



OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO

INDICE DEL JUEGO

- [1. El juego de rol. Contexto histórico](#)
 - [Mapa de Japón.](#)
- [2. Tipos de Personaje.](#)
 - [2.1. Ninja.](#)
 - [2.2. Samurai.](#)
 - [2.3. Ronin.](#)
 - [2.4. Yamabushi.](#)
 - [2.5. Tengu.](#)
- [3. Atributos. Tirada de Habilidades](#)
 - [Explotar el dado](#)
 - [Critico y Pifia](#)
 - [Fuerza](#)
 - [Destreza](#)
 - [Agilidad](#)
 - [Constitución](#)
 - [Percepción](#)
 - [Inteligencia](#)
 - [Carisma](#)
- [4. Habilidades especiales.](#)
- [5. Combate con armas.](#)
 - [Armas](#)
 - [Armadura y escudo](#)
 - [Penetrante](#)
 - [Localización del daño](#)
 - [Cuerpo a cuerpo](#)
 - [Los contendientes se han visto](#)
 - [Ataque por sorpresa](#)
 - [Combate contra varios enemigos](#)
 - [Flanqueo](#)
 - [Duelo Cruzado](#)
 - [Combate con Dos armas](#)
 - [Combate a caballo](#)
 - [A distancia](#)
- [6. Combate sin armas. Pelea.](#)
- [7. Técnicas de combate \(Jutsus\) y teoría elemental.](#)
 - [Elemento tierra.](#)
 - [Elemento fuego.](#)
 - [Elemento viento.](#)
 - [Elemento agua.](#)
 - [Elemento sombra.](#)
 - [Elemento luz.](#)
 - [Elemento alma.](#)
 - [Jutsus de sangre.](#)
 - [Tabla resumen de Jutsus](#)
 - [Tierra](#)
 - [Fuego](#)
 - [Viento](#)
 - [Agua](#)
- [8. Armas](#)
- [9. Equipo y comercio.](#)
 - [Los sellos](#)
- [10. Venenos.](#)
- [11. Entrenamiento: los Dojos.](#)
- [12. Mascotas](#)
- [13. Creación del personaje](#)
- [14. Bestiario.](#)
- [15. Experiencia. Cómo subir habilidades.](#)
- [16. Tesoro.](#)
- [17. Okiya: el Burdel](#)
- [18. Ejemplos de nombres japoneses.](#)
- [19. Créditos](#)
- [20. ANEXO I. Bestiario](#)
- [21. ANEXO II: Jutsus sellables.](#)
- [22. ANEXO III: Habilidades de Nivel.](#)
- [23. Hoja de Personaje.](#)

[Sombra](#)

[Luz](#)

[Alma](#)



OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO

I. EL JUEGO DE ROL. CONTEXTO HISTORICO.

El juego de rol (o en inglés *Role Playing Game* (RPG), literalmente: juego de interpretación de papeles consiste, tal como dice su nombre, en desempeñar un determinado papel o personalidad concreta.

Un juego de rol es un juego interpretativo-narrativo en el cual los jugadores asumen "el rol" de los personajes a lo largo de una historia o trama, para lo cual interpretan sus diálogos y describen sus acciones. No hay un guión a seguir, ya que el desarrollo de la historia queda por completo sujeto a las decisiones y acciones de los jugadores. Destaca el hecho de que la imaginación, la narrativa, la originalidad y el ingenio son primordiales para el adecuado desarrollo de este juego dramático.



A su vez; existe un jugador primordial llamado Director de Juego (en adelante DJ), que cumple la función de ser el mediador entre la percepción de los demás jugadores así como la de interpretar a aquellos personajes no caracterizados por estos (Personajes No Jugadores, PNJs). Otras tareas no menos importantes a su competencia son las de ser árbitro de las reglas, y la de imaginar y describir el escenario y las circunstancias que entregan una percepción virtual del escenario consensuado por los jugadores.

La interpretación del personaje no debe ser tan rigurosa como si realmente se tratara de una obra de teatro. Aquí no hay guiones por los cuales regirse. Cada jugador definirá el carácter de su personaje según sus propios criterios y, durante una partida de juego, responderá a las diversas situaciones que le puedan surgir decidiendo en el momento las

acciones de este personaje (es decir, improvisando).

Las partidas o sesiones suelen estar ambientadas en un escenario de campaña lo que da una continuidad y realismo al juego. Aunque se puede jugar con la simple comunicación entre DJ y jugadores, una partida típica consta de los siguientes elementos:

- Mesa, donde se pone el mapa (si existe) y alrededor de ella se sientan los jugadores.
- Hojas de papel, lápices y otros elementos para tomar apuntes, dibujos,...
- Dados, que aportan azar a los eventos que se suceden en la partida, usaremos de 20, de 12, de 10, de 8, de 6 y de 4 caras. En adelante, para referirnos a los dados el número de dados a lanzar seguido del tipo de dado. Ejemplo: lanzar 2 dados de 4 caras lo escribimos **2D4**. Lanzar 3 dados de 10 caras lo escribimos **3D10**.
- Libros para consultar las reglas, aventuras prefabricadas o datos interesantes.
- Hojas de personaje, una por jugador, en el que se describe al mismo y todo aquello que pueda ser de su interés (historial, descripción, ropa que lleva, armas, capacidad para usarlas, idiomas que domina y otras habilidades u objetos en su poder).
- Elementos accesorios, como mapas o maquetas.
- Elementos de decoración, desde figuras a disfraces para ambientar mejor el juego.

Normalmente el objetivo es cumplir entre todos la misión que ha propuesto el director del juego, aunque el juego se puede matizar con diferentes enfoques, por ejemplo acumular riquezas, resolver enigmas o bien conseguir el mayor grado de realismo. Durante el juego cada jugador decidirá qué acciones lleva a cabo su personaje. El director de juego decidirá si tales acciones pueden llevarse a cabo y en caso de realizarse decidirá el resultado; siempre en base a las reglas del juego. El director de juego también decidirá las acciones



OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO

de los personajes no jugadores (PNJs) y del resto de elementos del entorno.

Por tanto, cabría diferenciar los tipos de jugador que existen en nuestro juego de rol:

- a) El DJ. Es el encargado de narrar la historia y de asumir el rol o papel de los PNJs.
- b) Jugadores. Asumen el papel escogido o asignado en su ficha de Personaje (PJ) y lo desarrollan hasta finalizar la partida o sesión.

Las reglas son una buena guía, pero no siempre son aplicadas de manera estricta, sino que cada Máster es libre de moldearlas de acuerdo a su manera de jugar y la del grupo, especialmente si es para hacer la partida más divertida.

CONTEXTO HISTÓRICO.

El juego se centra en el periodo Muromachi (1338 - 1603) de Japón, dominado principalmente por los shogunes de la casta Ashikaga, unos gobernantes hipócritas y autoritarios que manifestaron con dureza sus pretensiones. Los shogunes Ashikaga garantizaron cierta paz atrayendo a los **daimyos**, la turbulenta nobleza feudal japonesa que había conseguido semiindependizarse del poder central aprovechando el caos, y habían llegado a controlar diversos ejércitos compuestos por tropas cada vez más disciplinadas y militarizadas, los **samurais**. Entre la clase militar japonesa prosperaría enormemente una nueva variante de la filosofía budista, alejada de los cánones mahayánicos tradicionales: el budismo zen del que los **Yamabushi** son sus máximos exponentes.

Los shogunes vivían en los palacios imperiales protegidos por algunos señores feudales (daimyos) con los que mantenían relaciones de vasallaje familiar. Frente a los Ashikaga surgió del empobrecido populacho otra casta de daimyos que buscaba derrocar a la dinastía que estaba en el poder valiéndose de espías expertos en el sigilo y la infiltración, los **ninja**. Frente a esto, los gobernantes iniciaron la llamada “cacería de espadas” buscando dividir a los campesinos de los soldados y evitar las revueltas confiscando las armas de aquellos que no se unían a sus filas.

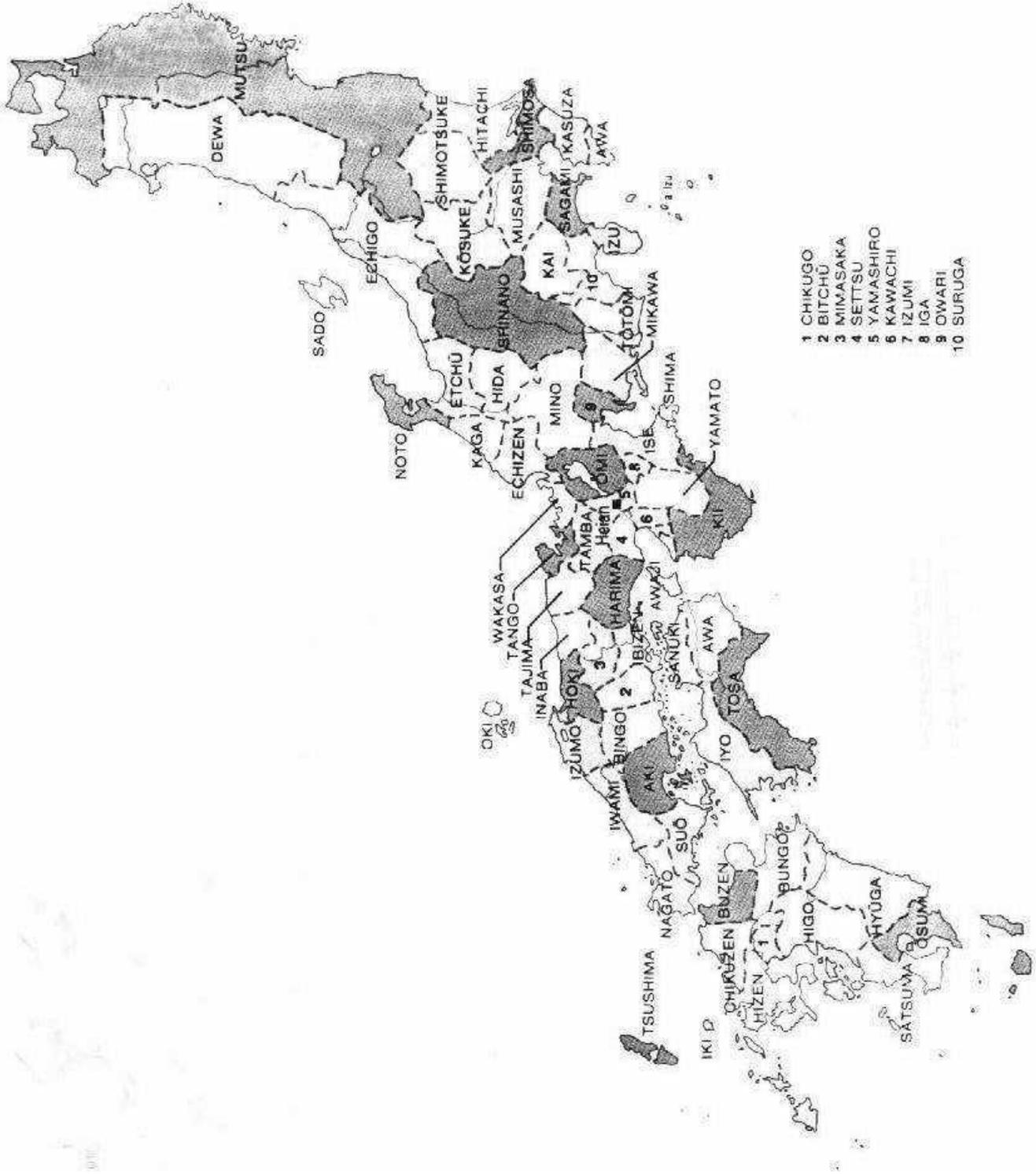
Muchos militares desahuciados, emprendieron el camino del pillaje errando sin destino como las olas del mar, los **ronin**. Además, aparecen cada vez con mayor frecuencia demonios del averno y brujos imbuidos de un halo tenebroso, los **tengu**.

Nos hallamos en un período turbulento y cruel en el que las guerras fratricidas ocupan la cotidianidad. Nuestros PJs comenzarán alienados como rebeldes antishogún, sin embargo puede ocurrir que a lo largo de la partida les interese más colocarse al lado del imperio. En este periodo también se produjeron incursiones mongolas que trataban de invadir el imperio y que pudiera ser tratada en la historia.

Dentro de esta época, seres míticos y fantásticos coexistieron con los hombres, algunos violentos y hostiles y otros, apacibles y temerosos. La mayoría de estos seres proceden del reino de las tinieblas, el Jigoku. Este reino conecta con el nuestro a través de portales que sólo pueden cruzar cuando son invitados. De todas formas, muchos llevan tanto tiempo en nuestro mundo que incluso han llegado a procrear con los humanos. No es extraño encontrarlos en la aventura. Estos seres son considerados espíritus y los hay de dos tipos: **Oni** y **Yokai**. Los Oni son hostiles a los humanos y buscan conquistar nuestro reino captando almas que engrosarán su ejército; en cambio los Yokai son neutrales y unos pocos hasta benéficos.

La moneda de este periodo es el RYO, que utilizaremos para comprar armas, equipo y entrenamiento en los Dojos.





2. TIPOS DE PERSONAJE.

2.1. Ninja.

忍
者

En la historia de Japón, los **ninja** (o **shinobi**) eran un grupo militar de mercenarios entrenado especialmente en formas no ortodoxas de hacer la guerra, en los que se incluía el asesinato, espionaje, sabotaje, reconocimiento y guerra de guerrillas con el afán de desestabilizar el ejército enemigo, obtener información vital de la posición de sus tropas o lograr una ventaja importante que pudiera ser decisiva en el campo de batalla. Para sus propósitos utilizaban una amplia gama de armas y artefactos como espadas cortas o *shinobigatana*, *shuriken* o cadenas, además de ser expertos en preparación de venenos, pócimas y bombas. Del mismo modo eran entrenados en el uso del «arte del disfraz», los cuales utilizaban recurrentemente para pasar desapercibidos.

Las mujeres ninja eran llamadas **kunoichi**. Las *kunoichi* no llevaban un entrenamiento tan estricto como el de los varones en el aspecto físico, ya que su arma principal era el de la seducción y su belleza. La principal base de su educación se enfocaba en aprender el uso y preparación de venenos, el engaño así como sacar partido de los encantos de su género, de este modo se buscaba que las mujeres fueran capaces de introducirse en el castillo enemigo ya fuese como acompañantes, sirvientes o bailarinas.

Los ninjas fueron tanto temidos como utilizados por los líderes militares debido a que su naturaleza era totalmente contraria con los ideales del samurái, a quienes el *daimyō* o señor no podía exponerlos a trabajos como el espionaje o asesinatos encubiertos, debido a que si eran descubiertos, su reputación quedaría destrozada, por lo que preferían contratar a ninjas, que generalmente procedían de clases sociales bajas, para que realizaran el trabajo.

En estos tiempos distintas familias de guerreros (clanes ninja) comenzaron a desarrollar sus propias técnicas de espionaje y

asesinato. Como muchas otras tradiciones marciales en Japón, éstas técnicas fueron transmitidas de padre e hijo o entre *sensei* y alumno, aunque no siempre estaban emparentados. Las técnicas o jutsus que desarrollaban estaban ligadas íntimamente a los elementos de la naturaleza (agua, viento, fuego, tierra, vida y muerte)

La estructura típica de las organizaciones ninja estaba compuesta por tres rangos:

- *Genin*, son los agentes que llevaban a cabo las tareas (nivel 1 y 2).
- *Chunin* eran los sublíderes del clan u organización (nivel 3 y 4)
- Los líderes (*jonin*) son los que mantenían el contacto con los interesados en sus servicios y cerraban los tratos (nivel 5)

El arma más importante para un ninja era la típica espada japonesa conocida comúnmente como *katana* en una versión más corta y recta de lo usual, a la cual se le denomina generalmente como *ninjatō* o *shinobigatana*. Debido a que esta espada podía ser usada tanto ofensiva como defensivamente, no había necesidad de utilizar algún tipo de escudo lo que facilitaba que éstos guerreros viajaran lo más ligero posible. A diferencia de los samurái que solían portarla en el cinturón, debido a la movilidad que requerían los *shinobi*, la espada era portada sobre el hombro. Dentro del arsenal de un ninja había una gran cantidad de armas y artefactos diferentes.



