

**Tabla 1.F. - Primeros auxilios y Cirugía.**

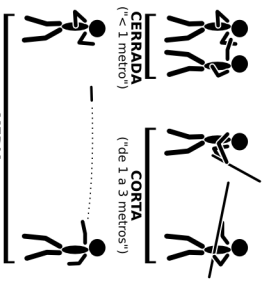
Acción "15 AUX."	CD NORMAL	CD -25%
Fatiga Grave / Desangramiento	8	6
Fatiga Persist.	10	8
Heridas Leve	12	9
Acción "CIRUGIA"	CD NORMAL	CD -25%
Heridas Grave	14	11
Heridas Persist.	12	9

**Tabla 1.B. - Liderazgo (contra CDE)**

RESULTADO	MODIFICADOR
Éxito Definitivo	+3 AD
Éxito Completo	+2 AD
Éxito Parcial	+1 AD
Fracaso Parcial	+0 AD
Fracaso Completo	-1 AD
Fracaso Definitivo	-3 AD

**Tabla 1.C. - Preparación (contra CD 9)**

RESULTADO	MODIFICADOR
Éxito Definitivo	+3 CDE
Éxito Completo	+2 CDE
Éxito Parcial	+1 CDE
Fracaso Parcial	+0 CDE
Fracaso Completo	-1 CDE
Fracaso Definitivo	-3 CDE



**Tabla 4.A. - Combate: tipos de Daño y efectos críticos**

TIPO DE DAÑO	TS*	DAÑO BÁSICO	EFFECTOS CRÍTICOS
<b>Daño Atenuado</b>	Fue o Vol	Fatiga	Añade Shock Leve
<b>Daño Aturdidor</b>	N/A	Shock	Cambia a Shock Persistente
<b>Perforante</b>	Fuerza	Heridas	Cambia a Heridas Grave
<b>Cortante</b>	Fuerza	Heridas	Añade "Desangramiento"
<b>Contundente</b>	Fuerza	Heridas	Añade Shock Grave

(\*) el PJ puede elegir realizar estas TS con Agilidad (Esquiva) o Destreza (Parada)

**Tabla 4.D. - Combate: lista de Armas cuerpo a cuerpo.**

GRUPOS DE ARMAS	E	BASE	DAÑO	REGLAS
<b>Bô</b>	No	Bastón	Aten	N/A
<b>Bökken</b>	No	Arma de mano	Aten.	Espada.
<b>Chokutô</b>	No	Arma lig.larg.a	Perf.	N/A
<b>Dôhanuki</b>	No	Arma de mano	Cort.	Espada.
<b>Éku</b>	0	Arma pesada	Aten.	Improvisada.
<b>Hanhô</b>	No	Arma lig.corta	Aten.	N/A
<b>Jô</b>	0	(Especial)	Aten.	Improvisada: "versátil"
<b>Jutte</b>	No	Cuchillo	Aten	Francoarraz: +1 Desarme/Agarre; No Arrojadiza
<b>Kama</b>	No	Arma lig.corta	Perf.	N/A
<b>Kanabô</b>	No	Arma pesada	Cont.	N/A
<b>Katana</b>	Sí	Arma de mano	Cort.Agr.	Espada.
<b>Kisarigama</b>	Sí	Arma lig.corta	Perf.	Permite maniobras: +1 Desarme/Derribo
<b>Kiwa</b>	0	Arma de mano	Perf.	Improvisada.
<b>Naginata</b>	No	Lanza	Cort.	No Arrojadiza.
<b>Nodachi</b>	Sí	Arma pesada	Cort.Agr.	N/A
<b>Nunchaku</b>	Sí	Arma lig.corta	Aten.	Permite maniobras.
<b>Rochin</b>	Sí	Arma lig.corta	Perf.	N/A
<b>Sai</b>	0	Cuchillo	Perf.	Improvisada: Per.maniobras: +1 Desarme.
<b>Sansetsukon</b>	Sí	Arma lig.larg.a	Aten.	Permite maniobras.
<b>Shakujô</b>	Sí	Bastón	Aten +SL	(Suma Shock Leve a su Dato).
<b>Shikomizue</b>	Sí	Arma lig.corta	Perf.	Oculto
<b>Shinai</b>	No	Arma lig.larg.a	Aten.	N/A
<b>Sunetsu</b>	Sí	Cuchillo	Aten.	Oculto: Permite maniobras: No arrojadiza.
<b>Tantô</b>	No	Cuchillo	Perf.	N/A
<b>Tekkan</b>	No	Arma de mano	Cont.	Espada; Frágil.
<b>Tekko</b>	No	(Especial)	Aten.Agr.	(Acción: "Pala")
<b>Tessen</b>	Sí	Cuchillo	Cort.	Frágil; Oculto; No arrojadiza.
<b>Timbe</b>	Sí	Cuchillo	Aten.	Defensiva 2. No arrojadiza.
<b>Tonfa</b>	0	Arma lig.corta	Aten.	Improvisada: +1 Noqueo.
<b>Tsukubô</b>	Sí	Bastón	Aten	Permite maniobras: +1 Agarre.
<b>Wakizashi</b>	No	Arma lig.corta	Cort.	N/A
<b>Yari</b>	No	Lanza	Perf.	N/A

