

ASISTENCIA (pg. 26)

- Añade un ◊ por cada personaje ayudando que tenga **al menos 1 rango** en la habilidad y un ■ por cada personaje que **tenga 0 rangos**.
- Puedes **guardar hasta 1 dado adicional** por cada personaje ayudando
- Cada personaje ayudando puede **aplicar hasta una ventaja**.
- Cada personaje ayudando puede sufrir un punto de conflicto para negar uno de los resultados de conflicto en los dados.

PUNTOS DE VACÍO (pg. 36)

- Comienzas la partida con Puntos de Vacío igual a **la mitad de tu Anillo de Vacío, redondeado hacia arriba**.
- Tu Anillo de Vacío marca la **máxima cantidad de Puntos de Vacío que puedes tener en un momento dado**.

GASTAR PUNTOS DE VACÍO

- *Aprovechar la oportunidad:* Antes de tirar los dados, puedes gastar 1 Punto de Vacío para añadir un ■ adicional a la tirada y guardar un dado más.
- *Parada destructiva:* Una vez por sesión, después de tirar para resistir un impacto crítico, puedes gastar 1 Punto de Vacío para **repetir todos los dados de la tirada de resistencia**. Si lo haces, tu arma ganará la propiedad Dañada.
- *Negarte a defenderte:* Puedes gastar 1 Punto de Vacío para **sufrir un impacto crítico de manera voluntaria** en vez de defenderte
- *Técnicas y otras capacidades*

OBTENER PUNTOS DE VACÍO

- Ganas 1 Punto de Vacío después de **fallar una tirada en la que se aplica una de tus adversidades**.
- Ganas 1 Punto de Vacío la primera vez en la escena que **acumules conflicto por una ansiedad**.
- Ganas 1 Punto de Vacío después de escoger ser **afectado por una complicación**.
- Ganas 1 Punto de Vacío cuando el DJ **te oculte el NO de una tirada**.

CONFLICTO Y FATIGA (pg. 29)

Fuentes comunes de conflicto son guardar dados, actuar en contra de tu ninjō (pg. 38), escoger ser afectado por una complicación (pg. 39), o enfrentándote a una ansiedad.

Si tu conflicto sobrepasa tu Compostura, quedas

Comprometido. ;Mientras estés comprometido, tu Alerta tiene un valor de 1 y no podrás guardar dados que contengan símbolos de conflicto.

ELIMINAR CONFLICTO

- Al final de cada escena, reduce tu conflicto a la **mitad de tu compostura, redondeando hacia arriba**.
- Cuando **persigas tu pasión**, elimina 3 de conflicto.
- Cuando inviertas actividades de interludio o escenas narrativas **persiguiendo tu ninjō**, elimina todo tu conflicto.
- A discreción del DJ, puedes **meditar** para eliminar todo el conflicto.
- Una vez por escena, tras haber quedado comprometido, puedes **Quitarte la máscara**, para eliminar todo el conflicto.

La fatiga se obtiene generalmente para defenderte contra el daño en combate. Si la Fatiga excede tu Aguante, quedarás **Incapacitado** (pg. 273.) Mientras estés Incapacitado no podrás realizar acciones que requieran tiradas y no podrás defenderte contra el daño.

ELMINAR FATIGA

- Al final de cada escena, reduce tu fatiga a la **mitad de tu aguante, redondeando hacia arriba**.
- Tú u otro personaje puede intentar remover fatiga con una tirada de Medicina (Agua) con NO 2 (pg. 157.)
- Curas fatiga igual a 2 veces tu Anillo de Agua tras **una noche de descanso completa**.

ALTERAR (DES)VENTAJAS (pg. 100)

- Si una de tus ventajas **genera una vulnerabilidad para una tirada específica**, el DJ puede utilizarla como si fuera una desventaja. Si lo hace, obtienes un Punto de Vacío.
- Si una de tus desventajas **crea una situación favorable en una tirada específica**, el DJ puede permitirte usarla como si fuera una ventaja, si gastas un Punto de Vacío para ello.
- Cuando hagas una tirada contra uno o más objetivos, puedes escoger **una de las ventajas conocidas de uno de los objetivos que supone una debilidad en ese caso concreto** y si el DJ lo permite, invertir un Punto de Vacío para utilizarla como una ventaja en tu tirada.
- Cuando hagas una tirada contra uno o más objetivos, puedes escoger **una de las desventajas conocidas de uno de los objetivos que suponga una debilidad en ese caso concreto** y si el DJ lo permite, invertir un Punto de Vacío para utilizarla como una ventaja en tu tirada.