2.2. Samurai.

侍

La palabra samurái generalmente es utilizada para designar una gran variedad de guerreros del antiguo Japón, cuando su verdadero significado



OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO

es el de una élite militar que gobernó el país por cientos de años. Históricamente la imagen de un samurái estuvo más relacionada con la de un arquero a caballo que con la de un espadachín, y no fue sino hasta que reinó una relativa paz cuando la espada adquirió la importancia con la que la relacionamos en nuestros días.

El samurái reza el camino del guerrero o *bushido*, un código ético y moral en el que el honor estaba por encima de todo. El *bushido* sigue el camino de las 7 virtudes:

- **Gi - Rectitud (decisiones correctas)**

Sé honrado en tus tratos con todo el mundo. Cree en la justicia, pero no en la que emana de los demás, sino en la tuya propia. Para un auténtico samurai no existen las tonalidades de gris en lo que se refiere a honradez y justicia. Sólo existe lo correcto y lo incorrecto.

- **Yuu - Coraje**

Álzate sobre las masas de gente que temen actuar. Ocultarse como una tortuga en su caparazón no es vivir. Un samurai debe tener valor heroico. Es absolutamente arriesgado. Es peligroso. Es vivir la vida de forma plena, completa, maravillosa. El coraje heroico no es ciego. Es inteligente y fuerte. Reemplaza el miedo por el respeto y la precaución.

- **Jin - Benevolencia**

Mediante el entrenamiento intenso el samurai se convierte en rápido y fuerte. No es como el resto de los hombres. Desarrolla un poder que debe ser usado en bien de todos. Tiene compasión. Ayuda a sus compañeros en cualquier oportunidad. Si la oportunidad no surge, se sale de su camino para encontrarla.

- **Rei - Respeto**

Los samurai no tienen motivos para ser crueles. No necesitan demostrar su fuerza. Un samurai es cortés incluso con sus enemigos. Sin esta muestra directa de respeto no somos mejores que los animales. Un samurai recibe respeto no solo por su fiereza en la batalla, sino también por su manera de tratar a los demás. La auténtica fuerza interior del samurai se vuelve evidente en tiempos de apuros.

- **Makoto - Honestidad, Sinceridad absoluta**

Cuando un samurai dice que hará algo, es como si ya estuviera hecho. Nada en esta tierra lo detendrá en la realización de lo que ha dicho que hará. No ha de "dar su palabra" no ha de

"prometer" el simple hecho de hablar ha puesto en movimiento el acto de hacer. Hablar y hacer son la misma acción.



- **Meiyo - Honor**

El auténtico samurai solo tiene un juez de su propio honor, y es él mismo. Las decisiones que tomas y cómo las llevas a cabo son un reflejo de quién eres en realidad. No puedes ocultarte de ti mismo.

- **Chuu - Lealtad**

Haber hecho o dicho "algo", significa que ese "algo" le pertenece. Es responsable de ello y de todas las consecuencias que le sigan. Un samurai es intensamente leal a aquellos bajo su cuidado. Para aquellos de los que es responsable, permanece fieramente fiel. Las palabras de un hombre son como sus huellas; puedes seguirlas donde quiera que él vaya.

Dentro del juego, nuestro PJ debe comportarse como tal y respetar ese código. Al ser un PJ más complicado de interpretar tendrá experiencia adicional si lo logra.

El samurái tiene una grave limitación, por las convicciones de su credo sólo usa como armas la katana, el wakizashi o el tanto y el



OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO

arco. Sólo tiene penalización a las actividades físicas si utiliza armadura pesada. Tiene la mitad de la penalización al uso de 2 armas a la vez (espada y tanto o 2 espadas). Los samuráis también tienen un estatus:

- **Samurái:** soldados, son el escalafón inferior, todos los PJ que escogen ser samurái comienzan aquí (nivel 1 y 2)
- **Bushi:** guerreros curtidos en la batalla (nivel 3 y 4)
- **Daimyo:** señor de la guerra (nivel 5).

Los samuráis también tienen una afinidad con los elementos de la naturaleza, el ELEMENTO ALMA. Sus jutsus o técnicas de combate se canalizan a través de su arma desde la que invocan sus poderes.

El samurái también es un gran estratega de las tácticas de guerra debido a que toda su instrucción se basa en el combate. Sus habilidades representan a sus antepasados y preferirá caer muerto antes que deshonrado. A pesar de que la historia los condena a estar atados a un señor por relación de vasallaje, en nuestro juego los samuráis vagan libres como justicieros aplicando su propia equidad.

2.3 Ronin.



Un **rōnin** (literalmente "hombre ola" – un hombre errante como una ola en el mar) era un samurái sin amo durante el período feudal de Japón. Un samurái podía no tener amo debido a la ruina o caída de éste, o porque perdía el favor del mismo. Debido a este avatar, los ronin se convirtieron en bandidos y mercenarios, alejándose del credo moral que representaba para los samurái el bushido. A menudo el ronin por nacimiento soñaba con demostrar su valía para poder jurar lealtad a un clan, sin embargo, la realidad es que pocos Daimyos estaban dispuestos a sentar un precedente dejando que un ronin entrara en su clan, por tal motivo se vieron avocados al robo y al pillaje para poder subsistir, desarrollando habilidades a caballo entre el ninja y el samurái.

Los ronin pueden usar todas las armas disponibles, no tienen la limitación de los

samuráis, aunque utilizan su Ki como aquellos, es decir, utilizando la fuerza elemental del ALMA sobre sus instrumentos, a pesar de todo, su kenjutsu (habilidad con la espada) siempre será menor que la del samurái pero mejor que la de otro tipo de guerrero.

Un ronin vende sus artes por dinero, es su modo de vida, pero como reducto de lo que una vez fue, su palabra es ley y llevará a cabo el encargo hasta el final.



Los ronin también tenían una casta de tres niveles:

- **Ronin**, el samurái desairado. Niveles 1 y 2.
- **Tenjiku:** caballero ronin. Niveles 3 y 4.
- **Kanendosei:** rey de mercenarios. Nivel 5.

2.4. Yamabushi.



Literalmente "guerrero de la montaña", se refiere habitualmente a los monjes ascetas y guerreros japoneses que seguían el Shugendo llevando vida solitaria en la montaña, aunque asociados a determinados templos. Participaron ocasionalmente en batallas y escaramuzas junto a los samurái. Comenzaron como grupos aislados en la montaña de ermitaños, ascetas u "hombres santos", quienes seguían el camino del shugendo, una búsqueda de las energías espirituales, místicas o sobrenaturales. Se desconoce el fundador de esta tradición, pero muchos son los mitos que señalan como tal a En no Gyoja, personaje que presenta, en muchos casos, similitudes con la leyenda del mago Merlín en Inglaterra. Estos místicos de la montaña llegaron a ser conocidos por sus habilidades mágicas y conocimientos de lo



OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO

oculto; siendo solicitados como curanderos, sanadores o mediums.

Los yamabushi también tienen varios niveles de conocimiento y se dividen en:

- **Yamabushi:** son ermitaños de menor nivel (1 y 2).
- **Kenja:** es el nombre que reciben los yamabushi más avanzados (nivel 3 y 4).
- **Shugenja:** son los maestros (nivel 5).



La mayor parte de estos ascetas estudiaban las enseñanzas del budismo Shingon, la primera escuela esotérica del budismo japonés. En sus retiros en la montaña, estos monjes no sólo estudiaron la naturaleza y los textos e imágenes religiosas y espirituales, sino también una variedad de artes marciales que por su doctrina les impedía usar armas de filo o punzantes. La mayoría de las ocasiones se hacían acompañar de un bastón (Rokushakubo) que usaban para defenderse, sin embargo también era frecuente encontrarse expertos en la cadena (*Kusarifundo*), los nunchakus y la cerbatana (*fukiya*).

Como su doctrina les impide usar armas de filo, si decidieran utilizarlas lo harían con el dado de menor valor (su tirada baja un nivel 1B3D10 -ver [tirada de habilidades](#)-).

2.5. Tengu.



Es el tipo de PJ más oscuro del juego. Son un tipo de divinidad menor del folclore japonés, tienen apariencia humana salvo por una larga y prominente nariz que representa el orgullo y la arrogancia. Se piensa que son los inspiradores de las artes

marciales y fueron ellos quienes dieron a los hombres el código del honor o bushido. Todas sus técnicas o jutsus están basadas en el elemento muerte y suelen ser bastante crueles con el adversario. Visten como los monjes Yamabushi, por lo que se les suele confundir frecuentemente.

También tienen varios niveles, en función de menor a mayor habilidad:

- **Tengu,** son los Tengu de menor destreza (niveles 1 y 2).
- **Karasu,** son aspirantes a dioses y su técnica es más avanzada (niveles 3 y 4)
- **Kami,** dios del panteón shinto, son mentores de los tengu (nivel 5).

Los tengu no utilizan más armas para el combate que su inseparable cuchillo o **tanto**, aprovechan la potencia de sus jutsus para batir a sus adversarios y son muy efectivos. Por hacer una comparación con otro tipo de PJs medievales, este sería un brujo.



Al igual que los Yamabushi, tienen limitaciones para utilizar determinadas armas, por lo que si deciden utilizarlas su tirada objetivo baja un nivel (ver [tirada de habilidades](#)).

3. ATRIBUTOS. TIRADA DE HABILIDADES.

Son las capacidades básicas, los rasgos distintivos de cualquier PJ. Dentro de la aventura, están determinados por una



OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO

calificación numérica que irá del 2 al 10. Absolutamente todos los PJs deben tener estas capacidades puntuadas.

¿Para qué las puntuamos?

Al puntuar las características de los PJs los estamos dotando de personalidad propia y desigual al resto de PJs, una vez puntuadas añadiremos el componente de azar que hará más divertido el juego. ¿Cómo? Muy simple, utilizaremos el método RyF Gauss, es decir, sumaremos a cada capacidad o habilidad el resultado objetivo de tirar 3 dados de 10 caras **PERO NO SUMAMOS LOS TRES RESULTADOS**. Nos quedamos con el número objetivo que corresponda en función de las circunstancias, **la mayoría de las veces el número objetivo es el de en medio** y lo representamos así: 1m3D10 (el dado objetivo es el dado **medio** de 3 dados de 10):

*EJEMPLO: Si tiramos 1m3D10 y obtenemos los resultados 2,3,5. El dado medio es 3.
Si en otra tirada logramos 5,8,8. El dado medio es 8.
Si en otra tirada salen 2,2,7. El dado medio es 2.*

No obstante, habrá situaciones en que el dado objetivo nos permita quedarnos con el resultado más alto o el resultado más bajo, si nuestra tirada objetivo sube un nivel lo representamos 1A3D10 entonces debemos quedarnos con el resultado más **Alto**, si nuestra tirada objetivo baja un nivel entonces será 1B3D10 y nos vamos a quedar con el resultado más **Bajo** de las 3 tiradas.

*EJEMPLO: Si tiramos 1A3D10 y sacamos los valores 2,3,7. El resultado que corresponde es 7.
Si tiramos 1B3D10 y conseguimos los resultados 3,8,9. La tirada corresponde a un 3.*

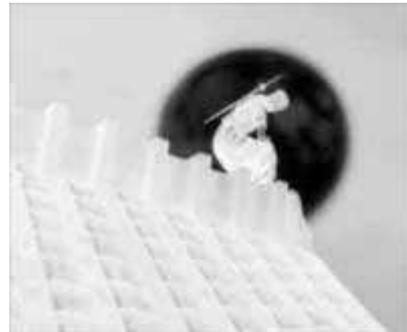
Una vez obtenido el número objetivo lo sumamos bien a nuestro **atributo** solamente o bien a nuestro **atributo + habilidad específica** y la enfrentamos a la dificultad impuesta por el DJ. Ateniéndonos a estas sencillas premisas según si la situación es:

FACIL → 10
NORMAL → 15
DIFICIL → 20
MUY DIFICIL → 25
IMPOSIBLE → 30

EJEMPLO → Tengo en la habilidad **Cabargar 2** y en el atributo **AGI 8**, el DJ piensa que llevar al galope a un caballo que no es el nuestro es difícil por lo que debemos enfrentar la tirada a 20. Por tanto debemos sumar 2+8 y tirar por 1m3D10 sacamos 5,7,7. Por tanto la tirada total es 17 (2 + 8 + [7]). No alcanzamos nuestro objetivo y el caballo comienza a caminar en círculos sin que podamos dominarlo.

EXPLOTAR EL DADO

En tiradas de daño, habilidad y enfrentadas, cuando sacas el máximo en el dado objetivo, éste explota. Es decir, suma el resultado y se vuelve a tirar 1m3d10. Si sacas otra vez el máximo en el dado objetivo, vuelve a explotar, lo que significa que si sacas el resultado máximo puedes volver a tirar tantas veces como saques ese máximo resultado:



*EJEMPLO: Si lanzo 1m3D10 y obtengo 7,10,10 puedo volver a tirar 1m3D10 y sumarlo al 10 anterior.
Si al pelear tiro 1D4 de daño y saco un 4, puedo volver a tirar 1D4 y sumarlo al daño anterior.*

CRÍTICO Y PIFIA

Crítico: es un éxito impresionante, logrando lo que se quería hacer con la máxima eficacia y estilo. Si además el crítico se consigue en combate se multiplica el daño infligido x2 (x4 si es doble crítico). Si el crítico se logra realizando una habilidad específica, dicha habilidad necesitará para ser aumentada 2 puntos menos (señalarlo en el apartado experiencia de la ficha de PJ). Al respecto solo hay una excepción, si el crítico se consigue gracias al aumento artificial de la habilidad (jutsus, sellos o pócimas) no se computa como experiencia.



OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO

EJEMPLO: atacamos con una [espada sellada](#) que aumenta nuestra DES+2, y en la tirada logramos un crítico que nos permite (gracias a ese +2) superar la defensa del contrario. Ese crítico no se tiene en cuenta para aumentar la habilidad.

¿Cómo consigo un crítico? Al sacar un **triple en la tirada**, es decir, 3 números iguales igualando o superando la dificultad de la acción. **También es crítico** si, aun y no sacando triple en los dados, **el resultado final iguala o supera 30**. El crítico con triple 10 debe ser espectacular.

Ejemplo 1: Un jugador tira Percepción+Detectar (suma 15) a dificultad 20, y saca un 10 (3,10,10). Vuelve a tirar y saca un 7 (5,7,8) sacando un total de 32. Esto es crítico y consigue no solo ver lo que pretendía, sino darse cuenta de algo más importante.

Ejemplo 2: Un jugador tira DES +Arma CC (suma 19) contra defensa 24, y saca un 7 (7,7,7), al ser triple y superar la defensa, en el daño que haga, 1d10 de su katana en este caso, lo multiplica por 2.

Ejemplo 3: Un jugador tira DES +Arma CC (suma 19) contra defensa 24, y saca un 10 (10,10,10) al ser triple y superar en el daño que haga, 1d10 de su espada en este caso, lo multiplica por 2. Pero además repite la tirada al explotar el dado, y saca (6,6,8), sumando un total de 35. Esto también multiplica por 2 el daño de la espada, quedándose en un total de x4. Si sacara un 6 en el daño de la espada, se convertiría en 24 puntos de daño.

Pifia: es un fracaso monumental, un fallo estrepitoso. Desde caerse por unas escaleras, a dañar a un compañero en pleno combate, o que a tu caballo le de un ataque y se muera. Se consigue al sacar un triple en el dado, es decir, 3 números iguales, y que el resultado no consiga igualar o superar la dificultad de la acción. La pifia con triple 1 debe ser antológica.

