

Okita Soji

Capitán 1ª división

新選組



PERFIL DE HABILIDADES

力	4	12
DELGADO	4	11
速	4	9
REFLEJOS RÁPIDOS	4	9
腕	4	9
Gran espada/chin	4	9
念	4	9
Intuitivo	4	12
賢	4	12
Calculador	4	12
気	4	13
Tenaz	4	13

ESTADÍSTICAS

金	4	13
Humilde	4	12
人	4	9
Capitán Shinsengumi	4	9
国	4	12
Ciudad de Kyôto	4	12
業	4	12
Ciudad de Kyôto	4	12

Rasgos de personalidad

Busfiado, impaciente, leal, severo.

Katana, Wakizashi

PUNTOS DE ESTORBO

LENJITIMU: BAKUPU

Este genio de la espada logró dominar todas las técnicas de la Tennen Rishin Ryû y alcanzó el rango de maestro marcial con tan solo 18 años. Él es el creador de una de las técnicas supremas de esta escuela: el Sandantsuki o "corte en 3 etapas".

Este personaje es uno de los capitanes del Shinsengumi

HOJA DE REFERENCIA

Copyright © 2018 Dan Gordillo (Creative Commons By-SA 4.0 internacional)

PB = (ATR1 + ATR2) / 2 | AD = ATR1 + ATR2 - 4 + HAB | CDE = PB + AD + 4

ACCIONES	ATR	PB	AD	CDE
Arte	DES+PER	4	+4	12
Carda	AGI+VOL	4	+3	11
Cartografía	PER+INT	4	+1	9
Cirugía	DES+INT	4	+1	9
Comprensión	PER+INT	4	+1	9
Conducción	DES+PER	4	+1	9
Detección	PER+INT	4	+4	12
Engaño	PER+INT	4	+4	12
Hurto	DES+PER	4	+4	12
Intimidación	FUE+PER	3	+2	9
Investigación	PER+INT	4	+4	12
Liderazgo	INT+VOL	4	+5	13
Manufactura	DES+INT	4	+1	9
Marcha	AGI+VOL	4	+3	11
Natación	FUE+AGI	3	-1	6
Negociación	PER+INT	4	+5	13
Ocultación	PER+VOL	4	+4	12
1ºs Auxilios	DES+PER	4	+4	12
Rastro	PER+INT	4	+4	12
Sabotaje	DES+INT	4	+1	9
Salto	FUE+AGI	3	+2	9
Seducción	PER+INT	4	+4	12
Sigilo	AGI+PER	4	+4	12
Supervivencia	PER+VOL	4	+1	9
Tasación	PER+INT	4	+4	12
Tortura	PER+VOL	4	+3	11
Trabajo duro	FUE+VOL	3	+1	8
Trato animal	PER+VOL	4	+0	8
Trepado	FUE+AGI	3	+2	9
Túneles	INT+VOL	4	+0	8

COMBATE	ATR	PB	AD	CDE
Iniciativa	AGI+PER	4	+5	13
Pelea	FUE+AGI	3	+2	9
Melee	FUE+DES	3	+2	9
Esgrima	AGI+DES	4	+5	13
Disparo	DES+PER	4	+4	12
Ataque sigiloso	DES+PER	4	+4	12
Carga	FUE+AGI	3	+2	9
Finta	AGI+INT	4	+6	14
Esquiva	AGI+PER	4	+5	13
Parada	AGI+DES	4	+6	14
Defensa natural	AGI+VOL	-3	-2	13

Maniobras de combate

apuntar, impacto localizado, desarme, derribo, proyección, presa, noqueo.

OTRAS ACCIONES

Katana 1M	[2+D]	4	+6	14
Katana 2M*	[7+D]	3	+2	9

NOTAS

Sandantsuki: libro básico, página 103.  
 Blandir la espada a 2 manos causa un penalizador de -2 al Ataque (ya aplicado).  
 "Jujutsu" permite pelear Desarmado con la puntuación de Esgrima.

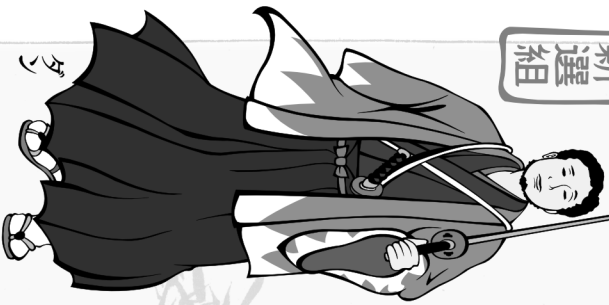
ESPACIO PARA ACCIONES EXCLUSIVAS DE ESTE PERSONAJE

Usos de 1 PK temporal

"La rueda del Destino" (añade +1d6/-1d6)  
 "Tirada de Carácter" (2d6 en vez de 1d12)  
 "Efecto deja vu" (repite una única tirada)  
 "No hay dolor!" (anula E.Alt; dura 1 Acción)  
 "Yo primero" (interviene inmediatamente)

# Nagakura Shippachi

新選組



ダウ

Tipo	ATR	Habilidades
B	DES	kenjutsu
E	DES	kunren: katana
A	DES	jukutatsu: katana
C	AGI	battôjutsu
A	DES	jukutatsu: battô
B	AGI	reflejos rápidos
B	INT	táctica
B	VOL	disciplina
B	AGI	taijutsu
C	DES	jujutsu

力	力	力	力	力	力	力	力	力	力
速	速	速	速	速	速	速	速	速	速
腕	腕	腕	腕	腕	腕	腕	腕	腕	腕
念	念	念	念	念	念	念	念	念	念
賢	賢	賢	賢	賢	賢	賢	賢	賢	賢
氣	氣	氣	氣	氣	氣	氣	氣	氣	氣

金	金	金	金	金	金	金	金	金	金
人	人	人	人	人	人	人	人	人	人
国	国	国	国	国	国	国	国	国	国

Rasgos de personalidad

Busfidô, estoico, justo, leal.

