

Identidad

Nombre del personaje _____

Nombre del jugador _____

Clan _____ Familia _____

Escuela _____ Rango de escuela _____

Funciones _____



Honor

Gloria

Estatus

Ninjō _____

Giri _____

Posición social

Habilidades

Crear o reparar una obra de arte

HABILIDADES ARTESANALES	NIVEL
Composición	_____
Diseño	_____
Estética	_____
Herrería	_____

PLANTEAMIENTOS

- Refinar
- Restaurar
- Inventar
- Adaptar
- Sintonizar

Títulos _____

DISTINCIONES: Vuelve a tirar hasta dos dados a tu elección cuando una distinción te beneficie en una tirada.

Superar a un oponente

HABILIDADES MARCIALES	NIVEL
Aptitud física	_____
Artes marciales [Armas a distancia]	_____
Artes marciales [Armas Cuerpo a Cuerpo]	_____
Artes marciales [Combate sin armas]	_____
Estrategia	_____
Meditación	_____

PLANTEAMIENTOS

- Amagar
- Resistir
- Abrumar
- Alterar
- Sacrificarse

ADVERSIDADES: Vuelve a tirar hasta dos dados con símbolos de o cuando una adversidad te dificulte una tirada. Si fallas, ganas un punto de Vacío.

Conocer o descubrir información

HABILIDADES ACADÉMICAS	NIVEL
Cultura	_____
Gobierno	_____
Medicina	_____
Sentimiento	_____
Teología	_____

PLANTEAMIENTOS

- Analizar
- Recordar
- Teorizar
- Examinar
- Percibir

PASIONES: Después de efectuar una tirada relacionada con tu pasión, descarta tres puntos de Conflicto.

ANSIEDADES: Después de efectuar una tirada relacionada con tu ansiedad, acumulas tres puntos de Conflicto. Luego ganas un punto de Vacío (límite de un punto por escena).

Influir en una persona

HABILIDADES SOCIALES	NIVEL
Cortesía	_____
Interpretación	_____
Mando	_____
Pasatiempos	_____

PLANTEAMIENTOS

- Engañar
- Razonar
- Incitar
- Encandilar
- Iluminar

PERSONALIDAD, HÁBITOS Y PECULIARIDADES

Obtener o utilizar recursos

HABILIDADES MERCANTILES	NIVEL
Actividad criminal	_____
Comercio	_____
Navegación	_____
Supervivencia	_____
Trabajo manual	_____

PLANTEAMIENTOS

- Estafar
- Producir
- Idear
- Intercambiar
- Subsistir

NOMBRE DE LOS DEMÁS PERSONAJES	RELACIÓN	NOTAS
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Ventajas y desventajas

Relaciones

Leyenda de símbolos

- Éxito
- Éxito relanzable
- Oportunidad
- Conflicto

EXPERIENCIA

Total

Gastada

Guardada



Anillos y actitudes

ACTITUD DE TIERRA:
Oponentes no pueden gastar ♨ para causarte impactos críticos ni estados.

ACTITUD DE AGUA:
Efectúa una segunda acción durante tu turno que no requiera tirada ni comparta tipo con tu primera acción.

ACTITUD DE VACÍO:
No acumulas Conflicto de los símbolos de ☯ de tus tiradas.



ACTITUD DE AIRE:
+1 al NO de las tiradas de ataque y maquinación que te tengan como objetivo (+2 a rango 4+).

ACTITUD DE FUEGO:
Si tienes éxito, +1 éxito adicional por cada símbolo de ☯.

LAS ACTITUDES SÓLO PUEDEN APLICARSE DURANTE ENFRENTAMIENTOS

AGUANTE
(Tierra + Fuego) x 2

COMPOSTURA
(Tierra + Agua) x 2

CONCENTRACIÓN
(Aire + Fuego)

ALERTA
(Aire + Agua) / 2

PUNTOS DE VACÍO

		FATIGA
		CONFLICTO
MÁXIMOS		ACTUALES

Atributos derivados

Habilidades de combate

NOMBRE DE HABILIDAD

NIVEL

Ventajas y desventajas

Estados

Capacidades de escuela

Referencias

RESUMEN DE UN TURNO DE ENFRENTAMIENTO

- Elige actitud (Agua, Aire, Fuego, Tierra o Vacío)
- Efectúa acción (Intriga p. 254, Duelo p. 258, Escaramuza p. 262, Batalla a gran escala p. 274)
- Muévete antes o después de la acción (Escaramuza: 1 intervalo de alcance)