Veamos a continuación la descripción detallada de los atributos y como utilizarlos:

➤ **FUE:**

La **fuerza** es la capacidad de mover, izar, trasladar o lanzar sin precisión una carga u objeto concreto dentro del juego. También se usa en combinación con la habilidad de Pelear (sin armas). Tiramos por FUE para levantar, romper o mover un objeto pesado sumando a

nuestra puntuación 1m3D10 debiendo sacar para conseguirlo un número igual o superior al tamaño (TAM) del objeto. Si el objeto además es grande, puede pedir ayuda a sus compañeros y utilizar para conseguirlo la mitad de sus FUE (redondeando abajo) siempre que no lo haya intentado él solo, en cuyo caso la FUE base y el que tira es otro.

EJEMPLO: Kitaro tiene una FUE de 7 y debe mover una gran roca que bloquea la entrada a un pasadizo con un tamaño (TAM) de 20. Tira 1m3D10 y saca 2,6 y 8, por tanto sumamos a 7 el resultado medio 6 y obtenemos 13. No consigue moverla un ápice. A continuación Kenshin con su FUE de 6 se ofrece esperando que los demás le ayuden, el DJ determina que la roca puede ser sujeta por un máximo de 3 PJs y Kitaro suma a la FUE de Kenshin 3 pto (la mitad de 7) y Yoshimoto añade otros 3 (la mitad de su FUE 6), así que en total tenemos 12 (6+3+3). Realizamos las tiradas y obtenemos 1,8,8: sorprendentemente logramos mover la piedra y acceder al pasadizo secreto (12+8=20) al igualar el TAM de la roca.

➤ **DES:**

La **destreza** hace alusión a la coordinación de tu PJ, su habilidad para mover sus extremidades con coherencia y armonía. Usado para ejercicios manuales específicos. Muy relacionado con el uso de armas. Tiramos por DES cuando estamos aprendiendo nuevos jutsus (Ver [Entrenamiento: los Dojos](#))



➤ **AGI:**

La **agilidad** es similar a la destreza pero en referencia a la totalidad del cuerpo, determina la velocidad, la distancia de salto, la aptitud para bailar, etc. Sirve para determinar tu



OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO

defensa esquivando y tiramos por AGI para correr o saltar.

➤ CON:

La **constitución** determina el tamaño del PJ (CONx2) y su resistencia a heridas, cansancio, drogas, venenos, enfermedades o cualquier otra causa que pueda debilitarlo. El tiempo que aguantamos conteniendo la respiración es CON/3. Tus puntos de vida (PdV) vienen establecidos por CONx4. Tiramos por CON para evitar asfixiarnos en el agua (la dificultad aumenta cada minuto que supere el máximo aguante sin respirar 10,12,15,20). La cantidad de PdV que recuperamos de una jornada a otra sin intervención médica es igual a la CON.

EJEMPLO→ Un Kitaro tiene CON 8 e intenta evadirse buceando, tras pasar aproximadamente 2 minutos y medio bajo el agua (8/3= 2,6 minutos) debe realizar una tirada por minuto que pase adicionalmente bajo el agua de CON+1m3D10:

La primera tirada es sencilla debe lograr sacar 10 o más y lo consigue por que saca 5,6,6 por tanto 8+6>10. Desgraciadamente Kitaro debe continuar bajo el agua si no quiere que lo descubran y debe realizar una segunda tirada:

La segunda tirada debe enfrentar su CON 8 a una dificultad de 12. Debe sacar 4 o más para lograrlo.

Si recibimos una **herida grave** (cualquier herida que supere de una vez el daño PdV /3 redondeando hacia arriba) hemos de tirar CON contra el daño recibido. Si no se logra la tirada pierde automáticamente 2 PdV adicionales por asalto hasta que algún compañero logre sanarlo contra una dificultad de 20.

EJEMPLO→ Musashi tiene CON 7, eso significa que tiene una cantidad total de PdV= 28 (CONx4), si recibe una herida que provoque un daño de 10 o más (PdV /3= 9,3) se inicia una hemorragia. Supongamos que la herida provoca un daño de 12 PdV, habría que lanzar CON+1m3D10 y sacar en el dado objetivo 5 o más (7+5= 12) para detener la hemorragia.

Un PJ cae **inconsciente** si pierde todos sus PdV y **muere** si recibe daños superiores a -20 PdV.

➤ INT:

La **inteligencia** es la habilidad para entender, memorizar, resolver o comprender problemas. Tiramos por INT si necesitamos memorizar algún dato, si se logra la tirada se puede

apuntar en la ficha de PJ. La inteligencia establece tu Ki o poder mágico (INT x4) que gastamos en jutsus y recuperamos tras descansar tras 1 jornada.

➤ PER:

La **percepción** es la capacidad de utilizar los sentidos para descubrir y analizar la realidad que nos rodea. También se relaciona con la capacidad para plasmar lo que captas con ellos en el desempeño diversas disciplinas artísticas, incluida la danza, el canto y la expresión corporal.

➤ CAR:

El **carisma** es la capacidad de relacionarnos con los demás de manera convincente, a través de nuestra locuacidad y nuestros gestos. Es la forma de inspirar confianza y buenos sentimientos en aquellos con los que interactuamos.

A diferencia de las habilidades especiales, los atributos **no pueden aumentar** ni por entrenamiento ni por experiencia.

4. HABILIDADES ESPECIALES.

Para tirar por una habilidad enfrentamos la suma del valor de la habilidad, el valor del atributo que la influencia y 1m3D10 con la dificultad que imponga el DJ.



Durante la partida sólo podemos utilizar las habilidades escogidas en la Hoja de Personaje. Aunque si queremos utilizar alguna habilidad no inscrita previamente en la hoja, la tirada objetivo baja un nivel y la dificultad mínima para utilizarla será 15. Si logramos superar esa tirada, al final de la partida esa



OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO

habilidad tendrá automáticamente 1 punto y podrá aumentarse mediante el canjeo de puntos de experiencia.

Listamos a continuación las habilidades especiales de que se compone el juego, aunque he de proponer que no sea una lista cerrada y si los jugadores plantean alguna habilidad interesante para el desarrollo de la partida podrá incluirse previo acuerdo con el DJ:

Armas CC (DES)	Armas a dist.(DES)
Bailar (PER)	Buscar/Rastrear(PER)
Disfraz (PER)	Escalar (FUE)
Juego de azar (INT)	Leyes (INT)
Nadar/Bucear (AGI)	Navegar(INT)
Armadura	Robar (DES)
Sigilo (AGI)	Trampas (PER)
Armadura (FUE)	Detectar (PER)
Cabalgar (AGI)	Cantar (PER)
Forzar cerradura (DES)	Interrogar (CAR)
Liderazgo (CAR)	Malabares (DES)
Pelear (FUE)	Reparar/Forjar(INT)
Sanar (INT)	Seducir (CAR)

Armas Cuerpo a Cuerpo (DES): Permite tener conocimiento previo de las armas cuerpo a cuerpo y experiencia con ellas, aumentando las posibilidades de dañar el adversario. Todo el mundo puede saber usar una porra o un cuchillo, pero parar un golpe con ellas, por ejemplo, supone una destreza mayor que la del usuario ocasional, y eso se mide con esta habilidad. Por tanto, se utiliza para atacar con el arma como para defender con ella (DES+Armas CC+5 -véase [Combate con armas-](#)).

Armas a distancia (DES): Se utiliza para el manejo de armas de todo tipo que, primero, no suponen que su potencia ofensiva dependa de la fuerza física del usuario y pueden herir fuera de la cercanía del combate cuerpo a cuerpo. Una ballesta o una daga lanzada serían armas a distancia.

Como se describe en el apartado de [Combate a distancia](#), su dificultad se basa en distancia del objetivo, tamaño de este, y cobertura que tiene.

Armadura (FUE): No se tira por esta habilidad, pero es necesaria para colocarse armaduras. Se usa con los siguientes valores en las armaduras y escudos.

•**Requisito:** El nivel mínimo requerido para poder usar ese tipo de armadura o escudo está concretado por la suma de esta habilidad y la de FUE. Si no tienes el requisito mínimo, el estorbo se duplica.

•**Experto:** El nivel necesario para que la armadura o escudo no den estorbo. También incluye la FUE.



Tipo	Absorción	Es-torbo	Re-quisi-to	Ex-perto	Ryos
Ropa reforzada	1	1	0	10	7
Mallazo	2	2	6	12	75
Mallazo Reforzado	3	3	7	14	250
Placas Bambú	4	4	8	16	750
Placas Acero	5	4	9	17	2.500
Escamas de Dragón	6	5	10	18	5.000

Detectar (PER): Se utiliza para ver alguien escondido, oír un tipo pisando una ramita, escuchar una conversación tras una puerta, ver algo raro en algún sitio, etcétera. Para descubrir a alguien, se tira contra su **sigilo**.

Bailar (PER): Se utiliza para ver lo bien que baila un personaje, para distraer u obtener dinero a través de espectáculos (o cualquier otra ocasión que el jugador determine usar esta habilidad).

Buscar/Rastrear (PER): Permite buscar algo detenidamente con más posibilidades de encontrarlo como pasadizos secretos o puertas



OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO

ocultas. Su diferencia con Detectar es que en este caso los sentidos se enfocan. No se trata de darse cuenta de algo que ocurre, sino descubrir algo que no está a simple vista. También permite seguir huellas o pisadas, o ver señales características en el camino. A mayor resultado en la tirada, más información obtenida.

Cabalgar (AGI): Manejo del caballo para trotar, galopar, y hacer maniobras como saltar con él o saber mantenerlo calmo en situaciones adversas como ruidos de explosiones.



Cantar (PER): junto a Bailar y Malabares son habilidades de distracción o para obtener algo de dinero. Si se complementan las 3 habilidades entre sí son aún más efectivas.

Disfraz (PER): Esta habilidad nos permite pasar inadvertidos ante alguien que nos pudiera reconocer o hacernos pasar por otra persona. La indumentaria que adoptemos será fundamental para la dificultad que imponga el DJ.

Escalar (FUE): Con ella lograremos subir hasta una cierta altura. La dificultad estriba en la capacidad de adherencia de la superficie y la altura que deseamos alcanzar (2 mts fácil, de 3 a 10 mts normal, 11 a 20 mts complicado, de 21 a 40 mts difícil y más de 41 imposible).

Forzar cerraduras (DES): sirve para abrir sin dañar tanto puertas como cajas de seguridad. La dificultad normal es 15 si dispones de ganzúa, aumentando si careces de ella o el cerrojo tiene una especial seguridad.

Interrogar (CAR): es una manera de obtener información por la fuerza, utilizando para ello todos los métodos a tu alcance. Cuanto más convincente sea la situación menor

complicación impondrá el DJ y a mayor tirada más información sacará.

Juego de azar (INT): se utiliza para intervenir en una partida donde se congreguen varios jugadores. Gana quien tenga la tirada más alta.

Lanzar (DES): es una habilidad de ataque e implica arrojar algo con precisión, como un shuriken o un kunai, con objeto de clavarlo.

Leyes (INT): Conocimiento de las leyes de un determinado país o región. Puede servir para defenderse a sí mismo o a alguien en un juicio o para exhibir tus conocimientos tratando de confundir a algún agente de la autoridad, en cuyo caso habríamos de enfrentar nuestra habilidad contra la suya.

Liderazgo (CAR): es la capacidad de encandilar con tu elocuencia al auditorio, pudiéndolo dirigir hacia un determinado fin, desde presentar batalla hasta iniciar una rebelión. En función de la interpretación que el jugador haga de su PJ, el DJ asignará la dificultad. Esta competencia sólo se puede utilizar con PNJs, nunca con PJs.

Malabares (DES): como la habilidad de Bailar, esta es una habilidad de distracción y sirve para obtener dinero divirtiendo a la muchedumbre.

Nadar/Bucear (AGI): Dado que no todo el mundo sabe nadar en nuestra época con 1 punto se sabe nadar, solo habría que tirar para realizar cosas difíciles como ganar una carrera, o sumergirse para ocultarse.

Navegar (INT): si necesitas orientarte en el mar o quieres llegar antes que otra embarcación a un destino concreto debes tirar por esta competencia. La dificultad depende de la nave que utilices y la bondad meteorológica del DJ.

Pelear (FUE): esta habilidad la utilizamos para el combate desarmado, para más información véase [.Combate cuerpo a cuerpo sin armas](#)

Reparar/Forjar (INT): si se rompe un arma o mecanismo (ajustar las ruedas de un carruaje)



OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO

esta habilidad te ayudará a hacerlo útil de nuevo.



Robar (DES): te permite agenciarte el contenido de los bolsillos de la gente. Hay que enfrentar esta competencia a Detectar, para evitar que se den cuenta del hurto.

Sanar (INT): Permite sanar a otra persona. La dificultad normal para curar es 15, eso si cuenta con instrumental y un lugar adecuado para intervenir. La dificultad es 20 si las circunstancias son adversas. Se cura 1A2D6, y solo se puede usar una vez al día por paciente.

Seducir (CAR): sirve para obtener obediencia ciega de una PNJ de sexo contrario sin que resulte sospechoso. La dificultad estriba en la magnitud de tus deseos. Por ejemplo, pedir a alguien que te siga tiene una complicación normal (15), pero si quieres que te permita acceder a un lugar habitualmente prohibido la dificultad es superior.

Sigilo (AGI): Permite andar silenciosamente o esconderse, sea en un agujero, entre las sombras o entre la muchedumbre, para evitar que le perciban. Véase la habilidad especial Detectar.

Trampas (PER): para montar y desactivar mecanismos ocultos que pueden dañar a otros PNJs. Cuanto más daño hace la trampa más difícil es construirla. Siendo de dificultad normal una trampa que provoque 1D6 de daño.

5. COMBATE CON ARMAS.

El combate tiene unos valores muy importantes que se sacan de atributos y habilidades. A saber:

• **Puntos de Vida:** CON x 4

- **Iniciativa:** Destreza + Percepción + 1m3d10
- **Ataque con armas cuerpo a cuerpo:** DES + Armas CC + 1m3d10
- **Ataque con armas a distancia:** DES + Armas a Dist + 1m3d10
- **Defensa:** Agilidad + (Pelear/Armas CC) + 5.

ARMAS

Las armas además tienen varios valores, dependiendo de que sean para el cuerpo a cuerpo o para herir a distancia. Las armas cuerpo a cuerpo tienen 2 valores: daño y precisión. El **daño** se tira en combate para restarle puntos de vida (PdV) al contrario si se impacta, y la **precisión** se suma o resta a la tirada de ataque.

Algunas armas, por su diseño, peso y dimensiones han de utilizarse con las 2 manos a la vez. Una lanza, una katana o una maza, por poner ejemplos. Si por los avatares del juego, nos vemos obligados a empuñarlas con un solo brazo restaremos -1 al ataque y la parada defensiva con ese arma.

Excepción: los samuráis no tienen este malus cuando esgrimen una katana con una sola mano.

ARMADURAS Y ESCUDOS

Las armaduras tienen 2 valores, la absorción de daño y el estorbo. El **estorbo** se aplica a todas las acciones físicas (aquellas en las que intervengan las capacidades básicas de FUE, DES, AGI). Sencillamente, esto representa que ha de ser muy incómodo moverse con una armadura medieval. La ventaja es que puedes sufrir menos daño protegido así, pero también eres menos ágil para luchar o huir. La **absorción** se resta a la tirada de daño del enemigo, y el estorbo hay que restarlo a todas nuestras tiradas físicas incluyendo defensa y ataque.

Los escudos funcionan de forma distinta, lo que hace es sumar directamente a la defensa (cuerpo a cuerpo / a distancia) y el estorbo solo se aplica al ataque.

PENETRANTE.

Algunos ataques tienen tal magnitud que aparte del daño, impiden que la armadura realice su labor. Por ejemplo, el ataque de un mazo es contundente y pocas armaduras serán capaces de absorber el daño. La cualidad Penetrante puede ser una cualidad de un arma



OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO

o de un ataque. El valor del Penetrante no se añade al daño, se resta del valor absorción de la Armadura del enemigo impidiendo que esta actúe adecuadamente.

