


* Necesitas un sello menor antes de poder adquirir su versión mayor. Un sello mayor equivale a 5 menores.

Personaje: Jugador/a:



Ki utilizado:

Ki 10 o menos: -1 punto de Cansancio cada 5 min.
Ki 0: -1 punto de Cansancio cada 5 asaltos.

La acumulación se vuelve visible a partir de 20 puntos (totales).

COSTE EN PD (COMBATE)

+1 Punto de Ki:
1 ☐ 2 ☐ 3 ☐

+1 Punto de Acumulación:
10 ☐ 15 ☐ 20 ☐ 25 ☐ 30 ☐

ACUMULACIÓN: ☐ FUE ☐ AGI ☐ DES ☐ CON ☐ POD ☐ VOL

*Si haces mas acciones, la acumulación se reduce a la mitad (redondeando hacia arriba) salvo que puedas realizar la técnica en 1 asalto.

Recuperación: 1 punto de Ki cada ☐ 10 Min. ☐ 1 Min. (20 asaltos) ☐ 30 seg. (10 asaltos) ☐ 6 seg. (2 asaltos)

Límite: Pág: (pág. 27 DE) Coste CM

CM Técnicas de Dominio

Técnica: <input type="text"/>	Nivel <input type="text"/>	Coste CM <input type="text"/>
<input type="text"/>	FUE AGI DES CON POD VOL GEN	Ac Ma
Técnica: <input type="text"/>	Nivel <input type="text"/>	Coste CM <input type="text"/>
<input type="text"/>	FUE AGI DES CON POD VOL GEN	Ac Ma
Técnica: <input type="text"/>	Nivel <input type="text"/>	Coste CM <input type="text"/>
<input type="text"/>	FUE AGI DES CON POD VOL GEN	Ac Ma
Técnica: <input type="text"/>	Nivel <input type="text"/>	Coste CM <input type="text"/>
<input type="text"/>	FUE AGI DES CON POD VOL GEN	Ac Ma
Técnica: <input type="text"/>	Nivel <input type="text"/>	Coste CM <input type="text"/>
<input type="text"/>	FUE AGI DES CON POD VOL GEN	Ac Ma
Técnica: <input type="text"/>	Nivel <input type="text"/>	Coste CM <input type="text"/>
<input type="text"/>	FUE AGI DES CON POD VOL GEN	Ac Ma

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200
210	220	230	240	250	260	270	280	290	300	310	320	330	340	350	360	370	380	390	400



COSTE EN PD (COMBATE)
Básica, Base 20 ☐ Tao 10 ☐
Básica, Avanzada +30 ☐ Tao +10 ☐
Básica, Supremo +50 ☐ Tao +20 ☐
Avanzada, Base/Arcano 50/+50 ☐ Tao 20/+20 ☐

1/2 del coste si la escoges a nivel 1 como arma.

Arte Marcial: <input type="text"/>	Arte Marcial: <input type="text"/>
Ataque: <input type="text"/> Defensa: <input type="text"/> Daño: <input type="text"/> CM: <input type="text"/>	Ataque: <input type="text"/> Defensa: <input type="text"/> Daño: <input type="text"/> CM: <input type="text"/>
Arte Marcial: <input type="text"/>	Arte Marcial: <input type="text"/>
Ataque: <input type="text"/> Defensa: <input type="text"/> Daño: <input type="text"/> CM: <input type="text"/>	Ataque: <input type="text"/> Defensa: <input type="text"/> Daño: <input type="text"/> CM: <input type="text"/>
Arte Marcial: <input type="text"/>	Arte Marcial: <input type="text"/>
Ataque: <input type="text"/> Defensa: <input type="text"/> Daño: <input type="text"/> CM: <input type="text"/>	Ataque: <input type="text"/> Defensa: <input type="text"/> Daño: <input type="text"/> CM: <input type="text"/>
Arte Marcial: <input type="text"/>	Arte Marcial: <input type="text"/>
Ataque: <input type="text"/> Defensa: <input type="text"/> Daño: <input type="text"/> CM: <input type="text"/>	Ataque: <input type="text"/> Defensa: <input type="text"/> Daño: <input type="text"/> CM: <input type="text"/>
Arte Marcial: <input type="text"/>	Arte Marcial: <input type="text"/>
Ataque: <input type="text"/> Defensa: <input type="text"/> Daño: <input type="text"/> CM: <input type="text"/>	Ataque: <input type="text"/> Defensa: <input type="text"/> Daño: <input type="text"/> CM: <input type="text"/>
Arte Marcial: <input type="text"/>	Arte Marcial: <input type="text"/>
Ataque: <input type="text"/> Defensa: <input type="text"/> Daño: <input type="text"/> CM: <input type="text"/>	Ataque: <input type="text"/> Defensa: <input type="text"/> Daño: <input type="text"/> CM: <input type="text"/>

*Puedes conocer un Arte Marcial por cada 40 puntos que tengas en la suma de tu Ataque y Defensa.



