

ANIMA
ファイア・ルクス

Ilustrado por © Wen Yu Li



COMPLEMENTO WEB VOLUMEN 3

DISEÑO Y ESCRITO

CARLOS B. GARCÍA APARICIO

DESARROLLO ADICIONAL

SERGIO ALMAGRO TORRECILLAS

COMPOSICIÓN

CARLOS B. GARCÍA APARICIO
SERGIO ALMAGRO TORRECILLAS

EDITOR

JOSE M. REY

ILUSTRACIONES

WEN YU LI - wen-m.deviantart.com

edge

WWW.EDGEENT.COM

Anima, Beyond Fantasy es © de Anima Project Studio.
La edición en castellano es © de Edge Entertainment. Todos los derechos reservados.

www.edgeent.com

www.animarpj.com



COMPLEMENTO WEB

FE DE ERRATAS

A continuación hay un listado con la Fe de Erratas de todos los libros de la línea de productos de Anima Beyond Fantasy.

Core Exxet

Resistencia (Página 8): Si tu Resistencia base supera la dificultad de un control se supera automáticamente, en lugar de necesitar 20 puntos por encima de su valor.

Regla del 10 (Página 8): El texto debe ser:

“Cuando un personaje realiza un control de características lanzando un D10, se rige por la regla del 10. Si se obtiene un resultado de 10 en el dado, puede sumar 12 a su característica (equivalente a si hubiera conseguido un 12).”

Un personaje ejecuta un control de Destreza donde tiene un 9. Consigue un 10, lo que le permite sumar 12 a su característica y obtener un resultado de 21, en lugar de 19.”

Apto en una materia (Página 19): El tercer punto queda descartado, pues no existen Habilidades Secundarias con coste 4.

Ataque asesino (Página 99): En la descripción se habla de un bonificador al Ataque de +170 por Espalda y Sorpresa, cuando en realidad hace referencia a un negativo de -170 a la Defensa de su adversario.

Conjuro Creación Menor (Página 135): En Grado Arcano la presencia máxima del objeto es 30.

Conjuro Crear Fuego (Página 154): Este conjuro es de nivel 2.

Conjuro Adquirir Capacidades Naturales (Página 164): En Grado Intermedio el conjuro otorga +100 PD.

Conjuro Invisibilidad Ilusoria (Página 168): La inteligencia requerida en los grados Avanzado y Arcano es 12 y 15 respectivamente.

El Despertar (Página 176): El Nivel máximo de los objetivos de Grado Arcano es 15.

Incapaz de Errar (Página 292): La regla de los chequeos enfrentados de características queda descartada.

Arcana Exxet

Nivel de magia (Página 7): La tabla de nivel de magia a la que hace alusión es la número 56 (Anima Beyond Fantasy) / 59 (Anima Beyond Fantasy Core Exxet).

Caligrafía ritual (Página 13): Caligrafía Ritual se considera una Habilidad Secundaria del grupo Creativas y su característica es Destreza.

Llamar Espiritus (Página 16): En el ejemplo el gasto para convertir las zonas es de 200 en ambas.

Proyección mágica natural (Página 17): En el ejemplo el modificador de proyección es +40 alcanzando una habilidad de Proyección Mágica 120.

Conjuro Campeón (Página 33): Este conjuro es de Tipo Efecto.

Conjuro Diario de Viaje (Página 35): Su Mantenimiento es 15 / 20 / 25 / 30.

Conjuro Maestro de la Guerra (Página 34): Este conjuro es de Tipo Efecto y su Mantenimiento es 10 / 15 / 20 / 25.

Conjuro Mezzo Forte (Página 39): Este conjuro ataca en Energía y no posee mantenimiento.

Conjuro Paz Absoluta (Página 43): Como indica su descripción, el conjuro no tiene mantenimiento.

La Bestia Definitiva (Página 70): En el texto de descripción, el término “Elegido del Sol” debe ser “La Bestia Definitiva”. Byakko otorga una Defensa de 300 con su escudo.