(\*: al inicio de cada Row, elige si aplicarás el 0 como "arma de mano", "arma ligera corti" o "lanza").

**Tabla 4.B. - Combate: Ajustes de Dificultad al Disparo.**

TIPO DE ARMA	APUNTAR	DISTANCIA < EFECTIVA	DISTANCIA > EFECTIVA
Arrojadiza	-1 AD	+0 AD	-2 AD
Proyectiles 1M	+0 AD	-1 AD	-2 AD
Proyectiles 2M	+1 AD	-2 AD	-1 AD

**Tabla 4.E. - Combate: lista de Armas de Disparo.**

GRUPOS DE ARMAS	E	BASE	ALC	A MAX	AD	RECARGA	DAÑO	REGLAS
<b>Cañón pesado</b>	Sí	Artillería	L3-L4	E:500m	-3	Lenta 4	Cont.Agr	Area D.Corta
<b>Derringer</b>	No	Proyect.1M	M	M:6m	-2	Lenta 2	Perf.	Arma Oculta*
<b>Endan</b>	No	Arrojadiza	M	M:6m	-1	(Rápido)	N/A	Area D.Media
<b>Fukuya</b>	Sí	Proyect.2M	M	L1:20m	+1	Estándar	Aten	Munición 9**
<b>Gatling</b>	Sí	Artillería	L1-L2	L4:150m	+3	Lenta 3	Perf.Agr	Munición 3**
<b>Jô</b>	0	Arrojadiza	M	L1:20m	-1	(Rápido)	Aten	Improvisada
<b>Horoku</b>	No	Arrojadiza	M	M:6m	-1	Lenta 1	Cont.Agr.	Area D.Media
<b>Makibishi</b>	No	Arrojadiza	M	M:6m	-1	(Rápido)	Aten	Area D.Media
<b>Ô-Zutsu</b>	Sí	Proyect.2M	L1	L2:40m	-3	Lenta 3	Cont.Agr.	Area D.Cerrada
<b>Pepperbox</b>	No	Proyect.1M	M	L2:30m	-2	Lenta 2	Perf.Agr	Munición 3
<b>Shuriken</b>	0	Arrojadiza	M	M:6m	+0	(Rápido)	Aten	Improvisada
<b>Tanegashima</b>	No	Proyect.2M	L1-L2	L3:100m	-2	Lenta 2	Perf.Agr	N/A
<b>Tantô</b>	No	Arrojadiza	M	M:6m	+0	(Rápido)	Perf.	N/A
<b>Tanzutsu</b>	No	Proyect.1M	M	L2:30m	-2	Lenta 1	Perf.Agr	N/A
<b>Whitworth</b>	Sí	Proyect.2M	L2-L5	L5:200m	+1	Lenta 2	Perf.Agr.	Mira telescópica
<b>Yari</b>	No	Arrojadiza	M	L1:20m	+0	(Rápido)	Perf.	N/A
<b>Yumi;Hanjû</b>	Sí	Proyect.2M	M-L5	E:400m	+0	Estándar	Perf.	N/A
<b>Yumi;Hanjû</b>	Sí	Proyect.2M	M-L2	L4:150m	+0	Rápida	Perf.	N/A

(\*Perforante: solo variantes Steampunk son Arma Oculta. - \*\*Gatling: solo puede "Disparar en Ráfaga".)