Armamento

ARMAS

NOMBRE	DAÑO/LETALIDAD	ALCANCE	PROPIEDADES

ARMADURA

NOMBRE	TIPO DE PROTECCIÓN (RESISTENCIA)	PROPIEDADES

Ropas

Técnicas (nuevas acciones)

TIPOS DE TÉCNICAS DISPONIBLES

- KATA
 KIHŌ
 INVOCACIONES
 RITUALES
 SHŪJI
 MAHŌ
 NINJUTSU

KOKU	BU	ZENI

1 koku = 5 bu = 50 zeni / 1 bu = 10 zeni

Equipo

Técnicas (nuevas ♨)

Notas

Técnicas (nuevas acciones)

Técnicas (nuevos usos de )

NOMBRE Página n°

Activación (acción/tirada)

Efectos

Nuevos usos de 

NOMBRE Página n°

Activación (acción/tirada)

Efectos

Nuevos usos de 

NOMBRE Página n°

Activación (acción/tirada)

Efectos

Nuevos usos de 

NOMBRE Página n°

Activación (acción/tirada)

Efectos

Nuevos usos de 

NOMBRE Página n°

Activación (acción/tirada)

Efectos

Nuevos usos de 

NOMBRE Página n°

Tirada

Nuevos usos de 

NOMBRE Página n°

Tirada

Nuevos usos de 

NOMBRE Página n°

Tirada

Nuevos usos de 

NOMBRE Página n°

Tirada

Nuevos usos de 

NOMBRE Página n°

Tirada

Nuevos usos de 

Técnicas (nuevas acciones)

Técnicas (nuevas acciones)

NOMBRE	Página nº
Activación (acción/tirada)	
Efectos	
Nuevos usos de 	

NOMBRE	Página nº
Activación (acción/tirada)	
Efectos	
Nuevos usos de 	

NOMBRE	Página nº
Activación (acción/tirada)	
Efectos	
Nuevos usos de 	

NOMBRE	Página nº
Activación (acción/tirada)	
Efectos	
Nuevos usos de 	

NOMBRE	Página nº
Activación (acción/tirada)	
Efectos	
Nuevos usos de 	

NOMBRE	Página nº
Activación (acción/tirada)	
Efectos	
Nuevos usos de 	

NOMBRE	Página nº
Activación (acción/tirada)	
Efectos	
Nuevos usos de 	

NOMBRE	Página nº
Activación (acción/tirada)	
Efectos	
Nuevos usos de 	

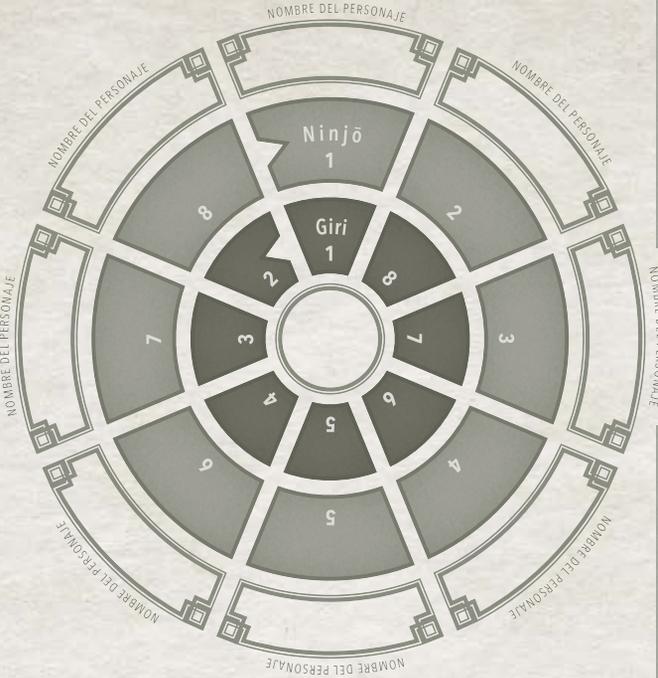
NOMBRE	Página nº
Activación (acción/tirada)	
Efectos	
Nuevos usos de 	