Katana, Tantô.

Aunque Shippachi actúa como un Rônin más, la familia Nagakura está bajo la protección del clan Matsumae, con un estipendio de 150 koku. Se sabe que tiene una amante y protegida, una Geisha conocida por el nombre "Kotsune".

PUNTOS DE ESTORBO

LEALTIAD: BAKUPU

Este personaje es uno de los capitanes del Shinsengumi

## HOJA DE REFERENCIA

ACCIONES	ATR	PB	AD	CDE
● Arte	DES+PER	4	+4	☐ (12)
● Carda	AGI+VOL	4	+3	☐ (11)
● Cartografía	PER+INT	4	+0	☐ (8)
● Cirugía	DES+INT	4	+0	☐ (8)
● Comprensión	PER+INT	4	+0	☐ (8)
● Conducción	DES+PER	4	+1	☐ (9)
● Detección	PER+INT	4	+3	☐ (11)
● Engaño	PER+INT	4	+3	☐ (11)
● Hurto	DES+PER	4	+4	☐ (12)
● Intimidación	FUE+PER	4	+3	☐ (11)
● Investigación	PER+INT	4	+3	☐ (11)
● Liderazgo	INT+VOL	3	+4	☐ (11)
● Manufactura	DES+INT	4	+0	☐ (8)
● Marcha	AGI+VOL	4	+3	☐ (11)
● Natación	FUE+AGI	4	+0	☐ (8)
● Negociación	PER+INT	4	+4	☐ (12)
● Ocultación	PER+VOL	4	+4	☐ (12)
● 1ºs Auxilios	DES+PER	4	+4	☐ (12)
● Rastro	PER+INT	4	+3	☐ (11)
● Sabotaje	DES+INT	4	+0	☐ (8)
● Salto	FUE+AGI	4	+3	☐ (11)
● Seducción	PER+INT	4	+3	☐ (11)
● Sigilo	AGI+PER	4	+4	☐ (12)
● Supervivencia	PER+VOL	4	+1	☐ (9)
● Tasación	PER+INT	4	+3	☐ (11)
● Tortura	PER+VOL	4	+3	☐ (11)
● Trabajo duro	FUE+VOL	3	+2	☐ (9)
● Trato animal	PER+VOL	4	+0	☐ (8)
● Trepado	FUE+AGI	4	+3	☐ (11)
● Túneles	INT+VOL	3	-1	☐ (6)

COMBATE	ATR	PB	AD	CDE
● Iniciativa	AGI+PER	4	+5	☐ (13)
● Pelea	FUE+AGI	4	+3	☐ (11)
● Melee	FUE+DES	4	+3	☐ (11)
● Esgrima	AGI+DES	4	+5	☐ (13)
● Disparo	DES+PER	4	+4	☐ (12)
● Ataque sigiloso	DES+PER	4	+4	☐ (12)
● Carga	FUE+AGI	4	+3	☐ (11)
● Finta	AGI+INT	4	+5	☐ (13)
● Esquiva	AGI+PER	4	+5	☐ (13)
● Parada	AGI+DES	4	+6	☐ (14)
● Defensa natural	AGI+VOL	-3	-2	☐ (13)

**Maniobras de combate**  
apuntar, impacto localizado, desarme, derribo, proyección, presa, noqueo.

OTRAS ACCIONES	ATR	PB	AD	CDE
● Katana 1M	[2+D]	4	+6	☐ (14)
● Katana 2M	[7+D]	4	+2	☐ (10)

### NOTAS

Battôjutsu: suma 1d3+2 a su Iniciativa.  
Blandir la espada a 2 manos causa un penalizador de -2 al Ataque (ya aplicado).  
"Jujutsu" permite pelear Desarmado con la puntuación de Esgrima.

ESPACIO PARA ACCIONES EXCLUSIVAS DE ESTE PERSONAJE

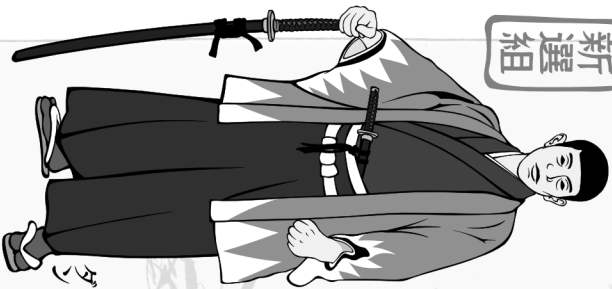
### Usos de 1 PK temporal

"La rueda del Destino" (añade +1d6/-1d6)  
"Tirada de Carácter" (2d6 en vez de 1d12)  
"Efecto deja vu" (repite una única tirada)  
"No hay dolor!" (anula E.Alt; dura 1 Acción)  
"Yo primero" (interviene inmediatamente)

# Saitô Hajime

Capitán 3ª división

新選組



## PERFIL DE HABILIDADES

力	4	Alto
速	4	Sigiloso
腕	4	Gran espadachín
念	4	Detallista
賢	4	Calculador
氣	4	Paciente

## SITUACIÓN SOCIAL

金	4	Humilde
人	4	Shinsengumi y Onitachan
国	4	Viajero
?	4	

## Rasgos de personalidad

**Busfidó**, discreto, leal, misterioso.

PUNTOS DE ESTORBO



LEALTAD: BAKUPU

Este personaje es uno de los capitanes del Shinsengumi

En realidad se sabe muy poco de su historia o su vida personal, gracias a lo cual ha destacado no solo como espadachín, sino también como espía. Cumplió un papel fundamental como agente doble durante "el incidente de Aburamokoji".

