

武
鹽
棟

MANUAL DEL

LENGUAJE SILENCIOSO

DEL SAMURÁI

GUÍA DE ETIQUETA, HONOR Y PROTOCOLO
EN EL IMPERIO ESMERALDA

武士の道は静かなる言葉



UN MANUAL PARA SAMURÁIS, CORTESANOS Y DIRECTORES DE JUEGO
EN LA LEYENDA DE LOS CINCO ANILLOS



PRIMERA EDICIÓN

MANUAL DEL LENGUAJE SILENCIOSO DEL SAMURÁI

(guía de etiqueta, honor y protocolo en el Imperio Esmeralda)

Suplemento para La Leyenda de los Cinco Anillos (4.^a edición)

Primera edición
Agosto de 2026
Autor: T.Nordumbria

«Una espada protege el honor; la etiqueta evita tener que desenvainarla.»

武士の道は静かなる言葉 - *Bushi no michi wa shizuka naru kotoba*

«El camino del samurái reside en el lenguaje silencioso.»

marcial → (bu) 武

rectitud, justicia, uno de los principios del Bushidō → (gi) 義

sufijo honorífico ("señor", "venerable") → (sama) 様



Prefacio

Este suplemento nació alrededor de una mesa de juego.

Durante una campaña con la que me regocijé en Youtube, 6 sesiones y unas veinte horas de juego, “Lagrimas en el Bosque Susurrante” [canal IBERICAN GAMER], observé un patrón que se repetía constantemente. Los jugadores describían lo que sus personajes pensaban y sentían: estaban frustrados, enfadados, decepcionados o satisfechos. Sin embargo, casi nunca describían cómo se manifestaban esas emociones hacia el exterior. ¿Fruncían el ceño? ¿Bajaban la mirada? ¿Permanecían completamente inmóviles? ¿Como van vestidos para las ocasiones? ¿Alzaban la voz? ¿Como sujetan sus armas? ¿Cómo gesticulan? ¿Cómo usan el silencio? ¿Se percibía en ellos alguna emoción o mantenían una serenidad imperturbable?

En Rokugán, esa diferencia es fundamental.

La sociedad rokuganí concede tanta importancia a la forma como al contenido. Un silencio puede tener más peso que un discurso. Una ligera inclinación de cabeza puede expresar respeto, resignación o desafío. Una pausa, una mirada o un cambio apenas perceptible en el tono de voz pueden alterar el rumbo de una negociación o revelar más información que una conversación entera.

Aquella experiencia me llevó a revisar material oficial de *La Leyenda de los Cinco Anillos*. Aunque el juego describe con gran riqueza la estructura política, el Bushidō, la etiqueta y la organización de los clanes, encontré relativamente pocas herramientas prácticas para interpretar ese lenguaje silencioso que impregna todas las relaciones sociales en Rokugán. Fue entonces cuando decidí recurrir a otra fuente de inspiración: la cultura japonesa actual.

Desde hace muchos años he sentido un profundo interés por Japón. La lectura de obras, ficción y ensayos, sobre su historia, su sociedad y sus costumbres, junto con la fortuna de mantener amistad con personas japonesas, me ha permitido comprender que gran parte de la comunicación no reside en las palabras, sino en aquello que deliberadamente no se dice. La capacidad para controlar las emociones, preservar la armonía del grupo, expresar desacuerdo sin romper la cortesía o transmitir un mensaje mediante un gesto apenas perceptible forma parte de una manera de entender las relaciones humanas que encaja de forma extraordinaria con la sociedad de Rokugán.

Este suplemento es el resultado de unir esas dos experiencias: las necesidades surgidas durante la partida y el estudio de las formas de comunicación propias de la cultura japonesa, adaptadas siempre al universo de *La Leyenda de los Cinco Anillos*. No pretende establecer nuevas reglas ni sustituir el canon oficial. Su propósito es ofrecer herramientas para que jugadores y directores de juego puedan describir mejor a sus personajes, interpretar con mayor riqueza las escenas sociales y hacer que la etiqueta, los gestos, los silencios y las emociones contenidas formen parte de la narración con la misma naturalidad que un duelo de katanas o un debate en la corte.

Espero que sea de utilidad para aquellos roleros que, como yo, son grandes fans de *La Leyenda de los 5 Anillos*.

Introducción general del suplemento

«Una espada muestra que un samurái está dispuesto a defender su honor. La forma en que entra en una sala revela si será necesario.»

Bienvenido al lenguaje silencioso

En Rokugán, un samurái nunca se limita a entrar en una sala, sentarse, guardar silencio o aceptar una taza de té. La posición de su espada, la profundidad de su reverencia, el lugar que ocupa, la dirección de su mirada y el tiempo que tarda en responder transmiten información antes de que pronuncie una sola palabra. Quienes conocen ese lenguaje pueden reconocer respeto, cautela, confianza, rechazo o amenaza allí donde un observador inexperto solo percibiría buenos modales.

El Manual del Lenguaje Silencioso del Samurái es un suplemento no oficial para La Leyenda de los Cinco Anillos, concebido principalmente para la 4.^a edición. Su propósito es convertir la etiqueta, el protocolo y el comportamiento social de Rokugán en herramientas concretas de interpretación. No sustituye al Manual Básico ni modifica sus reglas. Desarrolla un aspecto que las reglas necesariamente presentan de forma resumida: cómo se comporta un samurái cuando intenta preservar su honor, reconocer una jerarquía, ocultar una emoción, negociar una concesión o evitar que una disputa termine con las espadas desenvainadas.

Este libro parte de una idea sencilla: en el Imperio Esmeralda, la conducta visible forma parte del diálogo. Una escena social no comienza cuando alguien habla. Comienza cuando los presentes deciden cómo entrar, dónde sentarse, qué objeto conservar junto a ellos y a quién conceder su atención.

¿Qué es este suplemento?

Este suplemento es un manual de referencia narrativa. Reúne gestos, costumbres, fórmulas de cortesía y diferencias culturales que pueden utilizarse directamente durante una partida. Cada entrada explica qué hace el personaje, qué significado suele atribuirse a ese comportamiento, qué variaciones admite y cómo puede reaccionar el mundo que lo rodea.

No pretende crear un código exhaustivo que deba memorizarse ni reproducir con exactitud el ceremonial de una época histórica. Rokugán es un mundo de fantasía inspirado en diversas culturas asiáticas y construido alrededor de sus propios principios, conflictos y convenciones. El objetivo no es convertir la mesa en un examen de protocolo, sino ofrecer un vocabulario común que permita representar mejor una sociedad donde el rango, la reputación, el deber y el autocontrol condicionan casi todas las relaciones.

Tampoco es un catálogo de penalizadores. La mayor parte de los gestos descritos no exige una tirada ni produce por sí sola una pérdida de Honor o Gloria. Su función principal es dar forma a la ficción: modificar la actitud de un anfitrión, enfriar una negociación, revelar una alianza, conceder una salida honorable o hacer visible que una sala entera acaba de comprender algo que nadie ha dicho abiertamente.

¿Para qué sirve?

Para los jugadores, este libro proporciona acciones concretas con las que expresar la educación, el clan, el rango y el carácter de sus personajes. En lugar de limitarse a decir «intento ser cortés», un jugador puede describir cómo entrega un regalo con ambas manos, cómo orienta la empuñadura de su katana o cómo concede al interlocutor el tiempo necesario para conservar la cara. Dos o tres hábitos bien elegidos bastan para que un personaje empiece a sentirse rokuganés.

Para el Director de Juego, ofrece recursos para describir emociones e intenciones sin explicarlas. Un abanico que deja de moverse, un criado que interrumpe el servicio o una reverencia final ligeramente menos profunda pueden comunicar tensión con más eficacia que una declaración directa. El suplemento también ayuda a construir consecuencias sociales graduales, de modo que una incorrección no tenga que resolverse siempre mediante una sanción mecánica o un duelo inmediato.

Para todo el grupo, establece un lenguaje compartido. Cuando los jugadores reconocen que el silencio, la hospitalidad, el asiento o el tratamiento empleado poseen significado, las escenas de corte dejan de ser pausas entre combates y se convierten en conflictos con iniciativa, presión, riesgo y victoria propios.

Cómo utilizar este libro

No es necesario leer el suplemento completo antes de jugar. La forma más eficaz de utilizarlo es la siguiente:

1. Antes de comenzar una campaña, lean esta introducción, el Capítulo 1 y el marco de comportamiento de los clanes. Con ello obtendréis los principios necesarios para interpretar el resto del libro.
2. Antes de una sesión, consultad únicamente los capítulos relacionados con las escenas previstas. Para una audiencia pueden bastar la reverencia, la mirada, el silencio y la conversación; para una visita formal, la hospitalidad, el té, los regalos y los tratamientos.
3. Durante la partida, elegid uno o dos gestos significativos. Acumular protocolos en cada intervención ralentiza la escena y diluye su efecto. Un único gesto bien colocado debe cambiar la lectura del momento.
4. El Director de Juego debe responder mostrando consecuencias observables: un cambio de tratamiento, una pausa, una mirada entre testigos, un sirviente que deja de sonreír o un superior que concede inesperadamente la palabra. La reacción de la sala confirma que el mensaje ha sido recibido.
5. Para consultas rápidas, utilizad el índice temático, las referencias cruzadas, el índice alfabético y la tabla final del Director de Juego. Están diseñados para localizar una herramienta durante la sesión sin releer capítulos completos.

Ejemplo de uso en mesa

Un personaje Grulla visita una fortaleza Cangrejo. El jugador sabe que dejar la katana en la entrada expresa confianza, pero también que la Muralla puede encontrarse bajo amenaza. Decide entregarla

al servidor y conservar el wakizashi, explicando que no desea cuestionar la hospitalidad del anfitrión ni ignorar los peligros de la frontera. El Director de Juego no solicita una tirada: describe cómo el veterano Hida observa primero el arma entregada, después el wakizashi, y finalmente inclina la cabeza con aprobación. El gesto ha comunicado respeto sin sacrificar prudencia y ha mostrado, al mismo tiempo, la diferencia cultural entre ambos clanes.

La escena funciona porque el gesto no reemplaza al diálogo ni a las reglas. Lo prepara. Más tarde, cuando comience la negociación, el anfitrión recordará que el visitante comprendió qué significa vivir junto a la Muralla.

Una herramienta, no una trampa

Los personajes han crecido dentro de Rokugán. Conocen las normas básicas de su sociedad aunque sus jugadores no las recuerden. Cuando una costumbre resulte evidente para el personaje, el Director de Juego debe advertirla antes de aplicar consecuencias: «Tu personaje sabe que debe esperar a que el daimyō se sienta» o «Lamarlo por su nombre personal implicaría una familiaridad que no te ha concedido». El jugador sigue tomando la decisión, pero lo hace con la información que su personaje posee.

Las tiradas deben reservarse para los momentos en que exista incertidumbre real: ocultar una emoción, improvisar una disculpa, interpretar un gesto ambiguo, negociar una concesión o evitar que una ofensa escale. Saludar correctamente, aceptar una taza o realizar una reverencia ordinaria forma parte de la competencia normal de un samurái y, por regla general, pertenece a la narración.

La etiqueta tampoco debe impedir que los personajes actúen. Debe hacer que sus decisiones tengan significado. Romper deliberadamente una norma puede ser una declaración valiente, una provocación calculada o el único modo de cumplir el deber. La pregunta importante no es únicamente «¿se ha comportado correctamente?», sino «¿qué ha querido comunicar y quién estaba observando?».

Canon, inspiración histórica e inferencia

El contenido de este suplemento se apoya en tres niveles de referencia:

- Canon: información descrita expresamente en los manuales oficiales de La Leyenda de los Cinco Anillos, con prioridad para la 4.^a edición.
- Inspiración histórica: costumbres documentadas del Japón histórico adaptadas al contexto y a la sensibilidad de Rokugán.
- Inferencia: desarrollos narrativos coherentes utilizados cuando el canon no define un gesto o una situación con suficiente detalle.

Cuando exista una discrepancia, prevalece el canon oficial. Las referencias históricas y las inferencias no pretenden corregir el juego ni imponer una única interpretación; proporcionan soluciones verosímiles para representar aquello que los manuales dejan abierto. El Director de Juego puede adaptarlas al periodo, al tono y a las necesidades de su campaña.

Qué hay en este libro

Los primeros capítulos establecen los fundamentos del lenguaje social de Rokugán. El Capítulo 1 presenta la filosofía de la etiqueta; los capítulos 2 y 3 hablan del Bushidō y como cada clan lo interpreta.

Los Capítulos 4 a 6 examinan el daishō, la reverencia y la mirada, tres formas inmediatas de expresar jerarquía, confianza y desafío.

Los Capítulos 7 a 15 desarrollan el vocabulario cotidiano de la vida samurái: el abanico, la vestimenta, el silencio, el cuerpo, la ceremonia del té, los banquetes, los regalos, los nombres y la conversación. Estos capítulos pueden consultarse por separado antes de una escena concreta.

Los Capítulos 16 a 18 muestran qué ocurre cuando la cortesía se convierte en conflicto: el insulto elegante, las faltas que obligan a reaccionar y las formas rituales del duelo y del seppuku.

El Capítulo 19 explica cómo cada Gran Clan interpreta las mismas normas desde una cultura distinta. El Capítulo 20 ofrece al Director de Juego procedimientos para preparar y dirigir escenas sociales, recompensar una buena interpretación y hacer visibles las reacciones de la corte.

Los anexos reorganizan el material para usarlo durante la partida: un índice temático cruzado, referencias entre capítulos, un índice alfabético de gestos y una tabla de consulta rápida para el Director de Juego.

El principio fundamental

Este libro puede resumirse en una sola regla: un samurái actúa para comunicar algo.

Cada vez que un personaje guarda silencio, inclina la cabeza, coloca una espada o acepta un regalo, plantea tres preguntas: ¿qué mensaje intenta transmitir?, ¿quién tiene derecho a interpretarlo? y ¿qué cambiará cuando los presentes lo comprendan?

Las páginas siguientes no ofrecen respuestas inmutables para todas las situaciones. Ofrecen un repertorio con el que jugadores y Directores de Juego pueden construirlas. Cuando ese repertorio empieza a formar parte de la partida, los personajes dejan de parecer aventureros que visitan un mundo de samuráis y comienzan a comportarse como personas que han vivido siempre en el Imperio Esmeralda.

Contenidos

La filosofía de la etiqueta en Rokugán.....	12	8. Desenvainar unos centímetros.....	37
1. Salvar la cara.....	13	9. Entregar voluntariamente el daishō.....	37
2. El deber siempre está por encima del deseo.....	13	10. Tocar la espada de otro samurái.....	37
3. El rango determina la realidad.....	14	Consejos para el Director de Juego.....	38
4. El silencio también habla.....	14	El arte de la reverencia.....	39
5. El autocontrol es la mayor demostración de fuerza.....	15	1. La reverencia al Emperador.....	39
6. La forma es tan importante como el contenido.....	15	2. La reverencia a un superior.....	39
7. La reputación vale más que la realidad...16		3. La reverencia entre iguales.....	40
8. Toda acción tiene espectadores.....	16	4. La reverencia a un inferior.....	40
9. La violencia es un fracaso diplomático...16		5. La reverencia durante una disculpa.....	41
10. Cómo interpretar este manual.....	17	6. La reverencia antes de un duelo.....	41
11. El respeto hacia quien no puede exigirlo -.....	17	7. La reverencia tras la victoria.....	42
El Bushidō y el lenguaje silencioso.....	20	8. La ausencia deliberada de reverencia.....	42
1. Gi — Rectitud.....	20	9. La reverencia durante una negociación...43	
2. Yūki — Valor.....	21	10. La doble reverencia.....	43
3. Jin — Compasión.....	21	Errores frecuentes.....	43
4. Rei — Cortesía.....	22	Consejos para el Director de Juego.....	44
5. Makoto — Sinceridad.....	23	La mirada.....	45
6. Meiyo — Honor.....	23	1. Mirar directamente a los ojos.....	46
7. Chūgo — Deber y Lealtad.....	24	2. Bajar la mirada en el momento adecuado.....	46
Errores frecuentes.....	24	3. No apartar nunca la mirada.....	47
Consejos para el Director de Juego.....	25	4. Apartar la mirada demasiado deprisa.....	47
Como interpreta cada clan el Bushidō.....	26	5. Mirar por encima del hombro de alguien.....	48
Clan Grulla.....	26	6. Observar continuamente la espada de otro.....	48
Clan León.....	27	7. Mirar constantemente la puerta.....	49
Clan Escorpión.....	27	8. Cerrar los ojos antes de responder.....	49
Clan Fénix.....	28	9. Observar a todos excepto al verdadero interlocutor.....	49
Clan Dragón.....	28	10. Sonreír únicamente con los ojos.....	50
Clan Cangrejo.....	29	Errores frecuentes.....	50
Clan Unicornio.....	30	Consejos para el Director de Juego.....	51
Clan Mantis.....	30	El lenguaje del abanico.....	52
Tabla comparativa: quién antepone cada virtud.....	31	1. Abrir el abanico lentamente.....	52
Errores frecuentes.....	31	2. Cerrar el abanico con decisión.....	52
Consejos para el Director de Juego.....	31	3. Cubrir parcialmente la boca.....	53
Principio fundamental.....	32	4. Señalar con el abanico.....	53
El lenguaje del daishō.....	33	5. Golpear suavemente la palma de la mano.....	54
1. Entrar armado en una residencia.....	33	6. Mantener el abanico completamente inmóvil.....	54
2. El lugar donde se deposita la katana.....	34	7. Abanicarse continuamente.....	54
3. La orientación de la empuñadura.....	34	8. Cerrar el abanico y apoyarlo sobre las rodillas.....	55
4. Colocar la empuñadura hacia atrás.....	35	9. Entregar el abanico a otra persona.....	55
5. Alejar el wakizashi.....	35	10. Cerrar el abanico antes que el interlocutor.....	56
6. La mano sobre la tsuka.....	36		
7. Girar ligeramente la saya.....	36		

Errores frecuentes.....	56	7. Elogiar la taza y el té.....	80
Diferencias entre clanes.....	57	8. No hablar de asuntos delicados durante el primer té.....	80
Consejos para el Director de Juego.....	57	9. Devolver la taza con cuidado.....	81
El lenguaje del vestir y los colores.....	59	10. Esperar a que el anfitrión dé por terminada la ceremonia.....	81
1. El mon visible y el mon discreto.....	59	Errores frecuentes.....	82
2. La combinación de colores y la estación.....	59	Diferencias entre clanes.....	82
3. Vestir de luto sin anunciarlo.....	60	Consejos para el Director de Juego.....	83
4. El exceso de ornamento.....	60	Los banquetes y la mesa.....	84
5. Los colores reservados.....	61	1. Esperar a que el anfitrión comience.....	85
6. Cambiar de atuendo entre actos de una misma reunión.....	61	2. El asiento nunca es casual.....	85
Errores frecuentes.....	61	3. No servirse uno mismo.....	86
Diferencias entre clanes.....	62	4. Servir primero a los demás.....	86
Consejos para el Director de Juego.....	62	5. Comer con moderación.....	86
El silencio.....	63	6. No elegir el mejor bocado.....	87
1. El silencio antes de responder.....	63	7. Los brindis pertenecen al anfitrión.....	87
2. El silencio tras un insulto.....	63	8. La conversación sigue el ritmo de la comida.....	88
3. El silencio durante una negociación.....	64	9. Saber cuándo dejar de comer.....	88
4. El silencio después de recibir malas noticias.....	64	10. Levantarse únicamente cuando corresponde.....	88
5. El silencio durante la ceremonia del té... ..	65	Errores frecuentes.....	89
6. El silencio tras recibir una orden.....	65	Diferencias entre clanes.....	89
7. El silencio en una audiencia.....	66	Consejos para el Director de Juego.....	90
8. El silencio antes de un duelo.....	66	El arte del regalo.....	91
9. El silencio como respuesta.....	67	1. El regalo debe entregarse con ambas manos.....	92
10. Romper deliberadamente el silencio....	67	2. Restar importancia al regalo.....	92
Errores frecuentes.....	67	3. Aceptar el regalo con humildad.....	93
Diferencias entre clanes.....	68	4. No abrir inmediatamente el regalo.....	93
Consejos para el Director de Juego.....	68	5. Elegir un regalo apropiado al rango.....	93
El lenguaje del cuerpo.....	70	6. Los regalos crean obligaciones.....	94
1. La espalda recta.....	70	7. Rechazar un regalo con elegancia.....	94
2. Inclinar ligeramente el torso al escuchar.....	71	8. Los regalos personales requieren prudencia.....	95
3. Permanecer completamente inmóvil.....	71	9. El envoltorio también comunica.....	95
4. Cruzar los brazos.....	72	10. El mejor regalo demuestra que has observado.....	96
5. Mantener las manos visibles.....	72	Errores frecuentes.....	96
6. Señalar con el dedo.....	72	Diferencias entre clanes.....	96
7. Invadir el espacio personal.....	73	Consejos para el Director de Juego.....	97
8. Caminar con prisa.....	73	El nombre y los tratamientos.....	98
9. Girar el cuerpo antes que la cabeza.....	74	1. El apellido de clan y familia sustituye al nombre personal.....	98
10. Controlar la respiración.....	74	2. El nombre de la infancia y el nombre de adulto.....	98
Errores frecuentes.....	75	3. Los títulos y cargos sustituyen al nombre.....	99
Diferencias entre clanes.....	75	4. Usar el nombre personal sin permiso.....	99
Consejos para el Director de Juego.....	76		
La ceremonia del té.....	77		
1. Esperar la invitación para entrar.....	78		
2. Admirar la sala antes de tomar asiento....	78		
3. Esperar a que el anfitrión se siente.....	78		
4. Recibir la taza con ambas manos.....	79		
5. Girar la taza antes de beber.....	79		
6. Beber sin precipitación.....	80		

5. Conceder el propio nombre personal....	100	Principio fundamental.....	123
6. El anonimato deliberado.....	100	El duelo formal y el seppuku.....	124
Errores frecuentes.....	100	1. El desafío formal.....	124
Diferencias entre clanes.....	101	2. Rechazar un desafío con honor.....	124
Consejos para el Director de Juego.....	101	3. Solicitar permiso para el seppuku.....	125
El lenguaje de la conversación.....	102	4. El papel del kaishakunin.....	125
1. Cómo elogiar sin parecer adulator.....	102	5. El poema de muerte (jisei) y la vestimenta	126
2. Cómo discrepar de un superior.....	103	6. Presenciar un seppuku: la etiqueta del	126
3. Cómo rechazar una petición.....	103	testigo.....	126
4. Cómo pedir un favor.....	104	Errores frecuentes.....	126
5. Cómo dar malas noticias.....	104	Diferencias entre clanes.....	127
6. Cómo amenazar sin amenazar.....	104	La etiqueta según cada clan.....	128
7. Cómo ofrecer una salida honorable.....	105	1. El Clan Grulla: la perfección de las formas	128
8. Cómo cambiar de tema.....	105	2. El Clan León: la disciplina del deber....	129
9. Cómo aceptar una derrota verbal.....	106	3. El Clan Escorpión: la máscara perfecta	130
10. Cómo terminar una conversación.....	106	4. El Clan Fénix: la armonía antes que la	130
11. Hablar a través de un intermediario....	107	victoria.....	130
Errores frecuentes.....	107	5. El Clan Dragón: comprender antes de	131
Diferencias entre clanes.....	108	actuar.....	131
Consejos para el Director de Juego.....	108	6. El Clan Cangrejo: el respeto de quien	132
El arte del insulto elegante.....	110	protege el Imperio.....	132
1. El elogio desproporcionado.....	110	7. El Clan Unicornio: el horizonte más	132
2. Elogiar una virtud irrelevante.....	111	amplio.....	132
3. Fingir ignorancia.....	111	8. El Clan Mantis: la palabra dada vale más	133
4. Comparar sin comparar.....	111	que la forma.....	133
5. La falsa preocupación.....	112	9. Cómo interpreta cada clan un mismo gesto	134
6. El silencio selectivo.....	112		134
7. La respuesta excesivamente literal.....	113	10. Cómo ganar el respeto de cada clan....	135
8. El regalo ofensivo.....	113	11. El error más frecuente con cada clan. .	135
9. Obligar al otro a corregirte.....	114	Errores frecuentes.....	136
10. El cumplido imposible.....	114	Consejos para el Director de Juego.....	137
Errores frecuentes.....	115	Principio fundamental.....	137
Diferencias entre clanes.....	115	Guía del Director de Juego.....	138
Consejos para el Director de Juego.....	116	1. Describe gestos, no emociones.....	138
Los errores imperdonables.....	117	2. La etiqueta debe tener consecuencias	138
1. Tocar la espada de otro samurái.....	117	narrativas.....	138
2. Hacer perder la cara a un superior en	118	3. Premia las buenas interpretaciones.....	139
público.....	118	4. No conviertas la etiqueta en una trampa	139
3. Interrumpir una ceremonia.....	118		139
4. Ocupar un asiento que no corresponde.	119	5. Reserva las tiradas para los momentos	139
5. Contradecir directamente a un superior	119	importantes.....	139
6. Perder el control emocional.....	119	6. Haz visible la reacción de la sala.....	140
7. Hablar fuera de turno.....	120	7. Convierte las escenas sociales en combates	140
8. Mentir cuando la mentira puede	120		140
demostrarse.....	120	8. Introduce objetivos ocultos.....	141
9. Romper la hospitalidad.....	121	9. Haz que cada clan juegue de forma distinta	142
10. Desenvainar sin causa honorable.....	121		142
La gravedad depende del contexto.....	122		
Diferencias entre clanes.....	122		
Consejos para el Director de Juego.....	123		

10. Nunca olvides la regla más importante.....	142	Anexo III · Índice alfabético de gestos y conceptos.....	156
Tabla rápida para improvisar escenas sociales.....	143	Anexo IV · Tabla de consulta rápida para el Director de Juego.....	160
Las cinco preguntas que debe hacerse un Director de Juego.....	143	Epílogo.....	161
Anexo I · Índice temático cruzado.....	145	Conclusión del autor.....	161
Anexo II · Notas «Véase también» por capítulo.....	151	Nota final.....	161
		Referencias al canon.....	161
		Obras de referencia.....	162
		Créditos.....	162

LA UNIÓN DE DOS CLANES POR ENLACE MATRIMONIAL

Lo que el mar exige

Yoritomo Kaiya no se sienta frente a su sobrino. Camina a su alrededor mientras habla, igual que camina la cubierta de un barco en plena tormenta.

—No vas a esa corte a ganar una discusión —dice—. Vas a demostrar que un Yoritomo puede sentarse a la misma mesa que un Doji y levantarse de ella con algo más que buenos modales.

Tomoru guarda silencio. Sabe que interrumpirla ahora sería el primer error de la negociación, aunque esta todavía no haya empezado.

—Los Grulla hablarán en círculos. Te ofrecerán elogios que no significan nada y silencios que significan demasiado. No intentes vencerlos en su propio juego: llevamos generaciones enteras perdiéndolo. Habla claro. Ofrece algo que se pueda tocar. —Se detiene, y por primera vez lo mira directamente—. Y no olvides ni por un instante que si vuelves de Otosan Uchi sin este acuerdo cerrado, seguiremos siendo, para el resto del Imperio, un puñado de pescadores con suerte durante una generación más.

Le entrega una perla, todavía húmeda de la última marea.

—Cuando llegue el momento, sabrás para qué es. No antes.

Lo que arriesga Tomoru: que el Clan Mantis siga siendo tratado como advenedizo entre los Grandes Clanes



Capítulo 1

La filosofía de la etiqueta en Rokugán

"La katana protege el honor; la etiqueta evita tener que desenvainarla."

La mayoría de los habitantes del Imperio creen que la etiqueta consiste en conocer el protocolo correcto: cómo saludar, dónde sentarse o qué tratamiento emplear. Están equivocados. La etiqueta es un lenguaje. Cada gesto, cada palabra, cada silencio y cada movimiento transmite información sobre el honor, el estatus, las intenciones y el autocontrol del samurái.

Un guerrero excelente puede vencer un duelo. Un cortesano excelente evita que el duelo llegue a producirse.

Este manual parte de esa idea.

1. Salvar la cara

Concepto

En Rokugán, la verdad importa menos que la dignidad pública.

"Hacer perder la cara" significa dejar a otra persona sin una salida honorable delante de testigos.

Por el contrario, "salvar la cara" consiste en ofrecerle una forma elegante de mantener su prestigio incluso cuando ha cometido un error.

Un samurái refinado jamás acorrala innecesariamente a otro.

Ejemplo

Un magistrado acusa a un cortesano de haber olvidado una invitación.

Mal:

"Habéis mentido."

Bien:

"Estoy convencido de que un servidor cometió algún error al interpretar vuestro mensaje."

Todos entienden quién se equivocó.

Nadie ha sido humillado.

Aplicación en juego

Un PJ que permita a un enemigo retirarse dignamente puede obtener Gloria o una mejora de actitud aunque pierda una discusión.

2. El deber siempre está por encima del deseo

Todo samurái vive dividido entre dos fuerzas.

Giri

El deber.

Ninjō

Los sentimientos personales.

Cuando ambos coinciden no existe conflicto.

Cuando se enfrentan, el deber debe prevalecer.