EJEMPLO: Si ataco con un mazo y logro mi tirada, logro herir a mi adversario. El Die-Tsuchi (mazo) realiza un daño de 1D10+2 y saco 6 en mi tirada. Si mi enemigo tuviera una armadura que le absorbe 3 puntos de daño, en condiciones normales le haría 3 puntos de daño (6-3). Pero el mazo tiene Penetrante 2, lo que al restarlo a la armadura lo deja con 1 punto de absorción (3-2). Lo que significa que el daño final es 5 (6 daño - 1 armadura).

LOCALIZACIÓN DEL DAÑO

La siguiente regla es opcional, Saber donde impacta un golpe puede parecer una cuestión de detalle, una frivolidad, pero si hay armaduras en juego puede ser la diferencia entre la vida y la muerte, casos como el de vestir un peto o ir con una armadura integral salvo la cabeza. Aparte de estos usos en reglas, es posible que necesitéis saber donde se ha herido a un personaje jugador con fines narrativos.

La localización del impacto la haremos atendiendo a uno de los dados de ataque de los 3D10 que lanzamos, independientemente de que por la puntuación que obtengamos sea el dado objetivo. Por ejemplo, escogemos el dado rojo. En función del número que ese dado saque, la localización del daño se hará atendiendo a la siguiente tabla:

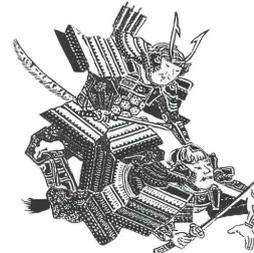
1	Cabeza, doble daño
2-4	Torso
5	Brazo derecho
6	Brazo izquierdo
7-8	Pierna derecha
9-0	Pierna izquierda

EJEMPLO: si el dado elegido para la localización fuera uno rojo, que tendrá el resultado entre corchetes, y tiráramos 1m3D10 con 4, [7] 2, la tirada sería 4 y la el impacto sería en la pierna derecha (en caso de que se produjera impacto, claro).

Ahora bien, también es posible que se ataque a las partes desprotegidas en un combate, pero atacar a un punto concreto supone mas dificultad a impactar. De ahí salen los siguientes modificadores a la defensa dependiendo de la zona del cuerpo.

+5	Cabeza, estocada.
+3	Piernas
+2	Brazos

CUERPO A CUERPO



Antes de comenzar, hemos de plantear una secuencia de combate normal y luego explicaremos las reglas: partiendo de una lucha típica entre 2 rivales, cuando alguien pelea siempre será uno de ellos el que aseste el primer golpe o tajo, esa información nos la proporciona la tirada de iniciativa.

Vamos a analizar con detenimiento esta secuencia que se desarrollará en un intervalo temporal ficticio que denominamos **ASALTO**. En un asalto se puede dar una acción completa o 2 medias acciones. Por ejemplo, una acción completa es el ataque cuerpo a cuerpo con posibilidad de defensa. 2 medias acciones son esquivar y ejecutar un jutsu, también serían 2 medias acciones correr (la mitad) y saltar. Para determinar que se considera acción completa y medias acciones utilizamos la lógica, es mejor no especificar nada para evitar complicarlo demasiado.

Cuando un PJ declara la intención de combatir con armas se pueden dar dos circunstancias:

- 1ª) Los contendientes se han visto o percibido y tienen intención de combatir.
- 2ª) Uno se acerca sigilosamente al otro e intenta atacarlo por sorpresa.

LOS CONTENDIENTES SE HAN VISTO

En la **primera hipótesis** y para simplificar diremos que se trata de dos luchadores, aunque pueden ser más. El **asalto** sigue la secuencia siguiente:



OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO

- a) Los luchadores tiran por **iniciativa** DES + PER + 1m3D10 y el que mayor puntuación consiga lanza el primer ataque.
- b) El **ataque** se realiza tirando por DES + Armas CC + 1m3D10.
- c) Dicho ataque se enfrenta a la **defensa arma CC**, que es AGI + Armas CC + 5. Este número se apunta en la Hoja de PJ.

Si el ataque tiene éxito, es decir, la puntuación obtenida es igual o superior a la defensa, entonces el atacante podrá realizar la tirada correspondiente al daño de su arma. El daño obtenido en la tirada puede ser reducido o incluso anulado (si el daño es mínimo) por la armadura que vista el PJ. Una vez recibido el daño, el herido podrá atacar en su turno.

Existen ataques que no se pueden parar, ya sea por que sean de naturaleza elemental (ataque mediante jutsus) o porque la entidad del ataque es imparable (la carga de un toro, por ejemplo). En tales circunstancias sólo podemos **Esquivar**. Hay 2 tipos de esquiva:

- Con arma en la mano: AGI + Arma CC/a dist. + 1m3D10.
- Sin armas: AGI + Pelear + 1m3D10.

ATAQUE POR SORPRESA

En la **segunda hipótesis** se enfrenta el Sigilo del atacante con la habilidad Detectar del agredido. Si no logra percibir al atacante, no hay tirada de iniciativa pues es lógico que la tiene el atacante, pero además suma un bonificador al ataque de +5 por contar con el factor sorpresa. Por lo demás, el asalto continúa como en la hipótesis anterior.

COMBATE CONTRA VARIOS ENEMIGOS

La ventaja numérica supone un bonificador al ataque de +1 por cada luchador adicional a 2. Es decir, que si luchamos contra 5 atacantes, cada uno de ellos añade a su ataque un +3 (5-2).

FLANQUEO

Sumamos +2 al ataque si logramos atacar desde 2 lados distintos. Es un bonificador compatible con el de ventaja numérica. Se puede flanquear a alguien que no nos detecte mientras lucha contra otro (Sigilo vs. Detectar).

EL DUELO CRUZADO

Dos PJs pueden acordar realizar un duelo para acortar un combate. **Si no hay acuerdo entre ambos rivales no hay duelo.** Si se produce un duelo los contendientes inician una carrera desde los extremos del campo de batalla hasta cruzar armas en un encuentro mortal. El resultado del combate se decide en parte por habilidad y en parte por suerte. La secuencia es la siguiente **el que declara la intención de entablar duelo** enfrenta DES+AGI+1m3D10 a su adversario. Si éste iguala o supera la tirada del atacante, gana. Se hace la tirada de daño según el arma utilizada y se multiplica x2 ignorando los modificadores de armadura (absorción y estorbo) y escudo. Si el daño infligido lo deja malherido (nos quedan 10 PdV o menos) y desea nuevamente entablar duelo, este PJ realizará la tirada DES+AGI+1B3D10 (el dado objetivo ha bajado un nivel). Si después de varios duelos (o tras el primero) desea seguir combatiendo normal (DES+Armas CC+1m3D10) podrá hacerlo sin problema.

COMBATE CON DOS ARMAS



Pongamos por caso que nuestro PJ blande una katana con su mano diestra y un wakizashi con su mano mala. La regla general es que podrá realizar 2 ataques en su turno. Los modificadores para estos ataques son -1 al realizado con la mano buena y -3 al de la mala.

Si decide realizar un solo ataque en vez de dos, se aplica el mismo malus anterior según la mano con la que ataque. Aunque al guardar el segundo ataque aumentamos la parada defensiva, que será siempre con la mano que no hayamos usado para atacar. La



OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO

defensa aumenta +3 con la mano buena, y +1 con la mano mala.

EJEMPLO: Musashi tiene DES 9, Armas CC 4 y esgrime 2 wakizashi o espadas cortas. Tras ganar la iniciativa decide atacar con la diestra y no hacer un segundo ataque para mejorar su defensa. Tira DES+Armas CC+1m3D10 -1 (malus de ataque con 2 armas). Cuando llegue el momento de repeler el ataque del contrario, Musashi ya tiene su otra mano preparada, por tanto lanzaría DES+Armas CC+1m3D10 +1 (bonus de defensa con brazo malo).

COMBATE A CABALLO

El combate a caballo da ventaja al atacante, por su elevada posición y la fuerza del equino. +2 al ataque cuerpo a cuerpo, duplica el daño y Penetrante 2 (compatible con el Penetrante del arma si tuviera). Por otro lado, es indudable que nuestra habilidad en **Cabalgar** influye de manera determinante en el manejo de nuestra arma (**Armas CC**), por lo que a la hora de realizar el ataque o la defensa sumaremos a la DES la habilidad que menos puntuación tenga de las dos.

*Ejemplo: Armas cuerpo a cuerpo 4, Cabalgar 3, se usaría el 3 de Cabalgar para ataque y defensa, que hace de tope porque sabes pelear pero tu control del caballo no te deja hacerlo mejor.
Ejemplo: Armas cuerpo a cuerpo 3, Cabalgar 4, se usaría el nivel armas cuerpo a cuerpo para ataque y defensa. Puedes montar muy bien, pero eso no te hace pelear mejor que si estuvieras de pie.*

A DISTANCIA



Las armas a distancia funcionan distinto, teniendo los siguientes valores: daño, precisión y alcance, ya que el objetivo no puede esquivarlas ni tiene capacidad de defensa contra ser alcanzado, salvo jutsus que indiquen lo contrario. La dificultad de acertar

depende de lo lejos que se encuentre y a veces, también de lo expuesto que este. Alguien a menos de 10 metros escondido en un cobertizo es mas difícil de acertar que un noble mongol a caballo al doble de distancia. Piensa en subir la dificultad un grado de distancia si se dan estas circunstancias. Para golpear a alguien simplificamos a 3 distancias, otorgando tres distintas dificultades.

- Corta 15
- Media 20
- Larga 25

EJEMPLO: Si Okinokami tuviera Armas a distancia 4 y Destreza 8, y usara un arco largo (precisión +0) a una distancia media (dificultad 20), necesitaría sacar 20 o más en 12 + 1m3D10 para impactar al blanco.

Modificadores de la dificultad:

- Objetivo **en movimiento** lineal o pausado: +1
- Objetivo **en movimiento** rápido o errático: +3
- Objetivo **parcialmente** cubierto: +1
- Objetivo **casi totalmente** cubierto: +5

Disparar o lanzar un cuchillo **mientras cabalgamos** implica tener un malus de -4 a tu habilidad de Armas a distancia y aún así no puede ser superior a tu habilidad Cabalgar (ver [combate a caballo con armas cuerpo a cuerpo](#)).

6. COMBATE SIN ARMAS: PELEA.

Pelear es una de las habilidades que un PJ puede tener y se tira por ella cuando tu PJ ataca desarmado a su oponente. La secuencia es similar a la del combate con armas cuerpo a cuerpo:

- 1.- Se tira por **iniciativa** (DES + PER + 1m3D10) y el ganador comienza atacando.
- 2.- Suponiendo que comenzamos a atacar nosotros enfrentamos nuestra habilidad Pelear a su **defensa pelea** (FUE + Pelear + 5) debiendo igualar o superar esa cifra.

EJEMPLO: Para golpear tras ganar iniciativa tiro con FUE 7 y Pelear 4 + 1m3D10. Obtengo en total 14 (7 + 4 + 3 [3,3,7]). Si la defensa de mi rival (FUE + Pelear + 5) suma 14 o menos, consigo golpearlo.



OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO

Ahí termina el asalto y puede intentar atacarnos nuestro adversario. En vez de atacar con Pelear también puede realizar un jutsu.

PROYECCIÓN

Proyectar a un enemigo consiste en aprovechar su movimiento de ataque para ejecutar el tuyo desequilibrándolo y golpeándolo contra el suelo. Es condición esencial que el rival no supere tu defensa cuando ataque (debe sacar menos de tu FUE + Pelear + 5).



Para ejecutar la proyección debes igualar o superar una tirada de Pelear contra su tirada de ataque + 3, logrando realizar el daño y permitiéndote golpear primero (a continuación) en el siguiente asalto. En definitiva, la dificultad de proyectar es su ataque +3.

EJEMPLO: Si mi defensa es en total 16 y mi oponente tira su ataque y saca un total de 12 no supera mi defensa, y viendo que su ataque es bajo voy a intentar proyectarlo, con lo que tengo que sacar 15 o más (su ataque de 12 + 3)

El inconveniente de intentar proyectar y no conseguirlo es que perdemos la iniciativa y nuestro oponente puede volver a **atacar con un bonus de +2**.

PRESA

La presa consiste en agarrar e inmovilizar a tu contrario durante un 1D4 asaltos. Aunque si es atacado mientras está inmovilizado podrá hacer tiradas de salvación FUE contra FUE de quien lo tiene agarrado.



Un PJ apresado por otro enemigo disminuye su defensa -5, lo que significa que **su defensa queda en FUE + Pelea**.

Se apresa siguiendo la misma secuencia que la proyección y tiene los mismos inconvenientes.

PELEA CONTRA ENEMIGO ARMADO.

La desventaja de no tener arma implica que la tirada objetivo baja un nivel y la del oponente armado sube un nivel.

EJEMPLO: Si quiero luchar sin armas contra alguien que si la tiene, mi ataque será FUE + Pelear + 1B3D10. El ataque del PJ armado en cambio será DES + Armas CC + 1A3D10.

7. TECNICAS DE COMBATE (JUTSUS) Y TEORIA ELEMENTAL.

Todo PJ, por el hecho de su condición profesional (ronin, ninja, etc) es capaz de realizar ciertas proezas a ojos poco experimentados. Sin embargo, dichas proezas proceden de un severo entrenamiento para dominar su Ki, su poder mental, la capacidad de dominar el estado físico de las cosas e influir en las conciencias. Gracias al Ki, podremos incrementar nuestra fuerza, desafiar a la gravedad, volvernos más rápidos o fundirnos con los elementos, dependiendo del PJ que manejen y la categoría o nivel que alcancemos en los JUTSUS.

Los jutsus son técnicas versadas en el conocimiento de las fuerzas elementales de la naturaleza: **tierra, fuego, viento, agua, alma, vida y muerte**. Cada PJ tiene afinidad con un elemento natural, aunque a partir del nivel 3 el PJ puede desarrollar afinidades distintas aunque complementarias. Para realizar un jutsu se ha de gesticular un sello con las manos. Cada técnica indica cuantas manos se necesitan para ejecutarlas.

La mayoría de los elementos de la naturaleza en la que los jutsus están basados son complementarios entre sí, pudiendo formar elementos combinados. Por ejemplo, del elemento tierra y del elemento agua nace el elemento madera, sin embargo también existen



OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO

elementos antagónicos u opuestos, lo que implica que jamás coexistirán ambos elementos en un mismo PJ. Los elementos antagónicos son:

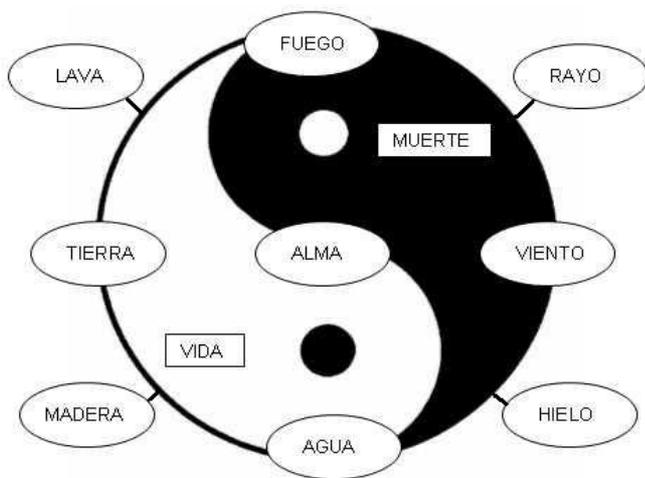
Tierra-Viento

Fuego-Agua

Vida-Muerte



CIRCULO ELEMENTAL



El único elemento que no es antagónico es el Alma, que está presente en todos los elementos.

Para poder utilizar un elemento combinado o mixto has de haber desarrollado afinidad con los 2 elementos que lo componen. Es decir, si deseo realizar jutsus del elemento Rayo, antes tengo que tener afinidad con el elemento fuego y el elemento viento (ver círculo elemental).