Tabla Tipo de Sheele (Página 89): La tabla correcta es:

TABLA 1: TIPO DE SHEELE

Tirada	Sheele
1-10	Luz
11-20	Aire
21-30	Naturaleza
31-40	Tierra
41-50	Fuego
51-60	Ilusión
61-70	Agua
71-80	Oscuridad
81-100	A elección del personaje

Fénix (Página 94): El coste de activación de Fénix es 100 puntos de Zeon.

Patrón mental Valentía (Página 102): El patrón opuesto a Valentía es Cobardía.

Zonas Encantadas (Página 118): Al final del segundo párrafo falta el texto:

“De igual forma, tampoco es posible teletransportarse dentro o fuera de ellas, salvo si se trata de un ser con un Gnosis o presencia muy elevados o haya algo que lo permita.”

Conjuros Superiores (Página 126): El Coste de Zeon de los conjuros se ve reducido 10 puntos.

Domínus Exxet

El Ki en Gaïa (Página 4): Final de la primera columna acaba el párrafo cortado, cuando debe de poner:

“Naturalmente, aquellos que realmente pueden ser considerados verdaderos maestros del Ki son incluso menos numerosos”.

Tabla de Modificadores de Situación (Página 9): El penalizador por Acciones Físicas en una situación de Espalda + Ceguera Parcial es de -90.

Dificultades de Cuarto Grado (Página 11): 280 y 320 son dificultades Imposible e Inhumano respectivamente.

Armadura de Vacío (Páginas 22 y 140): El coste correcto de Armadura de Vacío es 20 CM.

Forma de Vacío (Página 25): Los ataques realizados durante Forma de Vacío mantienen su crítico original. Posee de requisito Extrusión de Vacío.

Uno con la Nada (Página 25): El requisito correcto es Esencia de Vacío.

Ejemplo de Alterar el coste en Ki y en CM de las Técnicas (Página 46): En el ejemplo la reducción de la técnica es de AGI 5 DES 5 POD 2.

Parada en Área (Página 57): La característica opcional Poder +3 debe ser sustituida por Voluntad +3.

Ventaja opcional Proyectiles (Página 62): Esta ventaja replica la recarga del arma a la que imita.

Ventaja opcional Efecto Añadido (Página 65): Los costes de Ceguera es +8 en lugar de +6 y el de Daño +5.

Efecto Esotérico Control (Página 65): El texto debería ser:

Control: *El afectado queda bajo el completo dominio del atacante durante una hora por cada 10 puntos de diferencia por el que no se haya superado la RF requerida. Si se le ordena realizar un acto completamente opuesto a su condición, tendrá derecho a una nueva Resistencia contra la misma dificultad, pero esta vez utilizando su RP. Sólo puede elegirse para Técnicas de segundo o tercer nivel.*

Interrupción (Página 67): En Daño Reducido (Mitad de Daño) cuenta completo el daño producido para determinar la Interrupción.

Mundus, Barrera Defensiva (Página 89): Utilizar la Barrera Defensiva no consume puntos de Ki.

Shinkyo Posición Espejo (Página 91): En el tercer párrafo la frase correcta es:

“...siempre que su defensa final sea superior al **Ataque Final** de su oponente...”

Coste de Sellos del Dragón (Página 93): En el ejemplo el coste de CM para acceder al Magnus es 50 no 20, por lo que el coste total del ejemplo es 95 CM.

Armas imposibles, Requisitos (Página 95): Todas las Armas imposibles requieren Uso del Ki e Inhumanidad.

Calidad de Monofilos de Cancer (Página 98): Los bonos de calidad de Cancer se suman a ataque y parada con normalidad.

Velocidad Leo, Lanza-Rifle (Página 99): La Velocidad de la Lanza-Rifle de Leo es -20.

Alcance de Leo (Página 99): El Alcance de las armas de Leo para la pistola, rifle y Cañón es 50, 80 y 250 metros respectivamente.

Daño de Virgo (Página 100): El daño producido por la resonancia es el doble de los PV por fallar la Resistencia.

Sagittarius (Página 65): El alcance de Sagittarius es de 10 metros y su Cadencia es 100.

Sello de Fuego (Página 106): El Sello de Fuego rige sobre el Verano.

