

Notas de uso

Anima for Dummies es una guía hecha para aquellos jugadores que su grupo de amigos ha decidido jugar con Anima Beyond Fantasy; pero no tienen el tiempo, las ganas o la paciencia de pasar por el confuso sistema de creación de personajes y subida de nivel que abruma a tanta gente. Aquí presentamos unas builds para los personajes humanos desde nivel 1 a nivel 10 que simplifican el reparto de puntos y la creación de personajes a sólo unas pocas elecciones más sencillas de tomar. Los personajes serán genéricos, pero también más sencillos de entender y usar.

Esta Guía es con el sistema de la primera edición. Solo se usarán las normas del Core Exxet Edición Revisada. El director de juego puede usar otros libros de juego y algunos de estos pueden reescribir las normas del libro básico e impiden el uso de las builds de esta guía. Habla primero con tu director antes de usar estas builds.

Además de lo indicado en cada subida de nivel, tu personaje recibirá una serie de bonos adicionales.

- Todos los niveles recibirán bonos naturales a cinco habilidades secundarias distintas a su elección de +10 y un bono natural a una habilidad de valor igual al modificador de atributo de dicha habilidad. Recuerda que una habilidad secundaria no puede tener más de un +100 por bonos naturales, perdiendo el sobrante.
- Todos los niveles, la presencia base de tu personaje y sus resistencias reciben todos un +5.
- Cuando alcances un nivel par, recibes un bono de +1 a una característica. Deberás actualizar los bonos y atributos secundarios que puedan estar relacionados con dicha característica. Recuerda que para que las características físicas (Fuerza, Destreza, Agilidad y Constitución) apliquen los modificadores mayores a un atributo de 10, necesitas que tu clase desarrolle Inhumanidad.

El Tecnista es la clase por excelencia de ABF. No tiene tanta capacidad defensiva como el resto de guerreros, ya que recibe pocos puntos de vida y no lleva mucha armadura, pero lo compensa con una capacidad para el ki muy por encima de cualquier personaje. Es el típico protagonista de anime que canaliza su poder interior para hacer efectos sobrenaturales mientras grita el nombre del poder.

Nivel 1: Creación

Tabla de técnicas

El manual incluye un complejo sistema de creación de técnicas de ki. Pero queremos mantener esta guía lo más simple posible, así que usaremos las Tablas de Técnicas (páginas 112 y 113). Cada tabla requiere una serie de cambios en la construcción del personaje así que deberemos elegir entre las disponibles antes de empezar a construir al personaje.

- Celéritas: estas técnicas incrementan la velocidad del usuario, permitiéndole atacar a varios enemigos o haciendo cortes muy rápidos y precisos.
- Ignis: prender el arma en llamas y atacar con técnicas ardientes son la base de estas técnicas
- El Dragón: las técnicas de esta bestia legendaria son bastante equilibradas, con estilos defensivos, ofensivos y de área.

Características y valores derivados

Haz las tiradas de atributos con tu director de juego. Dale a Inteligencia tu valor más bajo ya que no te sirve para el combate y casi la totalidad de habilidades que dependen de ella no merece la pena aprenderlas. También tu segundo valor más bajo a tu Percepción ya que tu ki no se beneficia de un valor alto en este atributo. El resto de atributos deberán repartirse según la Tabla de técnicas que pretendas aprender.

- Celéritas: Destreza y Agilidad deberán ser tus atributos más altos, seguido de Poder. Constitución, Fuerza y Voluntad para los tres valores restantes (sin un orden concreto).
- Ignis: Voluntad deberá ser tu atributo más alto, seguido de Poder, Destreza y Fuerza. El quinto valor será para Constitución y el restante para Agilidad.
- El Dragón: Constitución como atributo más alto, seguido de Destreza. El tercer atributo será Agilidad, seguido de Fuerza, Poder y Voluntad, dicho orden.

Anota tu características de Apariencia y Tamaño (Fuerza + Constitución), así como la altura y peso de tu personaje que derivan de él (Tabla 3, página 12).

Tus puntos de vida iniciales son iguales a tu (Constitución x10) +25 +Bono de Constitución.

El Turno de tu personaje sin armadura será 25 + Bonos de Destreza y Agilidad. A esto deberás aplicarle el modificador de la armadura y arma que lleves (desarmado es un +20).

