



## INDICE:

<b>-Equilibrando poderes. . . . .</b>	<b>002</b>
-Modificaciones a la acumulación de zeon. . . . .	002
-Acumular zeon ambiental. . . . .	002
<b>-Meditación. . . . .</b>	<b>002</b>
<b>-Magia - Vías Menores. . . . .</b>	<b>003</b>
-Generalidades. . . . .	003
-Mejora y Combate. . . . .	003
-Sigilo y Escape. . . . .	003
-Protección y Contención. . . . .	004
<b>-Magia - Sellos. . . . .</b>	<b>004</b>
-¿Qué son los sellos?. . . . .	004
-Tipos de sellos. . . . .	004
-Aprendizaje y uso. . . . .	004
-Los Sellos. . . . .	005
<b>-Objetos - Ex-equip. . . . .</b>	<b>007</b>
-¿Que es Ex-equip?. . . . .	007
-Fusión Menor. . . . .	007
-Fusión Mayor. . . . .	007
-Fusión Completa. . . . .	007
<b>-Objetos - Armas Demoníacas . . . . .</b>	<b>007</b>
-¿Qué es un arma demoníaca?. . . . .	007
-Niveles y Mejoras. . . . .	008
-Notas. . . . .	008
<b>-Objetos – Zampakutous o espadas del alma. . . . .</b>	<b>008</b>
-¿Qué es una Zampakoutou?. . . . .	008
-Creación. . . . .	009
-Primera libración, Shikai. . . . .	009
-Segunda liberación, Bankai. . . . .	010
<b>-El Sistema de Gremios. . . . .</b>	<b>011</b>
-¿Qué es un Gremio?. . . . .	011
-Sistema de Misiones. . . . .	011
-El consejo (Opcional). . . . .	011

## EQUILIBRANDO PODERES:

A mi juicio, el sistema actual de Anima adolece, ya desde el manual básico, de un grave desequilibrio que otorga una innegable ventaja a los usuarios del ki. Es el poder sobrenatural mas "barato" siendo el que requiere de un menor gasto de PDs para desarrollar técnicas y habilidades. Y para rematarlo los costes en puntos de ki de las habilidades (las técnicas están algo mas equilibradas) suele ser irrisorio. Sin mencionar el hecho de que recuperan el ki a gran velocidad, de hecho a velocidades absurdas si gastan sus PC en aumentar la recuperación de ki...

El mentalismo por su parte... me parece equilibrado en cuanto al poder que se obtiene, el gasto de PDs y los diversos gastos de CV, puntos de cansancio y riesgos que conlleva el fallar demasiado.

Esto nos lleva a la Magia. Si, es cierto que algunos de los poderes más inhumanos se encuentran aquí. Sin embargo, los poderes mas desproporcionados, se encuentran casi todos en la alta magia y en la magia divina. Y lo cierto es que a excepción de algún hechizo de alta magia, ambos grupos son poco más que anecdóticos por lo desproporcionado y lo improbable de su uso. La magia es muy versátil, si, y esta muy bien estructurada en comparación con la gran mayoría de sistemas que conozco. Sin embargo, los costes en zeon suelen ser desproporcionados, no por la acumulación, me parece lógico que se tarde mas o menos en reunir el poder necesario según la habilidad del hechicero. El verdadero problema es el recuperar los puntos de zeon. Las normas básicas vienen a ser que se recupera un ACT por día, mientras que en ki se recupera un ACT por hora. Y al gastar PCs en mejorar la recuperación, la recuperación de magia se multiplica aumentando a ACT x2, ACT x3 y ACT x4 al día, mientras que el ACT de ki pasa a recuperar un ACT cada 10 min. un ACT cada 5 min. y un ACT cada min.

Así pues, dándole vueltas al tema, creo haber encontrado una solución bastante equilibrada para todos aquellos que como yo, ven como la magia queda un tanto rezaga frente al mentalismo (por ser mas equilibrada) y al ki (que a mi juicio esta demasiado dopado).

### **Modificaciones a la ACT de Zeon:**

1º - En lugar de recuperarse un ACT por día, se recupera un ACT cada 6 horas de descanso completo. O la mitad del ACT por cada 6 horas en las que sin descansar, no se realicen grandes esfuerzos ni, por supuesto, se use la magia.

2º - Los PCs gastados en mejorar la recuperación de Zeon, aplican normalmente los multiplicadores a la recuperación, de modo que si gastamos 2 PCs en recuperación mayor de magia, recuperaríamos ACT x3 por cada 6 horas de descanso completo o (ACT x3)/2 por cada 6 horas sin esfuerzos y sin uso de magia.

## **Acumular Zeon ambiental:**

A discreción del narrador, lo que ahora propongo podría ser una sustitución a la norma de magia innata, o un añadido.

Por desgracia, debido a la dedicación que requiere la magia (en PDs) la gran mayoría de sus usuarios, quedan totalmente desprotegidos al agotar sus puntos de Zeon. Si bien es cierto que esta la magia innata, también es cierto que la tabla de magia innata requiere de una gran ACT para poder lanzar cualquier hechizo de defensa medianamente potente.

Por tanto, y tras probar varias alternativas he llegado a la conclusión de que cualquier usuario de la magia puede utilizar el zeon ambiental en lugar del propio, aunque esto les resulta mucho mas difícil y requiere mucha mas concentración.

