

## 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 abrumba 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 Tao es la clase de los artistas marciales. Tienen buen talento con el combate cercano y aprenden a usar el ki más rápido que cualquier otra clase de luchador. Lo más curioso es que esta progresión es tan rápida y eficiente que superan en ataque y defensa a cualquier otro personaje, a cambio de luchar desarmado y no poder atacar a distancia (a menos claro que opte por crear una técnica de Ki a distancia... ¿Kame-hame-ha?).

## Nivel 1: Creación

### El Tao del Tao

La idea original era hacer un guía con un senda de aprendizaje muy bien estructurado que maximizara los valores de combate a largo plazo, pero se perdía parte de la esencia de estas guías: facilitar y dar opciones a los novatos. Por eso os ofreceré tres sendas ("Tao" en chino), ninguna de ellas maximizada, pero todas temáticas y consecuentes. La Senda Defensiva se basa en artes marciales que buscan la derrota mediante el contraataque y la

no letalidad. La Senda Destructiva es justo lo contrario: romper todo lo puedas y causar todo el daño posible. Y por último la Senda de Maniobras, reduce todos los costes de las acciones especiales de Maniobras.

Nivel	Senda Defensiva	Senda Destructiva	Senda de Maniobras
1	- Aikido - Tai chi - Velez	- Shotokan - Kempo - Moai Thai	- Capoeira - Tae Kwon Do - Dumah
4	- Kung-fu	- Dumah	- Kung-fu
6	- Shotokan	- Kung-fu	- Grappling
8	- Sephon, Enuth o Selene	- Seraphite o Hakyoukuken	- Melkaiah o Asakusen
10	- Asakusen	- Asakusen	- Emp

Debes tener en cuenta que las artes marciales fueron modificadas en uno de los libros adicionales a modo de nerfeo, así que consulta a tu director de juego.

## 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. Pon tus valores más altos en los cuatro atributos físicos y el resto en Voluntad, Percepción y Poder, según prefieras (o necesites para los bonos en secundarias para conseguir artes marciales).

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) +30 + 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)

Todos los personajes empiezan con 3 puntos para Ventajas.

El Tao no tiene ninguna necesidad de ventajas o desventajas específicas para ser jugado, así que aquí solo doy un par de sugerencias.

Elige la ventaja Sustituir una característica por un 9 (Ventaja, 2 puntos) si has tenido mala suerte en tus tiradas y necesitas este valor para tu Agilidad o Destreza.

NO GASTES puntos en Maestro Marcial (Ventaja, 1 a 3 puntos) a menos que quieras aprender técnicas de ki a distancias. Si insistes por esto adquiere la de 1 punto y a nivel 2 recibes la técnica "Onda Vital", que gastando 5 puntos de ki de Poder, Agilidad y Destreza te permite realizar un puñetazo o patada a una distancia de 100 metros y suma +100 al Turno cuando se realice esta técnica.

Arma exclusiva (Desventaja, 1 punto) es muy adecuada para el Tao, ya que podrá luchar y usar sus técnicas desarmado, y no va a aprender ningún arma.

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.

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 Tao.

## Habilidades primarias

Según la senda elegida recibes:

- Senda Defensiva:
  - Un valor de Ataque de 60 + Bono de Destreza
  - Un valor de Parada de 120 + Bono de Destreza
  - Un valor de Esquiva de 30 + Bono de Agilidad
  - Tu daño desarmado es 20+ (Bono de Poder x2) o, en Contraataque, 10 + Bono de Fuerza + Bono de Fuerza del oponente (mínimo +5). Ataca en Contundente o Energía.
- Senda Destructiva:
  - Un valor de Ataque de 85 + Bono de Destreza
  - Un valor de Esquiva de 75 + Bono de Agilidad
  - Un valor de Parada de 15 + Bono de Destreza
  - Tu daño desarmado es 20+ (Bono de Fuerza x3). Ataca en Contundente.
- Senda de Maniobras:
  - Un valor de Ataque de 95 + Bono de Destreza
  - Un valor de Esquiva de 85 + Bono de Agilidad
  - Un valor de Parada de 25 + Bono de Destreza
  - Tu daño desarmado es 20+ Bono de Fuerza (redondeado hacia arriba en múltiplos de 10). Ataca en Penetrante, Cortante o Contundente.

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

Empiezas con las habilidades de Ki "Uso del ki", "Extrusión de presencia" y "Uso de la energía necesaria".

Empiezas con las artes marciales indicadas en la Senda que elegiste.