No hacerlo supone una falta de honor.

Ejemplo

Un León descubre que el asesino que busca es su hermano.

Como hombre desea protegerlo.

Como samurái debe detenerlo.

La tragedia nace precisamente de esa contradicción.

Aplicación

Los mejores dilemas de L5R nunca enfrentan bien contra mal.

Enfrentan deber contra felicidad.

3. El rango determina la realidad

En Rokugán no existen dos personas iguales.

Todo encuentro establece inmediatamente una jerarquía.

¿Quién habla primero?

¿Quién permanece sentado?

¿Quién bebe?

¿Quién formula preguntas?

Todo depende del estatus.

Un inferior que actúa antes de tiempo está invadiendo el espacio social del superior.

Ejemplo

Dos samuráis llegan a una posada.

El propietario se dirige al de mayor rango.

Ignorar esa jerarquía supone una falta de etiqueta.

4. El silencio también habla

El silencio nunca significa ausencia de comunicación.

Puede expresar:

- reflexión;
- desaprobación;
- paciencia;
- enfado;

- compasión;
- desprecio.

La duración del silencio modifica su significado.

Un cortesano experto controla los silencios igual que controla las palabras.

Ejemplo

Tras recibir una propuesta ofensiva, un Embajador Grulla permanece veinte segundos sin responder.

Todo el salón comprende que acaba de rechazarla.

Sin necesidad de pronunciar una sola palabra.

5. El autocontrol es la mayor demostración de fuerza

Un campesino puede enfadarse.

Un samurái no debería hacerlo.

La disciplina consiste precisamente en mantener el control cuando sería más fácil perderlo.

En Rokugán:

- gritar demuestra debilidad;
- llorar en público demuestra pérdida de control;
- reír exageradamente demuestra frivolidad;
- golpear una mesa demuestra inmadurez.

Cuanto más peligrosa es una persona, más tranquila suele parecer.

6. La forma es tan importante como el contenido

No basta con tener razón.

Debe expresarse correctamente.

El mismo mensaje puede generar amistad o enemistad dependiendo de cómo se comunique.

Ejemplo.

Incorrecto.

"Os equivocáis."

Correcto.

"Quizá exista otra interpretación que ambos podamos considerar."

El resultado práctico es idéntico.

El efecto social no.

7. La reputación vale más que la realidad

Tres conceptos gobiernan la vida del samurái.

Honor

Lo que realmente eres.

Gloria

Lo que los demás creen que eres.

Estatus

El lugar que ocupas dentro de la sociedad.

Pueden coincidir.

Con frecuencia no lo hacen.

Un cortesano puede poseer enorme Gloria y escaso Honor.

Un monje puede tener Honor ejemplar y ninguna Gloria.

Los grandes jugadores aprenden a utilizar esas diferencias.

8. Toda acción tiene espectadores

El mismo gesto cambia completamente según quién lo presencie.

Regañar a un subordinado en privado puede fortalecer la lealtad.

Hacerlo delante de toda la corte puede humillarlo para siempre.

Del mismo modo:

aceptar una disculpa en privado no tiene el mismo valor que aceptarla públicamente.

Por eso los samuráis son extremadamente cuidadosos con el lugar y el momento elegidos.

9. La violencia es un fracaso diplomático

Aunque los bushi viven para combatir, desenvainar una espada significa admitir que todas las soluciones anteriores han fracasado.

Un duelo honorable no nace de la ira.

Nace porque la etiqueta ya no ofrece una salida aceptable.

Por eso un duelista prestigioso intenta evitar el combate hasta el último instante.

Cuando finalmente acepta luchar, todos entienden que no existía otra alternativa honorable.

10. *Cómo interpretar este manual*

Las entradas de los capítulos siguientes se clasificarán según tres niveles de fiabilidad.

Canon

Información expresamente descrita en manuales oficiales de *La Leyenda de los Cinco Anillos*.

Inspiración histórica

Costumbres documentadas del Japón feudal adaptadas a Rokugán.

Inferencia

Reconstrucciones coherentes realizadas cuando el canon guarda silencio.

Estas inferencias no pretenden sustituir las reglas oficiales; buscan ofrecer instrumentos interpretativos para enriquecer las escenas sociales y dar profundidad a la etiqueta del Imperio Esmeralda.

11. *El respeto hacia quien no puede exigirlo -*

El trato con los heimin y el kiri-sute gomen

Este manual describe la etiqueta entre samuráis, pero un samurái pasa buena parte de su vida rodeado de campesinos, artesanos y sirvientes, y esa relación también se rige por un código silencioso, con una particularidad: el desequilibrio de poder es tan extremo (kiri-sute gomen, el derecho reconocido en el canon a castigar una falta de respeto grave de un plebeyo) que la verdadera etiqueta samurái no consiste en usarlo, sino en casi nunca necesitar hacerlo. Omitirlo deja incompleta la "filosofía" que abre el manual.

Concepto

El heimin (plebeyo) debe cortesía y deferencia automáticas a cualquier samurái: aparta la mirada, se aparta del camino, inclina la cabeza. El samurái, en cambio, no está obligado a nada... y precisamente por eso, lo que elige hacer revela su verdadero carácter.

El canon reconoce al samurái el derecho a corregir con la espada una falta de respeto grave de un plebeyo (kiri-sute gomen). Un samurái vulgar recurre a esa autoridad con facilidad. Un samurái verdaderamente refinado la ejerce tan raramente que, cuando lo hace, todos entienden que la ofensa debió de ser enorme.

Ejemplo

Un carretero, distraído, no se aparta a tiempo y roza al paso a un joven bushi. El bushi podría exigir una reparación severa. En cambio, se limita a una mirada breve y continúa su camino. Los presentes —samuráis y plebeyos por igual— toman nota: ese joven domina su autoridad, no al revés.

Aplicación en juego

Un PJ que humilla o castiga desproporcionadamente a un plebeyo por un error menor puede ganar una tirada de intimidación... y perder Gloria o el respeto de otros samuráis presentes, que leerán el gesto como inseguridad, no como fuerza.

Diferencias entre algunos clanes

Grulla

Considera de mal gusto ejercer kiri-sute gomen salvo en circunstancias extremas; prefiere la corrección verbal, casi compasiva.

León

Espera disciplina también de los plebeyos bajo su mando, pero valora la lealtad y rara vez castiga con dureza a quien sirve bien.

Cangrejo

En la frontera, la relación con los heimin es más cercana y funcional: se les debe protección a cambio de trabajo, y el desprecio gratuito se considera un desperdicio.

Escorpión

Trata a los plebeyos con cortesía calculada: un sirviente bien tratado es una fuente de información más fiable que uno atemorizado.

Fénix

Prácticamente nunca recurre al kiri-sute gomen; lo considera una derrota moral más que una reparación del honor, y prefiere la enseñanza a la corrección severa.

Dragón

Repara poco en la falta en sí; le importa la intención del plebeyo, no el gesto. Un Dragón puede perdonar un error genuino con la misma naturalidad con la que ignoraría una reverencia perfecta.

Unicornio

Habiendo convivido con pueblos que no comparten estas jerarquías, suele mostrarse más indulgente: comprende que la ignorancia no siempre es falta de respeto.

Mantis

Juzga a un heimin por su trabajo, no por su origen: un buen timonel o un pescador de confianza recibe más respeto silencioso que muchos hijos de familias menores. El kiri-sute gomen les parece, sobre todo, un desperdicio de mano de obra.

Principio fundamental

Existe una regla que resume todo este capítulo y que conviene recordar durante cualquier partida:

Un samurái nunca actúa por impulso; actúa para comunicar algo.

Mientras un aventurero de otros juegos simplemente se sienta, sonríe, guarda silencio o apoya una mano sobre la espada, un samurái de Rokugán está enviando un mensaje. Aprender a leer ese lenguaje invisible es la diferencia entre sobrevivir en la corte y convertirse en el protagonista del siguiente escándalo del Imperio.

Capítulo 2

El Bushidō y el lenguaje silencioso

«El Bushidō no se recita. Se camina, y quienes lo observan aprenden a reconocer sus pasos.»

Cada reverencia, cada silencio, cada movimiento del abanico descrito en los capítulos siguientes no es una norma de etiqueta arbitraria: es la expresión visible de una de las Siete Virtudes que todo samurái de Rokugán jura sostener. Este capítulo no añade gestos nuevos. Conecta los que encontrarás más adelante con la virtud que representan, para que puedas interpretar no solo qué hace tu personaje, sino qué cree que está defendiendo al hacerlo.

Las referencias entre corchetes remiten al código de capítulo y punto empleado en el resto del manual, ya con la numeración final (por ejemplo, [C9.8] significa Capítulo 9, punto 8). Como este capítulo se lee antes que los gestos a los que remite, funciona como un mapa: no hace falta resolver cada referencia ahora, sino reconocerla cuando llegues a ese capítulo más adelante.

1. Gi — Rectitud

Qué significa

Hacer lo que la propia conciencia reconoce como correcto, incluso cuando resulta incómodo, costoso o impopular. No es obediencia a una norma externa: es un juicio interno del que el samurái no puede desentenderse.

Cómo se manifiesta en el lenguaje silencioso

- [C15.2] Cómo discrepar de un superior — Gi exige decir la verdad incómoda; Rei exige decirla de la forma correcta.
- [C1.9] La violencia es un fracaso diplomático — la Rectitud rara vez necesita imponerse por la fuerza para ser reconocida.
- [C17.5] Contradecir directamente a un superior — el error consumado ocurre cuando Gi se expresa sin pasar por el filtro de Rei.

Ejemplo

Un magistrado descubre que la orden que acaba de recibir de su señor beneficia injustamente a un pariente de este. No la denuncia en público, pero tampoco la ejecuta sin más: solicita audiencia privada y expone su objeción con la fórmula exacta que el Capítulo 15 reserva para discrepar de un superior. Gi lo obliga a hablar; Rei le dicta cómo.

Cuando entra en conflicto

Con Chūgo (Deber): ¿qué hace un samurái cuando lo que su conciencia reconoce como correcto contradice una orden directa de su señor? Es, según buena parte de la ficción de Rokugán, el conflicto que más historias genera.

2. Yūki — Valor

Qué significa

No la ausencia de miedo, sino la capacidad de actuar correctamente a pesar de él. En Rokugán, el valor rara vez se demuestra gritando: se demuestra permaneciendo sereno cuando gritar sería más fácil.

Cómo se manifiesta en el lenguaje silencioso

- [C9.8] El silencio antes de un duelo — la calma previa es la forma más reconocida de valor silencioso.
- [C10.3] Permanecer completamente inmóvil — sostener la compostura bajo una acusación o una amenaza.
- [C1.5] El autocontrol es la mayor demostración de fuerza — principio que resume toda la virtud.
- [C17.6] Perder el control emocional — el fracaso de Yūki, tan grave que el manual lo cataloga como error imperdonable.

Ejemplo

Un joven bushi recibe un desafío que sabe que probablemente no puede ganar. No palidece, no discute los términos: pide unos segundos, cierra los ojos como describe [C9.8] y acepta con la misma serenidad con la que aceptaría una taza de té.

Cuando entra en conflicto

Con Jin (Compasión): el valor para imponer un castigo merecido choca a menudo con la piedad de conceder una segunda oportunidad.

3. Jin — Compasión

Qué significa

Benevolencia genuina, especialmente hacia quien no puede exigirla: un derrotado, un plebeyo, un rival caído en desgracia. No es debilidad; es la fuerza suficiente para no necesitar aplastar a quien ya no representa una amenaza.

Cómo se manifiesta en el lenguaje silencioso

- [C5.7] La reverencia tras la victoria — honrar al derrotado en el mismo instante de la victoria.

- [C15.7] Cómo ofrecer una salida honorable — el mecanismo verbal que hace posible la piedad sin humillación.
- El trato hacia los heimin descrito en las adiciones al Capítulo 1 — la compasión hacia quien no puede exigir respeto es, precisamente, donde más se nota si un samurái la posee de verdad.

Ejemplo

Tras ganar un duelo, una samurái del Clan León envaina la espada, se inclina ante su adversario caído y ordena que sea atendido antes que ella misma. Nadie discute su victoria; todos recuerdan su compasión.

Cuando entra en conflicto

Con Meiyo (Honor): la compasión hacia quien ha deshonrado gravemente al clan puede leerse como una forma de complicidad con esa misma deshonra.

4. Rei — Cortesía

Qué significa

El respeto expresado en la forma, no solo sentido en la intención. Es la virtud más directamente ligada a todo este manual: prácticamente cada gesto descrito en los quince capítulos anteriores es, en algún grado, una manifestación de Rei.

Cómo se manifiesta en el lenguaje silencioso

- [C1.6] La forma es tan importante como el contenido — el principio que da título a esta virtud.
- Los Capítulos 3, 8 y 9 en su totalidad (reverencia, ceremonia del té, banquetes) son, esencialmente, un tratado extenso sobre Rei aplicada.
- [C7] El lenguaje del abanico — Rei llevada a su forma más elaborada y silenciosa.

Ejemplo

Una anfitriona del Clan Grulla recibe a un invitado que sabe que le trae malas noticias. Aun así, sigue el protocolo completo de la ceremonia del té antes de permitir que la conversación gire hacia el asunto real. Rei no niega la mala noticia: simplemente insiste en que incluso las malas noticias merecen ser recibidas con dignidad.

Cuando entra en conflicto

Con Makoto (Sinceridad): la cortesía en ocasiones exige silencio, eufemismo o un rechazo indirecto; la sinceridad exigiría la verdad desnuda. Esta tensión es, de hecho, el motor de buena parte de la política cortesana de Rokugán.

5. Makoto — Sinceridad

Qué significa

Que las palabras y los actos coincidan con lo que uno realmente piensa y siente. No solo no mentir: tampoco fingir. Es la virtud que la máscara cortesana pone constantemente a prueba.

Cómo se manifiesta en el lenguaje silencioso

- [C17.8] Mentir cuando la mentira puede demostrarse — la falta imperdonable que da nombre a esta virtud por su ausencia.
- [C15.1] Cómo elogiar sin parecer adulador — decir algo agradable sin dejar de decir la verdad.
- [C6.10] Sonreír únicamente con los ojos — la llamada máscara Escorpión pone a prueba, más que ninguna otra entrada del manual, los límites de esta virtud.

Ejemplo

Un cortesano recibe un regalo mediocre de un rival y, en lugar de fingir un entusiasmo que no siente, encuentra un aspecto genuinamente apreciable que mencionar [C13.10]. No miente. Tampoco dice toda la verdad. Makoto, bien entendida, deja ese margen.

Cuando entra en conflicto

Con Rei y con Chūgo: ¿debe un cortesano decir la verdad si hacerlo humilla a su anfitrión, o si contradice un secreto de Estado que su señor le ha ordenado guardar?

6. Meiyo — Honor

Qué significa

La reputación que un samurái construye con sus propios actos, y su disposición a responder personalmente por ellos — hasta el final, si es necesario. Es la virtud que convierte cada error del Capítulo 17 en algo más que una simple torpeza social.

Cómo se manifiesta en el lenguaje silencioso

- El Capítulo 17 completo (Los errores imperdonables) es, en esencia, un catálogo de faltas contra Meiyo.
- El seppuku y el duelo formal (propuesta de ampliación ya incorporada) representan la expresión máxima y más silenciosa de esta virtud.
- [C4.9] Entregar voluntariamente el daishō — renunciar a la propia defensa como acto de honor, no de debilidad.

Ejemplo

Un daimyō menor, descubierto en una negligencia grave, no espera a que su señor decida su destino: solicita él mismo el permiso para el seppuku antes de que se lo exijan. El gesto no borra el error, pero demuestra que Meiyo seguía intacto incluso cuando todo lo demás había fallado.

Cuando entra en conflicto

Con Jin: exigir una reparación de honor puede chocar frontalmente con la piedad de perdonar a quien la ha ofendido.

7. Chūgo — Deber y Lealtad

Qué significa

La obligación hacia el propio señor, el clan y el Emperador, por encima del deseo personal. A veces se escribe Chūgi. Es la virtud que explica por qué tantos gestos de este manual consisten, sencillamente, en esperar el turno de otro.

Cómo se manifiesta en el lenguaje silencioso

- [C1.2] El deber siempre está por encima del deseo — principio fundacional de esta virtud.
- [C9.6] El silencio tras recibir una orden — no se discute, se acata, y el silencio mismo es la aceptación.
- [C9.7] El silencio en una audiencia — solo habla quien tiene autorización para hacerlo.
- [C12.1] Esperar a que el anfitrión comience — la jerarquía como extensión cotidiana del deber.

Ejemplo

Un samurái recibe una orden que contradice sus propios planes personales, incluso su felicidad. No protesta: hace una reverencia [C5.2], guarda silencio [C9.6] y comienza a organizar su partida. Chūgo no exige que le guste la orden. Exige que la cumpla.

Cuando entra en conflicto

Con Gi: obedecer una orden que la propia conciencia reconoce como injusta, o actuar según la rectitud personal y desobedecer. El conflicto más citado en la ficción de Rokugán, y el que con más frecuencia separa a un samurái leal de un samurái honorable.

Errores frecuentes

- Tratar el Bushidō como un reglamento fijo que se consulta artículo por artículo, en vez de un carácter interiorizado desde la infancia.
- Asumir que las siete virtudes tienen siempre el mismo peso para todos los personajes: en la práctica, casi ninguna escena social importante en Rokugán deja de poner dos de ellas en tensión.

- Confundir el sacrificio ocasional de una virtud —algo que todo samurái enfrenta— con su ausencia total en el carácter de ese personaje.
- Juzgar a un personaje de otro clan por no anteponer la misma virtud que antepondría el propio: es precisamente el tema del Capítulo 3.

Consejos para el Director de Juego

La forma más eficaz de usar este capítulo en mesa no es explicar las virtudes: es construir escenas donde dos de ellas empujen a un personaje en direcciones opuestas y dejar que el jugador decida cuál sacrifica.

- En vez de preguntar «¿qué hace tu personaje?», pregunta «¿qué virtud está dispuesto a sacrificar tu personaje en esta escena, y a qué precio?».
- Un PNJ memorable rara vez elige mal entre el bien y el mal. Elige, con dolor visible, entre dos virtudes igual de reales.
- Usa el código de referencias cruzadas del apéndice para conectar sobre la marcha un gesto concreto con la virtud que lo sostiene, sin necesidad de detener la escena para explicarlo.

Capítulo 3

Como interpreta cada clan el Bushidō

«Pregúntale a un Grulla, a un León y a un Cangrejo cuál es la virtud más importante. Los tres responderán con total sinceridad. Los tres darán una respuesta distinta.»

Los ocho Grandes Clanes juran el mismo Bushidō. Ninguno reniega de una sola de sus siete virtudes. Lo que cambia —y lo que explica gran parte de las fricciones que encontrarás en capítulos posteriores— es el orden en que cada cultura las coloca cuando dos de ellas, inevitablemente, entran en conflicto. Este capítulo anticipa el marco de clanes que el Capítulo 19 desarrollará por extenso, y lo cruza con las virtudes del Capítulo 2.

Como detalla con mucho más desarrollo el Capítulo 19: esto describe tendencias culturales, no personalidades individuales. Puede existir un León que anteponga la Compasión a su propio Valor, o un Escorpión escrupulosamente sincero. Lo que aquí se describe es qué conflicto resulta más frecuente, más comprensible y menos costoso socialmente dentro de cada clan — no una regla que todos sus miembros cumplan sin excepción.

Clan Grulla

Virtud que antepone

Rei (Cortesía). Es, casi por definición, el clan que ha llevado esta virtud a su forma más elaborada.

Virtud que más le cuesta sostener

Makoto (Sinceridad). Su perfección formal puede convertirse en un vehículo para no decir del todo la verdad, sin llegar nunca a mentir de forma demostrable.

Cómo se manifiesta en el lenguaje silencioso

Se manifiesta en casi todo el Capítulo 16 (El arte del insulto elegante): decir la verdad de forma tan indirecta que resulta casi irreconocible como verdad.

Ejemplo de conflicto resuelto

Un cortesano Grulla rechaza una propuesta con tal delicadeza que el interlocutor tarda días en comprender que ha sido, en realidad, humillado. Rei queda intachable. Makoto queda, como mínimo, en entredicho.

Cómo lo juzgan los demás clanes

El Escorpión los admira como iguales en sofisticación; el León o el Cangrejo, en cambio, pueden sentir que la forma se ha comido al fondo del asunto.

Clan León

Virtud que antepone

Chūgo (Deber) y Yūki (Valor), casi a partes iguales: sirven al Emperador con una devoción marcial que rara vez separa una virtud de la otra.

Virtud que más le cuesta sostener

Jin (Compasión). Su franqueza puede resultar dura con quien ha fallado por debilidad circunstancial, no por deslealtad deliberada.

Cómo se manifiesta en el lenguaje silencioso

[C17, Diferencias entre clanes] ya señala que el León «tolera mejor una incorrección nacida de la pasión que una nacida de la cobardía»: es la misma jerarquía de virtudes expresada en una sola frase.

Ejemplo de conflicto resuelto

Un general exige un duelo formal a un oficial que ha fallado en su deber, aun cuando las circunstancias fueran casi imposibles de superar. Chūgo y Meiyo quedan satisfechos. Jin queda sacrificado, y el propio general lo sabe.

Cómo lo juzgan los demás clanes

El Fénix a veces los ve carentes de piedad; el Cangrejo, en cambio, los respeta precisamente por esa misma dureza.

Clan Escorpión

Virtud que antepone

Chūgo, entendido como lealtad a la estabilidad del Imperio por encima de cualquier código personal — incluso por encima de su propia reputación.

Virtud que más le cuesta sostener

Makoto. Es la virtud que sacrifican con más frecuencia y, a diferencia de los demás clanes, de forma consciente y deliberada.

Cómo se manifiesta en el lenguaje silencioso

[C6.10] Sonreír únicamente con los ojos y el Capítulo 16 completo (El arte del insulto elegante) son la expresión más pura de una Makoto subordinada a un propósito mayor.

Ejemplo de conflicto resuelto

Una cortesana miente deliberadamente a un rival para proteger un secreto de Estado que ni siquiera le beneficia personalmente. Para ella, ha subordinado Makoto a Chūgo, y lo considera un sacrificio honorable, no una traición a Meiyo.

Cómo lo juzgan los demás clanes

Casi todos los demás clanes sospechan de su Makoto por sistema; solo otro Escorpión —o un Grulla especialmente perspicaz— comprende que el sacrificio es intencionado, no un defecto de carácter.

Clan Fénix

Virtud que antepone

Jin (Compasión), extendida hasta abarcar la armonía general del Imperio, no solo la piedad hacia un individuo concreto.

Virtud que más le cuesta sostener

Yūki en su forma más marcial. Prefieren ceder antes que imponerse, lo que otros clanes pueden confundir con indecisión, aunque el manual ya aclara que se trata de paciencia, no de debilidad.

Cómo se manifiesta en el lenguaje silencioso

[C15.7] Cómo ofrecer una salida honorable y [C5.7] La reverencia tras la victoria describen exactamente el tipo de gesto que un Fénix prioriza de forma casi instintiva.

Ejemplo de conflicto resuelto

Un anciano Fénix ofrece una salida honorable incluso a quien ha actuado con malicia evidente. Jin queda protegida. Un León presente en la misma sala puede interpretar ese mismo gesto como una falta de Yūki.

Cómo lo juzgan los demás clanes

El León puede leer su paciencia como indecisión (tal y como ya advierte el Capítulo 19); el Escorpión, en cambio, valora su previsibilidad moral porque le permite anticipar sus movimientos.

Clan Dragón

Virtud que antepone

Gi (Rectitud). Juzgan la intención con una honestidad casi radical, por encima de cualquier consideración de forma.

Virtud que más le cuesta sostener

Rei en su vertiente más ritualizada. Su franqueza filosófica puede saltarse convenciones sociales que a otros clanes les importan enormemente.

Cómo se manifiesta en el lenguaje silencioso

[C17, Diferencias entre clanes] ya recoge que el Dragón «juzga más la intención que la forma»: es Gi anteponiéndose a Rei de manera explícita.

Ejemplo de conflicto resuelto

Un monje responde a una pregunta política con una verdad incómoda, sin suavizarla con la cortesía que la ocasión esperaba. Gi queda satisfecha. Rei, visiblemente, no.

Cómo lo juzgan los demás clanes

El Grulla puede considerarlos toscos; el Fénix, en cambio, los respeta profundamente por esa misma honestidad, que reconoce como una forma distinta de armonía.

Clan Cangrejo

Virtud que antepone

Chūgo, entendido de la forma más literal posible: proteger físicamente el Imperio, no solo servirlo con protocolo. Gi pragmático lo acompaña muy de cerca.

Virtud que más le cuesta sostener

Rei. Subordinan la cortesía a la supervivencia de forma tan sistemática que el propio Capítulo 19 lo señala como su rasgo más reconocible.

Cómo se manifiesta en el lenguaje silencioso

[C9, Diferencias entre clanes]: «reducen el silencio al mínimo imprescindible; en campaña prefieren órdenes claras y directas» — Chūgo práctico anteponiéndose a Rei ceremonial.

Ejemplo de conflicto resuelto

Un comandante interrumpe una ceremonia formal para atender una emergencia real en el muro. Nadie que conozca al clan lo considera una falta grave: Chūgo y Gi han quedado, de hecho, mejor servidos que si hubiera terminado la ceremonia.

Cómo lo juzgan los demás clanes

El Grulla los considera bruscos hasta que comprende el motivo; el propio manual ya aclara que no desprecian la etiqueta, sino que la subordinan cuando entra en conflicto directo con la supervivencia.

Clan Unicornio

Virtud que antepone

Gi personal, entendida como adaptabilidad honesta: hacer lo correcto según el contexto, no según una fórmula heredada sin examinar.

Virtud que más le cuesta sostener

Rei en su forma más rígida y ritualizada. Su cortesía es genuina, pero menos sujeta al protocolo exacto que la del resto del Imperio.

Cómo se manifiesta en el lenguaje silencioso

[C9, Diferencias entre clanes]: sostienen la mirada más tiempo del que la etiqueta rokuganí tradicional recomienda — para ellos es Makoto, no una falta de Rei.

Ejemplo de conflicto resuelto

Un embajador sostiene el contacto visual más tiempo del protocolo esperado, porque para él eso es sinceridad, no descortesía. Makoto queda intacta; Rei, según el criterio rokuganí más tradicional, queda en entredicho.

Cómo lo juzgan los demás clanes

Los clanes más tradicionales pueden considerarlos «poco rokuganíes» (el propio Capítulo 19 ya lo señala), sin comprender que simplemente ordenan las mismas siete virtudes de otra manera.

Clan Mantis

Virtud que antepone

Makoto, en su forma más literal y menos cortesana: un trato es un trato, y la palabra dada se cumple hasta el final. Yūki práctico —la valentía de asumir riesgos reales— la acompaña de cerca.

Virtud que más le cuesta sostener

Rei en su forma más ceremonial. El protocolo cortesano les resulta secundario frente al fondo real del asunto que se está tratando.

Cómo se manifiesta en el lenguaje silencioso

La sección dedicada a Mantis en el Capítulo 19: «sella los acuerdos importantes con algo tangible, no solo con palabras» — Makoto por encima de la forma que la rodea.

Ejemplo de conflicto resuelto

Un capitán cierra un trato con un apretón de manos, sin conocer la reverencia exacta que la ocasión formal habría exigido, y lo respeta hasta la muerte. Makoto queda perfectamente intacta. Rei, a ojos de un Grulla, no.

Cómo lo juzgan los demás clanes

El Grulla puede considerarlos toscos, hasta que descubre que un Mantis jamás falta a la palabra dada — algo que ni siquiera todos los Grulla pueden garantizar con la misma certeza.

Tabla comparativa: quién antepone cada virtud

Un resumen rápido de lo anterior, útil para consultar en mesa sin releer cada sección.

Virtud	La antepone	La sacrifica con más frecuencia
Gi (Rectitud)	Dragón, Cangrejo	Escorpión (subordinada a Chūgo), Grulla (subordinada a Rei)
Yūki (Valor)	León, Mantis	Fénix (leído por otros como indecisión, aunque no lo sea)
Jin (Compasión)	Fénix, Cangrejo (a su manera)	León en el campo de batalla, Escorpión cuando estorba un plan mayor
Rei (Cortesía)	Grulla, Escorpión (como máscara)	Cangrejo, Mantis, Dragón
Makoto (Sinceridad)	Mantis, Dragón, León	Escorpión (deliberadamente), Grulla (sin buscarlo, por exceso de forma)
Meiyo (Honor)	León, Grulla	Dragón (lo matiza: juzga la intención antes que la forma)
Chūgo (Deber y Lealtad)	León, Escorpión, Cangrejo	Unicornio y Dragón (más personal, menos jerárquico)

Errores frecuentes

- Concluir que un clan «no tiene» la virtud que sacrifica con más frecuencia: el Escorpión valora Meiyo tanto como el León; simplemente no lo demuestra de la misma manera.
- Usar esta tabla como una camisa de fuerza para cada PNJ del clan, en vez de como un punto de partida que un personaje concreto puede desafiar.
- Olvidar que dos clanes pueden anteponer la misma virtud — Grulla y Escorpión comparten Rei— y que precisamente por eso, cuando chocan, ninguno de los dos concede fácilmente.