Las condiciones para usar la magia ambiental son:

1º - Se puede acumular zeon ambiental a un ritmo de 1/3 del ACT del hechicero (Sin ningún modificador por hechizos u objetos)

2º - A discreción del narrador, si considera que la zona tiene gran cantidad de poder ambiental se podría acumular hasta la 1/2 del ACT, o si hay muy poco poder, se podría acumular 1/5 del ACT o incluso no se podría.

3º - Cuando se usa el zeon ambiental, se requiere de tal concentración que no se puede añadir zeon a los hechizos para potenciarlos, así como tampoco se puede lanzar mas de un hechizo.

4º - Se pueden mantener hechizos con la acumulación de zeon ambiental, siempre que al hechicero no le quede nada de su propio zeon y que su ACT reducida sea suficiente para pagar el mantenimiento.

## MEDITACION:

La Meditación es una habilidad pasiva que cualquier personaje puede aprender a lo largo de su vida. A discreción del narrador puede ser necesario encontrar un maestro para poder aprenderla.

La Meditación proporciona diversos beneficios al cuerpo y al alma, sin embargo, dichos beneficios no son acumulables (no por meditar 3 horas obtendrás el triple de beneficios), y no se obtendrán de nuevo hasta pasadas 10 o 12 horas (es decir, se pueden obtener dichos beneficios dos veces al día).

El coste de aprender a meditar es de **50 PDs**, y una vez que se aprenda, pasar una hora meditando proporcionara los siguientes beneficios:

- Se recupera una ACT (Zeon) completa
- Se recupera una ACT (Ki) Completa
- Se recupera un punto de cansancio
- Se obtiene un +10 al potencial psíquico durante las próximas 6 horas.

## **MAGIA: VIAS MENORES:**

En este apartado os presento algunas vías menores de magia. Destinadas a cumplir unas funciones mas precisas que sus hermanas mayores.

Si bien el nombre de esta sección puede llevar a confusión, lo que aquí se presenta no son nuevos hechizos, si no nuevas listas de los hechizos ya conocidos, que se adaptan más a un determinado trabajo. Me gustaría añadir algunos hechizos y modificaciones propias, pero los pocos que tengo aun los tengo que testear antes de añadirlos.

### **Generalidades:**

Las vías menores se caracterizan por agrupar sus hechizos en niveles de poder, es decir, en lugar de tener hechizos de nivel 2, de nivel 4 etc.... sus hechizos se agrupan en hechizos de nivel 1-10, 11-20, etc....

Así mismo, para poder aprender los hechizos de un determinado grupo de niveles, es necesario haber aprendido al menos tres hechizos del grupo anterior. Así por ejemplo, para aprender un hechizo de nivel 11-20 es necesario conocer tres hechizos de nivel 1-10.

Las vías menores no tienen hechizos mas allá del nivel 50.

### **Mejora y Combate:**

Estos hechiceros enfocan sus habilidades en mejorar sus capacidades físicas y de combate. Al contrario que la mayoría de los hechiceros prefieren el combate cerrado, donde sus habilidades potenciadas les dan una gran ventaja sobre sus enemigos.

#### **Hechizos de nivel 1-10:**

Creación menor (CREACION nv 2)  
Imbuir Miedo (OSCURIDAD nv 6)  
Ver en la oscuridad (OSCURIDAD nv 8)  
Regeneración (CREACION nv 10)  
Capacidad acuática (AGUA nv10)  
Detener Caída (LIBRE ACCESO)  
Saltar (LIBRE ACCESO)  
Sello de Mejora Menor (SELLOS)

#### **Hechizos de nivel 11-20:**

Aumentar resistencias (CREACION nv 16)  
Armadura de luz (LUZ nv 16)  
Movimiento libre (AIRE nv 16)  
Curación (CREACION nv 20)  
Agravar daño (DESTRUCCION nv 20)  
Encantar (LIBRE ACCESO)  
Inhumanidad (LIBRE ACCESO)

#### **Hechizos de nivel 21-30:**

Barrera de daño (CREACION nv 22)  
Arma Ígnea (FUEGO nv 26)  
Lazos de luz (LUZ nv 28)  
Imitar (CREACION nv 30)  
Red (LIBRE ACCESO)  
Sellos de Mejora Mayor (SELLOS)

#### **Hechizos de nivel 31-40:**

Inmunidad (CREACION nv 32)  
Incremento de reacción (AIRE nv 32)  
Ofuscar (OSCURIDAD nv 36)  
Adquirir Habilidades (CREACION nv 40)

#### **Hechizos de nivel 41-50:**

Noche (OSCURIDAD nv 42)  
Velocidad (AIRE nv 42)  
Zona de detección (LUZ nv 48)  
Adquirir Poderes (CREACION nv 50)  
Mostrar lo invisible (LIBRE ACCESO)  
Sello de Mejora Arcano (SELLOS)

### **Sigilo y Escape:**

Estos hechiceros son especialistas en pasar desapercibidos, y en caso de ser descubiertos o capturados, son capaces de escapar de prácticamente cualquier lugar o situación.