¿Cómo se consigue afinidad con más de un elemento? Para eso antes tienes que dominar un elemento y eso se logra aprendiendo jutsus de tercer nivel (al menos

uno) de tu elemento principal, aquel con el que comienzas siendo afín. Una vez que domines el elemento, puedes comenzar el aprendizaje de los elementos complementarios. Según el círculo elemental, el anterior y el posterior al elemento que dominas. Por ejemplo, si dominas el elemento fuego, podrás aprender jutsus del elemento tierra (anterior) y el elemento viento (posterior). En cuanto dominemos al menos 3 jutsus del nuevo elemento, se considera que tenemos una nueva afinidad.

Ahora quiero usar jutsus del elemento hielo, por ejemplo. Suponiendo que nuestra afinidad principal era Viento (ya tengo al menos un jutsu de nivel 3), para alcanzar el elemento hielo antes debo familiarizarme con el elemento agua, para ello hay que aprender al menos 3 jutsus del elemento agua para que se considere afín. Una vez que disponemos de al menos 1 jutsu de nivel 3 del elemento viento y como mínimo 3 jutsus de agua de nivel 1, estamos en disposición de aprender jutsus del elemento hielo.

Los jutsus se pueden usar a discreción del jugador con los límites que impongan la descripción de la técnica, el Ki que te reste, la lógica y por último el DJ. En definitiva, pueden usarse siempre que te quede Ki para gastar en ella. Para utilizarlos **no es necesaria tirada alguna**, salvo que un jutsu se enfrente a otro, en cuyo caso gana la tirada mayor (si sacan lo mismo se realizan más tiradas hasta desempatar), el PJ que tiene mayor nivel tiene +3 a la tirada de enfrentamiento por nivel de diferencia.



El uso de un jutsu en combate se considera media acción de un asalto, lo que significa que se puede esquivar o parar y luego



OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO

realizar el Jutsu escogido (salvo que la descripción del Jutsu indique que dura un asalto completo).

Pasamos a describir los jutsus:

NIVEL 1. ELEMENTO TIERRA.

Lodo: transforma un área de suelo de 5 metros en torno al enemigo en un limo resbaladizo que afecta al equilibrio. Debe saltar a un lado para no caer (AGI vs. 12)

Grieta: el suelo se abre bajo los pies del adversario cayendo éste al interior. La caída le provoca 1D6+1 daño. Tarda 1 asalto en salir del interior. Debe saltar a un lado para no caer (AGI vs. 12).

Raíces de fango: los pies del adversario quedan atrapados en barro consistente impidiendo la huida durante 1D4 asaltos. Debe saltar a un lado para no caer (AGI vs. 12).

Muro de mármol: levanta del suelo una pared semicircular alrededor del invocante a modo de barrera defensiva. No se puede realizar donde no haya piedra, como un barco o sobre una tarima de madera. Luego se deshace solo.

Avalancha: genera una pendiente que obliga al enemigo a deslizarse por ella acercándolo o alejándolo. Debe saltar a un lado para no caer (AGI vs. 12)

Nacimiento de la montaña: la superficie sobre la que se encuentra el invocante se eleva para auparlo, también sirve para acorralar a un enemigo (Esquivar contra 18) que tendrá que tirar por **Escalar** para poder descender y escapar.

Cuña de piedra: iza una cuña del suelo que se utiliza como ariete contra muros y puertas. Es fácil de Esquivar (contra 10), por eso se utiliza principalmente contra seres inertes.

Fusión de suelo: el practicante puede fundirse con su elemento (suelo o pared de piedra) durante 1D4 horas sin posibilidad de moverse. Se utiliza para pasar inadvertido, detectarlo se considera Muy Difícil (tirada contra Sigilo 25).

No puede ser atacado hasta que recupere su forma corporal.

Ojo de golem: crea un ojo de tamaño diminuto que se desplaza por el aire a voluntad del invocante permitiéndole observar sin exponerse.

Bola de barro: una gran bola de barro se lanza contra el adversario causándole daño y dificultades de movimiento. Se puede esquivar contra 18.

NIVEL 1. ELEMENTO FUEGO

Bola explosiva: lanza una bola incandescente que al contacto con el objetivo explota causando 1D8 de daño. Se puede Esquivar contra 18, pero si igualas la tirada te afecta la onda expansiva. También afecta la onda expansiva a aquellos que tu enemigo tenga alrededor que también tirarán por Esquivar contra 12.



Aliento de dragón: invoca una lengua de fuego que puede prender al contrincante. Esquivar contra 20.

Muro de llamas: crea una pared de fuego que impide a los animales atravesarla y los hombres sufrirán quemaduras si no tiran por correr vs. 12.

Inmunidad al fuego: tu cuerpo se hace resistente a los ataques con fuego o explosivos. No protege frente a lava. Duración 1D4 asaltos.

Mano llameante: en peleas cuerpo a cuerpo añade +2 al daño y posibilidad de quemar. Duración 1D4 asaltos.

Flujo solar: tu cuerpo emite una luz cegadora que impide a los enemigos ni atacar ni



OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO

defenderse adecuadamente. Duración 1D4 asaltos

Ola de calor: provoca una ola de aire cálido que asfixia al oponente durante 1D4 asaltos. Se puede contrarrestar salvando CON contra 12, si no, cada asalto tira 1D8 de daño a tu enemigo hasta que éste supere su tirada de CON. Además contrarresta confortablemente el frío y sirve para sanar miembros congelados.

Arma llameante: el filo de metal del arma se envuelve en fuego. El daño aumenta +2 y aumenta la eficacia del arma. El dado explota tirando 9. Duración 1D4 asaltos

Visión de calor: te permite ver, incluso con ausencia de luz, donde se encuentran tus adversarios o fuentes de calor. La PER no sólo no disminuye cuando no hay luz, sino que aumenta +5.

Fuego interior: invocando este jutsu tu FUE y tu AGI aumentan en +2 durante 1D4 asaltos.

NIVEL 1. ELEMENTO VIENTO

Muro de viento: desvía las armas a distancia que lancen contra el invocante.

Levitación: este jutsu altera tu peso corporal haciéndolo liviano como una hoja. Sirve para caminar sobre el agua, subir sobre una rama delgada o escalar muros con facilidad durante 1D4 asaltos.

Desarmar: una ráfaga de viento concentrada se dirige directamente hacia el brazo que soporta el arma del rival arrebatándose. Si el rival quiere conservar el arma debe soportar Arma CC contra 15 si es de tu nivel (+5 por cada nivel superior al invocante, -5 por cada nivel inferior al invocante).

Látigo de viento: envía una ráfaga de viento cortante. Se puede esquivar contra 15.

Burbuja de aire: crea una burbuja de oxígeno en torno al invocante que le permite permanecer bajo el agua.

Incrementar velocidad: al utilizar el jutsu puedes duplicar tu velocidad, tanto a pie como en cualquier vehículo.

Guía de viento: cualquier objeto lanzado con el brazo adquiere mucha precisión. Por ejemplo, cuchillos, piedras, shuriken. No es válido para ataques con armas a distancia.

Mover objetos: puedes alejar o acercar objetos no agarrados de un TAM inferior a 3 puntos.

Vendaval: la acción del viento levanta tierra erosionada que obliga a los enemigos a usar un brazo para cubrirse los ojos. Para evitarlo deben saltar a un lado contra 12.

Jaula tornado: el enemigo situado frente a ti queda paralizado dentro de un pequeño huracán durante 1D4 asaltos.

NIVEL 1. ELEMENTO AGUA.

Burbuja de agua: crea una burbuja de agua alrededor del rival que puede llegar a ahogarlo. Se puede evitar saltando contra 12 para evitarlo, la duración del jutsu es de 1D4.

Lágrimas de Goji: el invocante se funde en un charco de agua que puede usar para desplazarse sin levantar sospechas un tramo máximo de 20m.

Extinguir fuego: apaga todo fuego en un radio de 10m en torno al practicante.

Cola de pez: tu velocidad nadando o buceando se triplica.

Brazo de mar: concentrando la humedad del ambiente se crea una columna de agua que impacta violentamente en el objetivo. Se esquiva contra 15.

Invocar agua: es una habilidad que hace surgir un manantial de agua potable de cualquier terreno.

Oído de mar: agudiza la percepción como si estuviéramos bajo el agua. Podremos escuchar conversaciones tras un muro o a 10m en un mercado.



OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO

Lluvia de dispersión: hace caer una lluvia capaz de dispersar cualquier tipo de niebla. Funciona incluso si no estamos a la intemperie.



Clon de agua: crea una copia exacta del invocante que éste mueve a voluntad. Sólo sirve de distracción, ya que cualquier golpe lo deshace.

NIVEL 1. ELEMENTO SOMBRA O MUERTE.

Drenar vida: permite absorber los PdV que quita a tu contendiente. Se esquiva contra 15. El daño que realiza es de 1D6+1.

Genjutsu terror: hace caer al rival en una terrible alucinación que lo paraliza de miedo durante 1D6 asaltos. Se evita con Resistir genjutsu vs. 12.

Voz interior: el invocante puede comunicar telepáticamente 1 frase por punto de Ki, la respuesta no gasta Ki.

Tinieblas: invoca una bruma impenetrable por la vista en un radio de 10m. La PER se reduce -4 para aquellos que entren en dicho radio. Las armas a distancia contra el invocante tienen -4.

Lanza oscura: este jutsu envía una lanza negra al adversario. Esquivarla contra 15, aunque si es de noche o hay poca luz, esquivar es contra 18. Daño 1D8+1



Sueño: el adversario queda dormido durante 1D4 horas. Puede ser despertado con cualquier golpe o ataque. Se evita con INT vs. 12.

Silencio: genera una campana invisible que impide que se genere sonido alguno, bien en torno al invocante para pasar desapercibido otorgando +3 en Sigilo, o bien para impedir que se de la voz de alarma. Se evita PER vs. 12.

Hilo del destino: al realizar el jutsu sobre un objeto, nos permite seguir el rastro de la última persona que lo tocó. Existen objetos que pueden bloquear este jutsu. Aumenta buscar/rastrear +4.

Transfiguración: al realizarlo podrás cambiar tu apariencia por la de alguien con quien tengas contacto visual. Duración 2D10 min. Las habilidades permanecen intactas.

Invocar alma: ante un cadáver, el jutsu es capaz de interrogar el alma del fallecido. Una vez realizado, tirar por CAR para obtener información.

NIVEL 1. ELEMENTO LUZ O VIDA.

Sanación: restaura a otro PJ o a sí mismo una cantidad de 1D4+1 PdV.

Restaurar Ki: puedes transferir a otro PJ una cantidad de Ki igual al que gastes, con un límite por asalto de 4 Ki.

Inversión de vida: obtienes Ki adicional (nunca más del máximo) sacrificando PdV. Cada 2 PdV obtienes 1 Ki. Límite de puntos de Ki obtenidos por asalto: 4 Ki.

Clon de luz: a diferencia del clon de agua, este clon es parte de tu cuerpo. Tu FUE, PdV y Ki se dividen en 2 (si la división de puntos no es exacta, uno de los dos se queda con la mayor cantidad de puntos en todas las características). La división dura 1D4 asaltos o hasta que el clon quede inconsciente o muera.

Genjutsu fe: Esta habilidad te permite engatusar a tu rival para que ejecute una orden que no implique menoscabo de la vida (tanto propia como de otros). Sólo puede hacerse a



OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO

una sola persona a la vez. Se evita con Resistir Genjutsu vs. 12.

Bloquear Genjutsu: te permite salir de un Genjutsu o impedir que le afecte a un compañero. Aumenta tu habilidad Resistir Genjutsu +5 o la de tu compañero.

Templo de buda: Cuando combatas contra un demonio todas tus habilidades de combate aumentan +4 y al daño que le inflijas se le añade +2 durante 1D6 asaltos.

Cuatro brazos: se aplica a combate sin armas (Pelear). Puedes duplicar tus ataques durante 1D4 asaltos.

Concentrar aura: tu FUE y tu AGI suman +2 durante 1D6 asaltos.

Palma de Buda: tu enemigo es golpeado fuertemente con un ataque a distancia que lo derriba ejerciendo un daño de 1A2D10 (+1 por la caída). Puede Esquivar contra 17.

NIVEL 1. ELEMENTO ALMA.

Armadura ligera: tu habilidad Armadura aumenta +4 durante 1D4 asaltos.

Flecha dirigida: tu precisión aumenta +4 en el uso de arco o ballesta. Sólo una vez.

Cruce de destino: si realizas un Duelo Cruzado, tus posibilidades aumentan 1A2D6 si eres samurái y 1D6 si eres ronin.

Visión periférica: tu iniciativa aumenta +4 cada vez que utilices este jutsu.

Espada devoradora: cada vez que dañes con tu espada a un enemigo, tus PdV se restituyen como máximo 2 PdV.

Arma dual: los malus de utilizar 2 armas desaparecen durante 1D4 asaltos.



Alta equitación: no tienes [malus](#) por atacar con armas a distancia sobre un caballo.

Esquivar flechas: la dificultad contra armas a distancia de tu enemigo aumenta +4.

Furia de combate: tu ferrea voluntad te espolea frente a tus enemigos pero descuidando tu defensa. Aumentan tus habilidades de ataque +4 (Armas CC, Pelear) y disminuye tu defensa (parar y esquivar) -4. Sólo durante 1 asalto.

Carisma animal: tu habilidad adiestrar para enseñar algún truco a una mascota, así como para evitar el ataque de un animal salvaje, aumenta +3.

JUTSUS DE SANGRE

Los jutsus de sangre son técnicas propias de una persona, su clan o ser mitológico que no se puede aprender, debido a que está ligado a su línea sucesoria o raza.

Un PJ puede buscar a su clan y obtener su jutsu de sangre o desarrollar su propia técnica con mucho trabajo y esfuerzo. Para ello es imprescindible que el PJ tenga al menos nivel 2 e aumentar el poder de su jutsu cada incremento de nivel.

Este tipo de jutsus, pueden ser de ataque, de defensa o misceláneos. El desarrollo de tu propio jutsu de sangre requiere semanas de trabajo y describirlo completamente teniendo en cuenta que cada nivel que subas tu jutsu se hará más potente o tendrá un efecto más extenso, por lo que es importante prever su evolución no creando una técnica letal o infalible hasta que sea del máximo nivel.



OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO

Asimismo, engendrar el nuevo jutsu (una vez descrito y aceptado por el DJ), debe alcanzarse a través de una tirada muy difícil de DES + INT + 1m3D10, es decir, debe sacar 27 o más para obtener este jutsu único.

EJEMPLO: Si al final de la partida llevo acumulados 20 puntos de experiencia, puedo desarrollar mi jutsu de sangre realizando la tirada DES + INT + 1m3D10 contra 27 como máximo 4 veces (5+5+5+5= 20).

Puede realizar esta tirada al final de una aventura canjeando 5 puntos de experiencia. Puede repetirla tantas veces como puntos de experiencia pueda y quiera canjear.

Como ejemplo de Jutsu de sangre está la técnica del clan Wiga, que les permite controlar el movimiento y el crecimiento de sus cabellos y atacar con su melena como si fueran extremidades adicionales.