Técnica Marca Espectral (Página 112): Marca espectral produce daño con normalidad.

Técnica La Sombra de la Muerte (Página 112): La RF para evitar el Drenaje es de 160.

Técnica Obitus (Página 117): Obitus pertenece al Árbol de Técnicas de Obscuritas no de Umbra.

Técnica Gunslinger (Página 117): La técnica copia las cualidades de una logia perdida con la que fue creada originalmente. Su Recarga es de 1 y no explotan si se pifia con ellas (aunque quedan encasquilladas). Tiene un alcance de 200 metros, su Entereza 30 y su Rotura 7.

Técnica Protocolo Defensivo DT-01 (Página 128): El escudo posee una Resistencia de 400 puntos.

Los que Caminaron con Nosotros

Drenaje de Abominación (Página 6): Los Tentáculos de la Abominación producen Drenaje Completo.

Varuna ACT (Página 15): En el ACT de Varuna debe especificar Agua, no Aire.

Voz Mortal (Página 25): Voz mortal reduce 3 Tipos de Armadura al defensor. Si impacta produce adicionalmente el estado de dolor una cantidad de asaltos equivalentes al nivel del fracaso.

Behemoth (Página 26): Behemoth es incansable y su coletazo ataca en Contundente.

Bestia Espectral (Página 29): Posee la habilidad esencial Exención Física.

Cazador (Type-012) Armadura (Página 35): La TA del Cazador debe ser 6 en todo menos en Energía que posee 4.

Cerberus (Página 42): El Cerberus posee la Habilidad Esencial *No se alimenta*.

Al-Djinn (Página 50): Posee la habilidad esencial Exención Física.

Yinnum (Página 52): Toque de Cenizas ataca en Calor.

Hecatondies Sigma (Página 80): La Acumulación de Ki de Destreza del Hecatondies Sigma es 3.

Técno crita (Página 96): El ataque de la habilidad Cohesión es con una Dificultad Casi Imposible (240).

Nyx (Página 104): Los Nyx sufren la mitad de daño contra ataques basados en oscuridad excepto contra seres con mayor Gnosis que ellos.

Seraphim Potestas (Página 147): El Seraphim Potestas puede realizar su ataque especial Diffrengo Divas sin límite de uso.

Shinigami (Página 152): Tamashi no Buki separa el espíritu de los cuerpos de aquellos que no superen la RM, haciendo que se tornen temporalmente seres espectrales (una hora por cada punto por el que fracasó la Resistencia).

Hija de Abrael (Página 156): Las hijas de Abrael también poseen Las Garras del Placer produciendo con ellas el mismo daño que sus hermanas.

Zaqqun (Página 163): La TA del Zaqqun es Natural 6, su habilidad de Ataque básica es Ramas y posee una Habilidad de Ataque de 100 al realizar Empalar.

Oni Menor (Página 186): Los sellos del Oni Menor son variables ya que hay diferentes clases de ellos.

ESPECIFICACIONES DE CAMBIOS DE CORE EXXET

Core Exxet introduce numerosos cambios de sistema con respecto a la anterior edición de Anima Beyond Fantasy. A continuación hay un listado de dichas modificaciones.

Creación de Personajes

- Se cambia el sistema de Bonos naturales y Bonos especiales por nivel.

Ventajas

- Sentidos Agudos ahora da un +50 a Advertir/Buscar, así como un +1 a los controles de Percepción.
- Aprendizaje Innato: Se ha eliminado la posibilidad de invertir 3 PC en esta habilidad.
- Se han modificado las cantidades de Elan que dan los diversos grados de la Ventaja Elan.
- Se añade una ventaja de mutaciones para jugar con superhéroes en ambientaciones alternativas.

Combate

- Se elimina la tabla de combate, por lo que para calcular el daño se aplica la regla de Absorción.
- Resistir el golpe ya no hace que tires con la mitad de la Defensa, sino que aplica un -80 a la habilidad del defensor.
- Los seres con acumulación no realizan una tirada defensiva al defenderse de los ataques.
- Los ataques adicionales ya no sufren un penalizador de -25 con cualquier arma, sino -20 las de tamaño pequeño, -30 las medianas y -40 las grandes.
- Se añade la explicación de cómo se emplea el sigilo y la ocultación en combate.
- Se añade la tabla de ataque encadenado, que permite reducir los penalizadores de los ataques adicionales.
- Nuevos detalles en la explicación del funcionamiento de los escudos sobrenaturales.

