

Yasuki Toru

Nombre del personaje

Nombre del jugador

Cangrejo Yasuki

Clan Familia

Comerciante Yasuki 2

Escuela Rango de escuela

Cortesano

Funciones



37

Honor

45

Gloria

35

Estatus

Ninjō: Hacer que el Clan de la Grulla pague por lo que le hicieron a tu familia hace siglos. Vuestros territorios ancestrales se encuentran ahora en tierras Grulla, y se niegan a honrar las exigencias Yasuki sobre ese territorio.

Giri: Como representante del Concilio Mercantil Yasuki, debes llegar a un acuerdo con Tsume Takashi y/o Shiba Katsuda para intercambiar suministros vitales a lo largo del río cercano a cambio del acceso a la recién descubierta mina de jade en las cercanías de Toshi.

Identidad

Posición social

Habilidades

Crear o reparar una obra de arte

HABILIDADES ARTESANALES	NIVEL
Composición	1
Diseño	
Estética	
Herrería	1

Superar a un oponente

HABILIDADES MARCIALES	NIVEL
Aptitud física	1
Armas a distancia	1
Armas Cuerpo a Cuerpo	
Combate sin armas	
Estrategia	1
Meditación	

Conocer o descubrir información

HABILIDADES ACADÉMICAS	NIVEL
Cultura	2
Gobierno	1
Medicina	2
Sentimiento	1
Teología	

Influir en una persona

HABILIDADES SOCIALES	NIVEL
Cortesía	1
Interpretación	1
Mando	1
Pasatiempos	2

Obtener o utilizar recursos

HABILIDADES MERCANTILES	NIVEL
Actividad criminal	1
Comercio	3
Navegación	
Supervivencia	1
Trabajo manual	

PLANTEAMIENTOS

- Refinar
- Restaurar
- Inventar
- Adaptar
- Sintonizar

PLANTEAMIENTOS

- Amagar
- Resistir
- Abrumar
- Alterar
- Sacrificarse

PLANTEAMIENTOS

- Analizar
- Recordar
- Teorizar
- Examinar
- Percibir

PLANTEAMIENTOS

- Engañar
- Razonar
- Incitar
- Encandilar
- Iluminar

PLANTEAMIENTOS

- Estafar
- Producir
- Idear
- Intercambiar
- Subsistir

Títulos:

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

Oído agudo (Aire): Puedes oír ruidos que otros no detectan, y estudiar tu entorno utilizando únicamente el sonido. Puedes determinar con precisión la ubicación de las personas y otros objetos en movimiento en las inmediaciones, incluso en la oscuridad.

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.

Enemigo mortal - Familia Doji del Clan de la Grulla: ¡La familia culpable de que no puedas recuperar tus tierras ancestrales!

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

Viajes (Agua): No te perturban las costumbres extranjeras y puedes adaptarte sin problemas incluso a entornos extraños.

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).

Fobia - Caballos (Agua): Tienes un miedo atroz a los caballos. No puedes ni nombrarlos. Te resulta imposible ocultar tu miedo en su presencia, e intentas excusarte para evitarlos si es posible.

PERSONALIDAD, HÁBITOS Y PECULIARIDADES

Te comportas como un "anciano despistado", pero eres astuto y perspicaz. Te ríes por lo bajo incluso cuando no pasa nada gracioso.

Tienes obsesión por tu pipa preferida.

NOMBRE DE LOS DEMÁS PERSONAJES RELACIÓN NOTAS

NOMBRE DE LOS DEMÁS PERSONAJES	RELACIÓN	NOTAS

Ventajas y desventajas

Relaciones

Leyenda de símbolos

- Éxito
- Éxito relanzable
- Oportunidad
- Conflicto



La Leyenda de los Cinco Anillos
EL JUEGO DE ROL

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

8

FATIGA

COMPOSTURA
(Tierra + Agua) x 2

12

CONFLICTO

CONCENTRACIÓN
(Aire + Fuego)

3

ALERTA
(Aire + Agua) / 2

3

PUNTOS DE VACÍO

2

MÁXIMOS

1

ACTUALES

Atributos derivados

Habilidades de combate

NOMBRE DE HABILIDAD

NIVEL

Aptitud física



Artes marciales (Armas a distancia)



Estrategia



Oído agudo

Enemigo mortal (Familia Doji)

Viajes

Fobia (Caballos)

Ventajas y desventajas

Estados

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)

La senda de la carpa: Como actividad de interludio y si tienes acceso a un mercado, puedes adquirir una cantidad de objetos igual o inferior a tu rango de escuela de rareza 4 o inferior, o un único objeto de una rareza máxima de 4 más tu rango de escuela [2] (El objeto puede ser de hasta rareza 6).

Capacidades de escuela

Armamento

ARMAS

NOMBRE	DAÑO/LETALIDAD	ALCANCE	PROPIEDADES
Yumi (arco)	5/3	2-5	—
Wakizashi (espada corta)	3/5 (LET 7 a dos manos)	0-1	Afilada, Ceremonial

ARMADURA

NOMBRE	TIPO DE PROTECCIÓN (RESISTENCIA)	PROPIEDADES
Ropa normal	Física (1)	Mundana
Armadura discreta	Física (2)	Ocultable
Ropa ceremonial	Física (1)	Ceremonial, Resplandeciente

Ropas

Técnicas (nuevas acciones)

TIPOS DE TÉCNICAS DISPONIBLES

KATA
 KIHŌ
 INVOCACIONES
 RITUALES
 SHŪJI

 MAHŌ
 NINJUTSU

Afluentes comerciales: Puedes hacer una tirada de Comercio (Agua) contra un NO de 1 una vez por escena como acción de maquinación y apoyo para determinar que has adquirido anteriormente un objeto a tu elección. Si tienes éxito, obtienes un objeto con un valor de rareza igual o inferior a 1 más tus Éxitos adicionales. Seguirás teniendo que pagar el precio del artículo.

