

También es posible que los PJs prefieran aferrarse al pago que recibirán una vez estén de vuelta en Kochi con las espadas. En ese caso, y si deciden acatar las ordenes de Tsung Yao, deberán escoltar al "Oni" lo más cerca que puedan de la gigantesca masa tentaculada que es el avatar del bosque.

Claro que, tan cerca de la esencia de su amada Sun, puede que Katsura recupere algo de su memoria y no le parezca al final tan buena idea eso de sacrificarse. En ese caso, los PJs tendrán que convencerlo... por las malas, claro. Una vez dentro de la forma bulbosa y parcialmente transparente del espíritu del bosque, el cuerpo de Katsura estallará. Como un tumor negro, sus restos líquidos irán extendiéndose por el interior del avatar hasta cubrirlo por completo... y explotando finalmente en una desagradable (pero inofensiva) lluvia de alquitrán.

Una vez pasados los primeros y confusos instantes, los guardias de la prisión que hayan sobrevivido realizarán el recuento de pérdidas y bajas. Tsung Yao despedirá a los personajes, agradeciéndoles su ayuda si es que se pusieron de su lado... o encargándose de que sean recluidos en celdas de castigo si lo traicionaron.

## DRAMATIS PERSONAE

### TSUNG YAO

**Nivel:** Mago 8  
**CA:** 12 (16 con armadura)  
**Puntos de golpe:** 48  
**Ataque base:** +4  
**Iniciativa:** +2  
**Tiros de salvación:** FOR +4, REF +4, VOL +8  
**Características:** FUE 14 (+2), INT 17 (+3), DES 14 (+2), SAB 14 (+2), CON 15 (+2), CAR 15 (+2)  
**Habilidades:** Artesanía +13; Concentración +9; Conocimiento de Conjuros +13; Descifrar Escritura +10; Diplomacia +5; Intimidar +5; Oficio (Herrero) +10; Saber (Arcano) +13  
**Dotes Metamágicas:** Fabricar Armas y Armaduras Mágicas  
**Dotes:** Competencia con Armas (Daga, Ballesta, Bastón); Competencia con Armadura Ligera; Competencia con Arma Exótica (Cadenas y Cañón); Impacto sin Arma Mejorado; Lucha a Ciegas  
**Conjuros (4/5/4/4/2):** Todos los de nivel cero; Escudo; Alarma; Manos Ardientes; Causar Miedo; Impacto Verdadero; Comprensión Idiomática; Resistir Energía (Calorífica); Detectar Pensamientos; Esfera Flamígera; Ceguera/Sordera; Llama Continua; Rayo Abrasador; Bola de Fuego; Flecha Flamígera; Protección contra Energía (Calorífica); Disparar Magia; Runas Explosivas; Muro de Fuego; Trampa de Fuego  
**Armadura:** Túnica Bendita (cuéntalo como un "camisote de mallas").

### Cadenas de Shi-Yung

(Ataque: +6/+1, Daño: 2d4+2)

Se trata de una pareja de cadenas, ocultas y enroscadas alrededor de sus brazos. A una orden mental suya, saldrán despedidas a toda velocidad dispuestas a enroscarse en el cuello de su víctima. Las cadenas fueron forjadas en el vientre del volcán siguiendo un ritual similar al de las espadas.

#### Efectos Especiales:

- \* En todos los sentidos, se considera el arma como una "cadena armada".
- \* Su alcance, gracias a la magia negra de la que están imbuidas, es de 10 metros a la redonda.
- \* Al gozar de cierta inteligencia, el arma realiza dos ataques (+6/+1) con el gasto de una acción sencilla, pudiendo hacer otros dos ataques si el usuario decide hacer un ataque completo. La única limitación es que cada una de las parejas de ataques debe ir contra un mismo objetivo (es decir, no podrías lanzar cuatro ataques a cuatro objetivos distintos... aunque si dos parejas de ataques a dos objetivos distintos).

### Cañón de Repetición

(Ataque: +6, Daño: 2d8)

Se trata de un modelo experimental de cañón de pólvora. Es más ligero que los que llevan los guardias de la forja y tiene un sistema de recarga cuasi-automático (tarda en recargarse dos acciones de asalto completo). Sin embargo, su potencia de fuego es inferior a su versión mayor.