Generales

- Los controles de 1d10 funcionan ahora sumando su resultado al valor de la Característica. Tampoco existe ya la regla del 1.
- Se añaden tablas para comprobar el funcionamiento de varias habilidades secundarias.
- Los bonos de calidad de las armas otorgan ahora un +2 a la rotura en lugar de +5.

Magia

- El sistema de magia ya no funciona mediante añadidos, sino que cada conjuro está establecido en cuatro valores: Base, Intermedio, Avanzado y Arcano. Si consigues acumular suficiente Zeon para llegar a esa cantidad, lanzas el conjuro en ese grado.
- Varios conjuros cambian sus efectos y costes.

ACLARACIONES DE LA EDICIÓN CORE EXXET

Core Exxet es perfectamente compatible con todos los libros publicados hasta la fecha de Anima Beyond Fantasy. No obstante, lo cierto es que existen algunos puntos y aclaraciones que merecen la pena puntualizar.

Armas Imposibles

El tamaño de las Armas Imposibles para determinar que negativo aplican a la hora de realizar ataques adicionales es el siguiente:

- Aries (Como Masa de armas):** Grande.
- Taurus:** Grande.
- Gemini:** Depende del arma que empuñe la marioneta.
- Cáncer:** Pequeña.
- Leo (Espada pistola):** Media.
- Leo (Lanza-rifle):** Media.
- Leo (Maza-Cañón):** Grande.
- Virgo:** Media.
- Libra:** Media.
- Scorpio:** Media.
- Capricornius:** Pequeña.
- Acuario:** Media.
- Piscis:** Pequeña.
- Ophiucos:** Media (sólo cuando se usa una espada individualmente).

Némesis y el nuevo sistema de magia

Las habilidades de Némesis siguen afectando con normalidad los conjuros del nuevo sistema de magia. Si mediante su uso se disminuye su valor zeónico por debajo del valor necesario para mantenerlo en un grado de poder determinado, el conjuro simplemente baja a su grado inferior y, si disminuye por debajo de su grado base, el conjuro es destruido de inmediato. Naturalmente, un brujo puede gastar puntos de Zeon adicionales para incrementar el coste zeónico de un conjuro incluso si este no alcanza un grado superior, de manera que incluso si su valor disminuye, no baje verdaderamente su poder.

Conjuros: Añadidos Incrementados

Siempre y cuando se haga referencia de que un conjuro tiene un añadido incrementado significa que el conjuro aparece con 10 puntos de Zeon adicionales, sin importar cual sea el coste con el que es lanzado.

Por ejemplo, si tenemos dos añadidos incrementados, para lanzar un sortilegio en grado Intermedio cuyo coste sea 100 sólo tendríamos que invertir 80 puntos de Zeon.

Sentidos Agudos

Un Tuan Dalyr que escoja la ventaja Sentidos Agudos obtiene un +80 a sus controles de Advertir y Buscar en lugar de +50.

ACLARACIONES ARCANA EXXET

Kirin (Página 71): El Pacto de Kirin solo requiere haber cumplido los requisitos de las otras bestias, no haber firmado un pacto con ellas.

RETROCOMPATIBILIDAD DE ARCANA EXXET

Salvo muy escasos elementos, todos los poderes de Arcana Exxet son perfectamente compatibles con la anterior edición de Anima Beyond Fantasy. No obstante, a continuación se lista una pequeña guía de que elementos adicionales son necesarios adaptar para poder usar el sistema de magia previo a Core Exxet.



Ilustrado por © Wan Yu Li

Grado de conjuro incrementado

Siempre que se hable de un poder que aumente automáticamente un grado de conjuro hay que añadir 40 puntos al valor Zeónico con el que es lanzado, siempre y cuando dicho sortilegio haya alcanzado al menos su coste base.

