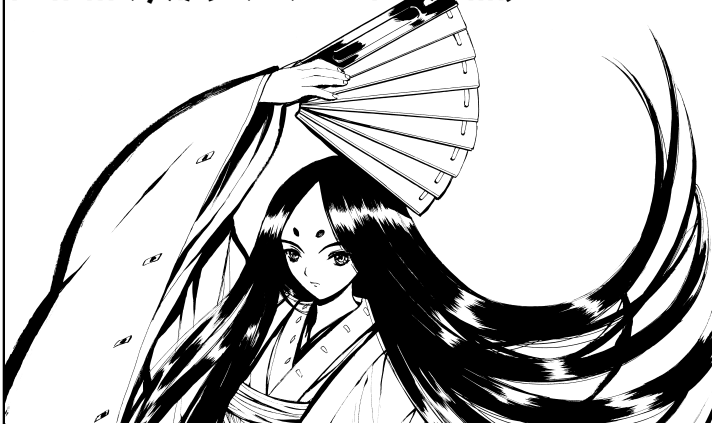




## RETRATO/SÍMBOLO DEL PERSONAJE



## NOTAS

### Estilo de tiro con arco del Alma Centrada:

- Usa Espíritu en lugar de Sentidos al tirar para impactar con arco y flechas.
- +50m al alcance y +2 al daño cuando se utiliza arco y flechas (ya está sumado).

### Sueño de la mariposa:

- Usa Interpretación o Artes de almohada para arrastrar un objetivo al Sueño de la mariposa.

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

⋮	○●○●○●○●
.....	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.