus ojos a través de un pañuelo oscuro y un sombrero de cañamo. Llevas ropas gastadas que, en algún momento, fueron las de un magistrado. Ahora, tanto tus *mon* (emblemas) como cualquier otro distintivo han sido arrancados, identificándote únicamente como un *ronin*.

Personalidad: Seco, de pocas palabras y algo cínico. Jamás das tu nombre, y hablas con voz ronca, ocultando tu identidad a todos los que te pudieron conocer... porque quieres protegerlos de tu pasado. Aborreces la violencia, haciendo uso de ella sólo cuando es estrictamente necesario.

Lo que recuerdas: Durante los tiempos de paz, eras magistrado y tenías bajo tu tutela a un prometedor joven llamado Satoru Kaneda. Pero el avance de la guerra civil y la muerte de tus dos hijos mayores, te llevó a aceptar una misteriosa misión, encomendada por el propio Sogún Tokugawa.

Junto a otros noventa y nueve samuráis, fuiste trasladado a una fortaleza abandonada y puesto bajo la tutela de un misterioso monje llamado Tsung Rao. Así, te convertiste en uno de los Asesinos de la Sed. Se os encomendaban masacres sin sentido, en aldeas de *heimin* presuntamente leales a los Toyotomi. Después, entregabais a Rao vuestras espadas y, unos días más tarde, se os proporcionaba un misterioso brebaje. Jamás supiste qué era aquello... pero una vez ingerido, despertaba increíbles poderes en tu interior. Poco a poco, te hiciste adicto a esa extraña sustancia.

Entonces, ocurrió: seguías el rastro de una ninja Toyotomi que tenía en su poder la ansiada espada Segadora, la única que llegado el momento podía destruir a los Asesinos Sedientos. Su rastro os llevó hasta un monasterio. Mientras el resto de los tuyos daba cuenta de sus pacíficos ocupantes, tú seguiste el rastro de un joven monje. Te llevó dos días pero finalmente diste con él. En la oscuridad de una pequeña capilla, en mitad de ninguna parte, lo asesinaste. La estancia estaba demasiado oscura y tu sed era tan intensa que te diste cuenta demasiado tarde de lo que habías hecho.

Con la misma Segadora que había roto tu espada, diste muerte a tu propio hijo: aquel joven monje era Zumi, tu hijo menor. El recuerdo de tus otros dos hijos había eclipsado el suyo. Aquella noche abandonaste los Asesinos de la Sed y buscaste refugio en las montañas: no podías regresar con tu amada esposa sin ponerla en peligro. Te habías convertido en un peligro para el Sogún, pues eras parte de su tenebroso secreto. Como un ermitaño, te refugiaste en la soledad de las montañas.

Motivación: Una mañana despertaste fuera de tu cabaña, sin recuerdo alguno de lo que había pasado la noche anterior. Alguien había robado la Segadora y decidiste salir en su busca. Así descubriste que la guerra había terminado. Con tus antiguos señores Tokugawa en el poder, temes que alguien te identifique, por lo que sueles ocultar tu identidad en la medida de lo posible.

La muerte de tu hijo y todas las carnicerías que llevaste a cabo como Asesino de la Sed hacen que encontrar la Segadora sea tu redención. Aunque fuiste uno de ellos, desconoces la ruta y procedimientos que los hermanos Tsung llevaban a cabo para obtener aquel brebaje misterioso. Tampoco recuerdas dónde se alzaba la fortaleza de Tsung Rao. Lo que sí recuerdas es todo aquello de lo que son capaces: sus poderes especiales y su naturaleza implacable. Por eso, deben ser detenidos a toda costa. Si los Tsung tienen en su poder la Segadora todo Japón está en peligro.

Nivel: Paladín 5

CA: 12

Puntos de golpe: 39

Ataque base: +5

Iniciativa: -1

Tiros de salvación: FOR +5, REF +0, VOL +3

Características: FUE 15 (+2), INT 10 (+0), DES 8 (-1), SAB 14 (+2), CON 12 (+1), CAR 15 (+2)

Ataques: Cuerpo a cuerpo +7 (1d3+2), Katana +8 (1d10+4)

Habilidades: Concentración +2; Saber Nobleza +6; Saber Arcano +3; Sanar +4; Trato con Animales +2; Supervivencia +8

Dotes y capacidades: Competencia con Armas Sencillas y Marciales; Competencia con Armaduras (todas); Competencia con Escudos (todos); Autosuficiente; Aura de Bien; Castigar el Mal* (2 al día); Imposición de manos; Gracia divina; Aura de Valor; Salud Divina; Expulsar muertos vivientes; Detectar el Mal; Ataque Poderoso; Soltura y Especialización con Arma (Katana)

Conjuros (1/1): Protección contra el Caos/Mal (aplicable a cualquier ataque realizado por Asesinos de la Sed); Escudar a Otro.

Equipo: Katana, muda de montaráz, mochila, muda de abrigo, petate, armadura de cuero tachonado (y 105 piezas de oro)

* Castigar el Mal: Funciona exactamente igual que en el caso de un Paladín normal, con el apunte de que "Mal" se aplica a los Asesinos de la Sed y cualquier cosa derivada de sus actos.

