

RETRATO/SÍMBOLO DEL PERSONAJE



NOTAS

Capacidades de samurái:

- Su activación cuesta 5 puntos de Alma, dura 6 asaltos.
- 3 dados adicionales a Cuerpo, Agilidad y Sentidos
- Regeneración 1
- Detección de almas, radio de 10 metros

REGISTRO DE APEGOS · ¿Cuál es tu razón para vivir?

⋮	○●○●○●○ Coste
⋮	○●○●○●○ Coste
⋮	○●○●○●○ Coste
⋮	○●○●○●○ Coste
⋮	○●○●○●○ Coste
⋮	○●○●○●○ Coste
⋮	○●○●○●○ Coste
⋮	○●○●○●○ Coste

COSTE TOTAL DE APEGOS

Calcula la suma de todos tus Apegos:

2 puntos = 0; 3 puntos = 10; 4 puntos = 30; 5 puntos = 70

El total resultante no puede ser superior a tu Karma actual total.

KARMA TOTAL

Actual

Jinete de Yoroi/Meikyo

Puedes superar 108, pero si acabas un Intermedio por encima de 108, te conviertes en un Asura/Alma perdida inhumana (PNJ).

KIAI · FOCO

Actual	Gastado

USO DE FICHAS DE AIKI

1) Uso de Aiki como Kiai (escenas) Puedes convertir una ficha de Aiki en un punto de Kiai. Cuando lo gastas, este Aiki no añade Karma.

2) Traer a alguien (escenas) Al entregar una ficha de Aiki a otro jugador, puedes traer(u obligar a entrar) a su PJ a la escena.

3) Tiradas de Apegos (Intermedio)

Puedes gastar fichas de Aiki para hacer tiradas de Apegos con el objetivo de acumular Kiai.

4) Creación de un Apego (Intermedio)

Puedes crear un nuevo Apego para tu personaje o para otro personaje. Si es otro personaje, entrega la ficha de Aiki a ese jugador. Si es un PNJ, dale la ficha al DJ.

USO DE PUNTOS DE KIAI

1) Mejora de dados (antes de tirar) Gasta un punto de Kiai para añadir otro dado a tu tirada. Sin límite.

2) Mejora de habilidad (antes de tirar) Gasta 3 puntos de Kiai para aumentar tu nivel de habilidad en un nivel. El límite es que sólo se puede mejorar hasta nivel "Maestro/4". No puede usarse para una habilidad especializada que no tengas.

3) Mejora de éxitos (después de tirar) Gasta 3 puntos de Kiai para adquirir un éxito adicional. Sin límite.

4) Acciones adicionales (antes de tirar) Gasta un punto de Kiai para ganar una acción adicional.

5) Interrumpir (antes de tirada objetivo)

Gasta 2 puntos de Kiai para actuar justo antes del turno de otro personaje.

6) Proteger (antes del daño)

Gasta un punto de Kiai para sufrir el daño destinado a otro personaje. No puedes contraatacar.

7) Alteración de la Matriz de Emociones (después de tirar)

Gasta un punto de Kiai por cada movimiento a la izquierda/derecha o arriba/abajo en la Matriz de Emociones de tu personaje. En el caso de otros personajes, sólo puedes cambiarlos dándoles fichas de Aiki.

8) Aparecer en una escena Gasta un punto de Kiai para entrar en una escena en curso.

9) Otros Aumentar atributos cuesta 10 puntos de Kiai por nivel. Las nuevas habilidades cuestan 5. Aumentar una habilidad cuenta 10-20-40 puntos de Kiai.