

DEL REINO DEL MEDIO



Powered
by
OCYO

VII SUPLEMENTO PARA OXYO POR RAUL ALCALDE

**ILUSTRACIONES DE JESUS MANUEL BLANCO Y FRANCESC
MONTSERRAT**

ÍNDICE

Índice	1
Presentacion	2
Capítulo 1: Como crear un personaje	4
Capítulo 2: Habilidades mundanas	7
Capítulo 3: El sistema de juego	10
Capítulo 4: Habilidades Marciales	12
Capítulo 5: El combate	15
Capitulo 6: Magia	19
Capítulo 7: Poderes Chi	23
Capítulo 8: Experiencia y desarrollo	25
Capítulo 9: Geografía	26
Capítulo 10: Filosofía	28
Capítulo 11: Cultura y tradición	31
Capítulo 12: Cosmología	37
Capítulo 13: Fantasmas y ocultismo	44
Capítulo 14: Shaolin	48
Capítulo 15: Economía	51
Capítulo 16: El tintero	54
Capítulo 17: Aventuras	56

PRESENTACION

Este no es un suplemento para OCYO, al menos no en el sentido de ser un añadido. Hemos decidido incluir las reglas de OCYO en este mismo volumen para facilitar todo lo posible la labor del master y el disfrute de los jugadores. Además de revisar el manual pues hay ligeros cambios de las reglas de ocyo adaptadas a esta ambientación.

¿Qué es un juego de rol?

“rol¹.

(Del ingl. *role*, papel de un actor, y este del fr. *rôle*).

1. *m papel (función que alguien o algo cumple).*”

Diccionario de la Real Academia Española de la lengua

El juego de rol (en inglés *Role Playing Game* o, abreviado, RPG), consiste básicamente en desempeñar un determinado rol o personalidad. Para tal cometido, los participantes en el mismo interpretan sus diálogos y describen las acciones que realizan sus personajes respectivos.

En un juego de rol no hay un guión a seguir, ya que el desarrollo de la historia está condicionado a las decisiones de los jugadores y las acciones de sus personajes. La imaginación, la narración oral, la originalidad y el ingenio favorecen el desarrollo de este tipo de juego.

Además de los jugadores que interpretan a un personaje, existe un tipo de jugador, comúnmente llamado Master (aunque otros nombres, como director de juego o narrador también se le pueden aplicar). El master cumple la función de mediar entre los demás jugadores y el desarrollo del juego. Se puede considerar al master como a un jugador que controla todo aquello no controlado por los jugadores (animales, plantas, otros personajes, meteorología, sucesos físicos, sucesos paranormales...).

Normalmente el master es quien prepara y dirige las partidas vividas por los personajes, dando unas directrices generales para el desarrollo de las mismas. El guión no está preestablecido, pero sí existe un entorno y unos condicionantes que ayudan a los personajes a vivir aventuras únicas.

No es necesario que los jugadores interpreten un papel como si realmente fuera una obra de teatro, porque realmente todo lo que hagan los personajes se irá improvisando sobre la marcha respondiendo a las diversas situaciones planteadas por el master.

Lo más importante de un juego de rol, es que es un juego de cooperación, no un juego competitivo. Acaben como acaben las partidas, no hay vencedores o vencidos, si no simplemente jugadores que han querido vivir una aventura con su imaginación.

Finalmente, para poder jugar a un juego de rol clásico como este, necesitareis lápices, gomas de borrar y aunque no es obligatorio, si que es recomendable algo que picar y algo para beber durante las partidas.

El Reino Del Medio.

En este juego de rol en concreto, la acción se desarrolla en el "Reino Del Medio" que está basado en una China fantástica en los albores de su historia donde lo mundano y lo fantástico se dan de la mano.

El juego esta basado en los films "wo Xia" del último tercio del siglo pasado donde casi nada es imposible y los héroes son poderosos artistas marciales, magos y magos espirituales.

Los dados

Para jugar vais a necesitar tres tipos distintos de dados: dados de seis caras, dados de ocho caras y dados de diez caras.

Los dados de seis caras son los dados clásicos que todo el mundo conoce del juego de la oca o el parchís, tienen seis caras numeradas del uno al seis. Se puede abreviar dado de seis caras como dado de seis o d6.

Los dados de ocho caras y los de diez caras son dados cuya única diferencia es una forma distinta y mayor numero de caras que el dado clásico. Como sus nombres indican, uno tiene ocho caras y esta numerado del uno al ocho y el otro tiene diez caras. Este último presenta la particularidad que a veces no esta numerado del uno al diez, si no del cero al nueve, en cuyo caso, interpretaremos el cero como un diez. Se pueden abreviar de la misma manera que el dado de seis caras, como dado de ocho y dado de diez o d8 y d10.

En cualquier tienda de juegos podéis comprar los dados que os hagan falta, con uno de cada tipo es suficiente, pero para agilizar el juego, es recomendable tener al menos tres o cuatro de cada tipo. No os preocupéis, pues no es un material caro.

Capítulo 1: Como crear un personaje

Para poder jugar a "El Reino Del Medio" será necesario tener un personaje que interpretar. Para ello, bastaría con rellenar una copia de la hoja de personaje incluida con el juego, pero para hacerlo realmente una experiencia gratificante, recomendamos seguir los siguientes pasos.

El concepto

En este punto, el jugador deberá decidir a grandes rasgos que tipo de personaje va a crear. No hace falta extenderse demasiado, con un esbozo general tendremos, por el momento, suficiente. Una frase que describa al futuro personaje, con sus rasgos mas destacados, su carácter y lugar al que pertenece y su aspecto físico nos ayudaran en los siguientes apartados.

Este concepto puede anotarse como parte de la descripción del personaje en su hoja, un nombre y algunos datos personales le darán entidad.

Decidiendo los atributos

Los personajes de este juego se definen primariamente por sus atributos, que son: Cuerpo, Mente y Espíritu.

El atributo de cuerpo, hace referencia a las actividades físicas, a la fuerza innata del personaje y a su constitución física general, Mente nos habla de su inteligencia, sus conocimientos y su capacidad de análisis, finalmente Espíritu engloba aquello menos tangible, como es el carisma, la fuerza de voluntad o la empatía del personaje.

Basándonos en el concepto que hemos definido, podremos decidir ahora que es lo más importante para este personaje y le otorgaremos un valor de d10. Seguidamente otorgaremos un valor de d8 en aquello donde no destaque especialmente y d6 a su punto más flojo.

Podéis fotocopiar (o imprimir si tenéis una copia digital de este juego) la hoja de personaje incluida tantas veces como os haga falta.

Habilidades y habilidades marciales

Todo personaje recién creado dispone de cuatro puntos para repartir como mejor le parezca en cada grupo de habilidades (es decir, doce puntos en total). Dichos grupos se definen por su relación con uno de los atributos mencionados en el anterior apartado.

Todas las habilidades tienen un valor de 1 al crear al personaje y cada punto invertido aumenta en uno su valor (es decir, ningún personaje tendrá un valor de 0 en sus habilidades). La excepción es percepción sobrenatural.

CUERPO

Armas cuerpo a cuerpo
Armas de proyectil
Atléticas
Esquivar
Lanzar
Montar
Nadar

MENTE

Bajos fondos
Burocracia
Esconderse
Idiomas
Juego
Leer / Escribir
medicina

ESPÍRITU

Actuar
iniciativa
Intimidar
Liderazgo
Negociar
Percepción
percepción sobrenatural

Pelea
Sigilo
Vigor

Supervivencia

Psicología
Seducir
Voluntad

Una vez más, hay que tener en cuenta el concepto de personaje en el momento de hacer esta distribución. No sería lógico que un arquero y experto cazador no recibiera puntos en la habilidad de Armas de Proyectil, o un erudito no supiera leer y escribir mejor que un mozo de cuadras.

Las habilidades listadas en la hoja de personaje pretenden ser básicas, así que es muy probable que algún jugador considere que falta alguna para redondear su personaje. En tal caso, se pueden añadir nuevas habilidades en el grupo correspondiente previa consulta con el master y de mutuo acuerdo. Unos ejemplos podrían ser: Historia englobada en el grupo Mente, o Acrobacias en el grupo Cuerpo.

Los puntos destinados en habilidades marciales son los del grupo cuerpo y mente. Todas ellas empiezan con un mínimo de 0 pero debido al entrenamiento, la disciplina y la concentración un jugador debe decidir si reparte los puntos entre habilidades "mundanas" y habilidades marciales siempre sin sobrepasar los límites de su escuela (Consultar Capítulo 4)

Puntos de Chi

Los puntos de Chi es aquello que separa a una persona normal de alguien excepcional. El Chi es la energía interior de los grandes luchadores que les permite ejecutar técnicas increíbles o sobrevivir a una muerte segura.

Todos los personajes empiezan con un punto de Chi. El Chi es muy difícil si no imposible aumentarlo sólo grandes hechos traumáticos o grandes periodos de introspección pueden aumentar dicho valor. Igual que un pñj no debería tener más de dos siendo un villano/maestro o tres si es el gran enemigo de toda una campaña/ un gran maestro de las artes marciales.

Un punto de Chi puede usarse de dos maneras distintas:

- 1- El jugador puede ejecutar una de las técnicas aprendidas durante su entrenamiento en la escuela o desarrollada por sí mismo.
- 2- Si a causa de una herida el personaje muere, el jugador puede usar un punto de Chi para salvarle la vida. El personaje queda con 1 único punto de vida. Este último modo de uso puede usarse aunque parezca imposible la supervivencia, un golpe mortal, una caída por un acantilado, envenenamiento, sepultado bajo el Himalaya.....

Una vez gastado un punto de Chi, el personaje no lo recupera hasta la próxima sesión de juego.

Toques finales

Una vez hayamos terminado de crear a nuestro personaje de modo numérico, hay que indicar los puntos de vida que tiene. Debido a que en este juego se usa el modo heroico de Ocyo Estos son iguales al valor del dado del atributo de cuerpo x3, así 30 puntos para d10, 24 para d8 y 18 para d6.

Para los puntos de poder el procedimiento es igual que para los puntos de vida pero con el atributo de espíritu x3. Es decir, 30, 24 o 18 puntos de poder según el dado asignado a este atributo.

A discreción del master, el personaje puede equiparse acorde a su perfil o clase social, normalmente con una cantidad monetaria inicial a discreción del master. Para tal fin, consultar el

capítulo referente al equipo. Un ejemplo serían de unas 10 monedas de bronce para alguien de origen humilde y de algún tael de oro para alguien de una familia distinguida.

Carga

Si así se desea se puede llevar un control del peso del equipo que lleva cada personaje. Un personaje puede llevar hasta el doble del valor del dado en su atributo de cuerpo (12 para d6, 16 para d8 y 20 para d10) sin penalizaciones. Una vez superado este umbral, por cada cantidad de kilos adicional igual o inferior al valor del dado de su atributo de cuerpo, la dificultad de sus acciones aumenta en 1.

En modo héroe los valores se cuadruplican siendo 24 para D6, 32 para D8 y 40 para D10 sin penalizaciones

Capítulo 2: Habilidades mundanas

Las habilidades mundanas tienen un mínimo de 1 dado y un máximo de 5 dados

Durante la evolución de un personaje al llegar a 5 el valor máximo puede escoger una especialización, la cual le concederá 1 dado más en el uso de ese campo concreto llegando a tener un máximo de 6 dados en dicho caso y usando la especialización evita la posibilidad de sacar pifias, pudiendo como mucho fallar la acción.

Ejemplo: Juan consigue subir a 5 la habilidad de montar, al conseguirlo puede escoger una especialización que podría ser relacionada con la habilidad; caballo, burro, camello, elefante....

Otro ejemplo claro sería Luis al acceder a 5 en la habilidad de percepción podría escoger una especialización como percepción en entorno urbano, entornos naturales, detalles....

Las especializaciones siempre serán consensuadas entre el jugador y el director de juego y siendo fiel al concepto del personaje.

A continuación se hace una pequeña descripción de las habilidades en la hoja de personaje

Habilidades de Cuerpo:

-Armas cuerpo a cuerpo: Esta habilidad está relacionada con el uso de cualquier arma empuñada contra un enemigo a corta distancia. Especializaciones: espadas, dagas, mazas, lanzas, bastones....

-Armas de proyectil: Su uso es para efectuar ataques contra un enemigo con un arma que sea lanzada o dispare algún tipo de munición. Especializaciones: Arcos, honda, dagas arrojadas....

-Atléticas: Esta habilidad es usada para cualquier pericia o tarea relacionada con el esfuerzo físico. Especializaciones correr/perseguir, acrobacias, trepar....

-Esconderse/sigilo: El uso dado a esta habilidad es para moverse sin ser detectado, ocultarse de los demás y cualquier campo relacionado con el subterfugio. Especializaciones; ocultarse en entornos urbanos, ocultarse en entornos naturales, movimiento silencioso....

-Esquivar: Esta habilidad se usa para evitar cualquier ataque, objeto lanzado o accidente fortuito en el que un objeto vaya dirigido al personaje. Especializaciones: Tirarse al suelo, evadir con un salto....

-Lanzar: Esta habilidad es usada para lanzar objetos que no sean armas (pues están englobadas en proyectiles) a una distancia. Especializaciones: Lanzamiento largo, tiro corto, lanzamiento en espacios pequeños....

-Montar: Es la habilidad de montar en criaturas a modo de transporte. Especializaciones: Caballos, mulas, camellos, burros, elefantes....

-Nadar: Esta habilidad sirve para comprobar como se desenvuelve el personaje en entornos líquidos sin ahogarse. Especializaciones: Braza, mariposa, bucear....

-Vigor: Demuestra la capacidad de resistencia ante adversidades físicas de la más diversa índole. Especializaciones: Tolerar el alcohol, resistir a la tortura física....

Habilidades de Mente:

-Bajos fondos: La habilidad de ver como se desenvuelve, contacta y conoce tu personaje a la gente

y las zonas de la calaña mas baja e indeseable o cuanto menos "politicamente incorrecta".
Especializaciones: Mafia local, rateros, prostíbulos, bribones....

-Burocracia: La habilidad de conocer y desenvolverse en trámites y papeleos de toda índole ya sean administrativos, religiosos... Especializaciones: Pautas protocolarias, magistrados, método de actuación con los monjes budistas....

-Idiomas: El conocimiento de diversas lenguas que tiene tu personaje, cada dado adicional es un idioma más que tu personaje conoce a nivel hablado. Especializaciones: Hablar como materno alguno de los idiomas adicionales, filología de los idiomas conocidos, letras de canciones de los idiomas conocidos, acentos....

-Juego: El conocimiento de los juegos tanto infantiles como de azar o cualquier otra índole con el conocimiento de las taticas/estrategias necesarias para ganar en ellos. Especializaciones: Juegos infantiles, Ma jong, Damas....

-Leer y escribir: La capacidad de plasmar con texto en cualquier superficie o entender un texto de los idiomas que conoce el personaje. Si un personaje tiene menos dados en leer y escribir que en idiomas o bien el personaje no sabe leer/escribir alguno de ellos o lo hace con dificultades y con textos sencillos. Especializaciones: Prosa, poesia, lectura rápida....

-Medicina: Es una habilidad de practicar con unos medios mínimos quirurgia y operaciones complejas sobre un paciente con alguna dolencia física ya sea mediante la violencia o por una enfermedad. Especializaciones: Operar sin anestesia, amputaciones, medicina de campaña....

-Primeros auxilios: La capacidad de curar haciendo un remiendo las heridas o temporalmente aliviar algunas enfermedades. Una tirada exitosa por herida o enfermedad cura 1D6 en modo heroe 1 en modo "normal". Especializaciones: heridas profundas, desinfectar heridas, tratar envenenamientos....

-Supervivencia: La capacidad de un personaje de no morir en entornos "hostiles" consiguiendo su sustento y sabiendo superar o evitar los posibles problemas creados por los entornos. Especializaciones: Bosques, desiertos, mendigar en ciudades....

Habilidades de Espíritu:

-Actuar: La habilidad de fingir, comportarse a una situación diferente (fingir estar cansado, enfermo, hacerse el sordo....) o interpretar a otra persona. Especializaciones: Personajes femeninos, dolencias, estados de ánimo....

-Iniciativa: La capacidad de reacción de un personaje ante cualquier acontecimiento, afecta a la posición en los turnos de lucha a los jugadores que no sean artistas marciales. Especializaciones: reflejos rapidos, iniciativa en combate....

-Intimidar: La habilidad de amedrentar a otras personas por el porte o la acción del jugador. Cuando alguien quiera intimidar a otra persona la persona objetivo hará una tirada enfrentada de voluntad para evitar ser amedrentada. Especializaciones: Mirada penetrante, poses, acompañar con actos violentos la habilidad....

-Liderazgo: La capacidad de mando de un personaje sobre el resto de personas en su entorno ademas de la capacidad de dirigir de la manera más productiva a esas personas. Especializaciones: Mano de hierro, fomentar virtudes de los subordinados, estrategia de batalla, imponer respeto....

-Negociar: La capacidad de un personaje de mediar entre dos intereses opuestos, intentar obtener una ventaja mediante el dialogo con otra persona o grupo y cualquier acto social en que intervenga

la oratoria para conseguir un bien tanto material como abstracto. Especializaciones: Regatear, mediar, charlatanería....

-Percepción: La habilidad de recibir información mediante cualquiera de los cinco sentidos del medio que le rodea. Especializaciones: Olfatear, rastrear, otear, degustar, escuchar....

-Percepción sobrenatural: Esta habilidad solo es accesible a los personajes que sean mediums, pues es un don con el que se nace y que sólo ellos pueden desarrollar. La capacidad de esta habilidad es la de percibir a espíritus, demonios o acciones suyas a su alrededor. Especializaciones: Las mismas que de percepción pero aplicadas a los seres del inframundo o fantasmas

-Psicología: La capacidad de analizar y comprender las emociones, sentimientos o ideas de otras personas con las que trata el personaje. Especializaciones: Percibir engaño, perfil psicológico....

-Seducir: la habilidad de atraer o cortejar a personas de cualquier sexo (depende la orientación del personaje y del objetivo). Especializaciones: Engatusar, pavonear, mirada sensual....

-Voluntad: Demuestra la capacidad de resistencia ante adversidades psicológicas de la mas diversa índole. Especializaciones: resistir tortura psicologica, resistir actos contra voluntad....

Capítulo 3: El sistema de juego

Para determinar el éxito de las acciones de los personajes se utiliza un sistema de juego basado en tiradas de dados contra una dificultad. Esto significa, que el valor de una tirada ha de igualar o superar el valor de la dificultad impuesta por el master a la acción o tarea que se quisiera realizar.

Como hacer una tirada de dados

Para hacer una tirada, primero se decide que habilidad es la más apropiada a la acción, el valor de la misma, nos indica cuantos dados hemos de tirar y el del atributo el tipo de dado. El resultado más alto que se obtenga en un dado es el valor de la tirada.

Es posible obtener en una tirada más que el valor del dado. Si se repite varias veces el resultado máximo, se cuenta uno de ellos como el resultado y se le suma uno por cada resultado máximo adicional. Así una tirada de 3d8 cuyos resultados sean, 8,8 y 4, se cuenta como un resultado de 9 (8+1 adicional). Esto permite en ocasiones superar con éxito tiradas con una dificultad mayor que el valor de los dados de la tirada.

En ocasiones hay tiradas expresadas como un número de dados y una suma o resta de un número entero. Por ejemplo 3d8+2. En este caso hay que hacer la tirada con normalidad, determinar el valor más alto, añadir lo que sea necesario por repetición de valor máximo y finalmente sumarle 2 a ese resultado para obtener el resultado de la tirada. Por ejemplo, en la tirada de 3d8+2, obteniendo 8,8 y 3, el resultado sería 11, 8 de la tirada, más uno por repetir el valor máximo una vez, más dos como modificador.

El resultado de una acción, según su tirada, puede variar enormemente como se puede ver a continuación:

Éxito: se realiza la acción sin más.

Fallo: se falla la acción sin más.

Éxito crítico: la tirada es el doble o más que la dificultad de la acción

Pifia: sacar 1 como resultado de la tirada

Un éxito crítico representa que el personaje ha llevado a cabo la acción tan espectacularmente bien que hay un resultado positivo adicional a discreción del master. Estos resultados pueden ser desde llevarse algo de regalo en un regateo con un mercader a ganar la iniciativa automáticamente en el siguiente turno de combate después de una acrobacia bellamente ejecutada.

Las pifias, sin embargo, representan que el personaje lo ha hecho tan mal como podía hacerlo, no ha tenido suficiente con fallar su acción. Así como los éxitos críticos reportan beneficios, las pifias perjudican de forma especial al personaje, por ejemplo matando al que intentaba curar, dejando caer su arma en mitad de un combate o cayendo de culo mientras se ejecutaba una danza.

Dificultad

La dificultad nos indica como de difícil es una acción concreta. Su valor es fijado por el master en el momento en que alguien indica que realizara una acción.

La dificultad básica para una acción es de 4, de ahora en adelante, cuando nos refiramos a dificultad básica y no este expresado su valor, este es de 4. Menos dificultad indica mayor

posibilidad de realizar la acción con éxito, mientras que si es mayor ocurre lo contrario.

No se recomienda que existan dificultades por encima de 6, pero en ocasiones esto puede suceder. No es lo mismo hacer malabarismos con tres pelotas de tenis, que hacerlo con granadas de mano y los ojos vendados.

Como orientación, decir que la dificultad 1 no existe, que la dificultad 2 es algo extremadamente fácil, 4 una dificultad media y 6 algo muy difícil.

Tiradas enfrentadas

En ocasiones, el personaje no realiza la acción por si solo, si no que compite con otro personaje. Como por ejemplo en un pulso, una partida de póker o una carrera. En casos así, cada jugador implicado hace una tirada y el que obtenga un resultado mayor es el ganador.

Reglas específicas de "El Reino del Medio"

-La importancia de los personajes y el "reparto": Es un juego muy de celuloide y el sistema se ve afectado por la importancia de los sujetos al "reparto". Los jugadores son considerados héroes, el antagonista de la partida si es un luchador será considerado un villano (considéralo un maestro), las manos derechas u hombres de confianza del villano considéralos héroes. Algún posible secundario ya sea de parte de los héroes o del villano haz un término medio entre héroe y extra o un extra potenciado. Y todos los otros personajes que aparezcan en la partida y que sean muy genéricos serán extras. Los maestros son héroes contrastados o héroes experimentados.

A continuación se detalla las dificultades dependiendo de la importancia en la historia.

Extra dificultad 2

Secundario dificultad 4

Héroes dificultad 6

Maestro/villano dificultad 7

Estas dificultades serán aplicadas en las tiradas de Cuerpo/Mente/Espíritu o combate contra los dichos "miembros de reparto" considerado IP (importancia en el reparto)

Capítulo 4: Habilidades Marciales

El dado usado en habilidades marciales será siempre el dado de Cuerpo.

-Mano: La capacidad de golpear con las extremidades superiores ya sea con la mano, el puño, el codo, el dedo.... A un objetivo

-Pie: La capacidad de golpear con las extremidades inferiores ya sea con el pie, la espinilla, la rodilla.... A un objetivo

-Cabeza: La capacidad de efectuar golpes con la cabeza a un objetivo

-Esquiva: Esta esquiva marcial es algo diferente de la esquiva de habilidad mundana. Esta habilidad tiene varios usos el más obvio esquivar ataques enemigos en un corto espacio sin perder la posición, tanto hacer esquivas acrobáticas espectaculares cambiando totalmente la posición y demás cosas increíbles que solo un artista marcial puede hacer.

-Bloqueo: la capacidad de parar golpes con el cuerpo u objetos.

-Presas: la capacidad de inmovilizar partes o el total del contrincante o sujetarlo para después proyectarlo.

Escuelas marciales.

En este apartado explicaremos algunas de las escuelas marciales y sus valores numéricos máximos a efectos de juego.

-Dragón: Este estilo de lucha es un estilo fuerte y directo sobre el adversario, usando las palmas de las manos y los pies en movimientos de cola del dragón en sus ataques. Los valores numéricos máximos son los siguientes: Mano4, Pie4, Cabeza1, Esquiva3, Bloqueo2, Presas1

-Tigre: otro estilo ofensivo dando más importancia a las manos y los bloqueos y dejando un poco de lado los pies y las esquivas. Los valores numéricos máximos son los siguientes: Mano5, Pie3, Cabeza1, Esquiva2, Bloqueo3, Presas1.

-Serpiente: Un estilo que secunda más la defensa que el ataque con unos movimientos muy rápidos dando importancia a las manos. Los valores numéricos máximos son los siguientes: Mano4, Pie1, Cabeza1, Esquiva 4, Bloqueo2, Presa3.

-Grulla: Este estilo es grácil y busca siempre mantener el equilibrio y hacer daño con sus fuertes patadas. Los valores numéricos máximos son los siguientes: Mano1, Pie5, Cabeza1, Esquiva4, Bloqueo3, Presa1.

-Jaguar: Un estilo rápido ágil y casi todoterreno que reparte sus conocimientos en todas las habilidades. Los valores numéricos máximos son los siguientes: Mano3, Pie2, Cabeza2, Esquiva3, Bloqueo2, Presa3.

-Mono: Es un estilo ágil, acrobático y evasivo. Los valores numéricos máximos son los siguientes: Mano2, Pie2, Cabeza1, Esquiva5, Bloqueo1, Presa4.

-Mantis: Este estilo es veloz y agresivo además de calculador. Los valores numéricos máximos son los siguientes: Mano5, Pie2, Cabeza1, Esquiva2, Bloqueo3, Presa2.