#### **Hechizos de nivel 1-10:**

Ilusión sonora (ILUSION nv 2)  
Desmantelar (DESTRUCCION nv 6)  
Flash cegador (LUZ nv 8)  
Ver en la oscuridad (OSCURIDAD nv 8)  
Capacidad Acuática (AGUA nv 10)  
Comunicación por Esencia (ESENCIA nv 10)  
Mover objetos (LIBRE ACCESO)  
Sello de Efecto Menor (SELLOS)

#### **Hechizos de nivel 11-20:**

Ilusión Visual (ILUSION nv 12)  
Sombra (OSCURIDAD nv 12)  
Modificación inorgánica (CREACION nv 12)  
No respirar (AIRE nv 12)  
Movimiento libre (AIRE nv 16)  
Ocultación de magia (OSCURIDAD nv 20)  
Pasar sin dejar Marca (LIBRE ACCESO)

#### **Hechizos de nivel 21-30:**

Alterar apariencia (ILUSION nv 22)  
Compartir Sentidos (ESENCIA nv 22)  
Invisibilidad ilusoria (ILUSION nv 26)

Holograma (LUZ nv 26)  
Transporte automático (AIRE nv 26)  
Sello de Efecto Mayor (SELLOS)

### Hechizos de nivel 31-40:

Ilusión total (ILUSION nv 32)  
Atravesar lo solidó (TIERRA nv 32)  
Detectar Vida (LUZ nv 32)  
Ocultación (OSCURIDAD nv 32)  
Ofuscar (OSCURIDAD nv 36)  
Adquirir habilidades (CREACION nv 40)

### Hechizos de nivel 41-50:

Mente de Vida (ESENCIA nv 42)  
Crear recuerdos (CREACION nv 46)  
Zona de ocultación (OSCURIDAD nv 48)  
Imitación Natural (ESENCIA nv 50)  
Sello de Efecto Arcano (SELLOS)

## Protección y Contención:

Los Hechiceros de esta vía son especialistas en las artes defensivas y de protección. Entre las cuales cuentan con los sellos de contención.

Los sellos de contención se explican mas adelante en este mismo complemento. En esta sección simplemente nos centraremos en la lista de hechizos.

### Hechizos de nivel 1-10:

Creación menor (CREACION nv 2)  
Escudo de Luz (LUZ nv 10)  
Regeneración (CREACION nv 10)  
Atar (LIBRE ACCESO)  
Sello de contención menor (SELLOS)

### Hechizos de nivel 11-20:

No respirar (AIRE nv12)  
Firmeza (TIERRA nv 16)  
Sanación (ESENCIA nv 16)  
Aumentar resistencias (CREACION nv 16)  
Burbuja protectora (AGUA nv 16)  
Escudo real (CREACION nv 18)  
Curación (CREACION nv 20)  
Barrera de piedra (TIERRA nv 20)  
Barrera de almas (ESENCIA nv 20)

### Hechizos de nivel 21-30:

Barrera de daño (CREACION nv 22)  
Pantalla de aire (AIRE nv 22)  
Barrera de Fuego (FUEGO nv 22)  
Coraza (TIERRA nv 26)  
Transporte automático (AIRE nv 26)  
Lazos de luz (LUZ nv 28)

Imitar (CREACION nv 30)  
Sello de Contención Mayor (SELLOS)

### Hechizos de nivel 31-40:

Congelar (AGUA nv 32)  
Pantalla de hielo (AGUA nv 36)  
Confusión (ILUSION nv 36)  
Revitalizar (ESENCIA nv 40)

### Hechizos de nivel 41-50:

Luz sanadora (LUZ nv 42)  
Zona de detección (LUZ nv 48)  
Enlentecer (LIBRE ACCESO)  
Sello de Contención Arcano (SELLOS)

## MAGIA: SELLOS:

### ¿Qué son los sellos?

Los sellos son una serie de símbolos, figuras e imágenes, que siendo cargados con el poder de un usuario de la magia, le dan forma a este poder para poder desatar sus efectos en el momento oportuno. Si bien distintos magos pueden utilizar los mismos sellos, o al menos similares, el hecho de que el sello se impregne de su poder hace que su aspecto tenga ligeras diferencias según quien lo halla creado.

### Tipos de Sellos:

Podemos distinguir tres tipos básicos de sellos. Los sellos de mejora, son aquellos sellos cuyo efecto mejora de alguna forma las características del ser sobre el que se imprime. Los sellos de contención, son aquellos que reducen el poder del ser en el que se imprimen, o aquellos que imponen ciertas prohibiciones. Sellos de efecto, son el resto de los sellos, los cuales normalmente están ligados a objetos o lugares y su activación conlleva que se desate algún sortilegio ligado al sello.

### Aprendizaje y uso:

El aprendizaje de los sellos puede variar (con requisitos de tiempo y demás) a discreción del master, en principio, los sellos menores cuestan de 2 a 4 niveles de magia, los mayores, de 4 a 8 y los arcanos, como mínimo 10. Los costes exactos de cada sello vienen en su descripción, así como los detalles de su utilización, gasto de zeon, tiradas, etc....

Hay un límite al número de sellos que se pueden poner sobre una misma persona, el cual depende directamente del poder de la persona. Así, según su característica de Poder, podrá tener sobre si un sello menor por cada punto de poder, un sello mayor por cada 2 puntos, un sello arcano por cada 5 puntos, o cualquier combinación de sellos, siempre que no pasen del total de sus puntos de poder.

## LOS SELLOS:

### Sellos de Mejora:

Los sellos de mejora son todos aquellos cuyos efectos están dirigidos a aumentar las características y/o las habilidades de quien recibe el sello. Se debe aprender un sello distinto por cada característica o habilidad que se quiera potenciar.