♨ de Agua +: Reduce el precio que debes pagar por el artículo en una cuarta parte por cada ♨ gastado de esta manera, hasta un mínimo de una cuarta parte del precio original.

Ropa de viaje, cuchillo, aljaba de flechas, juego de caligrafía, equipo de viaje, pergaminos de transacciones comerciales.

KOKU:
 BU:
 ZENI:

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

Equipo

Técnicas (nuevas ♨)

La carga del deber: Cuando hagas una tirada de habilidad social (Tierra) que tenga como objetivo un personaje, puedes gastar ♨ de las siguientes maneras:

♨ de Tierra: Descubres una forma en la que el objetivo teme fracasar como samurái.

♨ de Tierra: Descubres el giri del objetivo.

Notas

Kakita Hikaru

Nombre del personaje

Nombre del jugador

Grulla Kakita

Clan Familia

Duelista Kakita 2

Escuela Rango de escuela

Bushi, Artesano

Funciones



60

Honor

40

Gloria

35

Estatus

Ninjō: Encontrar un rival verdaderamente digno de tus habilidades con la espada.

Giri: Encargarte de que Takashi se case, de forma que se mantenga la influencia Grulla sobre el Valle Dorado y se despejen las inquietudes sobre su aparente debilidad.

Identidad

Posición social

Habilidades

Crear o reparar una obra de arte

HABILIDADES ARTESANALES	NIVEL
Composición	1
Diseño	1
Estética	2
Herrería	1

Superar a un oponente

HABILIDADES MARCIALES	NIVEL
Aptitud física	1
Armas a distancia	1
Armas Cuerpo a Cuerpo	3
Combate sin armas	1
Estrategia	1
Meditación	2

Conocer o descubrir información

HABILIDADES ACADÉMICAS	NIVEL
Cultura	1
Gobierno	1
Medicina	1
Sentimiento	1
Teología	1

Influir en una persona

HABILIDADES SOCIALES	NIVEL
Cortesía	2
Interpretación	1
Mando	1
Pasatiempos	1

Obtener o utilizar recursos

HABILIDADES MERCANTILES	NIVEL
Actividad criminal	1
Comercio	1
Navegación	1
Supervivencia	1
Trabajo manual	1

PLANTEAMIENTOS

- Refinar
- Restaurar
- Inventar
- Adaptar
- Sintonizar

PLANTEAMIENTOS

- Amagar
- Resistir
- Abrumar
- Alterar
- Sacrificarse

PLANTEAMIENTOS

- Analizar
- Recordar
- Teorizar
- Examinar
- Percibir

PLANTEAMIENTOS

- Engañar
- Razonar
- Incitar
- Encandilar
- Iluminar

PLANTEAMIENTOS

- Estafar
- Producir
- Idear
- Intercambiar
- Subsistir

Títulos:

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

Belleza peligrosa (Fuego): Siempre causas una impresión, y los PNJ recuerdan tu nombre y tu rostro después de interactuar contigo durante una o más escenas (a menos que te esfuerces por disfrazarte).

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.

Maldición de Benten (Aire): Tus iniciativas románticas siempre se ven frenadas por las circunstancias, y tus intentos de atraer la atención romántica de los demás suelen ser malinterpretados.

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

Historias (Tierra): Puedes recordar cualquier historia que te hayan contado, incluyendo detalles que otros pueden pasar por alto u olvidar.

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).

Pefeccionista (Agua): Nada que no sea absolutamente perfecto en tu trabajo te resulta aceptable, y eres conocido por crear obras de gran belleza que luego dejas de lado por algún supuesto defecto. No puedes evitar tratar de mejorar cualquier trabajo en el que detectes un defecto.

PERSONALIDAD, HÁBITOS Y PECULIARIDADES

Acaricias tu largo cabello de glorioso color blanco puro cuando cree que nadie te mira.

Estudias constantemente a todo aquel con el que te encuentras como si fuesen oponentes potenciales para un duelo.

NOMBRE DE LOS DEMÁS PERSONAJES RELACIÓN NOTAS

Ventajas y desventajas

Relaciones

Leyenda de símbolos

- Éxito
- Éxito relanzable
- Oportunidad
- Conflicto



La Leyenda de los Cinco Anillos
EL JUEGO DE ROL

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

10

FATIGA

COMPOSTURA
(Tierra + Agua) x 2

6

CONFLICTO

CONCENTRACIÓN
(Aire + Fuego)

6

ALERTA
(Aire + Agua) / 2

2

PUNTOS DE VACÍO

2 1

MÁXIMOS

ACTUALES

Atributos derivados

Habilidades de combate

NOMBRE DE HABILIDAD

NIVEL

Aptitud física	◻
Artes marciales (Armas cuerpo a cuerpo)	◻◻◻
Meditación	◻◻
Estrategia	◻

Belleza peligrosa

Maldición de Benten

Historias

Perfeccionista

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)

La senda de la Grulla: Una vez por asalto, puedes incrementar o reducir la gravedad de un impacto crítico que hayas causado en una cantidad igual o menor que tu rango de escuela (2).