## HOJA DE REFERENCIA

ACCIONES	ATR	PB	AD	CDE
● Arte	DES+PER 4	+3	▢ (11)	
● Carta	AGI+VOL 4	+3	▢ (11)	
● Cartografía	PER+INT 4	+0	▢ (8)	
● Cirugía	DES+INT 4	+1	▢ (9)	
● Comprensión	PER+INT 4	+0	▢ (8)	
● Conducción	DES+PER 4	+0	▢ (8)	
● Detección	PER+INT 4	+3	▢ (11)	
● Engaño	PER+INT 4	+5	▢ (13)	
● Hurto	DES+PER 4	+3	▢ (11)	
● Intimidación	FUE+PER 3	+2	▢ (9)	
● Investigación	PER+INT 4	+4	▢ (12)	
● Liderazgo	INT+VOL 4	+4	▢ (12)	
● Manufactura	DES+INT 4	+1	▢ (9)	
● Marcha	AGI+VOL 4	+4	▢ (12)	
● Natación	FUE+AGI 4	+0	▢ (8)	
● Negociación	PER+INT 4	+5	▢ (13)	
● Ocultación	PER+VOL 3	+4	▢ (11)	
● 1ºs Auxilios	DES+PER 4	+3	▢ (11)	
● Rastreo	PER+INT 4	+3	▢ (11)	
● Sabotaje	DES+INT 4	+1	▢ (9)	
● Salto	FUE+AGI 4	+4	▢ (12)	
● Seducción	PER+INT 4	+4	▢ (12)	
● Sigilo	AGI+PER 4	+4	▢ (12)	
● Supervivencia	PER+VOL 3	-1	▢ (6)	
● Tasación	PER+INT 4	+3	▢ (11)	
● Tortura	PER+VOL 3	+2	▢ (9)	
● Trabajo duro	FUE+VOL 3	+2	▢ (9)	
● Trato animal	PER+VOL 3	-1	▢ (6)	
● Trepado	FUE+AGI 4	+3	▢ (11)	
● Túneles	INT+VOL 4	+0	▢ (8)	

## COMBATE

	ATR	PB	AD	CDE
● Iniciativa	AGI+PER 4	+3	▢ (11)	
● Pelea	FUE+AGI 4	+3	▢ (11)	
● Melee	FUE+DES 4	+3	▢ (11)	
● Esgrima	AGI+DES 4	+5	▢ (13)	
● Disparo	DES+PER 4	+3	▢ (11)	
● Ataque sigiloso	DES+PER 4	+5	▢ (13)	
● Carga	FUE+AGI 4	+3	▢ (11)	
● Finta	AGI+INT 4	+5	▢ (13)	
● Esquiva	AGI+PER 4	+4	▢ (12)	
● Parada	AGI+DES 4	+6	▢ (14)	
● Defensa natural	AGI+VOL 4	-3	-2	▢ (12)

## Maniobras de combate

apuntar, impacto localizado, desarme, derribo, proyección, presa, noqueo.

## OTRAS ACCIONES

	ATR	PB	AD	CDE
● Katana 1M	[2+D]	4	+6	▢ (14)
● Katana 2M	[7+D]	4	+3	▢ (11)
● Hist.Clanes	[P+I]	4	+3	▢ (11)

## NOTAS

Hiratsuki: libro básico, página 103.

Blandir la espada a 2 manos causa un penalizador de -2 al Ataque (ya aplicado).

ESPACIO PARA ACCIONES EXCLUSIVAS DE ESTE PERSONAJE

## Usos de 1 PK temporal

- "La rueda del Destino" (añade +1d6/-1d6)
- "Tirada de Carácter" (2d6 en vez de 1d12)
- "Efecto deja vu" (repite una única tirada)
- "No hay dolor!" (anula E.Alt; dura 1 Acción)
- "Yo primero" (interviene inmediatamente)

# Harada Sanosuke

Capitán 10ª división



新選組

## PERFIL DE HABILIDADES

<b>FUERZA</b>	●●●●●●●●●●	<b>力</b>	●●●●●●●●●●
<b>RESISTENCIA</b>	●●●●●●●●●●	<b>速</b>	●●●●●●●●●●
<b>DESTREZA</b>	●●●●●●●●●●	<b>腕</b>	●●●●●●●●●●
<b>PERCEPCIÓN</b>	●●●●●●●●●●	<b>念</b>	●●●●●●●●●●
<b>INTELIGENCIA</b>	●●●●●●●●●●	<b>賢</b>	●●●●●●●●●●
<b>VOLUNTAD</b>	●●●●●●●●●●	<b>気</b>	●●●●●●●●●●

Sabote

Instinto

Pulso firme

Empático

Inflexible

Temerario

## SITUACIÓN SOCIAL

<b>RECURSOS</b>	●●●●●●●●●●	<b>金</b>	●●●●●●●●●●
<b>COMUNIDAD</b>	●●●●●●●●●●	<b>人</b>	●●●●●●●●●●
<b>TERRITORIO</b>	●●●●●●●●●●	<b>国</b>	●●●●●●●●●●

Humilde

Capitán Shinsengumi

Barrios bajos en Kyoto y Edo

業 PUNTOS DE KIYOMI



Rasgos de personalidad

*Bushidō, justo, leal, pendenciero.*

PUNTOS DE ESTORBO

*Yari, wakizashi.*

**D**e origen humilde, sirvió como Chūgen (una clase Ashigaru de alto rango pero inferior a la casta Samurai) hasta que entró en el Shinsengumi, donde ha ascendido rápidamente gracias a su habilidad con la lanza y a su indomable espíritu.