**Tabla 4.F. - Combate: lista de Armaduras**

ARMADURAS LIGERAS	ESTORRO	ARMADURAS PESADAS	ESTORRO
Kozane-dô: Éxito Completo es Parcial	N/A	Toset-dô: reduce 1 grado de Éxito (+)	AGI
Kabuto (casco): inmune a Shock Leve	PER	Nanban-dô: (+)inmune a Daño Aten.	FUE,AGI



**Tabla 1.E. - Daño por caída (acción de "caída" contra CD específico).**

RESULTADO	CD 6 - 10	CD 11 - 14	CD 15+
<b>Éxito Definitivo</b>	Logra caer de pie sin sufrir ningún daño ni perder iniciativa.	Cae rodando en el suelo, parte su acción y resta 1 a su valor de iniciativa.	Logra caer sin más daños que alguna magulladura. Sufre E.Alt. Fatiga Leve.
<b>Éxito Completo</b>	Cae rodando en el suelo, pierde su acción y resta 1 a su valor de iniciativa.	Logra caer sin más daños que alguna magulladura. Sufre E.Alt. Fatiga Leve.	Sufre contusiones por la caída: E.Alt. Fatiga Grave, E.Alt. Shock Leve.
<b>Éxito Parcial</b>	Logra caer sin más daños que alguna magulladura. Sufre E.Alt. Fatiga Leve.	Sufre contusiones por la caída: E.Alt. Fatiga Grave, E.Alt. Shock Leve.	El aterrizaje es muy duro: sufre E.Alt. Heridas Leve y E.Alt. Shock Grave.
<b>Fracaso Parcial</b>	Sufre contusiones por la caída: E.Alt. Fatiga Grave, E.Alt. Shock Leve.	El aterrizaje es muy duro: sufre E.Alt. Heridas Leve y E.Alt. Shock Grave.	Lesión en pierna o brazo: E.Alt. Heridas Persistente, E.Alt. Shock Grave.
<b>Fracaso Completo</b>	El aterrizaje es muy duro: sufre E.Alt. Heridas Leve y E.Alt. Shock Grave.	Lesión en pierna o brazo: E.Alt. Heridas Persistente, E.Alt. Shock Grave.	Se golpea en la cabeza: se fractura el cuello o sus vísceras inundan el suelo. E.Alt. Heridas Grave. Muere irremediablemente.

**Tabla 4.C. - Combate: Distancias en Disparo y riesgo de Daños Colaterales.**

DISTANCIA	RESULTADO	DISTANCIAS PARA DAÑOS COLATERALES
<b>Distancia Media</b> "de 4 a 6 metros"	<b>Fracaso Parcial</b>	sin riesgo de Daños Colaterales
<b>Distancia Larga L1</b> "de 8 a 20 metros"	<b>Fracaso Parcial</b>	de Distancia Cerrada a Distancia Corta
<b>Distancia Larga L2</b> "de 25 a 50 metros"	<b>Fracaso Parcial</b>	de Distancia Cerrada a Distancia Corta
<b>Distancia Larga L3</b> "de 55 a 100 metros"	<b>Fracaso Parcial</b>	de Distancia Cerrada a Distancia Corta
<b>Distancia Larga L4</b> "de 110 a 150 metros"	<b>Fracaso Parcial</b>	de Distancia Cerrada a Distancia Corta
<b>Distancia Larga L5</b> "de 160 a 200 metros"	<b>Fracaso Parcial</b>	de Distancia Cerrada a Distancia Corta
<b>Distancia Extrema</b> "220 metros ó más"	<b>Fracaso Parcial</b>	de Distancia Cerrada a Distancia Corta

El agua toma la forma del recipiente que la contiene:  
 desde apenas una simple gota, hasta el vasto océano.  
 Sigue el camino del agua.

Tabla 1.A. - Chequeos: ejemplos de Clases de Dificultad

CD	DESCRIPCIÓN	EJEMPLOS
6	Muy fácil	Cortar un único fallo de bambú con tu espada, descender por una cuerda.
7 - 8	Fácil	Atrapar un objeto al vuelo, trepar a las ramas bajas de un árbol.
9 - 10	Normal	Levantar tu propio peso a pulso, saltar una distancia horizontal de 4 metros con carretilla.
11 - 12	Dificultad moderada	Cortar la hoja que cae de un árbol con tu espada, saltar desde una altura de 7 metros sin sufrir daños.
13 - 14	Difícil	Acertarle un disparo a un pájaro en pleno vuelo, trepar por una ladera de 10 metros en vertical.
15 - 16	Muy difícil	Desenvainar y cortarle las alas con tu espada a una mariposa en pleno vuelo.
17	Dificultad extrema	Atrapar una flecha al vuelo cuando te la disparan desde una distancia de 20 metros.
18	Casi imposible	Sobrevivir a una caída desde 15 metros o más.

