

—フィアト・ルクス—
ANIMA
BEYOND FANTASY



NEKOMIMI EXXET

AZÚCAR, ESPECIAS Y MUCHAS COSAS BONITAS



CRÉDITOS

DISEÑADO Y ESCRITO

JOSÉ CARLOS RODRÍGUEZ CRESPO

IDEA ORIGINAL

ANIMA PROJECT STUDIO

JUEGO ORIGINAL

ANIMA BEYOND FANTASY

DISEÑO ANIMA BEYOND FANTASY

CARLOS B. GARCÍA APARICIO

ILUSTRACIONES

WEN YU LI – wen-m.deviantart.com

GENZOMAN – genzoman.deviantart.com/

KAMUI – kamuikaoru.deviantart.com

PLANTILLA BASE UTILIZADA

THE_DRAGON_LADIS (FOROS EDGE)

Disclaimer: este documento no está escrito por ningún empleado de EdgeEntertainment ni perteneciente al equipo de Anima Project Studio, ni pretende servir como suplemento oficial para Anima BeyondFantasy,. No ha sido creado con intención de ánimo de lucro, y las imágenes utilizadas sólo son por meros motivos estéticos, citando a los autores de los mismos en el apartado de ilustraciones. Cualquier interpretación de este suplemento que pudiera ser contra el espíritu de Anima BeyondFantasy es pura casualidad o ficción y el lector exime al autor de las consecuencias del uso que el aquel quiera dar al presente artículo. Cabe destacar que este conjunto de reglas son una simple parodia en base a la broma realizada por EdgeEntertainment en sus foros el día 28 de Diciembre de 2011.



ÍNDICE

NEKOMIMI EXXET	6
CAPÍTULO 1: NUEVAS CATEGORÍAS	7
GOthic LOLITA	9
TSUNDERE MÁGICA	10
MOE.....	11
NEKOMIMI.....	12
YANDERE.....	13
YANGIRE	14
MAGICAL GIRL.....	15
BRUJITA TENEBROSA.....	16
CAPÍTULO 2: HABILIDADES DE ENCANTO	18
CAPÍTULO 3: NUEVOS PODERES PSÍQUICOS	21

NEKOMIMI EXXET

El libro que siempre habías esperado finalmente está aquí...

Prepárate a olvidar cualquier cosa que hubieras imaginado sobre Anima. En NekomimiExxet presentamos una recopilación de las habilidades y poderes más increíbles jamás creados hasta la fecha.

- Domina nuevas transformaciones en tiempo cero, desde la chica mágica tradicional hasta la brujita tenebrosa.
- Reglas de amistad, que permiten a los personajes hacer las más increíbles proezas gracias a sus fuertes sentimientos positivos.
- Ocho nuevas categorías, entre las que se incluyen la gothic lolita o la tsundere mágica y el nuevo arquetipo Moe.
- Nuevas reglas de convocación centradas en mascotas mágicas

parlanchinas capaces de conceder poderes únicos y elementales de amor.

- Controla los niveles de azúcar en la sangre de tus enemigos para destrozarlos desde dentro.
- Nuevas capacidades únicas, que te permiten desviar incluso ataques de magnitud divina utilizando sólo tu encantador aspecto.
- Un nuevo sistema de habilidades sobrenaturales basado en los nombres de los ataques, como ultra starlingspark o pyonpyoncannon.
- Reglas de combate que te permitirán redimir a tus enemigos en lugar de eliminarlos haciéndoles comprender el poder del amor.

Todo eso y mucho más os está esperando...



CAPÍTULO 1: NUEVAS CATEGORÍAS

GOthic LOLITA

Están dotadas de poderosos poderes mentales y un amplio elenco de técnicas y habilidades marciales. Además visten incómodos pero acorazados trajes lolita, aunque logran tal destreza vistiéndolos que se convierten en su segunda piel.

TSUNDERE MÁGICA

Mujeres dotadas de poderes mágicos y técnicas marciales que, a simple vista parecen cerradas y agresivas, aunque en el fondo son adorables y modestas. Suelen provocar el terror entre los hombres, por su mala leche aparente.

MOE

Chicas adorables que deben su poder a la amistad, el amor y el encanto. Sólo un desalmado sería capaz de dañarlas o de prolongar un combate contra ellas, y en el caso de que sucediese es probable que muchos admiradores secretos acudiesen a su defensa.

NEKOMIMI

Las Nekomimi son chicas Moe que han adoptado comportamientos gatunos y adornándose con ornamentos como orejas, cola o garras de gato. Les gusta hacer ruiditos raros como "Nyan" o ronroneos cuando se portan bien con ellas.

YANDERE

Las chicas Yandere son todo lo contrario a las tsundere, es decir, parecen amorosas y gentiles pero por determinadas razones se vuelven hostiles, psicópatas y violentas, demostrando unas capacidades combativas dignas de un gran guerrero. Suelen ser

queridas ya que, en apariencia son algo totalmente diferente a la realidad.

YANGIRE

Las chicas Yangire presentan las mismas características que las Yandere, aunque al ser provocado por alguna enfermedad mental derivada de un trauma del pasado, desarrollan poderes psíquicos en vez de capacidades de combate.