Armamento

ARMAS

NOMBRE	DAÑO/LETALIDAD	ALCANCE	PROPIEDADES
Katana	4/5 (LET 7 a dos manos)	1	Afilada, Ceremonial
Wakizashi (espada corta)	3/5 (LET 7 a dos manos)	0-1	Afilada, Ceremonial

ARMADURA

NOMBRE	TIPO DE PROTECCIÓN (RESISTENCIA)	PROPIEDADES
Ropa elegante	Física (1)	Mundana
Ropa ceremonial	Física (1)	Ceremonial, Resplandeciente

Ropas

Técnicas (nuevas acciones)

TIPOS DE TÉCNICAS DISPONIBLES

KATA ♣
 KIHŌ ☯
 INVOCACIONES ♣
 RITUALES ♣
 SHŪJI ♣
 MAHŌ ♣
 NINJUTSU ♣

Corte de iaijutsu - Hoja ascendente: Puedes hacer una tirada de Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo] como acción de ataque usando un arma Afilada envainada que tenga como objetivo un personaje a alcance 0-1. El NO de esta tirada será igual al valor de Alerta del objetivo. Desenvainas y preparas el arma envainada en un agarre de una mano. Si tienes éxito, infliges al objetivo una cantidad de daño físico igual al valor de letalidad del arma. Tu objetivo no puede defenderse contra este daño si está Comprometido.

♨: Prepara otra arma Afilada envainada.

Ropa de viaje, equipo de viaje, un asistente o un poni rokuganés.

Equipo

Técnicas (nuevas ♨)

Distracción espectacular: Cuando hagas una tirada de habilidad social (Fuego) que tenga como objetivo a uno o más personajes, puedes gastar ♨ de la siguiente manera:

♨ de Fuego +: Al interactuar con otros personajes, se considerará que el valor de Alerta del objetivo es un punto inferior por cada ♨ gastado de esta manera; al interactuar contigo, se considerará que el valor de Alerta del objetivo es un punto superior por cada ♨ gastado de esta manera. Este efecto se mantiene hasta el final de la escena.

KOKU 7 BU ZENI

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

Notas

Kitsuki Sora

Nombre del personaje

Nombre del jugador

Dragón Kitsuki

Clan Familia

Investigador Kitsuki 2

Escuela Rango de escuela

Cortesano, Bushi

Funciones



55

Honor

45

Gloria

35

Estatus

Ninjō: Descubrir la verdad sobre el asesinato de Retsu y a usar este conocimiento en beneficio del Clan del Dragón.

Giri: Como diplomática, tu deber consiste en asegurarte de que el Clan del Dragón sea considerado un aliado de los señores del Castillo Kyotei, independientemente del clan al que pertenezcan.

Identidad

Posición social

Habilidades

Crear o reparar una obra de arte

HABILIDADES ARTESANALES	NIVEL
Composición	
Diseño	
Estética	
Herrería	◡

Superar a un oponente

HABILIDADES MARCIALES	NIVEL
Aptitud física	◡
Armas a distancia	◡
Armas Cuerpo a Cuerpo	◡◡
Combate sin armas	
Estrategia	◡
Meditación	

Conocer o descubrir información

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

Influir en una persona

HABILIDADES SOCIALES	NIVEL
Cortesía	
Interpretación	◡
Mando	◡
Pasatiempos	

Obtener o utilizar recursos

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

PLANTEAMIENTOS

- Refinar
- Restaurar
- Inventar
- Adaptar
- Sintonizar

PLANTEAMIENTOS

- Amagar
- Resistir
- Abrumar
- Alterar
- Sacrificarse

PLANTEAMIENTOS

- Analizar
- Recordar
- Teorizar
- Examinar
- Percibir

PLANTEAMIENTOS

- Engañar
- Razonar
- Incitar
- Encandilar
- Iluminar

PLANTEAMIENTOS

- Estafar
- Producir
- Idear
- Intercambiar
- Subsistir

Títulos:

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

Ambidiestro (Aire): Como no tienes una mano dominante, puedes compensar si tu mano derecha resulta herida o si la pierdes. Esto te permite utilizar armas y llevar a cabo acciones con cualquier mano.

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.

Rumores de perdición (Vacío): Eres muy conocido, pero no por las razones adecuadas. Los personajes que no te conocen personalmente siempre asumen que aquellos que te rodean perecerán o tendrán un final aciago, mientras que tú sobrevives para propagar tu mala fortuna.

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

Historia (Tierra): Puedes determinar la época y el contexto de cualquier objeto, estructura o texto que encuentres después de un breve período de tiempo de estudio, o de lo contrario sabrás con certeza que ningún cronista del Imperio Esmeralda se ha encontrado antes con ello.

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).

Impaciencia (Tierra): Te resulta difícil reprimirte, y cuando te ves forzado a esperar te provoca un malestar palpable. Si se te da la opción entre aprovechar una oportunidad y esperar un momento mejor te empeñas en aprovechar la oportunidad a pesar de que existan riesgos que pueden mitigarse si actúas más tarde.

PERSONALIDAD, HÁBITOS Y PECULIARIDADES

Muy meticulado, especialmente cerca del escenario de un crimen

Se mesa la barba cuando piensa

NOMBRE DE LOS DEMÁS PERSONAJES RELACIÓN NOTAS

NOMBRE DE LOS DEMÁS PERSONAJES	RELACIÓN	NOTAS

Ventajas y desventajas

Relaciones

Leyenda de símbolos

- ◡ Éxito
- ◢ Éxito relanzable
- ◣ Oportunidad
- ◤ Conflicto



La Leyenda de los Cinco Anillos
EL JUEGO DE ROL

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 maquinaria 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

12

FATIGA

COMPOSTURA
(Tierra + Agua) x 2

10

CONFLICTO

CONCENTRACIÓN
(Aire + Fuego)

3

ALERTA
(Aire + Agua) / 2

2

PUNTOS DE VACÍO

1

MÁXIMOS

1

ACTUALES

Atributos derivados

Habilidades de combate

NOMBRE DE HABILIDAD

NIVEL

Aptitud física	◻
Artes marciales (Armas cuerpo a cuerpo)	◻◻
Artes marciales (Armas a distancia)	◻
Estrategia	◻

Ambidestro

Rumores de perdición

Historia

Impaciencia

Ventajas y desventajas

Estados

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)

El método Kitsuki: Siempre que hagas una tirada para investigar con cualquier habilidad puedes sustituir el nivel que tengas en esa habilidad por tu rango de escuela (2). Si tu nivel en la habilidad es igual o superior que tu rango de escuela, o si tienes nivel 5 en la habilidad, puedes añadir un ♨ guardado colocado en un resultado de ♨ en lugar de ello.