Los sellos que mejoran las características tienen las siguientes características:

- Para poner sobre alguien un sello de mejora de característica, es necesario tocar a la persona.
- Un sello menor aumenta en 2 puntos la característica, dos sellos la aumentan en 3 puntos.
- Un sello mayor aumenta en 3 puntos la característica, dos sellos la aumentan en 5 puntos.
- Un sello arcano aumenta la característica en 5 puntos, solo se puede poner un sello arcano por característica.
- Para aprender un sello mayor primero hay que conocer el sello menor de la misma característica, del mismo modo, para aprender el sello arcano, antes hay que conocer el sello mayor.
- Para aprender el sello menor se necesitan 3 niveles de magia. Su activación cuesta 30 puntos de zeon y 5 puntos mas por cada turno que permanezca activo.
- Para aprender el sello mayor se necesitan 6 niveles de magia. Su activación cuesta 50 puntos de zeon y 10 puntos mas por cada turno que permanezca activo.
- Para aprender el sello arcano se necesitan 10 niveles de magia. Su activación cuesta 80 puntos de zeon y 15 puntos mas por cada turno que permanezca activo.

Los sellos que mejoran las habilidades tienen las siguientes características:

- Para poner sobre alguien un sello de mejora de habilidad es necesario tener a la persona a la vista y en un radio inferior a 5 metros.
- Los sellos solo mejoran las habilidades que no impliquen conocimientos.

- Un sello menor aumenta en +30 la habilidad seleccionada. Dos sellos la aumentan en +50.
- Un sello mayor aumenta en +50 la habilidad seleccionada. Dos sellos la aumentan en +80.
- El sello arcano aumenta la habilidad en +100.
- Para aprender el sello menor se necesitan 3 niveles de magia. Su activación cuesta 30 puntos de zeon y 5 puntos por cada turno que permanezca activo.
- Para aprender el sello mayor se necesitan 6 niveles de magia. Su activación cuesta 50 puntos de zeon y 10 puntos mas por cada turno que permanezca activo.
- Para aprender el sello arcano se necesitan 10 niveles de magia. Su activación cuesta 80 puntos de zeon y 15 puntos mas por cada turno que permanezca activo.

### Sellos de Efecto:

En este apartado se engloban todos los sellos cuyos efectos no están destinados a la mejora de las aptitudes, ni a la contención de las capacidades. En este apartado aparecerán por tanto los sellos trampa (sellos explosivos, sellos eléctricos,...), los sellos de alerta, los sellos de protección etc....

Esta sección esta en desarrollo, así pues de momento solo aparecen algunos sellos de protección.

Los sellos de Escudo generan un campo protector en torno al ser u objeto en que son puestos. Los escudos menores y mayores son de dos tipos, los escudos físicos, que protegen contra todo el daño no basado en energía, y los escudos mágicos que protegen contra todo el daño no físico (hechizos, matrices, y cualquier daño basado en energía). Los escudos arcanos protegen contra todas las fuentes de daño. Además, tienen las siguientes características:

- Para poner sobre alguien un sello de escudo, es necesario ver a la persona y tenerla dentro de un radio de 5 metros.
- Los sellos generan un escudo que protege con una HD igual a la proyección de quien lo puso.
- Si se pone un sello mágico y uno físico sus características y PV se suman, y su HD aumenta en un 30%.
- Si se ponen varios sellos iguales, se suman sus PVs y se usa la HD mas alta.
- Los sellos menores tienen 100 PV.
- Los sellos mayores tienen 250 PV.
- Los sellos arcanos tienen 500 PV.
- Para aprender un sello menor se necesitan 4 niveles de magia. Su activación cuesta 50 puntos de zeon y 5 más puntos por cada turno que permanezca activo.
- Para activar un sello mayor se necesitan 8 niveles de magia. Su activación cuesta 90 puntos de zeon y 10 puntos más por cada turno que permanezca activo.

- Para aprender un sello arcano se necesitan 12 niveles de magia. Su activación cuesta 120 puntos de zeon y 15 puntos mas por cada turno que permanezca activo.

### Sellos de contención:

Los sellos de contención son todos aquellos cuyos efectos restringen o anulan las capacidades del objetivo. Se pueden distinguir dos subtipos. Los sellos de anulación son aquellos que anulan completamente alguna o algunas capacidades del objetivo mientras que los sellos de contención son aquellos que restringen en mayor o menor medida dichas capacidades sin llegar a anularlas. Como se vera mas adelante los gremios acostumbran a imponer sellos de contención en sus integrantes mas poderosos por precaución. Estos sellos utilizados por los gremios tienen ciertas particularidades que serán explicadas mas adelante.

Todos los sellos de contención requieren que se toque al objetivo para poder activarlos.

Los sellos de contención tienen las siguientes características:

- Los sellos de contención solo suman sus efectos si son de distintos tipos, poner varias veces el mismo sello, o diversos grados del mismo sello no suma sus efectos, solo se aplican los efectos del mas restrictivo.
- Hay dos ramas de contención, contención física, reduce las capacidades físicas del objetivo, y contención de poder reduce las capacidades sobrenaturales (ki, magia, etc....)
- El sello menor reduce las capacidades en un 25%, puede ser resistido superando una RM de 100, si se falla el control se puede repetir cada 10 asaltos.
- El sello mayor reduce las capacidades en un 45%, puede ser resistido superando una RM de 130, si se falla el control se puede repetir cada 10 Minutos.
- El sello arcano reduce las capacidades en un 60%, puede ser resistido superando una RM de 180, si se falla el control se puede repetir cada hora.
- Para aprender un sello menor se necesitan 4 niveles de magia. Su activación cuesta 80 puntos de zeon y 5 puntos mas cada asalto que permanezca activo.
- Para aprender un sello mayor se necesitan 8 niveles de magia. Su activación cuesta 130 puntos de zeon y 15 puntos mas cada asalto que permanezca activo.
- Para aprender un sello arcano se necesitan 14 niveles de magia. Su activación cuesta 180 puntos de zeon y 30 puntos más cada asalto que permanezca activo.