-Choy lee fut: es un fuerte estilo que combina Mano y Pie en movimientos suaves circulares y un trabajo flexible de piernas. Los valores numéricos máximos son los siguientes: Mano5, Pie5, Cabeza1, Esquiva2, Bloqueo1, Presa1.

-Tai chi: Es un estilo de combate suave, defensivo, que se hace valer de la fuerza del contrario para evitar ser dañado. Los valores numéricos máximos son los siguientes: Mano1, Pie1, Cabeza1, Esquiva5, Bloqueo5, Presa2.

-Ying chi kung: Estilo emparentado en el Tai chi ligeramente mas agresivo. Los valores numéricos máximos son los siguientes: Mano3, Pie1, Cabeza1, Esquiva4, Bloqueo4, Presa2.

-Chim-na: Estilo marcial de mano desnuda con muchas similitudes a la lucha libre occidental. Los valores numéricos máximos son los siguientes: Mano2, Pie2, Cabeza3, Esquiva1, Bloqueo2, Presa5.

-Wing chun: Otro estilo todoterreno que actua rápido y casi por instinto improvisando en cada momento de la lucha adaptandose a las circunstancias. Los valores numéricos máximos son los siguientes; Mano3, Pie3, Cabeza2, Esquiva2, Bloqueo3, Presa2.

-Técnica de las 8 palmas: Un estilo marcial ofensivo que da gran importancia a los brazos y que se dice tiene tambien técnicas de sanación si se usan del modo correcto. Los valores numéricos máximos son los siguientes: Mano5, Pie1, Cabeza1, Esquiva2, bloqueo5, Presa1.

-Garra del aguila: Estilo de combate ofensivo atacando con unas manos en forma de garra desgarrando al enemigo y con muchos saltos para cambio de posicion buscando confundir al adversario. Los valores numéricos máximos son los siguientes: Mano5, Pie2, Cabeza1, Esquiva4, Bloqueo1, Presa2.

-Cabeza de hierro: Poderosa técnica en la que el luchador hace uso de su cabeza afeitada y de dureza extrema haciendo grandes daños al adversario. Los valores numéricos máximos son los siguientes: Mano1, Pie1, Cabeza5, Esquiva1, Bloqueo3, Presa4.

-Manto de hierro: Estilo de combate que concentra la energía interior en el lugar donde se va a producir el golpe para reducir al máximo el posible daño. Los valores numéricos máximos son los siguientes:Mano 3, Pie3, Cabeza1, Esquiva1, Bloqueo5, Presa2.

-Wu shu: Un estilo de combate muy ágil, acrobático y versátil y muy extendido en "El Reino del Medio". Los valores numéricos máximos son los siguientes:Mano 3, Pie3, Cabeza1, Esquiva3, Bloqueo3, Presa2.

-Estilo del Borracho: Una técnica autodestructiva imitando el estilo de los 8 inmortales en estado ebrio. Los valores numéricos máximos son los siguientes:Mano 5*, Pie5*, Cabeza5*, Esquiva5*, Bloqueo5, Presa5*. Estos valores demuestran el poder al que puede acceder un maestro de este estilo pues es totalmente versátil pero todo tiene un lado oscuro. Los luchadores de esta técnica sólo pueden luchar con un mínimo de alcohol en el cuerpo si estan sobrios las habilidades se limitan a 2 ignorando el nivel que tenga el luchador y si las cosas van mal pueden ir a peor, los luchadores que usan esta técnica son borrachos en sus primeros años, siendo alcohólicos en sus años de apogeo y vejez eso sí, si no mueren de cirrosis u otras dolencias debidas al alcohol. Cuando un luchador de este estilo efectua una maniobra embriagado debe efectuar una tirada de vigor si la falla no ejecuta el movimiento si pasa la tirada lo efectua con normalidad y si saca un éxito crítico tendrá alguna bonificación en el movimiento como si fuese un crítico.

Estas son sólo una muestra de escuelas marciales hay cientos sino miles y como director de juego eres libre de añadir alguna que heches en falta. El procedimiento para hacer numérico un arte marcial es el siguiente: Valora los puntos fuertes y los puntos flacos del arte y despues reparte 15 dados en las 6 habilidades marciales con un valor mínimo de 1 en los puntos mas débiles y un

máximo de 5 en los puntos mas fuertes.

Combinación de estilos

Un maestro de artes marciales puede decidir aprender otro estilo diferente por curiosidad, para suplir carencias de su escuela o para ser el luchador mas grande de todos los tiempos.

El periodo mínimo de aprendizaje de la teoría y los entrenamientos mínimos estan explicados en el capítulo de experiencia y desarrollo del personaje.

Hay muchos estilos combinados desarrollados en las peliculas y en la historia de kung fu tales como serpiente y grulla, tigre y grulla.... Que abre un nuevo abanico de posibilidades a nuestros luchadores marciales

Capítulo 5: El combate

Durante el juego se pueden producir situaciones de combate, en las que la fuerza de las armas o de los puños decidan al vencedor, en este capítulo resumiremos lo que a nivel de reglas se refiere a la lucha con armas o sin ellas.

La iniciativa

Al inicio de un combate, los jugadores implicados harán una tirada de la habilidad de iniciativa de su personaje. Una vez hecho esto, actuarán los personajes por orden de tirada, de la más alta a la más baja, actuando simultáneamente aquellos con valores iguales. Cada personaje podrá realizar una acción por turno.

Movimiento

Durante un turno de combate un personaje puede moverse aproximadamente tres metros y combatir con normalidad. Si desea moverse más distancia (hasta unos diez metros) se considera que no está combatiendo ya que no puede prestar la atención adecuada.

Ataque y defensa

Un ataque se resuelve con una tirada simple de dificultad a "importancia en el reparto" (**a partir de ahora IP**), salvo en los siguientes casos.

En combate cuerpo a cuerpo, un personaje puede decidir luchar de varias maneras:

La lucha ofensiva: se usa toda la habilidad en atacar, en defensa sus oponentes solo necesitan obtener un éxito contra dificultad IP para acertarle en un ataque.

La lucha defensiva: el personaje no hará nada más que defenderse, así que podrá hacer una tirada enfrentada contra un ataque una vez por turno. Si recibe más ataques de otros personajes, se aplica para estos una dificultad IP.

Lucha mixta: el personaje puede decidir repartir su habilidad entre ataque y defensa, pudiendo atacar con una parte de la misma y defender (como en la lucha defensiva) con la otra.

El tipo de lucha lo declara cada personaje en su primer turno, pero puede cambiarlo durante sus turnos siguientes.

Luchar portando un escudo, añade uno a la dificultad para golpear al personaje tanto a distancia como cuerpo a cuerpo.

En el combate a distancia, la dificultad básica se aplica en disparos a corta distancia. Disminuye la dificultad en uno para los ataques a quemarropa y aumenta en dos para largo alcance.

En caso de un éxito crítico en un ataque, el resultado de la tirada de daño se obtiene de sumar el valor más alto de la tirada y el menor.

Reglas de combate con habilidades marciales

-Iniciativa: En lugar de usar la habilidad de Iniciativa en la columna de Espíritu, debido al

entrenamiento marcial podrá usar si así lo desea la característica de Mente, tirando tantos dados como la suma de sus dados totales en habilidades marciales dividido entre 3 ignorando los decimales.

Ejemplo: El personaje de Marta que usa el estilo del dragón con las siguientes habilidades marciales: Mano3, Pie2, Cabeza0, Esquiva3, Bloqueo2, Presa1. Tiene sumando todos los dados de habilidades marciales 11 ($3+2+0+3+2+1=11$) que dividido entre 3 da 3,66, ignorando los decimales nos da un total de 3 dados de Mente para iniciativa.

Otra ventaja de usar Mente como iniciativa en los luchadores es que cuando se enfrenten a oponentes de menor importancia cada punto de diferencia que hayan obtenido contra sus contrincantes les dará una acción adicional.

Ejemplo: El personaje de Julian se enfrenta a 5 pandilleros que molestan a un pobre indigente en una pequeña ciudad. Hace una tirada de iniciativa con Mente D8 y sus resultados son 3,7 y 8 obteniendo un resultado de 8 como iniciativa. Los pandilleros por su parte obtienen un resultado de 5. Julian está de suerte y tendrá 3 acciones adicionales este turno, pero las suyas inherentes son un total de 4 acciones.

Movimiento: El movimiento en modo heroico en un turno de combate son 10 metros por asalto. A partir de esos 10 metros el personaje se considera que no está luchando.

Lucha mixta: El artista puede si lo desea usar su valor mínimo en dados ya sean los que tenga en el ataque efectuado y en la defensa a usar para atacar y defender en el mismo turno.

Ejemplo: Luisa quiere dar una patada de 360 grados y evitar un ataque enemigo ese turno. Para llevar a cabo esta lucha mixta consulta sus habilidades marciales que son: 3 en Pie y 2 en Esquiva, lo que le da un total de 2 dados (su valor mínimo que es el de Esquiva). Para la ejecución de ambas acciones deberá repartir esos dos dados usando 1 para cada acción.

Esquiva marcial: La Esquiva marcial difiere de la habilidad Esquivar en que puedes hacer esquivas en corto espacio para no perder la posición y no ceder ventaja en el combate o hacer esquivas acrobáticas para cambiar totalmente la posición para confundir al enemigo. Por eso cada vez que un artista marcial use Esquiva marcial contra un adversario que no sea artista marcial rebaja en uno su dificultad de Esquiva.

Bloqueo marcial: Un personaje con esta habilidad puede bloquear cualquier ataque físico ya sea con o sin armas. Cuando un jugador efectúa un bloqueo con éxito ambos jugadores tirarán los dados de daño, en caso de que alguien saque una diferencia de 5 puntos sobre el otro jugador, el jugador con menor resultado recibirá el daño excedente de esos 5 del jugador con mayor resultado.

Ejemplo: Raquel decide bloquear con su pierna una patada de Fran, el bloqueo se efectúa con éxito a continuación ambos tiran sus dados de daño. Raquel obtiene $5+3=8$ y Fran obtiene $6+8=14$, la diferencia es de 6 con lo cual Raquel recibe 1 punto de daño del golpe bloqueado (pues los primeros 5 no se contabilizan).

Ejemplo: Raquel decide volver a bloquear otro golpe de Fran, el bloqueo vuelve a efectuarse con éxito y ambos efectúan sus tiradas de daños. Raquel obtiene $9+7=16$ y Fran obtiene $1+5=6$, la diferencia ahora es de 10 con lo que Fran ahora recibe 5 puntos de daño.

Bloqueo con el manto de hierro y la cabeza de hierro: Cuando estos luchadores usan su bloqueo marcial la diferencia de puntos en los daños para recibir alguno son de 10 en lugar de 5.

Armas de combate y artistas marciales: Al inicio de juego un artista marcial puede escoger un arma específica (espada, bastón, daga, alabarda...), ese tipo de arma escogido y solo ese gozará de las ventajas marciales cuando el personaje la empuñe. Cuando el jugador la empuñe tendrá la

iniciativa marcial, la capacidad de hacer daño letal o temporal, sumar el dado de Mente a daño.... (Como viene explicado en el siguiente capítulo "Daño y curación")

Daño y curación.

Los personajes pueden recibir daño de diversas formas, siendo las más habituales una acción hostil o un accidente.

Un personaje tiene tantos puntos de vida como el valor del dado de su atributo de cuerpo x3. Cuando le queden la mitad o menos de esos puntos, se le considera herido y recibe una penalización a la dificultad de todas sus acciones, que aumenta en 1. Si un personaje es reducido a 0 o menos puntos, se considera que está muriendo y solo la atención médica puede salvarle. La severidad de los daños queda a discreción del master usando el sentido común. Alguien muriendo por una serie de heridas menores, no estará en tan mala situación como alguien que ha encajado un espadazo en la cabeza o ha caído de gran altura.

Tipos de daño

Hay dos tipos de daño, Letal y Temporal. El daño letal es el que producen las armas o los accidentes de cierta gravedad. Ser reducido a 0 puntos de vida por este tipo de daño acaba normalmente en la muerte del personaje dañado. El daño temporal es el que producen las peleas, las contusiones y otros percances, quedar reducido a 0 puntos de vida por este tipo de daño solo implica la pérdida de consciencia.

El daño letal se cura al ritmo de 1 punto por día de reposo absoluto. O un punto cada cinco días si no se descansa. El daño temporal se cura al ritmo de 1 punto por hora.

Daños por accidente

Para simplificar esta parte, siempre se pensará en términos de altura de caída. Cada tres metros de caída causan 1d6 de daño, hasta 9 metros se considera daño temporal. A partir de 9 metros se considera daño letal y al doble de esa altura, los dados de daño suman sus valores en vez de tomar solo el resultado más alto. Las armaduras solo protegen del daño en caso de caídas de 3 metros o menos. Cuando se trata de personajes jugadores o no jugadores con una IP de héroe o superior, las valencias cambian hasta 20 metros daño temporal, 20-40 letal y 40+ los dados de daño suman sus valores

Cuando se produzcan daños por otro tipo de accidentes, como podría ser el arrollamiento por un caballo al galope o un desprendimiento de rocas, el master deberá hacer una valoración y compararlo con una caída apropiada para determinar el daño que se ha de aplicar.

Daño en combate

Para determinar el daño que hace un ataque, basta con tirar el daño del arma en una tirada enfrentada con la protección que este llevando el personaje. Si la diferencia es positiva, el personaje deberá tachar de sus puntos de vida ese resultado.

El daño de las armas y la protección de armaduras y otros elementos funciona como las habilidades, es decir, un tipo de dado y un número de veces tirarlo. En las tiradas de daño no se aplican las pifias o los éxitos críticos.

Daño en combate efectuado por artistas marciales

Un artista marcial puede escoger siempre antes de efectuar el golpe si produce daño letal o

temporal una vez decidido efectuar el ataque normal y cuando haga la tirada de daño tirar el daño de Cuerpo mas Mente sumando ambos resultados.

Este tipo de daño también se aplicará a los daños que se resuelvan con armas tanto el letal/temporal como el bonificador de Mente al daño realizado por el arma. (Golpeando con la parte plana de la espada o sable y dando a lugares que no sean mortales)

Dañar objetos

No todos las cosas susceptibles de recibir daño son criaturas vivas, la mayoría, son objetos inanimados. Para facilitar la labor del master, los objetos tienen una dureza relativa, que actúa como una protección, restándose del daño que reciban por un ataque o golpe fortuito. Por otra parte, el master es libre de otorgar un número de puntos de vida a cada objeto dependiendo del tamaño del mismo.

Los objetos con dureza negativa no suelen tener nunca más de un punto de vida, son tan frágiles que basta que caigan al suelo desde poca altura para quedar hechos añicos. Las siguientes durezas relativas pueden servir de guía al master:

MaterialDureza

Cristal	-1
Papel	0
Madera	2
Cobre	4
Hierro	5
Acero	6
Diamante	10

A modo de ejemplo, una puerta de madera de tamaño humano, tiene dureza 2 y 8 puntos de vida, mientras que la misma puerta, de gruesos tablones y reforzada con bandas de hierro puede tener dureza 4 y 20 puntos de vida.

Capítulo 6: Magia

Los puntos de poder

Un personaje tiene tantos puntos de poder como el valor de dado que tenga en espíritu (6,8 o 10). Cuando lanza un conjuro tacha uno de esos puntos, si se le acaban puede seguir usando puntos de vida al mismo ritmo: 1 conjuro 1 punto de vida. Este daño, se considera daño temporal.

Un personaje puede recuperar puntos de poder de la siguiente forma:

Una vez al día, descansando ocho horas de sueño recuperan todos los puntos de poder. Una hora de concentración ininterrumpida (meditación es un buen ejemplo), recupera un punto de poder.

Otra cosa que un personaje puede hacer, es detectar magia activa. Alguien con la habilidad de lanzar al menos un conjuro puede detectar la presencia de magia en objetos, personas o lugares. En una situación en que un personaje que cumpla este requisito sospeche de actividad mágica, puede hacer una tirada por el atributo de Espíritu. La dificultad a superar o iguala es de 10 menos la dificultad del conjuro susceptible de ser detectado cuando este fue lanzado, es decir, cuanto más poderoso un conjuro, más fácil es de detectar. Cuando se detecta uno o más conjuros de esta manera, el personaje que los ha detectado tiene una idea general de los efectos de dicho conjuro y del poder relativo (esto es, la dificultad a la que fueron lanzados en su momento).

Los siguientes conjuros dependen de Espíritu. Algunos solo requieren una tirada exitosa para funcionar mientras que otros son tiradas enfrentadas contra la habilidad de Voluntad del objetivo. El método es sencillo, el objetivo hace una tirada de voluntad con la dificultad igual al resultado de la tirada para realizar el conjuro. Si la supera o iguala, el conjuro no tiene efecto. Los conjuros cuyos efectos puedan resistirse por voluntad así lo indican en su descripción.

A diferencia de las otras habilidades, los conjuros deben adquirirse por separado desde el primer nivel (1 punto de coste según las reglas). La progresión de estos conjuros es idéntica a la de las habilidades, es decir, gastando en puntos de experiencia el nivel superior al que un personaje tiene, se adquiere ese nivel.

Los conjuros tienen una descripción de sus efectos básicos. Adicionalmente se da la posibilidad de potenciar los efectos de dicho conjuro aumentando la dificultad al lanzarlo. Dichos potenciadores pueden usarse tantas veces como quiera el lanzador del conjuro, por ejemplo: puede decidir aumentar tres veces el alcance al coste de aumentar en 3 la dificultad para lanzar el conjuro con éxito.

Incorporeidad

La dificultad básica vuelve incorpóreo durante un turno a un objetivo de tamaño humano, dicho objetivo podrá cruzar objetos sólidos. Las armas físicas no tienen efecto sobre el, pero aún puede recibir daño por temperatura, asfixia o efectos mágicos. El alcance básico es en contacto. Añadir 1 turno a la incorporeidad aumenta en 1 la dificultad.

Vuelo

Permite al lanzador del conjuro moverse por el aire a voluntad. La dificultad básica permite moverse hasta 10 metros por turno en cualquier dirección flotando libremente durante un minuto.

Aumentar la velocidad máxima en 10 metros adicionales por turno aumenta en 1 la dificultad. Aumentar en un minuto la duración aumenta en 1 la dificultad. El conjuro puede cancelarse a voluntad en cualquier momento. Cada 10 Kg. de carga reducen en 1 metro por turno la velocidad máxima.

Telekinesis

Mover objetos sin tocarlos, la dificultad básica permite mover 40 kilos de peso a 10 Km. /h de velocidad dentro de un radio hasta diez veces el nivel de la habilidad. Cada 40 kilos más o cada 10 Km. /h adicionales añaden 1 a la dificultad.

Telepatía

Comunicarse con otra persona mentalmente, se puede mantener una conversación con otra persona que coopere, si es de forma voluntaria hay que superar la dificultad básica de 4 y con eso basta. Si el interlocutor se resiste, superando siempre la tirada con éxito, hay además una tirada enfrentada contra la Voluntad de este. El alcance básico es de 10 metros, añadir 10 metros de alcance o un interlocutor adicional aumenta en 1 la dificultad.

Escudo de energía

Crear una barrera de protección alrededor del personaje, la dificultad básica otorga un escudo que dura un turno y con valor de protección 1d10. Añadir un dado adicional, 1 metro al radio del escudo o un turno de duración adicional, aumenta en 1 la dificultad.

Armas naturales

Dota al conjurador de armas propias de las bestias: garras, cuernos, colmillos... La dificultad básica causa que los ataques sin armas del conjurador causen 1d6 de daño letal, siendo la duración de este beneficio 1 minuto. Aumentar 1 dado de daño aumenta en 1 la dificultad. Mejorar el tipo de dado de daño aumenta en 1 la dificultad para d8 y en 2 para d10. Aumentar 1 minuto la duración aumenta en 1 la dificultad...

Piel férrea

Este conjuro solo beneficia al lanzador, la dificultad básica otorga un valor de protección de 1d6 durante un minuto. El alcance básico es personal, aumentar la protección a d8 aumenta en 1 la dificultad y a d10 la aumenta en 2. Aumentar la duración aumenta en 1 la dificultad por cada minuto adicional. Aumentar el número de dados de la tirada de protección aumenta en 1 la dificultad por cada uno.

Ilusión

Permite crear cualquier tipo de ilusión visual y/o auditiva. La dificultad básica permite crear una ilusión estática de hasta un metro cúbico de volumen en cualquier punto a 10 metros de distancia del conjurador y cuya duración máxima es de un minuto. El conjurador puede anular el conjuro a voluntad, si la ilusión y el conjurador están a una distancia superior al alcance del conjuro, este termina de forma inmediata. Añadir un metro cúbico el tamaño de la ilusión aumenta en 1 la dificultad. Aumentar en 10 metros el alcance aumenta en 1 la dificultad. Aumentar en 1 minuto la duración aumenta en 1 la dificultad. Dotar a la ilusión de movimiento aumenta en 1 la dificultad. Cualquiera que vea la ilusión tiene derecho a resistirse al conjuro, tocar el conjuro revelara su autentica naturaleza ilusoria al personaje que lo haga.

Atadura mágica

Inmoviliza al objetivo. La dificultad básica permite atar e inmovilizar a un objetivo hasta 10 metros de distancia durante 1 hora. Por cada objetivo adicional aumenta en 1 la dificultad. Por cada 10 metros adicionales de alcance aumenta en 1 la dificultad. Por cada hora adicional de duración aumenta en 1 la dificultad. Este conjuro puede resistirse pero solo de forma física, bien por habilidad o por fuerza bruta el personaje atado puede escapar de la atadura si supera la tirada apropiada, la dificultad para esto es la tirada del conjurador. Puede intentar liberarse cada turno. El aspecto de las ataduras es similar a un tubo flexible traslucido, pero el mago puede darle el color o incluso el tacto que prefiera.

Ataque de energía

Dañar a distancia, la dificultad básica permite dañar a un objetivo hasta a 20 metros de distancia por valor de 1d8, aumentar 1 dado de daño o 10 metros de alcance aumenta en 1 la dificultad. Las armaduras ayudan a prevenir este tipo de ataques.

Desintegración

Causa graves daños a objetos inanimados. La dificultad básica permite causar 1d10 a un objeto. El alcance básico es por contacto, aumentar 10 metros este alcance aumenta en 1 la dificultad. Aumentar 1 dado de daño aumenta en 1 la dificultad. Aumentar los objetos afectados aumenta en 1 la dificultad por cada objeto adicional. La dureza relativa de cada objeto afectado es tenida en cuenta para el cálculo de daño.

Toque vampírico

Permite dañar a un objetivo para mejorar la salud propia. La dificultad básica permite causar 1 punto de daño letal a un objetivo, y a su vez, curar o ganar un punto de vida propio adicional. Un personaje puede llegar a doblar sus puntos de vida máximos normales de esta manera. Los puntos adicionales se pierden al ritmo de 1 cada hora. En caso de recibir daño, estos puntos adicionales son los que se pierden primero. Pueden usarse estos puntos igual que los puntos de vida cuando al conjurador no le queden puntos de poder. Por cada punto de daño causado y de vida ganado adicionales, la dificultad básica aumenta en 1. Si el conjurador ya ha doblado su límite máximo de puntos de vida, lanzar este conjuro sigue causando daño al objetivo, pero no aporta ningún beneficio adicional al conjurador. Igualmente, si al objetivo no le quedan puntos de vida, el conjurador tampoco los obtiene. El alcance siempre es de contacto entre el conjurador y el objetivo. El objetivo puede intentar resistir el conjuro.

Foco

Mejora algunas habilidades del usuario del conjuro, la dificultad básica permite durante un minuto mejorar en un nivel todo un grupo de habilidades, esto no modifica ni puntos de poder ni puntos de vida. Mejorar 1 punto adicional o 1 minuto adicional aumenta en 1 la dificultad.

Mal de ojo

Otorga penalizaciones al objetivo, la dificultad básica permite aumentar la dificultad de las acciones del objetivo en 1 durante un minuto. Aumentar la dificultad o la duración aumenta la dificultad básica en 1 por cada +1 adicional a dificultad o minuto.

Negación sensorial

La dificultad básica permite anular completamente un sentido (vista, oído, tacto, olfato o sabor) en un objetivo durante un turno. Aumentar la duración aumenta en 1 la dificultad por cada turno adicional. Aumentar el número de objetivos aumenta en 1 la dificultad por objetivo adicional. Afectar a más de un sentido aumenta en 1 la dificultad por cada sentido adicional. El alcance básico es de 10 metros, cada 10 metros adicionales de alcance añaden 1 a la dificultad. El objetivo puede intentar resistir el conjuro.

Anular magia

Este conjuro permite anular otros conjuros activos. La dificultad para realizarlo es igual a la dificultad con la que se lanzó el conjuro objetivo. Puede afectar a varios conjuros simultáneamente con una dificultad igual a la del conjuro con mayor dificultad al ser lanzado y adicionalmente 1 por cada conjuro después del primero. El alcance básico es un radio de 10 metros, aumentar 10 metros el alcance aumenta en 1 la dificultad.

Curar

Cura heridas del usuario o de otro personaje en contacto, la dificultad básica cura 1D6 puntos de vida, cada punto de vida adicional como sumando que cure en el mismo uso aumenta en 1 la dificultad. Ejemplo: si quisieses curar 1d6+2 deberías ir a dificultad 6 (4 la básica 1D6, y +2 dificultad para dar un +2 de sumando).