TABLAS RESUMEN DE JUTSUS

JUTSUS N1. <u>ELEMENTO TIERRA</u>	Manos	EFEECTO	Ki	ALC	EVITAR
Lodo	1	AGI-3 en 5m de diámetro	4	15m	AGI vs 12
Grieta	2	1D6+1. Tarda un asalto en salir	4	15m	AGI vs 12
Raíces de fango	2	Defensa -6. 1D4 asaltos	4	15m	AGI vs 12
Muro de mármol	1	Aborbe 6 pto de daño vs armas a distancia	4	-	-
Avalancha	1	Ganas iniciativa automáticamente	4	20m	AGI vs 12
Nacimiento de la montaña	2	El terreno se eleva 5m	4	15m	Esquivar vs 18
Cuña de piedra	2	Daño 1D10+2	4	15m	Esquivar vs 10
Fusión con el terreno	2	Sigilo 25	4	-	-
Ojo de golem	2	Observar a distancia	4	30m	-
Bola de barro	1	Daño 1D10 y AGI -2 durante el siguiente asalto	4	15m	Esquivar vs 18

JUTSUS N1. <u>ELEMENTO FUEGO</u>	Manos	EFEECTO	Ki	ALC	EVITAR
Bola explosiva	1	1D8 (Onda expansiva 1D4)	4	20m	Esquivar vs 18
Aliento de dragón	1	1D8 (quemaduras)	4	8m	Esquivar vs 20
Muro de llamas	1	Quemaduras. Duración 1/2 hora	3	15m	AGI vs 12
Inmunidad al fuego	1	El fuego no te afecta	3	-	-
Mano llameante	1	Daño +2. Quemaduras	4	-	-
Flujo solar	2	AGI -4 DES -4 Pelear -4. Duración 1D4 asaltos	4	10m	INT vs 10
Ola de calor	2	Asfixia: daño 1D8 cada asalto Duración 1D4 asaltos	4	15m	CON vs 12
Arma llameante	-	Daño +2. El dado explota desde 9. Duración 1D4 asaltos	4	-	-
Visión de calor	2	Aumenta PER +5	4	20m	-
Fuego interior	1	FUE +2 AGI +2. Durante 1D4 asaltos	4	-	-

JUTSUS N1. <u>ELEMENTO VIENTO</u>	Manos	EFEECTO	Ki	ALC	EVITAR
-----------------------------------	-------	---------	----	-----	--------



OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO

Muro de viento	2	Aumenta la dificultad del acertarte +4	4	10m	-
Levitación básica	2	Escalar +5	4	-	-
Desarmar	1	Tu enemigo pierde el arma principal	4	15m	Arma CC/ a dist. vs 15
Látigo de viento	1	Daño 1D6+1	4	15m	Esquivar vs 15
Burbuja de aire	2	Permite respirar bajo el agua y disipar el jutsu Ola de calor	4	-	-
Incrementar velocidad	2	Duplica tu velocidad a pie o sobre cualquier vehículo	4	-	-
Guía de viento	1	Armas a distancia +4 (solo lanzadas, no propulsadas)	4	-	-
Mover objetos	1	Mover objetos de un TAM inferior a 4	4	15m	-
Vendaval	1	Iniciativa de tus enemigos -3	4	15m	AGI vs 12
Jaula tornado	2	Parálisis durante 1D4 asaltos	4	15m	AGI vs 12

JUTSUS N1. ELEMENTO AGUA	Manos	EFEECTO	Ki	ALC	EVITAR
Burbuja de agua	2	Asfixia. Daño 1D8 cada asalto Duración 1D4 asaltos	4	15m	AGI vs 12
Lágrimas de Goji	2	Sigilo 20	4	20m	-
Extinguir fuego	2	Apaga llamas y quemaduras	4	10m	-
Cola de pez	2	Velocidad x3 en el agua. Durante 1D4 asaltos	4	-	-
Brazo de mar	1	Daño 1D10+1	4	15m	AGI vs 12
Invocar agua	2	Aparece agua potable	4	5m	-
Oído de mar	2	PER +5	4	20m	-
Lluvia de dispersión	2	Hace desaparecer nieblas y brumas	3	10m	-
Clon de agua	2	Crea una marioneta igual a ti Duración 1 hora	4	50m	-
Geiser	1	Daño 1D8	4	15m	AGI vs 14

JUTSUS N1. ELEMENTO SOMBRA	Manos	EFEECTO	Ki	ALC	EVITAR
Drenar vida	2	Daño 1D6+1 que tu recuperas	4	15m	Esquivar vs 15
Genjutsu terror	2	Parálisis durante 1D6 asaltos	4	15m	Resistir genjutsu vs 12
Voz interior	2	1 frase y 1 respuesta telepática	1	-	-
Tinieblas	2	PER -4 si entras Armas a dist. -4 si disparas	4	10m	-
Lanza oscura	1	1D8+1	4	15m	Esquivar vs 15 día Esquivar vs 18 por la noche
Sueño	2	Dormido durante 1D4 horas o golpeándolo para despertarlo	4	15m	INT vs 12
Silencio	1	Sigilo +3. Impide la voz de alarma	3	20m	PER vs 12
Hilo del destino	2	Buscar/Rastrear +4	4	-	-
Transfiguración	2	Clonar apariencia y mantener tus	4	-	-



OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO

		habilidades durante 2D10 minutos			
Invocar alma	2	Interrogar cadáver	4	-	CAR vs 12

JUTSUS N1. ELEMENTO LUZ	Manos	EFEECTO	Ki	ALC	EVITAR
Sanación	2	1D6+1 PdV	4	-	-
Restaurar Ki	2	Transfiere hasta 4 ki	?	5m	-
Inversión de vida	2	2 PdV= 1 Ki	?	-	-
Clon de luz	2	FUE, PdV y Ki /2 Duración 1D4 asaltos	4	-	-
Genjutsu fe	1	El rival acata órdenes	3	15m	Resistir genjutsu vs 12
Bloquear genjutsu	1	Resistir genjutsu +5	4	15m	-
Templo de buda	1	Contra demonios, tus habilidades de combate +4 y daño +2.	4	-	-
Cuatro brazos	2	Puedes Pelear 2 veces por asalto Duración 1D4	4	-	-
Palma de Buda	1	Daño 1A2D10 (+1 por la caída)	4	15m	Esquivar vs 17
Concentrar aura	2	FUE y AGI +2 Durante 1D6 asaltos	4	-	-

JUTSUS N1. ELEMENTO ALMA	Manos	EFEECTO	Ki	ALC	EVITAR
Armadura ligera	-	Habilidad Armadura +4	4	-	-
Flecha dirigida	-	Armas a dist. +4 (con arco o ballesta)	3	-	-
Cruce de destino	-	En duelo cruzado +1A2D6 Samurái En duelo cruzado +1D6 Rónin	3	-	-
Visión Periférica	-	Iniciativa +4	3	-	-
Espada devoradora	-	Restituye hasta 2 PdV	4	-	-
Arma dual	-	+1 Brazo bueno y +3 Brazo malo Durante 1D4 asaltos	5	-	-
Alta equitación	-	Armas a distancia +4 cabalgando Cabalgar +2	4	-	-
Esquivar flechas	-	La dificultad de tu enemigo aumenta +4	4	-	-
Furia de combate	-	Habilidades de ataque +4 Habilidades de defensa -4	4	-	-
Carisma animal	2	Adiestrar/Ordenar +3	4	-	-



OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO

8. ARMAS.

Arma	Daño	Precisión	Alcance	Ryos
Bokken	1D6	+1	-	50
Cho-ko-nu	1D6+1	+1	15/30/75	200
Die-tsuchi **	1D10+2	-1	-	130
Fukiya	1D6	0	15/25/40	80
Hambo	1B2D6	+1	-	25
Hana Nata	2D6	-1	-	200
Jutte	1B2D4	+1	-	20
Kama	1B2D8	+1	-	50
Katana	1D10+1	0	-	160
Kemuridama	1B2D4	0	8/15/20	20
Kunai	1D6	0	5/10/15	30
Kusari Kama	1A2D8	0	2m	90
Kusarifundo	1D6	0	2m	70
Naginata	1D6+2	-1	-	110
Ninja-to	1D8+1	+1	-	110
Nodachi**	1D12+1	-1	-	200
Nunchaku	1B2D4	0	-	40
Ono	1D8	0	-	100
Ono Ryukai*	1D10+1	-1	-	180
Rokushakubo	1D6	0	2m	20
Sai	1B2D8	+1	5/10/15	60
Shukos	1B2D4	+1	-	60
Shuriken	1B2D4	+1	5/10/15	10
Tanto	1D6	+1	-	30
Tessen	1A2D6	0	5/10/15	95
Tumi	1D6	0	10/20/40	40
Uchiwa	1D6	+1	-	80
Wakizashi	1D8	+1	-	90
Yumi*	1D6+2	0	30/75/150	100

* El arma tiene PENETRANTE=1

** El arma tiene PENETRANTE=2



OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO

Bokken: Era el sustituto en madera de la típica katana (espada japonesa). Era usado porque en el antiguo Japón sólo los samurais podían portar la katana por culpa de la “cacería de espadas”. El bokken por si sólo era un arma mortífera en unas manos adiestradas, y por supuesto la katana, lo era mucho más.



Cho-ko-nu: es la ballesta de repetición nipona, una evolución de la tradicional ballesta medieval. Es una ballesta en la que las acciones de tensar el arco, la colocación de la flecha y disparos se pueden lograr con el simple movimiento de una mano, en el mismo tiempo que tardaría una ballesta convencional.

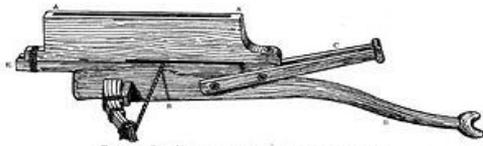


FIG. 174.—SIDE VIEW OF THE CHO-KO-NU REPEATING CROSSBOW.

Die-Tsuchi: es la maza o martillo japonés. Al ser un arma especialmente contundente tiene la característica PENETRANTE =2 que indica el número de puntos que la armadura no puede absorber.



Fukiya: La Fukiya es la cerbatana, hecha originalmente de bambú. Un constante en las armas del Ninja es la utilización de armas efectivas y silenciosas, no cabe ninguna duda que aún siendo de las más antiguas, la cerbatana es una de ellas. Los dardos que se lanzaban generalmente estaban envenenados.



Hambo: Es un bastón de madera de aproximadamente 1 metro.



Hana Nata: es un hacha de mano que generalmente fueron usados por los leñadores para cortar ramas bajas, pero que por necesidad comenzaron a utilizar para defenderse.



Jutte: Es completamente macizo. Fué el arma utilizada por las fuerzas de seguridad por siglos. A pesar de su aspecto inofensivo es una de las armas más versátiles y temidas por los conocedores.



Kama: Era una herramienta de campo que se transformó en un arma. A veces se usaban en pares, en vez de hacerlo individualmente.



Katana: El Sable o Katana es tal vez una de las armas más conocidas, en el Japón feudal solo los Samurai podían portarlas, su concepción era robusta y sobria, generalmente negra para no ser vista, con esta arma también el ninja podía saltar muros apoyándose en rodela "Tsuba". La vaina de la Katana se podía utilizar para bucear sobre el lecho de un río respirando a través de ella así como también para portar tierras y venenos para reducir a sus enemigos.





OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO

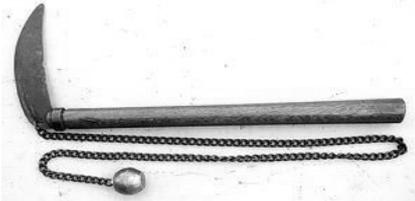
Kemuridama: Bombas de humo que utilizaban los ninjas, estaban hechas de pólvora mezcladas con diferentes cosas. La mayoría eran de poca potencia y tenían un objeto disuasorio.



Kunai: Herramienta usada para escarbar, es parecido a una mezcla entre pica hielo y una espátula delgada con punta. Se puede lanzar como daga o si tiene una cuerda atada puede ser un arma retráctil muy versátil.



Kusari Kama: Consiste en una dura cadena, la cual posee en un extremo un afilado gancho llamado Kama.



Kusarifundo: Es una pesada cadena, la cual era usada como arma oscilante para golpear o enganchar el cuerpo de los enemigos, así como también sus armas, servía también como arma de choque o para bloquear espadas. Es un arma poderosa cuando es utilizada diestramente además de ser fácil de ocultar en la mano. Se usaba generalmente de forma defensiva.



Naginata: La Naginata (alabarda) se conforma de un palo (Bo) de una longitud de 6 a 9 pies, con una hoja insertada en la punta de 1 o 2 pies de largo con filo de un solo lado, es una

variación de la lanza típica, ya que posee la hoja curva, lo que la dota de una mayor eficacia. Es característica de muchas escuelas Samurai, y las mas cortas y livianas eran usadas con gran efectividad por mujeres.



Ninja-to: La Ninja-To o espada del ninja nació probablemente de las espadas rotas de los Samurais. La hoja es recta y sin filo. Los Ninjas no creían que las espadas contuviesen espíritus y las utilizaban como cualquier arma.



Nodachi: Es un espadón japonés similar al mandoble nórdico, pero mucho más ancho. Los portadores de estas armas deben tener una FUE de al menos 8 para no tener malus utilizándola. Es un arma que también tiene PENETRANTE.



Nunchaku: Este arma está formada básicamente por dos palos muy cortos de entre 3 y 6 dm unidos en sus extremos por una soga o cadena.



Ono: otra hacha japonesa de menor envergadura que el hacha de guerra pero mayor que el Hana Nata. Se usaba para cortar árboles.





OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO

Ono Ryukai: en Japón entró por influencia mongol, es un hacha de guerra grande y pesada. Necesitas las dos manos para manejarla. Tiene PENETRANTE=1.



Rokushakubo: Roku significa seis en japonés, shaku (尺, 'shaku') es una medida que se usaba antiguamente en Japón y que equivale a aproximadamente 30 centímetros; y Bo significa bastón. Por tanto, Rokushakubo significa literalmente "Bastón de seis shakus".



Sai: Es una arma muy antigua, usualmente hechas muy pesadas y de acero muy duro. Utilizado para atrapar y romper espadas, así como también la hoja del yari.



Shukos: Los Shukos o garras en las manos, tenían excelentes usos para los ninjas, con ellos podían trepar árboles, fortalezas, barcos, escarbar, atacar la piel desnuda del enemigo, especialmente su cara, además de ser una gran defensa en contra de la katana. El peligro de usarlos era que podían quedar enganchados en la ropa del enemigo.



Shuriken: Es el arma quizá más conocida de los ninjas. Es una pequeña hoja de acero que posee puntas afiladas y que es arrojada contra el adversario. Es un arma más distractiva que ofensiva, pocas veces mortal.



Tanto: El Tanto es el cuchillo. La variedad de tamaños y modelos es muy amplia. Es un clásico. En los entrenamientos se usa un cuchillo de madera, réplica de uno real, pero el nombre también se usa para los tantos de metal.



Tessen: El Tessen o abanico de hierro, usado para golpear al enemigo o controlarlo. Además escondía entre las varillas pequeñas hojas cortantes que con cierta destreza podían lanzarse contra los enemigos.



Tumi: es el arco corto. El Arco es el arma que nos proporcionará un ataque estando lejos del enemigo. Con la práctica, una flecha puede ser tan peligrosa como una bala.





OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO

Uchiwa: El Uchiwa o abanico fue utilizado principalmente por las Kunoichi (Ninjas femeninas) para sorprender al enemigo ocultando sus ataques tras él o atacar con el afilado ribete. También se utilizó para ocultar el rostro.



Wakizashi: es una espada corta tradicional japonesa, con una longitud de entre 30 y 60 centímetros. Su forma es similar a la de la katana, aunque el filo es generalmente más delgado y por tanto puede herir con mayor severidad a un objetivo desprotegido. Los guerreros samurai a menudo llevaban ambas consigo, denominándolas en conjunto daishō, literalmente 'la larga y la corta'.



Yumi: El Yumi es el arco Japonés, el arco de los Samurai. Se caracteriza por ser un arco laminado, por su gran longitud (2,15 a 2,45 metros) y por su acentuada asimetría debido a que la parte superior del arco es más larga que la inferior. Este arma tiene Penetrante 1.





OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO

9. EQUIPO Y COMERCIO. LOS SELLOS.

NOMBRE	UTILIDAD	PRECIO (Ryos)
Flecha/Virote ballesta	Munición de arcos y ballesta	5
Piedra de afilar	Afila armas de corte	20
Vaina sencilla	Para guardar cuchillos (tanto)	5
Vaina larga	Para guardar espadas	25
Veneno para armas	+2 al daño (sólo un golpe)	20
Botas altas	Calzado de invierno	20
Capa	Ropa de invierno, oculta armas	40
Muda campesino	Ropa interior verano	15
Muda peregrino	Ropa interior más resistente	20
Muda noble	Ropa interior de encaje y telas preciosas	50
Burro o mula	Animal de carga	200
Caballo de granja	Animal de tiro	400
Caballo de guerra	Especialmente entrenado para la batalla	600
Halcon adiestrado	Mascota que te obedece	1000
Paloma mensajera	Aprende camino de vuelta	30
Perro de guerra	Especialmente entrenado para la batalla	200
Antorcha	Alumbra interiores oscuros	5
Comida 1 día	Te mantiene vivo	10
Banquete	Para agasajar a tu invitado	40
Ganzúas	+1 Forzar Cerraduras	15
Manta de viaje	Te mantiene caliente durante la noche	20
Martillo de herrero	Necesario para forjar/repairar	15
Mochila de piel	Guarda objetos de poco tamaño	12
Tabaco	Para interpretar a un fumador	5
Tienda de campaña	Necesario para dormir si llueve	35
Útiles de costura	Para remendar algún descosido o modificar vestido.	20
Yesca y pedernal	Para encender fuego	10
Flauta	Para tocar música	10
Carro	Para viajar. No incluye animal (máx. 2 PJ)	50
Carruaje	Para viajar. Sin animal (máx. 6 PJ)	400
Barca de remos	Pequeñas distancias (máx 2 o 3 PJs).	70
Barca de vela	Medias distancias (máx 4 PJs)	200
Barco pesquero	Largas distancias (max. 10 Pjs).	1000
Útiles de escritura	Para escribir y dejar mensajes	10
Joyas 1ª categoría	Decorativo	1000



OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO

LOS SELLOS

Algunas técnicas o jutsus pueden ser encerrados o contenidos en objetos comunes, como una puerta, una pared, una espada, una armadura, etc. No son jutsus comunes, son parecidos a aquellos con los que mostramos afinidad pero con sutiles diferencias que los hacen más adaptables a la aventura. Para lograr contener en un determinado objeto un jutsu debemos tener la capacidad de **Crear sellos** que se obtiene en el 2º nivel de PJ.



Para sellar el jutsu en un objeto (nunca un ser vivo) hemos de enfrentar nuestra habilidad de Crear sellos a la dificultad que corresponda al nivel del jutsu.

NIVEL DEL JUTSU	DIFICULTAD
1	15
2	20
3	24
4	28
5	30

Para utilizar un jutsu sellado sólo hay que utilizar el Ki del sello. Para ver los jutsus que se pueden sellar localizad el ANEXO 3.

10. VENENOS.

Los venenos afectan a los PJs de distinta manera: aturden, paralizan, duermen y matan. La potencia de los venenos van de 8 a 15 puntos y se enfrentan a la CON del afectado y en caso de no lograr la tirada (sacando menos de la potencia del veneno) el PJ tiene que ser sanado por otro PJ antes de que el veneno le haga efecto.

EJEMPLO: Si tu PJ es alcanzado por una flecha envenenada con un tóxico de potencia 10, la suma de tu CON + 1m3D10 ha de ser igual o superior a 10 para que no te afecte. Sólo recibes el daño de la flecha.

Cada veneno hace efecto en 1D4 asaltos tras fallar la tirada. Esos son los asaltos de que dispone tu PJ para ser curado. Ello implica que esté junto a otro PJ que tenga la habilidad sanar y que éste la supere. La tirada de **sanar** se enfrenta al doble de la potencia del veneno.

EJEMPLO: Si no logras superar tu tirada y el veneno termina afectándote, dispones de 1D4 asaltos para que te curen. Pongamos que eres afortunado y tienes 4 asaltos para sanar. Ello significa que dispones de 4 intentos para conseguirlo.

Adquirir venenos no es fácil, están prohibidos por el shogún bajo pena capital. Si alguien los vende, serán indudablemente caros. Otra manera de obtenerlos es logrando que un **herborista** los fabrique para tu PJ a cambio de los componentes y algo de dinero.

El veneno puede usarse sobre las armas para que hagan su efecto cuando entren en contacto con el adversario o puede disolverse en la comida o bebida, aunque para que el PNJ se lo beba antes tiene que intentar detectarlo contra la capacidad del veneno de disimular su sabor y olor (característica **Disimulo** del veneno).



Así pues, concluimos que los venenos tienen una determinada **potencia** y **disimulo** (cuando se trata de diluir en algo que se pueda ingerir).

A la hora de embadurnar el filo de un arma con veneno éste **pierde su efecto** después de:

- **1 uso** en armas pequeñas, como flechas, dardos, shurikens y cuchillos.
- **2 usos** en armas mayores, como espadas, hachas, lanzas,...



OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO

Entendemos por **USO**, el hecho de impactar con tu arma obligando a tu enemigo a tirar por su **CON**. Si tu adversario consigue parar o esquivar tus ataques el veneno no pierde su efecto.

El veneno también pierde su efecto cuando envainas y desenvainas tu arma 3 veces (por efecto del roce con la vaina, el veneno se pierde).

Algunos venenos son:

VENENO	POTENCIA	DISIMULO	EFEECTO
Hipnocina	9	12	Sueño
Avapena	10	15	Sueño
Capsicastrum	11	10	Desequilibrio
Arsénico	12	18	2D10
Cicuta	12	13	2D10
Datura	11	16	2D10
Opio	13	12	Alucinógeno
Cianuro	15	15	2D10

II. ENTRENAMIENTO: LOS DOJOS.

Al finalizar una aventura, nuestros PJ querrán entrenar para aprender nuevos jutsus que los hagan más efectivos en sus próximas correrías.

Para ello primero tienen que encontrar un Dojo, un gimnasio en el que las artes marciales son el modo de vida, donde se entrena día y noche para perfeccionar las técnicas más variadas.



Para aprender jutsus de nivel 1 cualquier dojo es válido. A partir del 2º nivel los Dojos se especializan en un determinado elemento, digamos que son afines a alguno de los elementos.

Una vez encontramos el dojo adecuado, debemos pagar las enseñanzas, la estancia y la manutención conforme a los siguientes precios:

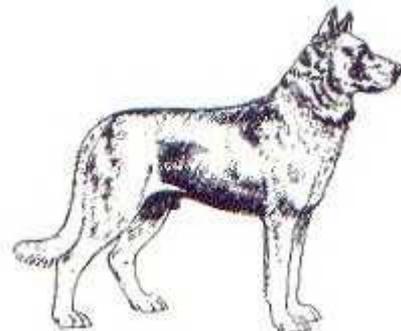
DOJO	RYOS/SEMANA	DIFICULTAD
NIVEL 1	100	15
NIVEL 2	150	16
NIVEL 3	200	17
NIVEL 4	300	18
NIVEL 5	400	19

Las semanas necesarias para conseguir dominar 1 jutsu se determinan a través de tu habilidad para aprender nuevas técnicas (DES + INT + 1m3D10) que se enfrentará a la dificultad de la tabla anterior.

IZ. MASCOTAS.

Las mascotas son animales a nuestro servicio que debemos cuidar y que pueden hacernos la aventura más fácil o pueden complicárnosla. Por ejemplo, un perro puede detectar mejor que nosotros y puede ayudarnos a rastrear, pero también es mucho menos sigiloso y sus ladridos pueden alertar a nuestros enemigos.

Para conseguir que nuestras mascotas sean obedientes han de ser domesticadas y amaestradas mediante la habilidad **Adiestrar/Ordenar**. Así podremos hacer comprender a nuestro animal las órdenes y trucos que queremos enseñarles.

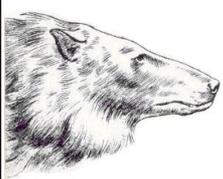


No todos los animales pueden ser mascotas, ni todas las mascotas pueden aprender la misma cantidad de órdenes, ya que



OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO

algunos animales son más inteligentes que otros o simplemente más fáciles de instruir.

NOMBRE:		PERRO	
ATRIBUTOS	FUE	4	
	DES	1	
	AGI	6	
	CON	4	
	INT	4	
	PER	12	
	CAR	2	
PdV: 16		Ki: -	
Armadura: -			
Armas: Mordisco 2D4			
HABILIDADES			
- Detectar (PER) 8 - Mordisco (AGI) 5			
TRUCOS QUE PUEDEN APRENDER:			
Rastrear	Atacar		
Quieto	Recoger y traer		
Silencio	Valentía		
Alarma	Reconocer gestos		

Para enseñar trucos o habilidades nuevas a nuestras mascotas tiramos por nuestra habilidad **Adiestrar/ordenar** y sumamos además la INT del animal. La dificultad de la orden siempre es al menos 20. Dicha habilidad o truco permanece con 0 puntos hasta que conseguimos un **crítico** en la tirada, momento en el cual dicha habilidad tendrá el valor 1 y la subimos en función de la experiencia de nuestro animal. Ver [experiencia](#).

Es imprescindible que alimentemos y cuidemos a nuestra mascota, pues de lo contrario se vuelve impredecible y arisca. Su INT disminuye -2 durante una jornada completa.

Las mascotas pueden ser muy variadas (gato, halcón, mono, oso, etc.) De cualquier forma, toda ficha de mascota que no sea un perro ha de ser discutida con el DJ.

13. CREACION DEL PERSONAJE.

1º.- Para crear el PJ, lo primero que debemos hacer es escoger un **nombre y un apellido** japonés, da igual que lo llamemos Mitsubishi, Naruto o Yoshikago, pero es importante para poder introducirnos en la historia de un modo

natural. Lo recomendable es que utilicemos nombres reales para no interrumpir con nuestras carcajadas el juego cada vez que los nombremos.

2º.- Con el nombre escogido, hemos de repartir la cantidad de **52 puntos** entre los **atributos** con la regla de puntuar cada uno entre 2 y 10.

EJEMPLO: vamos a crear la ficha de Kume Matsumoto:

FUE=10
 DES=10
 CON=10
 AGI=10
 PER=3
 INT=3
 CAR=3
 $10+10+10+10+3+3+3= 52$

Con las capacidades básicas repartidas sabemos:

- Los **PdV (Puntos de Vida)** del PJ CONx4.
- La **Velocidad** de desplazamiento por asalto sin realizar ninguna acción, ya que equivale a su AGI.
- El **Ki** se obtiene de INTx4.

3º.- Hecho esto, lo siguiente es escoger la OCUPACIÓN, el tipo de PJ, ¿Será Samurái, Ninja, Tengu, ...? Esta elección repercutirá en las habilidades especiales que podremos anotar posteriormente, **repartiremos 40 pts** entre las siguientes habilidades dotando cada habilidad con un mínimo de 0 y un máximo de 5 pts, incluyendo algunas limitaciones que pasamos a comentar:

1) **Samurái:** al escoger este PJ, debemos tener en cuenta que hemos de dotar con algún punto obligatoriamente las siguientes habilidades: **Armas CC, Cabalgar, Pelear, Armadura, Armas a distancia, Liderazgo y Leyes.**

2) **Ninja/Kunoichi:** Con este otro PJ, realizamos una matización en función del sexo del PJ:

- Como **Ninja**, tenemos que puntuar obligatoriamente las siguientes habilidades:

Armas CC, Trampas, Pelear, Disfraz y Sigilo.

- Si es **Kunoichi**, las habilidades obligatoriamente puntuables son:



OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO

Armas a distancia, Armas CC, Seducir, Bailar y Sigilo.

Hay que establecer la afinidad del ninja/kunoichi con su elemento tirando 1D4:

- 1- Tierra
- 2- Fuego
- 3- Viento
- 4- Agua

3) **Ronin**: este mercenario con ínfulas de samurái tiene como características propias, es decir, debes puntuar con al menos 1 punto las siguientes habilidades:

Armas CC, Robar, Forzar Cerraduras, Buscar/rastrear y Juego de Azar.



4) **Yamabushi**: como monje eremita y asceta, las habilidades que debes puntuar forzosamente son:

Pelear, Detectar, Sanar, Cantar y Armas CC.

5) **Tengu**: eres una divinidad menor inspiradora de leyendas, las habilidades que han de tener al menos 1 pto serán:

Pelear, Detectar, Sigilo y Liderazgo.



4°.- Para continuar, escogeremos 3 jutsus de nivel 1 correspondientes a su afinidad, los demás los aprenderemos entrenando en los [Dojos](#).

5°.- Repartiremos $170 + (1m3D10 \times 10)$ Ryos por PJ, de ese dinero debemos comprar el equipo y las armas que necesitemos antes de la partida, sin olvidar que debemos reservar algo para subsistir durante la aventura.

6°.- Con las habilidades puntuadas y jutsus ya escogidos, definimos nuestra defensa:

Defensa Armas CC: AGI + Armas CC + 5.

Defensa Pelea: AGI + Pelear + 5.

Esquivar Arma CC: AGI + Armas CC + $1m3D10$.

Esquivar Pelea: AGI + Pelear + $1m3D10$.

Duelo cruzado: DES + AGI + Arma CC.

7°.- Colocamos el daño que supone **herida grave**: PdV/3 redondeando hacia arriba.

8°.- Rellenamos la **Descripción** del PJ, intentando hacerlo con altibajos, no perfecto, con inquietudes humanas y problemas.

9°.- En **Experiencia** sólo anotaremos las cosas que el DJ debe tener en cuenta para evaluar con posterioridad el reparto de la misma.

10°.- El **Equipo** que compramos o adquirimos por cualquier otro medio lo apuntamos en su espacio correspondiente. Es importante que seamos consecuentes y no cojamos más cosas de las que podemos transportar.



OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO

14. BESTIARIO.

Existen diferentes tipos de PNJ (Personajes No Jugadores) que se van a relacionar con los PJ en la aventura. Estos PNJ, son desarrollados por el DJ, que los interpretará de acuerdo con la historia o aventura que estéis jugando. Algunos serán agresivos de por sí y os atacarán en cuanto os vean, otros necesitarán provocación para atacaros y habrá algunos que no os atacarán de ningún modo y simplemente huirán.

Para la creación de PNJ humanos lo haremos como si fuéramos a crear nuestro propio PJ pero con menor trascendencia. Es decir, nos limitaremos a rellenar los atributos y unas cuantas habilidades y jutsus, si tuvieran. Para PNJs de menor nivel que nosotros vamos a repartir 20 pts entre los ATRIBUTOS y otros 20 en las habilidades propias de su condición. Aquí vienen unos ejemplos:

El resto del bestiario se desarrollará en una expansión aparte, más extensa y variada.

Ver [ANEXO 1](#).

15. EXPERIENCIA. COMO SUBIR HABILIDADES

Para subir el valor de las habilidades es necesario el canje por puntos de experiencia. Como criterio general, para alcanzar un determinado valor en una habilidad tenemos que ir subiendo uno a uno el valor de dicha habilidad. ¿Cómo? La cantidad de puntos de experiencia necesarios es igual al doble del valor de la habilidad que pretendemos alcanzar.

EJEMPLO: Si queremos subir una habilidad de 7 a 8 puntos, el doble del valor que intentamos alcanzar es 16 (8 x 2) y esos serán los puntos de experiencia necesarios para hacerlo.

Conseguir experiencia depende del **criterio subjetivo** del DJ, que puntuará la interpretación que el jugador ha hecho de su PJ con una nota del 1 al 10, siendo la norma general un 7.

El **criterio objetivo** se establece de acuerdo con las siguientes reglas:

- 2 puntos de experiencia a cada jugador que sobreviva a una aventura con más de la mitad de sus PdV.
- 2 puntos de experiencia por crítico obtenido para subir la habilidad en la que sacó esa tirada. EXCEPCIÓN: las habilidades de combate (Armas CC, Armas a dist. y Pelear) sólo añaden 1 punto de experiencia por crítico.
- 2 puntos de experiencia a los PJ que alcancen el objetivo de la aventura vivos.
- 1 punto por enemigo abatido durante la partida (sólo cuenta aquel enemigo al que tu PJ da el golpe de gracia). Algunos enemigos por su importancia y entidad dan más puntos de experiencia que los demás. Queda a criterio del DJ.