Consejos para el Director de Juego

Esta tabla es, sobre todo, una herramienta de contraste. Enfrenta a dos personajes de clanes con jerarquías de virtudes opuestas ante el mismo dilema, y la escena generará tensión por sí sola, sin necesidad de que ninguno de los dos actúe de mala fe.

- Un Cangrejo y un Grulla discutiendo si interrumpir una ceremonia por una emergencia real es, en esencia, Chūgo/Gi contra Rei — y ambos tienen razón desde su propio marco.
- Un Escorpión y un Dragón analizando la misma mentira política verán Chūgo/Makoto enfrentados a Gi/Makoto: uno la justifica, el otro no, y ambos parten de una honestidad real hacia virtudes distintas.

- Guarda esta tabla junto al apéndice de referencias cruzadas: juntos permiten construir, en segundos, por qué una misma escena social se lee de forma completamente distinta según quién esté sentado a la mesa.

Principio fundamental

«El Bushidō no divide a Rokugán en quienes lo cumplen y quienes no. Lo divide en quienes, ante la misma pregunta imposible, sacrificarían una virtud distinta — y lo saben.»

Ese es, en última instancia, el motivo por el que el mismo gesto silencioso —una reverencia, un silencio, un abanico que se cierra un segundo antes de lo esperado— puede significar honor para un León, sinceridad para un Dragón y lealtad para un Escorpión, sin que ninguno de los tres esté equivocado.

Capítulo 4

El lenguaje del daishō

"Una espada enfundada habla antes que una espada desenvainada."

El **daishō** —la pareja formada por la katana y el wakizashi— no es únicamente el símbolo del estatus samurái. Es un medio de comunicación. La posición de las armas, la forma de transportarlas y el modo de manipularlas permiten expresar respeto, confianza, cautela o una amenaza sin necesidad de pronunciar una sola palabra.

Gran parte de estas costumbres están inspiradas en la etiqueta samurái histórica, adaptadas a Rokugán. El Director de Juego puede utilizarlas para enriquecer las escenas sociales sin convertirlas en reglas rígidas.

1. Entrar armado en una residencia

El gesto

Un samurái llega a la residencia de otro noble llevando su daishō.

Significado

Entrar armado no constituye una ofensa. Es el derecho y el deber de todo samurái.

Sin embargo, el anfitrión puede solicitar que la katana permanezca en la entrada.

Negarse supone afirmar:

"No confío plenamente en vuestra hospitalidad."

Aceptar transmite:

"Reconozco vuestra autoridad bajo este techo."

Variaciones

Grulla

Esperan que la katana permanezca en la entrada.

León

Suelen aceptar la petición, aunque sin entusiasmo.

Cangrejo

Con frecuencia solicitan una excepción cuando existen peligros reales.

Escorpión

Entrega el arma sin resistencia, pero recuerda durante años cómo se ha comportado cada anfitrión con ella.

Fénix

Entrega la katana de buen grado; conservarla junto a sí en presencia ajena ya les parece una forma de tensión innecesaria.

Dragón

Rara vez concede importancia al gesto en sí mismo; acepta o rehúsa según su intuición del momento, sin verlo como una declaración.

Unicornio

Suele preguntar abiertamente cuál es la costumbre de la casa, en lugar de asumir que existe una única norma válida en todo el Imperio.

Mantis

Entrega el arma sin ceremonia si confía en el anfitrión, y lo dice abiertamente si no confía; no ve necesidad de disfrazar la decisión con matices.

2. El lugar donde se deposita la katana

El gesto

Al sentarse, el samurái coloca la katana sobre el suelo.

Significado

Nunca se deja descuidadamente.

Debe quedar paralela al cuerpo.

Una espada colocada lejos indica tranquilidad.

Una espada muy próxima indica cautela.

Interpretación

Un cortesano experto observará inmediatamente esa distancia.

No dirá nada.

Simplemente comprenderá el mensaje.

3. La orientación de la empuñadura

El gesto

La tsuka queda orientada hacia delante.

Significado

Permite desenvainar rápidamente.

Equivale a decir:

"Estoy preparado para combatir."

No implica necesariamente una amenaza.

Pero sí una ausencia de confianza.

Consecuencias

En una reunión diplomática puede interpretarse como un insulto muy sutil.

Un anfitrión refinado fingirá no haberlo visto.

Un León probablemente responderá colocando también su espada de igual forma.

4. Colocar la empuñadura hacia atrás

El gesto

La empuñadura apunta en sentido opuesto.

Significado

Desenvainar resulta más lento.

El mensaje es claro.

"No espero necesitar mi espada."

Es una muestra de confianza.

Muchos cortesanos Grulla la consideran la posición ideal durante una comida formal.

5. Alejar el wakizashi

El gesto

Además de la katana, el samurái deposita también el wakizashi.

Significado

El wakizashi normalmente permanece junto al propietario.

Separarse voluntariamente de ambas armas comunica una confianza extraordinaria.

Prácticamente significa:

"Me encuentro entre amigos."

Riesgo

Si el anfitrión traiciona esa confianza, su deshonra será mucho mayor.

6. La mano sobre la tsuka

El gesto

La mano descansa suavemente sobre la empuñadura.

Significado

No constituye todavía una amenaza.

Pero sí una advertencia.

Es equivalente a decir:

"No deis un paso más."

Los duelistas expertos suelen utilizar este gesto para detener una discusión antes de que escale.

Error habitual

Mantener la mano apoyada demasiado tiempo transmite nerviosismo más que seguridad.

7. Girar ligeramente la saya

El gesto

La vaina rota unos grados.

Significado

Facilita el desenvaine.

Un observador experto entenderá inmediatamente que la conversación ha cambiado de tono.

No se considera un acto hostil.

Todavía existe margen para la diplomacia.

8. Desenvainar unos centímetros

El gesto

La hoja abandona ligeramente la saya.

Significado

La etiqueta rokuganí es muy clara.

En ese instante el conflicto verbal prácticamente ha terminado.

El siguiente paso será un duelo o un combate.

Volver a envainarla sin explicación puede interpretarse como una pérdida de resolución.

Uso narrativo

Muchos campeones utilizan este gesto únicamente para obligar al adversario a disculparse.

9. Entregar voluntariamente el daishō

El gesto

Un samurái entrega personalmente sus espadas a un criado o al anfitrión.

Significado

Es una de las mayores demostraciones posibles de confianza.

También puede simbolizar:

- aceptación de una rendición;
- sometimiento temporal;
- petición de protección.

Ejemplo

Un magistrado imperial visita el castillo de un viejo aliado.

Entrega personalmente sus armas.

Todo el salón comprende el inmenso honor que acaba de conceder al anfitrión.

10. Tocar la espada de otro samurái

El gesto

Una persona toca la katana ajena sin permiso.

Significado

Es una de las mayores faltas de respeto imaginables.

La espada representa el alma del samurái.

Invadir ese espacio equivale a invadir su propia identidad.

Posibles consecuencias

- exigencia inmediata de disculpas;
- pérdida de Honor;
- duelo formal;
- ruptura de negociaciones.

Un campesino podría ser perdonado por ignorancia.

Un samurái jamás.

Consejos para el Director de Juego

No conviertas estos gestos en una lista de penalizadores automáticos. Utilízalos para enriquecer la narrativa.

Cuando un jugador describa uno de estos comportamientos, responde mostrando cómo reaccionan los PNJ:

- un cortesano Grulla puede sonreír levemente al detectar una ofensa sutil;
- un León puede llevar también la mano a la empuñadura, aceptando el desafío implícito;
- un Escorpión puede aprovechar el gesto para insinuar ante los presentes que el visitante desconfía de su anfitrión, sembrando la discordia sin pronunciar una mentira.

En Rokugán, las espadas rara vez son las protagonistas de una escena. Lo es todo aquello que los presentes entienden antes de que alguien llegue a desenvainarlas.

Capítulo 5

El arte de la reverencia

"La profundidad de una reverencia revela más sobre el alma de un samurái que la calidad de su espada."

En Rokugán nadie se limita a "hacer una reverencia". Cada inclinación del cuerpo constituye una declaración política. Una reverencia demasiado profunda puede ser tan inapropiada como una demasiado breve. La diferencia de apenas unos centímetros en la inclinación de la espalda puede expresar respeto, igualdad, duda, desafío o incluso humillación.

Un cortesano veterano observa una reverencia con la misma atención que un duelista observa la postura de un adversario.

1. La reverencia al Emperador

El gesto

El samurái realiza la inclinación más profunda de la que es físicamente capaz, evitando mirar directamente al rostro imperial.

Significado

No expresa obediencia a una persona.

Expresa obediencia al propio Cielo.

Ante el Emperador no existen rivalidades de clan, rango ni intereses personales.

Todos los presentes son simplemente súbditos.

Error grave

Intentar llamar la atención durante una audiencia imperial.

Incluso un exceso de teatralidad puede interpretarse como una falta de humildad.

2. La reverencia a un superior

El gesto

El superior inicia el encuentro.

El inferior espera una fracción de segundo y realiza una inclinación claramente más profunda.

Significado

Reconoce la autoridad sin rebajarse más de lo necesario.

Una reverencia exageradamente profunda puede interpretarse como servilismo.

Un auténtico samurái muestra respeto.

Nunca adulación.

Ejemplo

Un yoriki saluda a un Magistrado Esmeralda.

Inclina la espalda aproximadamente el doble que el magistrado.

Todos entienden inmediatamente la relación jerárquica.

3. La reverencia entre iguales

El gesto

Ambos samuráis inclinan el cuerpo con prácticamente la misma profundidad.

Significado

Ninguno reconoce superioridad sobre el otro.

Es la reverencia habitual entre oficiales del mismo rango o entre campeones de diferentes clanes.

Matiz

Si uno de los dos se inclina ligeramente menos, está insinuando que considera superior su posición social.

Los observadores atentos detectarán inmediatamente ese detalle.

4. La reverencia a un inferior

El gesto

Existe una ligera inclinación de cabeza y hombros.

Nada más.

Significado

Reconoce la dignidad del otro sin alterar el orden jerárquico.

No hacer ninguna reverencia puede resultar descortés.

Hacer una demasiado profunda puede generar incomodidad.

Ejemplo

Un daimyō agradece el servicio de un ashigaru.

Inclina apenas la cabeza.

El soldado comprende que ha recibido un honor poco frecuente.

5. La reverencia durante una disculpa

El gesto

La inclinación permanece durante varios segundos.

Cuanto mayor es la falta, mayor es el tiempo que se mantiene.

Significado

El tiempo sustituye a las palabras.

No importa únicamente cuánto se inclina el cuerpo.

Importa cuánto tarda en incorporarse.

Regla social

Levantarse antes de que el ofendido responda puede interpretarse como una disculpa poco sincera.

6. La reverencia antes de un duelo

El gesto

Ambos duelistas se saludan antes de adoptar su guardia.

Significado

La reverencia afirma que el combate no nace del odio.

Nace del honor.

Mientras exista esa reverencia, ninguno de los dos considera al otro un criminal.

Simplemente son dos samuráis cumpliendo con su deber.

Curiosidad

Muchos maestros afirman que la auténtica victoria comienza en esta reverencia y no en el primer corte.

7. La reverencia tras la victoria

El gesto

El vencedor vuelve a inclinarse ante el derrotado.

Significado

Reconoce el valor de quien ha luchado con honor.

No hacerlo convierte una victoria honorable en una humillación innecesaria.

Ejemplo

Un Kakita derrota a un Mirumoto.

Antes de guardar la espada realiza una reverencia.

Toda la corte comenta después la elegancia del vencedor.

No únicamente su habilidad.

8. La ausencia deliberada de reverencia

El gesto

El samurái permanece completamente erguido.

Significado

Es uno de los mayores insultos silenciosos posibles.

Equivale a declarar:

"No reconozco vuestra autoridad."

Solo puede justificarse en circunstancias excepcionales.

Por ejemplo:

- un traidor;
- un criminal;
- alguien que acaba de perder todo su honor públicamente.

Consecuencias

Puede provocar inmediatamente un desafío formal.

9. La reverencia durante una negociación

El gesto

La reverencia inicial es correcta.

La final resulta ligeramente más profunda.

Significado

Comunica satisfacción por el resultado.

Si ocurre lo contrario —la reverencia final es más breve— todos comprenden que la reunión ha terminado con tensión.

Sin necesidad de escuchar una sola palabra.

Los cortesanos expertos utilizan esta diferencia para enviar mensajes a los observadores.

10. La doble reverencia

El gesto

Tras una primera inclinación, el samurái realiza una segunda, más breve.

Significado

Expresa un respeto extraordinario o un agradecimiento sincero.

No debe utilizarse con frecuencia.

Si todas las personas reciben la misma cortesía, el gesto pierde completamente su valor.

Ejemplo

Un joven bushi agradece a un anciano sensei haber aceptado instruirlo.

La segunda reverencia transmite algo que las palabras no consiguen expresar.

Gratitud.

No obligación.

Errores frecuentes

Los extranjeros y los samuráis poco refinados suelen cometer los mismos errores:

- inclinarse demasiado deprisa;
- incorporarse antes que el superior;
- mantener contacto visual durante toda la reverencia;
- hablar mientras se inclinan;

- exagerar el gesto para impresionar;
- realizar la misma reverencia a todo el mundo, ignorando el rango.

Cualquiera de estos fallos puede no tener consecuencias graves por sí solo, pero repetidos crean la imagen de una persona mal educada, políticamente torpe o ajena a las costumbres de Rokugán.

Consejos para el Director de Juego

Las reverencias son una herramienta excelente para describir escenas sin recurrir a largas explicaciones. Basta con indicar cómo reaccionan los presentes.

- Si un cortesano Grulla arquea apenas una ceja al ver una reverencia demasiado breve, los jugadores comprenderán que alguien ha cometido una incorrección.
- Si un León responde a una reverencia insuficiente con otra aún más fría, la tensión entre ambos personajes aumenta sin necesidad de una amenaza verbal.
- Si un Escorpión devuelve una reverencia impecable mientras sonríe, es posible que esté ocultando una ofensa que utilizará más adelante.

En Rokugán, una espada puede iniciar una guerra. Una reverencia incorrecta puede hacerla inevitable.

LA UNIÓN DE DOS CLANES POR ENLACE MATRIMONIAL

Lo que la sangre no garantiza

Doji Masahiro recibe a Sayuri en el jardín, no en su despacho — una distinción que ella sabe leer perfectamente: lo que va a decirle no es una orden de la casa, es algo más parecido a una confidencia.

—Sabes por qué te envío a ti, y no a uno de tus hermanos —dice, sin mirarla todavía.

—Porque negocio mejor que ellos.

—Porque negocias mejor que ellos —confirma él—. La sangre te abrió esta puerta hace años, cuando decidí reconocerte. Pero esta puerta no seguirá abierta por la sangre. Seguirá abierta por lo que consigas al otro lado de esta negociación.

Sayuri no aparta la mirada, aunque el peso de la frase es exactamente el que su padre pretendía que tuviera.

—Los Yoritomo llegarán dispuestos a hablar sin rodeos. Eso no es debilidad: es una trampa distinta a la nuestra. Si les niegas toda forma, se sentirán insultados. Si les concedes demasiada, olvidarán quién dirige realmente esta conversación. Deja que se sientan escuchados. Nunca dejes que se marchen creyendo que han vencido a una Doji.

Le entrega un abanico, nuevo, todavía sin usar.

—Necesitamos esas rutas. Tráeme ese trato cerrado, hija. Y trae también la prueba de que reconocerte fue, después de todo, la decisión correcta.

Lo que arriesga Sayuri: el único lugar que ha tenido que ganarse dos veces



Capítulo 6

La mirada

"Los ojos son la única parte del cuerpo que un samurái no consigue disciplinar por completo. Por eso todos aprenden a observarlos."

En Rokugán, mirar es un acto deliberado. La dirección de la mirada, su duración y el momento en que se desvía comunican tanto como un discurso cuidadosamente preparado.

Un samurái nunca observa por curiosidad. Observa para transmitir un mensaje.

Mientras un extranjero mantiene el contacto visual como muestra de sinceridad, un rokuganí sabe que una mirada prolongada puede convertirse en un desafío.

1. Mirar directamente a los ojos

El gesto

Mantener un contacto visual firme durante varios segundos.

Significado

Depende completamente del contexto.

Entre iguales transmite determinación y sinceridad.

Ante un superior puede interpretarse como una demostración de excesiva confianza o incluso como un desafío velado.

Ejemplo

Durante una audiencia, un joven bushi mantiene la mirada fija sobre su daimyō mientras responde.

Aunque sus palabras sean respetuosas, varios cortesanos intercambian miradas incómodas. El muchacho acaba de mostrar más orgullo del que su rango le permite.

Variaciones

León: toleran mejor una mirada firme.

Grulla: prefieren un contacto visual breve y contenido.

2. Bajar la mirada en el momento adecuado

El gesto

Tras establecer contacto visual, el samurái baja ligeramente la vista antes de volver a levantarla.

Significado

No expresa sumisión.

Expresa respeto.

El mensaje es:

"Reconozco vuestra posición, pero no tengo nada que ocultar."

Es probablemente la forma más elegante de mantener una conversación con un superior.

Error frecuente

Mantener la vista permanentemente baja transmite inseguridad, no cortesía.

3. No apartar nunca la mirada

El gesto

Durante toda la conversación el samurái sostiene la mirada sin vacilar.

Significado

Determina una competición silenciosa de voluntades.

Puede significar:

- desafío;
- orgullo;
- intimidación;
- absoluta convicción.

Consecuencias

Un duelista Kakita probablemente lo interpretará como una invitación implícita a medir fuerzas.

Un Escorpión simplemente sonreirá... y recordará aquel gesto durante años.

4. Apartar la mirada demasiado deprisa

El gesto

El samurái rompe el contacto visual inmediatamente.

Significado

Puede interpretarse como:

- miedo;
- culpa;
- nerviosismo;
- mentira.

No siempre será cierto.

Pero eso es precisamente lo peligroso.

En Rokugán importa tanto la percepción como la realidad.

Aplicación

Muchos magistrados observan este detalle durante un interrogatorio antes incluso de formular la siguiente pregunta.

5. Mirar por encima del hombro de alguien

El gesto

Mientras otra persona habla, el samurái dirige ocasionalmente la vista hacia algún punto situado detrás de ella.

Significado

Comunica que el interlocutor no merece toda su atención.

Es un desprecio extremadamente refinado.

No llega a ser un insulto abierto.

Precisamente por eso resulta tan eficaz.

Ejemplo

Un cortesano Escorpión escucha la petición de un embajador Unicornio mientras observa distraídamente un biombo situado tras él.

No ha pronunciado una sola palabra ofensiva.

Sin embargo, todos los presentes entienden el mensaje.

6. Observar continuamente la espada de otro

El gesto

La mirada desciende repetidamente hacia la katana del interlocutor.

Significado

Existen dos posibles interpretaciones.

La primera:

"Temo que recurráis a la violencia."

La segunda:

"Estoy preparado para ella."

En ambos casos aumenta inmediatamente la tensión de la escena.

Reacción habitual

Un bushi experimentado modificará discretamente su postura.

Sin comentarios.

7. Mirar constantemente la puerta

El gesto

Durante una conversación importante el samurái dirige varias veces la vista hacia la salida.

Significado

Puede indicar:

- preocupación;
- deseo de abandonar la reunión;
- expectativa por la llegada de alguien;
- sensación de peligro.

Los buenos cortesanos detectan este comportamiento enseguida.

Uso narrativo

El Director de Juego puede describir este gesto para insinuar que un PNJ espera la llegada de un aliado... o de un asesino.

8. Cerrar los ojos antes de responder

El gesto

El samurái permanece inmóvil unos instantes con los ojos cerrados antes de hablar.

Significado

Demuestra autocontrol.

El mensaje es claro.

"He reflexionado antes de responder."

Muchos monjes y magistrados utilizan deliberadamente esta pausa para rebajar la tensión de una discusión.

Riesgo

Repetido en exceso puede parecer una representación teatral.

9. Observar a todos excepto al verdadero interlocutor

El gesto

Un personaje habla continuamente con un individuo, pero dirige la mirada a otra persona.

Significado

Es una técnica cortesana muy utilizada.

El mensaje real no va dirigido a quien escucha las palabras.

Va dirigido a quien recibe la mirada.

Ejemplo

Durante una negociación comercial, un embajador Grulla responde al representante León mientras mira constantemente al daimyō sentado al fondo.

Está indicando discretamente quién posee realmente el poder de decisión.

10. Sonreír únicamente con los ojos

El gesto

La expresión del rostro apenas cambia, pero los ojos transmiten serenidad y calidez.

Significado

Es una señal de confianza reservada a relaciones personales sólidas.

Entre desconocidos puede pasar inadvertida.

Entre viejos aliados comunica mucho más que una sonrisa abierta.

Contraste

Los Escorpión dominan el gesto contrario.

Sonríen ampliamente con la boca mientras los ojos permanecen completamente fríos.

Los cortesanos veteranos desconfían mucho más de esa sonrisa que de una amenaza abierta.

Errores frecuentes

Los gaijin suelen cometer varios errores relacionados con la mirada:

- mantener un contacto visual constante como señal de honestidad;
- recorrer continuamente la sala con los ojos, mostrando impaciencia;
- observar fijamente objetos valiosos o personas atractivas;
- mirar con insistencia las cicatrices, deformidades o armas ceremoniales de otro samurái;
- utilizar guiños o gestos exagerados con las cejas para expresar complicidad.

En Rokugán, estos comportamientos se consideran impropios de alguien educado.

Consejos para el Director de Juego

La mirada es una herramienta excelente para revelar emociones sin verbalizarlas.

Cuando describas una escena, presta atención a dónde miran los PNJ.

- Un magistrado que nunca aparta los ojos del acusado transmite una presión constante.
- Un daimyō que desvía la vista hacia su consejero antes de responder revela, sin quererlo, quién ejerce la verdadera influencia.
- Un cortesano Grulla que baja la mirada justo antes de aceptar un acuerdo puede estar ocultando una profunda decepción.
- Un Escorpión que mantiene una sonrisa impecable mientras sus ojos permanecen inmóviles probablemente ya ha descubierto algo que los demás ignoran.

En Rokugán, una mentira puede ocultarse tras unas palabras perfectas. Muy pocas consiguen ocultarse también en la mirada.

Capítulo 7

El lenguaje del abanico

"Una espada habla de poder. Un abanico habla de inteligencia."

En Rokugán, el **sensu** (abanico plegable) y el **gunsen** (abanico de guerra) son mucho más que objetos prácticos. Constituyen una prolongación de la personalidad del samurái. Un cortesano raramente señala con un dedo; lo hace con su abanico. Un general puede detener un ejército con un simple movimiento del suyo.

Mientras la espada comunica fuerza, el abanico comunica intención.

Un observador inexperto verá únicamente un objeto elegante. Un cortesano Grulla leerá en él un discurso completo.

1. Abrir el abanico lentamente

El gesto

El samurái despliega el abanico con un movimiento pausado y perfectamente controlado.

Significado

Indica que la conversación entra en una fase de reflexión.

El mensaje implícito es:

"Escucharé antes de responder."

Es un gesto habitual entre jueces, embajadores y cortesanos veteranos.

Aplicación

Si un PNJ abre lentamente el abanico antes de contestar una propuesta, los personajes deberían comprender que cada palabra posterior estará cuidadosamente elegida.

2. Cerrar el abanico con decisión

El gesto

El abanico se pliega de forma limpia, produciendo un sonido seco.

Significado

Marca el final de una idea o de una conversación.

No expresa ira.

Expresa decisión.

El mensaje es:

"Mi opinión está formada."

Riesgo

Cerrar el abanico bruscamente durante una audiencia puede interpretarse como una forma muy refinada de cortar la palabra al interlocutor.

3. Cubrir parcialmente la boca

El gesto

El abanico permanece abierto ocultando la parte inferior del rostro.

Significado

Tiene varios usos legítimos:

- evitar mostrar una emoción;
- impedir que otros lean el movimiento de los labios;
- mantener la discreción en una conversación privada.

En una corte llena de espías, este gesto resulta habitual.

Ejemplo

Una cortesana Escorpión escucha una propuesta mientras cubre ligeramente su sonrisa.

Nadie puede saber si está complacida... o burlándose.

4. Señalar con el abanico

El gesto

El extremo del abanico apunta directamente hacia una persona u objeto.

Significado

Mucho más educado que señalar con el dedo.

Sin embargo, hacerlo directamente sobre una persona sigue siendo una incorrección.

La forma correcta consiste en indicar una dirección general.

Error grave

Agitar el abanico frente al rostro de otra persona.

Equivale prácticamente a invadir su espacio personal.

5. Golpear suavemente la palma de la mano

El gesto

El abanico cerrado golpea una o dos veces la mano libre.

Significado

Impaciencia contenida.

No comunica enfado.

Comunica que el tiempo comienza a agotarse.

Muchos magistrados utilizan deliberadamente este gesto durante un interrogatorio para aumentar la presión psicológica.

6. Mantener el abanico completamente inmóvil

El gesto

El abanico permanece abierto, pero sin realizar ningún movimiento.

Significado

Autocontrol absoluto.

El samurái no necesita enfatizar sus palabras.

Confía en que su autoridad basta por sí misma.

Los grandes campeones de clan suelen adoptar esta postura durante las audiencias oficiales.

7. Abanicarse continuamente

El gesto

El personaje mueve el abanico una y otra vez.

Significado

Aunque pueda justificarse por el calor, en una conversación importante transmite:

- nerviosismo;
- incomodidad;
- inseguridad;
- impaciencia.

Los cortesanos experimentados procuran evitarlo.

Uso narrativo

Un Director de Juego puede describir este comportamiento para sugerir que un PNJ oculta preocupación antes incluso de que empiece a hablar.

8. Cerrar el abanico y apoyarlo sobre las rodillas

El gesto

Una vez terminada la intervención, el abanico permanece cerrado sobre ambas rodillas.

Significado

Escucha respetuosa.

El samurái cede voluntariamente la palabra.

Es uno de los gestos más habituales durante reuniones del consejo de un daimyō.

Matiz

Si el abanico queda ligeramente inclinado hacia el interlocutor, demuestra interés.

Si permanece perfectamente paralelo al cuerpo, indica neutralidad.

9. Entregar el abanico a otra persona

El gesto

El propietario ofrece su abanico para que otro lo examine.

Significado

Es una muestra de confianza considerable.

El abanico suele contener:

- el mon del clan;
- poemas personales;
- caligrafía;
- símbolos familiares.

No se presta con ligereza.

Ejemplo

Un anciano sensei entrega su abanico a un antiguo alumno antes de partir.

No es un regalo cualquiera.

Está mostrando un vínculo de profundo respeto.

10. Cerrar el abanico antes que el interlocutor

El gesto

Durante una conversación ambos mantienen abiertos sus abanicos.

Uno de ellos lo cierra primero.

Significado

Declara silenciosamente que considera terminada la discusión.

No obliga al otro a callar.

Pero deja claro que no espera nuevos argumentos.

Reacción habitual

Un buen cortesano aprovechará ese instante para concluir elegantemente la reunión.

Un mal cortesano insistirá... y empeorará la impresión causada.

Errores frecuentes

Los extranjeros suelen utilizar el abanico únicamente para combatir el calor.

Eso produce numerosos errores de etiqueta:

- abrirlo y cerrarlo continuamente por distracción;
- jugar con él entre los dedos;
- golpear objetos de la mesa;
- utilizarlo para rascarse;
- señalar directamente a otras personas;
- prestarlo sin pensar;
- dejarlo olvidado sobre un cojín o en el suelo.

En Rokugán, un abanico tratado con descuido proyecta una imagen de falta de disciplina.

Diferencias entre clanes

Grulla

El abanico forma parte del lenguaje cotidiano. Un Grulla experto puede mantener una conversación entera comunicando matices únicamente mediante pequeños movimientos del sensu.

Escorpión

Utilizan el abanico para ocultar emociones, sonrisas y conversaciones discretas. Sus movimientos son deliberadamente ambiguos.

León

Su uso es más sobrio y funcional. El abanico sirve para reforzar la autoridad, no para embellecer el discurso.

Fénix

Los shugenja suelen emplearlo durante plegarias, ceremonias y recitación de sutras, otorgándole un carácter casi ritual.

Unicornio

Su protocolo con el abanico es menos rígido debido a las influencias culturales adquiridas durante los siglos de exploración fuera del Imperio.

Mantis

Lo usan poco y sin sutileza: para abanicarse cuando hace calor, no para hablar.

Un Mantis que empieza a comunicarse con el abanico probablemente lo ha aprendido en la corte, no en su propia casa.

Consejos para el Director de Juego

El abanico permite introducir tensión en escenas donde nadie alza la voz.

Describe pequeños gestos en lugar de explicar emociones:

- Un embajador Grulla cierra lentamente el abanico antes de responder. Los presentes comprenden que acaba de tomar una decisión definitiva.
- Una cortesana Escorpión oculta media sonrisa tras el sensu cuando escucha una promesa imposible de cumplir.
- Un anciano daimyō mantiene el abanico completamente inmóvil durante toda la reunión. Nadie sabe qué piensa, y precisamente esa incertidumbre domina la sala.
- Al finalizar una negociación, uno de los participantes pliega su abanico mientras el otro continúa hablando. Sin una sola palabra, todos entienden que la conversación ha terminado.