**LEMA:** 志 一 心 一 身

Este personaje es uno de los capitanes del Shinsengumi

## HOJA DE REFERENCIA

PB = (ATR1 + ATR2) / 2 | AD = ATR1 + ATR2 - 4 + HAB | CDE = PB + AD + 4

ACCIONES	ATR	PB	AD	CDE
● Arte	DES+PER	3	+2	▣ (9)
● Carda	AGI+VOL	4	+3	▣ (11)
● Cartografía	PER+INT	3	-2	▣ (5)
● Cirugía	DES+INT	3	-2	▣ (5)
● Comprensión	PER+INT	3	-2	▣ (5)
● Conducción	DES+PER	3	-1	▣ (6)
● Detección	PER+INT	3	+1	▣ (8)
● Engaño	PER+INT	3	+1	▣ (8)
● Hurto	DES+PER	3	+2	▣ (9)
● Intimidación	FUE+PER	4	+5	▣ (13)
● Investigación	PER+INT	3	+1	▣ (8)
● Liderazgo	INT+VOL	3	+3	▣ (10)
● Manufactura	DES+INT	3	-2	▣ (5)
● Marcha	AGI+VOL	4	+4	▣ (12)
● Natación	FUE+AGI	4	+0	▣ (8)
● Negociación	PER+INT	3	+1	▣ (8)
● Ocultación	PER+VOL	4	+4	▣ (12)
● 1ºs Auxilios	DES+PER	3	+2	▣ (9)
● Rastro	PER+INT	3	+1	▣ (8)
● Sabotaje	DES+INT	3	-2	▣ (5)
● Salto	FUE+AGI	4	+3	▣ (11)
● Seducción	PER+INT	3	+1	▣ (8)
● Sigilo	AGI+PER	3	+2	▣ (9)
● Supervivencia	PER+VOL	4	+2	▣ (10)
● Tasación	PER+INT	3	+1	▣ (8)
● Tortura	PER+VOL	4	+4	▣ (12)
● Trabajo duro	FUE+VOL	4	+6	▣ (14)
● Trato animal	PER+VOL	4	+1	▣ (9)
● Trepado	FUE+AGI	4	+4	▣ (12)
● Túneles	INT+VOL	3	-1	▣ (6)

COMBATE	ATR	PB	AD	CDE
● Iniciativa	AGI+PER	3	+4	▣ (9)
● Pelea	FUE+AGI	4	+6	▣ (14)
● Melee	FUE+DES	4	+4	▣ (12)
● Esgrima	AGI+DES	3	+3	▣ (10)
● Disparo	DES+PER	3	+2	▣ (9)
● Ataque sigiloso	DES+PER	3	+2	▣ (9)
● Carga	FUE+AGI	4	+4	▣ (12)
● Finta	AGI+INT	3	+1	▣ (8)
● Esquiva	AGI+PER	3	+2	▣ (9)
● Parada	AGI+DES	3	+3	▣ (10)
● Defensa natural	AGI+VOL	-3	-2	▣ (13)

**Maniobras de combate**  
apuntar, impacto localizado, desarme, derribo, proyección, presa, noqueo.

OTRAS ACCIONES	ATR	PB	AD	CDE
● <i>Yari Combate</i>	[Y+D]	4	+6	▣ (14)
● <i>Yari Arrojadiza</i> [D+P]	3	+4	▣ (11)	

**NOTAS**  
Kenpō permite causar Daño Aturdidor (en vez de Daño Atenuado) cuando Pelea Desarmado.

ESPACIO PARA ACCIONES EXCLUSIVAS DE ESTE PERSONAJE

Usos de 1 PK temporal
"La rueda del Destino" (añade +1d6/-1d6)
"Tirada de Carácter" (2d6 en vez de 1d12)
"Efecto deja vu" (repite una única tirada)
"No hay dolor!" (anula E.Alt; dura 1 Acción)
"Yo primero" (interviene inmediatamente)

# Kawakami Gensai

Hiokiri

維新志士



## PERFIL DE HABILIDADES

力	4	3	11
速	3	-1	6
腕	4	+0	8
念	3	-1	6
賢	3	+2	9
氣	3	+2	9

金	3	+3	10
人	3	+2	9
国	3	+2	9

Rasgos de personalidad  
Prosocrito, afeminado, calmado, leal.

PUNTOS DE ESTORBO

LENJITIU: MIKAMU

Este personaje es uno de los 4 "Hiokiri" del Ishin-shishi

Criado por monjes Bôzu, nunca llegó a seguir ese camino. Se dice que la apariencia de este legendario espadachin es de fragilidad, lo que llena a sus víctimas a cometer errores de cálculo, ya que su velocidad es incomparable y su técnica, letal.