MAGICAL GIRL

Son chicas que disponen de técnicas marciales además de su encanto innato a cambio de proteger algo mágico, salvar el mundo o destruir criaturas malignas. También suele ser característico los elaborados trajes que suelen llevar cuando utilizan sus poderes, aunque no necesariamente tienen que llevar alguno. Además, suelen convocar mascotas parlanchinas que les aconsejan en las decisiones que deban tomar.

BRUJITA TENEBROSA

Las Brujitas tenebrosas se dedican a jugar con las artes oscuras, invocando el poder de los arcanos del tarot o permitiendo a poderosas almas encarnarse en ellas temporalmente. Además, suelen poseer el Don (aunque no todas tienen por qué tenerlo) y suelen aprovecharse de su encanto natural para lograr sus objetivos.



NUEVO ARQUETIPO: MOE

Engloba a los personajes que disponen de apariencia encantadora, sumado a cierta inocencia (o al menos presunta) y ternura que atraen la simpatía y el cariño de los demás. Son los únicos capaces de desarrollar las habilidades de encanto.

NUEVA HABILIDAD PRIMARIA: ENCANTO

El encanto se encarga del control emocional y la facilidad de relacionarse del personaje, dentro de él tenemos las siguientes habilidades:

Habilidad de Encanto: El encanto funciona de forma similar a las habilidades de Ataque y Defensa, sólo que se basa en una apariencia encantadora para reducir la efectividad de los ataques enemigos y para hacer que la voluntad de combate de un enemigo desfallezca.

Consumo de Amor: El consumo de amor se puede gastar para influenciar a otra persona mediante el amor, ya sea para lograr que se enamore de ti o para que interceda por amor en un combate. Según la persona y el sexo de la misma requerirá un gasto mayor o menor.

Consumo de Amistad: El consumo de amistad se puede usar para lograr la amistad de alguien, para encontrar a viejos amigos o para reforzar los sentimientos positivos de los aliados logrando increíbles proezas de equipo.

Cabe destacar, que al igual que la magia requiere el Don para poder ser usada, las habilidades de encanto **requieren que el personaje disponga de la ventaja Encanto.**

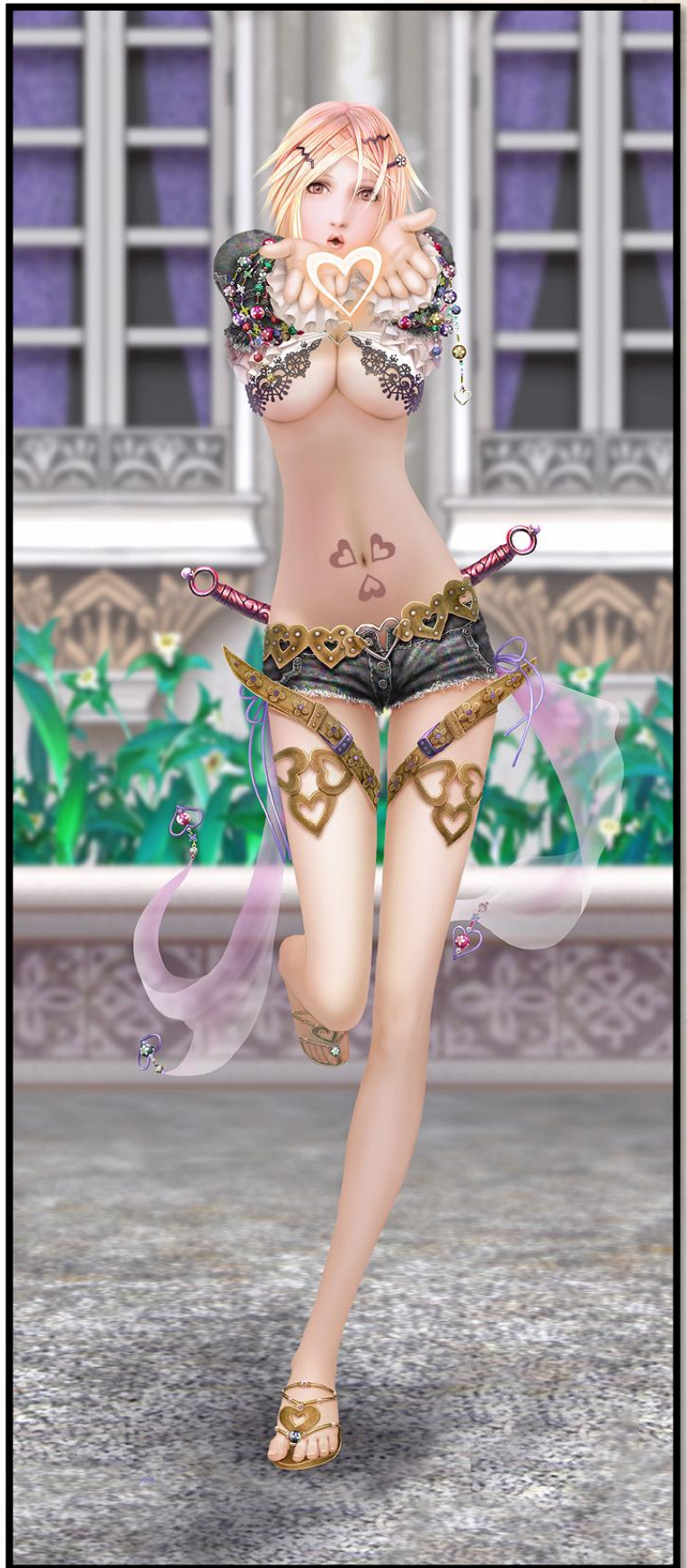
Todas aquellas categorías que no dispongan en su perfil de la habilidad de encanto podrán desarrollarla a los siguientes costes (si disponen de la ventaja encanto):