Tabla 1.D. - Acciones comunes enfrentadas

Acción	CDE	EJEMPLOS DE VENTAJAS Y DESVENTAJAS
Arte (como distracción)	Liderazgo	casa de entretenimiento (+3), <i>Pj</i> ocioso (+1), <i>Pj</i> realizando tareas de vigilancia (-3).
Detección	Oculación	lluvia intensa (-1), bullicio (-2), oscuridad (-3). <i>(CDE modificada por Chequeo de Oculación)</i>
Engaño	Investigación	disfraz (+2), indicios contradictorios (+1), indicios sospechosos (-1), indicio delator (-3).
Hurto o Sigilo	Detección	multitud bulliciosa (+2), oscuridad parcial (+1), objetivo bajo distracción (+1), ob.vigilante (-3), <i>(más Pjs presentes aumentan hasta en +3 la CDE)</i> .
Intimidación	Liderazgo	<i>Pj</i> Atacante armado (+3), territorio propio (+1), territorio ajeno (-1), <i>Pj</i> Defensor armado (-3).
Liderazgo	Liderazgo	jerarquía superior (+3), líder "de facto" (+1), situación vulnerable (-1), jerarquía inferior (-3).
Negociación	Negociación	argumentos a favor (+3), jerarquía superior (+1), jerarquía inferior (-1), argumentos opuestos (-3).
Rasero	Sigilo	nieve de días anteriores (+3), tierra blanda (+1), oscuridad (-1), bullicio (-2), lluvia intensa (-3).
Sedución	Sedución	atractivo a la víctima (+3), jerarquía superior (+1), víctima ya tiene pareja (-2), no atractivo (-3).
Tortura	Tortura	herramientas de tortura (+3), territorio propio (+1), víctima con Rasgos "Bushido" o "Lealdad" (-3).
Trato animal	Trabajo duro	animal doméstico propio (+3), alimento hostil (+1), animal desconocido (-2), ambiente hostil (-3). <i>(perro guardián "no amistoso": CDE x2)</i>

Tabla 6.A. - Magia Omnyōdō: Omnyō-setsu (Magia contra 4+Voluntad+PK)

RESULTADO	EFECTOS
Éxito Definitivo	Puedes mantener la concentración para seguir aplicándolo cada Turno hasta que el hechizo sea interrumpido o tú lo detengas.
Éxito Completo	Puedes mantener la concentración (en vez de realizar cualquier otra Acción) para esperar y elegir cuándo aplicarlo. Un solo uso.
Éxito Parcial	Debes aplicarlo sobre la próxima Acción inmediata de tu objetivo, de lo contrario perderás el vínculo. Un solo uso.
Fracaso Parcial	No logras ningún efecto. El objetivo puede intentar un <i>Chequeo Enfrentado</i> de "detección" contra el resultado de tu tirada.
Fracaso Completo	Además del efecto de <i>Fracaso Parcial</i> , pierdes 1 <i>PK</i> temporal y tu objetivo gana +1 a "detección" contra tu intento (CDE de "magia").
Fracaso Definitivo	Además del efecto de <i>Fracaso Parcial</i> , pierdes 1d3 <i>PK</i> temporales y tu objetivo gana +3 a "detección" contra tu intento.

Tabla 6.C. - Magia Omnyōdō: Gogyo-setsu (Chequeo: Comprensión contra CD específica)

RESULTADO	EFECTOS
Éxito Definitivo	Conoce exactamente a qué elemento está vinculado el Yōkai al que se enfrenta.
Éxito Completo	Deduce uno de los elementos a los que es vulnerable el Yōkai al que se enfrenta (determina cuál de los 2 aleatoriamente).
Éxito Parcial	Elige aleatoriamente uno de los 4 elementos a los que no está vinculado (tira 1d6: 1-3 = <i>Éxito Completo</i> , 4-6 = <i>Fracaso Parcial</i> ).
Fracaso Parcial	Se equivoca en sus deducciones y elige aleatoriamente uno de los 2 elementos a los que el Yōkai no es vulnerable ni está vinculado.
Fracaso Completo	No logra deducir ningún indicio sobre el vínculo ni sobre las vulnerabilidades del Yōkai al que se enfrenta (pierde su Turno).
Fracaso Definitivo	Se equivoca en sus deducciones y elige el elemento al que está vinculado el Yōkai, creyendo que este es vulnerable a él.