Los sellos de anulación tienen las siguientes características:

- Hay dos ramas de anulación, la anulación física anula las capacidades físicas del objetivo y la anulación de poder anulas las capacidades sobrenaturales del mismo.
- El sello menor tiene una duración de 6 horas, se puede resistir superando una RM de 120, si se falla el control, se puede repetir cada hora.
- El sello mayor tiene una duración de 12 horas, se puede repetir superando una RM de 180, si se falla el control, se puede repetir cada 6 horas.
- El sello arcano tiene una duración de 24 horas, se puede resistir superando una RM de 240, si se falla el control, se puede repetir cada 12 horas.
- Para aprender un sello menor se necesitan 6 niveles de magia. Su activación cuesta 120 puntos de zeon y 60 puntos mas cada seis horas para mantenerlo activo.
- Para aprender un sello mayor se necesitan 12 niveles de magia. Su activación cuesta 180 puntos de zeon y 120 puntos mas cada 12 horas para mantenerlo activo.
- Para aprender un sello arcano se necesitan 24 niveles de magia. Su activación cuesta 250 puntos de zeon y 200 puntos mas cada día para mantenerlo activo.

Todo lo referente a los sellos esta en desarrollo, aun hay que desarrollarlo mucho, así como aumentar el numero de sellos.



## OBJETOS: EX-EQUIP

Por si cabe la duda, este apartado esta inspirado en la habilidad del mismo nombre que aparece en el manga Fairy tail.

### ¿Qué es Ex-Equip?

Es un proceso por el cual, armas y armaduras pueden fusionarse al alma de su usuario, pasando a ser parte del mismo y pudiendo, por tanto, invocarlas en caso de necesidad. Mientras no están invocadas estas armas pasan a formar parte del cuerpo en forma de tatuajes.

Cada vez que se invoca una pieza no puede desconvocarse hasta pasados 5 turnos. Se pueden convocar un máximo de dos piezas de cada tipo (Armas y Armaduras) al mismo tiempo.

Según el grado de fusión entre el objeto y la persona se obtienen unos u otros beneficios, así se pueden diferenciar tres grados de fusión.

### Fusión Menor

Estas piezas están ligadas parcialmente al alma, conservando todas sus cualidades naturales. No otorgan ni reciben ningún bono o penalizador por la fusión.

Fusionar una pieza al alma tiene un coste de 30 PDs.

Si una de estas piezas se rompe, a discreción del master deberá pasar entre 24 a 72 horas en el interior del cuerpo antes de quedar totalmente reparada.

### Fusión Mayor

Estas piezas están tan ligadas al alma del usuario que cada vez que este sube de nivel (cada vez que su alma mejora por la experiencia adquirida...) también lo hace el arma, obteniendo un bono.

Tabla de Bonos por nivel	
Armas	Armaduras
+10 HA	+1 TA
+10 HD	+10 Turno
+10 Turno	cambio rápido
+10 Daño	
cambio rápido	

**Cambio rápido:** reduce en 1 los turnos necesarios para cambiar de arma.

Fusionar una pieza mediante la fusión mayor tiene un coste de 60 PDs.

Si una de estas piezas se rompe, se reparara en el interior del cuerpo en un plazo de 12 a 24 horas.

## Fusión Completa

Este es el máximo grado de fusión que se puede aplicar entre un individuo y una pieza. A diferencia de los grados inferiores, solo puede haber una pieza anclada mediante la fusión completa.

Solo las piezas de gran calidad (+10) pueden resistir este proceso y ser ancladas al alma.

La pieza anclada mediante una fusión completa absorbe los bonos de todas las piezas de su mismo tipo que estén ancladas mediante una fusión mayor.

*“Anders tiene ancladas 3 armas mediante una fusión mayor. Un hacha con un +10 al daño, una espada con un +20 al turno y un arco con un +10 a la HA. Finalmente a encontrado a un maestro capaz de realizarle una fusión completa, y una espada de trueno que espera sea capaz de resistir el proceso de fusión. Si lo consigue, a parte de sus propios bonos, el arma tendrá el +10 al daño del hacha, el 20 al turno de la espada y el +10 a la HA del arco.”*

Anclar una de estas piezas cuesta 120 PDs.

Si una pieza anclada de esta manera se rompe, el usuario perderá una cuarta parte de sus puntos de vida, debido a lo profundo de la fusión entre la pieza y el usuario. Quedara reparada si permanece dentro del cuerpo entre 1 y 6 horas.

## OBJETOS: ARMAS DEMONÍACAS

Este apartado esta a su vez inspirado en el manga Soul Eater.

### ¿Qué son las armas demoníacas?

Las armas demoníacas son armas con un alma propia. Al igual que los ex-equip tienen una serie de características y bonos, pero a diferencia de estos, en lugar de mejorar cada vez que lo hace el personaje, deben “comer almas” para poder mejorar.