Capítulo 7: Poderes Chi

Cualquier jugador tendrá 1 punto de Chi pero puede llegar a tener un número ilimitado de técnicas Chi.

Para efectuar un poder Chi es necesario hacer una tirada contra IP del contrincante (4 en caso de que sea un objeto inanimado) de la habilidad marcial requerida en la técnica.

A continuación enumeraremos un poder Chi de cada escuela pero hay un número muy superior ya que cada maestro puede desarrollar el suyo propio basado en su concepto de combate.

Escuela del dragón: "El coletazo del dragón" (pie), el daño del golpe es igual al daño del golpe x3

Escuela del tigre: "Zarpazo del tigre"(mano), el daño del golpe es igual al daño del golpe x3.

Escuela de la serpiente: "Mordisco de la víbora"(mano), el daño del golpe es igual al daño del golpe x3.

Escuela de la grulla: "Salto al nido"(pie), el daño del golpe es igual al daño del golpe x3.

Escuela del jaguar: "Presión de mandíbula"(presa), es una presa con ambos brazos en la que el objetivo no podrá zafarse. Durante tantos turnos como dados de presa tenga el artista.

Escuela del mono: "Evasión del rey mono"(esquiva) durante tantos turnos como dados en esquiva el jugador evitará CUALQUIER ataque del que sea objetivo.

Escuela de la mantis: "Golpe de guadaña" (mano), el daño del golpe es igual al daño del golpe x3.

Escuela Choy lee fut: "Puño destructor"(mano), el daño del golpe es igual al daño del golpe x3.

Escuela Tai chi: "Agilidad del viento"(esquiva) durante tantos turnos como dados en esquiva el jugador evitará CUALQUIER ataque del que sea objetivo.

Escuela Ying chi kung: "golpe sin sombra"(mano, esquiva) durante tantos turnos como esquiva puede el jugador efectuar una esquiva y un golpe sin repartir los dados en la acción.

Escuela Chim-na: "Abrazo inmortal"(presa) durante tantos turnos como dados en presa el objetivo no podrá zafarse del abrazo y recibirá cada turno el daño de Cuerpo+Mente.

Escuela Wing chun: "patada guillotina"(pie) el daño del golpe es igual al daño del golpe x3.

Escuela Técnica de las 8 palmas: "Bendición" (mano) cura 15 puntos de vida a tantos objetivos como dados en mano la tirada es a dificultad básica.

Escuela garra de águila:"Ataque del quiebrahuesos"(mano) El atacante salta sobre el objetivo y le agarra con ambas zarpas haciéndole daño x2 para después volver a saltar y proyectarlo haciendo que el objetivo haga una tirada de voluntad a dificultad IP para poder actuar el turno siguiente de manera ofensiva.

Escuela de la cabeza de hierro: "Obus"(cabeza) El atacante se lanza con la cabeza contra el objetivo provocándole un ataque de daño x4.

Escuela del manto de hierro: "Cuerpo de piedra"(Bloqueo) durante tantos turnos como dados en Bloqueo el luchador es inmune a CUALQUIER daño físico efectuado sobre él.

Escuela Wu shu: "Patada torbellino"(pie) el atacante efectua una patada en forma de torbellino en la que tantos objetivos como sus dados de pie x2 reciben daño.

Escuela del borracho: Esta escuela al ser la mas versátil y menos institucionalizada hace que cada maestro tenga sus propios poderes Chi y tan dispares de uno a otro. Por ese motivo para un adepto de este arte escoje el poder Chi de cualquier escuela y ponle un nombre adecuado al borracho o jugador y dj inventad uno que se adapte al concepto del personaje.



Capítulo 8: Experiencia y desarrollo

En esta sección nos dedicaremos a explicar el mecanismo de progresión de los personajes.

A medida que los jugadores vivan y descubran las posibilidades del juego con sus personajes los héroes se irán desarrollando y mejorando en sus aptitudes. Para representar esto, al final de cada sesión de juego, el director de juego otorgará puntos de experiencia, según los logros de cada personaje.

En una sesión normal de juego, debería otorgar entre 1 y 2 puntos de experiencia, hasta 4 si ha sido una sesión excepcional o fin de campaña y 0 por una realmente nefasta.

Para aumentar una habilidad mundana o marcial usando puntos de experiencia, basta con invertir tantos puntos como el nivel a conseguir. Aumentar por ejemplo, una habilidad de nivel 1 al 2, cuesta 2 puntos, en cambio, aumentar una de 5 a 6, cuesta 6 puntos.

Para los hechizos se usa el mismo sistema que para habilidades.

Aprender un nuevo estilo marcial requiere un maestro en dicho arte (alguien con los valores máximos) y un tiempo de dedicación, ya que el jugador debe conocer el comportamiento, la filosofía, los ejercicios específicos... De dicho arte. El tiempo de aprendizaje varía hay dos caminos el intensivo y el extensivo. El extensivo requiere 24 meses menos tantos meses como Mente del aprendiz (D10=14 meses, D8= 16 meses, D6=18 meses), durante el cual puede seguir jugando aventuras. El intensivo requiere 12 meses menos tantos meses como Mente del aprendiz (D10=2 meses, D8=4 meses, D6=6 meses), durante el cual se dedica completamente al entrenamiento y no podrá "perder" el tiempo con otras aventuras.

Si un luchador marcial desea aprender magia aplica los mismos parámetros de aprendizaje que si quisiera aprender el estilo de una escuela nueva. Esto solo si quieres permitir que la magia pueda usarla cualquiera y no solo restringirla a los magos.

Como director de juego puedes hacer ya sea entre partidas o entre campañas que pase un tiempo en el que los jugadores puedan aprovechar para practicar artes marciales u otros quehaceres más mundanos. También si deseas hacer un juego aun más épico permitirles aprender otros estilos sin un tiempo de entrenamiento mínimo.

Capítulo 9: Geografía

El área geográfica de "El Reino del Medio" abarca más o menos toda la superficie de China, Corea del norte y Corea del sur.

Limita al norte, mas allá de la Gran muralla, con las tierras de los bárbaros, al oeste con las tierras de los habitantes del desierto y con un reino llamado India mientras al oeste y sur limita con el mar y al sudoeste limita con otras áreas bárbaras y unas tierras tropicales.

En ningún capítulo de este manual verás la localización geográfica de ninguna ciudad o territorio a nivel político pues queremos que lo hagas a tu gusto usando un mapa de China si lo ves necesario, así podrás adaptar los territorios y "reinos" a tus necesidades de campaña y no adaptar tu campaña a los territorios o reinos existentes.

Superficie

La tierra en "El Reino del Medio" es plana y en términos generales, los picos más altos se encuentran en el oeste, donde se encuentran las cadenas montañosas más elevadas del mundo. El Tien Shan, los montes Kunlun y Qin Lin y el Himalaya, la actividad tectónica se ha producido en forma de devastadores terremotos que suelen ocurrir en un amplio arco que se extiende desde el extremo occidental de la cuenca de Sichuan, al noreste, hacia Bo Hai, el golfo de la orilla norte del mar Amarillo. Las numerosas cadenas montañosas del país encierran una serie de mesetas y cuencas, y suministran una gran riqueza de agua y recursos minerales. Hay una amplia variedad de tipos climáticos, desde el subártico al tropical, y engloban grandes zonas de hábitats alpinos y desérticos con una notable diversidad de vida animal y vegetal.

Las montañas ocupan alrededor del 43% de la superficie terrestre del reino; las mesetas montañosas suponen otro 26% y las cuencas, muy accidentadas y que están situadas en su mayoría en las regiones áridas, cubren aproximadamente el 19% del territorio. Tan sólo el 12% de toda la superficie se puede calificar de llana.

Clima

Prevalece el clima templado; también hay regiones desérticas y semiáridas en el interior occidental y una pequeña área de clima tropical en el sur, sureste. Los climas del reino, sin embargo, tienden a ser más continentales y por tanto más extremos, y los contrastes regionales suelen ser grandes. El monzón ejerce el control primario sobre el clima. Durante el invierno los vientos fríos y secos soplan provocando el descenso de las temperaturas en todas las regiones al norte y sequía en la mayor parte del país. En el verano, un aire húmedo y cálido fluye hacia el interior desde el mar, lo que da lugar a precipitaciones en forma de tormentas ciclónicas. Enormes cantidades de lluvia caen rápidamente en las laderas de las montañas a sotavento. Las cuencas remotas del noroeste, en cambio, reciben escasas precipitaciones. Las temperaturas de verano son muy uniformes en la mayor parte del reino, pero los inviernos se caracterizan por diferencias extremas de temperatura entre el norte y el sur.

Flora

Una extensa región de vegetación subtropical se extiende al sudoeste. Esta región es muy rica en especies, como la encina, ginkgo, bambú, pino, azalea y la camelia. También se pueden encontrar bosques con laureles y magnolias, y un sotobosque de arbustos más pequeños y matorrales de bambú. A mayor altitud dominan las coníferas y los pastos de montaña. Al centro originalmente había un bosque caducifolio de hoja ancha. Las principales especies que hoy se mantienen son diferentes variedades de robles, fresnos, olmos y arces; hacia el norte florecen el tilo y el abedul. Las más importantes reservas madereras del reino se encuentran en las montañas al norte de esta

región, donde todavía quedan grandes bosques de coníferas dominados por alerces.

La llanura de Dongbei Pingyuan esta dominada por un bosque de estepa (herbáceas entremezcladas con árboles).

En la zona oriental de la frontera con el norte aparecen praderas o estepas cubiertas con hierbas resistentes a la sequía. La vegetación de esta región. Las regiones más áridas del noroeste se caracterizan por macizos de plantas herbáceas separados por extensas áreas estériles; aquí dominan las especies que viven en terrenos salinos. La vegetación de tundra, algo más exuberante, formada por hierbas y flores, se encuentra en la mayor parte de la alta meseta. En localizaciones más favorables, a lo largo de las regiones áridas, pueden darse algunas especies de arbustos grandes y hasta árboles.

Fauna

Los diversos hábitats hacen posible la vida de una amplia variedad de fauna, desde especies árticas, hasta numerosas especies tropicales en el sur del país.

En el sur tropical abundan distintos tipos de primates, entre los que se encuentran el gibón y el macaco, al igual que distintas especies de simios y monos. Confinados a las áreas más lejanas hay algunos ejemplares de grandes carnívoros, como osos, tigres y leopardos, estos últimos distribuidos en la periferia de las regiones más pobladas; en el norte hay leopardos, en el sudoeste, en las montañas, se encuentran leopardos nivales, y en el extremo meridional se puede observar el leopardo moteado.

Los carnívoros de menor tamaño están más extendidos y son numerosos localmente, como el zorro, el lobo, el perro mapache y el gato de algalia. En las tierras altas y cuencas del oeste habitan antílopes, gacelas, gamuzas, caballos salvajes, venados y otros animales ungulados, mientras que en el norte se puede encontrar el ratón de Alaska. Las aves son muy diversas y engloban faisanes, pavos reales, loros, garzas y grullas.

Además de los animales domésticos más comunes se puede encontrar el búfalo de agua, un importante animal de carga en el sur, el camello, que se utiliza en los terrenos áridos del norte y oeste, y el yak, un animal similar al buey, semidomesticado, que se utiliza en las tierras altas del sudoeste

La vida marina es abundante, especialmente a lo largo de la costa sureste y comprende platija, bacalao, atún, sepia, cangrejo marino, gambas, camarones y delfines. Los ríos contienen una gran variedad de especies de carpas, así como salmón, trucha, esturiones, siluro y el delfín de río chino.

Geología

A causa de su diversidad geológica, el reino posee una gran variedad de recursos minerales; aunque carece de vanadio, cromo y cobalto. Los depósitos minerales están distribuidos de una manera muy amplia a lo largo de toda el área; las principales regiones mineras son el sur, la península y las tierras altas del sur. En las altas montañas del oeste no se han descubierto depósitos minerales de importancia.

Los depósitos de pizarras bituminosas están localizados sobre todo en El centro. Entre las minas de minerales metálicos, el mineral de hierro en el sur.

Hay algunos depósitos de hematites de gran pureza en el valle del norte; también se han descubierto extensos depósitos en el nordeste. El reino tiene grandes reservas tanto de antimonio como de tungsteno; este último se puede encontrar en las tierras altas del norte junto a los mayores depósitos de antimonio. También hay reservas de plomo, cinc y cobre. Otros recursos que existen en bastante cantidad son fosfatos, sal, talco, mica, cuarzo, sílice y fluorita.

Capítulo 10: Filosofía

Filosofías: Hay dos corrientes imperantes pero que tienen muchos puntos en común quizá varían en su aplicación moral y en los conceptos.

Confuciana: Una estructura moral basándose que aunque todos los hombres son iguales cada uno tiene un rol en el mundo y debe ocupar su espacio. Se condensa en la buena conducta en la vida, el buen gobierno del Estado (caridad, justicia, y respeto a la jerarquía), el cuidado de la tradición, el estudio y la meditación. Las máximas virtudes son: la tolerancia, la bondad, la benevolencia, el amor al prójimo y el respeto a los mayores y antepasados. Si el príncipe es virtuoso, los súbditos imitarán su ejemplo. Gobernante/súbdito, marido/mujer; padre/hijo. Una sociedad próspera sólo se conseguirá si se mantienen estas relaciones en plena armonía.

Podemos resumir la en una serie de mandatos que deberían ser los principales deberes de todo hombre de gobierno:

1. Amar al pueblo, renovarlo moralmente y procurarle los medios necesarios para la vida cotidiana.
2. Por este motivo, debe servirse en primer término con soberano respeto a Aquel que es el Primer Dominador.
3. Cultivar la virtud personal y tender sin cesar a la perfección.
4. En la vida privada como en la pública, observar siempre el sendero superior del "Justo Medio".
5. Tener en cuenta las dos clases de inclinación propias del hombre: unas proceden de la carne y son peligrosas; las otras pertenecen a la razón y son muy sutiles y fáciles de perder.
6. Practicar los deberes de las cinco relaciones sociales.
 1. Entre gobernador y ministro.
 2. Entre padre e hijo.
 3. Entre marido y mujer.
 4. Entre hermano mayor y hermano menor.
 5. Entre amigos.
7. Tener por objeto final la paz universal y la armonía general.

Virtudes

- * Amor y respeto a la naturaleza.
- * Amor y respeto a los padres.
- * Respeto a los ancianos.
- * Respeto al orden político.
- * Respeto al orden social.
- * Respeto al orden religioso.
- * Respeto por la Armonía.

También hay un "pacto de vasallaje" entre las clases sociales en la que el "fuerte" aplica protección y benevolencia y el "débil" ofrece respeto y lealtad.

Taoísta: El Taoísmo establece la existencia de tres fuerzas: una pasiva, otra activa y una tercera, conciliadora. Las dos primeras se oponen y complementan simultáneamente entre sí, es decir que son interdependientes de manera absoluta y funcionan como una unidad. Son el Yin (fuerza pasiva/sutil, femenina, húmeda...) y el Yang (fuerza activa/concreta, masculina, seca...). La tercera fuerza es el Tao, o fuerza superior que las contiene.

-Puede ejemplificarse esta concepción a partir del significado de las palabras: "Yang" literalmente significa la ladera luminosa (soleada) de la montaña, y "Yin" la ladera oscura (sombria) de la montaña; entiéndase la idea de montaña como símbolo de "unidad". Así, aunque representan dos fuerzas aparentemente opuestas, forman parte de una única naturaleza.

La igualdad entre las dos primeras fuerzas entraña la igualdad de sus manifestaciones consideradas en abstracto. Por ello el taoísta no considera superior la vida sobre la muerte, no otorga supremacía a la construcción sobre la destrucción, ni al placer sobre el sufrimiento, ni a lo positivo sobre lo negativo, ni a la afirmación sobre la negación.

Las cosas cotidianas e insignificantes tienen un significado mucho más profundo del que nosotros le damos.

El Tao tampoco es temporal o limitado; al intentar observarlo, no se lo ve, no se lo oye ni se lo siente. Es la fuente primaria cósmica de la que proviene la Creación. Es el principio de todos, la raíz del Cielo y de la Tierra, la "madre" de todas las cosas. Mas, si intentamos definirlo, mirarlo u oírlo, no sería posible: el Tao regresa al No-Ser, ahí donde es insondable, inalcanzable y eterno.

Todas las cosas bajo el Cielo gozan de lo que es, lo que es surge de lo que no es y retorna al No-Ser, con el que nunca deja de estar ligado.

El Tao del No-Ser es la fuerza que mueve todo lo que hay en el mundo de los fenómenos, la función, el efecto de todo lo que es: se basa en el No-Ser.

El mundo de los seres puede ser nombrado con el nombre de No-Ser y el mundo de los fenómenos con el nombre de Ser. Las diferencias recaen en los nombres, pues el nombre de uno es Ser y el del otro, No-Ser, pero aunque los nombres son distintos, se trata de un solo hecho: el misterio desde cuyas profundidades surgen todos los prodigios.

Al encontrar el camino que conduce de la confusión del mundo hacia lo eterno, estamos en el camino del Tao.



Aclaración de principios del yin y el yang

1. El yin y el yang son opuestos. Todo tiene su opuesto, aunque este no es absoluto sino relativo, ya que nada es completamente yin ni completamente yang. Por ejemplo, el invierno se opone al verano, aunque en un día de verano puede hacer frío y viceversa.

2. El yin y el yang son interdependientes. No pueden existir el uno sin el otro. Por ejemplo, el día no puede existir sin la noche.

3. El yin y el yang pueden subdividirse a su vez en yin y yang. Todo aspecto yin o yang puede subdividirse a su vez en yin y yang indefinidamente. Por ejemplo, un objeto puede estar caliente o frío, pero a su vez lo caliente puede estar ardiente o templado y lo frío, fresco o helado.

4. El yin y el yang se consumen y generan mutuamente. El yin y el yang forman un equilibrio dinámico: cuando uno aumenta, el otro disminuye. El desequilibrio no es sino algo circunstancial, ya que cuando uno crece en exceso fuerza al otro a concentrarse, lo que a la larga provoca una nueva transformación. Por ejemplo, el exceso de vapor en las nubes (yin) provoca la lluvia (yang).

5. El yin y el yang pueden transformarse en sus opuestos. La noche se transforma en día, lo cálido en frío, la vida en muerte. Sin embargo, esta transformación es relativa también. Por ejemplo, la noche se transforma en día.

6. En el yin hay yang y en el yang hay yin. Siempre hay un resto de cada uno de ellos en el otro, lo que conlleva que el absoluto se transforme en su contrario. Por ejemplo, una semilla enterrada soporta el invierno y renace en primavera.

Capítulo 11: Cultura y tradición

Este apartado esta dedicado a esbozar un poco las costumbres, festividades, las ropas..... Del lugar.

El calendario en este juego es un poco diferente del gregoriano los años en lugar por lustros se cuentan en docenas usando los nombres del horóscopo chino: Rata, Buey, Tigre, Conejo, Dragón, Serpiente, Caballo, Cabra, Mono, Gallo, Perro y Cerdo. Para los meses del año se usan los 5 elementos Madera (primavera), Fuego (verano), Metal (otoño), Agua (invierno), Tierra (el 3 mes de cada estación, y los días de equinoccio/solsticio).

El ciclo lunar es de 36 días usando el mismo sistema de animales por días siendo tres semanas de 12 días. Tras hacer las cuentas un año en el juego son 432 días en lugar de los 365 en el calendario gregoriano.

Las ropas son como habréis visto en todos los films de época del cine de HK. Pantalones cómodos y bombachos, las camisas y chaquetas también son anchas y con "botonera" de cordón casi sierpe dejando las mangas de la camisa dobladas por fuera de la chaqueta haciendo contraste de colores, los cuellos son tipo "mao". Los trajes largos siempre están abiertos a un lado normalmente el derecho dejando espacio para la pierna y las botoneras están al lado derecho en lugar del centro del traje. Las ropas varían en la calidad y los materiales dependiendo el poder económico.

El corte de pelo cumple todos los espectros dependiendo de la moda y la zona geográfica. Si bien la barba no se la suelen dejar la gente mayor y los eruditos pues es un símbolo de sabiduría

En "El Reino del Medio" el contacto físico no está bien visto en público, normalmente la distancia entre dos personas conversando aunque sean familia es de 50 cm. de distancia. Para saludarse en los espacios públicos la gente acostumbra a juntar las manos a la altura del tórax y hacer una reverencia, dejando los abrazos y los besos en el hogar.

Hay dos sistemas judiciales imperantes en el mundo del juego el confuciano y el legalista trataremos de describir ambos de una manera básica para que captes la idea y apliques el que mas te guste, los dos dependiendo la zona o ninguno si quieres poner en práctica uno propio.

Confuciano: Parte de la premisa de que todo el mundo es bueno por naturaleza y que el emperador, rey, noble, regente.... Debe dar ejemplo y demostrar sus virtudes para que la gente lo respete y siga. Hay leyes y un sistema judicial pero no es estricto y la máxima autoridad puede modificarla para adaptarla a las necesidades y los tiempos, además de no tener unos castigos crueles y despiadados.

Legalista: El hombre es malo y egoísta por naturaleza y ni siquiera la autoridad es capaz de poder ser justa, con lo que hay que elegir una "autoridad" que sería lo que aquí llamaríamos un sistema judicial encargado de impartir justicia, tipificando todos los delitos y haciendo leyes para cualquier situación con sus castigos también tipificados, a diferencia del confuciano los castigos deben ser un ejemplo de miedo a seguir, siendo muchas veces crueles y viscerales.

Sistema sanitario: La doctrina filosófica que respalda la medicina es que el hombre vive entre el cielo y la tierra, y constituye en sí mismo un universo en miniatura. La materia de la que están formados los seres vivos se considera perteneciente al "yin", el aspecto femenino, pasivo y recesivo de la naturaleza. Por otra parte, las funciones vitales de estos seres se consideran pertenecientes al "yang", aspecto masculino, activo y dominante. Las funciones de los seres vivos se describen mediante los cinco siguientes centros corporales:

1. Corazón o mente: hace referencia al centro de mando del cuerpo, que se manifiesta como conciencia e inteligencia.

2. Pulmones o aparato respiratorio: este sistema regula diversas funciones corporales y mantiene

el equilibrio cibernético.

3. Hígado: comprende el tronco y las extremidades, los mecanismos de respuesta emocional al medio externo y la actividad de los diversos órganos.

4. Bazo: regula la distribución de los elementos nutritivos en el organismo, así como el metabolismo, proporcionando fuerza y resistencia al cuerpo físico.

5. Riñones: con este término se hace referencia al sistema que regula las reservas nutritivas y el uso de la energía. De él depende la fuerza vital de los seres humanos.

Mediante esta teoría, que se conoce como fenómenos latentes, se explican las diversas funciones corporales. La sucesión de las estaciones y los cambios del tiempo pueden influir sobre el cuerpo humano. Los elementos que mayor efecto producen son el viento, el frío, el calor, la humedad, la sequedad y el calor interno. Las alteraciones excesivas o fuera de lo habitual del tiempo atmosférico perjudican al organismo y se conocen como los "seis factores externos de origen de la enfermedad". Por otra parte, si se producen alteraciones extremas del estado de ánimo del individuo como alegría, cólera, preocupación, tristeza, aflicción, temor y sorpresa, la salud puede también resentirse. Estos sentimientos son denominados "las siete emociones". En la medicina, los seis factores externos de origen de la enfermedad, junto con las siete emociones, constituyen la base teórica de la patología de las enfermedades. Estos modelos teóricos, unidos a la teoría de los fenómenos latentes se emplean en el análisis de la constitución del paciente y de sus enfermedades, así como para diagnosticar la naturaleza exacta de su pérdida de equilibrio físico y psíquico.

La acupuntura, su fundamento teórico consiste en la regulación del flujo de energía vital. El flujo fluye por el cuerpo a través del sistema de canales principales y secundarios. En ciertos puntos de estos canales, se pueden situar agujas de acupuntura o quemar artemisa china mediante moxibustión, con el fin de resolver los desequilibrios en el flujo y concentrar la capacidad autocurativa del organismo en los lugares adecuados. El uso de la acupuntura como anestesia es también muy utilizado.

La costumbre llamada «jiashang» (casar a los jóvenes muertos también llamada Minghun. El Minghun, en mandarín «destino» y «alma», varía tanto regionalmente como en cuanto a la capacidad adquisitiva de la familia, siendo las bodas más caras las practicadas con cadáveres, orquesta fúnebre y banquete, aunque es más usual un ritual con cenizas y, para quienes no se pueden permitir una pavesa «soltera», siempre queda el recurso a la novia de paja, el más barato.

A continuación enumeramos algunas festividades, las hemos readaptado al calendario gregoriano para facilitarte la labor.

La Fiesta de la Primavera

La Fiesta de la Primavera o año nuevo es el acontecimiento familiar más importante de todos los que se celebran. Aquellos que viven lejos de sus hogares vuelven a casa.

La Fiesta de la primavera empieza el primer día del primer mes del calendario lunar, generalmente los últimos días de enero y principios de febrero y dura unos quince días, la gente hace ofrendas a las divinidades del cielo y la tierra y a los antepasados y reza para tener buenas cosechas y un buen año.

De todos los días de esta fiesta, la Víspera de la Fiesta de la Primavera es seguramente el momento más importante. Todos los miembros de la familia se reúnen para disfrutar de la deliciosa "cena de la víspera".

Muchas tradiciones acompañan a la Fiesta de la Primavera.