## HOJA DE REFERENCIA

PB = (ATR1 + ATR2) / 2 | AD = ATR1 + ATR2 - 4 + HAB | CDE = PB + AD + 4

ACCIONES	ATR	PB	AD	CDE
Arte	DES+PER	4	+3	11
Carda	AGI+VOL	4	+3	11
Cartografía	PER+INT	3	-1	6
Cirugía	DES+INT	4	+0	8
Comprensión	PER+INT	3	-1	6
Conducción	DES+PER	4	+0	8
Detección	PER+INT	3	+2	9
Engaño	PER+INT	3	+2	9
Hurto	DES+PER	4	+3	11
Intimidación	FUE+PER	3	+1	8
Investigación	PER+INT	3	+2	9
Liderazgo	INT+VOL	3	+3	10
Manufactura	DES+INT	4	+0	8
Marcha	AGI+VOL	4	+3	11
Natación	FUE+AGI	3	-1	6
Negociación	PER+INT	3	+3	10
Ocultación	PER+VOL	3	+2	9
1ºs Auxilios	DES+PER	4	+3	11
Rastro	PER+INT	3	+2	9
Sabotaje	DES+INT	4	+0	8
Salto	FUE+AGI	3	+2	9
Seducción	PER+INT	3	+2	9
Sigilo	AGI+PER	4	+3	11
Supervivencia	PER+VOL	3	-1	6
Tasación	PER+INT	3	+2	9
Tortura	PER+VOL	3	+2	9
Trabajo duro	FUE+VOL	3	+1	8
Trato animal	PER+VOL	3	-1	6
Trepado	FUE+AGI	3	+2	9
Túneles	INT+VOL	3	-1	6

COMBATE	ATR	PB	AD	CDE
Iniciativa	AGI+PER	4	+4	12
Pelea	FUE+AGI	3	+2	9
Melee	FUE+DES	3	+2	9
Esgrima	AGI+DES	4	+5	13
Disparo	DES+PER	4	+3	11
Ataque sigiloso	DES+PER	4	+3	11
Carga	FUE+AGI	3	+2	9
Finta	AGI+INT	4	+5	13
Esquiva	AGI+PER	4	+4	12
Parada	AGI+DES	4	+5	13
Defensa natural	AGI+VOL	-3	-2	11

Maniobras de combate  
apuntar, impacto localizado, desarme, derribo, proyección, presa, noqueo.

OTRAS ACCIONES	ATR	PB	AD	CDE
Katana 1M	[2+D]	4	+6	14
Katana 2M	[7+D]	3	+4	11

**NOTAS**  
Ryûkansens: libro básico, página 106.  
Battôjutsu: suma 1d3+2 a su Iniciativa.  
Blandir la espada a 2 manos causa un penalizador de -2 al Ataque (ya aplicado).  
Aiki: se concentra un Turno y en su siguiente Acción puede aplicar un +1/-1 (después de ver el resultado en el dado).

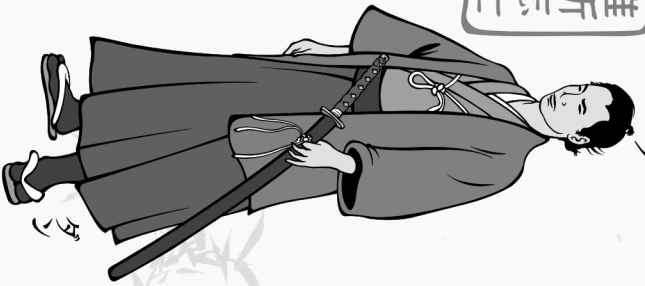
ESPACIO PARA ACCIONES EXCLUSIVAS DE ESTE PERSONAJE

Usos de 1 PK temporal  
"La rueda del Destino" (añade +1d6/-1d6)  
"Tirada de Carácter" (2d6 en vez de 1d12)  
"Efecto deja vu" (repite una única tirada)  
"No hay dolor!" (anula E.Alt; dura 1 Acción)  
"Yo primero" (interviene inmediatamente)

Okada Izô

Hitokiri

維新志士



PERFIL DE HABILIDADES

FUERZA	力	Brutal
RESISTENCIA	速	Agresivo
DESTREZA	腕	Talento innato
PERCEPCIÓN	念	Despreocupado
INTELIGENCIA	賢	Incilito
VOLUNTAD	気	Temerario
SITUACIÓN SOCIAL	金	Pobre
RECURSOS	人	Mitsumoto
TECNOLOGÍA	国	Callejones
PROSCrito	?	Rasgos de personalidad

Rasgos de personalidad  
Proscrito, estricto, leal, pendenciero.

PUNTOS DE ESTORBO

Dôtanuki.

De origen campesino, pobre y sin educación,

Izô ha medrado como asesino del Ishin-shishi hasta convertirse en el más temido de "los 4 Hitokiri" por derecho propio, gracias a su recio espíritu de lucha y a su talento natural para el combate.