Habilidad de encanto: Límite 50%

+1 H.Encanto: 3

C.Amor: 20

C.Amistad: 20



GOTHICLOLITA

Arquetipo: Domine, Psíquico

Múltiplo de Vida:20

PV:+5 por nivel

Turno:+5 por nivel

Conocimiento Marcial:+30 por nivel

CV Innatos:+1 por nivel

HABILIDADES PRIMARIAS

Habilidad de combate:Límite 50%

+1 H. Ataque:2

+1 H.Parada:2

+1 H.Esquiva:3

+1 Llevar Armadura:1

+1 Ki:2

Múltiplo de Acumulación:15

Habilidad sobrenatural:Límite 50%

+5 Zeon:3

Múltiplo de ACT:70

+1 P.Mágica:3

+1 Convocar:3

+1 Dominar:3

+1 Atar:3

+1 Desconvocar:3

Habilidad psíquica:Límite 50%

CV:15

+1 P.Psíquica:2

HABILIDADES SECUNDARIAS

+1 Atléticas:2

+1 Sociales:2

+1 Perceptivas:2

+1 Intelectuales:3

+1 Vigor:2

+1 Subterfugio:2

+1 Creativas:2

Costes Reducidos:

Ninguno

BONIFICADORES INNATOS

Primarias

+5 Habilidad de ataque por nivel
(máximo +50)

+10 Llevar Armadura por nivel

Secundarias

Ninguna



TSUNDERE MÁGICA

Arquetipo: Domine, Místico

Múltiplo de Vida:20

PV:+5 por nivel

Turno:+5 por nivel

Conocimiento Marcial:+30 por nivel

CV Innatos:+1 cada 3 niveles

HABILIDADES PRIMARIAS

Habilidad de combate:Límite 50%

+1 H. Ataque:2

+1 H.Parada:2

+1 H.Esquiva:2

+1 Llevar Armadura:2

+1 Ki:1

Múltiplo de Acumulación:10

Habilidad sobrenatural:Límite 50%

+5 Zeon:1

Múltiplo de ACT:50

+1 P.Mágica:2

+1 Convocar:2

+1 Dominar:2

+1 Atar: 2

+1 Desconvocar:2

Habilidad psíquica:Límite 50%

CV:20

+1 P.Psíquica:3

HABILIDADES SECUNDARIAS

+1 Atléticas:2

+1 Sociales:2

+1 Perceptivas:2

+1 Intelectuales:2

+1 Vigor:2

+1 Subterfugio:2

+1 Creativas:2

Costes Reducidos:

Ninguno

BONIFICADORES INNATOS

Primarias

+5 Habilidad de ataque por nivel

(máximo +50)

+20 Puntos de Zeon por nivel

Secundarias

+5 Valoración mágica por nivel



MOE

Arquetipo: Moe

Múltiplo de Vida: 20

PV: +5 por nivel

Turno: +5 por nivel

Conocimiento Marcial: +10 por nivel

CV Innatos: +1 cada 3 niveles

HABILIDADES PRIMARIAS

Habilidad de combate: Límite 50%

+1 H. Ataque: 3

+1 H. Parada: 3

+1 H. Esquiva: 2

+1 Llevar Armadura: 3

+1 Ki: 3

Múltiplo de Acumulación: 30

Habilidad sobrenatural: Límite 50%

+5 Zeon: 3

Múltiplo de ACT: 70

+1 P. Mágica: 3

+1 Convocar: 3

+1 Dominar: 3

+1 Atar: 3

+1 Desconvocar: 3

Habilidad psíquica: Límite 50%

CV: 20

+1 P. Psíquica: 3

Habilidad de encanto: Límite 60%

+1 H. Encanto: 2

C. Amor: 10

C. Amistad: 10

HABILIDADES SECUNDARIAS

+1 Atléticas: 2

+1 Sociales: 2

+1 Perceptivas: 2

+1 Intelectuales: 2

+1 Vigor: 3

+1 Subterfugio: 2

+1 Creativas: 2

Costes Reducidos:

+1 Persuasión: 1

BONIFICADORES INNATOS

Primarias

Ninguna

Secundarias

+10 Persuasión por nivel

+10 Estilo por nivel



NEKOMIMI

Arquetipo: Moe, Acechador

Múltiplo de Vida: 20

PV: +5 por nivel

Turno: +10 por nivel

Conocimiento Marcial: +20 por nivel

CV Innatos: +1 cada 3 niveles

HABILIDADES PRIMARIAS

Habilidad de combate: Límite 50%

+1 H. Ataque: 2

+1 H. Parada: 3

+1 H. Esquiva: 2

+1 Llevar Armadura: 3

+1 Ki: 2

Múltiplo de Acumulación: 25

Habilidad sobrenatural: Límite 50%

+5 Zeon: 1

Múltiplo de ACT: 50

+1 P. Mágica: 2

+1 Convocar: 2

+1 Dominar: 2

+1 Atar: 2

+1 Desconvocar: 2

Habilidad psíquica: Límite 50%

CV: 20

+1 P. Psíquica: 3

Habilidad de encanto: Límite 50%

+1 H. Encanto: 2

C. Amor: 15

C. Amistad: 15

HABILIDADES SECUNDARIAS

+1 Atlético: 1

+1 Sociales: 2

+1 Perceptivas: 2

+1 Intelectuales: 3

+1 Vigor: 2

+1 Subterfugio: 1

+1 Creativas: 2

Costes Reducidos:

+1 Persuasión: 1

BONIFICADORES INNATOS

Primarias

Ninguna

Secundarias

+5 Ocultarse por nivel

+5 Sigilo por nivel

+5 Persuasión por nivel



YANDERE

Arquetipo: Moe, Luchador

Múltiplo de Vida: 20

PV: +10 por nivel

Turno: +10 por nivel

Conocimiento Marcial: +20 por nivel

CV Innatos: +1 cada 3 niveles

HABILIDADES PRIMARIAS

Habilidad de combate: Límite 50%

+1 H. Ataque: 2

+1 H. Parada: 3

+1 H. Esquiva: 2

+1 Llevar Armadura: 2

+1 Ki: 2

Múltiplo de Acumulación: 20

Habilidad sobrenatural: Límite 50%

+5 Zeon: 3

Múltiplo de ACT: 70

+1 P. Mágica: 3

+1 Convocar: 3

+1 Dominar: 3

+1 Atar: 3

+1 Desconvocar: 3

Habilidad psíquica: Límite 50%

CV: 20

+1 P. Psíquica: 3

Habilidad de encanto: Límite 50%

+1 H. Encanto: 2

C. Amor: 15

C. Amistad: 15

HABILIDADES SECUNDARIAS

+1 Atléticas: 2

+1 Sociales: 2

+1 Perceptivas: 2

+1 Intelectuales: 3

+1 Vigor: 2

+1 Subterfugio: 2

+1 Creativas: 2

Costes Reducidos:

Ninguno

BONIFICADORES INNATOS

Primarias

+5 Habilidad de ataque por nivel

(máximo +50)

+5 Habilidad de esquiva por nivel

(máximo +50)

Secundarias

+10 Estilo por nivel

+5 Proezas de fuerza por nivel



YANGIRE

Arquetipo: Moe, Psíquico

Múltiplo de Vida: 20

PV: +5 por nivel

Turno: +5 por nivel

Conocimiento Marcial: +10 por nivel

CV Innatos: +1 cada nivel

HABILIDADES PRIMARIAS

Habilidad de combate: Límite 50%

+1 H. Ataque: 3

+1 H. Parada: 3

+1 H. Esquiva: 2

+1 Llevar Armadura: 3

+1 Ki: 3

Múltiplo de Acumulación: 30

Habilidad sobrenatural: Límite 50%

+5 Zeon: 3

Múltiplo de ACT: 70

+1 P. Mágica: 3

+1 Convocar: 3

+1 Dominar: 3

+1 Atar: 3

+1 Desconvocar: 3

Habilidad psíquica: Límite 50%

CV: 10

+1 P. Psíquica: 2

Habilidad de encanto: Límite 50%

+1 H. Encanto: 2

C. Amor: 15

C. Amistad: 15

HABILIDADES SECUNDARIAS

+1 Atlético: 2

+1 Sociales: 2

+1 Perceptivas: 2

+1 Intelectuales: 2

+1 Vigor: 3

+1 Subterfugio: 2

+1 Creativas: 2

Costes Reducidos:

+1 Persuasión: 1

BONIFICADORES INNATOS

Primarias

Ninguna

Secundarias

Ninguna



MAGICAL GIRL

Arquetipo: Moe, Domine

Múltiplo de Vida: 20

PV: +5 por nivel

Turno: +5 por nivel

Conocimiento Marcial: +30 por nivel

CV Innatos: +1 cada 3 niveles

HABILIDADES PRIMARIAS

Habilidad de combate: Límite 50%

+1 H. Ataque: 2

+1 H. Parada: 2

+1 H. Esquiva: 2

+1 Llevar Armadura: 2

+1 Ki: 2

Múltiplo de Acumulación: 15

Habilidad sobrenatural: Límite 50%

+5 Zeon: 2

Múltiplo de ACT: 60

+1 P. Mágica: 3

+1 Convocar: 3

+1 Dominar: 3

+1 Atar: 3

+1 Desconvocar: 1

Habilidad psíquica: Límite 50%

CV: 20

+1 P. Psíquica: 3

Habilidad de encanto: Límite 50%

+1 H. Encanto: 2

C. Amor: 15

C. Amistad: 15

HABILIDADES SECUNDARIAS

+1 Atléticas: 2

+1 Sociales: 2

+1 Perceptivas: 2

+1 Intelectuales: 2

+1 Vigor: 3

+1 Subterfugio: 2

+1 Creativas: 2

Costes Reducidos:

Ninguno

BONIFICADORES INNATOS

Primarias

+20 Puntos de Zeon por nivel

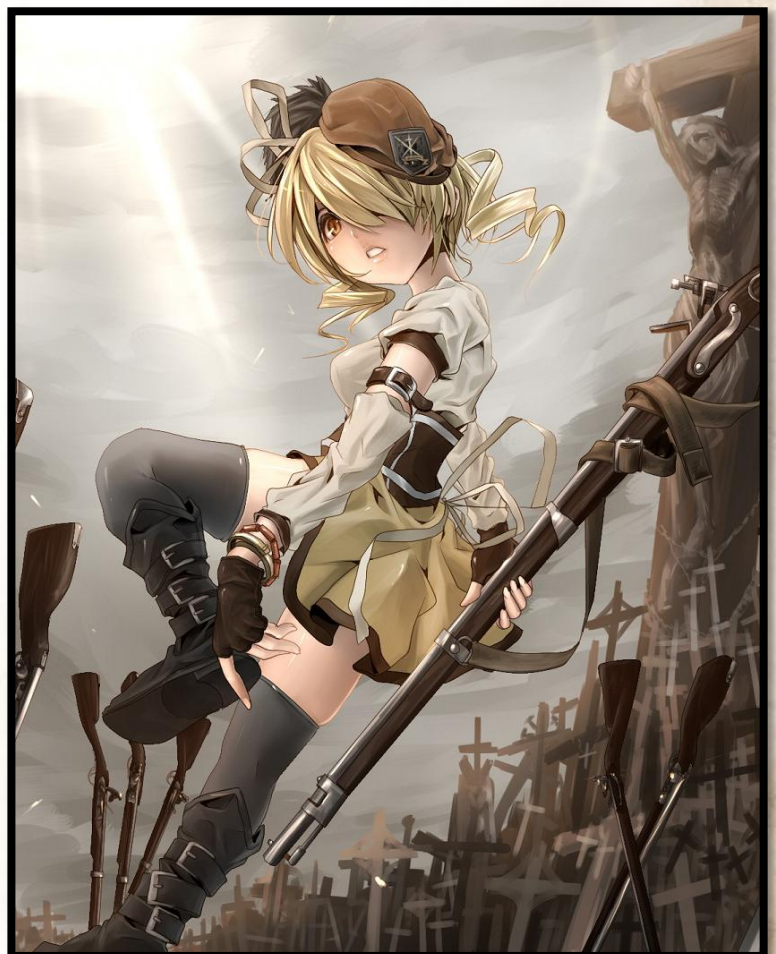
+10 Desconvocar por nivel

Secundarias

+10 Ocultismo por nivel

ESPECIAL

Si una magicalgirl no quiere desarrollar sus habilidades sobrenaturales, puede sustituir los bonos innatos de +10 a Desconvocar y +20 a Zeon por un +10 a Persuasión por nivel.



BRUJITA TENEBROSA

Arquetipo: Moe, Místico

Múltiplo de Vida: 20

PV: +5 por nivel

Turno: +5 por nivel

Conocimiento Marcial: +10 por nivel

CV Innatos: +1 cada 3 niveles

HABILIDADES PRIMARIAS

Habilidad de combate: Límite 50%

+1 H. Ataque: 2

+1 H. Parada: 2

+1 H. Esquiva: 2

+1 Llevar Armadura: 2

+1 Ki: 1

Múltiplo de Acumulación: 10

Habilidad sobrenatural: Límite 60%

+5 Zeon: 1

Múltiplo de ACT: 60

+1 P. Mágica: 2

+1 Convocar: 1

+1 Dominar: 3

+1 Atar: 3

+1 Desconvocar: 3

Habilidad psíquica: Límite 50%

CV: 20

+1 P. Psíquica: 3

Habilidad de encanto: Límite 50%

+1 H. Encanto: 2

C. Amor: 15

C. Amistad: 15

HABILIDADES SECUNDARIAS

+1 Atlético: 2

+1 Sociales: 2

+1 Perceptivas: 2

+1 Intelectuales: 2

+1 Vigor: 3

+1 Subterfugio: 2

+1 Creativas: 2

Costes Reducidos:

Ninguno

BONIFICADORES INNATOS

Primarias

+50 Puntos de Zeon por nivel

+10 Convocar por nivel

Secundarias

+5 Valoración mágica por nivel

+10 Ocultismo por nivel

ESPECIAL

La Brujita tenebrosa sólo puede usar sus poderes de convocar para invocar aeones, grandes bestias, arcanos o encarnaciones.