Tabla 6.E. - Magia O-Fuda: talismán de protección (Magia contra CD específica)

RESULTADO	EFECTOS
Éxito Definitivo	Además del efecto de <i>Éxito Completo</i> , los Yōkai contra los que va dirigido este talismán son expulsados del territorio durante 1 día.
Éxito Completo	Además del efecto de <i>Éxito Parcial</i> , los Yōkai hostiles no pueden entrar en el <i>Área de efecto</i> (si ya están dentro deben alejarse).
Éxito Parcial	Tú y tus aliados en el <i>Área de efecto</i> ganais resistencia a la magia (consultar "Mahō-teikō" en el inicio de este capítulo).
Fracaso Parcial	Causas el mismo efecto que en caso de <i>Éxito Parcial</i> , pero solo durante 1 Turno (después, la carta O-Fuda se consume).
Fracaso Completo	No logras causar ningún efecto durante este Turno (conservas la carta O-Fuda, ya que no has logrado activarla).
Fracaso Definitivo	No obtienes el favor del <i>Kami</i> correspondiente; la carta O-Fuda se consume sin causar ningún efecto, pierdes 1 <i>PK</i> temporal.

Tabla 6.B. - Magia Omnyōdō: Shikigami (Magia contra CD, +2/Shikigami)

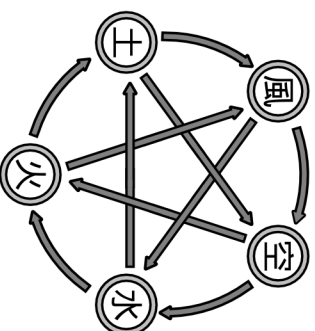
RESULTADO	EFECTOS
Éxito Definitivo	Invocas a un <i>Shikigami</i> mayor (elige la forma animal que creaste). Su invocación permanece activa durante 1d3 días completos.
Éxito Completo	Invocas a un <i>Shikigami menor</i> . Su invocación se mantiene activa hasta la próxima llegada del ocaso o del alba.
Éxito Parcial	Invocas a un <i>Shikigami menor</i> . Su vínculo es débil e inestable; su invocación se mantiene activa durante 1d6 horas.
Fracaso Parcial	No logras ningún efecto. Debes desecar la figurita de papel y crear una nueva si deseas repetir el intento.
Fracaso Completo	El hechizo falla, aunque logras destruir la figurita de papel antes de causar males mayores. Pierdes 1 <i>PK</i> temporal.
Fracaso Definitivo	Invocas a un <i>Shikigami descontrolado</i> , que quema la figurita de papel (rompiendo el vínculo) y te ataca inmediatamente.

Tabla 6.D. - Magia Omnyōdō: Gogyo-setsu (modificadores a las tiradas de Ataque)

ANIMA	AGUA	FUEGO	TIERRA	AIRE	VACÍO
AGUA	-2(*)	+3	+3	+0	+0
FUEGO	+0	-2(*)	+3	+3	+0
TIERRA	+0	+0	-2(*)	+3	+3
AIRE	+3	+0	+0	-2(*)	+3
VACÍO	+3	+3	+0	+0	-2(*)

Tabla 6.F. - Magia: Kujutsu - Haiki (Magia contra 4+Voluntad+PK)

RESULTADO	EFECTOS
Éxito Definitivo	Tu víctima sufre un <i>E.Alt</i> de <i>Shock Persistente</i> ("inconsciente") y pierde todos sus <i>PK</i> temporales.
Éxito Completo	Tu víctima sufre un <i>E.Alt</i> de <i>Fatiga Leve</i> y pierde 1 <i>PK</i> temporal. Si cae inconsciente o agota sus <i>PK</i> , lo sufre como <i>Éxito Definitivo</i> .
Éxito Parcial	Tu víctima sufre un <i>E.Alt</i> de <i>Fatiga Leve</i> . Si cae inconsciente, sufre el efecto como si hubieses obtenido un <i>Éxito Definitivo</i> .
Fracaso Parcial	No surte ningún efecto, aunque el hechizo se mantiene activo.
Fracaso Completo	Sufres un <i>E.Alt</i> de <i>Fatiga Leve</i> o pierdes 1 <i>PK</i> temporal (a tu elección); si agotas tus <i>PK</i> temporales, el hechizo finaliza.
Fracaso Definitivo	Sufres un <i>E.Alt</i> de <i>Shock Grave</i> y pierdes 1 <i>PK</i> temporal (ambos efectos a la vez); el hechizo finaliza inmediatamente.