LEALTAD: INKAIJI

Este personaje es uno de los 4 "Hitokiri" del Ishin-shishi

HOJA DE REFERENCIA

ACCIONES	ATR	PB	AD	CDE
• Arte	DES+PER	3	+2	▢ (9)
• Carta	AGI+VOL	4	+3	▢ (11)
• Cartografía	PER+INT	2	-3	▢ (3)
• Cirugía	DES+INT	3	-1	▢ (6)
• Comprensión	PER+INT	2	-3	▢ (3)
• Conducción	DES+PER	3	-1	▢ (6)
• Detección	PER+INT	2	+0	▢ (6)
• Engaño	PER+INT	2	+0	▢ (6)
• Hurto	DES+PER	3	+2	▢ (9)
• Intimidación	FUE+PER	3	+3	▢ (10)
• Investigación	PER+INT	2	+0	▢ (6)
• Liderazgo	INT+VOL	3	+2	▢ (9)
• Manufactura	DES+INT	3	-1	▢ (6)
• Marcha	AGI+VOL	4	+4	▢ (12)
• Natación	FUE+AGI	4	+0	▢ (8)
• Negociación	PER+INT	2	+0	▢ (6)
• Ocultación	PER+VOL	3	+2	▢ (9)
• 1ºs Auxilios	DES+PER	3	+2	▢ (9)
• Rastro	PER+INT	2	+0	▢ (6)
• Sabotaje	DES+INT	3	-1	▢ (6)
• Salto	FUE+AGI	4	+3	▢ (11)
• Seducción	PER+INT	2	+0	▢ (6)
• Sigilo	AGI+PER	3	+1	▢ (8)
• Supervivencia	PER+VOL	3	+0	▢ (7)
• Tasación	PER+INT	2	+0	▢ (6)
• Tortura	PER+VOL	3	+3	▢ (10)
• Trabajo duro	FUE+VOL	4	+5	▢ (13)
• Trato animal	PER+VOL	3	+0	▢ (7)
• Trepado	FUE+AGI	4	+3	▢ (11)
• Túneles	INT+VOL	3	-1	▢ (6)

COMBATE

• Iniciativa	AGI+PER	3	+3	▢ (10)
• Pelea	FUE+AGI	4	+6	▢ (14)
• Melee	FUE+DES	4	+5	▢ (13)
• Esgrima	AGI+DES	4	+4	▢ (12)
• Disparo	DES+PER	3	+2	▢ (9)
• Ataque sigiloso	DES+PER	3	+2	▢ (9)
• Carga	FUE+AGI	4	+4	▢ (12)
• Finta	AGI+INT	3	+1	▢ (8)
• Esquiva	AGI+PER	3	+1	▢ (8)
• Parada	AGI+DES	4	+4	▢ (12)
• Defensa natural	AGI+VOL	-3	-2	▢ (13)

Maniobras de combate

apuntar, impacto localizado, desarme, derribo, proyección, presa, noqueo.

OTRAS ACCIONES

• Dôtanuki 1M [F+D]	4	+7	▢ (15)
• Dôtanuki 2M [F+D]	4	+5	▢ (13)

NOTAS

Tanbo kamae: libro básico, página 107.  
Kenpô permite causar Daño Aturdidor (en vez de Daño Atenuado) cuando Pelea Desarmado.

ESPACIO PARA ACCIONES EXCLUSIVAS DE ESTE PERSONAJE

Usos de 1 PK temporal

"La rueda del Destino" (añade +1d6/-1d6)  
"Tirada de Carácter" (2d6 en vez de 1d12)  
"Efecto deja vu" (repite una única tirada)  
"No hay dolor!" (anula E.Alt; dura 1 Acción)  
"Yo primero" (interviene inmediatamente)

# Tanaka Shimbô

維新志士



Hitokiri

## PERFIL DE HABILIDADES

力	4	3	11
速	4	-1	6
腕	4	+0	8
念	4	-1	6
賢	4	+2	9
氣	4	+3	11

力	4	3	11
速	4	-1	6
腕	4	+0	8
念	4	-1	6
賢	4	+2	9
氣	4	+3	11

**Rasgos de personalidad**  
Proscrito, discreto, despiadado, leal.

PUNTOS DE ESTORBO

LEALTIAD: 100000

Este personaje es uno de los 4 "Hitokiri" del Ishin-shishi

**Pese a su origen campesino, fue ascendido al rango de Samurai tras impresionar al Ishin-shishi con su primer asesinato de alto nivel. La curvatura de su wakizashi está adaptada a la saya de una Katana para engañar y sorprender a sus víctimas.**

## HOJA DE REFERENCIA

ACCIONES	ATR	PB	AD	CDE
Arte	DES+PER	4	+3	11
Carta	AGI+VOL	4	+6	14
Cartografía	PER+INT	3	-1	6
Cirugía	DES+INT	4	+0	8
Comprensión	PER+INT	3	-1	6
Conducción	DES+PER	4	+0	8
Detección	PER+INT	3	+2	9
Engaño	PER+INT	3	+2	9
Hurto	DES+PER	4	+3	11
Intimidación	FUE+PER	3	+2	9
Investigación	PER+INT	3	+2	9
Liderazgo	INT+VOL	4	+4	12
Manufactura	DES+INT	4	+0	8
Marcha	AGI+VOL	4	+5	13
Natación	FUE+AGI	4	+1	9
Negociación	PER+INT	3	+2	9
Ocultación	PER+VOL	4	+6	14
1ºs Auxilios	DES+PER	4	+3	11
Rastro	PER+INT	3	+2	9
Sabotaje	DES+INT	4	+0	8
Salto	FUE+AGI	4	+5	13
Seducción	PER+INT	3	+2	9
Sigilo	AGI+PER	4	+3	11
Supervivencia	PER+VOL	4	+1	9
Tasación	PER+INT	3	+2	9
Tortura	PER+VOL	4	+3	11
Trabajo duro	FUE+VOL	4	+3	11
Trato animal	PER+VOL	4	+0	8
Trepado	FUE+AGI	4	+4	12
Túneles	INT+VOL	4	+0	8

## COMBATE

● Iniciativa	AGI+PER	4	+3	11
● Pelea	FUE+AGI	4	+3	11
● Melee	FUE+DES	4	+3	11
● Esgrima	AGI+DES	4	+5	13
● Disparo	DES+PER	4	+3	11
● Ataque sigiloso	DES+PER	4	+5	13
● Carga	FUE+AGI	4	+3	11
● Finta	AGI+INT	4	+3	11
● Esquiva	AGI+PER	4	+3	11
● Parada	AGI+DES	3	+5	13
● Defensa natural	AGI+VOL	-3	-2	13

## Maniobras de combate

apuntar, impacto localizado, desarme, derribo, proyección, presa, noqueo.

