

RETRATO/SÍMBOLO DEL PERSONAJE



NOTAS

Ninjutsu:

- Usa Ninjutsu en lugar de Movimiento y Persecución.
- Poder de ninjutsu: Vuelo sombrío.

Anélido:

Para que la transformación tenga éxito, debes hacer una tirada de Espíritu: Controlar anélidos (Dificultad 3) o de Espíritu: Fuerza de voluntad (Dificultad 4). Si fallas, atacas ciegamente a todo lo que el anélido percibe como enemigo. Al atacar con las garras o el cañón electrostático utiliza Cuerpo: Controlar anélidos.

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.