



ACERCAMIENTOS

1. Escoge luna
2. Escoge himno
3. Puntúa tus Acercamientos
4. Puntúa tus Capacidades

La luna indica tu Acercamiento principal. Tendrá valor 4. Reparte 4,3,2,1 entre los demás.

Sigiloso

Astuto

Técnico

Místico

Violento



Sutileza ((•))

Concentración ((•))

Artifugios ((•))

Chi ((•))

Aguante ((•))

La Capacidad de tu Luna tiene valor 4. Reparte 7 entre las demás Capacidades sin superar el valor del Acercamiento correspondiente

Tienes una Habilidad especial en función de tu luna.

HABILIDADES



CAPACIDADES

- Técnica del cambiazo:** Gasta tantos puntos de Sutileza como Acto cuando el Sensei revela la escena para ignorar esa ficha y revelar una diferente de la reserva de fichas. La ficha original vuelve a la reserva.
- Susurro de la Serpiente:** Cuando el Sensei presenta una nueva escena puedes gastar 2 puntos de Concentración para añadir elementos adicionales que sean coherentes con la ficción y permitir un acercamiento adicional.
- Garra del Halcón:** Gasta 1 punto de Artifugios para intercambiar 2 fichas cualesquiera en los siguientes lugares: mas allá, reserva general, shirikens u objetivos.
- Aliento del Dragón:** Gasta tantos puntos de Chi como Acto al colocar una ficha en la barra de energía para modificar uno de sus números en +/-1.
- Golpe del Tigre:** Si has utilizado un acercamiento Violento puedes gastar 1 punto de Aguante para conseguir 1 éxito adicional.



Gasta 1 punto de la Capacidad relacionada para usar un Acercamiento no favorecido.

Ayudar: gasta 1 punto de la Capacidad asociada al Acercamiento que usa el otro Ninja. Mira tantas fichas como tu Acercamiento y aparta las que desees.