CAPÍTULO 2: HABILIDADES DE ENCANTO

Al igual que la magia requiere el Don para poder ser usada, las habilidades de encanto requieren que el personaje disponga de la ventaja Encanto. Este conjunto de habilidades y capacidades se basan en la apariencia y empatía del personaje para lograr influir emocionalmente en las decisiones de los demás. Dentro de ella tenemos las siguientes habilidades:

HABILIDAD DE ENCANTO

El encanto funciona de forma similar a las habilidades de Ataque y Defensa, sólo que se basa en una apariencia encantadora para reducir la efectividad de los ataques enemigos y para hacer que la voluntad de combate de un enemigo desfallezca.

Es decir, se puede combatir de forma normal con la habilidad de encanto, solo que los ataques o esquivas no tendrán ningún ataque físico, si no emocional.

Como ataque, hay 3 posibles tipos de "armas" de encanto. Cada personaje que haya desarrollado su habilidad de encanto estará especializado en uno y podrá utilizar los otros como arma similar. Con tablas de armas podrá conseguirse el acceso a los otros tipos de ataque de encanto sin penalizador.

TIPOS DE ATAQUE DE ENCANTO

Cautivar: Este ataque se basa en provocar al enemigo mediante gestos sugerentes, poses provocativas o simple morbo. Pueden ser defendido mediante esquiva o parada para evitar mirar al personaje, aplicando el mismo penalizador que para proyectiles, o mediante habilidad de encanto defensivo sin ningún tipo de penalizador. La TA contra este tipo de ataque será de 1 por cada 20 puntos de Frialdad del Enemigo (o 1 por cada 10 de Habilidad de encanto del enemigo). Si el ataque es crítico, se dispondrá de un Consumo de Amor instantáneo para gastar contra este objetivo. Si el ataque provoca contraataque se resolverá de forma normal,

mientras que si hace daño el defensor pasará a estar a la defensiva.

Dar Penita: Esta maniobra se basa en infundir el corazón del enemigo con una terrible sensación de pena, haciendo que desaparezca su instinto combativo. Para defenderse de este tipo de ataque no se requiere gastar ninguna acción activa, ni puede dar lugar a contraataques. El ataque se resuelve como un ataque invisible incluso para aquellos capaces de ver lo sobrenatural (puesto que el amor va más allá de todo ello) contra una tirada de Frialdad (es decir, frialdad menos los penalizadores de ceguera). Aún así, aunque sea invisible el atacante necesitará que el objetivo le esté viendo u oyendo para provocar la pena. La TA contra este ataque será de 1 por cada 20 de Frialdad (o 1 por cada 10 de Habilidad de encanto del enemigo).

Simpatizar: Este ataque se basa en caer bien al enemigo mediante comportamientos o simplemente gracia innata. Pueden ser defendido mediante esquiva o parada para evitar mirar al personaje, aplicando el mismo penalizador que para proyectiles, o mediante habilidad de encanto defensivo sin ningún tipo de penalizador. La TA contra este tipo de ataque será de 1 por cada 20 puntos de Frialdad del Enemigo (o 1 por cada 10 de Habilidad de encanto del enemigo). Si el ataque es crítico, se dispondrá de un Consumo de Amistad para gastar contra este objetivo (no puede ser usado con nadie más). Si el ataque provoca contraataque se resolverá de forma normal, mientras que si hace daño el defensor pasará a estar a la defensiva.

DEFENDERSE MEDIANTE ENCANTO

Un personaje con habilidades de encanto cuando es atacado tiene dos opciones, o defenderse mediante una esquiva o parada normal, en la que si obtiene un contraataque podrá ser de encanto (por ejemplo tras esquivar un golpe enemigo intentarle dar penita por ser un abusón), o defenderse mediante encanto.

Si un personaje decide defenderse mediante encanto, se le considerará a la defensiva, es decir, ya no podrá realizar más acciones durante su turno. Cuando un enemigo vaya a atacarle deberán realizar un **control enfrentado de Persuasión (el defensor) contra la Frialdad (el atacante)**. El que gane esta tirada sumará la mitad del resultado a su tirada (ya sea la de ataque o la de defensa). No se aplican penalizadores por defensas múltiples pero, al estar a la defensiva tampoco se podrán realizar contraataques.

Este tipo de defensa suele ser bastante desesperada, y consiste en chantajear mediante encanto o incluso echarse terriblemente a llorar para lograr evadir los golpes del enemigo.

CONSUMO DE AMOR

El consumo de amor se puede gastar para influenciar a otra persona mediante el amor, ya sea para lograr que se enamore de ti o para que interceda por amor en un combate. Tendrá los siguientes costes bases según el tipo de acción y unos modificadores que determinarán el coste total (que no podrá ser inferior a 0).

CONSUMOS BASE DE AMOR

Enamorar a alguien: 5

Lograr que alguien te defienda por amor: 2

MODIFICADORES DE AMOR

Tener una apariencia de 10: -1

El personaje se siente atraído por tu sexo: -1

El personaje se siente atraído por el sexo opuesto: +2

La acción puede ponerle suponer su muerte o ponerle en graves problemas: +2

La acción es un suicidio: +10

El personaje está enamorado de ti: -3

CONSUMO DE AMISTAD

El Consumo de amistad se basa en la fuerza de la amistad para lograr diferentes efectos. **Se recupera 1 por semana** o por cada vez que se realice una acción de verdadera amistad (ayudar a un amigo en verdaderos problemas o hacer un buen amigo sin gasto de consumos de amistad). Los usos en los que se puede invertir son los siguientes:

Se puede usar **hasta un máximo de dos por turno** para instantáneamente reforzar la voluntad de un aliado **otorgándole por cada uno un +20 a su próxima tirada, o para otorgarle un +20 a su ACT o Potencial Psíquico**.