Cada vez que se da el golpe de gracia con un arma demoníaca, el objetivo debe superar una RM contra 100 + 10 por nivel del arma. Si no la supera, el arma consume su alma. Por cada alma que consuma, el arma obtiene 5 PDs con los que adquirir mejoras.

Se considera que las armas demoníacas son armas de nivel 0 con 400 PDs ya gastados en su actual estatus de arma demoníaca. Deben alcanzar los 600 PDs para ser armas de nivel 1 y poder acceder a los bonos de nivel 1, los 700 para alcanzar el nivel 2 y sus correspondientes bonos, etc....

## Niveles y Mejoras:

A continuación se presenta una tabla con algunos de los bonos que se podrán adquirir en cada nivel, así como su descripción:

NV	Mejora	PDs
0	Daño +5	20
0	Turno +5	20
0	Daño Elemental	50
0	Prox	**
0	Prox	**
1	Daño +10	30
1	Turno +10	30
1	Inmunidad Elemental*	100
1	Prox	**
1	Prox	**
2	Daño +20	50
2	Turno +20	50
2	Descarga Elemental*	150
2	Prox	**
2	Prox	**

### Daño +5:

A nivel cero, cada vez que se sacrifiquen 20 PDs se podrá sumar un bono de +5 al daño.

### Turno +5:

A nivel cero, cada vez que se sacrifiquen 20 PDs se podrá sumar un bono de +5 al turno.

### Daño Elemental:

A nivel cero, por un coste de 50 PDs el arma puede obtener una condición elemental, haciendo todos sus ataques daño del elemento seleccionado. Solo se puede coger una vez.

### Daño +10:

A nivel uno, cada vez que se sacrifiquen 30 PDs se podrá sumar un bono de +10 al daño.

### Turno +10:

A nivel uno, cada vez que se sacrifiquen 30 PDs se podrá sumar un bono de +10 al turno.

### Inmunidad Elemental:

A nivel 1, por un coste de 100 PDs se puede adquirir la habilidad de inmunidad elemental, que volverá al usuario inmune al daño del elemento seleccionado en la mejora "Daño Elemental". No se puede adquirir esta mejora si no se adquiere antes la mejora de "Daño Elemental"

### Daño +20:

A nivel dos, cada vez que se sacrifiquen 50 PDs se podrá sumar un bono de +20 al daño.

### Turno +20:

A nivel dos, cada vez que se sacrifiquen 50 PDs se podrá sumar un bono de +20 al turno.

### Descarga Elemental:

A nivel dos, por un coste de 150 PDs se podrá adquirir la habilidad de descarga elemental. Se podrá realizar una descarga cada hora. La descarga tendrá un daño base igual al doble del daño del arma, y un alcance de 10 metros por nivel del arma. Para adquirir esta habilidad es necesario adquirir primero "Inmunidad Elemental", la descarga será del mismo elemento al que se es inmune.

### Prox:

Como tantas otras cosas esta sección esta en desarrollo, algunas de las habilidades a incluir son:

- cambio de forma
- trasfusión de vida
- proyección
- ataques adicionales
- Presa
- Presa a distancia
- etc....

## Notas:

- Las armas demoníacas son armas muy poderosas y muy escasas. No debería haber mas de un arma de este tipo en el mismo grupo, dos como mucho.
- Ser el poseedor de una de estas armas automáticamente significa estar en la lista negra de la inquisición y de Tol Rauko
- El arma demoníaca se sincroniza al alma de su poseedor y solo le obedecerá a él mientras siga vivo.
- A discreción del master, las almas de algunos adversarios especialmente poderosos podrían proporcionar más PDs.
- Todos los valores de las habilidades son provisionales...

## OBJETOS: ZAMPAKUTOUS O ESPADAS DEL ALMA

Este apartado esta basado en el anime Bleach.

### ¿Qué es una Zampakutou?

En ocasiones, el alma de un ser se fragmenta y una pequeña parte adquiere conciencia y personalidad propias. A partir de este fragmento se crea una poderosa arma, que es en si misma una parte inherente de su dueño y que le permite que a través de ella desate su verdadero poder.

## Creación:

Durante la creación de la zampakutou, el usuario debe sacrificar 100 PDs, que representan el fragmento del alma que se transformara en el arma.

Estos 100 puntos deberán gastarse en la tabla de creación para determinar las características especiales del arma:

Bonos Ofensivos:	PDs
+10 HA	20
+10 Daño	20
Fuerza +1	20
Prox.	**
Bonos Defensivos:	PDs
+10 HD	20
Constitución +1	20
Prox.	**
Prox.	**
Bonos Místicos:	PDs
+10 ki	20
ACT ki +1	20
Prox.	**
Prox.	**
Bonos Generales:	PDs
Agilidad +1	30
Destreza +1	30
Turno +20	30
Prox.	**

Cada vez que se seleccione una opción de la lista se dobla su coste si se quiere repetir.

También durante la creación se deberá decidir de que tipo de zampakutou se va a tratar: Ofensiva, Defensiva, Mística o Mixta. Según el tipo que se escoja, solo se podrán seleccionar mejoras de ese tipo al desarrollar el shikai y el bankai. Si se escoge Mixta, se deberá especificar de que dos tipos es, y se incrementaran los costes de las mejoras un 50%.