## OTRAS ACCIONES

● <i>Wakizashi</i>	[2+D]	4	+6	14
--------------------	-------	---	----	----

## NOTAS

Kuji-kiri: libro básico, página 157.  
 Hazaña Kuji-kiri: "salto asombroso".  
 Battôjutsu: suma 1d3+2 a su Iniciativa.  
 Armadura Kozane-dô: penalizador de -1 al AD y CDE en Natación, Marcha, Saltar, Sigilo y Trepado (no aplicado).

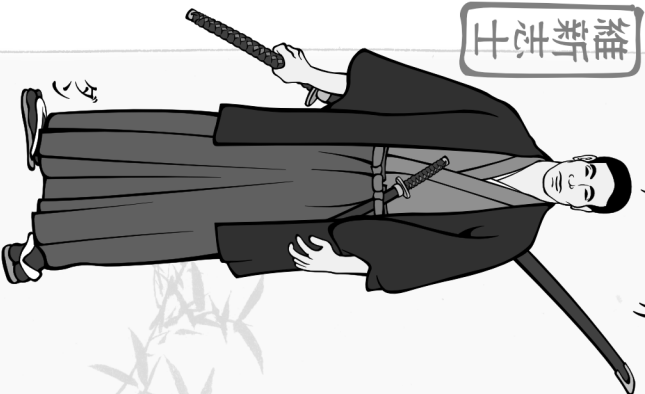
ESPACIO PARA ACCIONES EXCLUSIVAS DE ESTE PERSONAJE

## Usos de 1 PK temporal

"La rueda del Destino" (añade +1d6/-1d6)  
 "Tirada de Carácter" (2d6 en vez de 1d12)  
 "Efecto deja vu" (repite una única tirada)  
 "No hay dolor!" (anula E.Alt; dura 1 Acción)  
 "Yo primero" (interviene inmediatamente)

# Nakamura Hanjirô

Hitokiri



維新志士

## PERFIL DE HABILIDADES

FUERZA	力	3	2	8	(9)
RECIO	剛	3	0	8	(8)
VELOCIDAD	速	3	0	8	(8)
DESPIERTO	腕	3	-1	8	(6)
Gran espada	念	3	0	8	(8)
Centrado	賢	3	0	8	(8)
Táctico	氣	3	0	8	(8)
Líder nato	金	3	0	8	(8)

## SITUACIÓN SOCIAL

RECURSOS	人	3	0	8	(8)
Acomodado	人	3	0	8	(8)
Clan Shimazu	国	3	0	8	(8)
Satsuma	?	3	0	8	(8)

## Rasgos de personalidad

Proscrito, beligerante, estricto.

PUNTOS DE ESTORBO

nôdachi, tanto, perfume.

Como Samurái de alto rango al servicio del

clan Shimazu, no solo es uno de "los 4 Hitokiri" del Ishin-shishi; también está al cargo de su propio contingente de tropas en Satsuma. Acostumbra a camuflar el olor a sangre con un perfume francés.

## HOJA DE REFERENCIA

Copyright ©2018 Dan Gordillo (Creative Commons BY-SA 4.0 Internacional)

PB = (ATR1 + ATR2) / 2 | AD = ATR1 + ATR2 - 4 + HAB | CDE = PB + AD + 4

ACCIONES	ATR	PB	AD	CDE
• Arte	DES+PER	3	+2	8 (9)
• Carda	AGI+VOL	4	+3	8 (11)
• Cartografía	PER+INT	3	-2	8 (5)
• Cirugía	DES+INT	4	+0	8 (8)
• Comprensión	PER+INT	3	-2	8 (5)
• Conducción	DES+PER	3	-1	8 (6)
• Detección	PER+INT	3	+1	8 (8)
• Engaño	PER+INT	3	+1	8 (8)
• Hurto	DES+PER	3	+2	8 (9)
• Intimidación	FUE+PER	3	+2	8 (9)
• Investigación	PER+INT	3	+1	8 (8)
• Liderazgo	INT+VOL	4	+5	8 (13)
• Manufactura	DES+INT	4	+0	8 (8)
• Marcha	AGI+VOL	4	+3	8 (11)
• Natación	FUE+AGI	4	+0	8 (8)
• Negociación	PER+INT	3	+2	8 (9)
• Ocultación	PER+VOL	3	+3	8 (10)
• 1ºs Auxilios	DES+PER	3	+2	8 (9)
• Rastro	PER+INT	3	+1	8 (8)
• Sabotaje	DES+INT	4	+0	8 (8)
• Salto	FUE+AGI	4	+3	8 (11)
• Seducción	PER+INT	3	+1	8 (8)
• Sigilo	AGI+PER	3	+1	8 (8)
• Supervivencia	PER+VOL	3	+0	7 (7)
• Tasación	PER+INT	3	+1	8 (8)
• Tortura	PER+VOL	3	+2	8 (9)
• Trabajo duro	FUE+VOL	4	+5	8 (13)
• Trato animal	PER+VOL	3	-1	6 (6)
• Trepado	FUE+AGI	4	+3	8 (11)
• Túneles	INT+VOL	4	+0	8 (8)

COMBATE	ATR	PB	AD	CDE
• Iniciativa	AGI+PER	3	+1	8 (8)
• Pelea	FUE+AGI	4	+3	8 (11)
• Melee	FUE+DES	4	+5	8 (13)
• Esgrima	AGI+DES	4	+4	8 (12)
• Disparo	DES+PER	3	+2	8 (9)
• Ataque sigiloso	DES+PER	3	+2	8 (9)
• Carga	FUE+AGI	4	+4	8 (12)
• Finta	AGI+INT	3	+3	8 (10)
• Esquiva	AGI+PER	3	+1	8 (8)
• Parada	AGI+DES	4	+4	8 (12)
• Defensa natural	AGI+VOL	-3	-2	9 (10) 11 (12)

## Maniobras de combate

apuntar, impacto localizado, desarme, derribo, proyección, presa, noqueo.