En Rokugán, un abanico bien utilizado puede ganar una alianza. Mal utilizado, puede arruinar una negociación antes incluso de que se sirva el té.

Capítulo 8

El lenguaje del vestir y los colores

«Antes de que un cortesano abra la boca, su ropa ya ha hablado por él.»

Por qué falta: en el Japón cortesano histórico —y por extensión en Rokugán— la combinación de colores y capas de un kimono (la llamada kasane no irome) constituía un auténtico código, tan elaborado como el del abanico o la reverencia, capaz de comunicar la estación del año, el estado de ánimo, el luto o una alianza. El manual no dedica ni una línea a ello, a pesar de que es uno de los canales de "lenguaje silencioso" más ricos y documentados de la época que inspira el juego.

1. El mon visible y el mon discreto

El gesto

El emblema del clan (mon) puede lucirse de forma prominente y bien visible, o disimulado en un bordado sutil, casi invisible salvo para quien sabe buscarlo.

Significado

Mostrarlo con orgullo declara pertenencia abierta y disposición a asumir las consecuencias de representar al clan. Llevarlo discretamente sugiere un viaje privado, una misión que prefiere no comprometer al clan, o simple modestia.

Ejemplo

Un magistrado Esmeralda viaja de incógnito y borda su mon únicamente en el forro interior de la manga: solo lo vería quien tuviera derecho a desnudarlo o registrarlo.

2. La combinación de colores y la estación

El gesto

Los colores y capas del kimono deben corresponder a la estación del año, a la ocasión y a la edad de quien lo viste.

Significado

Vestir colores propios de otra estación —flores de ciruelo en pleno verano, por ejemplo— se considera una falta de sensibilidad estética casi tan grave como una reverencia incorrecta. Entre los Grulla puede comentarse durante semanas.

Ejemplo

En un banquete de otoño, una joven cortesana Doji aparece vestida con los colores del cerezo en flor, propios de la primavera. Nadie se lo reprocha en voz alta, pero varias miradas se cruzan: algo no encaja, aunque no sepan explicar qué.

Aplicación en juego

El Director de Juego puede usar un error de vestuario estacional como pista sutil de que un personaje es un impostor, un extranjero mal informado, o alguien que ha pasado tanto tiempo fuera de la corte que ha perdido el ritmo de sus costumbres.

3. Vestir de luto sin anunciarlo

El gesto

Colores apagados, ausencia de bordados o una prenda concreta (a menudo blanca o gris) señalan luto, incluso cuando el doliente no menciona la pérdida.

Significado

No es necesario explicar quién ha muerto. La ropa ya lo comunica, y preguntar directamente puede considerarse invasivo.

Ejemplo

Un daimyō acude a una audiencia vistiendo un tono discretamente más apagado de lo habitual. Nadie pregunta. Al día siguiente corre por la corte el rumor de que ha perdido a un pariente cercano.

4. El exceso de ornamento

El gesto

Un samurái viste con más bordados, capas o adornos de los que su rango o la ocasión justifican.

Significado

Comunica inseguridad sobre el propio estatus, no riqueza. Un noble seguro de su posición suele vestir con relativa sobriedad; quien necesita demostrar constantemente su rango es quien más lo duda.

Ejemplo

Un daimyō recién ascendido acude a su primera audiencia imperial con un atuendo notablemente más recargado que el de nobles de mayor antigüedad. Varios cortesanos Grulla lo comentan después, no con desprecio, sino con la condescendencia reservada a quien aún debe aprender.

5. Los colores reservados

El gesto

Ciertos tonos e intensidades de un color quedan reservados, por costumbre o por decreto, a rangos concretos (la familia imperial, determinados cargos de la corte).

Significado

Vestir un color reservado sin derecho a hacerlo es una ofensa grave, comparable a ocupar un asiento que no corresponde.

Ejemplo

Un comerciante enriquecido encarga un kimono en un tono de púrpura demasiado próximo al reservado a la nobleza más alta. El sastre, alarmado, se niega a completarlo sin antes consultar.

6. Cambiar de atuendo entre actos de una misma reunión

El gesto

Durante un encuentro largo (una visita de varios días, una negociación prolongada), el anfitrión o el invitado cambian de ropa entre una fase y otra.

Significado

Un cambio de atuendo puede marcar una transición de tono: de la cordialidad inicial a la seriedad de los asuntos de Estado, por ejemplo. Es una forma de anunciar sin palabras que "lo que viene ahora importa más".

Ejemplo

Tras el primer té, servido con ropas ligeras y colores suaves, el daimyō reaparece para la negociación vestido con los colores formales de su clan. Todos comprenden que la cortesía ha terminado y comienza el asunto serio.

Errores frecuentes

- Vestir colores de una estación equivocada por simple descuido.
- Combinar los colores de dos clanes rivales sin ser consciente del mensaje que transmite.
- Presentarse con ropa de viaje a una ceremonia formal sin cambiarse antes.
- No reconocer las señales de luto de un anfitrión y comportarse con excesiva jovialidad.
- Comentar en voz alta el coste de la vestimenta de otra persona.

Diferencias entre clanes

Grulla

Elevan la combinación de colores a una de las bellas artes de la corte; existen auténticos maestros dedicados solo a asesorar sobre el vestuario apropiado para cada ocasión.

León

Priorizan la funcionalidad y los colores del clan sobre la sutileza estacional; un León prefiere ser reconocido a distancia antes que admirado de cerca.

Escorpión

Utilizan la vestimenta como otra máscara: un atuendo humilde puede ocultar una posición poderosa, y viceversa.

Fénix

Incorporan colores y motivos con significado espiritual o asociados a los kami, especialmente durante rituales.

Cangrejo

En la frontera, la funcionalidad prevalece; en la corte, se esfuerzan por cumplir el protocolo aunque sin el refinamiento Grulla.

Mantis

Priorizan la funcionalidad frente al mar y el comercio sobre la sutileza estacional.

Visten bien cuando la ocasión lo exige, pero nunca a costa de la practicidad.

Consejos para el Director de Juego

- Describe la vestimenta de un PNJ importante antes que su rostro: los jugadores pueden aprender a "leer" a los personajes recurrentes por sus colores.
- Un cambio de vestuario a mitad de escena es una forma económica de señalar que algo ha cambiado, sin necesidad de que el PNJ lo explique.
- Un PJ que domina este lenguaje puede detectar el luto oculto de un anfitrión, o el nerviosismo de quien ha vestido con más ornamento del habitual, obteniendo información sin necesidad de una tirada de Investigación.

Capítulo 9

El silencio

"El silencio es el idioma que hablan quienes no necesitan imponerse con la voz."

Para un gaijin, el silencio suele resultar incómodo. Se llena con explicaciones, disculpas o palabras innecesarias. En Rokugán ocurre lo contrario: el silencio tiene significado propio. Es una herramienta diplomática, una demostración de autocontrol y, en ocasiones, el arma más afilada de un cortesano.

Un samurái aprende muy pronto que hablar demasiado revela información; guardar silencio obliga a los demás a interpretar, dudar y reaccionar.

En muchas ocasiones, el silencio no sustituye a las palabras: **es la respuesta.**

1. El silencio antes de responder

El gesto

Tras recibir una pregunta, el samurái permanece inmóvil unos segundos antes de contestar.

Significado

Demuestra que la respuesta no nace del impulso, sino de la reflexión.

El mensaje es:

"Vuestras palabras merecen consideración."

Un cortesano precipitado responde de inmediato.

Uno experimentado deja que el silencio dé peso a sus palabras.

Ejemplo

Un daimyō pregunta a un magistrado si cree culpable a un acusado.

El magistrado guarda cinco segundos de silencio antes de responder.

Toda la sala comprende que la decisión será trascendental.

2. El silencio tras un insulto

El gesto

El samurái escucha una ofensa y no responde.

Significado

No siempre implica aceptar el insulto.

Con frecuencia significa:

"Habéis demostrado quién sois. No necesito añadir nada."

Es una forma elegante de negar al ofensor la satisfacción de provocar una reacción.

Riesgo

Si el silencio se prolonga demasiado, algunos presentes pueden interpretarlo como cobardía.

El equilibrio resulta esencial.

3. El silencio durante una negociación

El gesto

Una vez presentada una oferta, una de las partes permanece completamente callada.

Significado

Obliga al otro negociador a enfrentarse a la incertidumbre.

Muchas personas intentan llenar ese vacío ofreciendo más concesiones de las previstas.

Los mejores diplomáticos conocen este mecanismo y lo utilizan deliberadamente.

Ejemplo

Un embajador Unicornio ofrece un tratado comercial.

El representante Grulla permanece inmóvil.

Tras unos segundos de incomodidad, el Unicornio añade espontáneamente mejores condiciones.

4. El silencio después de recibir malas noticias

El gesto

No existe reacción inmediata.

Significado

El samurái domina sus emociones antes de permitir que los demás las perciban.

Incluso si acaba de conocer la muerte de un familiar, procurará conservar la compostura.

Eso no significa ausencia de dolor.

Significa dominio sobre él.

Aplicación

Un PNJ que permanezca completamente inmóvil tras una tragedia puede impresionar mucho más que uno que rompa a llorar.

5. El silencio durante la ceremonia del té

El gesto

Los asistentes conversan poco.

Entre intervención e intervención aparecen largos momentos de calma.

Significado

No existe incomodidad.

Existe contemplación.

El silencio permite apreciar:

- el aroma del té;
- la cerámica;
- la estación del año;
- la compañía.

Hablar constantemente durante la ceremonia demuestra falta de refinamiento.

6. El silencio tras recibir una orden

El gesto

El samurái escucha una instrucción y asiente sin responder inmediatamente.

Significado

No necesita repetir:

"Sí, mi señor."

Su aceptación queda implícita.

Las palabras llegarán únicamente si son necesarias.

Error frecuente

Justificar inmediatamente por qué la orden será difícil.

Eso desplaza la atención desde el deber hacia las dificultades personales.

7. El silencio en una audiencia

El gesto

Solo habla quien ha recibido la palabra.

Los demás permanecen completamente callados.

Significado

El silencio protege la autoridad de quien dirige la reunión.

Interrumpir incluso con una aclaración bienintencionada supone invadir un espacio que no corresponde.

Ejemplo

Un joven cortesano intenta completar la explicación de su superior.

Aunque tenga razón, acaba de demostrar impaciencia y escasa disciplina.

8. El silencio antes de un duelo

El gesto

Los dos duelistas se observan sin pronunciar una palabra.

Significado

No es una pausa incómoda.

Es parte del combate.

Cada segundo permite estudiar:

- respiración;
- equilibrio;
- serenidad;
- miedo.

El primero que rompe ese silencio suele revelar más información de la que pretendía.

Curiosidad

Muchos maestros consideran que el duelo comienza precisamente en este instante y no cuando ambas espadas abandonan la saya.

9. El silencio como respuesta

El gesto

Una pregunta recibe únicamente silencio.

Significado

En Rokugán puede significar muchas cosas:

- "No responderé."
- "La respuesta es evidente."
- "No merecéis conocerla."
- "Reflexionad antes de volver a preguntar."

Precisamente su ambigüedad convierte este recurso en una herramienta diplomática muy poderosa.

Consejo

Un buen cortesano nunca pregunta dos veces aquello que ya ha recibido un silencio por respuesta.

10. Romper deliberadamente el silencio

El gesto

Tras un largo momento de calma, alguien habla primero.

Significado

Quien rompe el silencio asume la iniciativa.

También asume el riesgo.

Los grandes negociadores saben esperar hasta que sea el otro quien no soporte más la tensión.

Entonces obtienen información antes incluso de formular la siguiente pregunta.

Ejemplo

Dos daimyō permanecen inmóviles durante casi un minuto.

Finalmente uno suspira y habla.

Sin darse cuenta, acaba de ceder la posición dominante de la conversación.

Errores frecuentes

Los gaijin suelen sentirse incómodos ante el silencio y reaccionan de formas que un rokuganí considera impropias:

- hablar para llenar cualquier pausa;
- repetir innecesariamente los argumentos;
- interpretar el silencio como falta de comprensión;
- responder antes de que el superior termine de reflexionar;
- disculparse varias veces seguidas;
- confundir serenidad con indecisión.

En Rokugán, quien necesita hablar constantemente transmite inseguridad.

Diferencias entre clanes

Grulla

Utilizan el silencio para aumentar el peso de sus palabras. Una frase breve precedida por varios segundos de calma suele ser mucho más eficaz que un largo discurso.

Escorpión

Convierten el silencio en una herramienta de manipulación. Dejan que el interlocutor imagine aquello que ellos nunca llegan a decir.

León

Prefieren silencios breves. Valoran la claridad y la decisión, aunque respetan las pausas ceremoniales.

Dragón

Se sienten perfectamente cómodos con largos periodos de contemplación. Para ellos, el silencio puede formar parte del aprendizaje.

Fénix

Durante conversaciones religiosas o filosóficas, el silencio posee un valor casi sagrado.

Cangrejo

Reducen el silencio al mínimo imprescindible. En campaña prefieren órdenes claras y directas.

Mantis

Lo toleran mal. Para ellos, un silencio prolongado suele significar que alguien está evitando cerrar el trato, y prefieren romperlo antes de dejar que la conversación se enfríe.

Consejos para el Director de Juego

No tengas miedo de describir silencios durante una escena. Un silencio bien utilizado genera más tensión que un discurso.

- Un magistrado escucha la declaración de un acusado y tarda diez segundos en responder. Los personajes empiezan a preguntarse si han dicho algo inconveniente.
- Una cortesana Escorpión sonríe y permanece completamente callada después de recibir una acusación. Los presentes ya no saben quién domina realmente la conversación.
- Un daimyō observa lentamente a todos los asistentes antes de pronunciar una sola palabra. Cuando finalmente habla, nadie se atreve a interrumpirlo.
- Durante una negociación, ambos embajadores permanecen inmóviles. El primero que rompe el silencio revela, sin querer, que necesita más el acuerdo.

En Rokugán, el silencio nunca está vacío. Siempre contiene una intención. Aprender a escucharlo es tan importante como aprender a manejar la katana.

Capítulo 10

El lenguaje del cuerpo

"Antes de escuchar tus palabras, Rokugán ya ha juzgado tu postura."

En el Imperio Esmeralda el cuerpo nunca permanece inmóvil por casualidad. La posición de la espalda, las manos, las piernas o incluso la forma de caminar forman parte de un lenguaje aprendido desde la infancia por cualquier samurái. Incluso como se debe entrar a través de una puerta corredera: no se debe pisar nunca el umbral (shikii) de una puerta corredera al entrar o salir de una sala, y los fusuma—puertas correderas—deben abrirse o cerrarse con ambas manos y sin brusquedad.

Un campesino puede moverse como le resulte cómodo.

Un samurái se mueve como corresponde a su rango.

Un cortesano veterano es capaz de descubrir el estado emocional de otra persona antes incluso de que ésta pronuncie su primera palabra.

1. La espalda recta

El gesto

El samurái permanece erguido, con los hombros relajados y la espalda perfectamente alineada.

Significado

Es la postura natural de alguien dueño de sí mismo.

Transmite:

- disciplina;
- seguridad;
- autocontrol;
- dignidad.

No pretende impresionar.

Simplemente demuestra que la persona ha aprendido a gobernarse.

Ejemplo

Dos magistrados esperan audiencia.

Uno permanece erguido durante varios minutos sin cambiar de postura.

El otro comienza a apoyarse en una columna.

Aunque ambos tengan el mismo rango, los presentes perciben al primero como más digno.

2. Inclinar ligeramente el torso al escuchar

El gesto

Sin llegar a realizar una reverencia, el cuerpo se inclina apenas unos centímetros hacia el interlocutor.

Significado

Comunica interés y respeto.

El mensaje es:

"Vuestras palabras merecen toda mi atención."

Es un recurso frecuente entre diplomáticos Grulla.

Error

Inclinarse demasiado invade el espacio personal y puede interpretarse como ansiedad o necesidad de aprobación.

3. Permanecer completamente inmóvil

El gesto

Durante una conversación importante apenas existe movimiento.

Ni manos.

Ni hombros.

Ni cabeza.

Significado

Autodominio absoluto.

La inmovilidad transmite que ninguna palabra del adversario ha conseguido alterar el equilibrio interior del samurái.

Ejemplo

Un magistrado acusa públicamente a un cortesano Escorpión.

Éste permanece inmóvil durante toda la acusación.

Los presentes empiezan a preguntarse quién domina realmente la situación.

4. Cruzar los brazos

El gesto

Los brazos se cruzan delante del pecho.

Significado

En muchas culturas expresa comodidad.

En Rokugán suele interpretarse como una actitud defensiva o desafiante.

El cuerpo crea una barrera física entre ambos interlocutores.

Consecuencia

Durante una audiencia formal proyecta una imagen de cerrazón y escasa disposición al diálogo.

Los buenos cortesanos lo evitan.

5. Mantener las manos visibles

El gesto

Las manos descansan tranquilamente sobre las rodillas o a los lados del cuerpo.

Significado

Comunica honestidad y ausencia de malas intenciones.

Las manos ocultas generan incertidumbre.

¿Qué están haciendo?

¿Por qué se esconden?

Aplicación

Un magistrado presta tanta atención a las manos como a las palabras de un sospechoso.

6. Señalar con el dedo

El gesto

El índice apunta directamente hacia otra persona.

Significado

Es una incorrección evidente.

En Rokugán solo un individuo muy alterado o extraordinariamente mal educado señalaría así a otro samurái.

La forma correcta consiste en indicar la dirección con la mano abierta o mediante el abanico.

Ejemplo

Un joven bushi señala a un veterano diciendo:

"¡Él fue!"

Antes incluso de escuchar la acusación, muchos presentes ya desaprueban la forma empleada.

7. Invadir el espacio personal

El gesto

El samurái reduce excesivamente la distancia con el interlocutor.

Significado

Puede interpretarse como:

- intimidación;
- agresividad;
- falta de educación.

Solo ciertos guerreros Cangrejo o León recurren ocasionalmente a esta táctica para presionar psicológicamente.

En una corte Grulla sería considerada casi una provocación.

Regla práctica

Cuanto mayor es el rango del interlocutor, mayor debe ser la distancia respetada.

8. Caminar con prisa

El gesto

El personaje atraviesa un pasillo acelerando claramente el paso.

Significado

Comunica pérdida de control.

El mensaje involuntario es:

"Algo me domina."

Aunque exista una emergencia real, un samurái intenta conservar la compostura mientras camina. Los auténticos cortesanos parecen no tener nunca prisa.

Curiosidad

En muchas fortalezas los sirvientes aprenden a distinguir una crisis simplemente observando qué samurái empieza a caminar demasiado deprisa.

9. Girar el cuerpo antes que la cabeza

El gesto

Al dirigirse hacia otra persona, todo el cuerpo acompaña el movimiento.

Significado

Demuestra que la atención se concede plenamente.

Mirar únicamente con la cabeza mientras el torso continúa orientado hacia otro lugar transmite desinterés.

Es equivalente a decir:

"Tengo asuntos más importantes."

Aplicación

Los daimyō experimentados procuran orientar completamente el cuerpo hacia quien recibe su atención, aunque solo sea durante unos segundos.

Ese pequeño gesto concede una gran dignidad al interlocutor.

10. Controlar la respiración

El gesto

La respiración permanece lenta y regular incluso bajo presión.

Significado

La respiración es uno de los pocos aspectos del cuerpo difíciles de ocultar.

Por ello muchos duelistas y magistrados la observan constantemente.

Una respiración acelerada puede revelar:

- miedo;
- ira;

- mentira;
- dolor.

Ejemplo

Durante un interrogatorio, el acusado mantiene un rostro inexpresivo.

Sin embargo, su respiración cambia al mencionar el nombre de cierto comerciante.

El magistrado ya sabe cuál será la siguiente pregunta.

Errores frecuentes

Los gaijin suelen revelar involuntariamente sus emociones mediante el cuerpo:

- balancearse mientras esperan;
- mover continuamente una pierna;
- tamborilear los dedos;
- apoyar los codos sobre la mesa;
- señalar al hablar;
- tocar constantemente la empuñadura de la espada sin motivo;
- bostezar sin cubrirse;
- estirarse delante de otras personas.

Ninguno de estos gestos constituye un crimen.

Pero todos proyectan una imagen de escasa disciplina.

Diferencias entre clanes

Grulla

Cada movimiento parece ensayado. Caminan despacio, realizan gestos mínimos y rara vez desperdician un movimiento.

León

Su postura recuerda constantemente la disciplina militar. Espalda recta, manos quietas y movimientos precisos.

Escorpión

Domina el lenguaje corporal como un arma. Puede aparentar relajación mientras estudia cada reacción de los presentes.

Dragón

Sus movimientos son pausados y económicos, casi meditativos. Nunca parecen apresurados.

Cangrejo

Más naturales y directos. En campaña prima la funcionalidad sobre la elegancia.

Unicornio

Presentan una gestualidad algo más abierta debido a la influencia de culturas extranjeras, aunque saben adaptarse cuando acuden a la corte.

Mantis

Su lenguaje corporal conserva el equilibrio de quien ha pasado media vida sobre una cubierta en movimiento.

Gesticulan con más libertad que el resto del Imperio, y ese margen de movimiento rara vez esconde nada.

Consejos para el Director de Juego

Describe la postura de los PNJ antes que sus emociones.

- Un Campeón León escucha toda la discusión sin cambiar un solo músculo de la cara ni mover las manos. Los jugadores perciben inmediatamente que posee un férreo dominio de sí mismo.
- Una cortesana Grulla gira todo su cuerpo hacia un humilde mensajero cuando éste comienza a hablar. Con ese simple gesto le concede una importancia inesperada.
- Un comerciante comienza a tamborilear los dedos sobre la mesa cuando se menciona un cargamento desaparecido. Nadie ha pronunciado todavía una acusación, pero su cuerpo ya ha empezado a responder por él.
- Un magistrado permanece inmóvil mientras todos los demás discuten. Cuando finalmente se incorpora, el salón entero guarda silencio de forma casi instintiva.

En Rokugán, la postura es la primera declaración de intenciones. Antes de que una palabra abandone los labios, el cuerpo ya ha hablado.

LA UNIÓN DE DOS CLANES POR ENLACE MATRIMONIAL

El primer té

Doji Sayuri sirve el té con movimientos que Yoritomo Tomoru no sabe si admirar o desconfiar. Cada gesto —el giro de la taza, la pausa antes de ofrecerla— parece ensayado durante toda una vida. Él la recibe con ambas manos, como el protocolo exige, aunque bebe un poco más rápido de lo que Sayuri esperaría de un invitado refinado.

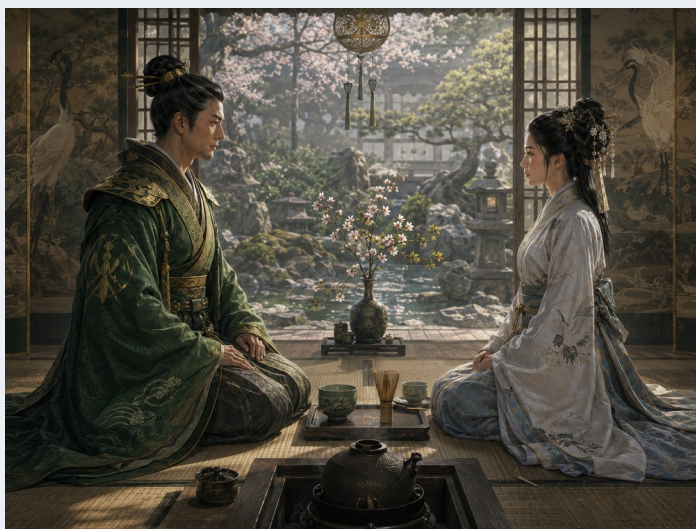
—El mar ha estado generoso este otoño —dice Tomoru, dejando la taza. No es una pregunta, y tampoco es aún el asunto que los ha reunido, pero ambos saben que las rutas comerciales marítimas de su familia forman parte del motivo de este encuentro.

Sayuri sonríe apenas. —Los Doji siempre hemos admirado a quienes navegan sin mapa y aun así llegan a puerto.

Una alabanza. También, para quien sepa escuchar, una pregunta: ¿confían los Yoritomo en el rumbo que están a punto de trazar junto a los Doji?

Él no responde de inmediato. Dobla las manos sobre las rodillas y guarda silencio unos segundos más de lo cómodo. Sayuri no llena el vacío. Ambos entienden que la conversación real empezará en cuanto se retiren los sirvientes.

Gestos citados: recibir la taza con ambas manos (Cap. 8) · el silencio como herramienta de negociación (Cap. 6)



Capítulo 11

La ceremonia del té

"En Rokugán, una taza de té puede evitar una guerra... o iniciarla."

Para un gaijin, servir té es un gesto de hospitalidad. Para un samurái de Rokugán, la ceremonia del té es una representación del orden del universo. Durante unos minutos desaparecen la guerra, las rivalidades y las preocupaciones mundanas. Solo permanecen el anfitrión, sus invitados y el respeto mutuo.

Precisamente por ello, cualquier incorrección durante la ceremonia adquiere una importancia enorme. Una taza servida demasiado deprisa, un asiento ocupado antes de tiempo o un elogio fuera de lugar pueden comunicar mensajes políticos que nadie pronunciaría jamás de forma directa.

En la corte, muchas negociaciones importantes comienzan alrededor del té. Rara vez terminan allí.

1. Esperar la invitación para entrar

El gesto

El invitado aguarda en silencio hasta que el anfitrión indique que puede acceder a la sala.

Significado

La ceremonia pertenece al anfitrión.

Entrar antes de ser invitado supone apropiarse de un espacio que todavía no ha sido ofrecido.

El mensaje implícito sería:

"Mi tiempo vale más que vuestro protocolo."

Ejemplo

Un joven León entra apenas unos segundos antes de la invitación formal.

No ha cometido una gran ofensa, pero varios cortesanos Grulla ya lo consideran impaciente.

2. Admirar la sala antes de tomar asiento

El gesto

Al entrar, el invitado dedica unos instantes a contemplar la estancia, el tokonoma, el pergamino y el arreglo floral.

Significado

Reconoce el esfuerzo del anfitrión.

En Rokugán, preparar una sala de té es una forma de arte.

Ignorarla equivale a ignorar parte del homenaje ofrecido al invitado.

Aplicación

Un breve comentario respetuoso sobre la caligrafía o las flores suele ser muy bien recibido.

3. Esperar a que el anfitrión se siente

El gesto

Los invitados permanecen de pie o en posición de espera hasta que el anfitrión ocupe su lugar.

Significado

El dueño de la ceremonia marca el ritmo.

Sentarse antes comunica impaciencia o una excesiva familiaridad.

Excepción

Si el anfitrión lo ordena expresamente, obedecer con rapidez demuestra respeto.

4. Recibir la taza con ambas manos

El gesto

La taza se toma cuidadosamente utilizando las dos manos.

Significado

No es una cuestión práctica.

Es una demostración de que el regalo recibido merece toda la atención.

Tomarla con una sola mano transmite descuido o exceso de confianza.

Ejemplo

Un magistrado recibe el té sujetando la taza con ambas manos y realiza una leve inclinación de cabeza antes de beber.

El anfitrión comprende que su hospitalidad ha sido aceptada.

5. Girar la taza antes de beber

El gesto

El invitado gira ligeramente la taza antes del primer sorbo.

Significado

Evita apoyar los labios sobre la parte considerada principal o más decorada.

El gesto comunica respeto hacia el trabajo del ceramista y hacia el anfitrión que ha elegido esa pieza.

Matiz

No todas las escuelas realizan exactamente el mismo giro, pero todas comparten la misma intención: honrar el objeto.

6. Beber sin precipitación

El gesto

El té se toma en pequeños sorbos, sin prisas y sin interrupciones innecesarias.

Significado

La ceremonia posee su propio ritmo.

Beber demasiado deprisa transmite deseo de terminar cuanto antes.

Beber excesivamente despacio obliga a todos los presentes a esperar.

La armonía consiste en adaptarse al tempo marcado por el anfitrión.

7. Elogiar la taza y el té

El gesto

Antes de devolver la taza, el invitado dedica unas palabras breves al recipiente, al té o a la ceremonia.

Significado

El elogio reconoce el cuidado del anfitrión.

No debe ser exagerado.

Un cumplido excesivo puede parecer interesado.

Ejemplo

"La sencillez de esta cerámica realza admirablemente el aroma del té."

Es suficiente.

No hace falta convertir cada taza en una obra maestra.

8. No hablar de asuntos delicados durante el primer té

El gesto

Las primeras conversaciones giran en torno a temas tranquilos:

- el viaje;
- la estación;
- el jardín;
- la poesía;

- el clima;
- la caligrafía.

Significado

La ceremonia crea primero un espacio de armonía.

Solo después pueden tratarse asuntos difíciles.

Error

Comenzar inmediatamente una negociación importante antes incluso del primer sorbo demuestra torpeza social.

9. Devolver la taza con cuidado

El gesto

La taza vuelve lentamente al tatami o a la bandeja exactamente como el anfitrión espera recibirla.

Significado

La ceremonia concluye igual que comenzó: con respeto.

Dejar la taza de forma brusca rompe la serenidad acumulada durante todo el encuentro.