En el octavo día del decimosegundo mes lunar, algunas familias cocinan el cocido de laba, un

delicioso manjar hecho con arroz glutinoso, mijo, lágrimas de Job, azufaifas, semillas de loto, judías verdes, longana o mamoncillo chino y ginkgo.

El vigésimotercer día del decimosegundo mes lunar se llama la víspera preliminar. Este día la gente ofrece sacrificios al dios de la cocina

Tras la víspera preliminar, la gente empieza a prepararse para el Año Nuevo. A esto se le llama “viendo venir el Año Nuevo”.

Antes de la llegada del Año Nuevo, la gente se esmera en la limpieza de su casa, tanto por fuera como por dentro, y también lava toda su ropa, las colchas, las sábanas y todos sus utensilios.

Una vez está todo limpio, decoran las habitaciones con varios detalles que confieren a las estancias un aire de fiesta y alegría. En las puertas se cuelgan pares de caracteres chinos negros sobre fondo rojo. El contenido de éstos varía según la casa pero la mayoría son deseos un buen futuro y buena suerte para el año entrante. También se cuelgan imágenes de los dioses de las puertas y de la riqueza para mantener alejados a los espíritus malignos y dar la bienvenida a la paz y a la abundancia.

El carácter chino “fu” que significa felicidad o bendición es un clásico. Los caracteres pueden colgarse de derecho o al revés, ya que en chino “fu” al revés significa “fu viene”, y ambos se pronuncian “fu dao le”. También se suelen colgar dos faroles rojos en la puerta principal. En las ventanas se clavan papeles recortados de color rojo y en las paredes cuadros sobre el año nuevo que simbolizan buenos augurios.

La gente presta mucha atención a la víspera de la Fiesta de la Primavera. Ese día, todos los miembros de la familia se reúnen y cenan juntos. La comida es más abundante y diferente a la del día a día. Los platos con pollo, pescado y doufu nunca faltan porque sus pronunciaciones significan respectivamente buen augurio, abundancia y riqueza. Tras la cena, los miembros de la familia se sientan juntos y hablan.

El primer día del año, todo el mundo se viste de forma elegante. En primer lugar, felicitan a los padres. Entonces, cada niño recibe algo de dinero como regalo del nuevo año envuelto en papel rojo.

Los primeros cinco días tras la Fiesta de la Primavera son buenos días para felicitar, hablar y hacer regalos a familiares y amigos

Los fuegos artificiales y los petardos son muy populares durante la Fiesta de la Primavera. La gente creía que el chisporroteo ayudaría a alejar los malos espíritus.

El ambiente de fiesta no sólo se encuentra en los hogares sino también en las calles. Durante estos días, se celebran muchos tipos de danza como la del dragón, la de las linternas, las fiestas de los faroles y las ferias en los templos. La Fiesta de la Primavera se acaba cuando llega la Fiesta de los Faroles.

La Fiesta del Doble Siete

La Fiesta del Doble Siete, que cae en el séptimo día del séptimo mes del calendario lunar, es una fiesta tradicional llena de romanticismo. Normalmente cae en agosto del calendario gregoriano.

Esta fiesta se celebra a mediados de verano cuando la hierba y los árboles tienen un verde intenso. Por la noche cuando el cielo está lleno de estrellas, la gente contempla la Vía Láctea que se extiende de norte a sur. En cada uno de sus lados, hay una estrella brillante. Sus nombres son el “Pastor de vacas” y la “Doncella que saluda”, y sobre ellas existe una bonita historia que se ha transmitido de generación en generación.

Hace mucho tiempo, había un hombre muy honesto y bueno que se llamaba Niu Lang (el pastor de vacas). Sus padres murieron cuando era sólo un niño. Más tarde, su cuñada lo echó de casa y tuvo que ganarse la vida criando animales y cultivando la tierra. Un día, un hada del cielo, Zhi Nu (la doncella que saluda), se enamoró de él, por lo que vino secretamente a la tierra y se casó con él. Llevaron una vida feliz y tuvieron un hijo y una hija. Desgraciadamente, el Dios del Cielo descubrió lo que había sucedido y ordenó a la Reina Madre de los Cielos del Oeste que trajera de vuelta a la doncella.

Con la ayuda del ganado celestial, el pastor voló al cielo con su hijo y su hija. Cuando estaba a punto de reunirse con su mujer, la Reina Madre se sacó una de sus horquillas de oro y creó un rayo que separó para siempre a la pareja. Sin embargo, su lealtad impresionó a las urracas que construyeron un puente para que pudieran cruzar el rayo y reunirse una vez más. A partir de entonces, la Reina Madre les permitió reunirse el día séptimo del séptimo mes lunar. Por lo que el día de su encuentro se llama "Qi Xi" (doble siete).

La Fiesta del Doble Nueve

El nueve de septiembre del calendario lunar (que suele caer en la segunda o tercera década del mes de octubre del calendario gregoriano) se celebra la fiesta del Doble Nueve, fiesta tradicional china relacionada con la numerología. Desde la antigüedad, los números han estado envueltos por un aura de misterio. Los chinos de aquel entonces seguían los dos principios que regían el universo, el yin y el yang, para clasificar todo lo existente, incluidos los números. Como el nueve es un número yang, el nueve de septiembre se superponen dos yang, el del día y el del mes, de ahí que a esta fiesta se la llame también del Doble Yang.

Existe un relato acerca del origen de esta fiesta. Un día el maestro predijo a su discípulo que el nueve de septiembre iba a producirse una catástrofe; la única manera de evitarla consistía en cargar a cuestas una bolsa de zhuyu (una planta aromática) y refugiarse en un lugar elevado. Desde entonces, la costumbre de ascender cada nueve de septiembre a un lugar elevado llevando una bolsa de zhuyu fue extendiéndose y transmitiéndose hasta llegar a nuestros días. A pesar del halo de superstición que rodea a esta fecha festiva, se percibe en la gente una sincera esperanza en la vida.

El nueve de septiembre, por tanto, es costumbre ir a la montaña, llevar zhuyu y admirar los crisantemos.

La época en que se celebra esta fiesta coincide con el florecimiento de los crisantemos. Por este motivo, en muchas ciudades se celebran grandes exposiciones de esta flor. La flor del crisantemo tiene, además, virtudes medicinales; en efecto, tomada con té, no sólo ilumina el corazón y purifica los ojos, sino que alarga la vida.

La Fiesta del Barco del Dragón

La Fiesta del Barco de Dragón también recibe el nombre de la Fiesta del Doble Cinco porque corresponde al día cinco del quinto mes del calendario lunar chino; en junio del calendario gregoriano.

Qu Yuan era cortesano del Reino Chu desempeñando el cargo Zuotu. Defendía la idea de aliarse con los otros reinos para resistir al Reino Qin y proponía con frecuencia algunas reformas al soberano. De esta manera fue acusado ante el monarca por gente maliciosa y finalmente el soberano ordenó su destierro. Sin embargo, siguió preocupándose por el futuro de su país. Iba a menudo a pasear cerca de un pozo y miraba en la superficie del agua su débil fisonomía. Este pozo fue denominado en la posterioridad "el pozo espejo", que se ha conservado hasta hoy día en su pueblo natal.

Cuando Qu Yuan supo que la capital de su reino había caído en manos de las tropas del Reino Qin, sintió un profundo dolor. El día 5 del quinto mes del mismo año, lleno de indignación y tristeza, se tiró al Río Miluo y murió ahogado.

Según la leyenda, al saber de la muerte del gran poeta la población que vivía a ambas orillas, abrigando sentimientos de profundo dolor y respeto, se embarcaron en botes con forma de dragón con la esperanza de rescatar su cadáver en el río, pero todos sus esfuerzos fueron en vano. En ese momento alguien propuso la idea de echar al río gran cantidad de arroz para que los peces no mordiesen el cuerpo del poeta. Y un viejo doctor echó una jarra de vino para que los peces y otros animales acuáticos se emborracharan. De ahí que el pueblo celebre la fiesta con pruebas deportivas que consisten en carreras de botes de remo con forma de dragón. Otra forma de celebración es comer Zongzi, una comida que se prepara con arroz glutinoso, envuelta en hojas de bambú o de caña.

La Fiesta del Medio Otoño

La Fiesta del Medio Otoño se celebra el decimoquinto día del octavo mes del calendario lunar y debe su nombre a que cae precisamente a mediados de otoño; en octubre del calendario gregoriano.

Para rogar a las divinidades celestiales buenas cosechas, los soberanos suelen interpretar piezas musicales dedicadas a la luna en una noche del mes octavo. Puesto que la mejor noche para contemplar la luna es cuando hay luna llena, esa noche siempre fue la del día quince. De ahí se formó poco a poco entre el pueblo el hábito de contemplar la luna llena en el mes octavo.

El hábito es comer la torta de la luna en esta fiesta. Con el transcurso del tiempo la elaboración de la torta cada vez es mejor. Para el relleno se usan diversos ingredientes, tales como pipas, nueces, azúcar, cacao, chocolate, sésamo, jamón, etc.

La gente siempre han creído que la luna tiene una gran belleza es por eso que han inventado muchas leyendas mitológicas sobre ella. Entre el pueblo se difunde el cuento de que en la luna vive una dama, que era esposa de Hou Yi, un personaje mitológico que derribó con sus flechas nueve de los diez soles que dañaban los cultivos. La reina de la corte celestial le dio un remedio capaz de hacerlo inmortal como recompensa; pero la dama, conocida con el nombre de Chang'e, lo probó a espaldas de él, y como consecuencia, despegó de la Tierra volando hasta la luna y se quedó allí para siempre. Según la leyenda, la dama pasó a ser dueña del Alcázar de la Luna donde hay un conejo de color de jade que la acompaña y machaca materias medicinales todos los días. Además del animal se veía un árbol que se llama osmanto que mide 1500 metros de alto. Debajo de este árbol, Wu Gang, otro personaje mitológico, no cesa de cortar leña, trabajo impuesto como castigo por los pecados que cometió en el pasado.

La Fiesta de Qingming

La Fiesta de Qingming (resplandor puro) es uno de los 24 puntos de división temporales en el mundo que cae del cuatro al seis de abril. Tras el festival, la temperatura asciende y las precipitaciones descienden. Es el momento para arar y sembrar los campos. Pero la Fiesta de Qingming no sólo es un punto de división temporal con fines agrícolas, sino también un festival de conmemoración.

La Fiesta de Qingming es una combinación de tristeza y felicidad.

Este es un día más importante para la ofrenda. Ofrecen sacrificios a sus antepasados y barren las tumbas de los muertos. En este día no se cocina y sólo se sirve comida.

La Fiesta de Hanshi (comida fría) se celebra normalmente el día anterior a la Fiesta de Qingming.

En cada Fiesta de Qingming, los cementerios se llenan de gente que viene a barrer las tumbas y a ofrecer sacrificios. El tráfico es muy intenso durante estos días en los cementerios. Con los años, la costumbre se ha simplificado. Tras barrer ligeramente las tumbas, la gente ofrece comida y flores a los muertos, quema incienso y papel moneda y se inclinan ante las lápidas conmemorativas.

La Fiesta de Qingming es un día en que el sol brilla y los árboles y la hierba tiene un intenso color verde. Desde los tiempos antiguos, la gente ha seguido la tradición.

A la gente le encanta hacer volar los cometas durante la fiesta aunque la gente hace volar los cometas por la noche.

La Fiesta de Qingming es también una época para plantar árboles, el 12 de marzo del calendario gregoriano.

La Fiesta del Solsticio de Invierno

Este día experimenta el día más corto y la noche más larga. Tras el solsticio de invierno, los días se vuelven más y más largos. Según un pensamiento, el yang, las cosas positivas se vuelven más abundantes pasado este día, por lo que debe celebrarse.

El Solsticio de Invierno es la fiesta de invierno, por lo que los funcionarios organizan fiestas. Tanto los funcionarios como la gente normal suelen descansar durante este día. Las fronteras se cierran y el comercio se paraliza.

En algunas partes del norte, la gente come sopa de raviolos durante este día, porque creen que les dará calor para el invierno. Pero en el sur, toda la familia come una comida hecha de judías rojas y arroz glutinoso para alejar a los fantasmas y otros seres malvados. Los raviolos del solsticio de invierno pueden usarse como ofrendas a los antepasados o como regalos a familiares y amigos. La gente del mismo apellido o los clanes familiares se reúnen en sus templos ancestrales para adorar a sus antepasados en orden de edad. Tras la ceremonia de ofrenda, se celebra un gran banquete.

No están todas las fiestas pero dan algo de color a las partidas si, pues aquí no hay semana santa o nacimiento de Jesús....

Capítulo 12: Cosmología

Esta sección esta dedicada al panteón de "El Reino del Medio" tanto en historia mitológica, descripción de algunos poderes sobrenaturales....

Este capítulo puede usarse de varias maneras, si quieres jugar en un mundo muy parecido al nuestro donde no hay magia ni dioses o lo sobrenatural no es mas que misticismo es un poco para describir el origen según las religiones del juego de como se creo el mundo y separando lo natural de lo "mágico" la historia antigua del mundo. Por otra parte puedes querer jugar en un mundo más fantástico lleno de dioses, demonios y magia en la cual podrías usar el capítulo como la historia real del juego. Tanto el director como los jugadores sabréis que os conviene más con vuestro gusto.

Durante la primera parte de la historia como los seres primordiales no tenían sexo usaremos la @ para darles un aire ambiguo siendo ellos y ellas a la vez.

La creación: Hace mucho tiempo cuando el mundo no era ni una idea l@s señor@s creaban y destruían, usando la materia del caos, a placer por simple diversión.

Un día un@ de ell@s creo un huevo y al contrario que otras obras no la quiso destruir. Muchos de l@s demás extrañados, confundidos y/o interesados observaron/detestaron el huevo. Tras lo que se cree fueron 25000 años humanos (no se sabe exactamente pues el tiempo en aquella época no tenia sentido) el huevo se abrió y nació un gran dragón que se llamó a el mismo Panku. Tod@s aquell@s seres se quedaron paralizad@s algun@s de miedo, otr@s de admiración. Panku al observar aquello con un zarpazo cortó y separó el caos formando el Yin y el Yang, El yin, pesado, se hundió para formar la tierra, mientras que el Yang se elevó para formar los cielos. Pangu permaneció entre ambos elevando el cielo durante 18.000 años, tras los cuales descansó. De su respiración surgió el viento, de su voz el trueno, del ojo izquierdo el sol y del derecho la luna. Su cuerpo se transformó en las montañas, su sangre en los ríos, sus músculos en las tierras fértiles, el vello de su cara en las estrellas y la Vía Láctea. Su pelo dio origen a los bosques, sus huesos a los minerales de valor, la médula a los diamantes sagrados. Su sudor cayó en forma de lluvia y las pequeñas criaturas que poblaban su cuerpo, llevadas por el viento, se convirtieron en los seres que habitan el mundo (entre ellos los humanos).

La división: tras estos acontecimientos l@s seres formaron dos bandos l@s que estaban contentos con el resultado y l@s que ya desde el principio criticaron el huevo, tomando forma física (incluido escogiendo sexo y nombre) y separándose, unos se quedaron en el cielo pasando a llamarse los dioses celestiales, otros se internaron en el yin dentro de la tierra pasando a llamarse Yamas.

Los celestiales apostaron por proteger la creación salida del huevo mientras que los Yamas quieren destruir la creación para volver al caos primigenio.

Tras una encarnizada batalla en la que ningún bando podía salir como ganador crearon el pacto de Panku. En este pacto determinaron que serían los seres que habitaban la tierra los que decidirían el resultado de la guerra y prohibiendo la actuación directa de ningún ser primigenio en esta nueva batalla. Que mas decir que los Yamas nunca han llegado a respetar este pacto y siguen interviniendo aunque de manera sutil en el mundo defendiendo sus intereses.

Los albores de la humanidad: Observando como estos seres poderosos luchaban sin tregua en el mundo, se ocultaron y temieron por su existencia aunque algunas comunidades tomaron partida de algún bando, pese a que desconocen siquiera porque luchan entre ellos.

Llegó un punto en el que los combates finalizaron y los humanos pudieron crecer y expandirse por el territorio, pese a que ya no tenían un contacto directo con aquellos seres aun quedaban sus creaciones (los seres sobrenaturales) vagando por el mundo.

De los contactos anteriores con los Yamas y los dioses celestiales nació el panteón que perdura hasta nuestros días.

La unificación: Los humanos lucharon entre ellos en nombre de alguno de los dos bandos y tras

largo tiempo la facción humana de los dioses celestiales eliminó todo atisbo de la facción de los Yamas al menos a simple vista.

La eliminación del último reducto Yama trajo la unificación de los humanos y el primer emperador Huang Ti, se dice que fue el mejor y gran emperador. Tras una vida de 115 años murió y cedió el poder a Yao siendo el 2 emperador de "El Reino del Medio" que reino durante 80 años muriendo a los 102 años de edad. El emperador Shun fue quien sucedió al emperador Yao y también tuvo una vida longeva de 122 años. Este periodo fue conocido como el de los grandes emperadores, fueron tiempos de paz y prosperidad para la humanidad además de la creación de la gran muralla y el sistema de canales. Tras la muerte del emperador Shun el sucesor por mandato divino fue Yu también conocido como el emperador desgraciado, Murió a los 63 años cediendo el poder a su hijo y fundando la primera dinastía imperial.

El imperio oscuro: Cuando el emperador Yu fundó la primera dinastía imperial sin el apoyo de los dioses cediendo su poder a su hijo y creando el sistema de sucesión familiar por primogenitura comenzó una época de decadencia y corrupción que duró aproximadamente 400 años siendo Chihé su último emperador.

En esta época para un mundo fantástico los Yama desde que engatusaron/manipularon al emperador Yu haciendo caer al imperio fiel a los dioses celestiales empiezan a tomar posiciones ya sea por medio de emperadores y/o nobles títeres.

El imperio desmembrado: Esta es la época en que los jugadores se encontrarán ya sea justo tras la caída de Chihé o pasados uno o dos siglos tras su caída eso como mas os guste o mejor quede en vuestra idea de campaña.

Tanto los nobles que defendieron al emperador como los que fueron partidarios de la guerra civil para derrocarlo reclaman el mandato imperial para sí mismos, pese a que algunos nobles simplemente se mantienen al margen tratando de proteger sus fronteras intentando no inmiscuirse en los asuntos de tal magnitud. Muchos nobles están en guerra o tienden a hacer alianzas con los nobles vecinos.

Panteón de los dioses celestiales

El hogar de los dioses celestiales es una isla paradisíaca en el cielo más allá de cualquier pico al que solo se puede acceder por su voluntad.

El emperador de Jade: Es el líder carismático de los dioses pero no el más poderoso pues todos tienen el mismo poder. Su apariencia ante los humanos siempre fue la de un hombre de mediana edad de cabellos largos y recogidos. Ojos de color marrón claro y una barba poblada. Viste de color amarillo como emperador de toda la creación.

Zhu Rong, dios del fuego: Es un dios airado, siempre toma una forma ígnea hasta cuando se presenta ante humanos que es un hombre joven de unos 2,50m con la piel roja y humeante. Además se le relaciona con las artes de la herrería y la orfebrería, siendo una especie de Hefesto (Vulcano) oriental.

Chi You, dios de la guerra: Es una deidad marcial, inspirador de las técnicas/tácticas militares. Junto a Zhu Rong creo las armas de metal. Tiene una apariencia fornida y autoritaria, el rostro joven siempre con una armadura y armado hasta los dientes.

Guan Yin, diosa de la misericordia y la compasión: Una mujer bella y joven vestida siempre con ropas humildes. Es la diosa que intercede ante las otras deidades cuando ve a la gente en el mundo sufriendo.

Zao Yun, dios de la cocina: Tiene la apariencia de un hombre mayor, siempre jovial y gusta de vestir con colores blancos o azules. Cuando los humanos no eran mas que simples bestias en los albores de la historia les enseñó a cocinar los alimentos.

Xi Wuangmu: Rivaliza en influencia con el emperador de Jade siendo una de las deidades mas sabias. De una belleza sin parangón y con una elegancia sin igual se dice que ella posee el secreto de la vida eterna y es capaz de dársela a algún humano digno de merecerla.

Tu Di Gong, dios de la tierra: siempre toma la apariencia de un hombre de edad avanzada con la piel del color de algún mineral valioso vistiendo ropas de color ocre o tierra, también es quien vigila que los yamas no abandonen el inframundo (con mayor o menor suerte).

Matsu, diosa del mar: Una mujer que siempre adopta un tono azulado o turquesa en su piel, con unos cabellos que muestran el oleaje y cuida a los marineros y las poblaciones costeras.

Lei Gong, dios del trueno: Un hombre fornido y peludo que siempre viste de colores dorados y una piel morada es impetuoso y también posee el poder de dirigir las lluvias provocando tempestades si está furioso.

Fei Lian, dios del viento: un hombre esbelto y grácil que siempre viste ropas azules y siempre se muestra casi incorpóreo, amigo de los viajeros.

Panteón de los yamas: Hay muy poca información sobre los yamas pues mayormente detestan la creación y la evitan. Pese a que panku separó el caos aun hay mucho y residual en las fronteras de la creación y los yamas siguen usándolo para cambiar y mutar a placer mostrando pocas veces alguna apariencia definida. Por eso lo poco que se sabe de ellos son los nombres con los que se hacen llamar a sus peones en la tierra y el reino que gobiernan. En el inframundo en lugar de vivir todos juntos como los dioses celestiales cada uno tiene su parcela donde es soberano, menos Yanluo que vive en un castillo en medio de todos los reinos como si un emperador fuese.

El único que suele usar una forma definida es el Rey Yama que intentando adaptarse a la creación para poder destruirla intenta usar una forma definida para ser reconocido y temido por los mortales.

Yanluo el Rey Yama: es el gobernador del inframundo y el estandarte de los yamas, su apariencia física suele ser un hombre de mediana edad, gordo, con cabellos y ojos en llamas vistiendo unas ropas dignas de un emperador. Su tamaño ante los humanos suele ser de unos 10 metros para infundar terror sin tener que cometer ningún acto.

A continuación están los nombres de los otros 9 yamas pero no una descripción pues pueden tomar la forma que se les antoje. Las funciones de su liderazgo también son ignotas pero a menudo imitan a modo de parodia a los dioses celestiales.

Jiang, rey de Qinguang
Li, rey de Chujiang
Yu, rey de Songdi
Lü, rey de Wuguan
Bi, rey de Biancheng
Dong, rey de Taishan
Huang, rey de Dushi
Lu, rey de Pingdeng
Xue, rey de Zhuanlun

"Deidades menores": Hay mas seres de los que habitaban en el caos primordial pero que no son tan poderosos como los arriba mencionados y cuando estalló el conflicto tomaron parte de algún bando. Suelen ser patronos de algún oficio o agrupación y también son conocidos como yaomo (demonio) dependiendo a su afiliación o interés por la agrupación de humanos.

También están los 8 inmortales, son humanos que por algún motivo de su valía consiguieron la inmortalidad y deambulan por la tierra ayudando a los humanos necesitados. De ellos proviene el estilo de lucha del borracho. En el final de la descripción de los inmortales aparecen unos objetos

estos son los que pueden delatarles pues siempre los llevan encima.

- Lü Dongbin: Siempre viste como un erudito y es una persona que aparenta los 50 años aproximadamente. Espada y espanta moscas.

- Lan Caihe: Es andrógino y de comportamientos anómalos, como vestir de corto en la nieve y arropado en julio a 40 grados. Cesta de bambú con flores.

- Zhang Guo Lao: Un hombre anciano vestido de manera elegante y ostentosa, es el alquimista del grupo. Un tambor de bambú en forma de tubo con dos varas metálicas a modo de castañuelas.

- He Xiangyu: Es la única mujer del grupo, siempre joven y de apariencia hermosa. Flor de loto y una flauta de muchos tubos (parecido a la zampoña sudamericana).

- Li Tieguai: Es el más anciano de todos los inmortales. Es irascible y malhumorado, pero también benévolo con los pobres, enfermos y necesitados, cuyos sufrimientos alivia con la medicina que lleva en su calabaza. Es el patrón de los enfermos. Calabaza

- Han Xiangzi: Aparece con un tupido gorro y una falda de piel de ciervo. Es el santo patrón de la música y tiene el poder de lograr que las plantas crezcan y florezcan inmediatamente al son de la música de su flauta. Flauta.

- Zhongli Quan: Se presenta como un hombre corpulento, con el pecho y la tripa desnudos y llevando barba. El segundo más anciano de los ocho inmortales. Abanico y un melocotón.

- Cao Guojiu: Cao Guojiu es representado como un anciano con barba y la vestimenta oficial de la corte. Es el santo patrón del teatro. Tablilla de jade y un sonajero.

Aunque quizá la deidad "menor" mas conocida es el Rey Mono (Sun Wukong). Un simio que engaño a los mismos dioses celestiales y tomo la manzana del árbol de la inmortalidad.

Aunque cada vez hay más voces que insinúan que es un ser primordial que aunque tomó forma y se presentó en la creación, no tomó partido de ningún bando y simplemente disfruta de las rencillas entre ellos. A continuación hay una "descripción" de sus poderes. Posee una fuerza increíble pues puede levantar su bastón mágico de 8 toneladas con facilidad. Puede moverse a gran velocidad, atravesando 54000 kilómetros de un solo salto. Tiene el poder de transmutar en animales y objetos conocidos como las "72 transformaciones". Sin embargo, se le muestra teniendo leves problemas al transformarse en otras personas, ya que no logra completar la transformación de su cola. Es un virtuoso luchador, capaz de darles la batalla a los mejores generales del Cielo. Cada uno de sus vellos posee propiedades mágicas, de manera que puede transformarlos en sus clones, en armas, animales u otros objetos. También sabe varios hechizos para dirigir el viento, separar el agua, conjurar círculos protectores contra demonios, congelar hombres, demonios y deidades, por nombrar algunos.