ESPACIO PARA  
MARCAR NOTAS  
EN EL EXTERIOR

Tabla 5.A. - Sistema de viajes a pie (Marcha contra CD específica)

RESULTADO	RIESGO DE FATIGA		DISTANCIA RECORRIDA POR DÍA	
	NO sufre Fatiga	5 paradas / 1 Kumi	5 paradas / ¼ Kumi	5 paradas / ½ Kumi
Éxito Definitivo	No sufre Fatiga	7 paradas / 1 Kumi	5 paradas / ¼ Kumi	5 paradas / ½ Kumi
Éxito Completo	No sufre Fatiga	5 paradas / ¼ Kumi	5 paradas / ½ Kumi	5 paradas / ¾ Kumi
Éxito Parcial	TS de Fuerza	5 paradas / ¼ Kumi	3 paradas / ½ Kumi	3 paradas / ¾ Kumi
Fracaso Parcial	TS de Fuerza	3 paradas / ½ Kumi	3 paradas / ¾ Kumi	3 paradas / 1 Kumi
Fracaso Completo	Fatiga Persistente	3 paradas / ½ Kumi	2 paradas / ¾ Kumi	2 paradas / 1 Kumi
Fracaso Definitivo	Fatiga Persistente	2 paradas / ¾ Kumi	2 paradas / 1 Kumi	2 paradas / 1 Kumi

Tabla 5.E. - Lista de Venenos

VENENO	INFECCION	EFFECTO INMEDIATO	CORTO PLAZO	LARGO PLAZO
Sake	Ingestión (TS Voluntad si le tiemblan a beber más).	E:Alt Emoción Leve; (emborrachado a "narde"). Sin más efectos salvo que siga bebiendo.	E:Alt Emoción Grave; "boorracho" (equivalente a "narde", más amosado). Sin más efectos salvo que siga bebiendo.	E:Alt Shock Persist. Al despertar, aplica un penalizador de -1 a todas sus Acciones durante 1d6 horas
Opio	herida, ingestión, inhalación	Cura el E:Alt de Emoción Persist. TS de Fuerza para evitar E:Alt Shock Grave.	E:Alt Fatiga Persist. No se recupera con el descanso sino cuando se le apliquen los efectos a largo plazo.	E:Alt Emoción Persistente. TS de Voluntad para evitar la tentación de tomar otros dosis.
Polvo de Insecto	herida, ingestión, inhalación (Dist. Cerrada)	E:Alt Shock Leve (excepto al intentar escapar, en cuyo caso no sufre efectos inmediatos visibles).	TS de Voluntad cada turno para evitar el efecto de E:Alt Shock Persist. Si la supera, 6 veces, suprime los efectos.	Si se le suministra otra dosis antes de que desaparezca, TS de Fuerza para evitar E:Alt Fatiga Grave.
Echizen Kurage (omenes gigantes)	herida, ingestión, contacto	E:Alt Shock Leve, desata el efecto a corto plazo durante el turno siguiente.	E:Alt Shock Grave (y un dolor realmente insoportable). Desata los efectos a largo plazo inmediatamente.	E:Alt Fatiga Persistente (y un dolor cada vez más insoportable).
Serpiente	herida, ingestión	E:Alt Shock Leve, desata el efecto a corto plazo durante el turno siguiente.	Desanagramiento (excepto al intentar escapar por ingestión). E:Alt Fatiga Leve (causada por un leve mero).	E:Alt Fatiga Persistente. TS de Voluntad para evitar E:Alt Heridas Persistentes. TS de Fuerza para evitar E:Alt Fatiga Grave.
Acónito	herida, ingestión	E:Alt Shock Grave. Se puede percibir su olor en la comida con Detección (CD 12).	TS de Fuerza para evitar E:Alt Fatiga Persistente.	TS de Fuerza para evitar E:Alt Heridas Persistentes. (con un personaje se cura en 1dd semanas).
Dokutake (Hongos venenosos)	ingestión	No tiene efectos inmediatos. Se puede percibir su olor en la comida con Detección (CD 15).	Al cabo de 2d6+8 horas, E:Alt Fatiga persistente (además de vómito y dolor estomacal).	Al cabo de 2 días, E:Alt de Fuerza para evitar morir (debido a un paro cardíaco).
Fugu (pez globo)	herida, ingestión	E:Alt Shock Persist. (cuando permanece consistente, no puede moverse ni hablar). No existe antídoto.	Al cabo de 2d6 horas, TS de Fuerza para evitar morir (debido a una asfisia pulmonar). No existe antídoto.	Al cabo de 24 horas, TS de Voluntad para evitar morir (debido a un paro cardíaco). No existe antídoto.
Ushi-oni	inhalación	TS de Fuerza para evitar E:Alt Shock Leve (solo cuando se expone inmediatamente a este ataque de veneno).	Cada turno que se mantenga expuesto, TS de Voluntad para no respirarlo (evitar E:Alt Fatiga Leve).	Al cabo de 24 horas, TS de Voluntad para evitar morir (debido a un paro cardíaco). No existe antídoto.
solo Yokai Jorogumo	herida, contacto (Dist. Media)	TS de Fuerza para evitar E:Alt Shock Grave.	TS de Fuerza para evitar E:Alt Shock Persistente.	Si sufre el efecto a corto plazo, las pesadillas le causan E:Alt Emoción Persistente.