La experiencia, como hemos dicho, se canjea para subir habilidades pero se acumula para subir niveles. Eso significa que si al terminar la primera partida logras 20 puntos de experiencia, puedes cambiarlos por habilidades pero no se gastan de cara a subir nivel, es decir, tienes 20 puntos de experiencia acumulados. ¿Y cuándo se sube de nivel? Mira esta tabla:

TABLA DE EVOLUCIÓN DE EXPERIENCIA		
NIVEL	EXPERIENCIA ACUMULADA	PREMIO
1 a 2	40	PdV +10 Ki +10 Nueva habilidad crear sellos +2
2 a 3	120	PdV +15 Ki +15 Nueva habilidad +3 Habilidad nativa +1
3 a 4	300	PdV +20 Ki +20 Nueva habilidad +3 2 Habilidades nativas +1
4 a 5	550	PdV +30 Ki +30 Nueva habilidad +3 3 Habilidades nativas +1

Las habilidades de nivel 2 y superiores se encuentran listadas en el [ANEXO 3](#).



OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO



16. TESORO.

Las bestias, espíritus y enemigos que caen en batalla abierta (no en torneos) contra nosotros, pueden dejar caer monedas o equipo que podemos vender o canjear, es lo que llamaremos en adelante DROP o tesoro.

Para encontrar este drop hemos de tirar por nuestra habilidad **Buscar**, en función de lo que saques hallaras mejores o peores piezas. Sólo puede tirar por Buscar aquél que da el golpe de gracia al PNJ. La tabla genérica es esta:

BUSCAR	TESORO
20-21	1B3D10 Ryos
22	1m3D10 Ryos
23	1A3D10 Ryos
24	1B3D10 x2 Ryos
25	1m3D10 x2 Ryos
26	1A3D10 x2 Ryos
27-28	1m3D10 x3 Ryos
29	1A3D10 x3 Ryos
30 o más	1m3D10 x4 Ryos

Existen algunos PNJs que especifican en su ficha de bestiario la posibilidad de ofrecer un drop alternativo, queda a discreción del DJ ofrecer el drop de esta tabla genérica o el que especifica la ficha del PNJ.



17. OKIYA: EL BURDEL

Al contrario de lo que comúnmente se piensa en occidente, la okiya no era sólo una casa de mujeres que brindaban sexo. Eran auténticos remansos de entretenimiento y placer saludable en el que las actuaciones de las geishas y las apuestas eran lo más demandado.



A la hora de realizar **apuestas** hemos de acordar una cantidad por la que jugar, teniendo en cuenta que cada casa de apuestas establece una **comisión**, la más frecuente es el 50% de lo que quieras apostar.

EJEMPLO: apuesto 100 Ryos y gano la apuesta tirando por Juegos de azar. He ganado 50 (100 -50% de comisión).

Por eso, cuanto menor era la comisión más fuertes son los jugadores y por tanto mayor la dificultad a la que se enfrenta la habilidad juego de azar.

Por otro lado, los PJs heridos en combate que duerman en Okiyas al cuidado de una Geisha, **recuperan el doble de PdV** que haciéndolo en un hostel cualquiera o durmiendo al raso.



OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO

18. EJEMPLOS DE NOMBRES.

En el caso de las **niñas** los más usados son:

Haruka, Miyu, Momoka, Haruna, Hina, Aoi, Yui Yuuna, Nanami, Yuna, Mao, Miu, Rio, Saki Sakura, Mei, Yuka, Ayaka, Hana, Honoka Misaki, Runa, Airi, Mana, Mio, Kanon, Riko Nana, Miku, Rin, Wakana, Kokoro, Manami Ayane, Kaho, Rina, Karen, Sara, Yuzuki Ami, Kokona, Natsuki, Kana, Koharu, Anna Kanna, Hinata, Akari, Myu, Risa, Ino, Sayuri, Sakura, Chaosán.

En el caso de los **niños**, los que más gustan son:

Haruto, Yuto, Koki, Yuki, Riku, Yuta, Ryota, Kaito Haruki, Souta, Takumi, Hayato, Kohta, Sora, Shota Yusei, Yuma, Ren, Hiroto, Kosei, Ryusei, Kazuki Kosuke, Daiki, Ryo, Reo, Masato, Shuto, Haru Rikuto, Taiga, Tsubasa, Keita, Taiki Yuya, Rui, Ibuki, Taisei, Hikaru, Aoi, Shunsuke Hiroki, Masaki, Yuito, Yu, Kento, Kohtaro, Kotaro, Sho, Seiya, Ryosuke, Yaiba, Satsuke, Kitaro, Okinokami, Katsuhiko, Yoshimitsu, Shinosuke.

19. CREDITOS.

Autor del juego basado en el RyF: Lotario.

Autores del RyF: Adral, Aida, Antias, Bragolsul, Bandido, Britait, Clementine, Conan, Duma, Edwarf, Elmago79, Ferk, Frank, Frimost, Koña, Leonard, Miss Bennet, Rittman, Spekkio, Suki, Theck, Trukulo, Werden y Zorion.

Portal de blogs, noticias y foros:

<http://mercurio.homeip.net/portal/>

• **Wiki de desarrollo:**

<http://mercurio.homeip.net/ryf2/>

**Licencia Creative Commons
2.5 Attribution**

Share-Alike (by-sa)

• **Reconocimiento (Attribution)** El material creado por un artista puede ser

distribuido, copiado y exhibido por terceras personas si se muestra en los créditos.

• **Compartir Igual (Share alike)**

El material creado por un artista puede ser

modificado y distribuido pero bajo la misma licencia que el material original.

Las imágenes ilustrativas del juego han sido importadas y editadas de páginas web de contenido público y fácilmente accesibles, si el autor de alguna de las ilustraciones tuviese algún impedimento o reparo en su publicación o sencillamente deseara ser mencionado puede contactar con Lotario en grimlord2000@aroba.com y modificaré la obra tan pronto como sea posible.



OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO

ANEXO I. BESTIARIO.

NOMBRE:		ASHIGARU NAGI	
ATRIBUTOS	FUE	6	
	DES	3	
	AGI	3	
	CON	3	
	INT	2	
	PER	4	
	CAR	1	
PdV: 12		Ki: 8	
Armadura: 1			
Armas: Naginata 1D6 +2			
HABILIDADES			
- Detectar 8 - Pelear 11			
- Armas CC 8			
Defensa Armas CC 13			
Defensa Pelear 16			

NOMBRE:		YAKUZA	
ATRIBUTOS	FUE	4	
	DES	4	
	AGI	2	
	CON	4	
	INT	1	
	PER	4	
	CAR	1	
PdV: 16		Ki: 4	
Armadura: 1			
Armas: Wakizashi 1D8 (precisión +1) Tumi 1D6			
HABILIDADES			
- Armas CC 8 - Armas a dist. 8			
- Pelear 7 - Juego de azar 10			
- Trampas 8			
Defensa Armas CC 13			
Defensa Pelear 12			

NOMBRE:		NINJA BÁSICO	
ATRIBUTOS	FUE	5	
	DES	6	
	AGI	6	
	CON	3	
	INT	3	
	PER	4	
	CAR	2	
PdV: 12		Ki: 12	
Armadura: -			
Armas: Fukiya 1D6 Kama 1B2D8 (precis +1) Kunai/Kusarifundo 1D6 Ninjato 1D8+1 (precis +1) Shuriken 1B2D4 (precis +1)			
HABILIDADES			
- Armas CC 11 - Trampas 8			
- Armas a dist 10 - Bola de fuego 1D8 (+1D4 O.E)			
- Detectar 8			
- Sigilo 12 - Brazo de mar 1D10 +1			
- Pelear 8			
Defensa Armas CC 16/ Pelear 13			

Son la casta más baja de la milicia imperial, aunque están a las órdenes directas del Daimyo. Son un cuerpo militar de represión, lleno de déspotas en busca del dinero fácil, ya que aprovechan su autoridad para exigir mucho más de lo que pide el señor.

Son bandas organizadas de delincuentes y salteadores. Son enemigos frecuentes en caminos secundarios donde no patrulla la guardia imperial.

Gastan casi todo lo que obtienen de sus fechorías en las Okiyas. Son mal educados y pendencieros, no dudarán en atacar si les ofendes y para eso basta con tu presencia.

El ninja es un adversario experto en el arte del subterfugio y el asesinato.

Existen diversos clanes, algunos alienados con el shogún y otros combatiéndolo.

Viven organizados en pequeñas aldeas, escondidas de la vista de la autoridad. Tienen sus propios Dojos.

Este PNJ tiene un drop particular:

>20 = 1 shuriken
>25 = 3 shuriken
>28 = Ninjato



OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO

NOMBRE:		LABRADOR	
ATRIBUTOS	FUE	5	
	DES	3	
	AGI	3	
	CON	3	
	INT	2	
	PER	3	
	CAR	1	
PdV: 12		Ki: 8	
Armadura: -			
Armas: Kama 1B2D8 (precis +1)			
HABILIDADES			
- Pelear 10 - Cantar 4			
- Juegos de azar 7 - Detectar 7			
Defensa Armas CC 13			
Defensa Pelear 15			

NOMBRE:		ASHIGARU YUMI	
ATRIBUTOS	FUE	4	
	DES	6	
	AGI	3	
	CON	3	
	INT	4	
	PER	4	
	CAR	2	
PdV: 12		Ki: 16-	
Armadura: 1			
Armas: Yumi 1D6 +2			
HABILIDADES			
- Armas a dist 10 - Detectar 9			
- Pelear 8			
Defensa Armas CC 15			
Defensa Pelear 13			

NOMBRE:		CABALLERÍA YARI	
ATRIBUTOS	FUE	4	
	DES	5	
	AGI	4	
	CON	4	
	INT	2	
	PER	4	
	CAR	2	
PdV: 16		Ki: 8	
Armadura: 1			
Armas: Naginata 1D6 +2 (precis -1)			
HABILIDADES			
- Armas CC 10 - Detectar 9			
- Pelear 8 - Cabalgar 10			
El combate a caballo añade +2 a Armas CC, duplica el daño e implica Penetrante 2.			
Defensa Armas CC 15			
Defensa Pelear 13			

Los campesinos eran gente pacífica normalmente explotada por su Daimyo.

La pobreza hacía que esta sencilla gente ahogase sus penas en el juego con la vaga esperanza de obtener alguna dádiva extraordinaria.

El drop de los labradores es inexistente. No se obtiene nada de asesinarlos.

Forman el cuerpo de arqueros de las milicias imperiales.

Destacan por su eficiencia en disparos a larga distancia, aunque adolecen de adiestramiento con armas cuerpo a cuerpo.

Una avanzadilla imperial o un destacamento de control de aldeas se compone de 4 Ashigaru Nagi, 2 Ashigaru Yumi y un Jefe Ashigaru.

La caballería es una de las unidades imperiales más peligrosa por su potencia.

El Daimyo solo utiliza estas unidades en incursiones concretas y batallas, sería extraño encontrarlas patrullando.



OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO

NOMBRE:		CAPITAN ASHIGARU	
ATRIBUTOS	FUE	6	
	DES	7	
	AGI	5	
	CON	5	
	INT	7	
	PER	6	
	CAR	8	
PdV: 20		Ki: 28	
Armadura: 2			
Armas: Katana 1D10 +1 Wakizashi 1D8 (precis +1)			
HABILIDADES			
- Arma CC 5		- Liderazgo 6	
- Pelear 4		- Arma dual	
- Detectar 4		- Esquivar flechas	
- Cabalgar 4		- Furia de combate.	
Defensa CC 17 Defensa Pelear 15			

NOMBRE:		KAPPA	
ATRIBUTOS	FUE	5	
	DES	4	
	AGI	3	
	CON	6	
	INT	4	
	PER	6	
	CAR	2	
PdV: 24		Ki: 16	
Armadura: 2			
Armas: Garras 1A2D8			
HABILIDADES			
- Pelear 8 (16)		- Cola de pez	
- Detectar 5		- Extinguir fuego	
- Burbuja de agua			
Si se encuentran cerca del agua sus habilidades físicas se duplican (FUE, DES, AGI y Pelear).			
Defensa 13 (21)			

El capitán de la guardia del shogún o el daimyo es un referente para las tropas. Es un PNJ samurai bien dotado para la lucha.

Se encarga de dirigir batallones pequeños de ashigaru nagi. compuestos por 5 o 6 hombres.

Tiene un drop particular:

- > 20 Wakizashi
- > 25 Katana
- > 28 Anillo imperial (valor 250 ryos)

Los **Kappa** son espíritus acuáticos, de un tamaño similar al de un niño pero mucho más corpulentos. Habitan en el agua dulce cazando peces y nadadores, humanos o animales.

Estan fuertemente ligados al agua , tanto es así que la parte superior de la cabeza del Kappa esta hueca y contiene agua, mientras que permanecen cerca de este elemento sus poderes aumentan considerablemente, pero si se les separa de el su eficacia en combate es algo menor.



OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO



OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO

ANEXO II. JUTSUS SELLABLES.



OCASO: GUERREROS DEL CREPUSCULO

ANEXO III. HABILIDADES DE NIVEL

Algunas habilidades no se pueden adquirir hasta que no tenemos un determinado nivel de PJ, en el que automáticamente pasan a integrarse en nuestra hoja de PJ, tal y como indica la [tabla de evolución de nivel](#).

Estas habilidades son:

Resistir Genjutsu (INT): los genjutsus son ataques mentales, esta habilidad establece tu voluntad de soportar este tipo de ataques. Habilidad de nivel 2.

Crear sellos (INT): es la capacidad de encerrar en un objeto inerte un jutsu o técnica elemental. Habilidad de nivel 2.

Combo de ataque (FUE): el valor de esta habilidad determina la cantidad y calidad de los ataques que puedes realizar por asalto. El nivel de tu habilidad lo determina la suma de la misma con el atributo FUE. Ver tabla a continuación. Habilidad de nivel 3.

VALOR	UTILIDAD
10	primer ataque con 1A3D10
12	2 ataques normales
16	2 ataques, el 1º con 1A3D10
18	2 ataques con 1A3D10

Adiestrar/ordenar (CAR): es la competencia que nos permite domesticar y enseñar a

nuestras mascotas los trucos u órdenes que deseamos que acaten. También evita ataques de animales salvajes. Más información en [Mascotas](#). Habilidad de nivel 3.

Arma dual (FUE): es una habilidad que nos permite usar sin malus (-1 en el brazo bueno y -3 en el brazo malo) dos armas a la vez, es decir, una en cada brazo. En función del nivel de habilidad bajará progresivamente el malus de cada brazo. El nivel de tu habilidad lo determina la suma de la misma con el atributo FUE. Ver tabla a continuación. Habilidad de nivel 3

Nivel de Habilidad	Tipo de Arma	Malus brazo bueno	Malus brazo malo
10	Cortas (Tanto, Sai, Kama, etc)	0	-3
12	Cortas	0	-1
14	Largas (Katana, Hambo, Jutte, etc)	0 Largas 0 Cortas	-3 Largas 0 Cortas
16	Largas	0	-1
18	Largas	0	0

Invocar criaturas (CAR): esta habilidad realiza una llamada al reino Jigoku y trae a nuestro plano al Oni o Yokai que bajo pacto se preste a nuestras órdenes. Según que tipo de criatura que invoque tiene una dificultad u otra. Habilidad de nivel 3.

HOJA DE PERSONAJE

DESCRIPCIÓN DEL PJ

¿Dónde creciste?

¿Qué familia viva tienes?

¿Tienes algún amigo o enemigo memorable?

¿Fue dura tu instrucción? ¿Te gustó?

¿Qué te gusta/odias más?

¿Cuál es tu gran sueño?

¿Hay algo que jamás harías?

¿Qué actitud tienes ante las cosas ilegales?

¿Cómo te comportas con el sexo contrario?

¿Cómo eran tus padres?

¿Hay algo que te asuste? ¿Tienes alguna fobia?

¿Cambiarías algo de ti mismo?

EXPERIENCIA

EQUIPO