Capacidades de escuela

Armamento

ARMAS

NOMBRE	DAÑO/LETALIDAD	ALCANCE	PROPIEDADES
Jian (espada)	5/3	0-1	—
Jitte (arma corta bifurcada)	3/2	0	Apresadora, Ocultable
Wakizashi (espada corta)	3/5 (LET 7 a dos manos)	0-1	Afilada, Ceremonial

ARMADURA

NOMBRE	TIPO DE PROTECCIÓN (RESISTENCIA)	PROPIEDADES
Ropa normal	Física (1)	Mundana
Ropa ceremonial	Física (1)	Ceremonial, Resplandeciente

Ropas

Técnicas (nuevas acciones)

TIPOS DE TÉCNICAS DISPONIBLES

KATA KIHŌ INVOCACIONES RITUALES SHŪJI MAHŌ NINJUTSU

Golpe de Tierra: Cuando hagas una tirada de Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo, Armas a distancia o Combate sin armas] (Tierra), puedes gastar ♨ de la siguiente manera:
♨ de Tierra +: Tu valor de Resistencia física aumenta en 1 por ♨ gastado de esta forma hasta el comienzo de tu siguiente turno.

Ropa de viaje, cuchillo, juego de caligrafía, equipo de viaje, diario de observaciones.

Equipo

KOKU BU ZENI

6

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

Técnicas (nuevas ♨)

La verdad consume las mentiras: Al hacer una tirada de habilidad académica (Fuego) para valorar el relato de un personaje, puedes gastar ♨ de la siguiente manera:
♨ de Fuego: Si hay una sola afirmación de la que dependa todo el relato del personaje, determinarás qué es y qué tendrías que hacer para verificarla o refutarla.

Notas

Identidad

Kitsu Kohaku

Nombre del personaje

Nombre del jugador

León

Kitsu

Clan

Familia

Médium Kitsu

2

Escuela

Rango de escuela

Shugenja

Funciones



60

Honor

40

Gloria

35

Estatus

Ninjō: Averiguar qué sucedió con el cadáver de tu tío, ya que los Grulla nunca lo entregaron después de que la familia Tsume masacrara a todo el mundo y tomase el castillo.

Giri: El Valle Dorado se ha visto sometido a un desequilibrio espiritual desde que los Grulla lo tomaron por la fuerza. Debes encontrar una forma de poner fin de una vez por todas al ciclo de odio.

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	⬡
Armas a distancia	
Armas Cuerpo a Cuerpo	⬡⬡
Combate sin armas	⬡
Estrategia	⬡
Meditación	⬡

PLANTEAMIENTOS

- Amagar
- Resistir
- Abrumar
- Alterar
- Sacrificarse

Bendición de Bishamon (Agua): Te recuperas del cansancio físico el doble de rápido que los demás.

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

Fantasma (Vacío): El espíritu de tu tío, Goseki Yobuhito, parece ir adonde quiera que vas, siempre clamando venganza por el asesinato de su señor, Damasu Kojima, a manos de la familia Tsume.

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

Influir en una persona

HABILIDADES SOCIALES	NIVEL
Cortesía	
Interpretación	
Mando	⬡
Pasatiempos	⬡⬡

PLANTEAMIENTOS

- Engañar
- Razonar
- Incitar
- Encandilar
- Iluminar

Uso del pincel (Aire): Puedes identificar los estilos característicos de numerosas escuelas y artistas diferentes, así como temas y técnicas comunes.

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).

Obtener o utilizar recursos

HABILIDADES MERCANTILES	NIVEL
Actividad criminal	
Comercio	
Navegación	
Supervivencia	⬡
Trabajo manual	

PLANTEAMIENTOS

- Estafar
- Producir
- Idear
- Intercambiar
- Subsistir

Superstición (Vacío): Te inquietas de forma visible cuando te enfrentas a indicios de algo sobrenatural, e intentas abandonar el lugar, apaciguar al ser o fenómeno en cuestión, o adquirir algún tipo de protección sobrenatural.

PERSONALIDAD, HÁBITOS Y PECULIARIDADES

Eres extremadamente pálido, y no te gusta la luz del sol

No te gusta tocar a otras personas

NOMBRE DE LOS DEMÁS PERSONAJES RELACIÓN NOTAS

NOMBRE DE LOS DEMÁS PERSONAJES	RELACIÓN	NOTAS

Ventajas y desventajas

Relaciones

Leyenda de símbolos

- ☯ Éxito
- ☳ Éxito relanzable
- ☱ Oportunidad
- ☲ Conflicto



La Leyenda de los Cinco Anillos
EL JUEGO DE ROL

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

6

FATIGA

COMPOSTURA
(Tierra + Agua) x 2

10

CONFLICTO

CONCENTRACIÓN
(Aire + Fuego)

3

ALERTA
(Aire + Agua) / 2

3

PUNTOS DE VACÍO

3

MÁXIMOS

2

ACTUALES

Atributos derivados

Habilidades de combate

NOMBRE DE HABILIDAD

NIVEL

Aptitud física	◻
Artes marciales (Armas cuerpo a cuerpo)	◻◻
Artes marciales (Combate sin armas)	◻
Meditación	◻
Estrategia	◻

Bendición de Bishamon

Fantasma

Uso del pincel

Superstición

Ventajas y desventajas

Estados

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)

El favor de los ancestros: Puedes invocar al espíritu de un ancestro para que te ayude y te guíe una vez por escena con una **tirada de Teología (Vacío) contra un NO de 2**. Si tienes éxito, elige un número de habilidades igual a tu rango de escuela (2): tira un dado de habilidad adicional y guarda un dado adicional en las tiradas de esa habilidad hasta el final de la escena.

