

MATRIZ DE EMOCIONES

	1	2	3	4	5	6
10	Inquietante	Conocido	Deseo	Perseguidor	Nostalgia	Aniquilación
20	Lealtad	Te odia	Como un hijo	Sueños tenebrosos	Admiración	Hmm...
30	Odio	Soy su salvación	¡Alerta!	Profunda impresión	Rival	Compañero
40	Pureza/ Inocencia	Instinto asesino	Amor a primera vista	Miedo	Como un hermano	Emociones inestables
50	Alma gemela	Maestro	Conmoción	Buena voluntad	Cadenas del destino	Extraño interés
60	Dèjá vu	Caos	Digno rival	Desea tu muerte	Lazos de sangre	Una llama siniestra

Tira en esta tabla...

- Cada vez que un PJ se encuentra por primera vez con otro PJ (tiran ambos).
- Cada vez que un PJ se encuentra por primera vez con un PNJ importante.

Jugadores:

Usan 1 punto de Kiai por cada movimiento ▲, ▼, ◀ o ▶. Se convierte en Karma.

DJ o jugadores:

Entrega 1 ficha de Kiai al jugador que tira por cada movimiento ▲, ▼, ◀ o ▶.

USAR AIKI

DURANTE ESCENAS

- ♦ **Usar Aiki como Kiai:** 1 punto de Kiai por cada ficha de Aiki. No se convierte en Karma.
- ♦ **Traer a otro PJ a la escena:** 1 ficha de Aiki entregada al otro jugador.
- ♦ **Tirada de Apegos:** 1 ficha de Aiki. Requiere el permiso del DJ. Se usa el Apego más apropiado en vez del más alto. En combate requiere una acción completa.
- ♦ **Matriz de emociones:** Ver detrás.

DURANTE INTERMEDIOS

- ♦ **Tirada de Apegos:** 1 ficha de Aiki. Se usa el Apego más alto.
- ♦ **Adquirir un nuevo apego:** 1 ficha de Aiki. Apego de nivel 2. Solo una vez por intermedio.
- ♦ **Ofrecer un nuevo apego a otro PJ:** 1 ficha de Aiki entregada a otro jugador. Apego de nivel 2.

TIRADA DE APEGOS

1 ficha de Aiki por tirada

- ♦ **Atributo:** Empatía
- ♦ **Habilidad:** Apego

USAR KIAI

- ♦ **Entrar en una escena:** 1 punto de Kiai.
- ♦ **Mejora de dados (antes de tirar):** Cada punto de Kiai añade un dado. Sin límite.
- ♦ **Mejora de habilidad (antes de tirar):** Cada 3 puntos de Kiai sube un nivel de habilidad (hasta 4). No se puede usar en una habilidad especializada que no poseas.
- ♦ **Mejora de éxitos (después de tirar):** Cada 3 puntos de Kiai proporcionan un éxito. Sin límite.
- ♦ **Interrumpir acción:** 2 puntos de Kiai.
- ♦ **Múltiples acciones:** 1 punto de Kiai por acción. Sin límite.
- ♦ **Proteger (antes de tirar):** 1 punto de Kiai. Haces la tirada de defensa sin contraataque. Sufres el daño.
- ♦ **Proteger (después de tirar):** 1 punto de Kiai. Sufres el daño.
- ♦ **Incremento de atributos:** 10 puntos de Kiai por cada nivel subido. Atributos de yoroi solo durante intermedio.
- ♦ **Adquisición de nuevas habilidades:** 5 puntos de Kiai. La habilidad se adquiere a nivel 2. Habilidades especializadas solo durante un intermedio.
- ♦ **Incremento de habilidades:** 10/20/40 puntos de Kiai para subir a nivel 3/4/5 desde 2/3/4. Nivel 5 requiere permiso del DJ.
- ♦ **Adquisición de equipo:** Consultar página 131.
- ♦ **Matriz de emociones:** Ver detrás.