Aplicación

Incluso el sonido producido al apoyarla debe ser mínimo.

10. Esperar a que el anfitrión dé por terminada la ceremonia

El gesto

Aunque el té haya terminado, los invitados no se levantan inmediatamente.

Esperan la señal del anfitrión.

Significado

La ceremonia concluye cuando quien la dirige considera que ha concluido.

No cuando los invitados creen haber terminado de beber.

Ejemplo

Un cortesano Escorpión permanece inmóvil unos segundos más que el resto.

No pretende llamar la atención.

Simplemente demuestra que conoce perfectamente el protocolo.

Errores frecuentes

Los extranjeros suelen cometer incorrecciones que, aunque no siempre ofensivas, llaman la atención de inmediato:

- beber antes que el anfitrión;
- inspeccionar exageradamente la taza;
- hacer ruido al beber;
- dejar restos visibles de té en el borde;
- hablar mientras sostienen la taza;
- levantarse antes de que finalice la ceremonia;
- utilizar el té como simple excusa para acelerar la conversación importante.

Todos estos gestos rompen la atmósfera de serenidad que la ceremonia intenta construir.

Diferencias entre clanes

Grulla

La ceremonia del té alcanza su máxima sofisticación. Cada movimiento posee una intención estética además de ceremonial.

Fénix

Añaden un componente espiritual. El té se convierte en un ejercicio de contemplación y armonía con los kami.

León

La ceremonia es más sobria y funcional. Prima el respeto sobre la belleza.

Escorpión

Consideran la ceremonia un escenario privilegiado para observar a los demás. Mientras todos contemplan el té, ellos estudian las reacciones de los invitados.

Dragón

Buscan la simplicidad absoluta. Valoran el silencio y la naturalidad por encima del protocolo excesivo.

Cangrejo

Cumplen las normas cuando el contexto lo exige, aunque en fortalezas fronterizas las ceremonias suelen ser más breves y prácticas.

Mantis

Respetan la ceremonia sin dejar que se alargue más de lo necesario.

Prefieren que el motivo real de la reunión llegue a la mesa antes de que se enfríe el té.

Consejos para el Director de Juego

La ceremonia del té es uno de los mejores escenarios para desarrollar una escena social sin necesidad de recurrir a amenazas ni discusiones.

- Un daimyō elige deliberadamente una taza humilde para un invitado orgulloso. ¿Es una casualidad o una prueba de carácter?
- Un cortesano Grulla elogia el pergamino del tokonoma, mientras un Escorpión comenta únicamente la calidad del té. Ambos están enviando mensajes distintos al anfitrión.
- Un embajador bebe antes que el dueño de la casa. Nadie protesta, pero el ambiente se enfría perceptiblemente.
- Durante toda la ceremonia nadie menciona el motivo real de la reunión. Sin embargo, cada pausa, cada mirada y cada gesto con la taza va revelando quién está dispuesto a ceder... y quién ha venido decidido a no hacerlo.

En Rokugán, una ceremonia del té perfecta no pretende impresionar a los invitados. Pretende hacerles olvidar que están participando en una de las conversaciones políticas más importantes de sus vidas.

LA UNIÓN DE DOS CLANES POR ENLACE MATRIMONIAL

Tres rutas no bastan

Con los sirvientes fuera, Tomoru va directo al fondo del asunto, aunque envuelto todavía en la forma que la ocasión exige. —Mi familia ofrece tres rutas comerciales con Otosan Uchi a cambio de este enlace. Es una oferta generosa.

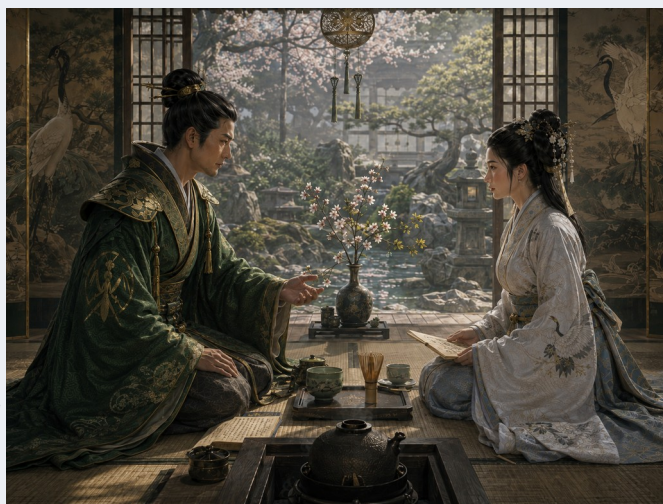
—Generosa, en efecto —Sayuri inclina la cabeza—. Aunque mi familia se pregunta si tres rutas bastan para compensar lo que cede una hija de nuestra casa.

No es un rechazo. Es, para quien sepa leerlo, una petición de más.

Tomoru capta el mensaje, aunque no todos sus matices. —¿Qué considerarían suficiente los Doji?

—Quizás —dice Sayuri, abriendo el abanico apenas un dedo— una cuarta ruta. Y la promesa de que el primer hijo de esta unión pase un verano en la corte de Otosan Uchi, para que el Imperio entero aprenda a pronunciar el nombre Yoritomo con el mismo respeto con el que ya pronuncia el nuestro.

Tomoru sonríe, esta vez sin disimulo. Es una petición inusualmente directa para tratarse de una Grulla, y eso, extrañamente, le inspira más confianza que toda la ceremonia del té. —Trato hecho —dice, y extiende la mano casi antes de que Sayuri termine de cerrar el abanico.



Gestos citados: cómo pedir más sin rechazar (Cap. 11) · cerrar el abanico con decisión, señal de acuerdo cerrado (Cap. 5)

Capítulo 12

Los banquetes y la mesa

"La batalla decide quién vence. El banquete decide quién gobernará después."

En Rokugán, un banquete nunca consiste únicamente en compartir comida. Es una ceremonia política cuidadosamente diseñada para reflejar el orden social. La disposición de los asientos, el orden en que se sirven los platos, quién llena las copas y quién habla durante la comida constituyen mensajes tan importantes como las conversaciones mantenidas en la mesa.

En cualquier sala —una audiencia, una reunión de negocios, una visita informal— existe un asiento de honor (el más alejado de la puerta, normalmente frente al tokonoma) y un asiento humilde (el más próximo a la entrada), y que un anfitrión observador coloca a cada visitante según el honor que desea concederle, no solo durante los banquetes.

Los grandes tratados suelen firmarse después del banquete, no durante él. Primero hay que comprobar que los invitados conocen las reglas de la convivencia antes de confiarles asuntos de Estado.

Un samurái puede olvidar el sabor de un plato. Nunca olvidará una incorrección cometida en la mesa.

1. Esperar a que el anfitrión comience

El gesto

Todos los invitados esperan hasta que el anfitrión tome el primer sorbo o el primer bocado.

Significado

El banquete pertenece al anfitrión.

Él determina cuándo comienza y cuándo termina.

Comer antes equivale a apropiarse de un privilegio que no corresponde al invitado.

Ejemplo

Un embajador hambriento toma discretamente un pequeño bocado antes que el daimyō.

Nadie comenta el incidente.

Pero varios cortesanos anotan mentalmente su falta de paciencia.

2. El asiento nunca es casual

El gesto

Cada invitado ocupa exactamente el lugar que le ha sido asignado.

Significado

La posición en la mesa refleja:

- el rango;
- la confianza;
- la cercanía política;
- el honor concedido por el anfitrión.

Cambiar de asiento sin permiso altera deliberadamente ese orden.

Aplicación

Sentar a dos rivales uno junto al otro puede ser una invitación a la reconciliación... o una prueba cuidadosamente preparada.

3. No servirse uno mismo

El gesto

Cuando falta sake o té, el samurái espera a que otra persona llene su recipiente.

Significado

El servicio mutuo simboliza la armonía entre los asistentes.

Servirse a uno mismo transmite independencia excesiva.

El mensaje involuntario es:

"No necesito vuestra hospitalidad."

Curiosidad

Entre amigos íntimos puede convertirse incluso en un pequeño juego de cortesía, intentando adelantarse para servir a los demás.

4. Servir primero a los demás

El gesto

Antes de llenar su propia copa, el samurái observa si la de sus vecinos necesita ser rellenada.

Significado

La atención hacia los demás demuestra educación y capacidad de observación.

Los grandes cortesanos raramente tienen la copa llena.

Siempre están pendientes de las ajenas.

Ejemplo

Durante una cena diplomática, un joven Grulla sirve discretamente al anciano Campeón León antes de pensar siquiera en su propia copa.

Ese pequeño gesto vale más que muchos elogios.

5. Comer con moderación

El gesto

El samurái prueba todos los platos, pero nunca come con ansiedad.

Significado

El banquete celebra la convivencia, no la abundancia.

Comer con avidez transmite falta de autocontrol.

Comer demasiado poco puede interpretarse como un desprecio hacia la cocina del anfitrión.

Regla práctica

Debe parecer que el invitado disfruta de la comida sin convertirla en el centro de su atención.

6. No elegir el mejor bocado

El gesto

Al compartir una fuente común, el samurái toma una porción adecuada sin buscar la más grande o la más apetecible.

Significado

Demuestra modestia y consideración hacia los demás.

Escoger deliberadamente la mejor pieza revela codicia.

Aplicación

Un cortesano Escorpión puede observar cuidadosamente quién busca siempre los mejores bocados antes de decidir cómo negociar con él.

7. Los brindis pertenecen al anfitrión

El gesto

Solo el anfitrión —o quien él designe— inicia oficialmente un brindis.

Significado

Levantar la copa antes supone asumir una autoridad que no ha sido concedida.

Cuando finalmente se brinda, todos los presentes participan.

Rechazar un brindis requiere una explicación muy sólida.

Ejemplo

Un magistrado imperial propone un brindis en honor del anfitrión únicamente después de que éste haya inaugurado la velada.

El orden importa tanto como las palabras.

8. La conversación sigue el ritmo de la comida

El gesto

Los primeros platos se acompañan de asuntos ligeros.

Las cuestiones importantes aparecen únicamente cuando el ambiente ya se ha relajado.

Significado

La comida prepara a las personas.

No las distrae.

Un negociador impaciente que plantea inmediatamente un tratado comercial demuestra desconocer el arte de la hospitalidad.

9. Saber cuándo dejar de comer

El gesto

Aunque todavía quede comida, el invitado deja los utensilios cuando comprende que el banquete se aproxima a su final.

Significado

El objetivo nunca es terminar todos los platos.

El objetivo es acompañar el ritmo del conjunto.

Continuar comiendo mientras los demás conversan o se preparan para levantarse rompe la armonía de la reunión.

10. Levantarse únicamente cuando corresponde

El gesto

Nadie abandona su asiento hasta que el anfitrión indique claramente que el banquete ha concluido.

Significado

Levantarse antes comunica:

- impaciencia;
- aburrimiento;
- falta de respeto;
- urgencia.

Incluso cuando un invitado necesita retirarse por una razón legítima, solicitará permiso con discreción.

Ejemplo

Un shugenja Fénix recibe un mensaje urgente.

Antes de abandonar la mesa, inclina respetuosamente la cabeza hacia el daimyō y solicita autorización.

Nadie considera ofensiva su marcha.

Errores frecuentes

Los visitantes extranjeros suelen cometer incorrecciones que llaman inmediatamente la atención:

- comenzar a comer nada más servirse el plato;
- llenar continuamente su propia copa;
- hablar con la boca llena;
- apoyar los codos sobre la mesa;
- señalar alimentos con los palillos;
- remover distraídamente la comida;
- levantarse sin esperar al anfitrión;
- monopolizar la conversación durante toda la cena.

Cada uno de estos errores, por separado, resulta menor. Juntos dibujan el retrato de una persona incapaz de comprender la vida cortesana.

Diferencias entre clanes

Grulla

El banquete es una manifestación artística. La disposición de los platos, la vajilla y la conversación poseen tanta importancia como la comida.

León

Valoran el orden y la disciplina. Las conversaciones suelen girar en torno al deber, la historia militar y los méritos de los presentes.

Escorpión

Consideran el banquete un escenario ideal para observar alianzas, enemistades y debilidades. Mientras los demás comen, ellos recopilan información.

Fénix

Los banquetes suelen ser más tranquilos, con abundantes referencias filosóficas, religiosas o literarias.

Cangrejo

Las comidas en fortalezas fronterizas son más sencillas y rápidas, aunque el respeto por el anfitrión permanece intacto.

Unicornio

Incorporan ocasionalmente ingredientes o costumbres aprendidas fuera del Imperio, despertando la curiosidad —y a veces la desconfianza— de los clanes más tradicionales.

Mantis

Sus banquetes suelen incluir capturas del día o productos de sus propias rutas comerciales, servidos con menos ceremonia y más generosidad que en la corte tradicional.

Consejos para el Director de Juego

Un banquete ofrece un escenario excelente para aventuras políticas. La acción no necesita centrarse en la comida, sino en todo lo que ocurre alrededor de ella.

- El daimyō cambia el orden habitual de los asientos en el último momento. Todos intentan averiguar el motivo.
- Un invitado descubre que su copa nunca permanece llena. Alguien evita deliberadamente servirle.
- Dos cortesanos mantienen una conversación aparentemente trivial sobre flores de ciruelo mientras negocian, en realidad, una alianza militar.
- Un viejo general Cangrejo deja intacto un plato servido por el anfitrión. ¿Está enfermo... o acaba de detectar un posible intento de envenenamiento?

En Rokugán, un banquete bien organizado permite conocer el carácter de un invitado antes de confiarle un ejército, un matrimonio político o un secreto de Estado. La mesa alimenta el cuerpo, pero sobre todo revela el alma de quienes se sientan a ella.

LA UNIÓN DE DOS CLANES POR ENLACE MATRIMONIAL

Una perla y un poema

El acuerdo se cierra dos semanas después, en un entorno más apacible y propenso para disfrutar una negociación exitosa. Tomoru trae consigo una perla del tamaño de una uña de pulgar, pescada —insiste— por sus propias manos frente a la costa que ahora compartirán ambas familias. La deja sobre la mesa sin ceremonia.

—Para que nadie dude de que un Yoritomo cumple lo que promete —dice.

Sayuri no la toca todavía. Primero desenrolla un pergamino: un poema breve, escrito de su puño, que compara el enlace entre ambas casas con la marea que nunca alcanza dos veces exactamente la misma orilla, y sin embargo siempre vuelve.

Es Rei en su forma más elaborada. Y también, aunque Tomoru tal vez no lo perciba del todo, tan sincera como la perla que él acaba de ofrecer.

Solo entonces ella toma la perla, y él, el pergamino. Nadie ha alzado la voz en dos semanas de negociación. Nadie ha tenido que hacerlo.

Virtudes en juego: Makoto sellada con un objeto tangible (Mantis) · Rei sellada con una forma elaborada (Grulla) — el mismo acuerdo, dos virtudes distintas



Capítulo 13

El arte del regalo

"En Rokugán, un regalo nunca consiste únicamente en el objeto entregado. El verdadero regalo es el mensaje que lo acompaña."

Los regalos forman parte del lenguaje diplomático del Imperio Esmeralda. Sellan alianzas, agradecen favores, reconocen méritos, solicitan disculpas o anuncian futuras obligaciones. Un samurái no entrega un presente porque alguien "lo merece", sino porque desea comunicar algo que las palabras no expresarían con la misma elegancia.

El valor material rara vez es lo más importante. Un poema escrito por el Campeón Esmeralda puede superar en importancia a una espada valiosa. Una humilde taza utilizada durante una ceremonia memorable puede convertirse en un tesoro familiar durante generaciones.

Por ello, el modo de entregar, aceptar o rechazar un regalo posee casi tanta importancia como el propio regalo.

1. El regalo debe entregarse con ambas manos

El gesto

El obsequio se presenta sosteniéndolo cuidadosamente con ambas manos y acompañado de una ligera inclinación.

Significado

El regalo representa parte del honor de quien lo ofrece.

Entregarlo distraídamente con una sola mano comunica desinterés.

El mensaje correcto es:

"He elegido este presente pensando en vos."

Ejemplo

Un embajador Grulla entrega un pergamino caligrafiado sujetándolo con ambas manos. Antes incluso de abrirlo, el destinatario comprende que el gesto posee un profundo significado.

2. Restar importancia al regalo

El gesto

Al ofrecer el presente, el samurái minimiza deliberadamente su valor.

Significado

Nunca debe decir:

"Espero que os guste."

Lo correcto sería:

"Lamento no haber encontrado un obsequio digno de vos."

No se trata de falsa modestia.

Se evita obligar al destinatario a exagerar el agradecimiento.

Error

Presumir del coste o de la rareza del regalo se considera de muy mal gusto.

3. Aceptar el regalo con humildad

El gesto

El destinatario recibe el presente con ambas manos y expresa un agradecimiento contenido.

Significado

No debe parecer indiferente.

Tampoco excesivamente entusiasmado.

El equilibrio transmite educación.

Ejemplo

"Vuestra generosidad me honra más de lo que merezco."

Es suficiente.

4. No abrir inmediatamente el regalo

El gesto

El obsequio se deposita cuidadosamente a un lado sin desenvolverlo.

Significado

El momento importante es la entrega.

No el contenido.

Abrirlo inmediatamente puede transmitir curiosidad material o impaciencia.

Excepción

Si el anfitrión insiste expresamente:

"Os ruego que lo veáis ahora."

Entonces abrirlo demuestra obediencia.

5. Elegir un regalo apropiado al rango

El gesto

El valor del obsequio guarda relación con el estatus del destinatario.

Significado

Un regalo demasiado modesto puede parecer una ofensa.

Uno exageradamente valioso crea una deuda difícil de aceptar.

La verdadera elegancia consiste en encontrar el equilibrio.

Aplicación

Un magistrado puede regalar una excelente pluma de caligrafía a un escriba distinguido.

Regalarle una finca entera resultaría incómodo para ambos.

6. Los regalos crean obligaciones

El gesto

El destinatario acepta el presente.

Significado

En Rokugán, aceptar un regalo significa aceptar también el vínculo social que lo acompaña.

No implica una deuda inmediata.

Pero sí una expectativa futura de cortesía o reciprocidad.

Por eso algunos presentes son rechazados educadamente.

No por su valor.

Sino por las obligaciones que generarían.

7. Rechazar un regalo con elegancia

El gesto

El destinatario declina el obsequio una o dos veces antes de aceptarlo... o rechazarlo definitivamente.

Significado

El rechazo inicial demuestra modestia.

La aceptación posterior honra la insistencia del donante.

Ejemplo

—"No podría aceptar algo tan valioso."

—"Insisto."

—"Entonces lo aceptaré para no desairar vuestra generosidad."

Este intercambio forma parte de la propia ceremonia.

8. Los regalos personales requieren prudencia

El gesto

Se entrega un objeto claramente relacionado con los gustos o la intimidad del destinatario.

Significado

Comunica cercanía.

Precisamente por ello puede resultar inapropiado entre personas con escasa relación.

Ejemplos adecuados

- un libro de poemas;
- un pincel utilizado por un maestro;
- una pieza de caligrafía.

Ejemplos arriesgados

- perfumes;
- prendas personales;
- objetos demasiado íntimos.

Pueden generar rumores o interpretaciones no deseadas.

9. El envoltorio también comunica

El gesto

El presente aparece cuidadosamente envuelto con materiales de calidad acordes a la ocasión.

Significado

La presentación refleja el respeto hacia el destinatario.

Un envoltorio descuidado sugiere que el regalo fue preparado con prisas.

Curiosidad

Muchos cortesanos recuerdan durante años la elegancia de un envoltorio aunque apenas recuerden el objeto que contenía.

10. El mejor regalo demuestra que has observado

El gesto

El obsequio refleja que el donante conoce realmente al destinatario.

Significado

El valor emocional supera al económico.

Un pequeño objeto relacionado con una conversación mantenida meses atrás puede impresionar mucho más que una joya extraordinaria.

Ejemplo

Un daimyō comentó casualmente que admiraba cierta escuela de cerámica.

Seis meses después recibe una taza elaborada por ese taller.

El coste quizá sea modesto.

La atención demostrada, inmensa.

Errores frecuentes

Los gaijin suelen cometer incorrecciones durante el intercambio de regalos:

- abrirlos inmediatamente;
- preguntar cuánto costaron;
- comparar regalos entre invitados;
- presumir del valor del propio obsequio;
- entregar dinero salvo en circunstancias muy concretas;
- improvisar un regalo adquirido a última hora;
- utilizar un envoltorio pobre para un destinatario importante.

En Rokugán, estos errores no revelan mala intención. Revelan falta de refinamiento.

Diferencias entre clanes

Grulla

Valoran especialmente la belleza, la artesanía y la elegancia del envoltorio. Un regalo sencillo, pero exquisitamente presentado, puede causar una impresión magnífica.

Escorpión

Observan con atención la elección del regalo y las reacciones del destinatario. Para ellos, el intercambio es una oportunidad para medir relaciones de poder y descubrir información.

León

Prefieren presentes relacionados con el honor, la historia del clan o los méritos militares: una espada ceremonial, una crónica o un estandarte tienen un gran valor simbólico.

Fénix

Aprecian los regalos vinculados al conocimiento, la espiritualidad o el arte. Un antiguo sutra puede superar en importancia a una joya.

Dragón

Valoran los objetos únicos, con historia o significado filosófico, aunque carezcan de gran valor económico.

Cangrejo

Priman la utilidad. Un arma de calidad, una buena armadura o herramientas excelentes son regalos perfectamente apropiados entre guerreros.

Unicornio

Suelen sorprender con objetos procedentes de tierras lejanas. Estos presentes despiertan admiración en algunos clanes y desconfianza en otros.

Mantis

Prefieren regalos con un uso claro: una herramienta excelente, una carta de navegación fiable o cualquier objeto que demuestre que conocen de verdad al destinatario.

Desconfían de un regalo que solo sirve para ser admirado.

Consejos para el Director de Juego

Los regalos constituyen magníficos detonantes de aventuras e intrigas.

- Un daimyō entrega el mismo obsequio a dos invitados distintos. ¿Es un descuido... o un mensaje deliberado?
- Un presente aparentemente humilde contiene el mon de una familia desaparecida hace décadas.
- Un embajador rechaza cortésmente un regalo excepcional. La verdadera pregunta no es por qué lo rechaza, sino qué obligación intenta evitar.
- Una cortesana Grulla elogia con entusiasmo el envoltorio, pero apenas menciona el contenido. Los personajes deberán preguntarse si acaba de lanzar un cumplido... o un sutil reproche.

En Rokugán, un regalo nunca termina cuando cambia de manos. A partir de ese instante comienza una nueva relación entre quien lo entregó y quien decidió aceptarlo.

Capítulo 14

El nombre y los tratamientos

«El nombre que empleas para otro revela el lugar que le concedes. El que empleas para ti mismo revela el que reclamas.»

En el Japón histórico —y en Rokugán— usar el nombre personal de alguien es casi tan íntimo como tocarle. En el lenguaje silencioso: nadie "declara" la relación que tiene con otro, la revela cada vez que lo nombra (o evita nombrarlo).

1. El apellido de clan y familia sustituye al nombre personal

El gesto

Entre samuráis que no mantienen una relación de intimidad o confianza, se emplea el apellido de familia (o el título) y jamás el nombre personal.

Significado

Usar el nombre personal de un desconocido —incluso con buena intención— se interpreta como una familiaridad no concedida. Equivale a suponer una cercanía que aún no existe.

Ejemplo

Un joven Águila... perdón, un joven cortesano se dirige a la anfitriona como "Doji Ameiko-sama" durante toda la velada, aunque ella lo invite a llamarla simplemente "Ameiko". Aceptar esa invitación demasiado pronto sería tan torpe como rechazarla indefinidamente.

Aplicación en juego

Un PJ que en una escena de tensión política se dirige de pronto a un rival por su nombre personal (en vez de su título) puede estar lanzando una provocación calculada, o revelando sin querer que ha perdido la compostura.

2. El nombre de la infancia y el nombre de adulto

El gesto

Todo samurái recibe un nombre infantil (yōmyō) que se abandona tras el gempuku, la ceremonia de mayoría de edad, cuando adopta su nombre de adulto.

Significado

Mencionar el nombre infantil de un adulto delante de otros —incluso sin mala intención— lo devuelve simbólicamente a una posición de menor rango.

Solo los padres, un sensei muy cercano o un hermano mayor pueden emplearlo en privado, como muestra de cariño.

Ejemplo

Un general León, ya cubierto de honores, visita a su anciana madre. Ella lo llama por su nombre de niño. Nadie más en la sala se atrevería; los presentes bajan la mirada, conmovidos, y fingen no haberlo oído.

Consejos para el Director de Juego

Revelar el nombre infantil de un PNJ importante (por espionaje, chantaje o simple cotilleo de corte) puede ser un gancho de intriga por sí solo, sin necesidad de que contenga ningún secreto oscuro: la sola exposición ya es la ofensa.

3. Los títulos y cargos sustituyen al nombre

El gesto

Al dirigirse a alguien por su función —"mi señor", "Magistrado", "Campeón", "honorable huésped"— se evita nombrarlo directamente.

Significado

Es la forma más segura y neutra de tratamiento: reconoce la posición sin comprometerse a un grado de cercanía concreto.

Ejemplo

Un heraldo anuncia: "El Campeón del Clan del Cangrejo solicita audiencia", y no "Hida Kisada solicita audiencia", aunque todos sepan de quién se trata.

4. Usar el nombre personal sin permiso

El gesto

Un samurái emplea el nombre personal de un igual o de un superior sin que este lo haya autorizado previamente.

Significado

Es una falta de etiqueta clara, aunque rara vez grave por sí sola; comunica torpeza, precipitación o, en manos de un cortesano hábil, un desprecio deliberado disfrazado de descuido.

Ejemplo

Durante una negociación tensa, un embajador Escorpión llama por su nombre personal al Campeón Grulla. Este no dice nada, pero responde llamándolo únicamente "vos" durante el resto del encuentro: la ausencia de nombre es, a su vez, un mensaje.

5. Conceder el propio nombre personal

El gesto

Un samurái invita expresamente a otro a usar su nombre personal.

Significado

Es una muestra deliberada de confianza, comparable a entregar el daishō o compartir un silencio prolongado. No debe solicitarse; se ofrece.

Ejemplo

"Entre nosotros, llamadme simplemente Kaori." A partir de ese momento, seguir empleando el apellido de familia puede interpretarse como una distancia mantenida a propósito.

6. El anonimato deliberado

El gesto

Un samurái oculta su nombre y su clan, presentándose como "un viajero" o "un ronin sin nombre".

Significado

Puede responder a discreción legítima (una misión encubierta, evitar comprometer a su señor) o a vergüenza (deshonra, exilio).

Preguntar el nombre de alguien que ha elegido no darlo se considera una descortesía, salvo que exista una razón de seguridad o autoridad para exigirlo.

Ejemplo

Un ronin llega a una posada fronteriza y se presenta solo como "un espadachín de paso". El posadero no insiste. Solo un magistrado con causa legítima podría exigir el nombre completo.

Errores frecuentes

- Usar el nombre personal de un desconocido nada más ser presentados.
- Preguntar directamente "¿cuál es vuestro nombre?" en vez de esperar la presentación formal o mencionar la propia identidad primero.
- Insistir en tratar de tú (en el sentido de familiaridad) a quien responde con formalidad.
- Emplear el nombre infantil de un adulto por ignorancia.
- Abreviar o acortar el nombre de otro samurái sin que este lo haya autorizado.

Diferencias entre clanes

Grulla

Dominan un repertorio extenso de tratamientos según el contexto exacto; un Grulla puede cambiar de registro tres veces en una misma frase según a quién se dirija.

León

Prefiere emplear rangos militares antes que nombres de familia; "Capitán" o "Sensei" resultan más naturales que un apellido.

Escorpión

Recopila y recuerda nombres infantiles, apodos olvidados y tratamientos abandonados: son munición política para el futuro.

Dragón

Conceden el nombre personal con más facilidad que otros clanes, pues consideran secundarias las distancias formales.

Unicornio

Su costumbre de emplear nombres personales con relativa rapidez suele desconcertar —y a veces ofender— a los cortesanos de otros clanes.

Mantis

Usan el nombre personal con más rapidez que la mayoría del Imperio, sobre todo con quien ya ha demostrado su palabra.

Para ellos, retrasar esa confianza sin motivo es un desperdicio de tiempo.

Consejos para el Director de Juego

El tratamiento que un PNJ elige para dirigirse a un PJ es una herramienta narrativa barata y muy eficaz.

- Un PNJ que ha tratado a un PJ de "vos, forastero" durante toda la aventura y de pronto usa su nombre personal está anunciando, sin decirlo, que la relación ha cambiado.
- Un cortesano Escorpión que "recuerda por error" el nombre infantil de un rival en público está lanzando un ataque calculado bajo la apariencia de un simple desliz.
- Negarle a un PJ el tratamiento que su rango merece —dirigirse a un noble como si fuera un simple mensajero— puede ser el primer síntoma, silencioso, de que ese PNJ no reconoce su autoridad.

Capítulo 15

El lenguaje de la conversación

"En Rokugán, las palabras rara vez significan exactamente lo que dicen. Su verdadero significado reside en aquello que permiten entender sin necesidad de pronunciarlo."