(Daño: 2d8, Crítico: 19-20, Tipo de Daño: Balístico, Incremento de Disparo: 30 pies, Cadencia de Fuego: 1, Cargador: 1, Tamaño: Pequeño, Peso: 30 lb).

### LADY YUKIO

**Nivel:** Aristócrata 9  
**CA:** 12 (17 con armadura)  
**Puntos de golpe:** 48  
**Ataque base:** +6/+1  
**Iniciativa:** +2  
**Tiros de salvación:** FOR +4, REF +5, VOL +9  
**Características:** FUE 12 (+1), INT 17 (+3), DES 15 (+2), SAB 16 (+3), CON 13 (+1), CAR 13 (+1)  
**Habilidades:** Artesanía +14; Averiguar Intenciones +9; Avistar +6; Diplomacia +8; Disfrazarse +8; Engañar +5; Escuchar +5; Falsificar +4; Intimidar +7; Montar +7; Nadar +3; Reunir Información +4; Saber (Nobleza) +4; Saber (Arquitectura e Ingeniería) +7; Supervivencia +5; Tasación +7; Trato con Animales +4  
**Dotes:** Atacar al Galope; Ataque desde Montura; Combate desde Montura; Competencias de Armas (Sencillas; Marciales); Competencia con Armadura (Todas); Competencia con Arma Exótica (Brazo Armado); Impacto sin Arma Mejorada; Pericia en Combate.  
**Brazo Armado**  
 Su brazo derecho fue amputado durante la primera guerra entre humanos y animales, cuando Lady Yukio sufrió el ataque de Mara, la terrible matriarca del Clan del Lobo Gris. La prótesis que



ocupa el lugar de su antiguo brazo es una rueda giratoria, movida por el impulso de sus músculos y dotada de diversos morteros que, accionados mediante un cable, arrojan su contenido propulsado por pequeñas cargas controladas de pólvora.

**Dureza:** 5; **Puntos de Golpe:** 15

#### Efectos Especiales

(Lady Yukio puede activar uno por cada acción estándar).

- \* **Proyectil Igneo (2 cargas):** Arroja un proyectil de fuego que equivale al conjuro "Esfera Flamígera", con la salvedad que Lady Yukio no ejerce su control sobre el movimiento de la esfera, limitándose ésta a cubrir de llamas el punto al que ha sido proyectada.
- \* **Proyectil Pegajoso (2 cargas):** Genera una bola de sustancia pegajosa que, al impactar, estalla provocando un efecto idéntico al conjuro "Telaraña".
- \* **Proyectil de Humo (2 cargas):** Genera una nube de humo que equivale al efecto del conjuro "Nube Brumosa".
- \* **Proyectil Garfio (2 cargas):** Acompañado de un sistema de poleas, estos garfios con cuerda se proyectan hasta 20 metros de distancia, pudiendo ayudar en escaladas y descensos (+10 a Trepar). Se considera que tienen FUE 18, y empleados como arma pueden infligir 1d6+3 puntos de daño (aunque su uso permite un ataque de oportunidad a cualquiera que se encuentre cuerpo a cuerpo con Lady Yukio en el momento de usarlo).

A todos los efectos, se considera que Lady Yukio tiene nivel 2 como lanzadora de conjuros (a la hora de calcular los alcances y demás efectos de los proyectiles).

#### Traje de plumas

Se trata de una especie de capa, confeccionada a base de afiladas láminas de metal y pintadas de blanco para que parezcan inofensivas plumas. Además de una protección general a todas las partes de su cuerpo, el traje dispone de pequeñas cargas de pólvora que, al estallar, lo convierten en una letal lluvia de cuchillas. Por supuesto, esto inutiliza el artefacto por lo que se trata de un desesperado último recurso.

**Dureza:** 10; **Puntos de Golpe:** 25 (CA: +5: a todos los efectos, considerar una cota de mallas)

#### Efectos Especiales:

- \* **Sistema de Autodestrucción:** El efecto de estallido equivale al conjuro "Explosión Solar", con un daño de 5d6 y considerando que su nivel de lanzador es sólo 4.

#### Máscara

Realmente, ésta es la verdadera máscara que solía usar Sun cuando su salud le permitía salir al bosque y dar problemas a los humanos de la forja. Pero ahora, en manos de Lady Yukio, se ha convertido en un dispositivo que, mediante unas lentes especialmente diseñadas, permiten ver en la oscuridad. Por otro lado, dispone de filtros especiales que proporcionan aire en condiciones adversas.