PLANTEAMIENTOS PARA LAS HABILIDADES

Habilidades artesanales (pg. 145) ofrecen los siguientes planteamientos:

- **Tierra: Restauración** — Reparar, conservar, almacenar o transportar con seguridad.
- **Agua: Adaptación** - Desmontar, modificar, reflexionar.
- **Fuego: Invención** — Imaginar, esbozar o crear una nueva pieza, desarrollar nuevas herramientas.
- **Aire: Refinamiento** — Mejorar añadiendo o eliminando, añadir mensaje sutil o complejo.
- **Void: Sintonización** — Contemplar, entender el propósito o despertar propiedades sobrenaturales.

Habilidades sociales (pg. 150) ofrecen los siguientes planteamientos:

- **Tierra: Razonamiento** — Consolar, inculcar disciplina, convencer de priorizar razón o deber sobre emoción o deseo.
- **Agua: Encanto**— Gustar a alguien, ofrecer tu simpatía o ganarte la asimetría de alguien, insuflar deseo.
- **Fuego: Incitación**— Captar la atención, agitar emociones, convencer de priorizar emoción o deseo sobre razón o deber.
- **Aire: Engaño** — Distraer a alguien, mentir o esconder una verdad, sugerir algo sin afirmarlo.
- **Vacío: Iluminación:** Desafiar las creencias más arraigadas, ayudar a recordar una experiencia olvidada, sacarlos de un estado de aturdimiento.

Habilidades académicas (pg. 154) ofrecen los siguientes planteamientos:

- **Tierra: Recuerdo** — Recordar y recitar información, aprender algo de memoria, analizar recuerdos.
- **Agua: Examen** — Identificar algo que se está observando, orientarse, buscar pistas físicas, estrechar zona de búsqueda.
- **Fuego: Teoría** — Establecer conexiones entre datos sin relación, hacer conjeturas, elaborar lista de sucesos posibles.
- **Aire: Analizar** — Estudiar algo en detalle, encontrar algo oculto en la zona, inferir aspectos de la gente.
- **Vacío: Percepción** — Confiar en los instintos, comprender ramificaciones espirituales, predecir las probabilidades de un suceso futuro, detectar presencias sobrenaturales.

Habilidades Marciales (pg. 160) ofrecen los siguientes planteamientos:

- **Tierra: Resistencia** — Hacer frente a las adversidades; moverse lento y con cuidado, cansar al enemigo
- **Agua: Alteración** — Redirigir fuerza, moverse eficazmente, deslizarse por lugares estrechos.
- **Fuego: Abrumar** — Enfrentar la fuerza con fuerza, moverse de forma rápida y despreocupada, romper cosas.
- **Aire: Amago** — Burlar embates, caer de forma acrobática, superar las defensas del enemigo, moverse con precisión.
- **Vacío: Sacrificio** — No oponer resistencia para ganar oportunidad, actuar de forma impredecible, moverse sin que le importe su vida, dejar que el destino decida.

Habilidades Mercantiles (pg. 165) have the following approaches:

- **Tierra: Producción** — Explotar recursos; fabricar en masa objetos, construir y reparar edificios y equipo.
- **Agua: Intercambio** — Comprar artículos al mejor precio, canjear bienes por otros, localizar objetos.
- **Fuego: Idea** — Crear nuevos productos y servicios, desarrollar nuevas herramientas, abrir nuevos mercados.
- **Aire: Estafa** — Vender productos a precio elevado, robar la bolsa a alguien, falsificar un documento.
- **Vacío: Subsistencia** — Vivir en armonía con la naturaleza, saber que cambios se producirán en el entorno.

Recuerda que el **uso inapropiado de Habilidades Mercantiles frente a personajes de Estatus superior puede causar pérdidas de Gloria** (pg. 167.)

No estás limitado a usar habilidades con ellos planteamientos de su categoría. Combinarlos con planteamientos de otras categorías puede ser especialmente apropiado para escenas de investigación (pg. 142 and 170).

Todos los números de página corresponden al libro básico de la *Leyenda de los Cinco Anillos* 5ª ed.