Un samurái educado jamás hiere innecesariamente con sus palabras. Tampoco revela sus verdaderas intenciones si no es imprescindible. La conversación en Rokugán es un duelo de inteligencia donde la victoria consiste en lograr el objetivo sin que nadie pueda acusarte de haber faltado a la etiqueta.

El mejor cortesano no es quien habla más.

Es quien consigue que los demás lleguen por sí solos a la conclusión que él deseaba.

Las conversaciones nunca son literales. Siempre poseen dos niveles:

- **Tatemaie:** lo que se dice públicamente.
- **Honne:** lo que realmente se quiere comunicar.

Comprender esa diferencia separa a un campesino de un cortesano.

1. Cómo elogiar sin parecer adulator

El principio

El elogio debe dirigirse al esfuerzo o al mérito, nunca alimentar la vanidad.

Incorrecto

"Sois el mejor espadachín del Imperio."

Suena exagerado.

Además obliga al destinatario a rechazar el cumplido.

Correcto

"Pocas veces he visto una técnica tan disciplinada."

Se elogia la dedicación.

No el ego.

Aplicación

Los Grulla dominan este arte.

Un buen elogio deja satisfecho al destinatario sin hacerle sentir incómodo.

2. Cómo discrepar de un superior

El principio

Nunca se contradice directamente.

Se ofrece una interpretación alternativa.

Incorrecto

"Os equivocáis."

Correcto

"Quizá exista un aspecto que aún no hemos considerado."

O bien:

"Permitidme exponeros una posibilidad distinta."

Resultado

El superior conserva la oportunidad de cambiar de opinión sin perder prestigio.

3. Cómo rechazar una petición

El principio

En Rokugán el "no" directo resulta excepcional.

Lo habitual consiste en explicar por qué las circunstancias impiden aceptar la propuesta.

Ejemplo

"Desearía sinceramente ayudaros, pero mis obligaciones con mi señor me lo impiden."

El mensaje es claro.

Nadie queda ofendido.

Curiosidad

Muchos cortesanos nunca pronuncian literalmente la palabra "no".

4. Cómo pedir un favor

El principio

Nunca se exige.

Nunca se presupone.

Se ofrece al otro la oportunidad de actuar generosamente.

Ejemplo

"Solo alguien con vuestra experiencia podría orientarme en este asunto."

La petición queda implícita.

El destinatario puede aceptarla sin sentirse presionado.

Error

Comenzar diciendo:

"Necesito que hagáis esto."

Solo un superior puede permitirse semejante franqueza.

5. Cómo dar malas noticias

El principio

Nunca se comienza por el desastre.

Primero se prepara emocionalmente al oyente.

Ejemplo

"Lamento profundamente tener que transmitir noticias difíciles."

Solo entonces se comunica el hecho.

Motivo

La cortesía concede unos segundos para recuperar la compostura antes del impacto.

6. Cómo amenazar sin amenazar

El principio

Las amenazas abiertas son propias de quienes carecen de imaginación.

Un cortesano elegante habla de consecuencias, no de castigos.

Incorrecto

"Os arrepentiréis."

Correcto

"Confío en que nadie tenga que lamentar las consecuencias de una decisión precipitada."

Formalmente no existe amenaza.

Todos entienden el mensaje.

7. Cómo ofrecer una salida honorable

El principio

Cuando el otro ha cometido un error, debe poder rectificar sin humillarse.

Ejemplo

"Estoy seguro de que ha existido un malentendido."

En realidad todos saben quién se equivocó.

Pero ahora esa persona dispone de una puerta elegante para corregirse.

Aplicación

Es una de los recursos diplomáticos más importantes de todo Rokugán.

8. Cómo cambiar de tema

El principio

Jamás se corta una conversación abruptamente.

Se utiliza un puente.

Ejemplo

"Vuestra observación me recuerda otro asunto relacionado..."

El interlocutor siente que la conversación evoluciona de forma natural.

No que ha sido interrumpido.

Error

Ignorar completamente la intervención anterior.

9. Cómo aceptar una derrota verbal

El principio

Perder una discusión con elegancia aumenta el prestigio.

Ejemplo

"Reconozco que vuestro razonamiento merece una reflexión más profunda."

No significa rendición.

Significa inteligencia.

Quien sabe retirarse a tiempo conserva su dignidad.

Curiosidad

Muchos grandes cortesanos obtienen más prestigio perdiendo elegantemente que ganando de forma humillante.

10. Cómo terminar una conversación

El principio

Nunca se abandona una conversación sin ofrecer una conclusión respetuosa.

Ejemplo

"Ha sido un honor escuchar vuestro punto de vista."

O bien:

"Agradezco sinceramente el tiempo que me habéis dedicado."

Solo entonces llega la despedida.

Resultado

Incluso una negociación fracasada puede concluir con respeto mutuo.

Y eso permite volver a negociar en el futuro.

La conversación explica cómo pedir un favor o rechazar una petición directamente, pero en los asuntos más delicados —y sobre todo en la negociación de un matrimonio político, tan central en L5R— lo habitual no es hablar directamente con la otra parte, sino a través de un intermediario (nakōdo) que puede sondear, negociar e incluso encajar un rechazo sin que ninguna de las dos partes principales pierda la cara. Es el mecanismo social que hace posible buena parte de la evasión indirecta que el resto del manual ya describe.

11. Hablar a través de un intermediario

El principio

Para los asuntos de mayor riesgo social —una propuesta de matrimonio, una petición delicada entre clanes rivales, una disculpa muy grave— no se habla directamente. Se recurre a un intermediario de confianza (nakōdo) que transmite, matiza y, si hace falta, absorbe la incomodidad de un rechazo.

Significado

Un rechazo transmitido por un intermediario no obliga a ninguna de las dos partes a enfrentarse directamente con el "no". El intermediario puede matizarlo, suavizarlo o incluso reformular la petición para que ninguna de las dos familias quede expuesta.

Ejemplo

Una familia Doji desea proponer una alianza matrimonial con una familia Kakita. En vez de escribir directamente, encarga a una anciana de confianza de ambas familias que "comente, como quien no quiere la cosa", la posibilidad. Si la respuesta es fría, nadie ha pedido nada oficialmente: no ha existido petición que rechazar.

Aplicación en juego

Elegir al intermediario adecuado es en sí mismo un acto de etiqueta: debe gozar de la confianza de ambas partes, y su elección revela cuánto valora cada familia el resultado del asunto.

Errores frecuentes

Los gaijin suelen interpretar las conversaciones de manera literal y cometen errores como:

- responder únicamente a las palabras y no a la intención;
- exigir respuestas inmediatas;
- formular preguntas demasiado directas;
- interrumpir para corregir un dato;
- insistir cuando alguien ya ha rechazado elegantemente una petición;
- explicar en exceso las propias motivaciones;
- confundir cortesía con debilidad.

En Rokugán, una conversación no busca únicamente transmitir información. Busca preservar las relaciones entre quienes participan en ella.

Diferencias entre clanes

Grulla

Hablan con extrema precisión. Cada palabra está cuidadosamente elegida. Un silencio o un cambio de tratamiento pueden ser más significativos que una frase entera.

Escorpión

Rara vez expresan directamente lo que piensan. Prefieren insinuar, sugerir y permitir que el interlocutor llegue solo a la conclusión deseada.

León

Su conversación es más franca, especialmente entre guerreros. Aun así, respetan profundamente la jerarquía y el protocolo.

Fénix

Utilizan con frecuencia referencias filosóficas, históricas o religiosas para ilustrar sus argumentos sin confrontar directamente al interlocutor.

Dragón

Formulan preguntas inesperadas y responden a menudo con parábolas o reflexiones. Buscan provocar comprensión, no imponer una conclusión.

Cangrejo

Valoran la claridad. Evitan rodeos innecesarios, aunque saben comportarse con corrección cuando la situación lo exige.

Unicornio

Su contacto con culturas extranjeras hace que su estilo sea algo más directo. En la corte adaptan su lenguaje para evitar ser considerados rudos.

Mantis

Van directos al asunto. No por descortesía, sino porque consideran que dar rodeos innecesarios malgasta el tiempo de ambas partes — algo que en el mar puede llegar a costar caro.

Consejos para el Director de Juego

Un PNJ nakōdo es un excelente punto de entrada para que los PJ participen en una trama política sin ser ellos mismos los protagonistas directos de la negociación: pueden ser reclutados como

intermediarios, lo cual les da acceso a información delicada sin exponerlos directamente al conflicto.

Las mejores conversaciones de L5R no consisten en intercambiar información, sino en descubrir lo que nadie quiere decir abiertamente.

Describe las intenciones ocultas de los PNJ mediante su forma de hablar:

- Un embajador Grulla nunca dice "no", pero al terminar la reunión los personajes comprenden que la propuesta ha sido rechazada.
- Un cortesano Escorpión felicita efusivamente a un rival por un éxito menor. Los presentes perciben que ese elogio es, en realidad, una forma de minimizar sus logros más importantes.
- Un daimyō León escucha una larga exposición y responde únicamente: "Comprendo". La palabra es correcta; el tono deja claro que la conversación ha terminado.
- Un monje Dragón responde a una pregunta política contando una antigua parábola. Quien la comprende obtiene la respuesta. Quien no, creerá haber escuchado solo una historia.

En Rokugán, una conversación perfecta es aquella en la que todos abandonan la sala convencidos de haber sido respetados... incluso cuando uno de ellos acaba de perder una negociación decisiva.

Capítulo 16

El arte del insulto elegante

"Cualquier campesino puede insultar. Solo un verdadero cortesano puede hacerlo de tal forma que el ofendido deba agradecerle su cortesía."

En Rokugán, el insulto abierto representa un fracaso. Quien pierde el control hasta recurrir a la ofensa directa demuestra que ha agotado sus recursos intelectuales.

Los verdaderos cortesanos jamás dicen:

"Sois un necio."

Consiguen que toda la sala llegue a esa conclusión sin pronunciar una sola palabra ofensiva.

El objetivo del insulto elegante no consiste en humillar. Consiste en modificar la posición social del adversario delante de los presentes, obligándolo a elegir entre soportar la afrenta o responder de una forma que lo perjudique aún más.

Los mejores insultos son aquellos que permiten al autor afirmar con absoluta sinceridad:

"Jamás pretendí ofender."

1. El elogio desproporcionado

El recurso

Elogiar una cualidad tan exageradamente que el elogio se convierte en ironía.

Ejemplo

"Jamás había conocido a nadie tan extraordinariamente prudente."

Dicho después de una decisión temeraria.

Significado real

"Habéis actuado como un insensato."

Formalmente no existe insulto.

Socialmente todos entienden la crítica.

Clanes

Los Grulla y los Escorpión dominan este recurso.

2. Elogiar una virtud irrelevante

El recurso

Destacar la única cualidad poco importante de una persona.

Ejemplo

Un general regresa victorioso.

Un cortesano comenta:

"Siempre he admirado vuestra impecable caligrafía."

Significado real

Está ignorando deliberadamente el mérito militar.

Equivale a decir:

"Vuestra victoria no merece comentario."

Consecuencia

El silencio sobre el verdadero logro pesa más que cualquier crítica.

3. Fingir ignorancia

El recurso

Hacer preguntas cuya respuesta ya se conoce.

Ejemplo

"Perdonad... ¿seguís ocupando ese cargo?"

Cuando todos saben que acaba de perder prestigio.

Significado real

Recordar públicamente un fracaso sin mencionarlo directamente.

4. Comparar sin comparar

El recurso

Hablar de un tercero cuando en realidad se describe al interlocutor.

Ejemplo

"Siempre he admirado a quienes saben reconocer sus errores."

Mirando directamente al adversario.

Significado real

"Vos no sabéis hacerlo."

Nunca se pronuncia esa frase.

No hace falta.

5. La falsa preocupación

El recurso

Mostrar preocupación por algo que en realidad ridiculiza al otro.

Ejemplo

"Espero que vuestro largo viaje no haya afectado a vuestro juicio."

Significado real

Está insinuando que acaba de actuar como un incompetente.

Formalmente solo expresa preocupación.

6. El silencio selectivo

El recurso

Todos reciben un saludo excepto una persona.

Todos reciben un elogio excepto una persona.

Todos son presentados excepto una persona.

Significado

Uno de los insultos sociales más devastadores.

No existe agresión visible.

Simplemente se comunica que esa persona carece de importancia.

Ejemplo

Un daimyō agradece la presencia de todos los embajadores...

...excepto del representante Escorpión.

Toda la sala entiende inmediatamente el mensaje.

7. La respuesta excesivamente literal

El recurso

Responder exactamente a las palabras, ignorando deliberadamente la intención.

Ejemplo

—"¿Podrías ayudarnos con este asunto?"

—"Sí."

Y permanecer completamente inmóvil.

Significado real

Ridiculizar la formulación de la petición.

El interlocutor se ve obligado a reformularla.

Aplicación

Los Dragón recurren ocasionalmente a este recurso para poner a prueba la claridad del pensamiento ajeno.

8. El regalo ofensivo

El recurso

Elegir un presente perfectamente correcto... cuyo significado todos comprenden.

Ejemplos

Regalar un tratado sobre estrategia a un general derrotado.

Regalar un libro de poesía a un cortesano famoso por su tosquedad.

Regalar un abanico a alguien conocido por perder fácilmente los nervios.

Significado

El regalo nunca contiene una acusación explícita.

La contiene su contexto.

9. Obligar al otro a corregirte

El recurso

Cometer un pequeño error deliberado.

Ejemplo

Confundir ligeramente un título.

"Perdonad, ¿era gobernador o simplemente magistrado?"

Significado

El adversario debe elegir entre:

- dejar pasar la incorrección;
- corregirte públicamente y parecer vanidoso.

Ambas opciones le perjudican.

Escorpión

Es una de sus técnicas favoritas.

10. El cumplido imposible

El recurso

Elogiar algo que el destinatario sabe perfectamente que no posee.

Ejemplo

A un cortesano conocido por su impaciencia.

"Siempre he admirado vuestra infinita paciencia."

Significado real

Todos comprenden la ironía.

El insultado no puede responder sin admitir públicamente el defecto.

Es una trampa perfecta.

Errores frecuentes

Los gaijin insultan de manera demasiado evidente.

Dicen exactamente lo que piensan.

Eso produce dos consecuencias:

- pierden inmediatamente la razón moral;
- ofrecen al adversario un motivo legítimo para responder.

Los errores más comunes son:

- elevar la voz;
- utilizar insultos directos;
- señalar defectos físicos;
- mencionar la familia;
- discutir delante de inferiores;
- responder inmediatamente a una provocación.

En Rokugán, el mejor insulto es aquel que el ofendido no puede demostrar que ha existido.

Diferencias entre clanes

Grulla

Prefieren la ironía elegante. Sus ataques son casi imperceptibles para quien no domina la etiqueta.

Escorpión

Utilizan la ambigüedad como arma. Sus víctimas suelen comprender el insulto varias horas después... cuando ya resulta imposible responder.

León

Rara vez recurren a este juego. Si desean mostrar desaprobación, suelen hacerlo con mayor claridad, aunque sin romper el protocolo.

Dragón

Prefieren preguntas filosóficas o paradojas que obligan al adversario a revelar sus contradicciones.

Fénix

Evitan el insulto siempre que sea posible. Cuando recurren a él suele adoptar la forma de una profunda decepción moral.

Cangrejo

Consideran estas sutilezas una pérdida de tiempo. Si llegan a utilizar un insulto elegante, normalmente lo hacen con una ironía seca y muy directa.

Unicornio

Su estilo resulta menos refinado. En ocasiones insultan sin ser plenamente conscientes de haberlo hecho, debido a costumbres aprendidas fuera del Imperio.

Mantis

Rara vez recurren a esta forma de esgrima verbal.

Si alguien les ofende, prefieren decírselo directamente antes que tejer una elegancia que nadie va a entender a tiempo.

Consejos para el Director de Juego

El insulto elegante es una de las herramientas más poderosas para crear tensión sin recurrir a la violencia.

No describas únicamente lo que se dice. Describe cómo reacciona la sala.

- Un cortesano Grulla felicita al Campeón León por "su admirable moderación". Durante unos segundos nadie habla. Los personajes perciben que acaba de producirse un ataque verbal, aunque no comprendan todavía su alcance.
- Una cortesana Escorpión olvida deliberadamente presentar a un magistrado invitado. Nadie protesta, pero toda la corte entiende que acaba de reducir públicamente su importancia.
- Un anciano Fénix escucha un largo discurso y responde únicamente: "Esperaba algo diferente de un hombre con vuestra experiencia." No ha levantado la voz. Sin embargo, el adversario acaba de perder mucho más prestigio que si hubiera recibido un insulto abierto.
- Un daimyō sonríe, agradece un regalo y comenta: "Qué elección tan... apropiada." Los personajes no saben si acaban de presenciar un cumplido o el comienzo de una enemistad que durará generaciones.

En Rokugán, una espada puede herir el cuerpo. Un insulto elegante puede perseguir el honor de una familia durante décadas.

Capítulo 17

Los errores imperdonables

"La mayoría de los errores pueden corregirse con una disculpa. Algunos permanecen grabados en la memoria de una corte durante generaciones."

En Rokugán no todas las faltas poseen la misma gravedad. Un protocolo olvidado puede provocar una sonrisa indulgente. Una incorrección en el momento equivocado puede destruir una carrera política, provocar un duelo o avergonzar a todo un clan.

Este capítulo no trata de errores cometidos por ignorancia, sino de aquellas acciones que cualquier samurái educado evita porque alteran el orden social del Imperio.

En muchas ocasiones, la gravedad no depende tanto del acto como de **quién lo presencia** y **quién resulta ofendido**.

1. Tocar la espada de otro samurái

La falta

Extender la mano y tocar la katana o el wakizashi de otra persona sin haber recibido permiso.

Por qué es grave

La espada representa el honor, el linaje y el alma del samurái.

No es simplemente un arma.

Es una extensión de su identidad.

Consecuencias habituales

- Silencio inmediato.
- Exigencia de una disculpa.
- Pérdida de prestigio.
- Posible desafío formal si existe mala intención.

Atenuantes

Un niño o un campesino pueden ser perdonados.

Un samurái adulto no.

2. Hacer perder la cara a un superior en público

La falta

Corregir, ridiculizar o dejar en evidencia a un superior delante de testigos.

Por qué es grave

El problema no es demostrar que se equivoca.

El problema es impedirle conservar su dignidad.

Ejemplo

Durante un consejo de guerra:

"Mi señor, vuestro plan contiene un error evidente."

Aunque sea cierto, el daño ya está hecho.

Forma correcta

Ofrecer una alternativa sin señalar directamente el fallo.

3. Interrumpir una ceremonia

La falta

Romper el desarrollo de una ceremonia religiosa, del té, una audiencia o un funeral.

Por qué es grave

La ceremonia simboliza el orden.

Interrumpirla significa anteponer las propias necesidades al conjunto.

Consecuencias

Dependiendo del acto:

- reprensión;
 - expulsión;
 - pérdida de Gloria;
 - prohibición de futuras invitaciones.
-

4. Ocupar un asiento que no corresponde

La falta

Sentarse en un lugar reservado para alguien de mayor rango.

Por qué es grave

Los asientos representan la jerarquía.

No son una cuestión de comodidad.

Ejemplo

Un joven bushi ocupa accidentalmente el lugar destinado al Campeón del Clan.

Toda la sala queda en silencio.

Aunque se levante inmediatamente, el incidente será recordado.

5. Contradecir directamente a un superior

La falta

Negar frontalmente una afirmación.

Ejemplo

"Estáis equivocado."

Por qué es grave

El error no consiste en discrepar.

Consiste en hacerlo de forma que el superior no pueda rectificar sin perder autoridad.

Solución correcta

"Quizá podamos considerar otra posibilidad."

6. Perder el control emocional

La falta

Gritar.

Golpear una mesa.

Llorar de ira.

Insultar.

Amenazar.

Por qué es grave

El Bushidō exige dominio sobre uno mismo.

Quien no domina sus emociones difícilmente podrá gobernar a otros.

Excepción

La expresión sincera del duelo en un funeral no constituye una falta cuando resulta apropiada al contexto.

7. Hablar fuera de turno

La falta

Responder antes de recibir la palabra durante una audiencia o consejo.

Por qué es grave

No solo interrumpe.

Invade la autoridad de quien dirige la reunión.

Aplicación

Los jóvenes cortesanos suelen cometer este error por entusiasmo.

Los veteranos aprenden pronto a esperar.

8. Mentir cuando la mentira puede demostrarse

La falta

Negar un hecho que numerosos testigos conocen.

Por qué es grave

En Rokugán la verdad puede ocultarse.

La mentira descubierta destruye la credibilidad.

Ejemplo

Un magistrado presenta una carta firmada.

El acusado continúa negándolo.

A partir de ese momento ya nadie presta atención a sus argumentos.

9. Romper la hospitalidad

La falta

Aprovechar la protección del anfitrión para atacarlo, espiarlo, robarle o desenvainar contra él sin causa justificada.

Por qué es grave

La hospitalidad constituye uno de los pilares del orden social.

Violarla hace que futuras relaciones diplomáticas resulten mucho más difíciles.

Consecuencias

Dependiendo del caso:

- expulsión;
 - enemistad permanente;
 - declaración de traición;
 - guerra.
-

10. Desenvainar sin causa honorable

La falta

Extraer la katana para intimidar, presumir o resolver una discusión menor.

Por qué es grave

Cada desenvaine anuncia la posibilidad de derramar sangre.

Hacerlo sin necesidad demuestra falta de juicio.

Ejemplo

Durante un banquete, un invitado desenvaina parcialmente su espada para impresionar a unos jóvenes oficiales.

Los presentes dejan de verlo como un gran guerrero.

Empiezan a verlo como alguien peligroso e inmaduro.

La gravedad depende del contexto

Una misma acción puede tener consecuencias muy distintas según el escenario.

Falta	En una posada	En casa de un daimyō	En la Corte Imperial
Interrumpir	Descortesía	Reprimenda	Escándalo político
Sentarse antes	Incorrección	Humillación	Grave pérdida de Gloria
Contradecir	Discusión	Ofensa	Desafío al protocolo imperial
Desenvainar	Altercado	Crisis diplomática	Posible crimen contra el orden

En Rokugán, el lugar importa tanto como la acción.

Diferencias entre clanes

Grulla

Perdonan errores técnicos si perciben arrepentimiento sincero.

Difícilmente olvidan una corrección repetida.

Escorpión

Rara vez reaccionan en el momento.

Prefieren recordar el error... y utilizarlo cuando resulte políticamente conveniente.

León

Tolera mejor una corrección nacida de la pasión que una nacida de la cobardía.

Fénix

Suelen conceder oportunidades para rectificar antes de considerar deshonorado al culpable.

Dragón

Juzgan más la intención que la forma.

No obstante, esperan que quien aprende no repita el mismo error.

Cangrejo

En campaña perdonan muchas correcciones.

En la corte esperan que el visitante conozca las reglas del juego.

Unicornio

Acostumbrados a tratar con extranjeros, distinguen mejor entre ignorancia y mala educación.

Mantis

Toleran con facilidad un error de protocolo si la intención y la palabra dada siguen intactas.

Lo que no perdonan —y consideran mucho más grave que cualquier torpeza cortesana— es que alguien falte a un trato ya cerrado.

Consejos para el Director de Juego

No todas las faltas deben resolverse con una pérdida automática de Honor o Gloria. La reacción de los presentes suele ser mucho más interesante.

- Un joven samurái ocupa por error el asiento del Campeón del Clan. El Campeón sonríe y le invita a sentarse a su lado. La generosidad del Campeón aumenta su prestigio más que el error del muchacho.
- Un cortesano Escorpión no corrige una incorrección durante la audiencia. Semanas después la utiliza para desacreditar discretamente a su rival ante un magistrado.
- Un León pierde momentáneamente los nervios durante un consejo de guerra. Su sinceridad impresiona a algunos guerreros, pero los cortesanos Grulla presentes lo consideran incapaz de gobernarse.
- Un personaje jugador desenvaina la katana para intimidar a un comerciante. Nadie interviene. Sin embargo, cuando más tarde solicita audiencia con un daimyō, descubre que su comportamiento ya ha sido comentado en la corte.

Principio fundamental

Existe una máxima que resume este capítulo:

En Rokugán, un gran samurái no es quien nunca comete errores. Es quien evita cometer errores que obliguen a los demás a reaccionar.

Cuando una incorrección fuerza a un superior a reprenderte, a un anfitrión a defender su honor o a un rival a responder públicamente, el daño ya está hecho. La verdadera maestría consiste en mantener el orden social incluso cuando uno se equivoca, ofreciendo siempre a los demás una salida honorable.

Capítulo 18

El duelo formal y el seppuku

«Un samurái puede fallar en la vida. Rara vez se le perdona fallar en la muerte.»

Por qué falta: el manual trata el duelo de pasada (el desenvaine en el Capítulo 2, la reverencia previa en el Capítulo 3, el silencio antes del combate en el Capítulo 6), pero nunca aborda el propio ritual del desafío formal ni, sobre todo, el seppuku: el acto de etiqueta definitivo en Rokugán, donde la forma importa literalmente más que la vida. Para un manual centrado en "lo que la forma comunica", omitir el momento en que la forma decide si un samurái muere con honor o sin él es una ausencia significativa.

1. El desafío formal

El gesto

Un samurái solicita un duelo mediante una fórmula ritual, casi siempre precedida por una ofensa que la etiqueta ya no permite resolver de otro modo.

Significado

El desafío nunca se formula como una amenaza ni se grita. Se pronuncia con calma, casi como una petición.

Rechazarlo sin una razón legítima (edad, rango muy inferior, incapacidad física) supone una deshonra pública.

Ejemplo

"Os pido la oportunidad de defender mi honor con la espada." No hay ira en la voz. Solo la constatación de que las palabras ya se han agotado.

Aplicación en juego

El Director de Juego puede usar la ausencia de ira en el desafío como pista: un duelo pedido con la voz temblorosa por la rabia se juzga de forma muy distinta a uno pedido con serenidad.

2. Rechazar un desafío con honor

El gesto

Existen fórmulas reconocidas para declinar un duelo sin cobardía: alegar una obligación previa hacia el propio señor, señalar una desproporción de rango, o remitir el asunto a un magistrado.

Significado

Rechazar sin una de estas razones reconocidas equivale a admitir la ofensa. Rechazar con una razón válida no mancha el honor de nadie.

Ejemplo

"Mi señor no me ha liberado de mis deberes actuales; en el momento en que lo haga, estaré a vuestra disposición." El desafío queda formalmente en suspenso, no negado.

3. Solicitar permiso para el seppuku

El gesto

El seppuku no es un acto privado: un samurái que ha deshonrado gravemente a su clan, o a quien se le ha ordenado morir, solicita formalmente autorización a su señor (o la recibe de él).

Significado

Quitarse la vida sin ese reconocimiento formal no purifica el honor: es simplemente un suicidio, y se juzga con la misma severidad que cualquier otro acto no autorizado.

Conceder el permiso —o, en su forma más honorable, ordenar el seppuku en lugar de una ejecución— es en sí mismo un gesto de respeto del señor hacia el condenado.

Ejemplo

Un magistrado desacredita públicamente a un daimyō menor. En lugar de ejecutarlo como a un criminal, su señor le concede permiso para el seppuku: la diferencia, silenciosa pero enorme, es que morirá como samurái y no como reo.

4. El papel del kaishakunin

El gesto

Quien va a realizar el seppuku puede solicitar (o le es asignado) un segundo, el kaishakunin, encargado de poner fin al sufrimiento con un golpe de gracia en el momento adecuado.

Significado

Elegir al kaishakunin es un honor delicado: se elige a alguien de confianza, capaz de ejecutar el golpe con precisión y sin vacilar.

Aceptar ser kaishakunin de un amigo es, a la vez, el mayor servicio y la mayor carga que puede pedirse entre samuráis.

Ejemplo

Un joven bushi pide a su hermano de armas que sea su kaishakunin. No hace falta explicar por qué lo elige a él y no a otro: la confianza ya lo dice todo.

5. El poema de muerte (jisei) y la vestimenta

El gesto

Antes del acto, el samurái compone un breve poema de despedida (jisei) y viste ropas blancas, sin adornos, preparadas para la ocasión.

Significado

El poema no debe mostrar miedo, ira ni súplica: su serenidad es la última demostración pública de autocontrol que ese samurái ofrecerá jamás. Se conserva y se recita después como parte de su memoria.

Ejemplo

El poema de un anciano general no menciona la muerte ni una sola vez. Habla del color de las hojas en otoño. Todos comprenden exactamente lo que quiso decir.

6. Presenciar un seppuku: la etiqueta del testigo

El gesto

Los testigos formales permanecen en absoluto silencio, con la espalda recta, sin apartar la mirada hasta que el acto concluye.

Significado

Apartar la vista se considera una falta de respeto hacia el condenado: negarle la dignidad de morir observado y reconocido. La presencia serena de los testigos es, en sí misma, el último honor que se le concede.

Ejemplo

Un joven testigo, presente por primera vez, palidece pero no aparta los ojos. Años después, los veteranos aún recordarán que supo sostener la mirada.

Consejos para el Director de Juego

Esta escena rara vez necesita tiradas de dados. Descríbela con el mismo lenguaje corporal y silencios que el resto del manual enseña a usar: es el capítulo entero llevado a su consecuencia última.