OTRAS ACCIONES	ATR	PB	AD	CDE
• Nôdachi	[J+D]	4	+7	8 (15)

## NOTAS

Tsubame gaeshi: libro básico, página 107.  
 Perfume: en su vida privada o si desea eludir a las autoridades, suele usar un exótico perfume francés que le ayuda a ocultar el penetrante olor a sangre de sus víctimas; +3 CDE contra Rastro.



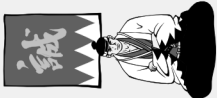
















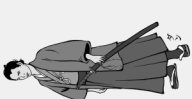





ESPACIO PARA ACCIONES EXCLUSIVAS DE ESTE PERSONAJE

## Usos de 1 PK temporal

- "La rueda del Destino" (añade +1d6/-1d6)
- "Tirada de Carácter" (2d6 en vez de 1d12)
- "Efecto deja vu" (repite una única tirada)
- "No hay dolor!" (anula E.Alt; dura 1 Acción)
- "Yo primero" (interviene inmediatamente)



「幕末妖怪戦争」 *Bakumatsu Yōkai Sensō: set de figuras P1 (personajes históricos)*

BACK	<p>Comandante</p>  <p>Kondō Isami</p>			DOBLAR HACIA EL EXTERIOR Y PEGAR CON LA CARA "BACK"	DOBLAR HACIA EL INTERIOR (ESTE TEXTO QUEDARÁ BOCA ABAJO)	DOBLAR HACIA EL INTERIOR (ESTE TEXTO QUEDARÁ BOCA ARRIBA)
BACK	<p>Capitán 1<sup>er</sup> div</p>  <p>Okita Sōji</p>			DOBLAR HACIA EL EXTERIOR Y PEGAR CON LA CARA "BACK"	DOBLAR HACIA EL INTERIOR (ESTE TEXTO QUEDARÁ BOCA ABAJO)	DOBLAR HACIA EL INTERIOR (ESTE TEXTO QUEDARÁ BOCA ARRIBA)
BACK	<p>Capitán 2<sup>er</sup> div</p>  <p>N. Shimpachi</p>			DOBLAR HACIA EL EXTERIOR Y PEGAR CON LA CARA "BACK"	DOBLAR HACIA EL INTERIOR (ESTE TEXTO QUEDARÁ BOCA ABAJO)	DOBLAR HACIA EL INTERIOR (ESTE TEXTO QUEDARÁ BOCA ARRIBA)
BACK	<p>Capitán 3<sup>er</sup> div</p>  <p>Satō Hajime</p>			DOBLAR HACIA EL EXTERIOR Y PEGAR CON LA CARA "BACK"	DOBLAR HACIA EL INTERIOR (ESTE TEXTO QUEDARÁ BOCA ABAJO)	DOBLAR HACIA EL INTERIOR (ESTE TEXTO QUEDARÁ BOCA ARRIBA)
BACK	<p>Capitán 10<sup>er</sup> div</p>  <p>H. Sanosuke</p>			DOBLAR HACIA EL EXTERIOR Y PEGAR CON LA CARA "BACK"	DOBLAR HACIA EL INTERIOR (ESTE TEXTO QUEDARÁ BOCA ABAJO)	DOBLAR HACIA EL INTERIOR (ESTE TEXTO QUEDARÁ BOCA ARRIBA)
BACK	<p>Hitokiri</p>  <p>K. Gensai</p>			DOBLAR HACIA EL EXTERIOR Y PEGAR CON LA CARA "BACK"	DOBLAR HACIA EL INTERIOR (ESTE TEXTO QUEDARÁ BOCA ABAJO)	DOBLAR HACIA EL INTERIOR (ESTE TEXTO QUEDARÁ BOCA ARRIBA)
BACK	<p>Hitokiri</p>  <p>Okada Izō</p>			DOBLAR HACIA EL EXTERIOR Y PEGAR CON LA CARA "BACK"	DOBLAR HACIA EL INTERIOR (ESTE TEXTO QUEDARÁ BOCA ABAJO)	DOBLAR HACIA EL INTERIOR (ESTE TEXTO QUEDARÁ BOCA ARRIBA)
BACK	<p>Hitokiri</p>  <p>T. Shinbē</p>			DOBLAR HACIA EL EXTERIOR Y PEGAR CON LA CARA "BACK"	DOBLAR HACIA EL INTERIOR (ESTE TEXTO QUEDARÁ BOCA ABAJO)	DOBLAR HACIA EL INTERIOR (ESTE TEXTO QUEDARÁ BOCA ARRIBA)
BACK	<p>Hitokiri</p>  <p>N. Hanjirō</p>			DOBLAR HACIA EL EXTERIOR Y PEGAR CON LA CARA "BACK"	DOBLAR HACIA EL INTERIOR (ESTE TEXTO QUEDARÁ BOCA ABAJO)	DOBLAR HACIA EL INTERIOR (ESTE TEXTO QUEDARÁ BOCA ARRIBA)