ACCIONES EN ENFRENTAMIENTOS & REGLAS

GENERAL

- **Apoyo** (Ataque, Maquinación, Apoyo) — Rango 0-2 — **Asistir** en la siguiente tirada del objetivo.
- **Recuperarse** (Apoyo) — Elimina 1 Punto de Conflicto si éste es mayor que la mitad de tu Compostura. Remueve 1 Punto de Fatiga si ésta es mayor que la mitad de tu Aguante..
- **Preparar Objeto** (Apoyo) — Guarda o prepara un objeto para su uso, empuña un arma con el agarre de tu elección.
- **Golpear** (Ataque) — Rango determinado por el arma — Haz una tirada con NO 2 usando la Habilidad Marcial apropiada. Si tienes éxito, haz **daño al objetivo igual al daño base del arma**, más los éxitos sobrantes. **Gasta dos oportunidades para hacer un impacto crítico** de una gravedad igual a la letalidad del arma.
- **Acción Única**— Puedes proponer otras acciones narrativas, el DJ determinará la tirada necesaria, el NO y el efecto.

INTRIGAS (pg. 254)

Las tiradas de Iniciativa para Intrigas son **tiradas de Sentimiento con NO 1**

- **Persuadir** (Maquinación) — Haz una tirada de la Habilidad Social pertinente. El NO es el valor de Alerta mayor de entre tus objetivos. Si tienes éxito, **obtienes 1 punto de impulso**, más otro punto por cada dos éxitos adicionales.

DUELOS (pg. 258)

Las tiradas de Iniciativa para Duelos son **tiradas de Meditación con NO 1**.

Antes de cada ronda en un Duelo, los combatientes sufren Conflicto igual al número de asalto actual. Si no están Comprometidos, pueden pujar en secreto puntos de Conflicto adicionales para incrementar su iniciativa para el asalto en la misma cantidad.

Cuando un personaje queda Comprometido o se Quita la máscara durante un Duelo, su oponente puede **ejecutar de inmediato un golpe final**. El personaje realiza la acción de Ataque de su elección, pero de tener éxito **provocará un impacto crítico de gravedad igual al doble de la letalidad del arma escogida**.

- **Centrarse** (Apoyo) — Debes estar usando la actitud de Vacío. Escoger una habilidad y tira tantos ◊ como tu tango en dicha habilidad. Luego guarda cualquier número de dados. La próxima vez que hagas una tirada usando esa habilidad durante esta escena (o uses la acción de Centrarse) puedes **reemplazar cualquier número de los dados tirados con los dados reservados**.
- **Predecir** (Ataque, Maquinación) — Escoge en secreto una actitud que no sea la de Vacío. Hasta el final de tu siguiente turno, si tu oponente escoge esa actitud, **gana 4 puntos de Conflicto y deberá escoger otra distinta**.

ESCARAMUZAS (pg. 262)

Las tiradas de Iniciativa para Escaramuzas son **tiradas de Estrategia con NO 1**

- **Desafiar** (Maquinación) — Rango 0-5 — Tirada de Mando con NO 1 y apuesta 10 de Honor y 5 de Gloria para desafiar a un objetivo. Si este acepta, **lucha un choque con tu objetivo hasta el final del asalto**. Si ganas, cada uno de sus aliados sufrirá 3 de Conflicto, si pierdes, tus aliados ganarán 3 de Conflicto. **Ve a la página 263** para más detalles y aclaración del funcionamiento de los choques.
- **Proteger** (Apoyo) — Rango determinado por el arma — Puedes protegerte a ti o a un aliado. Haz una tirada de Estrategia con NO 1. Si tienes éxito, la dificultad para atacar a tu objetivo se incrementa en 1 punto más otro punto por cada dos éxitos adicionales hasta el comienzo de tu siguiente turno.
- **Maniobrar** (Movimiento) — Mueve un intervalo de alcance. Opcionalmente, puedes hacer una tirada de NO de Aptitud Física. Si tienes éxito, puedes mover 1 intervalo de alcance adicional más otro por cada dos éxitos adicionales.
- **Esperar** (Ataque, Maquinación, Apoyo) — Declara una acción que no sea de Movimiento y especifica el evento tras el que deseas llevar a cabo dicha acción. Si el evento sucede antes del final del asalto, puedes realizar la acción declarada tras él. Si el evento no sucede, puedes realizar una acción de tu elección al final del asalto.

BATALLAS A GRAN ESCALA

Las tiradas de Iniciativa para Batallas a Gran Escala son **tiradas de Mando con NO 1**

Ve a la página 274 para consultar las reglas y acciones disponibles en las Batallas a Gran Escala.