Errores frecuentes

- Desafiar a un duelo en un ataque de ira, sin la calma ritual esperada.
- Intentar disuadir en público a alguien de cumplir un seppuku ya autorizado por su señor.
- Apartar la mirada o mostrar horror visible como testigo.
- Solicitar ser kaishakunin por ambición o beneficio político, en vez de por lealtad.

- Tratar el seppuku como un castigo idéntico a una ejecución, sin reconocer la diferencia de honor entre ambos.

Diferencias entre clanes

León

Considera el seppuku el cierre más honorable posible de una vida de deber; rara vez lo lamenta abiertamente, aunque lo llore en privado.

Grulla

Cuida especialmente la forma: el poema, la vestimenta y la ceremonia importan tanto como el acto mismo.

Escorpión

A veces utiliza la amenaza de exigir un seppuku como herramienta política, aunque rara vez lo hace sin necesidad real.

Cangrejo

En la frontera, más pragmático: valora la muerte útil en el muro por encima del ritual, aunque respeta la ceremonia cuando el contexto lo permite.

Fénix

Suele buscar alternativas —la reflexión, la penitencia— antes de aceptar que el seppuku sea inevitable.

Mantis

Ven el seppuku como el último recurso, no como la vía más elegante de restaurar el honor.

Prefieren que un problema se resuelva con acción o con reparación antes que perder a alguien todavía útil para el clan.

Capítulo 19

La etiqueta según cada clan

"Todos los samuráis conocen las mismas reglas. Lo que distingue a un clan de otro es la forma en que decide aplicarlas."

Un error habitual entre los extranjeros consiste en pensar que existe una única forma correcta de comportarse en Rokugán. No es cierto. Todos los Grandes Clanes respetan el Bushidō, la autoridad del Emperador y los principios básicos de la etiqueta. Sin embargo, cada uno interpreta esos principios de acuerdo con su historia, sus necesidades y su filosofía.

Un mismo gesto puede ser considerado elegante por un Grulla, excesivamente frío por un León y sospechosamente elaborado por un Cangrejo.

Un buen cortesano adapta su comportamiento al clan que visita.

Un gran cortesano consigue que el otro crea que siempre ha actuado conforme a sus costumbres.

1. El Clan Grulla: la perfección de las formas

Su filosofía

Para un Grulla, la etiqueta no limita la libertad.

La perfecciona.

La belleza, la armonía y la precisión reflejan el orden del Imperio.

Quien domina las formas demuestra que también domina sus emociones.

Cómo negocia

Nunca presiona.

Convence.

Hace que aceptar su propuesta parezca la decisión más elegante.

Qué aprecia

- buena caligrafía;
- poesía;
- conversación refinada;
- paciencia;
- autocontrol.

Qué desprecia

- levantar la voz;
- improvisar;
- comer con ansiedad;
- interrumpir;
- gesticular demasiado.

Cómo detectarlo

Un Grulla rara vez hace el movimiento más corto.

Hace el más elegante.

2. El Clan León: la disciplina del deber

Su filosofía

El deber está por encima de cualquier otra consideración.

La etiqueta existe porque mantiene unido al Imperio.

No porque resulte agradable.

Cómo negocia

Con claridad.

Prefiere un desacuerdo honorable a una amistad basada en la ambigüedad.

Qué aprecia

- disciplina;
- valentía;
- puntualidad;
- respeto por la jerarquía;
- decisión.

Qué desprecia

- indecisión;
- frivolidad;
- manipulación;
- cobardía.

Cómo detectarlo

Cuando un León promete algo, los presentes suelen creerle.

Su palabra pesa casi tanto como un contrato.

3. El Clan Escorpión: la máscara perfecta

Su filosofía

Toda conversación posee varios niveles.

El más importante nunca se pronuncia.

La etiqueta es el mejor escondite para los secretos.

Cómo negocia

Hace que el otro crea haber tomado la decisión por sí mismo.

Nunca parece presionar.

Siempre parece comprender.

Qué aprecia

- inteligencia;
- observación;
- discreción;
- paciencia;
- autocontrol.

Qué desprecia

- ingenuidad;
- indiscreción;
- arrogancia.

Cómo detectarlo

Cuando un Escorpión sonríe, resulta imposible saber si acaba de recibir una buena noticia... o si acaba de descubrir cómo destruirte políticamente.

4. El Clan Fénix: la armonía antes que la victoria

Su filosofía

La paz constituye una forma superior de fortaleza.

Un conflicto evitado vale más que un conflicto ganado.

Cómo negocia

Busca puntos comunes.

Prefiere convencer mediante argumentos morales antes que mediante ventajas materiales.

Qué aprecia

- conocimiento;
- espiritualidad;
- paciencia;
- serenidad;
- compasión.

Qué desprecia

- violencia innecesaria;
- orgullo;
- precipitación.

Cómo detectarlo

Incluso cuando discrepa profundamente, un Fénix suele conseguir que el otro no se sienta atacado.

5. El Clan Dragón: comprender antes de actuar

Su filosofía

La apariencia rara vez refleja la verdad.

Por ello desconfían de las conclusiones rápidas.

Cómo negocia

Hace preguntas.

Muchas preguntas.

No busca respuestas inmediatas.

Busca comprender.

Qué aprecia

- reflexión;
- curiosidad;
- humildad intelectual;
- coherencia.

Qué desprecia

- dogmatismo;
- orgullo;
- precipitación.

Cómo detectarlo

Un Dragón suele hablar poco.

Cuando finalmente lo hace, todos escuchan.

6. El Clan Cangrejo: el respeto de quien protege el Imperio

Su filosofía

La Muralla Kaiu no se sostiene con poemas.

Se sostiene con trabajo.

La utilidad posee su propia belleza.

Cómo negocia

Con pragmatismo.

Prefiere una solución imperfecta hoy a una solución perfecta demasiado tarde.

Qué aprecia

- eficacia;
- honestidad;
- lealtad;
- fortaleza;
- sentido práctico.

Qué desprecia

- vanidad;
- protocolos innecesarios;
- indecisión.

Cómo detectarlo

Un Cangrejo puede parecer brusco.

Rara vez pretende ser ofensivo.

Simplemente considera que el tiempo es demasiado valioso para desperdiciarlo.

7. El Clan Unicornio: el horizonte más amplio

Su filosofía

Han visto un mundo que los demás clanes apenas imaginan.

Respetan profundamente la tradición...

...pero saben que no es la única forma posible de vivir.

Cómo negocia

Con flexibilidad.

Acepta soluciones poco habituales si funcionan.

Qué aprecia

- adaptación;
- iniciativa;
- curiosidad;
- apertura.

Qué desprecia

- rigidez excesiva;
- prejuicios.

Cómo detectarlo

Suelen sorprender a otros cortesanos proponiendo soluciones que nadie más habría considerado.

8. El Clan Mantis: la palabra dada vale más que la forma

Su filosofía

Un acuerdo se demuestra cumpliéndolo, no adornándolo.

La etiqueta no debe interponerse entre dos personas y el trato que las une.

El mar no perdona la ambigüedad; tampoco lo hace un Mantis.

Cómo negocia

Directo.

Ofrece algo tangible antes que una promesa elegante.

Sella el acuerdo con un gesto o un objeto que ambas partes puedan recordar, no solo con palabras.

Qué aprecia

- la palabra cumplida;
- la franqueza;
- la disposición a asumir riesgos reales;
- los resultados verificables;
- la lealtad demostrada, no solo declarada.

Qué desprecia

- las promesas vacías;
- el ceremonial que retrasa lo esencial;
- el desprecio disfrazado de cortesía.

Cómo detectarlo

Un Mantis rara vez pronuncia el discurso más largo.

Pronuncia el que puede cumplir.

9. Cómo interpreta cada clan un mismo gesto

Supongamos que un visitante mantiene la mano apoyada sobre la empuñadura de su katana.

Grulla

Lo interpreta como una incorrección grave.

La conversación se enfría inmediatamente.

León

Comprende la advertencia.

Permanece atento.

Escorpión

Se pregunta:

"¿Por qué desea que todos veamos ese gesto?"

Fénix

Intenta rebajar la tensión.

Dragón

Observa.

No extrae conclusiones precipitadas.

Cangrejo

Piensa:

"Quizá tenga un motivo."

Unicornio

Primero evalúa el contexto antes de juzgar.

Mantis

Se pregunta si la amenaza es real.

Si no lo es, sigue hablando de negocios.

10. Cómo ganar el respeto de cada clan

Grulla

Demostrando refinamiento.

León

Cumpliendo la palabra dada.

Escorpión

Mostrando inteligencia sin presumir de ella.

Fénix

Escuchando antes de discutir.

Dragón

Aceptando que puedes estar equivocado.

Cangrejo

Trabajando junto a ellos cuando hace falta.

Unicornio

Mostrando interés por aprender.

Mantis

Cumpliendo lo que prometes, cueste lo que cueste.

11. El error más frecuente con cada clan

Grulla

Confundir cortesía con debilidad.

León

Confundir franqueza con rudeza.

Escorpión

Creer que siempre mienten.

Fénix

Interpretar su paciencia como indecisión.

Dragón

Pensar que su silencio significa desinterés.

Cangrejo

Creer que desprecian la etiqueta.

No es cierto.

Simplemente la subordinan a la supervivencia cuando ambas entran en conflicto.

Unicornio

Considerarlos poco rokuganíes.

Precisamente por conocer el exterior valoran profundamente aquello que hace único al Imperio.

Mantis

Tratarlos como advenedizos sin historia.

Olvidar que se han ganado cada palmo de su lugar entre los Grandes Clanes remando contra la corriente.

Errores frecuentes

Muchos jugadores interpretan a los clanes como estereotipos:

- "Todos los Grulla son arrogantes."
- "Todos los Escorpión manipulan."
- "Todos los León son agresivos."

Eso empobrece enormemente la ambientación.

Los clanes representan **tendencias culturales**, no personalidades individuales.

Puede existir un León poeta, un Escorpión absolutamente sincero, un Cangrejo apasionado por la ceremonia del té o un Grulla incómodo en la corte. Lo que cambia es **cómo cada uno justifica sus actos** según los valores de su clan.

Consejos para el Director de Juego

Evita que los PNJ de un mismo clan resulten intercambiables.

Haz que compartan una misma cultura, pero no un mismo carácter.

- Un Grulla veterano puede corregir una incorrección con una sonrisa amable; otro, con una ironía devastadora.
- Un León puede aceptar una derrota si considera que el deber lo exige, mientras otro exigirá un duelo para restaurar su honor.
- Un Escorpión puede manipular para proteger el Imperio, no por ambición personal.
- Un Cangrejo puede emocionarse profundamente durante un funeral, aunque cinco minutos después vuelva a hablar con absoluta franqueza.

Principio fundamental

Existe una regla que resume todo este capítulo:

No interpretes a un personaje como "un miembro del Clan X". Interprétalo como una persona que ha sido educada desde la infancia para creer que la forma en que su clan entiende el honor es la más correcta.

Esa convicción es la que hace que Rokugán sea un Imperio unido... y, al mismo tiempo, un escenario donde una misma conversación puede adquirir siete significados distintos según quién la escuche.

Capítulo 20

Guía del Director de Juego

"Las reglas describen cómo funciona Rokugán. El Director de Juego decide cómo se siente vivir en él."

Muchos Directores de Juego centran las escenas sociales en las tiradas de Etiqueta, Corte o Sinceridad. Sin embargo, en **La Leyenda de los Cinco Anillos**, las habilidades solo resuelven el resultado de una interacción. La verdadera tensión nace de la interpretación.

Este capítulo no pretende añadir reglas nuevas. Su objetivo es proporcionar recursos para que una audiencia, una ceremonia del té o un banquete resulten tan memorables como un duelo iaijutsu.

1. Describe gestos, no emociones

En lugar de decir

"El daimyō está enfadado."

Describe

"El daimyō deja lentamente el abanico sobre las rodillas. La sala queda en silencio. Ningún criado se mueve. Su mirada permanece fija en el embajador durante varios segundos antes de responder."

Los jugadores decidirán por sí mismos si está enfadado, decepcionado o preparando una trampa.

Regla práctica

Nunca describas lo que siente un PNJ.

Describe únicamente lo que los personajes pueden percibir.

2. La etiqueta debe tener consecuencias narrativas

No todas las incorrecciones requieren una penalización mecánica.

Muchas veces basta con modificar la actitud de los presentes.

Ejemplo

Un personaje se sienta antes que el anfitrión.

No pierde automáticamente Honor.

Simplemente observa que:

- la conversación se vuelve más fría;
- los criados dejan de sonreír;
- un cortesano Grulla anota discretamente el incidente.

El mundo reacciona.

3. Premia las buenas interpretaciones

Cuando un jugador demuestra conocer la etiqueta del Imperio:

- concede información adicional;
- mejora la actitud de un PNJ;
- reduce la dificultad de una negociación;
- permite evitar una tirada innecesaria.

Ejemplo

Un jugador ofrece deliberadamente una salida honorable a un enemigo.

El enemigo la acepta.

No porque haya fallado una tirada.

Porque la interpretación ha sido excelente.

4. No conviertas la etiqueta en una trampa

Los jugadores no son cortesanos rokuganíes.

Sus personajes sí.

Si un jugador olvida una norma evidente que su personaje conocería desde la infancia, recuerda la información antes de aplicar consecuencias.

Ejemplo

"Tu personaje sabe que en esta situación deberías esperar a que el daimyō hable primero."

El jugador decide.

No es un examen de memoria.

Es un juego de interpretación.

5. Reserva las tiradas para los momentos importantes

No pidas una tirada cada vez que alguien hace una reverencia.

Hazlo únicamente cuando exista incertidumbre.

Buenos momentos

- ocultar una emoción;
- improvisar una disculpa;
- negociar una alianza;
- detectar una mentira;
- calmar una discusión;
- evitar un duelo.

Malos momentos

- saludar correctamente;
- sentarse;
- aceptar una taza de té.

Eso pertenece a la narración.

6. Haz visible la reacción de la sala

En Rokugán nunca existe un único interlocutor.

Siempre hay observadores.

Después de una frase importante describe:

- un silencio;
- un intercambio de miradas;
- un criado inmóvil;
- un abanico que deja de moverse;
- un magistrado que toma notas.

Los jugadores comprenderán inmediatamente la importancia del momento.

7. Convierte las escenas sociales en combates

Un duelo posee:

- iniciativa;
- ataques;
- defensa;
- desgaste;
- victoria.

Una negociación también.

Apertura

Se establece el tono.

Exploración

Cada parte busca información.

Presión

Comienzan las concesiones.

Punto crítico

Alguien pierde la iniciativa.

Resolución

Ambas partes abandonan la sala con una nueva relación.

Dirige la escena exactamente igual que un combate.

Solo cambian las armas.

8. Introduce objetivos ocultos

Muy pocas reuniones persiguen un único propósito.

Cada PNJ debería tener:

Objetivo público

Lo que afirma querer.

Objetivo privado

Lo que realmente desea.

Límite

Aquello que jamás aceptará.

Ejemplo

Embajador León.

Público

Firmar una alianza.

Privado

Descubrir quién filtra información.

Límite

Aceptar una pérdida de prestigio.

Los jugadores nunca conocerán los tres elementos al principio.

9. Haz que cada clan juegue de forma distinta

No cambies únicamente el acento.

Cambia el estilo.

Grulla

Convencen.

León

Presionan mediante el deber.

Escorpión

Hacen preguntas.

Fénix

Buscan consenso.

Dragón

Obligan a reflexionar.

Cangrejo

Van al problema.

Unicornio

Proponen alternativas inesperadas.

Los jugadores deberían reconocer el clan antes incluso de que se mencione el mon.

10. Nunca olvides la regla más importante

Cuando prepares cualquier escena social pregúntate cuatro cosas.

¿Quién posee el poder?

No siempre coincide con el rango.

¿Quién tiene algo que perder?

Esa persona será la más prudente.

¿Quién necesita realmente este acuerdo?

Quien más lo necesite negociará peor.

¿Quién puede abandonar la sala sin sufrir consecuencias?

Ese personaje posee la verdadera ventaja.

Si conoces estas cuatro respuestas, prácticamente toda la escena se dirigirá sola.

Tabla rápida para improvisar escenas sociales

Situación	Qué describir
Tensión creciente	Silencios más largos, abanicos inmóviles, menos criados moviéndose.
Alguien pierde prestigio	Miradas cruzadas, cabezas que se inclinan, un escriba anotando el incidente.
Un PNJ miente	Responde demasiado deprisa, cambia ligeramente la respiración o evita un detalle concreto.
Un PNJ gana autoridad	Nadie interrumpe, todos esperan su reacción antes de actuar.
Un acuerdo parece cercano	Las posturas se relajan, las tazas vuelven a llenarse, reaparecen comentarios ligeros.
El fracaso es inminente	Las respuestas se acortan, aumentan los silencios y nadie propone nuevas alternativas.

Las cinco preguntas que debe hacerse un Director de Juego

Antes de comenzar cualquier escena importante, responde mentalmente a estas cuestiones:

1. **¿Qué quiere realmente cada participante?**
2. **¿Qué está dispuesto a sacrificar para conseguirlo?**
3. **¿Qué secreto intenta ocultar?**
4. **¿Qué ocurrirá si la reunión fracasa?**

5. ¿Quién saldrá beneficiado aunque no se alcance ningún acuerdo?

Con estas cinco respuestas podrás improvisar prácticamente cualquier audiencia, negociación o ceremonia.

Anexo I · Índice temático cruzado

1. Cómo decir «no» sin decirlo

El rechazo directo es excepcional en Rokugán. Estas entradas muestran el mismo mecanismo — negar sin negar — desde siete ángulos distintos.

Código	Entrada	Matiz específico
C1.1	Cap. 1 — Salvar la cara	<i>ofrecer una salida honorable en vez de acusar</i>
C5.9	Cap. 5 — La reverencia durante una negociación	<i>la reverencia final más breve señala tensión no resuelta</i>
C7.10	Cap. 7 — Cerrar el abanico antes que el interlocutor	<i>cerrar el abanico da por terminada la discusión</i>
C9.9	Cap. 9 — El silencio como respuesta	<i>el silencio puro como respuesta a una pregunta</i>
C13.7	Cap. 13 — Rechazar un regalo con elegancia	<i>el rechazo ritual de un regalo antes de aceptarlo</i>
C15.3	Cap. 15 — Cómo rechazar una petición	<i>la fórmula verbal para rechazar sin pronunciar «no»</i>
C15.7	Cap. 15 — Cómo ofrecer una salida honorable	<i>cómo ofrecer una salida honorable al otro</i>
C17.5	Cap. 17 — Contradecir directamente a un superior	<i>por qué contradecir de frente es un error, y la alternativa correcta</i>

2. Señales de advertencia y amenaza contenida

La escalada hacia la violencia en Rokugán pasa por gestos reconocibles mucho antes de que la hoja abandone la saya.

Código	Entrada	Matiz específico
C4.3	Cap. 4 — La orientación de la empuñadura	<i>la empuñadura hacia delante, primer aviso</i>
C4.6	Cap. 4 — La mano sobre la tsuka	<i>la mano sobre la tsuka, advertencia directa</i>
C4.7	Cap. 4 — Girar ligeramente la saya	<i>girar la saya, la conversación cambia de tono</i>
C4.8	Cap. 4 — Desenvainar unos centímetros	<i>desenvainar unos centímetros, el punto de no retorno verbal</i>
C6.6	Cap. 6 — Observar continuamente la espada de otro	<i>observar la espada ajena, lectura de la amenaza</i>
C9.8	Cap. 9 — El silencio antes de un duelo	<i>el silencio antes de un duelo</i>
C15.6	Cap. 15 — Cómo amenazar sin amenazar	<i>la amenaza formulada como advertencia elegante</i>
C17.10	Cap. 17 — Desenvainar sin causa honorable	<i>desenvainar sin causa honorable, la falta consumada</i>

3. Confianza extrema y vulnerabilidad voluntaria

El reverso del tema anterior: gestos que renuncian deliberadamente a la propia defensa como declaración de confianza.

Código	Entrada	Matiz específico
C4.1	Cap. 4 — Entrar armado en una residencia	<i>dejar la katana en la entrada a petición del anfitrión</i>
C4.4	Cap. 4 — Colocar la empuñadura hacia atrás	<i>la empuñadura hacia atrás, confianza en una comida formal</i>
C4.5	Cap. 4 — Alejar el wakizashi	<i>alejar también el wakizashi</i>
C4.9	Cap. 4 — Entregar voluntariamente el daishō	<i>entregar voluntariamente el daishō completo</i>

Código	Entrada	Matiz específico
C7.9	Cap. 7 — Entregar el abanico a otra persona	<i>entregar el abanico, con mon y caligrafía personal, a otra persona</i>
C10.5	Cap. 10 — Mantener las manos visibles	<i>mantener las manos visibles durante toda la conversación</i>

4. El desprecio sin palabras

Formas de humillar sin pronunciar un solo insulto directo; el capítulo 12 sistematiza lo que otros capítulos solo insinúan.

Código	Entrada	Matiz específico
C6.5	Cap. 6 — Mirar por encima del hombro de alguien	<i>mirar por encima del hombro del interlocutor</i>
C6.9	Cap. 6 — Observar a todos excepto al verdadero interlocutor	<i>hablar con alguien mirando a un tercero</i>
C9.2	Cap. 9 — El silencio tras un insulto	<i>el silencio como respuesta a un insulto recibido</i>
C16.2	Cap. 16 — Elogiar una virtud irrelevante	<i>elogiar una virtud irrelevante para ignorar el mérito real</i>
C16.6	Cap. 16 — El silencio selectivo	<i>el silencio selectivo: omitir a alguien deliberadamente</i>
C17.2	Cap. 17 — Hacer perder la cara a un superior en público	<i>hacer perder la cara a un superior en público (la versión grave)</i>

5. Autocontrol bajo presión

El Bushidō se mide, sobre todo, en los momentos en que perderlo sería comprensible.

Código	Entrada	Matiz específico
C1.5	Cap. 1 — El autocontrol es la mayor demostración de fuerza	<i>el principio general: el autocontrol como demostración de fuerza</i>
C6.10	Cap. 6 — Sonreír únicamente con los ojos	<i>sonreír solo con los ojos, o la máscara Escorpión (sonreír sin sentir)</i>
C9.4	Cap. 9 — El silencio después de recibir malas noticias	<i>el silencio tras recibir malas noticias</i>
C10.3	Cap. 10 — Permanecer completamente inmóvil	<i>permanecer completamente inmóvil bajo acusación</i>
C10.10	Cap. 10 — Controlar la respiración	<i>controlar la respiración, el límite del propio cuerpo</i>
C17.6	Cap. 17 — Perder el control emocional	<i>perder el control emocional, la falta consumada</i>

6. Quién actúa primero: la jerarquía en movimiento

El rango no se declara — se representa en el orden en que cada persona habla, se sienta o actúa.

Código	Entrada	Matiz específico
C1.3	Cap. 1 — El rango determina la realidad	<i>principio general: el rango determina la realidad</i>
C5.2	Cap. 5 — La reverencia a un superior	<i>la reverencia a un superior, quién inicia el gesto</i>
C9.7	Cap. 9 — El silencio en una audiencia	<i>el silencio en una audiencia, solo habla quien tiene la palabra</i>
C11.3	Cap. 11 — Esperar a que el anfitrión se siente	<i>esperar a que el anfitrión se siente</i>
C12.1	Cap. 12 — Esperar a que el anfitrión comience	<i>esperar a que el anfitrión comience a comer</i>

Código	Entrada	Matiz específico
C12.2	Cap. 12 — El asiento nunca es casual	<i>el asiento nunca es casual</i>
C17.4	Cap. 17 — Ocupar un asiento que no corresponde	<i>ocupar un asiento que no corresponde, la falta consumada</i>
C17.7	Cap. 17 — Hablar fuera de turno	<i>hablar fuera de turno, la falta consumada</i>

7. Detectar una mentira o una emoción oculta

Pistas de lectura corporal que un cortesano —o un Director de Juego— puede usar para insinuar un engaño sin necesidad de una tirada de Sinceridad.

Código	Entrada	Matiz específico
C6.4	Cap. 6 — Apartar la mirada demasiado deprisa	<i>apartar la mirada demasiado deprisa</i>
C10.8	Cap. 10 — Caminar con prisa	<i>caminar con prisa revela pérdida de control</i>
C10.10	Cap. 10 — Controlar la respiración	<i>la respiración cambia aunque el rostro no lo haga</i>
C17.8	Cap. 17 — Mentir cuando la mentira puede demostrarse	<i>mentir cuando la mentira puede demostrarse, la falta consumada</i>

8. El tiempo como mensaje

En Rokugán la duración de una pausa, una reverencia o un silencio comunica tanto como las palabras que la rodean.

Código	Entrada	Matiz específico
C1.4	Cap. 1 — El silencio también habla	<i>principio general: el silencio también habla, y su duración lo modifica</i>
C5.5	Cap. 5 — La reverencia durante una disculpa	<i>la reverencia durante una disculpa se mide en segundos, no en grados</i>
C9.1	Cap. 9 — El silencio antes de responder	<i>el silencio antes de responder</i>
C9.3	Cap. 9 — El silencio durante una negociación	<i>el silencio como herramienta de negociación</i>
C9.10	Cap. 9 — Romper deliberadamente el silencio	<i>quién rompe el silencio primero cede la iniciativa</i>
C11.6	Cap. 11 — Beber sin precipitación	<i>beber sin precipitación, el ritmo de la ceremonia</i>
C12.9	Cap. 12 — Saber cuándo dejar de comer	<i>saber cuándo dejar de comer</i>

9. Cómo señalar que un encuentro ha terminado

Rokugán rara vez anuncia el final de una reunión con palabras; lo hace con un objeto o un gesto.

Código	Entrada	Matiz específico
C7.2	Cap. 7 — Cerrar el abanico con decisión	<i>cerrar el abanico con decisión</i>
C7.10	Cap. 7 — Cerrar el abanico antes que el interlocutor	<i>cerrar el abanico antes que el interlocutor</i>
C9.10	Cap. 9 — Romper deliberadamente el silencio	<i>romper deliberadamente el silencio</i>
C11.10	Cap. 11 — Esperar a que el anfitrión dé por terminada la ceremonia	<i>esperar a que el anfitrión dé por terminada la ceremonia del té</i>
C12.10	Cap. 12 — Levantarse únicamente cuando corresponde	<i>levantarse únicamente cuando corresponde</i>

Código	Entrada	Matiz específico
C15.10	Cap. 15 — Cómo terminar una conversación	<i>cómo terminar una conversación con una fórmula de cierre</i>

10. El objeto como mensajero

Katana, abanico, taza y regalo funcionan como vocabularios paralelos: el mismo principio —el objeto habla antes que la persona— aplicado a cuatro objetos distintos.

Código	Entrada	Matiz específico
C4.2	Cap. 4 — El lugar donde se deposita la katana	<i>el lugar donde se deposita la katana</i>
C7.6	Cap. 7 — Mantener el abanico completamente inmóvil	<i>mantener el abanico completamente inmóvil</i>
C11.4	Cap. 11 — Recibir la taza con ambas manos	<i>recibir la taza con ambas manos</i>
C11.5	Cap. 11 — Girar la taza antes de beber	<i>girar la taza antes de beber</i>
C13.1	Cap. 13 — El regalo debe entregarse con ambas manos	<i>el regalo debe entregarse con ambas manos</i>
C13.9	Cap. 13 — El envoltorio también comunica	<i>el envoltorio también comunica</i>

11. Ofrecer una salida honorable

El gesto que mejor resume la filosofía del manual: permitir que quien ha errado se corrija sin humillación.

Código	Entrada	Matiz específico
C1.1	Cap. 1 — Salvar la cara	<i>salvar la cara, el principio fundacional</i>
C5.7	Cap. 5 — La reverencia tras la victoria	<i>la reverencia tras la victoria honra al derrotado</i>
C15.7	Cap. 15 — Cómo ofrecer una salida honorable	<i>cómo ofrecer una salida honorable, técnica verbal</i>
C17.2	Cap. 17 — Hacer perder la cara a un superior en público	<i>la forma correcta de señalar el error de un superior</i>
C17.5	Cap. 17 — Contradecir directamente a un superior	<i>la fórmula que sustituye a la contradicción directa</i>

12. La mirada y la atención como moneda social

A quién se mira, durante cuánto tiempo y con qué intensidad, distribuye importancia igual que un asiento en un banquete.

Código	Entrada	Matiz específico
C6.1	Cap. 6 — Mirar directamente a los ojos	<i>mirar directamente a los ojos</i>
C6.2	Cap. 6 — Bajar la mirada en el momento adecuado	<i>bajar la mirada en el momento adecuado</i>
C6.9	Cap. 6 — Observar a todos excepto al verdadero interlocutor	<i>observar a todos excepto al verdadero interlocutor</i>
C10.2	Cap. 10 — Inclinar ligeramente el torso al escuchar	<i>inclinar el torso al escuchar</i>
C10.9	Cap. 10 — Girar el cuerpo antes que la cabeza	<i>girar el cuerpo antes que la cabeza</i>
C12.4	Cap. 12 — Servir primero a los demás	<i>servir primero a los demás, la atención como cortesía</i>

13. El elogio como arma de doble filo

La línea entre el cumplido sincero y el insulto elegante es más fina de lo que parece; estas entradas muestran ambos lados.