Nian es una bestia similar a un león pero gigantemente gigante valga la redundancia, además de poseer un cuerno en su frente. Habita en el mar y cada año nuevo se lanza sobre las costas y ataca a todo ser que este solo o en pequeños grupos. Durante el año nuevo se decoran las ciudades y aldeas de rojo, se disparan petardos y se hacen ruidos con platillos y gongs para asustar a esa bestia.

Seres sobrenaturales: en esta sección daremos una breve descripción de algunos seres sobrenaturales de "El Reino del Medio". Si hechas en falta alguno o crees que necesitas más hazlos a tu gusto, en caso que alguno te sobre simplemente ignóralo.

-Fenghuang: El equivalente oriental del fénix occidental. Es un ave de fuego que al morir renace de sus cenizas. La única manera de eliminarlos es dándoles el golpe final con magia de agua. Usa d6 para todas sus tiradas, daño 1d8, pv 20. Puede efectuar una vez por turno un ataque de

fuego que impacta automáticamente y efectúa 1d8. Cualquier ataque de fuego o exposición directa a un fuego le cura en lugar de dañar.

-Peng: Es un ave gigantesca y agresiva capaz de cargar con sus patas un elefante. La imagen es como la de un águila real pero en gigante, mide alrededor de 3 m y su envergadura con las alas extendidas es de unos 15 m. Usa d10 para sus habilidades, usando 2d para vuelo, combate e intimidación, ataque de pico efectúa 1d10+5 de daño mas un ataque de garra que hace 1d10 de daño una armadura natural de d10+2. Pv 60.

- Baihu: Un tigre algo mas grande de lo normal de color blanco con las rayas negras. d8 para habilidades, usa 2d8 para combate, ataque por turno dos zarpas o zarpa y mordisco, daño zarpa 1d8+2, daño mordisco 1d8+3. Pv 25.

-Bashe: Una serpiente gigante de 50 metros de longitud capaz de comerse a un elefante es del color de la noche. Usa d8 para todas sus habilidades menos para combate en la que usa 4d10, puede hacer tantas presas con su cuerpo mientras los objetivos se lo permitan al ritmo de 1 por turno, para zafarse de ella hay que pasar una tirada exitosa de vigor a dificultad ip en la partida de la serpiente contra su habilidad de ataque el daño de la presa a partir del siguiente turno es de 2d10+5. Ataque de coletazo daño 1d10. Pv varía en la ip de la partida 20/150.

-Qilin: Es una criatura con la "apariencia" de cuerpo de león con escamas y con cuernos de ciervo, Aunque es un animal quimérico y puede crear ilusiones sobre el o sobre la gente a su alrededor. Aunque de aspecto fiero los qilin solo castiga a los "malvados". Su paso parece casi una ligera levitación pues no chafa la hierba que pisa e incluso se le ha visto caminar sobre el agua. Es un animal pacífico evitando hacer cualquier mal a todo ser vivo, es vegetariano, se dice que solo aparece y deambula por lugares donde hay gente buena y benevolente. Usa d8 para sus habilidades y reparte 10 dados en las habilidades mundanas que pueda tener en la historia. El siempre tiene 5d8 en hacer ilusiones pero al contrario que la del capítulo de magia la suya afecta a los 5 sentidos, además añádele entre 5-10 niveles en otros hechizos mágicos dependiendo del trasfondo en la partida. Combate: puede usar 2 zarpas o zarpa y mordisco, daño zarpa 2d8, mordisco 3d8, su armadura natural es de 2d10. Cada turno puede, en lugar de usar sus armas "naturales", exhalar fuego por la boca provocando 2d10+2, 2d10+2x2 si es una persona "malvada" (a decisión del dj si un personaje o personaje no jugador es "malo"). Pv: 100 pm 50.

-Long ma: El "dragón caballo", es un caballo con escamas y alado similar a un pegaso griego a diferencia de las escamas. Suele ser usado como montura de otros seres sobrenaturales. Usa d6 para todas las habilidades añade dados a vuelo, vigor y a alguna habilidad mas de combate si está entrenado, coz daño 1d8, embestida daño 3d8, armadura natural d8. Pv:20.

-Iudian: Tiene apariencia humana, solo detectada por su corta estatura similar a un duende y sus afilados dientes. Algunos nobles los tienen cautivos en secreto pues una de sus habilidades es percibir la verdad. Usa d6 para sus habilidades, excepto para percibir la verdad en cuyo caso usaran 3d10. Sus ataques y daños son como los humanos a no ser que muerdan en cuyo caso por los dientes afilados puedes dar un bonificador. Pv 15.

-Perros Fú: Son similares a leones y siempre se les ve en parejas (macho y hembra). Son seres benévolos y siempre están custodiando lugares sagrados y lo defenderán hasta la muerte. Usa d8 para sus habilidades añade dados en combate, esconderse, voluntad, percepción o el que pueda ser necesario para proteger el lugar. Pueden atacar con dos zarpas o zarpa y mordisco. Sus daños son los siguientes 2d8, 2d8+2, armadura natural de d6. pv 20.

-Pixiu: Emparentado con los perros Fú, es similar a ellos pero con alas y que son anfibios. Ellos en lugar de proteger los refugios son conocidos por su apetito voraz por las riquezas comiéndose oro y plata como si fuera un manjar. Usa las mismas habilidades numéricas de los perros Fú, menos las específicas de proteger el lugar.

-Taotie: Una especie de duende con apariencia de gárgola que viven en vasijas y jarrones. Su acción predilecta es la de sustraer objetos de los recipientes y llevárselos a sus guaridas en el submundo. Usa d10 para habilidades de ocultarse, pasar desapercibidos y esquivar e ignora cualquier otro dado para otras habilidades. Son muy minúsculos para hacer daño y no tienen puntos de vida al ser fácilmente muertos de un pisotón o manotazo.

-Gigantes: Si hijo mío hasta aquí hay gigantes, normalmente viven en lugares ocultos a los humanos. Usa d10 para Cuerpo y entre d10-d6 para las otras. En cuanto al capítulo de daños añade siempre los dos mas altos como si fuese un crítico, en caso de crítico dobla el resultado.

-Yaomo: Son los demonios orientales. Hay miles de variedades. Cuando quieras añadir uno a una aventura piensa en que forma tendrá, tamaño, armas/armaduras naturales u objetos, si tendrá poderes mágicos, si tendrá d10/d8/d6 o cualquier otra combinación como solo usar d10 o d8/d6.... Siéntete libre y no te reprimas, incluso puedes en lugar darle la capacidad de hacer hechizos, darle la habilidad de usarlos, que sea una habilidad en lugar de un hechizo, pues ellos están hechos con el material primordial igual que la misma magia

Dragones

Por la importancia en la cultura del juego a los dragones se les ha dedicado un apartado en este capítulo. Todos los dragones en el juego son sumamente superiores a un humano y usarán d10 para todos sus atributos. Dependiendo de la importancia en la partida del dragón/nes define cuantos dados quieres repartir en habilidades y hechizos. Los dragones tienen acceso a cualquier hechizo que encaje con su tipología teniendo tantos niveles como dados hayas asignado de sus dados de habilidad de espíritu, al ser seres creados del caos primordial los hechizos podrán estar potenciados. Los ataques de garra y mordisco varían en su tamaño e importancia en la partida pueden ir de 2d10/2d10+5 a 6d10/6d10+10. los pv varían entre los 50-200 y los pm serán iguales a sus pv. Ahora describiremos por encima a los tipos de dragones en "El Reino del Medio" (todos los dragones tienen alas y astas si no se especifica lo contrario):

-Tianlong, dragones celestiales: No suelen ser agresivos a los humanos en primera instancia y son la máxima representación de los dioses celestiales en la tierra, defendiendo sus intereses. Son de un color Blanco algunas veces con algunas motas de grises o azules.

Tiene un ataque de aliento que produce una masa de gas narcótico que adormece a los objetivos a varios metros al frente de él (dependiendo de la ip del dragón), los objetivos deben pasar a dificultad ip dos tiradas una de voluntad y otra de vigor o caer dormidos durante 10 turnos de juego.

-Shenlong, dragones espirituales: El equivalente al dragón azul de los juegos de rol occidentales. Son azules el tono claro u oscuro determina como se comporta con los humanos (pues hay partidarios de ambos bandos en la lucha por la existencia) rigen sobre el viento, la lluvia y el hielo. Su ataque de aliento es de hielo o agua haciendo dependiendo la ip 2d10+10/6d10+20.

-Fucanglong, dragones de los tesoros ocultos: Estos dragones son de color marrón, y dependiendo la tonalidad actuarán con los humanos de una manera u otra. Rigen sobre la tierra y gustan de ocultar sus tesoros. Estos dragones no tienen un ataque de aliento en su lugar usan el "rugido" que provoca daños internos en los objetivos en un área dependiendo la ip, dependiendo la ip el daño es de 2d10+10/6d10+20.

-Dilong, dragones del inframundo: Son rojos, guardianes del inframundo y todos sirven a la causa de los yamas. Su aliento es el del fuego del infierno haciendo daños que rondan entre los 2d10+10/6d10+20 dependiendo de la ip.

-Li, dragones de los mares: Estos dragones de color turquesa no tienen ni alas ni cuernos y habitan en las profundidades, rara vez salen a la superficie. no disponen de aliento pero en su lugar tienen un ataque sónico similar a los fucanglong haciendo los mismo daños.

-Jiao, dragones del pantano: Otros dragones sin astas que varían de color gris al negro dependiendo su posición entre los seres primordiales. Su aliento es un chorro de líquido fétido que causa el mismo daño que los alientos de los otros dragones $2d10+10/6d10+20$.

Se dice, sabe que hay más tipos de dragones pero al no haber datos fidedignos o suficientes apariciones no van a ser explicados en esta sección.

El funcionamiento de cadencia de los alientos y ataques especiales de los dragones funciona del siguiente modo. Un dragón de ip maestro o villano puede hacer su "aliento" 1 vez cada 2 turnos, los héroes 1 vez cada 3, secundarios 1 vez cada 4 turnos y un extra 1 vez cada 5 turnos.

Capítulo 13: Fantasmas y ocultismo

Este apartado está dedicado al mundo de los fantasmas, no muertos y a los médiums/nigromantes encargados de tratar con ellos. En caso de no usar nigromantes/médiums en tu partida como personajes, mejor no usar este capítulo más que como curiosidad o como hecho cultural en tus partidas de "El Reino del Medio".

Fantasmas: Los fantasmas son personas que en lugar de volver a unirse al círculo de la reencarnación, siguen con una existencia energética en "El Reino del Medio". Esta existencia puede ser voluntaria o forzada dependiendo el caso. Algunas personas deciden salir de "la rueda" para así permanecer y proteger a sus seres queridos, la mayoría sin embargo son una creación de los yamas intentando destruir la creación ya sea mediante pactos con los humanos prometiéndoles una vida eterna como fantasmas, ya sea para vivir en esa forma o para alargarla para solucionar asuntos pendientes como venganzas, o como pago al haber tenido ciertas ventajas en su vida anterior y siendo fantasmas a la orden del yama durante un tiempo infinito.

A continuación una breve descripción de algunos fantasmas pues el abanico es tan grande que es imposible abarcar todas las posibilidades.

-Diao Si Gui: El fantasma de alguien que ha sido ahorcado, en ejecución o suicidio.

-You Hun Ye Gui: 1.El fantasma errante que ha muerto lejos de su ciudad natal o familia, sobre todo cuando su cuerpo y espíritu no han sido devueltos a la casa.
2. El fantasma errante de los muertos, incluso espíritus vengativos quienes toman su venganza, fantasmas hambrientos y espíritus juguetones quien puede causar algún problema durante "el Festival de los Fantasmas Hambrientos"

- Gui Po: Un fantasma que toma la forma de una persona amable y amistosa. Ellos pueden ser los espíritus de criados o de familiares, quienes han vuelto para ayudar alrededor de la casa.

- Nu Gui: El fantasma de una mujer que se ha suicidado debido a una injusticia como ser engañada o violada. Ella vuelve para tomar su venganza.

-Yuan gui: El fantasma de alguien que ha muerto de manera injusta. Ellos vagan por el mundo de la vida, deprimidos y agitados, procurando hacer reparar sus agravios.

-Shui Gui: El espíritu de alguien que se ahogó y sigue viviendo en el agua, atacando a víctimas confiadas arrastrándolos bajo el agua y ahogándolos para tomar posesión del cuerpo de la víctima.

-Wu Tou Gui: Fantasma siervo de los yama

-E Gui: Un fantasma hambriento que por lo general aparece durante "el Festival de los Fantasmas Hambrientos". El espíritu de una persona que ha cometido pecados de la avaricia mientras estaba vivo y condenado para sufrir el hambre después de la muerte

Zhong Kui: Es el cazador de fantasmas y seres malvados. Sus retratos son colgados en las casas al final de año lunar chino para espantar espíritus malignos y demonios. Es un fantasma representado como un hombre feroz con una cara negra y una barba cónica que blande una espada mágica.

El festival de los fantasmas: Se celebra el día 15 de julio aunque todo el mes se considera el mes de los fantasmas. Se cree que ese día es cuando los difuntos vuelven a la tierra de los vivos y en el que se les hacen ofrendas y homenajes. Durante ese día los reinos (cielo, tierra e inframundo) están abiertos. Las actividades del mes incluirían la preparación de ofrendas alimenticias, quema

de incienso y de "dinero de difunto".

Durante este día la gente trata de evitar actividades al aire libre, casarse o mudarse a una nueva casa. Existe la creencia de que si un fantasma se encuentra a alguien en la calle y los sigue a casa, su familia tendrá la mala suerte para el próximo año.

Fantasmas hambrientos: Cuando una persona muere y sus actos en la vida fueron tan bajos y paupérrimos su próxima encarnación es en fantasma hambriento. Son seres coléricos, codiciosos, malvados... Se divierten y alimentan del sufrimiento humano que provocan. Algunos casos de fantasmas hambrientos se han dado en antepasados caídos en el olvido por su familia en cuyo caso regresan para castigarles.

Jiang Shi: Son cuerpos reanimados que se mueven dando saltos, matando criaturas vivas para sustraer su energía vital. Algunos espíritus que se niegan a abandonar su cuerpo para ir a la rueda de la reencarnación vuelven a sus cuerpos pero necesitan energía para no ser arrastrados a la rueda, entonces es cuando deciden robar la energía de los seres vivos para engañar al destino. Un espíritu puede ser forzado por un médium/nigromante a volver a su cuerpo para cumplir sus designios ciegamente. La apariencia de los no muertos varía a cuando volvieron a su cuerpo ya sea reciente o en estado de descomposición más al volver sus uñas se convierten en garras y sus dientes en colmillos afilados, además de su tez pálida.

Médiums y nigromantes: Se les suele llamar sacerdotes y tienen el poder y los conocimientos de tratar con espíritus aunque los motivos de unos y otros varían. Unos son altruistas haciendo un bien en la comunidad mientras que los nigromantes usan sus conocimientos para provecho propio. Para hacer un personaje médium/nigromante reparte los dados normalmente con las siguientes excepciones: Tienen un conocimiento mínimo de la lucha marcial teniendo hasta un máximo de 10 dados en combate (no se considera escuela) y carecen de poderes Chi, en lugar de hechizos del capítulo de magia tienen sus propios rituales mágicos (y se efectúan a tirada exitosa a dificultad 6 de espíritu, tantos dados como niveles de ritual).

Para los rituales no son necesarios objetos ni oraciones, pero usar objetos resta -1 a la dificultad del ritual y acompañar de gestos y palabras un ritual rebaja -1 siendo ambos acumulativos. Objetos típicos para rituales de médiums serían: La espada de madera, un espejo pakua, dinero fúnebre, papel amarillo con hechizos escritos, arroz con gluten, sangre de pollo o propia para escribir, un altar...

Algún ritual puede entrar en conflicto con otro ritual, en esos casos se hará una tirada enfrentada entre ambos nigromantes o médiums. **Ejemplo: Un médium intenta dar una orden a un jiang shi bajo las órdenes de un nigromante, ambos harán una tirada enfrentada del ritual Fuji. En éste otro caso un médium intenta hacer un Qümó a un fantasma al que un nigromante uso un Mun mai ambos harán una tirada enfrentada de su nivel de ritual para ver cual prevalece.**

A continuación una breve explicación de algunos rituales de éste tipo de personaje:

- Fuji: La escritura con la espada de madera de melocotonero se usa para escribir caracteres en la arena o las cenizas del incienso. Se usa para dar ordenes a un fantasma durante tantos turnos como Espíritu tenga el conjurador, cada +1 a la dificultad otorga 1 turno extra. Para que un fantasma rechace una orden suicida o contraria a su concepto dada mediante Fuji debe hacer una tirada enfrentada de voluntad contra el Espíritu del conjurador.

- Mun mai: Es la capacidad de invocar a un espíritu teniendo una pertenecía de él o a un ser querido suyo cerca. Es necesario una tirada exitosa a dificultad ip del invocado y estará tantos turnos como Espíritu del conjurador. Por cada +1 a la dificultad se puede añadir un turno extra a la permanencia del espíritu. En caso de que haber un cuerpo muerto, ya sea el suyo propio u otro ajeno, el invocador puede ofrecerlo como recipiente, el fantasma siempre tendrá la última palabra a menos que se use el hechizo Fuji.

- Yum si lou: Este ritual sirve para potenciar a fantasmas quemando "dinero de difunto". Cada nivel permite quemar un billete para dar 1 dado en una habilidad o hechizo de la lista de hechizos al fantasma durante tantos turnos como Espíritu del conjurador. El mecanismo es dificultad 6, +1 por cada turno adicional que dure el conjuro. Este ritual también funciona de manera inversa cada billete puede sustraer 1d de habilidad o conjuro de un fantasma solo que la dificultad es ip del espíritu en lugar de dificultad 6.

-Zhansheng nongnu: Este ritual tiene doble uso bendición/maldición. Una tirada a dificultad ip del objetivo (el mas alto si hay varios) para dar una bonificación/penalización de -1/+1 a la dificultad de las tiradas durante tantos turnos como Espíritu del conjurador. +1 a la dificultad por cada turno u objetivo adicional en el ritual.

-Jingshen biao: Este ritual sirve para hacer una tabla que al colocarla en un paso puente o cualquier lugar un espíritu o demonio deba efectuar una tirada de voluntad a dificultad del ritual para poder pasar. La durabilidad del ritual es inherente a la durabilidad de la tablilla, puede usarse con objetos tales como un papel, una madera, piedra....

-Qümó: mediante este ritual puede expulsarse a un fantasma de un cuerpo, lugar.... o hacer retroceder a un yaomo. La dificultad será a ip del objetivo y será definitiva para fantasmas y de tantos minutos como Espíritu para yaomos.

-zhongshi jian: Este ritual es usado para encantar una espada de madera de melocotonero. Esta arma hará daño letal a fantasmas, yaomos y jiang shi (usando el daño de espada de la lista de armas). La dificultad es 6.El efecto del ritual es un mes, un crítico lo alarga 1 año.

-Liliang xinyang: Este ritual se usa para encantar un espejo pakua y usarlo de protección. Esta protección otorgará una tirada de armadura con el mismo valor de la característica de Espíritu (D10, D8 o D6) contra fantasmas, yaomos y jiang shi. La dificultad es 6. El efecto del ritual es un mes, un crítico lo alarga un año.

-Laiyuan neng: Este ritual permite volcar pm en un objeto para luego poder usarlos a modo de pm por el conjurador. Los pm máximos de un objeto vendrán determinados por su importancia para el propio conjurador, un objeto como una taza recién adquirida permitirá recibir 1 único punto mientras que un objeto de legado familiar o su espada de madera puede llegar a retener 20 pm. El sistema es una tirada a dificultad 6 y +1 por cada pm adicional.

-xúnzhǎo yincáng: Este ritual sirve para que el objetivo "posea" la habilidad Percepción sobrenatural, si se aplica sobre alguien que ya la posee le dará dados extra en su habilidad. La dificultad es 6, +1 a la dificultad para cada turno extra o cada dado adicional a la habilidad del objetivo.

- shuneng: Permite al conjurador crear un rayo energético capaz de hacer daño letal a un fantasma, jiang shi o yaomo. La distancia del ataque es 20 metros y efectúa 1d10 de daño, cada dado adicional o 5 metros de distancia aumenta en 1 la dificultad.

-jingshen zhiliao: Este ritual es para curaciones de dolencias creadas por fantasmas tales como ilusiones, sueños, coma, maldiciones, enfermedades mentales.... Éste ritual es largo y cansado el médium debe colocarse tras la víctima ambos sentados y colocarle las manos sobre los omoplatos, absorbiendo el mal e infundiéndole su energía. El ritual dura tantas horas como el dado de Espíritu del objetivo, tirando a dificultad 6 +1 a la dificultad por cada hora a querer reducir.

- Pushian ganshou: El ritual permite que un médium/nigromante pueda gozar de los sentidos del fantasma o jiang shi o cadáver, siempre y cuando el objetivo esté de acuerdo para el caso del fantasma o el jiang shi. El efecto es de 1h la dificultad es 6, +1 por cada hora o sentido adicional.

Valores numéricos de fantasmas y Jiang Shi: Dependiendo de la ip o de tus partidas los fantasmas

debes hacerlos a tu gusto como si fuera un pñj con las siguientes salvedades: los fantasmas mas débiles tienen 10 pm y los de una ip de villano o gran maestro puede tener 100, los puntos de vida varían de los 6 a los 100, añade hechizos del capítulo de magia dependiendo de la ip de 3 niveles en total a tener todos a nivel 5, los fantasmas son inmunes al daño no mágico, ellos usando 1 mp pueden interactuar con los vivos durante un turno en caso contrario son intangibles y solo visibles a voluntad.

Los E-gui (fantasmas hambrientos) se alimentan de los mp de los seres vivos de la zona al ritmo de 1pm por cada 30 min. Durante el festival de los difuntos de cada mp absorbido drenan un pv y es cada 15 min. en lugar de 30 min., cuando no se disponen de más pm siguen drenando pv.

Los Jiang Shi son espíritus que han ocupado el cuerpo de un muerto puede ser el suyo u otro. Los valores numéricos varían siendo el de Cuerpo igual al recipiente y Mente/Espíritu al del fantasma. Sus movimientos se ven afectados por el rigor mortis, los conocimientos en habilidades marciales son los del fantasma. Las habilidades mundanas, hechizos y rituales son los del fantasma siendo limitadas las de Cuerpo al de su recipiente actual (un parapléjico no podrá correr....).

cuando efectúen con éxito un ataque de Mano o Cabeza (mordisco) o de cuerpo a cuerpo si no dispone de conocimientos marciales los pv son drenados y absorbidos por el Jiang Shi pero no añadido a sus puntos de vida. Un Vampiro oriental puede tener un total de 20 puntos de vida drenados que se pierden al ritmo de 1 por día si no dispone de puntos de vida drenados, al cabo de tantos días como Espíritu del fantasma, el cuerpo se destruye.

Un fantasma tiene tantos pm como Espíritu y no tiene pv pues está muerto, la única manera de "deshacerse" de un Jiang Shi por medios naturales es destruir su cuerpo completamente desmembrado, prenderle fuego.... Cuando un jiang shi es dañado por efecto de rituales médium (zhongshi jian, shuneng...) si sus puntos de vida se reducen a 0 el espíritu del jiang shi se verá forzado a desaparecer del mundo.

Capítulo 14: Shaolin

Este capítulo está dedicado al templo Shaolin.

La localización exacta del templo en este juego quedará a disposición del director de juego aunque en china esta en el norte y la traducción sería algo así como bosque joven.

El templo Shaolin es la cuna y biblioteca de las artes marciales, fue fundado por unos monjes iconoclastas buscando progresar en la rueda de las reencarnaciones pero poco a poco perdió sus ideales originales y actualmente idolatran al primer monje maestro (bhuda).

"Su posición" en la guerra entre las deidades es neutral, pues la desconocen y no rinden culto a ninguna deidad pero a nivel ideológico están a favor de preservar la creación.

La labor del templo a nivel social es ayudar a los débiles y los necesitados, repartiendo comida, impartiendo justicia etc.

Por su respeto a todos los seres vivos y en el equilibrio de la rueda de las reencarnaciones los monjes son vegetarianos y nunca cometerán ningún acto dañino contra un ser vivo, mucho menos ingerirlo.

El templo está situado en lo alto de una montaña rodeado todo ello por un bosque. Solo hay una entrada accesible y es un camino serpenteante y bastante escarpado, en el que más de 3 personas no podrían ir en paralelo. En uno de sus lados hay también una escalera que llega al río, de donde extraen el agua los novicios de la secta para abastecer el templo. Hay 36 "cámaras" de entrenamiento, si bien la más famosa es la última la número 36 "la de los hombres de madera" la prueba final para todo novicio antes de ser un monje del templo. Uno de los aspectos menos conocidos pero real son los calabozos hechos para los adeptos del templo, que en algún momento se convirtieron en un peligro para la sociedad humana. Otro lugar es el templo donde se medita y se preparan los monjes para su próxima reencarnación. La biblioteca del templo es donde está el mayor registro de artes marciales con la gran mayoría de estilos de combate incluso los mortales. Obviaré el apartado de las cocinas, comedores, aposentos...