Tabla 5.B. - Inventario: animales domésticos y alquiler de servicios (orden: por categorías)

INVENTARIO	ANIMALES			
	SHINSENGUMI	ISHIN-SHISHI	NEURALES	EZOCHI
Perrito	C1/R.5	C1/R.6	C1/R.6	-2
Halcón	C4/R.8	C4/R.8	C4/R.9	+2
Buey	C1/R.6	C1/R.6	C1/R.6	+2
Caballo	C3/R.6	C3/R.6	C3/R.7	+0
Carro de bueyes	C2/R.7	C2/R.7	C2/R.8	+2
Transporte en Kagyo	C4/R.9	C4/R.9	C4/R.10	+4
Ryōkan modesto	C1/R.3	C1/R.3	C1/R.3	+2
Ryōkan de lujo	C3/R.6	C3/R.6	C3/R.7	+4
Prostituta	C2/R.6	C2/R.4	C2/R.4	-1
Oiran	C4/R.10	C4/R.8	C4/R.8	+4
Geisha	C3/R.9	C3/R.9	C3/R.9	+4
Sobornar ciudadano	C2/R.4	C2/R.5	C2/R.6	+2
Sobornar guardia	C2/R.6	C3/R.8	C3/R.9	+4

Tabla 5.C. - Inventario: armas cuerpo a cuerpo y arrojadas (orden: alfabético)

INVENTARIO	SHINSENGUMI					
	ISHIN-SHISHI	NEURALES	EZOCHI	DEJIMA	RYOKYO	
Bō	C1/R.4	C1/R.4	C1/R.4	+1	+0	
Bōkennō	C1/R.4	C1/R.4	C1/R.4	+1	+0	
Chokutō	C3/R.7	C3/R.7	C3/R.7	+2	+0	
Dōhanbō	C3/R.7	C3/R.7	C3/R.7	+2	+0	
Edan	C1/R.4	C1/R.4	C1/R.4	+1	+0	
Endan	C2/R.8	C2/R.8	C2/R.8	+4	-2	
Hanbō	C1/R.3	C1/R.3	C1/R.3	+0	+0	
Jō	C1/R.4	C1/R.4	C1/R.4	+1	+0	
Jūte	C2/R.5	C2/R.5	C2/R.5	+2	+0	
Kama	C1/R.5	C1/R.5	C1/R.5	+2	-1	
Kanabō	C2/R.6	C2/R.6	C2/R.6	+2	+0	
Katana	C3/R.6	C3/R.6	C3/R.6	+2	+0	
Katana Shikomiune	C3/R.8	C3/R.8	C3/R.8	+2	+0	
Kusarigama	C2/R.6	C2/R.6	C2/R.6	+2	-1	
Kuwā	C1/R.4	C1/R.4	C1/R.4	+4	+0	
Makibishi	C1/R.6	C1/R.7	C1/R.7	+2	+0	
Naginata	C3/R.6	C3/R.6	C3/R.6	+2	+0	
Nodachi	C3/R.8	C3/R.8	C3/R.8	+2	+0	
Nunchaku	C1/R.5	C1/R.5	C1/R.5	+4	-1	
Rochin	C2/R.4	C2/R.4	C2/R.4	+0	-1	
Sai	C2/R.7	C2/R.7	C2/R.7	+2	-1	
Sanseishōkon	C1/R.6	C1/R.6	C1/R.6	+4	-1	
Shakujō	C1/R.5	C1/R.5	C1/R.5	+2	+1	
Shikomizue	C2/R.6	C2/R.6	C2/R.6	+2	+0	
Shinai	C1/R.4	C1/R.4	C1/R.4	+2	+0	
Shuriken	C1/R.5	C1/R.5	C1/R.5	+2	+0	
Sunetsu	C1/R.7	C1/R.6	C1/R.7	+2	+0	
Tantō	C2/R.5	C2/R.5	C2/R.5	+0	+4	
Tekko	C2/R.6	C2/R.6	C2/R.6	+2	-2	
Tessen	C2/R.7	C2/R.7	C2/R.7	+2	-1	
Tinbe	C1/R.4	C1/R.4	C1/R.4	+0	+0	
Tonfa	C1/R.4	C1/R.5	C1/R.6	+2	-1	
Wakizashi	C2/R.6	C2/R.6	C2/R.6	+2	+0	
Yari	C3/R.6	C3/R.6	C3/R.6	+1	+0	
Yari Shikomizue	C3/R.9	C3/R.8	C3/R.9	+2	+0	

