



## RETRATO/SÍMBOLO DEL PERSONAJE



## NOTAS

### Estilo de la Claridad del Cielo:

- Usa Sentidos en lugar de Agilidad al tirar para golpear en combate, tanto en ataque como en defensa.
- Puedes asignar todo el daño a Heridas y elegir dónde asignar el daño. Si el oponente no tiene niveles de heridas, perderá 1 punto de Vitalidad por asalto si el daño causado es igual o superior a su reserva de dados física.
- También puedes optar por asignar daño a Vitalidad además de a Heridas. Si el oponente no tiene niveles de heridas, quedará derrotado si después de hacer el daño le queda una cantidad de puntos de Vitalidad igual o inferior a tu nivel en este Arte de la guerra.

## 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.