Código	Entrada	Matiz específico
C15.1	Cap. 15 — Cómo elogiar sin parecer adulador	<i>cómo elogiar sin parecer adulador (la versión honesta)</i>
C16.1	Cap. 16 — El elogio desproporcionado	<i>el elogio desproporcionado (la versión irónica)</i>
C16.2	Cap. 16 — Elogiar una virtud irrelevante	<i>elogiar una virtud irrelevante</i>
C16.10	Cap. 16 — El cumplido imposible	<i>el cumplido imposible, la trampa perfecta</i>

14. El vestir y el color como mensaje visual

El Capítulo 8 añade un canal de comunicación que el manual original no cubría: la ropa. Estas entradas muestran cómo dialoga con los otros lenguajes visuales ya conocidos — el daishō y el abanico.

Código	Entrada	Matiz específico
C8.1	Cap. 8 — El mon visible y el mon discreto	<i>el mon visible o discreto declara pertenencia sin una palabra</i>
C8.2	Cap. 8 — La combinación de colores y la estación	<i>un color fuera de estación es una falta de sensibilidad casi tan notoria como una reverencia incorrecta</i>
C8.3	Cap. 8 — Vestir de luto sin anunciarlo	<i>el luto se anuncia con la ropa, nunca con una explicación</i>
C8.6	Cap. 8 — Cambiar de atuendo entre actos de una misma reunión	<i>cambiar de atuendo entre actos de una misma reunión marca un cambio de tono</i>
C7.6	Cap. 7 — Mantener el abanico completamente inmóvil	<i>el abanico inmóvil y el atuendo sobrio comparten la misma lógica: menos ornamento, más control</i>
C4.3	Cap. 4 — La orientación de la empuñadura	<i>la orientación de la empuñadura es, como el vestir, una lectura visual instantánea</i>

15. El nombre como instrumento de poder

El Capítulo 14 añade el canal más directo de todos: cómo se nombra a alguien ya revela la relación que existe entre ambos, antes de que se diga una sola palabra más.

Código	Entrada	Matiz específico
C14.1	Cap. 14 — El apellido de clan y familia sustituye al nombre personal	<i>el apellido de familia mantiene la distancia formal por defecto</i>
C14.4	Cap. 14 — Usar el nombre personal sin permiso	<i>usar el nombre personal sin permiso es una falta de etiqueta encubierta</i>
C14.5	Cap. 14 — Conceder el propio nombre personal	<i>conceder el propio nombre es una muestra de confianza equivalente a entregar el daishō</i>
C4.9	Cap. 4 — Entregar voluntariamente el daishō	<i>entregar voluntariamente el daishō, el gesto con el que se compara conceder el propio nombre</i>
C1.1	Cap. 1 — Salvar la cara	<i>salvar la cara y proteger el propio nombre son, en la práctica, el mismo principio</i>
C17.2	Cap. 17 — Hacer perder la cara a un superior en público	<i>usar mal el nombre o el tratamiento de un superior puede desencadenar la falta más grave del manual</i>

16. Las Siete Virtudes en tensión

El Capítulo 2 explica el Bushidō en detalle y el Capítulo 3 muestra cómo cada clan prioriza sus virtudes de forma distinta cuando dos de ellas chocan; aquí solo se recogen los cruces más directos con gestos concretos. Para el marco completo, consulta ambos capítulos.

Código	Entrada	Matiz específico
C2.1	Cap. 2 — Gi — Rectitud	<i>Gi (Rectitud) exige decir la verdad incómoda; Rei exige decirla de la forma correcta — el conflicto que resume medio manual</i>
C2.4	Cap. 2 — Rei — Cortesía	<i>Rei (Cortesía) es la virtud que el resto del manual desarrolla con más detalle, capítulo a capítulo</i>
C2.6	Cap. 2 — Meiyo — Honor	<i>Meiyo (Honor) culmina en el Capítulo 18, su expresión más extrema y definitiva</i>
C18.3	Cap. 18 — Solicitar permiso para el seppuku	<i>solicitar permiso para el seppuku es Meiyo llevada a su forma más silenciosa</i>
C2.7	Cap. 2 — Chūgo — Deber y Lealtad	<i>Chūgo (Deber) explica por qué tantos gestos del manual consisten, sencillamente, en esperar el turno de otro</i>
C12.1	Cap. 12 — Esperar a que el anfitrión comience	<i>esperar a que el anfitrión comience a comer, Chūgo convertido en costumbre cotidiana</i>

Secuencia narrativa · La escalada hacia el duelo y el seppuku

Extendida respecto a la versión anterior: ahora continúa más allá del desenvainado hasta el desafío formal y, si el desenlace lo exige, la solicitud de seppuku — el arco completo que el Capítulo 18 hizo posible.

Código	Entrada	Matiz específico
C1.9	Cap. 1 — La violencia es un fracaso diplomático	<i>principio: la violencia es un fracaso diplomático</i>
C4.3	Cap. 4 — La orientación de la empuñadura	<i>la empuñadura se orienta hacia delante</i>
C4.6	Cap. 4 — La mano sobre la tsuka	<i>la mano se posa sobre la tsuka</i>
C4.7	Cap. 4 — Girar ligeramente la saya	<i>la saya gira unos grados</i>
C9.8	Cap. 9 — El silencio antes de un duelo	<i>cae el silencio previo al duelo</i>
C5.6	Cap. 5 — La reverencia antes de un duelo	<i>ambos duelistas se saludan con una reverencia</i>
C17.10	Cap. 17 — Desenvainar sin causa honorable	<i>si nada de lo anterior detiene el conflicto: desenvainar sin causa honorable, la falta consumada, o el duelo formalmente aceptado</i>
C18.1	Cap. 18 — El desafío formal	<i>si las palabras ya no bastan, el desafío formal sustituye a cualquier ambigüedad restante</i>
C18.2	Cap. 18 — Rechazar un desafío con honor	<i>rechazar el desafío sigue siendo posible con honor, mediante una razón reconocida</i>
C18.3	Cap. 18 — Solicitar permiso para el seppuku	<i>si el desenlace no es un duelo limpio sino una deshonra que reparar, el camino que queda es solicitar permiso para el seppuku</i>

Anexo II • Notas «Véase también» por capítulo

Solo se listan las entradas que efectivamente comparten tema con otra en un capítulo distinto; muchas entradas del manual son autosuficientes y no necesitan referencia cruzada.

Solo se listan las entradas que comparten tema con otra en un capítulo distinto.

Capítulo 1 — La filosofía de la etiqueta en Rokugán

Entrada	Véase también
1. Salvar la cara	C4.9, C5.7, C5.9, C7.10, C9.9, C13.7, C14.1, C14.4, C14.5, C15.3, C15.7, C17.2, C17.5
3. El rango determina la realidad	C5.2, C9.7, C11.3, C12.1, C12.2, C17.4, C17.7
4. El silencio también habla	C5.5, C9.1, C9.3, C9.10, C11.6, C12.9
5. El autocontrol es la mayor demostración de fuerza	C6.10, C9.4, C10.3, C10.10, C17.6

Capítulo 2 — El Bushidō y el lenguaje silencioso

Entrada	Véase también
1. Gi — Rectitud	C2.4, C2.6, C2.7, C12.1, C18.3
4. Rei — Cortesía	C2.1, C2.6, C2.7, C12.1, C18.3
6. Meiyo — Honor	C2.1, C2.4, C2.7, C12.1, C18.3
7. Chūgo — Deber y Lealtad	C2.1, C2.4, C2.6, C12.1, C18.3

Capítulo 4 — El lenguaje del daishō

Entrada	Véase también
1. Entrar armado en una residencia	C4.4, C4.5, C4.9, C7.9, C10.5
2. El lugar donde se deposita la katana	C7.6, C11.4, C11.5, C13.1, C13.9
3. La orientación de la empuñadura	C4.6, C4.7, C4.8, C6.6, C7.6, C8.1, C8.2, C8.3, C8.6, C9.8, C15.6, C17.10
4. Colocar la empuñadura hacia atrás	C4.1, C4.5, C4.9, C7.9, C10.5
5. Alejar el wakizashi	C4.1, C4.4, C4.9, C7.9, C10.5
6. La mano sobre la tsuka	C4.3, C4.7, C4.8, C6.6, C9.8, C15.6, C17.10
7. Girar ligeramente la saya	C4.3, C4.6, C4.8, C6.6, C9.8, C15.6, C17.10
8. Desenvainar unos centímetros	C4.3, C4.6, C4.7, C6.6, C9.8, C15.6, C17.10
9. Entregar voluntariamente el daishō	C1.1, C4.1, C4.4, C4.5, C7.9, C10.5, C14.1, C14.4, C14.5, C17.2

Capítulo 5 — El arte de la reverencia

Entrada	Véase también
2. La reverencia a un superior	C1.3, C9.7, C11.3, C12.1, C12.2, C17.4, C17.7
5. La reverencia durante una disculpa	C1.4, C9.1, C9.3, C9.10, C11.6, C12.9
7. La reverencia tras la victoria	C1.1, C15.7, C17.2, C17.5
9. La reverencia durante una negociación	C1.1, C7.10, C9.9, C13.7, C15.3, C15.7, C17.5

Capítulo 6 — La mirada

Entrada	Véase también
1. Mirar directamente a los ojos	C6.2, C6.9, C10.2, C10.9, C12.4
2. Bajar la mirada en el momento adecuado	C6.1, C6.9, C10.2, C10.9, C12.4
4. Apartar la mirada demasiado deprisa	C10.8, C10.10, C17.8
5. Mirar por encima del hombro de alguien	C6.9, C9.2, C16.2, C16.6, C17.2
6. Observar continuamente la espada de otro	C4.3, C4.6, C4.7, C4.8, C9.8, C15.6, C17.10
9. Observar a todos excepto al verdadero interlocutor	C6.1, C6.2, C6.5, C9.2, C10.2, C10.9, C12.4, C16.2, C16.6, C17.2
10. Sonreír únicamente con los ojos	C1.5, C9.4, C10.3, C10.10, C17.6

Capítulo 7 — El lenguaje del abanico

Entrada	Véase también
2. Cerrar el abanico con decisión	C7.10, C9.10, C11.10, C12.10, C15.10
6. Mantener el abanico completamente inmóvil	C4.2, C4.3, C8.1, C8.2, C8.3, C8.6, C11.4, C11.5, C13.1, C13.9
9. Entregar el abanico a otra persona	C4.1, C4.4, C4.5, C4.9, C10.5
10. Cerrar el abanico antes que el interlocutor	C1.1, C5.9, C7.2, C9.9, C9.10, C11.10, C12.10, C13.7, C15.3, C15.7, C15.10, C17.5

Capítulo 8 — El lenguaje del vestir y los colores

Entrada	Véase también
1. El mon visible y el mon discreto	C4.3, C7.6, C8.2, C8.3, C8.6
2. La combinación de colores y la estación	C4.3, C7.6, C8.1, C8.3, C8.6
3. Vestir de luto sin anunciarlo	C4.3, C7.6, C8.1, C8.2, C8.6
6. Cambiar de atuendo entre actos de una misma reunión	C4.3, C7.6, C8.1, C8.2, C8.3

Capítulo 9 — El silencio

Entrada	Véase también
1. El silencio antes de responder	C1.4, C5.5, C9.3, C9.10, C11.6, C12.9
2. El silencio tras un insulto	C6.5, C6.9, C16.2, C16.6, C17.2
3. El silencio durante una negociación	C1.4, C5.5, C9.1, C9.10, C11.6, C12.9
4. El silencio después de recibir malas noticias	C1.5, C6.10, C10.3, C10.10, C17.6
7. El silencio en una audiencia	C1.3, C5.2, C11.3, C12.1, C12.2, C17.4, C17.7
8. El silencio antes de un duelo	C4.3, C4.6, C4.7, C4.8, C6.6, C15.6, C17.10
9. El silencio como respuesta	C1.1, C5.9, C7.10, C13.7, C15.3, C15.7, C17.5
10. Romper deliberadamente el silencio	C1.4, C5.5, C7.2, C7.10, C9.1, C9.3, C11.6, C11.10, C12.9, C12.10, C15.10

Capítulo 10 — El lenguaje del cuerpo

Entrada	Véase también
2. Inclinar ligeramente el torso al escuchar	C6.1, C6.2, C6.9, C10.9, C12.4
3. Permanecer completamente inmóvil	C1.5, C6.10, C9.4, C10.10, C17.6
5. Mantener las manos visibles	C4.1, C4.4, C4.5, C4.9, C7.9
8. Caminar con prisa	C6.4, C10.10, C17.8
9. Girar el cuerpo antes que la cabeza	C6.1, C6.2, C6.9, C10.2, C12.4
10. Controlar la respiración	C1.5, C6.4, C6.10, C9.4, C10.3, C10.8, C17.6, C17.8

Capítulo 11 — La ceremonia del té

Entrada	Véase también
3. Esperar a que el anfitrión se siente	C1.3, C5.2, C9.7, C12.1, C12.2, C17.4, C17.7
4. Recibir la taza con ambas manos	C4.2, C7.6, C11.5, C13.1, C13.9
5. Girar la taza antes de beber	C4.2, C7.6, C11.4, C13.1, C13.9
6. Beber sin precipitación	C1.4, C5.5, C9.1, C9.3, C9.10, C12.9
10. Esperar a que el anfitrión dé por terminada la ceremonia	C7.2, C7.10, C9.10, C12.10, C15.10

Capítulo 12 — Los banquetes y la mesa

Entrada	Véase también
1. Esperar a que el anfitrión comience	C1.3, C2.1, C2.4, C2.6, C2.7, C5.2, C9.7, C11.3, C12.2, C17.4, C17.7, C18.3
2. El asiento nunca es casual	C1.3, C5.2, C9.7, C11.3, C12.1, C17.4, C17.7
4. Servir primero a los demás	C6.1, C6.2, C6.9, C10.2, C10.9

Entrada	Véase también
9. Saber cuándo dejar de comer	C1.4, C5.5, C9.1, C9.3, C9.10, C11.6
10. Levantarse únicamente cuando corresponde	C7.2, C7.10, C9.10, C11.10, C15.10

Capítulo 13 — El arte del regalo

Entrada	Véase también
1. El regalo debe entregarse con ambas manos	C4.2, C7.6, C11.4, C11.5, C13.9
7. Rechazar un regalo con elegancia	C1.1, C5.9, C7.10, C9.9, C15.3, C15.7, C17.5
9. El envoltorio también comunica	C4.2, C7.6, C11.4, C11.5, C13.1

Capítulo 14 — El nombre y los tratamientos

Entrada	Véase también
1. El apellido de clan y familia sustituye al nombre personal	C1.1, C4.9, C14.4, C14.5, C17.2
4. Usar el nombre personal sin permiso	C1.1, C4.9, C14.1, C14.5, C17.2
5. Conceder el propio nombre personal	C1.1, C4.9, C14.1, C14.4, C17.2

Capítulo 15 — El lenguaje de la conversación

Entrada	Véase también
1. Cómo elogiar sin parecer adulator	C16.1, C16.2, C16.10
3. Cómo rechazar una petición	C1.1, C5.9, C7.10, C9.9, C13.7, C15.7, C17.5
6. Cómo amenazar sin amenazar	C4.3, C4.6, C4.7, C4.8, C6.6, C9.8, C17.10
7. Cómo ofrecer una salida honorable	C1.1, C5.7, C5.9, C7.10, C9.9, C13.7, C15.3, C17.2, C17.5
10. Cómo terminar una conversación	C7.2, C7.10, C9.10, C11.10, C12.10

Capítulo 16 — El arte del insulto elegante

Entrada	Véase también
1. El elogio desproporcionado	C15.1, C16.2, C16.10
2. Elogiar una virtud irrelevante	C6.5, C6.9, C9.2, C15.1, C16.1, C16.6, C16.10, C17.2
6. El silencio selectivo	C6.5, C6.9, C9.2, C16.2, C17.2
10. El cumplido imposible	C15.1, C16.1, C16.2

Capítulo 17 — Los errores imperdonables

Entrada	Véase también
2. Hacer perder la cara a un superior en público	C1.1, C4.9, C5.7, C6.5, C6.9, C9.2, C14.1,

Entrada	Véase también
	C14.4, C14.5, C15.7, C16.2, C16.6, C17.5
4. Ocupar un asiento que no corresponde	C1.3, C5.2, C9.7, C11.3, C12.1, C12.2, C17.7
5. Contradecir directamente a un superior	C1.1, C5.7, C5.9, C7.10, C9.9, C13.7, C15.3, C15.7, C17.2
6. Perder el control emocional	C1.5, C6.10, C9.4, C10.3, C10.10
7. Hablar fuera de turno	C1.3, C5.2, C9.7, C11.3, C12.1, C12.2, C17.4
8. Mentir cuando la mentira puede demostrarse	C6.4, C10.8, C10.10
10. Desenvainar sin causa honorable	C4.3, C4.6, C4.7, C4.8, C6.6, C9.8, C15.6

Capítulo 18 — *El duelo formal y el seppuku*

Entrada	Véase también
3. Solicitar permiso para el seppuku	C2.1, C2.4, C2.6, C2.7, C12.1

Anexo III · Índice alfabético de gestos y conceptos

Concepto (orden alfabético por palabra clave)	Código
Abanico, abanicarse continuamente	C7.7
Abanico, abrir lentamente	C7.1
Abanico, cerrar antes que el interlocutor	C7.10
Abanico, cerrar con decisión	C7.2
Abanico, cerrar y apoyar sobre las rodillas	C7.8
Abanico, entregar a otra persona	C7.9
Abanico, mantener completamente inmóvil	C7.6
Abanico, señalar con el	C7.4
Acción, toda tiene espectadores	C1.8
Amenazar, cómo sin amenazar	C15.6
Anfitrión, esperar a que comience	C12.1
Anfitrión, esperar a que se siente	C11.3
Asiento nunca es casual	C12.2
Asiento, ocupar uno que no corresponde	C17.4
Asuntos delicados, no hablar durante el primer té	C11.8
Autocontrol es la mayor demostración de fuerza	C1.5
Beber sin precipitación	C11.6
Boca, cubrir parcialmente la	C7.3
Bocado, no elegir el mejor	C12.6
Brazos, cruzar los	C10.4
Brindis pertenecen al anfitrión	C12.7
Caminar con prisa	C10.8
Cara, hacer perder a un superior en público	C17.2
Cara, salvar	C1.1
Causa honorable, desenvainar sin	C17.10
Ceremonia, esperar a que el anfitrión dé por terminada la	C11.10
Ceremonia, interrumpir una	C17.3
Comer con moderación	C12.5
Comer, saber cuándo dejar de	C12.9
Comparar sin comparar	C16.4
Control emocional, perder el	C17.6
Conversación sigue el ritmo de la comida	C12.8
Conversación, cómo terminar una	C15.10
Corregirte, obligar al otro a	C16.9
Cuerpo, girar antes que la cabeza	C10.9
Cumplido imposible	C16.10
Daishō, entregar voluntariamente el	C4.9

Concepto (orden alfabético por palabra clave)	Código
Deber siempre está por encima del deseo	C1.2
Dedo, señalar con el	C10.6
Derrota verbal, cómo aceptar una	C15.9
Desenvainar unos centímetros	C4.8
Disculpa, reverencia durante una	C5.5
Duelo, reverencia antes de un	C5.6
Elogiar, cómo sin parecer adulador	C15.1
Elogio desproporcionado	C16.1
Emperador, reverencia al	C5.1
Empuñadura, colocar hacia atrás	C4.4
Empuñadura, orientación de la	C4.3
Envoltorio también comunica	C13.9
Espacio personal, invadir el	C10.7
Espada de otro samurái, tocar la (entrar armado)	C4.10
Espada de otro samurái, tocar la (falta imperdonable)	C17.1
Espada de otro, observar continuamente la	C6.6
Espalda recta	C10.1
Falsa preocupación	C16.5
Favor, cómo pedir un	C15.4
Forma es tan importante como el contenido	C1.6
Hospitalidad, romper la	C17.9
Ignorancia, fingir	C16.3
Inferior, reverencia a un	C5.4
Inmóvil, permanecer completamente	C10.3
Interlocutor, observar a todos excepto al verdadero	C6.9
Invitación, esperar la para entrar	C11.1
Katana, lugar donde se deposita la	C4.2
Levantarse únicamente cuando corresponde	C12.10
Manos, mantener visibles las	C10.5
Manual, cómo interpretar este	C1.10
Mentira, cuando puede demostrarse	C17.8
Mirada, apartar demasiado de prisa	C6.4
Mirada, bajar en el momento adecuado	C6.2
Mirada, directamente a los ojos	C6.1
Mirada, no apartar nunca la	C6.3
Mirada, por encima del hombro de alguien	C6.5
Negociación, reverencia durante una	C5.9
Noticias, cómo dar malas	C15.5
Ojos, cerrar antes de responder	C6.8
Palma de la mano, golpear suavemente la	C7.5

Concepto (orden alfabético por palabra clave)	Código
Petición, cómo rechazar una	C15.3
Puerta, mirar constantemente la	C6.7
Rango determina la realidad	C1.3
Regalo ofensivo	C16.8
Regalo, aceptar con humildad	C13.3
Regalo, el mejor demuestra que has observado	C13.10
Regalo, elegir uno apropiado al rango	C13.5
Regalo, entregar con ambas manos	C13.1
Regalo, no abrir inmediatamente el	C13.4
Regalo, rechazar con elegancia	C13.7
Regalo, restar importancia al	C13.2
Regalos crean obligaciones	C13.6
Regalos personales requieren prudencia	C13.8
Reputación vale más que la realidad	C1.7
Residencia, entrar armado en una	C4.1
Respiración, controlar la	C10.10
Respuesta excesivamente literal	C16.7
Reverencia entre iguales	C5.3
Reverencia, ausencia deliberada de	C5.8
Reverencia, doble	C5.10
Sala, admirar antes de tomar asiento	C11.2
Salida honorable, cómo ofrecer una	C15.7
Saya, girar ligeramente la	C4.7
Servir primero a los demás	C12.4
Servirse uno mismo, no	C12.3
Silencio selectivo	C16.6
Silencio también habla	C1.4
Silencio, antes de responder	C9.1
Silencio, antes de un duelo	C9.8
Silencio, como respuesta	C9.9
Silencio, después de recibir malas noticias	C9.4
Silencio, durante la ceremonia del té	C9.5
Silencio, durante una negociación	C9.3
Silencio, en una audiencia	C9.7
Silencio, romper deliberadamente el	C9.10
Silencio, tras recibir una orden	C9.6
Silencio, tras un insulto	C9.2
Sonrisa, únicamente con los ojos	C6.10
Superior, cómo discrepar de un	C15.2
Superior, contradecir directamente a un	C17.5

Concepto (orden alfabético por palabra clave)	Código
Superior, reverencia a un	C5.2
Taza y té, elogiar la	C11.7
Taza, devolver con cuidado	C11.9
Taza, girar antes de beber	C11.5
Taza, recibir con ambas manos	C11.4
Tema, cómo cambiar de	C15.8
Torso, inclinar ligeramente al escuchar	C10.2
Tsuka, mano sobre la	C4.6
Turno, hablar fuera de	C17.7
Victoria, reverencia tras la	C5.7
Violencia es un fracaso diplomático	C1.9
Virtud irrelevante, elogiar una	C16.2
Wakizashi, alejar el	C4.5

Anexo IV · Tabla de consulta rápida para el Director de Juego

Objetivo narrativo	Referencias
Quiero que un PNJ rechace algo sin decir «no»	C1.1, C7.10, C9.9, C13.7, C15.3, C15.7
Quiero insinuar una amenaza sin violencia abierta	C4.3, C4.6, C4.7, C4.8, C6.6, C9.8
Quiero mostrar una confianza inusual entre dos PNJ	C4.1, C4.4, C4.5, C4.9, C7.9, C10.5
Quiero mostrar un desprecio devastador sin insultar	C6.5, C6.9, C9.2, C16.2, C16.6
Quiero mostrar que un PNJ está a punto de perder los nervios	C6.10, C9.4, C10.3, C10.10, C17.6
Quiero mostrar jerarquía en una escena nueva sin explicarla	C1.3, C5.2, C9.7, C11.3, C12.1, C12.2
Quiero que los jugadores sospechen que alguien miente	C6.4, C10.8, C10.10, C17.8
Quiero señalar que una reunión ha terminado	C7.2, C7.10, C9.10, C11.10, C12.10, C15.10
Quiero transmitir un mensaje mediante un objeto, no un diálogo	C4.2, C7.6, C11.4, C11.5, C13.1, C13.9
Quiero que un PJ ofrezca una salida honorable a un rival	C1.1, C5.7, C15.7, C17.2, C17.5
Quiero construir una escalada hacia un duelo o un seppuku, paso a paso	Véase «Secuencia narrativa» en el Anexo I
Quiero premiar a un jugador que domina la etiqueta	Cap. 20, punto 3 («Premia las buenas interpretaciones»)
Quiero que la vestimenta de un PNJ delate algo sin diálogo	C8.1, C8.2, C8.3, C8.6
Quiero que la forma de nombrar a alguien marque la escena	C14.1, C14.4, C14.5, C1.1
Quiero mostrar qué virtud del Bushidō sacrifica un personaje	Cap. 2 (virtud concreta) + Cap. 3 (lectura por clan)
Quiero dar peso ritual a un desafío o a una petición de seppuku	C18.1, C18.2, C18.3, C5.6

Epílogo

La etiqueta de Rokugán no pretende limitar la interpretación de los jugadores.

Pretende ofrecerles más recursos interpretativos.

Cuando un personaje aprende a colocar correctamente su daishō, a guardar silencio en el momento oportuno o a ofrecer una salida honorable a un enemigo, deja de actuar como un aventurero en un mundo de samuráis.

Empieza a pensar como un samurái.

Y ese es el verdadero objetivo de este manual.

Conclusión del autor

Si has llegado hasta aquí, probablemente habrás descubierto que la etiqueta en Rokugán no consiste en memorizar protocolos, sino en comprender una forma distinta de entender las relaciones humanas.

En el Imperio Esmeralda, una reverencia puede ser un desafío, una taza de té puede decidir una guerra y un silencio puede contener más significado que un discurso entero.

Aprender este lenguaje invisible no garantiza la victoria.

Pero sí evita cometer el peor error posible: **creer que en Rokugán solo hablan las palabras.**

Nota final

Con este capítulo queda completada la **primera edición del "Manual del Lenguaje Silencioso del Samurái"**.

Creo, no obstante, que aún puede elevarse mucho más. Si en una segunda edición revisamos el conjunto con calma, podemos convertirlo en un suplemento de aspecto casi oficial, incorporando:

- referencias explícitas al canon (4.^a edición principalmente);
- más recuadros con ejemplos de juego;
- ilustraciones de posturas, reverencias y colocación del daishō;
- apéndices específicos para escuelas cortesanas (Doji, Bayushi, Otomo, Ikoma...);

Con ese trabajo adicional, el documento dejaría de ser un manual casero para convertirse en una obra de referencia muy útil para cualquier campaña de L5R.

Referencias al canon

El contenido del manual se apoya en tres niveles:

- Canon oficial de La Leyenda de los Cinco Anillos, principalmente la 4.^a edición.
- Costumbres documentadas del Japón feudal adaptadas al contexto de Rokugán.
- Inferencias narrativas coherentes para aquellos aspectos donde el canon no ofrece una descripción explícita.

Cuando exista discrepancia, prevalece el canon oficial. Las inferencias tienen como objetivo facilitar la interpretación y enriquecer las escenas sociales.

Obras de referencia

- Manual Básico de La Leyenda de los Cinco Anillos, 4.^a edición.
- Los Grandes Clanes (4.^a edición).
- Legends of the Five Rings: Courts of Stone
- Legends of the Five Rings: Winter's Embrace, an adventure at the Winter Court
- Legends of the Five Rings: Mantis Clan, rules for playing characters from the Islands of Spice and Silk
- Suplementos oficiales de AEG sobre etiqueta, cortes y clanes cuando proceda.

En cuanto a estudios sobre etiqueta samurái y ceremonial del Japón feudal, es necesario aclarar que **no se ha usado estudios académicos ni webs concretas como fuente para las propuestas que se encuentran en este suplemento.**

Las IAs usadas (ChatGPT y Claude) han redactado contenido histórico (kasane no irome, el ritual del seppuku, el nakōdo, el kiri-sute gomen, etc.) a partir de los conocimientos generales entrenados, sin consultar ni citar ninguna fuente específica durante las sesiones de trabajo — no se ha usado búsqueda web en ningún momento de las conversaciones.

Es por eso que no se incorpora a la bibliografía un listado de estudios o páginas concretas.

Créditos

Dirección, estructuración y concepto:
T. Nordumbria

Redacción y desarrollo :
ChatGPT (OpenAI), Claude (Anthropic) a partir de las directrices, revisiones y criterios establecidos por el autor.

Obra:
Suplemento no oficial destinado a enriquecer la interpretación de escenas sociales en La Leyenda de los Cinco Anillos.

Finalidad:
Material de consulta para apoyo a la interpretación de escenas sociales para jugadores y Directores de Juego. No sustituye los manuales oficiales ni modifica sus reglas.