Se pueden usar **2 puntos** para hacer que la fuerza de la amistad le permita **ignorar los penalizadores por cansancio y críticos a un aliado en un turno**.

Se pueden usar **3 puntos** para lograr que un amigo que **se encuentre entre la vida y la muerte supere el estado automáticamente**.

Se puede usar para influenciar a las personas, o para provocar serendipias (encontrarse con alguien) se deberá consultar el coste base más los posibles modificadores según la situación o tiempo:

CONSUMOS BASE DE AMISTAD

Amistad con una predisposición positiva hacia ti: 1

Amistad con una opinión neutral hacia ti: 2

Amistad con una predisposición negativa hacia ti: 3

Amistad con alguien hostil a ti: 5

MODIFICADORES DE AMISTAD

Os conocéis de hace mucho tiempo: +0

Os conocéis desde hace unos pocos meses o semanas: +1

Os conocéis desde hace unos días o una semana: +2

Os acabáis de conocer: +3

CONSUMOS BASE DE SERENDIPIA

Serendipia factible: 1 (Encontrarse con alguien que es muy factible que pudiese estar en ese sitio en ese momento, es decir, un panadero en un barrio de mercaderes o un amigo que tienes en una ciudad cuando vas a ella).

Serendipia improbable: 2-4 (Encontrarse con alguien que no es demasiado probable encontrar, siendo la básica encontrarte con un amigo de una ciudad en otra cercana o la mayor con alguien de una ciudad remota, también serviría para mercaderes).

Serendipia única: 5-10 (Encontrar un vendedor de ruedas de carro en mitad de un camino tras perder la rueda del tuyo serían 5

puntos, mientras que un Nephilim Silvain perseguido por Tol Rauko se encontrase con gente de Samael sería de 10 puntos).

MODIFICADORES DE SERENDIPIA

Si la persona es un amigo: +0

Si la persona no es una en concreto: +0

Si la persona es una en concreto: +1 a +5 según lo complejo que sea que apareciese en esa situación (es decir, aunque sea una serendipia factible encontrarse a un noble de ravena por las calles de ravena, si este es un paranoico que jamás sale de casa por miedo a ser asesinado, tendría un coste extra de 5 consumos).



CAPÍTULO 3: NUEVOS PODERES PSÍQUICOS

GLUCOQUINEIS

La Glucoquinesis es la disciplina psíquica que permite a su usuario controlar mentalmente el azúcar, desde el que esté en sangre en un organismo hasta para crear proyectiles de azúcar. Si los poderes son sobre otro no afectarán si este no dispone de glucosa en sangre.

GLUCÓLISIS

Nivel:1 **Acción:**Activa **Mantenimiento:**Sí

Descripción: El psíquico permite al objetivo sacrificar parte de su propia vitalidad para realizar proezas físicas extremas. A efectos de juego, el personaje podrá sacrificar tantos puntos de vida como indique el nivel, obteniendo un punto de cansancio por cada 10 sacrificados. No puede sacrificar más por turno de los que establezca el poder, ni podrá superar su límite. Además, llegado a cierto punto podrá obtener Inhumanidad por 10 PV o incluso Zen sacrificando por 30 PV.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 2
40	Fácil	Fatiga 1
80	Medio	10 PV
120	Difícil	20 PV
140	Muy Difícil	30 PV/Inhumanidad
180	Absurdo	40 PV / Inhumanidad
240	Casi imposible	40 PV/Zen
280	Imposible	50 PV/Zen
320	Inhumano	60 PV/Zen
440	Zen	Sin Límite/Zen

ESCUDO DE GLUCOSA

Nivel:1 **Acción:**Activa **Mantenimiento:**Sí

Descripción: El psíquico se rodea de una corriente invisible de azúcar que le protegerá de todo ataque no inmaterial, solidificándose instantáneamente en el punto en el que fuese a recibir el golpe. Visualmente parecerá como un disco o esfera de color piruleta absorbe el golpe. Si se deja como mantenido, bajará inmediatamente al máximo nivel en el que pueda ser mantenido, dado que requiere de gran concentración el controlar partículas infinitesimales de azúcar.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 4
40	Fácil	Fatiga 2
80	Medio	200 PV/Barrera de daño 20
120	Difícil	400 PV/Barrera de daño 30
140	Muy Difícil	600 PV/Barrera de daño 40
180	Absurdo	1000 PV/Barrera de daño 50
240	Casi imposible	1600 PV/Barrera de daño 60
280	Imposible	2200 PV/Barrera de daño 80
320	Inhumano	2500 PV/Barrera de daño 130
440	Zen	3500 PV/Barrera de daño 180