La entrada al templo suele ser durante la misma preadolescencia, a los 12 años es cuando empiezan a enviar a sus hijos los padres deseosos de un futuro mejor, aunque algunos jóvenes han ido por voluntad propia a más edad. Los primeros años en el templo son un trabajo de esfuerzo físico, haciendo faenas de limpieza y abastecimiento del templo, para que los alumnos estén preparados antes de dar comienzo a su entrenamiento técnico. Que decir que muchos de los alumnos no aguantan el rigor y el esfuerzo del día a día y abandonan antes siquiera de dar un golpe. Una vez los pupilos han demostrado que están preparados para la técnica, normalmente a los 4 o 5 años en el templo, en este punto es cuando los alumnos se afeitan la cabeza y da comienzo su andadura por las 36 cámaras, donde se combinan su entrenamiento mental y de estilo marcial. Los estilos marciales iniciales en shaolin son 5 (grulla, serpiente, tigre, dragón y jaguar), los más extendidos, una vez un alumno pase la cámara 36 y ser un monje de pleno derecho puede desarrollar otros estilos aprendiendo de algún monje o de la biblioteca.

Cuando un alumno termina su entrenamiento después de pasar a los hombres de madera se dirige a una sala donde hay una gran vasija de metal que previamente a sido calentada y al sujetarla con los brazos para moverla se le marca a fuego un tatuaje en cada brazo dando a conocer al mundo que es un miembro de shaolin (normalmente el del estilo marcial elegido durante su entrenamiento).

Tras esto hay 3 opciones:

- Ser miembro de pleno derecho en el templo y seguir con su vida asceta. Meditando y trabajando en el templo.
- Abandonar el templo como monje errante llevando la palabra de bhuda por los pueblos y ciudades, además de impartir justicia como jueces si así lo requieren las gentes del lugar.
- Abandonar el templo y seguir con su vida normalmente, ya sea formando una escuela, luchando contra las injusticias.... Mientras su comportamiento sea acorde con las leyes el templo no será mal visto.

Los monjes errantes se dedican a recoger muchas veces donaciones para el templo y llevando un mensaje de paz y armonía a los demás. Cuando llegan a una población si hay una injusticia ellos harán de jueces teniendo más poder que el noble de la zona y se deberá acatar su veredicto. Algunos nobles que no estén por la labor aceptarán de mal grado el veredicto hasta que el monje se marche, muy pocas veces se enfrentará nadie a un monje shaolin no solo por ser grandes luchadores sino porque está muy mal visto.



La jerarquía del templo es la siguiente. Un gran maestro es la máxima autoridad del templo y es un cargo vitalicio. Normalmente el elegido para gran maestro suele ser un miembro del consejo de sabios, aunque alguna vez se ha dado el caso de no ser así. El gran maestro lo es hasta su muerte o que el decida dejar el cargo.

Consejo de sabios: Es un grupo de 12 monjes normalmente de edad avanzada que juntamente con el gran maestro dictaminan las leyes del templo. si bien ellos más que dictaminar asesoran al gran maestro. Son cargos vitalicios, eligiendo el gran maestro a un nuevo miembro cuando hay alguna vacante.

Eruditos: son un grupo reducido normalmente vocacional de monjes con la labor de estudiar las escrituras santas y transcribir cualquier escrito o saber incluidos los estilos marciales. Un miembro del consejo de sabios los supervisa.

Tutores: Son un grupo numeroso encargado de velar por el entrenamiento tanto físico, técnico y espiritual de los alumnos de shaolin. Tienen un responsable o "director" encargado de dar parte de su trabajo cada mes al consejo de sabios si bien por alguna causa urgente o extraordinaria puede dar parte al gran maestro.

Supervisores: Son los encargados de organizar y velar que los alumnos hagan las labores del templo, limpieza, cocinas..... también son los "guardias" de que los alumnos no paseen a deshoras por el templo.

Guardianes: Son los encargados de vigilar las mazmorras de shaolin, solo los monjes de pleno derecho saben de la existencia de la cárcel o sus guardianes. En estos calabozos están encerrados miembros o exmiembros que se han desviado del camino, normalmente exalumnos que usaron sus conocimientos para matar y desafiar a los seres vivos. Como en shaolin son gente que es capaz de perdonar debes hacerte a la idea que en los calabozos si hay alguien en tu crónica encerrado debe ser algún "perla" que debe haber cometido crímenes aberrantes.

El escuadrón de los inmortales: Este es un grupo secreto de monjes sólo conocido por el consejo de sabios y el gran maestro. Aproximadamente son 30 miembros escogidos por sus conocimientos marciales para hacer trabajos en nombre de la secta. Sólo han sido utilizados para capturar vivos a exalumnos muy peligrosos, que los nobles y autoridades competentes no han podido poner freno, para después de juzgarlos encerrarlos en las mazmorras del templo, o bien para proteger algún material o a alguna persona en un viaje a shaolin o desde shaolin. Salvo un error ningún miembro del escuadrón matará a una persona. Los miembros de los inmortales suelen ser maestros de 3 o 4 estilos de lucha distintos y pueden ser mandados en grupo o en solitario.

Médiums: Estos monjes shaolin son capaces de interactuar con los muertos y son los encargados de ayudarles en su tránsito a la rueda de la reencarnación. La mayoría son errantes solucionando "sus" problemas y apenas frecuentan el templo, desconociendo los asuntos internos del templo.

Capítulo 15: Economía

Sistema monetario: En este juego usaremos el siguiente sistema.

12 monedas de hierro (mh) = 1 moneda de cobre (mc)

12 monedas de cobre (mc) = 1 moneda de bronce (mb)

12 monedas de bronce (mb) = 1 tael de plata (tp)

6 tael de plata (tp) = 1 gran tael de plata (gtp)

1 gran tael de plata (gtp) = 1 tael de oro (to)

6 tael de oro (to) = 1 gran tael de oro (gto)

* Tael: Es una pieza semejante a una barca o un zueco con un saliente en el centro semejante a un mástil hecho de oro o plata. los tael normales tienen el tamaño de una goma de borrar aproximadamente y el grande tiene el tamaño de un paquete de tabaco.

En la lista de precios que sigue los precios están listados en cobre pues tras el desmembramiento del imperio, las monedas de bronce empiezan a escasear y Los tael solo suelen ser usados en grandes transacciones entre nobles o adinerados.

Armas

Tipo	daño	Precio	peso
Armas pequeñas	2d6	10 monedas de cobre	0,5 kg
Armas cortas	3d6	50 monedas de cobre	1 kg
Armas grandes	3d8	150 monedas de cobre	2 kg
Armas a dos manos	4d10	300 monedas de cobre	4 kg

Armaduras

Tipo	Protección	Precio	peso
Ligera	1d6	200 monedas de cobre	5 kg
Media	2d6	300 monedas de cobre	12 kg
Pesada	3d6	400 monedas de cobre	20 kg

Ropas

Nombre	Precio	peso
Pantalones de tela	5 monedas de cobre	0,5 Kg.
Túnica	5 monedas de cobre	0,5 kg
Camisa	3 monedas de cobre	0,3 Kg.
Capa de lana	25 monedas de cobre	2 Kg.
Cinturón de cuero	5 monedas de cobre	0,2 Kg.
Botas de piel vuelta	15 monedas de cobre	0,5 Kg.
Botas de montar	80 monedas de cobre	0,8 Kg.
Sandalias	7 monedas de cobre	0,5 Kg.
Zuecos	2 monedas de cobre	0,8 Kg.
Sombrero de fieltro	8 monedas de cobre	0,1 Kg.
Gorra de piel	5 monedas de cobre	0,2 Kg.
Sombrero de cuero	12 monedas de cobre	0,2 Kg.
Traje largo de tela	10 monedas de cobre	0.5 Kg.
Traje largo de lana	35 monedas de cobre	3.5 Kg.

Iluminación

Nombre	Precio	peso
Velas (10)	1 monedas de cobre	0,1 Kg.
Antorcha	1 monedas de cobre	0,5 Kg.
Yesca y pedernal	10 monedas de cobre	0,05 Kg.

Accesorios

Nombre	Precio	peso
Mochila	12 monedas de cobre	0,5 Kg.
Zurrón	5 monedas de cobre	0,3 Kg.
Escarpias (10)	4 monedas de cobre	1 Kg.
Martillo	5 monedas de cobre	3 Kg.
Martillo de herrero	50 monedas de cobre	10 Kg.
Ganzúas	20 monedas de cobre	0,1 Kg.
Anzuelos de pesca (5)	2 monedas de cobre	0,05 Kg.
Caña de pescar	30 monedas de cobre	1 Kg.
Cubo de madera	10 monedas de cobre	1,8 Kg.
Yunque	500 monedas de cobre	30 Kg.
Cuerda normal (por metro)	1 monedas de cobre	0,5 Kg.
Cuerda doble trenzada (1 m)	5 monedas de cobre	1,5 Kg.
Cuerda tratada (1 m)	20 monedas de cobre	1 Kg.
Cantimplora (1 l)	3 monedas de cobre	0,3 Kg.
Taza de arcilla	1 monedas de cobre	0,2 Kg.
Vaso de madera	3 monedas de cobre	0,1 Kg.
Plato de madera	4 monedas de cobre	0,2 kg
Plato de cobre	15 monedas de cobre	0,4 kg
Olla de cobre	60 monedas de cobre	4 Kg.
Sartén de hierro	40 monedas de cobre	2 Kg.
Plumillas de junco (5)	2 monedas de cobre	0,05 Kg.
Pluma de escritura	8 monedas de cobre	0,05 Kg.
Papel de escritura (100)	50 monedas de cobre	1 Kg.
Pergamino (20 x 20 cm.)	1 monedas de cobre	1 Kg. cada 50

Material de acampada

Nombre	Precio	peso
Lona embreada	10 monedas de cobre	5 Kg.
Tienda de 3 plazas	500 monedas de cobre	25 Kg.
Tienda de 5 plazas	800 monedas de cobre	40 Kg.
Pabellón de 10 plazas	1200 monedas de cobre	110 Kg.
Saco de dormir de lana	12 monedas de cobre	1,5 kg
Piel curtida de cabra	10 monedas de cobre	1 kg

Bienes de consumo

Nombre	Precio	peso
Botella de vino	5 monedas de cobre	1 Kg.
Jarra de cerveza	1 monedas de cobre	0,5 Kg.
Comida económica	2 monedas de cobre	-

Una buena comida	8 monedas de cobre	-
Banquete para dos	50 monedas de cobre	-
Carne cruda	10 monedas de cobre	1 Kg.
Arroz	2 monedas de cobre	1kg.
Legumbres	4 monedas de cobre	1 Kg.
Leche (5 l)	2 monedas de cobre	5 Kg.
Pan	2 monedas de cobre	1 Kg.
Queso	4 monedas de cobre	1 Kg.
Aceite (1 l)	5 monedas de cobre	0,8 Kg.
Miel	5 monedas de cobre	1 Kg.
Ración de marcha	3 monedas de cobre	0,4 Kg.
Alforjas	10 monedas de cobre	2 Kg.
Barda	100 monedas de cobre	10 Kg.
Brida y bocado	8 monedas de cobre	0,5 Kg.
Silla de montar	150 monedas de cobre	5 Kg.
Herraduras (puestas)	60 monedas de cobre	-
Yugo para dos bueyes	120 monedas de cobre	20 Kg.

Alojamiento diario

Tipo	Precio
En posada pobre	2 monedas de cobre
En posada normal	8 monedas de cobre
En posada de calidad	20 monedas de cobre
Alquiler de habitación	25 monedas de cobre

Transporte

Tipo	Precio
Carreta vulgar	100 monedas de cobre
Carrera de 2 ruedas	200 monedas de cobre
Carreta de 4 ruedas	500 monedas de cobre
Vagón cubierto	15000 monedas de cobre
Barca pequeña de dos remos	400 monedas de cobre
Barca pequeña de vela	850 monedas de cobre
Barca grande de vela	1700 monedas de cobre
Buey de tiro	300 monedas de cobre
Caballo de monta	1000 monedas de cobre
Caballo de guerra	80000 monedas de cobre
Pura sangre	175000 monedas de cobre

Propiedades urbanas inmuebles

Tipo	Precio por metro cuadrado
Casa de madera	500 monedas de cobre
Casa de piedra	1250 monedas de cobre
Mansión	3000 monedas de cobre

Capítulo 16: El tintero

En éste apartado hablaremos un poco de cosillas que no tienen cabida en otros capítulos o que son pequeñas ideas sobre el juego.

Daño temporal y daño letal: aunque los jugadores son muy suyos de hacer lo que les plazca, si la idea es ser héroes en las partidas de tu crónica deberías hacerles ver o entender que debería primar el daño temporal frente al letal contra sus adversarios sobretodo con lo que no son los archienemigos de los personajes. Motivos hay muchos pero el primero es que quizá no habría suficiente natalidad para repoblar las muertes causadas por los personajes (juasjuasjuas), pero la más importante es que a no ser que sean la "ley" existen milicias, ejército, autoridades.... Que juzgarán sus actos criminales. Entonces si van repartiendo daños temporales a no ser que den a una autoridad, hay temas más importantes que las peleas de bar como para tener que ir a por ellos, pero si van por donde andan dejando un reguero de muertos y sangre es normal que las autoridades quieran apresarlos y sentenciarlos al fin y al cabo ellos son los héroes y deberían dar muestras de ello. Pero si en tu crónica tus jugadores son los villanos y luchan contra "el bien" deja que vayan matando, violando y saltándose semáforos en rojo.

En principio hay una lengua franca en el juego que hablan y escriben todos los ciudadanos del reino del medio, si bien en muchas de las zonas hay idiomas propios de su realidad geográfica, eso sin contar con los idiomas de las culturas bárbaras que habitan en las zonas fronterizas y posteriores de nuestra tierra. Para no complicar y extenderme mucho en el tema he decidido obviarlas y no nombrarlas, pero si tú como director de juego tienes ganas de elaborarlas o crearlas siéntete libre de hacerlo con las otras lenguas del Reino del Medio.

En cuanto a lenguas extranjeras habrían algunas que equivaldrían al hindi y todos sus dialectos u otros idiomas de misma raíz; los de las zonas desérticas que en la actualidad acaban en -istan (si es un chiste, pero sin ninguna maldad) en la que hablan otros idiomas de otra raíz en el mundo actual serían de la raíz del árabe; al norte estarían las lenguas de los nómadas con una raíz similar a la del Reino si bien muy distanciadas por las generaciones; al este estarían las lenguas y dialectos de lo que en la realidad sería Japón que sería un poco como en el norte, lenguas de misma raíz pero separada por generaciones ; y al sur las lenguas y dialectos de lo que serían filipinas, borneo y demás países de ese archipiélago.

Puedes en lugar de usar el mundo mágico aquí descrito usar algún periodo histórico de China usando su panteón de dioses y religiones o ignorándolas.... Usar el periodo histórico más recurrente en las películas de Hong-Kong cuando el emperador es manchú y los fieles a los Han se enfrentan al poder establecido, haciendo pequeños cambios como que hay un emperador y en lugar de nobles lo que hay son gobernadores y a nivel local magistrados que son alcaldes, jueces y comisarios.... Puedes eliminar el modo héroe del juego o reducirlo para hacer partidas más "realistas", eliminar la magia y los fantasmas dejándolo como mitos o leyendas... O directamente usar solo la parte de los fantasmas y la magia olvidándote de la lucha por la creación o ignorando el sistema político explicado en los capítulos anteriores.

También puedes usar la época en que los occidentales llegaron y colonizaron China usando un sistema de juego sin modo héroe ni magia ni otro elemento fantástico y usar el sistema de armas de fuego del manual básico de Ocyo para las armas de fuego occidentales (pistolas pesadas 3d8, rifles y escopetas 4d10, las protecciones no sirven contra el daño de estas armas), con tramas como el rescate de esclavizados, la lucha contra los políticos corruptos a las ordenes del diablo blanco, la protección de tesoros culturales chinos....

Si tus campañas se van a centrar en monjes taoistas (médiums) y fantasmas o jiang shi, Quizá deberías modificar algunas cosas para darle un poco más de color a la campaña tales como en lugar de "tener hechizos" los fantasmas los usen como habilidades y sean cosas inherentes a ellos:

Tanto los rayos, la incorporeidad, el vuelo, el toque vampírico, curar....

A continuación algo útil un montón de nombres para vuestros personajes.

Xuopian, Qia-pianlan, Shou-mou, Shou, Qianlian, Hian, Xian, Zhao-loudiu, Qian, Zhou-maodiu, Quo, Shou, Shuo, Xou-wou, Zhuo, Shia-wianliu, Xao-piajai, Hao, Qia-boulao, Hao, Zhian-pao, Zhuowian, Xoupuo, Shou-buo, Qou, Xia, Shianpian, Shuo-baojiu, Hao-luo, Qou, Xao-wuodai, Houmiann, Xao-pian, Hao, Zhiacuo, Zhuobian, Hao-mia, Huo-lao, Shianpiann, Shou-mao, Zhuomian, Xaopuon, Xia, Xuo, Hian, Shian-liajiu, Haomaon, Hian, Huo, Shuo, Hou-pialiu, Quocou, Qou-coulao, Shou, Qou, Shiancia, Qia, Zhiacaon, Qou, Shia-wiandi, Xia, Xian, Qia, Shia, Haolao, Qou, Zhouboun, Shuo, Zhao-luo, Hianmuon, Xian-ciadai, Hiamia, Qou-pian, Zhian-bian, Zhia, Quoboun, Qia, Shou, Huo-wianqai, Hou, Qiacian, Zhuomoun, Qou-lao, Xuo, Zhian-wiandiu, Hou, Zhuo, Qoubuo, Hia-boudao, Xialoun, Xiamoun, Xia, Zhuo-bianda, Huowian, Hianbao, Shia, Hia-woun, Haoboun, Haowian, Shaociann, Hian, Xaoliann.

Para terminar con los nombres añadiré algunos monosílabos que uniendolos tambien pueden dar nombres para tus personajes o para los actores que van a intervenir en las historias de tu crónica: Bao, Chan, Chang, Chen, Cheng, Cheung, Chi, Chog, Chow, Chung, Dong, Fat, Fung, Gong, Han, Ho, Hua, Hung, Jian, Khan, Kuang, Kuen, Kuon, Lee, Leung, Li, Lo, Mao, Mang, Mei, Ming, Mui, Pao, Qing, Sai, San, Shao, Shen, Shou, Sun, Ting, Tsui, Tse, Wai, Wei, Wo, Wong, Wu, Xi, Xiang, Xing, Xiao, Yeoh, Yin, Yip, Yong, Yu, Yuen, Yun, Zhang, Zhong, Zu.

Capítulo 17: Aventuras

A continuación hay descritas 5 partidas de iniciación a esta ambientación de Ocyo. Las dos primeras están ideadas para jugar en "El Reino del Medio", la tercera aunque también está ideada para la misma ambientación puede usarse en una crónica en una China mágica con monjes taoistas. La cuarta si que es bastante específica a las tramas de tantas películas de Hong Kong en la lucha intestina entre los defensores de los Han y los Manchues. La quinta y última, cerrando el capítulo, está ideada para una ambientación "realista" en la colonización extranjera de China aunque es fácil adaptarla modificando algunos detalles entre ellos los pv de los enemigos.

El colgante de jade.

Esta partida está pensada para un grupo de unos 4 jugadores pero es fácilmente adaptable a cualquier grupo.

Todos los jugadores son familia ya sean hermanos, primos o amigos de la infancia. Tras pasar unos años aprendiendo artes marciales en sus escuelas o con sus maestros, que cada uno haga un esbozo a los compañeros de su personaje, han vuelto a casa del abuelo o de alguien muy querido en el pueblo (para los que no son familiares) para celebrar su 70 cumpleaños en la 2ª Cabra en el 1º Fuego.

Nada más llegar a la aldea se percataran a medida que vayan llegando que hay un incendio y la gente corre a sofocarlo. Los jugadores tanto si se dirigen a la casa del abuelo como al incendio acabaran en el mismo lugar.

En el lugar estarán familiares y amigos apagando el incendio ocurrido en el interior (no es el coloso en llamas, es una de las alas de la casa familiar), balbucea muéstrate nervioso con los que están apagando las llamas y no des explicaciones, para dar imagen de caos y confusión.

Una vez puedan hablar con alguien, el primo Tang les dirá horrorizado: *"Wu Gong Li, se presentó poco antes de empezar la fiesta, con 5 hombres más y retó al abuelo Tong, el abuelo Tong no quiso luchar pues era un día de fiesta.... Pero Wu Gong Li le atacó y sus secuaces nos impidieron actuar. El abuelo Tong pese a ser un gran luchador no fue rival para Wu que tras golpearlo hasta la muerte le arrancó su collar de jade verde y marchó riendo como un poseso.*

Todos los jugadores saben que Wu Gong Li es miembro de la escuela del dragón negro y está situada en la aldea de al lado a 1h de aquí.

Una vez lleguen los personajes a la aldea vecina donde está la escuela del dragón negro verán que las calles están desiertas y cuando lleguen al edificio de la escuela, las puertas, estarán entre abiertas. Cuando los personajes crucen las puertas y pasen al patio interior observarán que está la escuela en el más absoluto silencio y pese a ser la 2ª serpiente del día (las 18:00h) da una sensación de pánico. Si se dirigen a la sala principal se percatarán de que todos los miembros de la escuela están muertos desperdigados por la sala. No hay evidentes signos de violencia pese a que muchos yacen retorcidos y se puede observar cierta agonía en sus rostros. Presidiendo la mesa está Hua Mowai el maestro de la escuela. Una tirada de percepción a dificultad básica hará que los jugadores interpreten que los muertos han sido envenenados con la comida o la bebida. Tras una tirada de percepción a dificultad básica y 1h dando vueltas buscarán encontrarán una nota en la que si alguno sabe leer... *"Wu Gong Li el tiempo se acaba, antes del día del mono debes conseguir los dos colgantes de jade y traerlos ante mí, de lo contrario no me servirás de nada. Cuando lo consigas, preséntate en el restaurante de Cheng durante la 2ª cabra del mes, estaré todo el día esperando".*

El restaurante de Cheng está en vuestra aldea a escasos 200 metros de la casa del abuelo Tong, pero para acceder de un lado al otro hay que dar un gran rodeo. Cuando vuelvan a la aldea todo parece haber vuelto a la normalidad a excepción de los cuchicheos sobre el ataque de Wu y la muerte de Tong, por no mencionar la rivalidad entre Hua Mowai y Tong. En éste punto aunque los personajes se figura que lo saben, da frases sueltas de algunos interlocutores, tipo: "*Era cuestión de tiempo que Hua mandase a sus discípulos a atacar a Tong*"; "*Wu Gong Li siempre fue el mejor y más devoto de los alumnos de Hua Mowai*"; "*Si el abuelo Tong hubiere hecho una escuela como su rival, se podría haber defendido*".... Cuando lleguen al restaurante de Cheng verán que aunque conserva el nombre el dueño ni es él ni algún familiar y está bastante lleno pese a que tendrá alguna mesa libre. "*Hola soy Hia-Boudao, el dueño del negocio, síganme creo que tengo una mesa para ustedes*". Pese a no ser el negocio de Cheng salvando las distancias sigue manteniendo el mismo estilo y dos camareros que aparentemente son los hijos de Hia sirven en las mesas. Al rato uno de los camareros les ofrecerá un escrito con las delicias del local o bien narrará si los personajes no saben leer. En el momento en que algún jugador pregunte a Hia o a los restauradores sobre Wu Gong Li ellos aparentemente no sabrán nada y tras una tirada de psicología a dificultad básica demostrará que es cierto, pero si preguntan por alguien que haya estado aquí todo el día hasta como mucho hace escasas 2h, el preguntado se mostrará incómodo mirará en todas direcciones nervioso y dirá que no sabe nada. Tras esto una tirada de percepción a dificultad básica hará que se percaten que están siendo observados por parte de la sala.... tras esto el interlocutor se apartará y dos hombres se acercarán a la mesa, una vez estén a un escaso metro un hombre sentado en una mesa a unos 5 metros exclamará "*Soy Xia zhoumou y deberíais saber que la curiosidad mató al gato*." Nada mas terminar esta frase el comensal sentado al lado de Xia continua "*Quizá debemos daros una lección para que sepáis donde no debéis meter vuestras narices*".

En cuanto el segundo interlocutor termina su frase una proporción de extras de 3a1 estarán dispuestos para el combate sumados a los dos interlocutores.

Apariencia: Los típicos de las pelis de los años 70s en las que tienen melenas con una trenza a la espalda vistiendo ropas de colores llamativos de raso o seda.

Habilidades y tiradas: Los extras tienen una IP de 2 mientras que los dos interlocutores muestran una IP de 4. Todas las habilidades de los extras son de 1D6 incluido daño y harán daño temporal sus puntos de vida y de magia son 6, los secundarios efectuarán tiradas de 2d6 en iniciativa y habilidades mundanas y sus habilidades marciales son 2d6 Mano y Pie 1D6 Esquiva y Bloqueo, sus puntos de vida y de magia son 10.