- ### Tablas de Estilo
- ☐ 20 **Acumulación de proyectiles (DE)**
Puedes lanzar o disparar hasta +3 proyectiles adicionales a la vez, sumando +10 al Daño y penalizando en -10 el Turno por cada uno.
 - ☐ 40 **Ataque adicional**
Puedes realizar un ataque adicional (a -20 si peq, -30 med, -40 gr.)
 - ☐ 50 **Ataque de precisión**
Realizas la maniobra de engatillamiento a -50 (p90).
 - ☐ 50 **Ataque en área**
Realizas un ataque en área a -25 que alcanza a varios objetivos según el tamaño del arma: 3 (pequeña), 4 (media), 5 (grande).
 - ☐ 20 **Ataque inusual (DE)**
Anula el penalizador de -10 por atacar usando el crítico secundario.
 - ☐ 30 **Batto Jutsu/ Iaijutsu**
Puedes desenvainar sin sufrir un -25 por acción adicional.
 - ☐ 50 **Blanco en movimiento**
Reduces a la mitad el penalizador por disparar a un objetivo móvil.
 - ☐ 40 **Combate a ciegas**
Reduce a la mitad el penalizador por ceguera.
 - ☐ 20 **Crítico incrementado (DE)**
Añade +10 cuando calcules el nivel de un crítico.
 - ☐ 40 **Defensa contra proyectiles**
Con las armas de tipo mandoble puedes parar proyectiles disparados con un -30 y sin penalizador si son arrojados o tienes maestría.
 - ☐ 40 **Desarme**
Aplicas un -20 a la maniobra de desarmar (p90).
 - ☐ 30 **Desvío**
Suma tu DES a la Entereza del arma.
 - ☐ 40 **Disparo en movimiento**
Atacas a -10 si te mueves 1/4, a -25 si mueves tu máximo.
 - ☐ 50 **Encadenar ataques**
Aplica el penalizador por ataques adicionales como si el arma tuviera una categoría de tamaño menos (-30 grandes, -20 medias).
 - ☐ 30 **Esquiva con escudo (DE)**
Cuando esquives aplica el bono del escudo a la parada.
 - ☐ 30 **Guardaespaldas (DE)**
Reduce a -10 el penalizador por cubrir o apartar de una trayectoria a otra persona. No funciona si usas barreras sobrenaturales.
 - ☐ 30 **Movimiento en espacios reducidos (DE)**
Combatir en un espacio reducido solo penaliza la mitad.
 - ☐ 40 **Presas inusuales (DE)**
Puedes realizar presas con armas que no dispongan la propiedad aplicando un -60 al ataque y un -3 a la enfrentada de Destreza.
 - ☐ 40 **Reducción de armadura**
Ignora 1 punto de armadura del objetivo.
 - ☐ 30 **Segunda arma: estilo defensivo (DE)**
Si usas dos armas, puedes cambiar el ataque de una por una defensa sin penalización adicional tras la primera.
 - ☐ 10 **Sujeción (DE)**
Ganas un +3 a las pruebas enfrentadas para evitar ser desarmado.
 - ☐ 40 **Varios blancos**
Aplica un -10 si cambias de objetivo durante el mismo turno.

Tablas de Armas

<input checked="" type="checkbox"/> 0 Arma inicial:
<input type="checkbox"/> 10 Arma similar:
<input type="checkbox"/> 15 Arma mixta:
<input type="checkbox"/> 20 Arma distinta/desarmado:
<input type="checkbox"/> 50 Grupo (p.63):
<input type="checkbox"/> 50 Grupo (p.63):
<input type="checkbox"/> Armas de artes marciales (p.43 DE):

*Los Maestros de Armas pagan solo 1/2 del coste en PD de las tablas de estilos y armas.

Grupos de armas: Tipología (ej: espadas), Proyectiles, Lanzamiento, Improvisadas, Asesino, Bárbaro, Caballero, Nómada, Gladiador, Cazador, Soldado, Ninja, Duelista, Aborigen, Pirata, Bandido.