



Hiromi Dramaestra de los Cinco Anillos @Hiromi1321

Aug 20, 2019 · 17 tweets · [Hiromi1321/status/1163746137905467392](https://twitter.com/Hiromi1321/status/1163746137905467392)

## 🧵🧵 HILO L5A. MATERIAL FAN. Uso de los Rieru no Oni o los HontOni. 🧵🧵

Algunos me pidieron que explicase cómo poder sacar a esta clase de Onis, os voy a explicar algunas cosas importantes que hacen que estos Onis puedan ser Pnjs en vuestras partidas y no sólo monstruos a matar

Lo más importante es que conozcáis el Oni-Do, es decir, el Camino del Oni. Para que nos entendamos es el "Bushido" de los Rieru o Hontoni, ya que como os he dicho antes estos Onis tienen sus propias creencias y códigos.

Siguiendo estas reglas os daréis cuenta que esta clase de Onis serían Legales Malignos o Legales Neutrales si queréis verlos de alguna forma y eso os ayuda a entender que "malos malos no son" tan sólo tienen "costumbres y una cultura diferente" Lo cual por cierto se asemeja

a lo que pasaría si un rokuganí tratase de convivir con un gajjin. Esto es lo mismo pero aplicado a Reinos Espirituales dispares.

Y tras esta intro vamos con el Oni-Do.

Os recuerdo una vez más que todo esto es material fan hecho con mis conocimientos del folklore asiático

El Oni-Do Tiene 7 preceptos.

1. El Chi engloba al Chikara. ¿Qué quiere decir esto? Pues que para un Rieru lo importante es la fuerza (chi) y no sólo física (Chikara). De tal forma un Rieru puede respetar a alguien por su voluntad férrea, por su manejo de magia... Y también este

concepto basa toda su existencia y está íntimamente relacionado con el segundo precepto.

2. Ley divina. Los Rieru sirven a los dioses, como ya se indicó (a la Guerra, Muerte o Venganza) Por lo tanto una persona que demuestra ser más fuerte está validado por los dioses.

3. Gi. Palabra dada. OJO esto es en el sentido literal, los Onis son una clase de seres inteligentes que se comprometen a lo pactado, a eso, así que la literalidad de las palabras es muy importante y es motivo por el cual muchas veces parece que hacen luego algo que está

en contra de lo que han prometido, pero no. En esto estas figuras se parecen a los djinn árabicos, después de todo se basan en la magia de las palabras (como la de los nombres que ya expliqué). Por lo tanto hay que tener MUCHO cuidado con lo que te promete un Rieru.

Lo que te promete lo llevará hasta las últimas consecuencias así que si lo consigues elije bien tus palabras.

4. Cortesía Oni. Los Rieru son asiáticos y tienen una forma similar pero mezclada de la cortesía, con respecto a por ejemplo lo importante que son los heraldos,

los regalos, los favores,... Una cortesía que no va tan encaminada a "no andar sin hacer ruido" o a "cómo tomar el té" sino a reglas ancestrales de comportamiento.

5. Yu. Valentía. Un Rieru no teme a la muerte, sirve a la muerte. Un Rieru luchará con todo lo que tiene en cada

batalla. Lo único que le importa es ganar, no sobrevivir. Sobrevivir es un concepto que ellos no entienden como tal, se gana o se muere. Fin.

6. Jin. Compasión o Benevolencia. Pero de nuevo no es la que podría tener un samurai rokuganí, más se parece a la que tenían los

mongoles. Es decir, como para un Rieru lo más importante es la fuerza, si estás privada de esta lo mejor es tu muerte, esa es su compasión. Nada de prisioneros, de dejar viejos, mujeres, niños... Todos esos su "compasión" les lleva a matarlos ya que no pueden sobrevivir según su

porque os recuerdo que están en guerra contra este y sus criaturas y la cara de los jugadores cuando un Oni mata a otro o les ayuda no tiene desperdicio XDD

La verdad es que dentro de partidas de folklore tienen mucho que hacer por ahí estos majetes.

Por cierto, si os interesa, el clan que sirve a la Venganza es matriarcal. Esto lo he hecho yo porque me pareció interesante ya que el tipo de oni que cree para este clan son de estilo arácnido, así que me basé en las viudas negras y otra clase de arañas semejantes.

Y bueno, más o menos creo que esto es lo más importante que debéis saber de cómo son para poder llevarlos si queréis.

Y si os estáis preguntando si esta clase de material podría hacer que se hiciera una partida folklorista donde los jugadores

no son humanos sino que son entes del folklore rokuganí... enhorabuena habéis llegado a una de la clase de partidas temáticas que juego en L5a, siendo seres de otros Reinos Espirituales pero de este mundo. xD

Si tenéis dudas o queréis preguntar estaré encantada en hablar de este tema que me apasiona.

Y como siempre... si has llegado hasta aquí...  
GRACIAS POR LEER!!



...