Capacidades de escuela

Armamento

ARMAS

NOMBRE	DAÑO/LETALIDAD	ALCANCE	PROPIEDADES
Bo (bastón)	6/2	1-2	Mundana
Wakizashi (espada corta)	3/5 /LET 7 a dos manos	0-1	Afilada, Ceremonial

ARMADURA

NOMBRE	TIPO DE PROTECCIÓN (RESISTENCIA)	PROPIEDADES
Ropa consagrada	Física (1), sobrenatural (3)	Ceremonial
Ropa ceremonial	Física (1)	Ceremonial, Resplandeciente

Ropas

Técnicas (nuevas acciones)

TIPOS DE TÉCNICAS DISPONIBLES

KATA ✂
 KIHŌ 🌀
 INVOCACIONES ✨
 RITUALES 🕯
 SHŪJI ☑
 MAHŌ 🙌
 NINJUTSU ✂

El camino hacia la paz: Puedes hacer una **tirada de Teología (Agua) contra un NO de 2** como una acción de apoyo que te tenga como objetivo a ti mismo o a otro personaje a alcance 0-2. Si tienes éxito, el objetivo descarta una cantidad de Fatiga igual a tu anillo de Agua más tus Éxitos adicionales (una vez por escena y objetivo).

♨ de Agua: Elige uno de los siguientes estados: Atontado, Desorientado, Hemorragia o Herido leve. Elimina ese estado del objetivo.

♨ de Agua: Tu objetivo descarta también una cantidad de puntos de Conflicto igual a tus Éxitos adicionales.

Ropa de viaje, bolsa de pergaminos, equipo de viaje

Equipo

KOKU	BU	ZENI
4		

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

Técnicas (nuevas ♨)

Comunión con los espíritus: Puedes hacer una **tirada de Teología contra un NO de 1** como acción de apoyo o de interludio para apelar a los espíritus cercanos de ese elemento. Si tienes éxito, elige y recibe uno de los siguientes favores del espíritu con el que te has puesto en contacto:

Sentir a los kami: Detectas todos los espíritus y usos de su magia por parte de shugenja dentro de un número de intervalos de alcance igual al anillo que usaste más tus Éxitos adicionales.

Conocimiento espiritual: Descubres un hecho acerca de la zona que conozcan los espíritus.

♨: Reduce en 1 el NO de tu siguiente tirada para interactuar o apelar a los kami o presencias sobrenaturales de este elemento.

Notas

Identidad

Kaito Natsuyuki

Nombre del personaje

Nombre del jugador

Fénix Kaito

Clan Familia

Guardián de santuario Kaito 2

Escuela Rango de escuela

Monje

Funciones



45

Honor

30

Gloria

35

Estatus

Ninjō: Demostrar a los miembros de los otros Grandes Clanes (y a tí mismo) que la familia Kaito es tan válida como cualquier otra familia importante.

Giri: Investiga las posibles fuentes de desequilibrio elemental en el Valle Dorado, como por ejemplo kami disgustados y fantasmas inquietos, y ayuda a apaciguarlos.

Posición social

Habilidades

Crear o reparar una obra de arte

HABILIDADES ARTESANALES	NIVEL
Composición	
Diseño	◻
Estética	◻
Herrería	◻

Superar a un oponente

HABILIDADES MARCIALES	NIVEL
Aptitud física	◻
Armas a distancia	◻◻◻
Armas Cuerpo a Cuerpo	◻
Combate sin armas	
Estrategia	◻
Meditación	◻◻

Conocer o descubrir información

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

Influir en una persona

HABILIDADES SOCIALES	NIVEL
Cortesía	◻
Interpretación	◻
Mando	
Pasatiempos	

Obtener o utilizar recursos

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

PLANTEAMIENTOS

- Refinar
- Restaurar
- Inventar
- Adaptar
- Sintonizar

PLANTEAMIENTOS

- Amagar
- Resistir
- Abrumar
- Alterar
- Sacrificarse

PLANTEAMIENTOS

- Analizar
- Recordar
- Teorizar
- Examinar
- Percibir

PLANTEAMIENTOS

- Engañar
- Razonar
- Incitar
- Encandilar
- Iluminar

PLANTEAMIENTOS

- Estafar
- Producir
- Idear
- Intercambiar
- Subsistir

Títulos:

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

Sexto sentido (Vacío): Tienes un sentido instintivo de la presencia de seres sobrenaturales, y puedes sentir la cercanía de espíritus y entidades similares, aunque no hayan decidido revelarse. Este sentimiento es ominoso en presencia de seres con malas intenciones y neutral cuando los seres simplemente están realizando sus actividades habituales.

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.

Franqueza (Aire): Tienes dificultad para expresar las cosas de manera indirecta, y pasas por alto las insinuaciones e implicaciones en las afirmaciones de los demás, a menos que te las señalen directamente.

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

Sake (Agua): Puedes identificar las variantes regionales de sake y de otras bebidas alcohólicas, y sabes mucho sobre los diversos procesos implicados en su elaboración. Para emborracharte necesitas el doble de alcohol que cualquier otra persona.

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).

Blando de corazón (Fuego): Si se te da la opción de matar a alguien o mostrar piedad le perdonarás siempre la vida, aunque no te convenga dejar que viva.

PERSONALIDAD, HÁBITOS Y PECULIARIDADES

Tienes una cicatriz alargada en un brazo, pero te niegas a hablar de ella. Llevas el cabello recogido en un austero moño, y estás obsesionado por tenerlo perfecto.