Cuando todos los luchadores hayan sido vencidos si se dedicaron a hacer daño temporal podrán interrogar a los bravucones. Lo único que extraerán después de amenazarles, torturarles o simplemente preguntarles sin usar una técnica agresiva es lo siguiente: "*El maestro Wu Gong Li se marchó con un hombre llamado Qou-Lao hace escasamente un suspiro*"; "*Wu Gong Li, llamó maestro a ese extraño*"; "*Los dos se dirigían a la cascada del perro cojo*". Cuando todo el combate y el interrogatorio haya terminado Hia-Boudao y su familia se moverán de un lado al otro gesticulando y llorando por los desperfectos invitando a los personajes a marcharse.

La cascada del perro cojo es una cascada a las afueras de la aldea donde muchos de vosotros sino todos ibais a jugar cuando erais niños esta a escasa media hora de la aldea. Cuando los jugadores lleguen será aproximadamente el final del mono principio del gallo (cerca de las 22h) lo que hará que esté oscuro, deberían llevar antorchas. La noche está despejada y hay una luna casi llena que reflejada en la balsa de agua de la cascada da una buena visibilidad de la zona pese a que ya haya entrado la noche. Todo está tranquilo y no parece que haya nadie ni siquiera en las cercanías tras un momento en el que hablen entre ellos o cuando casi estén dispuestos a marcharse una voz rugiente y omnipresente dirá "*HUmmmm! El amo me trae comida.... ¡Lastima que nunca entiendan que no me gustan que la envuelvan!*" Tras esto un dragón azul oscuro saldrá de la cascada volando hacia los personajes.

Habilidades del dragón: Como extra una IP de 2, usa 1D10 para todas sus habilidades Ataques: 1 aliento cada 5 turnos que hará 1D10+10 de daño, ataque garra 1D10 de daño, ataque mordisco 1D10+2 daño, pudiendo realizar dos de los 3 ataques por turno, armadura

natural de 1D10. Tiene 60 Pv y de magia (si crees que no será rival para tu grupo y quieres añadirle hechizos siéntete libre de darle alguno, para que dure un par de turnos)

Tras vencer al dragón se habrá percatado de que el salio de la cascada y percibirán que está hueca y hay un gran túnel en su interior. Mas vale que tengan luz pues adentro está muyyyy oscuro. Después de un rato caminando la gruta se abre un poco y puede verse pequeñas cavidades a modo de aposentos con paja en el suelo todo ello mal oliente pues en algunas cavidades hay excrementos y fuerte olor a orín. Si deciden continuar adelante se percatarán de lo que podría ser en otra cavidad una despensa, tras una tirada de percepción a dificultad básica, se darán cuenta de que son trozos de animales del bosque y de algún ser humano, la escena quizá revuelva el estomago de alguno de los luchadores. Tras un giro del túnel al fondo verán que sale una luz de color verdosa muy "chillona" que hará que no haga falta el uso de antorchas para dirigirse hacia allí.

Cuando los personajes lleguen al final del túnel la imagen será la de una gran sala iluminada por un moho de color verdoso fosforescente y un montón de gente con túnica en círculo alrededor de otra figura entonando unos cánticos en un idioma imposible de usar un humano.

Hagan lo que hagan los jugadores dales unos segundos pero que no puedan llegar a realizar alguna acción la figura del círculo se erguirá y mirará a los personajes, tras ello todos los del círculo imitarán a la figura central. *"quienes sois, no recuerdo haber invitado a nadie a mi renacer... ¡Apresadlos!"*

Tras esto todas las figuras una proporción de 3-1 atacará a los personajes. **Habilidades de los encapuchados: IP de 2 usa D6 para todas sus habilidades, 2D8 para el daño de sus armas naturales pues no son humanos son yaomos (demonios), disponen de 10 pv y 10 pm, harán daño temporal.**

Una vez hayan caído todos los yaomos, la persona que les hablo volverá a entablar conversación *"veo que habéis podido con los pequeñines pero no penséis que todos los demonios son así de débiles"* Tanto si preguntan como si no la figura exclamará *"¡Yo antes conocido como Wu Gong Li me haré llamar a partir de éste momento Guo Xiopian!"* *"Y como primera orden os exijo que os postréis ante mí"*. Supongo que ya sea por seguir la aventura por venganza del abuelo Tong o por ego al no querer postrarse ante Guo Xiopian los jugadores decidirán entablar batalla.

Guo Xiopian: IP de héroe 6, D6 para Espíritu, D8 para Mente, D10 Cuerpo. Escuela marcial del Dragón y del Manto de hierro, habilidades marciales, Mano3, Pie3, Cabeza1, Esquiva2, Bloqueo4, Presa1. Poderes Chi: Coletazo del dragón y cuerpo de piedra. Puntos chi 1. PV30 PM12. Poderes yaomo: Debido a que ha pactado con un yaomo éste le ha conferido dos poderes uno de armadura que otorga 1D6 cada turno y cada dado usado resta 1pm y colchón de vida cuando sus puntos de vida quedan reducidos a 0 usa sus puntos de magia a modo de vida. Su daño es letal. Si los jugadores van armados siéntete libre de armar con una espada o una lanza a Guo.

El rostro de Guo Xiopian está mas demacrado que el de Wu Gong Li, sus ojos son de un color amarillento y no disponen de iris, 4 pequeños colmillos asoman en su boca cuando pone esa sonrisa burlona, su cuerpo no parece humano está muy duro, demasiado.

Tras la victoria de los personajes si fue con daño letal tras caer al suelo si alguien lo toca se deshará y convertirá en un montón de cenizas. Si el daño fue temporal el acabara postrado en el suelo escupiendo sangre, *"Aunque podáis vencerme mi amo se llevó los dos colgantes de Jade... y nunca conseguiréis vencerle a él..."* Tras esto se retorcerá de dolor para explotar en miles de pedazos un segundo después bañando a los jugadores en un mar de sangre y vísceras.

Esta historia en lugar de resolver dudas lo que hace es crear más y dar comienzo a una posible crónica. Experiencia por sobrevivir hasta el final de la partida 1 punto, si nadie usó daño letal en los humanos y en Guo Xiopian dale 1 punto, Al que le dio el golpe de gracia a Guo Xiopian dale 1 punto extra.

Todos los caminos llevan a shaolin

Esta aventura está pensada para un grupo de personajes que ya se conocen y viajan juntos, está pensada para un grupo de unos 4 jugadores pero si son más sólo debes añadir algún secundario al villano final.

Con algunas modificaciones como añadir soldados y oficiales manchues y un gobernador como cliente de Fat chow lei, o que alguno de los asesinos y el cliente de Fat sea blanco puedes reconvertir esta historia haciéndola "histórica".

Los personajes deambulan de una aldea a otra haciendo exhibiciones marciales, intentando ganar algún dinero para seguir subsistiendo. Durante el viaje entre dos pueblos separado por varios días de camino se encuentran con un hombre en su misma dirección. *"Hola me llamo Tse Moon Bao, ¿podría ir en vuestra compañía para así evitar salteadores o estar mejor acompañado en caso de encontrarme con ellos?"* Si la respuesta es afirmativa verán que pese a no ser mucho más viejo que ellos se mueve cojeando y doliéndose, les cuenta que él viaja al norte pero debe dirigirse hacia la ciudad del valle hasta que mañana a medio día al llegar al cruce de las flores tomar el desvío al bosque joven. Tiradas de percepción a dificultad 8 hará que los jugadores se percaten que está herido y por eso se mueve así, otra tirada a dificultad básica en psicología demostrará que no miente pero que oculta algo.

Antes del atardecer un grupo de 15 hombres con malas pintas y peores intenciones, sale al frente del grupo: *"¡Alto! Dejad que Wu Chang nos acompañe y podréis seguir vuestro camino"* Los salteadores van armados con palos y parecen dignos de un burdel de algún suburbio a las tantas de la madrugada. Tras enfrentarse a los jugadores si no son atacados con daños letales irán cojeando camino a delante si son atacados con daños letales tras los 2 primeros muertos saldrán corriendo como alma que lleva el diablo.

Habilidades: IP de 2, usa D6 para todas las habilidades, daño 2D6 6 pv.

Tras esto quizá Tse Moon Bao deberá alguna explicación a sus defensores, estos no eran salteadores e incluso lo llamaron con otro nombre. Si nadie pregunta el no responderá en caso de verse interrogado por los personajes les contará su historia. *"soy Tse Moon Bao y acompañaba a Wu Chang junto a dos monjes de shaolin encargados de nuestra seguridad, debíamos llevar un mensaje al templo por eso me dirijo al bosque joven. Pero los enemigos de Wu Chang de los que realmente no se gran cosa trata de impedirnoslo, no hace ni dos días un grupo de grandes luchadores marciales nos atacaron por la noche y mataron a los dos monjes hiriendo gravemente a Wu Chang, pudimos escapar pero a un gran coste. Ayer un grupo de maleantes como éste nos ataco matando a Wu y dejándome herido a mí, por eso necesito que toméis el mensaje y si muero vosotros lo llevéis a Shaolin"*. Entrega el mensaje a quien creas que mejor se ha relacionado con Tse, dicho esto seguid el viaje hasta el anochecer.

Para evitar salteadores es mejor hacer siempre guardias, más ahora que no son simples salteadores.

Los supuestos salteadores supervivientes han dado parte de lo ocurrido a su superior y esta noche recibirán una visita más acorde a su rango. Durante la 2 guardia si el personaje no pasa una tirada a dificultad 6 no se percatará de que cerca del campamento se hallan las águilas de plata. Tras esa tirada permítele hacer otra a dificultad 4 esta permitirá al grupo efectuar un turno de combate pese a que sean los últimos sin derecho a tirada de iniciativa. Serán 4 mercenarios. Están dispuestos a luchar hasta la muerte como mercenarios que son y no hablarán bajo ninguna circunstancia puesto que tampoco saben gran cosa sólo el informe de su superior en la secta de como y a quien deben atacar.

Habilidades: IP de 4, D8 en habilidades mundanas y marciales, Mano 3, Pie1, Cabeza 1, Esquiva 2, Bloqueo 1, Presa 1. Daño D8+D6, pv 15 no disponen de puntos o técnicas Chi aunque el cabecilla del grupo dispone de unas zarpas metálicas que usa en combate dándole un plus de +2 al daño.

Tras el ataque los jugadores quizá se tomen más en serio a los enemigos con los que se están enfrentando. Durante el día no se encontrarán con nadie por el camino hasta llegar a medio día al cruce de las flores donde estarán un nutrido grupo de gente, armados algunos con palos. De entre la masa un hombre de avanzada edad con el pelo largo y una gran trenza cayéndole por un costado, sin contar con un poblado bigote casi tanto como sus cejas, se erguirá por encima de los demás hombres y señalándose con el dedo de perfil a los jugadores: *"Soy Fat Chow Lei y si me entregáis al perro de Wu Chang, (ahora señalando con las manos planas a los jugadores) quizá hasta os deje marchar ilesos... De lo contrario sentiréis la ira del Casa Chow (pasándose la trenza al otro costado)"*.

El grupo es de una proporción de 3-1 sin contar a Fat Chow Lei, el cual va armado con un sable.

Habilidades de la turba: IP de 2, usan D6 para todas las habilidades, daño D6 los desarmados 2D6 los armados. Pv:10. Harán daño temporal.

Fat Chow Lei: IP de 6, D8 en todas las habilidades 4 D8 armas cuerpo a cuerpo. Escuela del tigre: Mano4, Pie2, Cabeza1, Esquiva2, Bloqueo2, Presas1. Técnica Chi Zarpazo del tigre"(mano) Daño D8+D6 con las manos desnudas 3D8 +D6 con el sable.

Pv: 24. A los jugadores les hará daño temporal

Fat Chow Lei atacará al personaje que más bravucón se haya mostrado durante la discusión, en caso de nadie habersele enfrentado verbalmente atacará a Tse Moon Bao, retirándose con su turba si el a sido herido y han caído la mitad de sus efectivos. Si Fat y 1/3 o la mitad de los efectivos han sido aplastados por los jugadores la turba se batirá en retirada.

Si consiguen derrotar y apresar a Fat tras el interrogatorio que puedan hacerle los jugadores reconocerá, haber sido contratado para dirigir a esta chusma para capturar vivo o muerto a Tse Moon Bao y con estos tiempos de crisis y de guerra entre los nobles se ha visto obligado a aceptar el trabajo pues su escuela está en horas bajas y ni siquiera sus alumnos pueden hacer frente a los pagos de sus enseñanzas. Si preguntan sobre su "benefactor" dirá que sólo sabe que se llama Jingwei, que es un ajuste de cuentas y que no parece un mal hombre además de siempre ser considerado con los demás y ser jovial y divertido con los que le rodean. El aspecto es de un hombre de unos 45 años algo obeso debido a la buena vida, sin experiencia en las artes marciales o al menos no parece que sea un luchador, viste de una manera elegante, las 3 veces en las que a contactado con él vestía ropas de color azul claro con detalles en negro siempre seda. Tras esto pedirá su libertad a cambio promete abandonar el trabajo para el que ha sido contratado, en caso de que no sea liberado seguirá de mala gana al grupo pero ayudará en la medida de lo posible a los esbirros mandados contra ellos. Si es liberado no sabrán nada más de él en esta partida.

En caso de ser eliminado la casa Chow llamará venganza en la medida que puedan (podrían ir en una partida sus alumnos a vengarse o pagar a un asesino para que ataque al grupo).

En todo caso Tse Moon Bao no identifica a la persona descrita por Fat si llegan a poder interrogarle, pero claro el solo acompañaba a Wu Chang.

Si interrogan a Fat se les hará tarde para continuar la marcha y deberán descansar en el cruce de las flores, mientras que si llega a huir o lo matan podrán avanzar unas horas hasta quedarse a medio camino del templo. Ocurra lo que ocurra la noche será todo lo tranquila que pudiere ser, igual que el camino al templo hasta estar a solo unos kilómetros de distancia.

Cuando ya estén realmente cerca a solo 3 kilómetros de distancia se encontraran con tantos individuos como jugadores -1 (si son 4 jugadores ellos serán 3 de ser 5 ellos serían 4 etc.) Delante de ellos antes del sendero serpenteante al templo, los individuos visten con unos ropajes de color negro con detalles plateados que los identifica como miembros de la misma secta de los que le atacaron la otra noche las águilas plateadas. *"Wu Chang ahórrales sufrimiento a estos individuos y entrégate por las buenas, pese a que vosotros habéis matado a nuestros hermanos no somos rencorosos, pues es nuestro trabajo, pero si no nos entregáis a esa molestia os la quitaremos de vuestras manos frías si es necesario"*

Habilidades: IP de 4, D8 en habilidades mundanas y marciales, Mano 3, Pie1, Cabeza 1, Esquiva 2, Bloqueo 1, Presa 1. Daño D8+D6. pv15

Cabecilla: IP 7, D8 en habilidades mundanas D10 en marciales, Mano5, Pie2, Cabeza1, Esquiva4, Bloqueo1, Presa2. Daño D10+D6, ataque del quiebrahuesos y un 1 Chi. harán todos daño letal. pv 35

Los miembros de las aguilas plateadas lucharán hasta la muerte, segundos despues de haber caido todos los oponentes algunos monjes del templo que han oido la refriega o la han visto desde algún lugar por el sendero apareceran para dar primeros auxilios a los heridos y recojer el mensaje.

Si todo acaba bien es hora de dar experiencia: 1 punto por sobrevivir, 1 punto si tus jugadores preferian hacer daños temporales a los contrarios en lugar de letales, 1 punto por dejar sobrevivir y por dejar libre a Fat Chow Li (sólo a los que estuvieron a favor, en caso de que hubiesen varios pareceres) y el último punto para el que haya hecho una actuación más "heroica" o resistido al cabecilla de los asesinos en el último combate.

Al final todo queda en familia

La aventura descrita a continuación está pensada para un grupo de 4 jugadores si quieres hacerla con más o con menos modifica el número de jiang shi y de tumbas abiertas en el módulo, además el final es optativo a la motivación de los personajes mostrando la ambivalencia de los actos sobre el bien y el mal o el yin y el yang.

Los personajes son alumnos de un medium, en una gran ciudad, mientras llevaban a los difuntos a sus aldeas de origen para ser enterrados, un poderoso jiang shi les ataca perdiendo contacto con su maestro. Hubo una gran trifulca y acabaron separados y perdieron de vista al jiang shi. Al retornar al origen de la pelea no verán ningún rastro que les acerque al maestro. Si alguno está herido quizá lo mejor sea llevarlo a alguna aldea cercana y si no están heridos podrán quizá dar con su maestro o informarse del jiang shi que les atacó.

Tras 1h caminando llegan a un pueblo cercano, aun de noche sólo está el sereno el cual les informará, ya sea porque están heridos o por espacio les mandara a la casa de la familia Zhiaquo. *"Señores lo mejor que pueden hacer es ir a la casa de Bu Zhiaquo como están haciendo los preparativos para una boda, ya están despiertos y ajetreados, además por sus ropas y sus enseres parecen mediums.... ¡Quizá les podrán dar ustedes buenos augurios!"*

Tras unos 10 minutos andando, escuchando el canto del gallo anunciando el alba, los personajes están frente a un gran arco con sus portones abiertos y el ir y venir de criados adornando de color rojo toda la casa y los alrededores. *"Allí quiero las linternas, ¿no me escuchas?! Las linternas allí uff, acaba de empezar el día y ya me vais a dar jaqueca.... uhmmm forasteros ¿que quieren? Estamos muy atareados"* tras presentarse y saber que son mediums les dará la bienvenida y los acompañara al salón pidiendo disculpas por estar los amos durmiendo, tras un rato solos aparecerá una criada con algo de té y pastas de arroz para desayunar, en todo momento deben ver el nerviosismo de los criados de un lado a otro haciendo decoraciones y arreglos.

Al poco aparecerá un hombre mayor con una larga y bien cuidada barba. *"Buenos días señores, siento no haberles podido recibir antes espero que mis criados les hayan atendido adecuadamente.... Soy Bu Zhiaquo patriarca de la familia y hoy mi hijo Yao Zhiaquo se casará con una bella mujer"*. Cuando los jugadores le cuenten lo que ocurrió la noche anterior el no dará crédito y dirá que nunca a habido un jiang shi en estas tierras, *"mi padre hizo correr el rumor hace mucho tiempo para que muchos ladrones y malhechores no se acercasen de noche por aquí, para que no nos robasen, pero rumores infundados"*.

" De todos modos podrían quedarse hoy en la celebración eso seguro que será un buen augurio".

Deja a los jugadores caminar por el pueblo preguntar a los aldeanos o criados, dales algunas pistas erróneas de "yo vi a un jiang shi aquí" que se paseen por el cementerio... que en alguna casa de té ofrezcan vino a algún borracho para que les dé algo de información errónea. Cuando llegue el atardecer deberían estar en casa de la familia Zhiaquo. Entonces conocerán a Yao y al poco llegará la futura esposa y dará comienzo la ceremonia llena de familiares y de vecinos. Tras la ceremonia y el banquete los recién casados irán a ejercer sus derechos maritales y poco a poco los familiares van a dormirse y los vecinos se marchan a sus casas.

Si los jugadores no quieren irse a dormir, prefiriendo vigilar, con una tirada de percepción se encontrarán con un grupo de jiang shi (1 menos que jugadores).

Habilidades: IP de 4, Habilidades D8, Mano3, Pie2, Cabeza2, Esquiva0, Bloqueo3, Presas0, Daño D8. Pv: 15.

Mientras ellos luchan otro jiang shi estará haciendo de las suyas si tras el combate alertan de lo ocurrido modifica la siguiente escena a la madrugada en lugar del amanecer.

Al amanecer unos gritos despertarán a todo el mundo. La recién casada está en el patio central gritando como una loca y un tumulto de personas se agolpan en la habitación de Yao. Al parecer Yao tiene señales en el cuello de haber sido alcanzado con las garras de un jiang shi y haber sido drenado hasta la muerte. lo mejor sería que los personajes con permiso de Bu le den una ceremonia de entierro por incineración para que no se convierta en un jiang shi.

Tras esto queda demostrado que no solo hay un jiang shi sino que habían varios, tras unas pesquisas si ellos no van al cementerio haz que alguien llegue gritando a casa de Zhiaquo, que alguien a estado profanando el descanso de los muertos. Cuando ellos lleguen verán que unas 10 tumbas están abiertas, todas de la familia Zhiaquo y pasando una tirada a dificultad 6 de percepción hallarán indicios de que anoche hubo un ritual nigromántico en el cementerio, hayaran incienso algunos granos de arroz con gluten y verán alguna zona donde hay rastros de papel quemado. En estos momentos si no hay milagros los jugadores serán aunque no señalados con el dedo si sospechosos, pues son los únicos mediums conocidos por estos lares ahora mismo, o ¿quizá su maestro? Algunos aldeanos empezarán a murmurar.

Sea quien sea hasta la noche no podrá volver a actuar si es que vuelve.

Durante el primer buey de la noche en la calle se escuchan gritos, es el sereno huyendo de 2 jiang shi (usa los mismo atributos de los de la noche anterior) Cuando acaben con los jian shi el sereno estará em el suelo con los pantalones mojados.

Tras el enfrentamiento y el posible intercambio de palabras oirán gritos de la recién casada ,aun más recién viuda, en cuanto corran en esa dirección la encontrarán azuzando un palo , pegada contra la pared, evitando la embestida de 3 jiang shi en cuanto los jugadores les ataquen los "vampiros" tomarán su atención en ellos (vuelve a usar los mismos atributos de jiang shi), tampoco evitaran ver que parte de la habitación de la viuda está ya en llamas y que muchos de los criados están huyendo como alma que lleva el diablo.

En ningún momento han visto a Bu Zhiaquo salir de la casa y algunos criados al ver que los jiang shi han sido eliminados empiezan a intentar apagar las llamas.

Si los personajes se adentran a la casa en el salón principal verán dos jiang shi más dispuestos a atacarlos. tras vencerlos que hagan todos una tirada de percepción a básica para observar una puerta corrediza en una pared abierta. Al adentrarse tomaran unos escalones descendentes al interior de la tierra. A medida que se acercan al final de los escalones escucharan unas voces discutiendo pero no podrán distinguir nada. Cuando estén mas cerca aun si cabe escucharán:

-*"Si hermano tras 20 años por fin me vengaré"*

- *"¿Por qué Cao?, ¡tu desapareciste!"*

- *"¿que esperabas? Li me rehusó y amenazó con contartelo todo, tras deshacerme de ella tuve que huir", pero tú pagarás por todos estos años.... ¡Ataca!*

- *" argggghhhhhhhhh"*

Al llegar al final verán un gran habitáculo, el cuerpo de Bu en el suelo y frente a él, el jiang shi que os atacó en el camino hace ya unos días.... ¡Horror! Otra figura.... ¡La de vuestro maestro! con sus manos en unos tael de plata.

"O mis queridos alumnos, ¡por fin nos hemos encontrado! Aquí tenemos dinero para retirarnos, ¡no deberemos oficiar más entierros ni perseguir más demonios!"

Si es preguntado por el motivo de estos eventos, explicará que Bu y el son hermano que estaban enamorados de su prima Li pero ella se casó con Bu, vuestro maestro intento hacer entrar en razón a Li pero que ella no quiso, y por culpa de Bu la mató, viendose forzado a huir. si los jugadores aceptan la versión de su maestro reparte entre ellos 100 tael de plata, si se niegan o quieren llevar a su maestro ante la justicia:

" en ese caso deberé mandaros a mi abuelo Xu, ve y destroza a estos mocosos desagradecidos".

Habilidades:

- **Jiang shi (abuelo Xu): IP 6, D10 en habilidades , Mano5, Pie3, Cabeza3, Esquiva0, Bloqueo4, Presas0, Daño D10+D10, pv 50**
- **Maestro Pao: IP 4, D10 en habilidades, tiene todos los rituales a nivel 3 Mano3, Pie2, Cabeza0, Esquiva0, Bloqueo3, Presas0, Daño D8+D6, pv 25**

Mientras el abuelo Xu esté operativo les resultará imposible enfrentarse al maestro Pao, una vez rindan cuentas con Pao si vé que la situación está muy mal se rendirá, de los personajes depende si sobrevive o no.

Tras el combate y de vuelta a la superficie, el fuego estará extinguido y los criados llorarán la muerte de su señor tirarán piedras y hortalizas a Pao si sobrevive y aceptarán tras los entierros a la viuda como señora de la familia Zhiaquo. el maestro Pao deberá ser llevado con algunos criados como testigos ante el noble de la ciudad donde residen los jugadores para ser juzgado por sus fechorias.

Por sobrevivir a la aventura 1 punto de experiencia, para el que pueda atar cabos antes de tiempo 1 punto de experiencia extra, para el que dió el golpe de gracia al abuelo Xu 1 punto de experiencia, 1 punto de experiencia a los que hayan decidido entregar vivo o aceptar la rendición del maestro Pao. A los que se unieron a Pao apenas ganan experiencia pero ahora tienen más pasta, además de que deberán usar la fuerza bruta para que sus criados y futuros vecinos acepten a su maestro como dueño legítimo de la finca y el dinero de la familia Zhiaquo.

Contra el imperio... Revolución

Esta aventura esta pensada para un grupo de 4 jugadores que tengan una noción de las pelis de hk de los fieles a los han contra los manchues, si no tienen ni idea de ese tipo de peliculas, lo más posible es que sean pro manchues y te den al traste la partida en el minuto 1. Para que esta partida pudiese jugarse en "El Reino del Medio" deberias hacer muchas modificaciones o presentarles de inicio a los jugadores que en lugar de oficial es un noble y que es muy injusto y arbitrario con la población. Tambien podrías añadirle algun tinte mágico como ser un yaomo o algo así.