Anota Presencia Base 30 y súmale los bonos correspondientes a las Resistencias (bono de Constitución para Resistencia Física, Enfermedades y Venenos, bono de Poder a la Resistencia Mágica, y bono de Voluntad a la Resistencia Mental).

Apunta las capacidades de Movimiento y Índice de peso de acuerdo a las Tablas 25 y 26 (página 60). Recuerda que el movimiento puede verse afectado por la armadura del personaje.

Tienes tantos puntos de Cansancio como tu Constitución.

Suma tu Destreza y Agilidad y mira la Tabla 41 (página 85) para saber cuantas acciones puede hacer tu personaje por turno.

Ventajas y Desventajas (páginas 17 a 24)

El Tecnista no tiene ninguna necesidad de ventajas o desventajas específicas para ser jugado, pero si que hay algunas especialmente recomendables. Invierte tus 3 puntos iniciales en Maestro Marcial 1 y Recuperación ki a 2, permitiéndote aprender tu primera técnica a nivel 1 y recuperar tus puntos de Ki doce veces más rápido.

Arma exclusiva (Desventaja, 1 punto) es muy adecuada para el Tecnista, ya que podrá luchar y usar sus técnicas desarmado, usando el arma base solo para incrementar su daño.

Mala suerte (Desventaja, 1 punto) es una que todo el mundo elige por algún motivo.

Incrementar la posibilidad de pifia en un 2% es algo que la mayoría de jugadores están más que dispuestos a aceptar.

Si tu Inteligencia es 6 o más, puedes coger Reducir dos puntos una característica (Desventaja, 1 punto). Como ya he dicho, que sean otros los que sepan cosas. Y si tu Inteligencia es 5, puedes combinar la anterior con Mudo (Desventaja, 1 punto) y no perderás mucho, ya que con inteligencia 3 no ibas a conocer muchas palabras igualmente. Subir Recuperación de Ki (Ventaja, 1 a 3 puntos) a su tercer rango es una opción, la cual te permitirá recuperar los puntos de ki cada minuto de juego. Reflejos rápidos (Ventaja, 1 a 3 puntos), Armadura Natural (Ventaja, 1 punto) o Inmunidad al dolor y al cansancio (Ventaja, 1 punto) son también buenas opciones para un Tecnista.

Habilidades primarias

Tendrás un valor de Ataque de $80 + \text{Bono de Destreza}$

Tendrás un valor de Esquiva de $75 + \text{Bono de Agilidad}$

Puedes subir una de las dos hasta 25 puntos, bajando la otra en la misma cantidad.

La Parada es el valor final de Esquiva - Bono de Agilidad + Bono de Destreza - 60

Tienes un valor de Llevar armadura es igual a su Bono de Fuerza

Ganas 10 puntos de ki a repartir entre los atributos que necesites para la primera técnica que aprendas.

Empiezas con las habilidades Uso del ki y Control de Ki. Además según la Tabla de técnicas recibes también:

- Celéritas: La técnica Excisum Aeris.
- Ignis: La técnica Feuer y la habilidad Uso de energía necesaria
- El Dragón: La técnica Las Escamas y la habilidad Uso de la energía necesaria.

Elige tu arma base y un arte marcial básica para luchar desarmado (páginas 65 y 66), pero debes poder cumplir sus requisitos.

Habilidades secundarias

Luego elige 12 habilidades que no sean Intelectuales, recibes $10 + \text{Bono de Característica}$ cada una. Si quieres menos de doce habilidades puedes darle +10 a una de las otras por cada habilidad que no adquieras (por ejemplo eliges solo 9 habilidades tienes un +30 para repartir entre las elegidas). Se recomienda adquirir Advertir y Buscar como mínimo ya que estas habilidades son muy necesarias.

El resto de habilidades tienen Bono de Característica -30.

Recuerda aplicar los bonos naturales a las habilidades que desees (Mejora Innata, páginas 15 y 16).

Equipo

Recibes el arma básica que eligieras para tu personaje y una armadura sin requisito de Llevar Armadura (usando el valor que tenemos para ignorar penalizadores por llevarla).

Utiliza el dinero inicial para comprar equipo. Recuerda comprar cosas que cualquier personaje debería llevar, como ropa.