NOMBRE DE LOS DEMÁS PERSONAJES RELACIÓN NOTAS

NOMBRE DE LOS DEMÁS PERSONAJES	RELACIÓN	NOTAS

Ventajas y desventajas

Relaciones

Leyenda de símbolos

- ◻ Éxito
- ◻ Éxito relanzable
- ◻ Oportunidad
- ◻ Conflicto

EXPERIENCIA



La Leyenda de los Cinco Anillos
EL JUEGO DE ROL

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 ☯.

AGUANTE
(Tierra + Fuego) x 2

6

FATIGA

COMPOSTURA
(Tierra + Agua) x 2

8

CONFLICTO

CONCENTRACIÓN
(Aire + Fuego)

5

ALERTA
(Aire + Agua) / 2

3

PUNTOS DE VACÍO

2

MÁXIMOS

1

ACTUALES

Atributos derivados

Habilidades de combate

NOMBRE DE HABILIDAD	NIVEL
Aptitud física	⬡
Artes marciales (Armas cuerpo a cuerpo)	⬡
Artes marciales (Armas a distancia)	⬡⬡⬡
Meditación	⬡⬡
Estrategia	⬡

Sexto sentido Franqueza
Sake Blando de corazón

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)

Flechas sagradas: Como una acción, puedes potenciar una de tus flechas con una plegaria a los kami. Haz la tirada para ejecutar una invocación que conozcas, reduciendo el NO en una cantidad igual a tu rango de escuela, y anota el resultado. La flecha adquiere la propiedad Sagrada, y se mantiene imbuida con la invocación hasta el final de la escena.

Armamento

ARMAS			
NOMBRE	DAÑO/LETALIDAD	ALCANCE	PROPIEDADES
Yumi (arco)	5/3	2-5	—
Wakizashi (espada corta)	3/5 /LET 7 a dos manos	0-1	Afilada, Ceremonial

ARMADURA		
NOMBRE	TIPO DE PROTECCIÓN (RESISTENCIA)	PROPIEDADES
Ropa consagrada	Física (1), sobrenatural (3)	Ceremonial
Ropa ceremonial	Física (1)	Ceremonial, Resplandeciente

Ropas

Técnicas (nuevas acciones)

TIPOS DE TÉCNICAS DISPONIBLES

KATA ⚔
 KIHŌ ⚡
 INVOCACIONES ⚡
 RITUALES ⚡
 SHŪJI ⚡
 MAHŌ ⚡
 NINJUTSU ⚡

Tempestad de Aire: Puedes hacer una tirada de Teología (Aire) contra un NO de 3 como acción de ataque que tenga como objetivo a todos los personajes situados a alcance 2-3. Si tienes éxito, ráfagas de viento golpean a todos los objetivos. Cada objetivo sufre una cantidad de daño sobrenatural igual a tu anillo de Aire y deberá resistir haciendo una tirada de Aptitud física contra un NO de 4 (Tierra 5, Fuego 2) o sufrir el estado Desorientado.
 ♨ de Aire +: Cada objetivo que falle su tirada de Aptitud física será empujado además un intervalo de alcance por cada ♨ gastado de esta forma alejándose de ti.

Aljaba de flechas, cuchillo, bolsa de pergaminos, equipo de viaje

KOKU BU ZENI

4

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

Equipo

Técnicas (nuevas acciones)

La precisión del halcón: Cuando hagas una tirada de Artes marciales [Armas a distancia], puedes gastar ♨ de la siguiente manera:
 ♨+: Aumenta el alcance efectivo del arma en 1 por cada ♨ gastado de esta manera, hasta un máximo de alcance 6.

Notas

Bayushi Hibiki

Nombre del personaje

Nombre del jugador

Escorpión Bayushi

Clan Familia

Manipulador Bayushi 2

Escuela Rango de escuela

Cortesano

Funciones



32

Honor

40

Gloria

35

Estatus

Ninjō: Sentir que tienes el control, siempre. No importa el resultado, mientras sepas que has sido el artífice de la sucesión de acontecimientos y que has sido más listo que tus rivales.

Giri: Descubrir a cualquier agente Escorpión enviado por los rivales de tu señor y averiguar sus planes. Detenerlos si crees que ponen en peligro al clan.

Identidad

Posición social

Habilidades

Crear o reparar una obra de arte

HABILIDADES ARTESANALES	NIVEL
Composición	◻◻
Diseño	◻
Estética	◻
Herrería	

Superar a un oponente

HABILIDADES MARCIALES	NIVEL
Aptitud física	◻◻
Armas a distancia	◻
Armas Cuerpo a Cuerpo	◻
Combate sin armas	◻
Estrategia	◻
Meditación	

Conocer o descubrir información

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

Influir en una persona

HABILIDADES SOCIALES	NIVEL
Cortesía	◻◻◻
Interpretación	◻
Mando	
Pasatiempos	

Obtener o utilizar recursos

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

PLANTEAMIENTOS

- Refinar
- Restaurar
- Inventar
- Adaptar
- Sintonizar

PLANTEAMIENTOS

- Amagar
- Resistir
- Abrumar
- Alterar
- Sacrificarse

PLANTEAMIENTOS

- Analizar
- Recordar
- Teorizar
- Examinar
- Percibir

PLANTEAMIENTOS

- Engañar
- Razonar
- Incitar
- Encandilar
- Iluminar

PLANTEAMIENTOS

- Estafar
- Producir
- Idear
- Intercambiar
- Subsistir

Títulos:

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

Reflejos rápidos (Fuego): Al comienzo de cada escena puedes coger un objeto que se encuentre a tu alcance o reubicarlo a unos cuantos pasos en la zona que te rodea. El DJ tiene la decisión final de cuánto puedes preparar o cuánta distancia puedes moverte antes de que empiece el resto de la escena.