Opcionalmente se puede seleccionar una naturaleza elemental para el zampakutou. En caso de tomar una naturaleza elemental, todas las técnicas ligadas a ese elemento reducen su coste de utilización en 2 puntos de ki, pero a cambio al crear técnicas estas solo pueden tener como requisito el uso de la zampakutou si son del mismo elemento.

\*A discreción del DJ, el arma base para las Zampakutous siempre será una katana.

## Shikai:

Cuando el personaje suba por segunda vez de nivel desde la creación de la zampakutou, tiene la opción de sacrificar los 100 PDs de la subida de nivel para desarrollar la primera liberación de la zampakutou, el shikai.

Al liberar el shikai tanto la zampakutou como su usuario ganan en poder temporalmente, pero también consumen sus fuerzas a mayor velocidad haciendo que no puedan mantener liberado el shikai indefinidamente.

Durante el desarrollo del shikai se deben tomar algunas decisiones referentes a la “encarnación” del zampakutou, como por ejemplo su forma (si es humanoide o alguna especie de animal o monstruo) así como su nombre. La “encarnación” no es un personaje propiamente dicho, ni significa que la espada se pueda encarnar en un ser vivo para acometer determinadas tareas. Es más bien una imagen espectral, o astral, por así decir, con la que la espada se proyecta y se comunica con su usuario. A efectos de juego es solo una herramienta para la narrativa y la inventiva tanto del jugador como del DJ.

Al igual que en la creación de la zampakutou, en el desarrollo del shikai se deben emplear los 100 PDs en adquirir las mejoras que se deseen. En cualquier caso, todas las zampakutous comparten los siguientes beneficios al liberar el shikai:

- El daño base aumenta en +10.
- Reduce en 1 la TA del objetivo.
- Daña energía.
- Aumenta el turno en +20
- Las técnicas que tengan como requisito la liberación del shikai, reducen sus costes en puntos de ki en 5, y reducen todos sus mantenimientos en 1 punto (el mantenimiento no puede ser menor de 1)
- El coste de mantener liberado el shikai es de 2 puntos de ki por turno, adicionalmente no regenera ki mientras tenga liberado el shikai.



<b>Bonos Ofensivos:</b>	<b>PDs</b>
+10 HA	20/30
+10 Daño	20/30
+1 Fuerza	20/30
-1 TA	20/30
Prox.	**
<b>Bonos Defensivos:</b>	<b>PDs</b>
+10 HD	20/30
+1 Constitución	20/30
+1 TA	20/30
Res. Elemental	20/30
Prox.	**
<b>Bonos místicos:</b>	<b>PDs</b>
+20 ki	20/30
+1 ACT ki	20/30
+20 RM	20/30
+100 Zeon	20/30
+15 ACT zeon	20/30
+10 Proy. Mag,	20/30
+20 RP	20/30
+2 CV	20/30
+10 Proy. Psi.	20/30
<b>Bonos Generales:</b>	<b>PDs</b>
+1 Agilidad	20/30
+1 Destreza	20/30
+20 Turno	20/30
+20 Hab. Secun.	20/30
Prox.	**
Prox.	**

**Res. Elemental:** Otorga resistencia parcial (50% menos de daño) al mismo elemento al que esta ligado el arma, si no esta ligado a un elemento no se puede seleccionar esta mejora.

**+20 Hab. Secun.:** Otorga un bono especial de +20 a una habilidad secundaria "física", en ningún caso afectara a las habilidades de conocimiento.

**Prox.:** Pues eso... próximamente...

## Bankai:

Como en el caso del Shikai, cuando el personaje suba por segunda vez de nivel desde que desarrolle el shikai, tiene la opción de gastar los 100 PDs de la subida de nivel en desarrollar la segunda liberación: el Bankai.

Para poder liberar el bankai, previamente se debe haber liberado el shikai, y al igual que este, aumenta considerablemente el poder del arma y de su dueño, consumiendo también una cantidad considerable de poder, haciendo que solo se pueda liberar el bankai por cortos periodos de tiempo.

Al liberar el bankai se ganan los siguientes beneficios (no se suman a los del shikai, los sustituyen):

- El daño base aumenta en +20.
- Se reduce la TA del enemigo en -2.
- Daña energía.
- Aumenta el turno en +50
- Las técnicas que tengan como requisito tener el bankai liberado reducen sus costes en puntos de ki en 10 puntos, todos sus mantenimientos en 2 puntos (no se puede reducir los mantenimientos por debajo de 1).
- El coste de mantener liberado el Bankai es de 5 puntos por turno, adicionalmente no regenera ki mientras tenga liberado el bankai.

Los bonos adquiridos en la tabla de mejora, si se suman a los adquiridos para el shikai:

<b>Bonos Ofensivos:</b>	<b>PDs</b>
+20 HA	40/60
+20 Daño	40/60
+2 Fuerza	40/60
-2 TA	40/60
Prox.	**
<b>Bonos Defensivos:</b>	<b>PDs</b>
+20 HD	40/60
+2 Constitución	40/60
+2 TA	40/60
Inmunidad Elem.	40/60
Prox.	**
<b>Bonos místicos:</b>	<b>PDs</b>
+50 ki	40/60
+2 ACT ki	40/60
+40 RM	40/60
+200 Zeon	40/60
+30 ACT zeon	40/60
+20 Proy. Mag,	40/60
+40 RP	40/60
+5 CV	40/60
+20 Proy. Psi.	40/60
<b>Bonos Generales:</b>	<b>PDs</b>
+1 Agilidad	20/30
+1 Destreza	20/30
+20 Turno	20/30
+20 Hab. Secun.	20/30
Prox.	**
Prox.	**

## EL SISTEMA DE GREMIOS:

Este apartado esta basado en parte en una forma con que suelo iniciar mis campañas, y en mayor parte, en el manga Fairy Tail.

