

CHIE, LA ESPADA ESCARLATA: TÉCNICAS NINJA

VUELO SOMBRIÓ · HIEI-NO-JUTSU

Capa, Alma 5, Dificultad 2

Esta técnica es el motivo por el que algunos clanes ninja son capaces de transmitir mensajes de un mensajero a otro con gran rapidez. Para usar esta técnica, el ninja se envuelve en su capa o manto mientras recita un mantra, tras lo que se pone rápidamente en movimiento. Este arte permitirá al ninja volar, planear o realizar una serie sucesiva de saltos de hasta 84 km/h. El ninja no puede llevar más de 10 kg o la velocidad se reduce a la mitad. Esta técnica dura un número máximo de asaltos (o minutos, si no es en combate) igual al atributo de Espíritu del ninja.

SOMBRA DEL HALCÓN NEGRO · HITEN-TOBIKAGE-NO-JUTSU

Capa, Alma 10, Dificultad 4

Este arte es igual Vuelo sombrío, pero permite al ninja viajar a velocidades de hasta 132km/h llevando hasta 40kg de carga (o a otra persona). Esta técnica dura un número máximo de asaltos (o minutos, si no es en combate) igual al triple del atributo de Espíritu del ninja.

NIEBLA Y HUMO · ENMU-NO-JUTSU

Nada, Alma 6, Dificultad 3

Con un cántico y algunos gestos rápidos, el objetivo es tragado por una neblina ilusoria. El ninja describe la naturaleza de la ilusión que asalta los sentidos del objetivo. Cada asalto que la niebla se mantenga, el objetivo deberá hacer una tirada de Espíritu: Fuerza de voluntad contra una dificultad de 2 para interrumpir los efectos de esta técnica. Se puede intentar cada asalto. Esta técnica no funciona sobre shikigami, samuráis que hayan activado sus capacidades, o kugutsu. Si el objetivo se ve afectado por este poder durante un asalto, no podrá defenderse utilizando la habilidad de Evasión.

Este arte puede utilizarse contra varios oponentes al mismo tiempo. La dificultad no aumenta, pero el coste en puntos de Alma se multiplicará por el número de objetivos antes de restar tu modificador de artes oscuras. Un shinobi con una puntuación de 4 en artes oscuras que intente lanzar este arte sobre tres objetivos a la vez deberá gastar 14 puntos de Alma. Los efectos duran un número de asaltos igual al atributo de Espíritu del ninja.

Si el ninja obtiene éxitos adicionales al utilizar este arte, podrá utilizarlos para aumentar la dificultad de la tirada de Fuerza de voluntad en 1 por cada éxito gastado, durante un asalto. Por ejemplo: Un ninja que obtenga 6 éxitos al usar este arte (lo que le proporciona un total de 3 éxitos adicionales) podría, en lugar de usarlos para atacar al enemigo, gastarlos para aumentar la dificultad de la tirada de Fuerza de Voluntad a 4 (+2) durante un asalto, y luego 3 (+1) el siguiente en caso de que el objetivo siga afectado.

FORMA SOMBRIÁ · ONGYOU-NO-JUTSU

Medicina líquida, Alma 5, Dificultad 2

Después de beber una poción especial y recitar un cántico secreto, el ninja se concentra minuciosamente en la imagen de otra persona. Después de ejecutar este hechizo, el rostro y el cuerpo del ninja adquieren la apariencia de la persona de la



imagen. Este efecto dura un número de máximo de asaltos (o minutos, si no está en combate) igual al atributo de Espíritu del ninja.

FORMA SOMBRIÁ CUÁDRUPLE · SHI-ONGYOU-NO-JUTSU

Medicina líquida, Alma 6, Dificultad 3

Esta es la versión superior de Forma sombría. Dura toda una escena. También se pueden mantener los efectos de esta técnica haciendo de nuevo la tirada y gastando Alma al inicio de cualquier escena tras el uso inicial.

◇ JO DE LA MENTE · SHINGAN-NO-JUTSU

Los ojos de un animal, Alma 2, Dificultad 1

El ninja recita un breve canto y se traga el globo ocular preparado de un animal (de cualquier tipo) para desbloquear el ojo de su mente. Esto le permite al ninja sentir todas las formas de vida, humanas o no, en un radio de 10 metros.

POSEÍDO POR EL DEMONIO INTERIOR · HYOUKI-NO-JUTSU

Medicina, Alma 8, Dificultad 3

Creas una píldora medicinal especial compuesta por extractos de plantas, hierbas raras y peligrosas, y unas cuantas palabras mágicas que otorga al usuario (normalmente el personaje) un incremento temporal de 4 dados en Cuerpo, Agilidad y Sentidos. Esta combinación de medicamentos no se puede guardar para más adelante. Debe utilizarse inmediatamente.