NOMBRE	Página nº
Activación (acción/tirada)	
Efectos	
Nuevos usos de 	

La Leyenda de los Cinco Anillos

EL JUEGO DE ROL

Pista de Discordia



Resumen de personaje

NOMBRE DE PERSONAJE

Ninjō

ALERTA

Giri

PE GANADOS



Ventajas

Desventajas

RELACIONES CLAVE

NOMBRE DEL OTRO PERSONAJE

ESTADO DE RELACIÓN

Resumen de personaje

NOMBRE DE PERSONAJE

Ninjō

ALERTA

Giri

PE GANADOS



Ventajas

Desventajas

RELACIONES CLAVE

NOMBRE DEL OTRO PERSONAJE

ESTADO DE RELACIÓN

Resumen de personaje

NOMBRE DE PERSONAJE

Ninjō

ALERTA

Giri

PE GANADOS



Ventajas

Desventajas

RELACIONES CLAVE

NOMBRE DEL OTRO PERSONAJE

ESTADO DE RELACIÓN

Resumen de personaje

NOMBRE DE PERSONAJE

Ninjō

ALERTA

Giri

PE GANADOS



Ventajas

Desventajas

RELACIONES CLAVE

NOMBRE DEL OTRO PERSONAJE

ESTADO DE RELACIÓN

Resumen de personaje

NOMBRE DE PERSONAJE

Ninjō

ALERTA

Giri

PE GANADOS



Ventajas

Desventajas

RELACIONES CLAVE

NOMBRE DEL OTRO PERSONAJE

ESTADO DE RELACIÓN

Notas de sesión de juego

Notas de sesión de juego

TÍTULO	SESIÓN DE JUEGO N°
NINJÓ DEL PJ PARA DISCORDIA	GIRI DEL PJ PARA DISCORDIA
PNJ IMPORTANTES Y COMPLICACIONES	
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	
Notas	PE OTORGADOS
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	

TÍTULO	SESIÓN DE JUEGO N°
NINJÓ DEL PJ PARA DISCORDIA	GIRI DEL PJ PARA DISCORDIA
PNJ IMPORTANTES Y COMPLICACIONES	
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	
Notas	PE OTORGADOS
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	

TÍTULO	SESIÓN DE JUEGO N°
NINJÓ DEL PJ PARA DISCORDIA	GIRI DEL PJ PARA DISCORDIA
PNJ IMPORTANTES Y COMPLICACIONES	
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	
Notas	PE OTORGADOS
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	

TÍTULO	SESIÓN DE JUEGO N°
NINJÓ DEL PJ PARA DISCORDIA	GIRI DEL PJ PARA DISCORDIA
PNJ IMPORTANTES Y COMPLICACIONES	
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	
Notas	PE OTORGADOS
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	

TÍTULO	SESIÓN DE JUEGO N°
NINJÓ DEL PJ PARA DISCORDIA	GIRI DEL PJ PARA DISCORDIA
PNJ IMPORTANTES Y COMPLICACIONES	
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	
Notas	PE OTORGADOS
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	

TÍTULO	SESIÓN DE JUEGO N°
NINJÓ DEL PJ PARA DISCORDIA	GIRI DEL PJ PARA DISCORDIA
PNJ IMPORTANTES Y COMPLICACIONES	
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	
Notas	PE OTORGADOS
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	

TÍTULO	SESIÓN DE JUEGO N°
NINJÓ DEL PJ PARA DISCORDIA	GIRI DEL PJ PARA DISCORDIA
PNJ IMPORTANTES Y COMPLICACIONES	
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	
Notas	PE OTORGADOS
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	

TÍTULO	SESIÓN DE JUEGO N°
NINJÓ DEL PJ PARA DISCORDIA	GIRI DEL PJ PARA DISCORDIA
PNJ IMPORTANTES Y COMPLICACIONES	
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	
Notas	PE OTORGADOS
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	