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.

Enfermedad incurable (Tierra): Sufres ataques periódicos especialmente violentos que limitan significativamente tu actividad durante un breve período de tiempo si te esfuerzas demasiado.

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

Provocación (Fuego): Puedes identificar debilidades que aprovechar en otras personas, aunque no sabrás si se tomarán tus comentarios como bromas ligeramente agresivas o como un insulto grave.

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).

Miedo a la muerte (Tierra): No puedes elegir morir o sacrificar tu vida de forma voluntaria (ni tampoco decidir cometer seppuku cuando el honor lo exija), y si hay alguna posibilidad de que puedas vivir, siempre deberás optar por ella.

PERSONALIDAD, HÁBITOS Y PECULIARIDADES

Tarareas canciones infantiles mientras caminas
Detestas estar al aire libre, especialmente en el sucio campo

NOMBRE DE LOS DEMÁS PERSONAJES RELACIÓN NOTAS

NOMBRE DE LOS DEMÁS PERSONAJES	RELACIÓN	NOTAS

Ventajas y desventajas

Relaciones

Leyenda de símbolos

- ◻ Éxito
- ◻ Éxito relanzable
- ◻ Oportunidad
- ◻ Conflicto

EXPERIENCIA



La Leyenda de los Cinco Anillos
EL JUEGO DE ROL

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

8	
---	--

FATIGA

COMPOSTURA
(Tierra + Agua) x 2

6	
---	--

CONFLICTO

CONCENTRACIÓN
(Aire + Fuego)

6

ALERTA
(Aire + Agua) / 2

3

PUNTOS DE VACÍO

2	1
---	---

MÁXIMOS

ACTUALES

Atributos derivados

Habilidades de combate

NOMBRE DE HABILIDAD

NIVEL

Aptitud física	◻◻◻
Artes marciales (Armas cuerpo a cuerpo)	◻
Artes marciales (Armas a distancia)	◻
Artes marciales (combate sin armas)	◻
Estrategia	◻

Reflejos rápidos

Enfermedad incurable

Provocación

Miedo a la muerte

Ventajas y desventajas

Estados

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)

La debilidad es mi fuerza: Cuando aproveches la desventaja de un objetivo (consulta **Alterar ventajas y desventajas**, en la página 100 del manual básico) como parte de una acción de maquinación, no necesitarás gastar un punto de Vacío y podrás repetir la tirada de un número de dados adicionales igual a tu rango de escuela.

Capacidades de escuela

Armamento

ARMAS

NOMBRE	DAÑO/LETALIDAD	ALCANCE	PROPIEDADES
Wakizashi (espada corta)	3/5 (LET 7 a dos manos)	0-1	Afilada, Ceremonial
Shuriken	2/4	0	Ocultable
Shuriken lanzado)	2/4	1-3	Ocultable

ARMADURA

NOMBRE	TIPO DE PROTECCIÓN (RESISTENCIA)	PROPIEDADES
Ropa normal	Física (1)	Mundana
Armadura disimulada	Física (2)	Ocultable
Ropa ceremonial	Física (1)	Ceremonial, Resplandeciente

Ropas

Técnicas (nuevas acciones)

TIPOS DE TÉCNICAS DISPONIBLES

KATA ✂
 KIHŌ 🌀
 INVOCACIONES 📖
 RITUALES 🕯
 SHŪJI ✂
 MAHŌ 🙌
 NINJUTSU ✂

Ataque relámpago: Puedes hacer una **tirada de Mando (Fuego)** contra un **NO de 3** una vez por escena como acción de ataque y movimiento que tenga como objetivo a cualquier número de personajes de la escena. Si tienes éxito, cada personaje incrementa su iniciativa en una cantidad igual a tu anillo de Fuego más tus Éxitos adicionales al comienzo del siguiente asalto.

♨ **de Fuego:** Realiza inmediatamente una acción de Golpear (consulta la página 260).

Ropa de viaje, juego de caligrafía, equipo de viaje, shamisen (guitarra de tres cuerdas).

Equipo

KOKU	BU	ZENI
8		

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

Técnicas (nuevas ♨)

Acechar: Cuando hagas una tirada de iniciativa o ataque usando Aire, puedes gastar ♨ de la siguiente manera:

♨: Si te encuentras en un terreno con Visibilidad reducida, entre una multitud o escondido de alguna otra forma, un personaje con un valor de Alerta igual o inferior a tu nivel en la habilidad de Actividad criminal te pierde de vista.

Notas

Identidad

Utaku Azami

Nombre del personaje

Nombre del jugador

Unicornio Utaku

Clan Familia

Doncella de batalla Utaku 2

Escuela Rango de escuela

Bushi

Funciones



65 Honor 50 Gloria 35 Estatus

Ninjō: Minimizar el sufrimiento del pueblo llano, de los indefensos y de los inocentes. No permitas que la crueldad o la injusticia sigan causando sufrimientos.

Giri: Asegurarse de que el Clan del Unicornio sea considerado un aliado del Clan de la Grulla, y mejorar la relación entre los clanes del Unicornio y el Fénix.