## Habilidades secundarias

Empiezas con:

- Acrobacias a 10 +Bono de Agilidad
- Trucos de manos a 10 +Bono de Destreza
- Estilo a 15 +Bono de Poder
- Advertir a 10 +Bono de Percepción
- Buscar a 10 +Bono de Percepción

Según la senda elegida recibes:

- Senda Defensiva: +30 a Trucos de Manos y +10 a una de las habilidades anteriores.
- Senda Destructiva: Recibes Proezas a Fuerza a 40 +Bono de Fuerza
- Senda de Maniobras: Recibes Baile a 40 +Bono de Agilidad

Elige 3 habilidades que no sean Intelectuales que empezaran a 10 +Bono de Atributo

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 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:

- +10 puntos de vida
- +5 al Turno
- +10 a Ataque, Parada y Esquiva
- +5 a Estilo

Según la senda elegida recibes:

- Senda Defensiva: +30 a Acrobacias.
- Senda Destructiva: +10 a Trucos de Manos, Acrobacias y Otra Habilidad a tu elección.
- Senda de Maniobras: +10 a Trucos de Manos, Acrobacias y Proezas de Fuerza (si no la tenías, en vez de eso sustituye el valor que tuvieras por 10+Bono de Fuerza).

Además adquieres la habilidad de Ki "Control de ki".

## Nivel 3

Recibes:

- +10 puntos de vida
- +5 al Turno
- +15 a Ataque, Parada y Esquiva
- +5 a Estilo

Según la senda elegida recibes:

- Senda Defensiva: +10 a dos habilidades que ya tengas.
- Senda Destructiva: +10 a Trucos de Manos y Acrobacias.
- Senda de Maniobras: +10 a Trucos de Manos y Acrobacias.

Además adquieres la habilidad de Ki "Inhumanidad".

## Nivel 4

Recibes:

- +10 puntos de vida
- +5 al Turno
- +10 a Ataque
- +5 a Parada y Esquiva
- +5 Estilo

Según la senda elegida recibes:

- Senda Defensiva:
  - Aprendes Kung-fu
  - +10 a dos habilidades que ya tengas.
- Senda Destructiva:
  - Aprendes Dumah.
  - +20 a Ataque.
  - +10 a Daño. Ahora tu daño puede ser Perforante o Cortante.
  - +10 a Trucos de Manos y Acrobacias.
- Senda de Maniobras:
  - Aprendes Kung-fu
  - +10 a Trucos de Manos y Acrobacias.

Además adquieres las habilidades de Ki "Eliminación de peso", "Detección de ki" y "Erudición".

## Nivel 5

Recibes:

- +10 puntos de vida
- +5 al Turno
- +15 a Ataque, Parada y Esquiva
- +5 a Estilo

Según la senda elegida recibes:

- Senda Defensiva: +10 a dos habilidades que ya tengas.
- Senda Destructiva: +10 a dos habilidades que ya tengas.
- Senda de Maniobras: +20 a Proezas de Fuerza.

Además adquieres las habilidades de Ki "Levitación" y "Eliminación de necesidades".

## Nivel 6

Recibes:

- +10 puntos de vida

- +5 al Turno
- +10 a Ataque, Parada y Esquiva
- +5 Estilo

Según la senda elegida recibes:

- Senda Defensiva:
  - Aprendes Shotokan
  - +10 a Ataque
  - +10 a dos habilidades que ya tengas.
- Senda Destructiva:
  - Aprendes Kung-fu.
  - +10 a dos habilidades que ya tengas.
- Senda de Maniobras:
  - Aprendes Grappling.
  - +10 a Proezas de fuerza y a otra habilidad que tengas.

Además adquieres las habilidades de Ki "Armadura de Energía", "Movimiento de objetos" y "Vuelo".

## Nivel 7

Recibes:

- +10 puntos de vida
- +15 al Turno
- +15 a Ataque, Parada y Esquiva
- +5 a Estilo
- +10 a dos de tus habilidades adquiridas

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

## Nivel 8

Recibes:

- +10 puntos de vida
- +5 al Turno
- +5 a Ataque
- +10 a Parada y Esquiva
- +5 a Estilo
- +10 a dos de tus habilidades adquiridas

Elige, según la senda elegida, que arte marcial aprendes:

- Senda Defensiva:
  - Sephon (+20 a Parada)
  - Enuth (+20 a Parada)
  - Selene (+20 a Parada)
- Senda Destructiva:
  - Seraphite (+20 a Ataque y +10 al Daño)
  - Hakyoukuken (+20 a Turno y Daño, y +10 a Ataque)
- Senda de Maniobras:
  - Melkaiah (+10 a Ataque)

- Asakusen (+10 a Turno, Ataque, Esquiva, Parada y Daño).

Además adquieres las habilidades de Ki "Recuperación" y "Aumento de Características".

## Nivel 9

Recibes:

- +10 puntos de vida
- +15 al Turno
- +15 a Ataque, Parada y Esquiva
- +5 a Estilo
- +10 a dos de tus habilidades adquiridas

Además recibes una de estas opciones:

- La habilidad de Ki Destrucción por ki.
- Las habilidades de Ki Ocultación del ki y Falsa muerte.

## Nivel 10

Recibes:

- +10 puntos de vida
- +5 al Turno
- +10 a Ataque, Parada y Esquiva
- +5 Estilo
- +10 a dos de tus habilidades adquiridas

Según la senda elegida recibes:

- Sendas Defensiva y Destructiva:
  - Aprendes Asakusen
  - +10 a Ataque, Parada y Esquiva
  - +10 al Turno
  - +10 al Daño
- Senda de Maniobras:
  - Aprendes Emp.
  - +20 a Ataque.
  - +10 a Turno.

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