Magia Vital

La ventaja metamágica Magia Vital incrementa en Nivel Inicial un 50% la cantidad de puntos de vida que curan los conjuros del personaje, mientras que en Nivel Arcano los dobla.

Magia Shamanica

La magia shamanica aplica reglas especiales a la hora de determinar los efectos de sus conjuros. En primer lugar, en el caso de que lance un sortilegio en una zona espiritual débil el chamán no puede usar añadidos; todos sus conjuros deben de ser lanzados en coste base. Si, por el contrario, se trata de una zona espiritual normal, está limitado a gastar como máximo 60 puntos de Zeon en añadidos para potenciar los efectos del sortilegio.

ACLARACIONES DOMINUS EXXET

Cambio Superior

El cambio superior es una modificación física real, pero no por ello el personaje obtiene cualidades o poderes diferentes que no sean basados propiamente en el tamaño. Si creases alas estas no te servirían para volar, aunque si se modificaría tu turno y daño de tus armas naturales si cambias de tamaño en gran medida.

Precios y pesos de armas

Nombre	Coste	Peso	Disp.
Boku-to	50 MP	0.6	
Jutte	2 MO	0.5	B
Kama	5 MO	0.4	B
Kau Sin Ke	5 MO	1.2	B
Kiseru	50 MP	0.2	
Kris	1 MO	0.7	
Kumade	20 MP	0.3	B
Kyoketsushogui	20 MP	0.3	B
Lajatang	13 MO	1.5	B
Nagamaki	30 MO	1	B
Naginata	35 MO	2	B
Ninja-to	40 MO	1	A
Ram Dao	40 MO	2	B
Sode Garami	5 MO	3	B
Tetsubo	30 MO	3	B
Sang Kauw	10 MO	2.5	B
Wakizasi	20 MO	0.5	B

Nombre	Coste	Peso	Disp.
Arco de balas	5 MO	0.8	B
Balas	10 MP	NA	
Daikyu	80 MO	2	B
Uchi-ne	1 MO	0.6	B
Kunai	20 MP	0.4	

Nombre	Coste	Peso	Disp.
Atlatl	20 MP	0.5	B
Bastón de Combate	30 MP	0.7	
Bec de Corbin	15 MO	3.5	
Berdiche	10 MO	3	
Bracamarte	10 MO	1.1	
Brandistock	10 MO	3.1	
Chui	5 MO	1	B
Cinquedea	15 MO	0.6	
Claymore	20 MO	2	
Dirk	5 MO	0.6	
Escramasajón	15 MO	1	
Falcata	8 MO	1.2	B
Gladius	6 MO	1	
Goedendag	5 MO	0.8	
Gosse Messer	18 MO	2	
Guandao	25 MO	2	B
Hu Die Dao	2 MO	1	B
Katzbalger	10 MO	1.5	
Kerambit	30 MP	0.2	
Koncerz	12 MO	1	
Kukri	7 MO	0.7	
Liu Xing Chui	6 MO	1.2	B
Lujiaodao	15 MO	0.5	B
Maza Barra	8 MO	2	
Montante	20 MO	1.8	
Pata	40 MO	0.8	B
Pica	4 MO	4	
Pudao	10 MO	1.2	B
Shang Gou	20 MO	1	B
Spatha	5 MO	0.7	
Urumi	3 MO	0.4	
Valaska	2 MO	0.8	

Precios y pesos de armaduras

Nombre	Coste	Peso	Disp.
Brigantina	30 MO	10	
Kozan-do	150 MO	18	B
Keiko	100 MO	10	B
Lorica Segmentata	18 MO	12	
Laminar	15 MO	6	
O-Yoroi	400 MO	20	B
Perpunte	5 MO	3	
Tanko	500 MO	25	B

Cadencia y alcance de armas

Arma	Cadencia	Alcance
Arco de balas	Recarga 1	40 m
Daikyu	Regarda 1	90 m
Uchi-ne	100	30 m
Kunai	40	20 m

—フィアト・ルクス—
ANIMA
GENESIS

PRÓXIMAMENTE