Tabla 5.F. - Tecnología Steampunk (Manufactura contra CD específica)

RESULTADO	EFFECTOS
Éxito Definitivo	¡Una nueva obra maestra! Añade tu nuevo invento a tu repertorio; podrás crear réplicas con -3 a la CD y sin el "1d6" en los días.
Éxito Completo	¡Funcional! Añade este invento a tu equipo; sin embargo, no has asentado su desarrollo como para estandarizar su producción.
Éxito Parcial	Prototipo experimental: añade este invento a tu equipo, pero con cada uso tira 1d6: con un resultado de 5+, el invento se rompe.
Fracaso Parcial	No logras hacer funcionar tu invento, perdiendo todo el tiempo invertido, pero puedes reutilizar los materiales empleados.
Fracaso Completo	Cuando creas que lo has logrado, en la primera prueba de uso el invento se rompe, perdiendo los materiales empleados.
Fracaso Definitivo	¡Un accidente! Los materiales empleados son destruidos y sufres E:Alt de Heridas Leve (Heridas Grave si usa una máquina de vapor).

Tabla 5.D. - Inventario: armas de proyectiles y otros objetos (orden: por categorías)

INVENTARIO	SHINSENGUMI					
	ISHIN-SHISHI	NEURALES	EZOCHI	DEJIMA	RYOKYO	
Tatami-dō	C2/R.6	C2/R.7	C2/R.7	+2	+0	
Kozari-dō	C3/R.6	C3/R.6	C3/R.7	+2	+0	
Tosai-dō	C3/R.7	C3/R.7	C3/R.8	+2	+0	
Nanban-dō	C4/R.10	C4/R.9	C4/R.10	+2	+0	
Kabuto	C2/R.6	C2/R.6	C2/R.6	+2	+0	
Fukuya	C1/R.6	C1/R.6	C1/R.6	+2	+0	
Yumi: Hanjū	C3/R.6	C3/R.6	C3/R.6	-2	+0	
Yumi: Daikjū	C3/R.7	C3/R.7	C3/R.7	+0	+4	
Tanegashima	C3/R.7	C3/R.5	C3/R.7	+2	-1	
Tanzusu	C3/R.8	C3/R.7	C3/R.9	+2	-1	
O-Zusu	C4/R.10	C4/R.8	C4/R.10	+4	+4	
Derringer	C4/R.10	C3/R.8	C4/R.10	+4	-1	
Pepperbox	C4/R.10	C3/R.8	C4/R.10	+4	-1	
Gatling (piezas)	C4/R.12	C4/R.10	C4/R.12	+4	-1	
Whitworth	C4/R.12	C4/R.10	C4/R.12	+4	-1	
Cataño	C4/R.11	C3/R.9	C4/R.11	+4	-1	
Caja con cerradura	C4/R.11	C4/R.9	C4/R.11	+4	-1	
Reloj de cuerda	C4/R.11	C3/R.9	C4/R.11	+4	-1	
Máquina de vapor	C4/R.12	C4/R.10	C4/R.12	+4	-1	
Libros Rangaku	C3/R.9	C3/R.6	C3/R.9	+4	+1	
Manuscritos	C2/R.3	C2/R.3	C2/R.3	+4	-1	
H. de Artista	C1/R.5	C1/R.5	C1/R.5	+2	+0	
Instr. Musical	C2/R.6	C2/R.6	C2/R.6	+0	+0	
H. de Artesano	C2/R.5	C2/R.5	C2/R.5	+2	+0	
Kaginawa (garcas+ gachas)	C2/R.7	C2/R.7	C2/R.7	+2	+0	
Ukhdai (sardinas acedidas)	C3/R.9	C3/R.9	C3/R.9	+2	+0	
Ropas comunes	C1/R.3	C1/R.3	C1/R.3	+0	+0	
Ropas de seda	C3/R.6	C3/R.6	C3/R.6	+2	+0	
Botella de Sake	C2/R.7	C2/R.5	C2/R.6	+2	-2	
Opio	C1/R.7	C1/R.7	C1/R.7	+1	+0	
Polvo de Insecto	C3/R.8	C3/R.8	C3/R.9	+2	-1	
Echizen Kurage	C2/R.7	C2/R.7	C2/R.7	+0	+0	
V. de Serpiente	C1/R.7	C1/R.7	C1/R.7	-2	+1	
Acónito	C1/R.7	C1/R.7	C1/R.7	+0	+0	
Dokutake	C1/R.7	C1/R.7	C1/R.7	+0	+0	
Fugu	C4/R.9	C4/R.9	C4/R.10	+0	+0	