Nivel 2

Recibes:

- +5 puntos de vida
- +5 al Turno
- +15 a Ataque
- +10 Parada y Esquiva
- +1 a acumulación de Ki de dos atributos
- +5 a cuatro de tus habilidades adquiridas

Adquieres las habilidades de Ki "Extrusión de presencia" y "Extensión del aura al arma".

Esto te permite atacar seres intangibles.

Además según la Tabla de técnicas recibes también:

- Celéritas: La técnica Velocitas Ventus y la habilidad Uso de la energía necesaria.
- Ignis: La técnica Le Feu y la habilidad Ocultación de ki.
- El Dragón: La técnica Las Guarras.

Nivel 3

Recibes:

- +5 puntos de vida
- +5 al Turno
- +20 a Ataque
- +15 Parada y Esquiva
- +5 a cuatro de tus habilidades adquiridas

Además adquieres las habilidades de Ki "Inhumanidad", "Eliminación de peso" y "Armadura de Energía". A partir de aquí recibes los beneficios completos de tus características físicas hasta un valor de 13, además de tener 2 en armadura de energía y poder correr por las paredes o sobre el agua.

Nivel 4

Recibes:

- +5 puntos de vida
- +5 al Turno
- +15 a Ataque
- +10 Parada y Esquiva
- +10 puntos de Ki de los atributos que quieras (a repartir)
- +1 a acumulación de Ki de un atributo
- +5 a cuatro de tus habilidades adquiridas

Además según la Tabla de técnicas recibes también:

- Celéritas: La técnica Excisum Magister.
- Ignis: La técnica Horecka y la habilidad Falsa Muerte.
- El Dragón: La técnica El Colmillo.

Nivel 5

Recibes:

- +5 puntos de vida
- +5 al Turno
- +20 a Ataque
- +15 Parada y Esquiva
- +5 a cuatro de tus habilidades adquiridas.

Además adquieres las habilidades de Ki "Levitación", "Vuelo" y "Eliminación de necesidades". Ahora puedes volar gastando puntos de Ki por asalto y solo necesitas comer, beber y dormir una décima parte.

Nivel 6

Recibes:

- +5 puntos de vida
- +5 al Turno
- +15 a Ataque
- +10 Parada y Esquiva
- +10 puntos de Ki de los atributos que quieras (a repartir)
- +1 a acumulación de Ki de un atributo
- +5 a cuatro de tus habilidades adquiridas

Además según la Tabla de técnicas recibes también:

- Celéritas: La técnica Magnus Exactor y la habilidad Movimiento de objetos.
- Ignis: La técnica Vatra y la habilidad Movimiento de objetos.
- El Dragón: La técnica La Cola.

Nivel 7

Recibes:

- +5 puntos de vida
- +5 al Turno
- +20 a Ataque
- +15 Parada y Esquiva
- +5 a cuatro de tus habilidades adquiridas

Además adquieres las habilidades de Ki "Transmisión de ki", "Detección del ki" y "Eliminación de penalizadores".

Nivel 8

Recibes:

- +5 puntos de vida
- +5 al Turno
- +15 a Ataque
- +10 Parada y Esquiva
- +10 puntos de Ki de los atributos que quieras (a repartir)

- +1 a acumulación de Ki de un atributo
- +5 a cuatro de tus habilidades adquiridas

Recibes la habilidad de Ki "Erudición"

Además según la Tabla de técnicas recibes también:

- Celéritas: La habilidad Curación por Ki.
- Ignis: Las habilidades Destrucción por ki y Recuperación.
- El Dragón: La habilidad Aumento de características.

Nivel 9

Recibes:

- +5 puntos de vida
- +5 al Turno
- +20 a Ataque
- +15 Parada y Esquiva
- +5 a cuatro de tus habilidades adquiridas

Además según la Tabla de técnicas recibes también:

- Celéritas: La técnica Summun.
- Ignis: La técnica Eld.
- El Dragón: La técnica El Aliento.

Nivel 10

Recibes:

- +5 puntos de vida
- +5 al Turno
- +15 a Ataque
- +10 Parada y Esquiva
- +10 puntos de Ki de los atributos que quieras (a repartir)
- +1 a acumulación de Ki de un atributo
- +5 a cuatro de tus habilidades adquiridas

Además adquieres la habilidad de Ki "Zen". Recibes todos los beneficios de tus atributos físicos sin importar su valor.