### ¿Qué es un Gremio?

Los Gremios son grupos o asociaciones “mercenarias”, que realizan trabajos por encargo, sin importar si el contratante es un rey o un granjero... siempre que pague.

Cada gremio tiene una organización y un funcionamiento que pueden variar enormemente de unos a otros, pero todos comparten algunas premisas básicas.

- Es el Gremio el que concierta las misiones con los contratantes y acuerda las recompensas, y las expone en un tablón de anuncios para que los miembros del gremio puedan ver las diversas misiones disponibles así como las recompensas y decidir si les interesan.

- El Gremio se queda SIMPRE el 10% de comisión por los trabajos obtenidos a través del mismo.

- El gremio ofrecerá apoyo en forma de conseguir compañeros y/o equipo a costes mínimos. Esto justifica, por ejemplo, la inclusión de nuevos jugadores en una campaña.

- Dentro de los gremios hay un aire de “fraternidad” donde todos se conocen y se tienen en mayor o menor estima. Siendo habitual las solicitudes de ayuda y los favores entre los distintos miembros.

- Los distintos gremios son como distintas empresas y por tanto suele existir una gran rivalidad entre gremios. En ocasiones esto no pasa de la mera desconfianza y falta de trato, mientras que en otros casos se trata de hostilidad abierta.

- La mayoría de los gremios conocen y toleran el que algunos de sus miembros tengan “facultades especiales” aunque en muchos casos, si estas facultades son demasiado poderosas, obligan a estos miembros a llevar unos sellos que limiten su poder para evitar problemas.

- Son comunes las disputas entre los gremios y algunas autoridades, como tol'rauko y la inquisición. En el caso de la inquisición casi todos los gremios hacen frente común otorgando una cierta protección a

sus miembros frente a los inquisidores.... Aunque no pueden protegerlos las 24 horas.

**Nota:** cuando un gremio le impone un sello a uno de sus miembros, le da una clave mediante la cual en caso de necesidad puede liberar el sello. Pero si lo hace, después deberá dar explicaciones al respecto... Únicamente se pondrá un sello sin otorgar la clave del mismo como castigo.

### El sistema de Misiones:

Los gremios normalmente disponen de un tablón en el cual exponen todas las misiones disponibles, calificadas con unos rangos según su dificultad y con la recompensa que se pagara a quien la realice.

Esto da gran libertad a la hora de crear partidas cortas, pudiendo tener creadas una serie de misiones cortas que los jugadores decidirán en que orden abordar. Además permite salir de vez en cuando de la trama principal ya sea para enriquecerla con tramas secundarias o simplemente para “cambiar de aires”.

Cabe destacar que la recompensa ofrecida por una misión, es la misma independientemente de cuantas personas vallan a completarla. Tanto si es uno como si son 10, recibirán la misma recompensa.

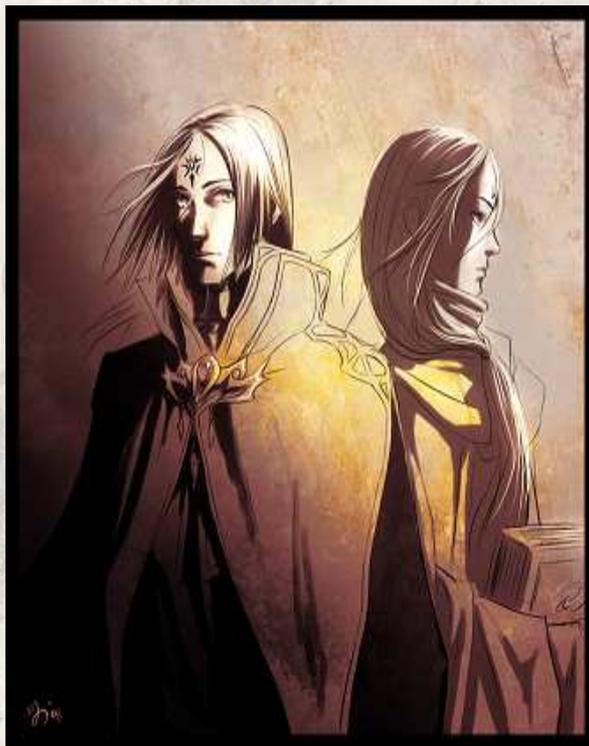
### El consejo (opcional)

Los dirigentes de los grandes gremios, conscientes de la necesidad de unas normas y unas directrices comunes a todos los gremios, formaron una organización conocida como el consejo.

Entre otras cosas, es el consejo el que se encarga de lidiar con tol'rauko, la inquisición, el imperio, la alianza azul, etc....

También son los encargados de dar caza a aquellas personas que quebrantes sus normas, y de determinar si determinadas personas deben o no ser controladas por sus gremios mediante sellos de contención

Una de las tareas principales y mas arduas, es evitar en la medida de lo posible las hostilidades entre los gremios. Y en caso de no poder evitar la confrontación, arbitrarla y evitar males mayores.



妖刀 暗獄玉  
あやとう くらごくたま  
あまのたま