Los personajes son jovenes que están preparandose para la danza del león en su pueblo natal, normalmente solo participan escuelas de artes marciales pero éste año dejaran a jovenes del pueblo hacer su propio equipo, además el día de la celebración estará presente el gobernador de la región, eso a significado que durante esta última semana los soldados y el oficial al mando refuercen la vigilancia.

En una de las discusiones sobre como hacer la danza del león en la casa del té un grupo (unos 15) de la escuela de Yun Woo, maestro de Choy lee fut, les increpará y dirán que no tienen nada que hacer contra su maestro, tipo:

Se señala a si mismo con el dedo y tras esto señala al grupo de personajes haciendo círculos con el dedo *"Mi maestro Yun Woo os enseñará que no teneis nada que hacer, quizá deberiais ir a casa a llorar con vuestras mamas"*. Tras esto se pasa con un gesto de cabeza de un lado al otro la trenza, apoya su pie encima de un banco y con sus dos manos pidiendo que permanezcan sentados los jugadores proclama: *"no se como dejan a la gente de la calle participar en los festejos, como si su kung fu fuese algo a mencionar"*.

Si tras esto los jugadores no levantan la mano lo harán ellos.

Habilidades: IP 2, D6 para habilidades, pese a ser alumno de una escuela de artes marciales aun dista mucho su aprendizaje, daño D6, pv 10, no causarán daño letal.

Tras la pelea unos soldados armados les "pediran" que los acompañen a los calabozos a todos tanto a los jugadores como a los alumnos de Yun Woo, de intentar resistirse, intenta convencerles de lo contrario, los soldados usarán sus espadas y harán daño letal, los alumnos no ofrecen ninguna resistencia.

Tras 1h en calabozos separados del otro bando, el maestro Yun Woo se presentará ante los personajes y pedirá perdón en nombre de sus alumnos pagando la multa de ellos. Ha sido extraño no ver al oficial Yuen dicen que su presencia da miedo y que es un poco borrachin.

Cuando salgan habrá oscurecido y de vuelta a sus hogares se encontrarán en un callejón a un hombre mal herido que chocará con ellos dejándole un objeto a uno de los jugadores en sus ropas (tirada de percepción a dificultad 10) y seguirá corriendo como si no los hubiese visto. Al minuto pasarán miembros de una patrulla por delante de los jugadores y les preguntarán por el hombre (tanto si dicen la verdad como si mienten la patrulla seguirá las indicaciones dadas o se marchará). Si el personaje se dio cuenta de lo que le dejó podrá observar que es un pequeño trozo de tela enrollado, si lo desliza leerá el una gran cantidad de nombres, incluso alguno le suena (está el nombre del padre de algun otro jugador) pero no sabrá porque están escritos en esa lista.

Al siguiente día en el solar donde practican la danza del león un hombre se acercará y les pedirá la vuelta del objeto: *" Soy Lee Zhong y ayer un amigo os entregó algo que no os pertenece, dadmelo ya que no es más que un peligro para vosotros."* Tras esto se acercará al jugador que tiene el objeto e intentará cogerlo, si los jugadores se resisten el empleará la fuerza pero nunca daño letal.

Habilidades de Lee Zhong: IP de 7, Cuerpo D10 Mente D6 Espíritu D8, escuela serpiente y grulla Mano4, Pie4, Cabeza1, Esquiva 4, Bloqueo2, Presa3. Pv 30.

Tras coger el objeto se marchará por donde vino.

A la mañana siguiente en todos los lugares se verá un retrato de Lee Zhong con las palabras de "se busca" y ofrecen una recompensa de 1 tael de plata por cualquier información de su paradero y de 10 tael de plata por su captura. El jugador que tiene al padre en la lista acaba de ver por la mañana a Lee en su casa desayunando con su padre.

Mientras están observando los carteles comentan que el otro día apresaron a un disidente y que le sacaron algo de información.

Llegado el momento los jugadores se dirigen a casa del que tiene a Lee ya sea por curiosidad, para informar del apresado, o para avisar a su padre del peligro que corre.

Al llegar a la casa el padre los recibirá como siempre les ofrecerá té, y les preguntará como va su danza del león. Una vez los jóvenes le informen hará que Lee salga a escena y les den una explicación a los jóvenes.

"Nosotros no somos disidentes o rebeldes, no podemos permitir que un extranjero no sólo nos gobierne si no que nos atene con su represión, los auténticos emperadores son los Han y no los bárbaros Manchú. La orden del Loto carmesí, está a las ordenes del heredero al trono y está buscada por los corruptos manchú. Si la lista que tengo en mi poder cae en manos manchues, la mayor parte de la secta será capturada y castigada. Pero también es cuestión de tiempo que alguno de nuestros miembros caiga en sus manos si no salvamos a Mao de los soldados".

Ahora la vena patriótica de los jugadores hará que quieran salvar a Mao de los malvados manchú. Esta noche es el ensayo de los festejos de la próxima semana y en la plaza de enfrente de la casa de gobierno estarán los grupos de la danza del león y algunos de los fuegos artificiales que se efectuarán. Es el mejor momento, los jugadores tendrán acceso a una zona donde se podrán cambiar dentro de la casa y podrán llegar hasta los calabozos donde estará encerrado el prisionero. Ellos tienen una idea de como es aquello ya que no es el primer ensayo y ya han estado alguna vez en los calabozos por alguna pelea, como la de hace dos días. El maestro Lee se ofrece a ir con ellos disfrazado con el león por la calle para así no ser capturado o delatado.

Al poco de llegar a la zona de vestuarios todo el mundo comenta que Jiang Bao está dentro de la casa y que ha venido específicamente por Lee, si los jugadores preguntan quien es algun maestro, mirando a derecha e izquierda antes de responder *"Un adversario temible"*.

Cuando la mayoría de gente esté en el ensayo es el momento idóneo para que los jugadores y Lee se dirijan a los calabozos, pero poco antes de llegar Lee escucha la voz de Jiang y decide separarse de los jugadores: *"Vosotros seguid el plan inicial, yo distraeré a Jiang Bao y posiblemente a gran parte de la guardia, si no nos volvemos a ver encantado de haber luchado con jóvenes tan valientes como vosotros."* Tras esto desaparece por el pasillo lateral.

Una vez en la zona de calabozos saben que tras la puerta hay dos hombres ¿como los evitaran pelearan? o ¿los engañaran?

Habilidades todos los guardias de la casa: IP de 4 D8 habilidad, 2D8 combate, daño espadas 3D8 lanzas 4D10, pv 10.

Tras derrotar o engañar a los guardias les queda mirar en que celda está y en la primera de barrotes hay mucha gente pero ninguno es Mao en las del final donde son puertas de metal con ventanilla es donde ponen a los criminales más peligrosos. En la cuarta de las ocho celdas que hay recibirán una respuesta muy débil casi lastimera, al abrirla estará en muy mal estado de las heridas que tenía y las torturas Mao.

Tras encontrarlo escucharán palmadas y al girarse verán completamente borracho al oficial Yuen, Yuen Hsiao Tien, un hombre bajito, muy mayor con un pelo blanco que le sale por todos lados de su gorro de oficial y tambaleandose se acercará a los jugadores: *"Muy bien... hip... Los disidentes me traen a unos mocosos a hacer el trabajo de hombres... hip... ¿Como os castigaré?... Hip... ¿Unos azote y a la cama?... Hip.... Guardias..... ¡apresadlos!"* Quizá no se ha dado cuenta de que está mas sólo que la una.

Esto puede hacer que los jugadores se rian y burlen del oficial Yuen, pero pide tiradas de iniciativa que el oficial está dispuesto a luchar.

Habilidades Yuen Hsiao Tien: IP de 6, Cuerpo D8 (Vigor 3D10) Mente D10 Espíritu D6, escuela del borracho y la serpiente Mano4, Pie3, Cabeza3, Esquiva 4, Bloqueo3, Presa3, daño D10+D8, pv 24, 1 punto de Chi, poder Chi: "La gracia del borracho" durante tantos turnos como sus dados en esquivar evitara todos los golpes de sus enemigos. Efectuará daño letal.

Tras vencer a Yuen en la entrada se vislumbrará una silueta la de Jiang Bao, sangrando y andando con dificultad: *"Así que habeis podido con Yuen... ughhh.... Ahora os enfrentareis a un hombre de*

verdad... Vuestro amigo Lee lloró como una mujer cuando le dí el golpe de gracia...." Tras esto haz iniciativas y finje tirar por Jiang, él irá el último y cualquier ataque efectuado por cualquiera de los jugadores lo matará.

Tras esto lo mejor es dirigirse a casa de su padre y de allí emigrar pues tarde o temprano el gobernador mandará tropas para ver que pasó en el pueblo y tomar represalias.

Por sobrevivir 1 punto de experiencia, por llevar el papel de joven rebelde contra el gobierno manchú otro punto de experiencia, 1 punto de experiencia si no usan daño letal con los alumnos de la escuela de Yun Woo, 1 punto de experiencia por el que dé el golpe de gracia a Yuen Hsiao Tien.

Haz turismo en Hong Kong

Esta partida está pensada para un grupo de 4 o 5 jugadores fácilmente adaptable a cualquier ambientación si bien está basada en la colonización extranjera de China. Si la quieres usar para un grupo mayor o menor de personajes también es posible modificando el número de enemigos en los combates.

Los personajes acaban de llegar a Hong Kong de su pueblo natal buscando al primo San (San Yu) que les prometió trabajo y casa si alguna vez lo visitaban. El vive en un buen barrio cerca de la casa de té de Zu Huang. De camino al barrio en una zona suburbial cercana al puerto una pareja de adolescentes está rodeada e intimidada por una docena de maleantes (empujandole, pidiendole el dinero a él, intentando magrear y soltando palabras malsonantes a ella) y al pasar los personajes uno de ellos replicará a uno de los personajes: "*¿Que miras? Sigue adelante si no quieres que te pase nada malo pueblerino*", si los jugadores no responden haz que uno de ellos de una señora colleja a otro acompañado de: "*Que no me mires, ¿o acaso quieres quedarte sin blanca?*" Si ya con esto los personajes no se sienten presionados para actuar que se dediquen a jugar a otro juego donde no requieran sus agallas...

Habilidades maleantes: IP de 2, D6 en habilidades, daño D6, pv 6, todos hacen daño temporal. Son 10 maleantes, si 6 de ellos o mas quedan en el suelo saldrán corriendo.

Una vez finiquitado el problema la pareja dará las gracias a los personajes: "*Me llamo Xiao-Piajai y ella es mi prometida Li Cheng, estoy muy agradecido pues yo no se kung fu y eran muchos para mí. Tomad presentad éste emblema en esta dirección y os daran cobijo y comida. Muchas gracias y adios.*" Les dará un medallón de jade con un buey de agua y un papel con su dirección.

Cuando los personajes lleguen a la casa de té y pregunten por el primo San nadie sabrá decirles quien es o donde vive. Hazles una pequeña descripción de como podría ser antes de dar comienzo la aventura y que se dediquen a preguntárselo a los vecinos y consumidores de la casa de té.

Tras un rato preguntando e intentando sacar algo en claro, el primo San será visto por ellos a unos 30 metros pidiendo dinero con un traje roto y harapiiento. Al ser reconocido por los jugadores, el negará primero ser San Yu y alguno de los transeuntes afirmará que es el mendigo Fei, pero no podrá sostener la mentira (haz gestos señalándose con el pulgar y cara confiada, con frases de: "*Como voy a ser yo tu primo San.... Yo soy mucho más guapo*"; "*vosotros me quereis engañar, pero con Fei nadie puede*"; "*Mi kung fu es mucho mejor que el de vuestro primo*"). Tras no poder sostenerse el engaño, os llevará a "su" casa.

Una casa abandonada cerca del puerto, con el techo apunto de caer donde aún sigue en pie, una pared medio derruida y matojos por todos los lados. Un barril destartalado y una antigua puerta carcomida sirven de mesa con unos bancos aparentemente más nuevo que el resto del mobiliario, donde se os ofrecerá asiento y os servirá una taza de té. "*Vivir en Hong Kong es muy duro.... No hay trabajo y todo el mundo se va a América..... Si almenos tuviese el dinero también me iría, ¡allí sería rico, las montañas están rellenas de oro! Aquí apensa saco para comer mendigando....*"

Acto seguido si los jugadores no se lo proponen el lo dejará caer, de que le inviten a cenar en

algún restaurante pues deben tener dinero y el es su primo San.

Tras la cena al volver a la "casa" no estarán solos, un hombre aun más harapiento y más maloliente que su primo está acurrucado en la cama de su primo. Cuando se aproximen el despertará y se acurrucará en un rincón y gemirá como si fuese un niño pequeño llorando por haber hecho algo malo y va a ser castigado. Si tratan de calmarle verán que está muy desnutrido y necesita asistencia médica inmediata, está tan débil que no puede ni hablar. Cuando lo llevan al médico, les informará de que tiene signos evidentes de tortura y que será reportado a las autoridades, les invitará a que se marchen y vuelvan mañana.

De vuelta al refugio un grupo nutrido de maleantes está esperando a los personajes y reconocen a algunos de los bocazas de por la mañana. "*Jajajaja ahora no podreis ezcaparoz... Loz dientez que me habeiz quitado ezta mañana oz loz quitaré yo ahora*".

Habilidades maleantes: IP de 2, D6 en habilidades, daño D6, pv 6, todos hacen daño temporal. Son 15 maleantes, si 10 de ellos o mas quedan en el suelo saldrán corriendo. Trata las habilidades de San como si de un jugador se tratase.

Cuando termine la trifulca los jugadores disfrutarán de un merecido descanso.

Al amanecer si los jugadores se dirigen al médico haber como se encuentra el herido, el los redirigirá a los cuarteles, pues los soldados se lo llevaron. Una vez en la comisaria el oficial asegurará que murio la noche anterior debido a las heridas, el médico de la comisaria no pudo hacer nada por él. Una tirada de psicología demostrará que oculta algo...

Si se dirigen a casa de Xiao-Piajai al picar y entregar el medallón el sirviente se inclinará ante ellos y hará pasar al salón de recepción donde estarán los adolescentes y una pareja madura los padres de Xiao. "*Os doy las gracias en nombre de la familia Piajai, mi nombre es Chan y de no ser por vosotros la vida de mi hijo podría haber peligrado y la integridad de su prometida. Si necesitan algo lo que sea pidanmelo, pues soy un hombre con influencias en Hong Kong.*" Si los jugadores le comentan el incidente del día anterior con el herido y su sospecha de que el oficial les ha engañado, él promete hablar con el gobernador para que investigue el asunto.

Si piden ayuda en referencia al primo San, el patriarca de los Piajai le ofrecerá entrar en el servicio y adiestrar en los conceptos básicos marciales a su hijo.

San querrá ir a su casa a recoger sus cosas para trasladarse y pedirá ayuda a su los personajes. Cuando vuelvan por el camino verán a Xiao-Piajai apaleado en medio de la calle, cuando les pregunta les dirá que iba con Li Cheng y que la han raptado los maleantes. Si los jugadores deciden ir tras los maleantes e intentar darles caza, hazles pasar sendas tiradas de bajos fondos a dificultad básica para seguirles la pista hasta el puerto donde les esperarán un número de villanos igual al de los jugadores -1.

Maleantes: IP de 4, D6 habilidades, iniciativa 2D6, escuela Wushu Mano 2, Pie2, Cabeza0, Esquiv0, Bloqueo2, Presa1, Daño D6 x2, pv 6. Sólo ejercerán daño temporal.

Despues de despachar a los maleantes permiteles efectuar otra tirada de bajos fondos a dificultad 6 para seguir la pista de los secuestradores, Si consiguen seguir la pista les llevará a un grupo de 3 maleantes cerrandoles el paso. "*por aquí no pasareis pueblerinos, yo lo evitaré*" (golpeando con la palma de su mano su torso desnudo). El grupo de maleantes son un hombre muy grande con la cabeza afeitada y dos comparsas vestidos con ropas exóticas del sudeste asiatico.

Maleantes: IP de 4, D6 habilidades, iniciativa 2D6, escuela del mono Mano2, Pie0, Cabeza0, Esquiva3, Bloqueo0, Presa3, daño 2D6, pv 6. Sólo ejerceran daño temporal.

Maleante grande: IP de 4, D8 en habilidades, escuela cabeza de hierro Mano0, Pie0, Cabeza4, Esquiva0, Bloqueo2, Presa2. Pv 8, evitará hacer daños letales.

Tras vencerles llegarán los soldados y serán apresados todos los hombres envueltos en la pelea

supervivientes. Si los jugadores logran escapar no tendrán ninguna pista de a donde han llevado a Li, si son apresados el patriarca de la familia los sacará 1h despues de haber pisado el calabozo. En cuanto al muerto Chan les contará que la conversación con el gobernador fué cordial y que según informó un oficial era un maleante fugado del calabozo y que murio debido a las heridas que había sufrido al escapar de la prisión.

Si deciden volver donde fueron apresados mientras buscaban a Li o si lograron escapar de los guardias, podrán observar de que estaban en la zona mercantil del puerto lleno de empresas de importación y exportación, la mayoría de ellas extranjeras y valladas/ vigiladas, la más cercana es una de exportación de té a América. Cuando estén a punto de marcharse tras no encontrar nada verán una figura en uno de los lados de la exportadora, aproximandose verán a un mendigo que se alejara de ellos, una aproximación mayor hará que vean a un hombre en una situación similar a la del hombre que hayaron en casa de San.

Si deciden llevarlo a casa de Chan hará llamar al médico y si los jugadores piden que no informen a la policía así lo harán. El paciente que si puede hablar les dirá que muchos de los que pagan para viajar a América por el oro son hacinados en la parte trasera de esa casa de exportaciones y mandados despues en barcos enjaulados junto a muchas mujeres para hacerlas servir de fulanas. El consiguio escapar y volver de polizón y gracias a sus antepasados ha sobrevivido. Si alguien comenta de ir a la milicia el comentará que cuando estuvo allí hacinado vió varias veces a algunos soldados y oficiales seguramente sobornados para hacer la vista gorda y que algunos malhechores del puerto son los que se encargan de suministrar a las mujeres.

Ahora solo queda que los jugadores decidan ir a rescatar a Li al almacén al caer la noche, pues al alba el barco en el que llegó parte. Si quieren evitar a los guardias que vigilan con rifles el perimetro permiteles efectuar tiradas a dificultad básica de esconderse/sigilo.

Guardias: IP2, habilidades D6, daño 4D10, pv 6.

Si no usaron daño letal en los combates anteriores, al entrar en el local que es un gran almacen con una gran sala y la otra mitad llena de pasillos cargados con sacos de té, verán a unos 10 hombres más todos los heridos anteriores (que no podrán luchar estarán vendados y doloridos)

Habilidades maleantes: IP de 2, D6 en habilidades, daño D6, pv 6, todos hacen daño temporal.

Al vencerlos y buscar en el otro lado donde encontraran las dos jaulas con los hombres y las mujeres, una voz a sus espaldas los alertará. *"Malditos entrometidos, ¿quereis que pierda mi dinero? no os he hecho nada, ¿por qué me molestais?"* Al girarse los jugadores se encontrarán con el oficial con quien hablaron en la comisaría, dos guardias y un hombre blanco. *"Lo malo es que vosotros sois importantes y al mataros voy a tener que dejar de ganar dinero durante un tiempo..."*

Soldados: IP de 4, D6 en habilidades, daño 3D8 lanza, pv6. Daño letal

Hombre blanco: IP de 4, D8 en habilidades, disparar e iniciativa 3D8, daño 4D10 (dos pistolas), pv 8. Daño letal.

Oficial de la guardia: IP de 7, Cuerpo D10 Mente D8 Espíritu D6, escuela de la mantis Mano5, Pie2, Cabeza1, Esquiva2, Bloqueo3, Presa2, daño D10+D6 o 3D8 espada. Pv 20, 1 punto de Chi, técnica Chi "Golpe de guadaña". Efectuará daño letal.

Si por la dificultad del combate crees que necesitarán ayuda añade ya sea desde el principio o cuando de comienzo el combate final al primo San.

Una vez vencidos todos aparecerá por allí Xiao-Piajai acompañado de un nutrido grupo de soldados y el gobernador que se encargará de arrestar a los supervivientes y pedir el testimonio de los jugadores en los juicios (eso en caso de que los jugadores hayan optado por dejar supervivientes).

Experiencia: 1 punto por sobrevivir, 1 punto al que consiga acabar la partida usando sólo daños temporales, 1 punto a quien sobresalga en el combate contra el oficial corrupto. Si crees que alguien o todos se merecen un punto más por algo acontecido en la partida y no esté reflejado aquí añádele otro punto.



Capítulo 17: Bibliografía y Filmografía

Bibliografía:

- El arte de la guerra, Sun Zi
- Las dinastías chinas, Samuel wolpin
- La wikipedia en ingles
- La wikipedia en español.
- <http://www.crystalinks.com>
- <http://www.sacred-texts.com>
- <http://mitologiachina.blogspot.com>
- Feng shui, Robin D. Laws (en España distribuye Edge).
- Enter the zombie, Eden studios inc. (En España distribuye Edge).
- Swords of the middle kingdom, event horizon productions.
- Film festival 1, event horizon productions.
- Hong Kong Action Theatre! Second Edition, Guardians of order.
- Blue Dragon White Tiger, Guardians of order.
- The ultimate martial artist, Steven S. Long, hero system 5 edition.
- Rifts China 1: The yama kings, kevin Siembieda and Erick Wujcik, Palladium books.

Filmografía:

Aquí pondré el título en español si tengo constancia de que se distribuyó.

- 5 deadly venoms.
- 14 Blades.
- A chinese odyssey 1 and 2.
- Ashes of time.
- Clanes asesinos.
- Desde China sin piedad.
- Disciples of the 36th chamber.
- Dragon inn.
- Drunken arts and crippled fist.
- Drunken tai chi.
- El aprendiz de kung fu.
- El dios dormilón y el cachorro despierto.
- El que no perdona.
- El espadachin manco.
- El estilo de la serpiente y de la gruya shaolin.
- El hijo pródigo.
- El increíble maestro de kung fu.
- El luchador invisible.
- El luchador magnífico.
- El luchador manco.
- El magnífico
- El mito.
- El mono borracho en el ojo del tigre.
- El monje con puños de hierro.
- El puño del dragón.
- El reino prohibido.
- El rey de los mendigos.
- El trío magnífico.
- El último heroe de China.
- Encounters of the spooky kind 2.
- Encuentros en el más allá.

- Erase una vez en China 1, 2 y 3.
- Erase una vez en China y América.
- Espiritual kung fu.
- Executioners from shaolin.
- Flirting scholar.
- Fong Say Yuk 1 and 2.
- Forbidden city cop.
- Hero.
- Hiena salvaje 1 y 2.
- Iron monkey.
- Jet Li es el mejor luchador.
- Kids from shaolin.
- Kung fu zombie.
- La casa de las dagas voladoras
- La furia de jackie.
- La guillotina voladora.
- La leyenda del dragón rojo.
- La leyenda del luchador borracho.
- La mano de la muerte.
- La novia del cabello blanco 1 y 2.
- La sombra de la garra de cristal.
- Las 36 cámaras de Shaolin.
- Las artes marciales de shaolin.
- Las crónicas de Huadu.
- Loco loco kung fu.
- Lord dragón.
- Los dos super kung fu.
- Los cazavampiros.
- Los piratas de los mares de China.
- Los tesoros del mar de China.
- Magic cop.
- Mr vampire 1,2, 3 y 4
- Meteoro inmortal.
- Ninjas en la tierra del dragón.
- Once upon a time in China 4 and 5.
- Retorno a Shaolin.
- Royal tramp 1 and 2.
- Serpiente a la sombra del águila.
- Shaolin and wu tang.
- shaolin drunken monk.
- Shaolin temple
- Sin miedo.
- Swordsman 1 y 2.
- Taichi master.
- The 8 diagram pole figther.
- The buddhist fist.
- The evil cult.
- The death and the deadly.
- The fearless duo.
- The hot, the cool and the vicious.
- The master.
- The moon warriors.
- The storm riders.
- Three kingdoms.
- Tigre y dragón.
- Time in north.

- Todos los hombres son hermanos.
- Una historia china de fantasmas 1, 2 y 3.
- Vampire vs vampire.
- Warriors two.
- Zombie vs Ninja.
- Zu guerreros de la montaña mágica.
- Zu warriors.

Y miles más, pues están las que me dejo y las que no he visto.

EL REINO DEL MEDIO

NOMBRE		PERSONAJE
DESCRIPCIÓN		ESCUELA
CUERPO	MENTE	ESPÍRITU
ARMAS CUERPO A CUERPO PROYECTILES ATLÉTICAS ESCONDERSE/SIGILO ESQUIVAR LANZAR MONTAR NADAR VIGOR	BAJOS FONDOS BUROCRACIA IDIOMAS JUEGO LEER Y ESCRIBIR MEDICINA PRIMEROS AUXILIOS SUPERVIVENCIA	ACTUAR INICIATIVA INTIMIDAR LIDERAZGO NEGOCIAR PERCEPCIÓN PERCEPCIÓN SOBRENATURAL PSICOLOGÍA SEDUCIR VOLUNTAD
MANO	PIE	CABEZA
ESQUIVA	BLOQUEO	PRESA
PUNTOS DE VIDA	PUNTOS DE MAGIA	
ARMA	ARMADURA	
CHI	EXPERIENCIA	
EQUIPO	HECHIZOS Y TÉCNICAS CHI	