CREAR OBJETOS DE AZÚCAR

Nivel:1 **Acción:**Activa **Mantenimiento:**Sí

Descripción: El psíquico puede crear objetos simples de azúcar, aunque ganando una consistencia sobrenatural. El azúcar psíquico tiene una resistencia de 25 y si es un arma siempre tendrá un crítico secundario de CON (si el principal es CON +10 al daño). Aún así, aunque sean robustos, al hacer contacto con la saliva se vuelven muy blandos y fácilmente comestibles, bajando su resistencia a 0. Aunque sean dulces pueden alimentar como comida normal, necesitándose la misma cantidad que para una comida normal. No se pueden crear armaduras funcionales de este modo.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 4
40	Fácil	Fatiga 2
80	Medio	Fatiga 1
120	Difícil	1 metro cúbico
140	Muy Difícil	2 metros cúbicos
180	Absurdo	3 metros cúbicos
240	Casi imposible	4 metros cúbicos
280	Imposible	5 metros cúbicos
320	Inhumano	10 metros cúbicos
440	Zen	20 metros cúbicos

DESAZUCARAR

Nivel:2 **Acción:**Activa **Mantenimiento:**No

Descripción: El psíquico disminuye los niveles de azúcar en sangre del enemigo, provocando una extrema fatiga en el cuerpo del objetivo ya que le faltarán fuerzas para continuar luchando. El objetivo deberá superar una RP contra el nivel descrito o perder tantos puntos de cansancio como 1 por cada 10 que falle la tirada.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 2
40	Fácil	Fatiga 1
80	Medio	80 RP
120	Difícil	100 RP
140	Muy Difícil	120 RP
180	Absurdo	140 RP
240	Casi imposible	160 RP
280	Imposible	180 RP
320	Inhumano	200 RP
440	Zen	220 RP

PROYECTILES DE AZÚCAR

Nivel:2 **Acción:**Activa **Mantenimiento:**No

Descripción: El psíquico crea pedruscos de azúcar que puede proyectar como medio de ataque. Son perfectamente visibles para cualquiera, aunque no pueda ver matrices. Atacan en la TA de Penetrante o Contundente.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 4
40	Fácil	Fatiga 2
80	Medio	Fatiga 1
120	Difícil	Daño 50
140	Muy Difícil	Daño 80
180	Absurdo	Daño 110
240	Casi imposible	Daño 130
280	Imposible	Daño 150
320	Inhumano	Daño 180/Área de 5 metros
440	Zen	Daño 220/Área de 25 metros

ARMADURA GLUCOQUINÉTICA**Nivel:**2 **Acción:**Activa **Mantenimiento:**No

Descripción: El psíquico crea una armadura de azúcar sobre el psíquico o el sujeto que este designe. La TA protege contra todos los tipos de ataque, incluyendo energía, imponiendo un penalizador natural de 20 (reducibles con llevar armadura). Puede combinarse con otros tipos de armadura como capa adicional, pero sufriendo los penalizadores por armadura adicional.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 4
40	Fácil	Fatiga 2
80	Medio	TA 1
120	Difícil	TA 2
140	Muy Difícil	TA 4
180	Absurdo	TA 6
240	Casi imposible	TA 8
280	Imposible	TA 10
320	Inhumano	TA 12
440	Zen	TA 14



MUERTE DULCE

Nivel:3 **Acción:**Activa **Mantenimiento:**No

Descripción: El psíquico convierte en cristales de azúcar la sangre del objetivo, provocándole terribles heridas internas que seguramente provoquen su muerte. El personaje deberá superar una tirada de RF a la dificultad del poder o perder un punto de Constitución y Agilidad por cada 10 puntos que falle la tirada. Si la Agilidad llega a 0 se verá completamente paralizado, mientras que si la Constitución llega a 0 morirá instantáneamente.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 16
40	Fácil	Fatiga 12
80	Medio	Fatiga 8
120	Difícil	Fatiga 6
140	Muy Difícil	Fatiga 4
180	Absurdo	140 RF
240	Casi imposible	160 RF
280	Imposible	180 RF
320	Inhumano	220 RF
440	Zen	240 RP

CANDY GUN

Nivel:3 **Acción:**Activa **Mantenimiento:**Sí

Descripción: El psíquico crea un arcabuz de caramelo que flota en el aire y dispara de forma autónoma usando la proyección psíquica de su creador y con munición ilimitada. Si el personaje quiere controlar a quién dispara o de qué forma lo hace (ataques divididos, etc) se considerará que éste es su ataque ése turno (puede decidirse incluso a la defensiva superando una tirada de resistir el dolor contra el daño sufrido). Si no, atacará a un objetivo al azar entre los enemigos designados en su momento de creación usando un ataque normal. Cuando se controle activamente se podrá asignarle enemigos diferentes para que actúe contra ellos en rondas posteriores (y si no tiene emigos designados sólo disparará a aquellos que ataquen al psíquico).

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 12
40	Fácil	Fatiga 8
80	Medio	Fatiga 6
120	Difícil	Fatiga 4
140	Muy Difícil	Calidad +0
180	Absurdo	Calidad +5
240	Casi imposible	Calidad +10
280	Imposible	Calidad +15
320	Inhumano	Calidad +20/Daño Energía
440	Zen	Calidad +25/Daño Energía