Posición social

Habilidades

Crear o reparar una obra de arte

HABILIDADES ARTESANALES	NIVEL
Composición	
Diseño	
Estética	◡
Herrería	◡

Superar a un oponente

HABILIDADES MARCIALES	NIVEL
Aptitud física	◡◡
Armas a distancia	
Armas Cuerpo a Cuerpo	◡◡◡
Combate sin armas	◡
Estrategia	◡◡◡
Meditación	

Conocer o descubrir información

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

Influir en una persona

HABILIDADES SOCIALES	NIVEL
Cortesía	◡
Interpretación	
Mando	◡
Pasatiempos	◡

Obtener o utilizar recursos

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

PLANTEAMIENTOS

- Refinar
- Restaurar
- Inventar
- Adaptar
- Sintonizar

PLANTEAMIENTOS

- Amagar
- Resistir
- Abrumar
- Alterar
- Sacrificarse

PLANTEAMIENTOS

- Analizar
- Recordar
- Teorizar
- Examinar
- Percibir

PLANTEAMIENTOS

- Engañar
- Razonar
- Incitar
- Encandilar
- Iluminar

PLANTEAMIENTOS

- Estafar
- Producir
- Idear
- Intercambiar
- Subsistir

Títulos:

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

Vínculo con animal - Montura (Tierra): Tu caballo Chikara te acompaña dondequiera que vayas y generalmente actúa como tu compañero. Puedes convencerle para que haga lo que quieras, pero es posible que necesite incentivos (generalmente comida) para acceder a cumplir tareas difíciles.

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.

Cultura gaijin (Fuego): Los individuos con un estatus igual o superior tienden a suponer que eres inculta en el mejor de los casos y una salvaje en el peor, mientras que los de estatus inferior te responden con miedo.

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

Té (Vacío): Puedes identificar las variantes regionales de té, y sabes mucho sobre el proceso de preparación y secado de las hojas. Puedes adquirir con relativa facilidad los ingredientes naturales necesarios para preparar té rústicos de diversos tipos.

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).

Materialismo (Vacío): Estás obsesionada con las posesiones y objetos físicos, pese a lo que dice el Tao de Shinsei sobre esos lazos materiales terrenales. No puedes rechazar regalos de rareza 3 o superior.

PERSONALIDAD, HÁBITOS Y PECULIARIDADES

A veces utilizas palabras o frases gaijin

Te encanta estar al aire libre, y te sientes incómoda en una multitud

NOMBRE DE LOS DEMÁS PERSONAJES RELACIÓN NOTAS

NOMBRE DE LOS DEMÁS PERSONAJES	RELACIÓN	NOTAS

Ventajas y desventajas

Relaciones

Leyenda de símbolos

- ◡ Éxito
- ◡ Éxito relanzable
- ◡ Oportunidad
- ◡ Conflicto

EXPERIENCIA

Total Gastada Guardada

La Leyenda de los Cinco Anillos
EL JUEGO DE ROL

Anillos y actitudes

ACTITUD DE TIERRA:
Oponentes no pueden gastar ♨ para causar 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

8

FATIGA

COMPOSTURA
(Tierra + Agua) x 2

10

CONFLICTO

CONCENTRACIÓN
(Aire + Fuego)

4

ALERTA
(Aire + Agua) / 2

3

PUNTOS DE VACÍO

2

MÁXIMOS

1

ACTUALES

Atributos derivados

Habilidades de combate

NOMBRE DE HABILIDAD

NIVEL

Aptitud física	□□
Artes marciales (Armas cuerpo a cuerpo)	□□
Artes marciales (Combate sin armas)	□
Estrategia	□□

Vínculo con animal (Montura)

Cultura gaijin

Té

Materialismo

Ventajas y desventajas

Estados

Capacidades de escuela

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)

Carga heroica: Cuando tengas éxito en una tirada de acción de ataque, añade una cantidad de éxitos adicionales igual al número de intervalos de alcance que te moviste ese asalto, hasta un máximo igual a tu rango de escuela.

Armamento

ARMAS

NOMBRE	DAÑO/LETALIDAD	ALCANCE	PROPIEDADES
Yari (lanza)	5/3	2	Bélica
Cimitarra	4/5	1	Afilada, Sólida
Wakizashi (espada corta)	3/5 (LET 7 a dos manos)	0-1	Afilada, Ceremonial

ARMADURA

NOMBRE	TIPO DE PROTECCIÓN (RESISTENCIA)	PROPIEDADES
Ropa normal	Física (1)	Mundana
Armadura lacada	Física (4)	Aparatosa, Bélica, Ceremonial
Ropa ceremonial	Física (1)	Ceremonial, Resplandeciente

Ropas

Técnicas (nuevas acciones)

TIPOS DE TÉCNICAS DISPONIBLES

KATA KIHŌ INVOCACIONES RITUALES SHŪJI MAHŌ NINJUTSU

Valoración honesta: Puedes hacer una tirada de Cortesía (Tierra) contra un NO de 2 como acción de apoyo para evaluar las debilidades de un personaje. Si tienes éxito, elige una de las desventajas conocidas del objetivo. El objetivo no aplicará esa desventaja a sus tiradas hasta el final de la escena.

♨ de Tierra +: Elige una desventaja adicional por cada ♨ gastado de esta manera.

♨ de Tierra: Reduce en 2 el NO de la próxima tirada de habilidad del objetivo en la que se utilice el anillo vinculado a la desventaja.

Ropa de viaje, cuchillo, equipo de viaje, corcel Utaku (Chikara).

Equipo

KOKU 6 BU ZENI

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

Notas

Técnicas (nuevas ♨)

Golpe de Aire: Cuando hagas una tirada de Artes marciales [Armas cuerpo a cuerpo, Armas a distancia o Combate sin armas] (Aire), puedes gastar ♨ de la siguiente manera:

♨ de Aire +: Reserva uno de tus dados tirados, más un dado adicional por cada ♨ gastados de esta manera. Estos dados se convierten en dados descartados. Al hacer una tirada con la misma habilidad antes del final de tu siguiente turno, puedes tirar un ■ menos por cada ■ reservado y un □ menos por cada □ reservado, y luego añadir los dados reservados a tu tirada. Estos dados cuentan como dados tirados, pero se añaden colocados con los resultados que sacaron cuando se reservaron.