



ARTEFACTOS Y DESAFIOS

# CRÉDITOS

## RECOPIACIÓN Y ADAPTACIÓN

Larothus

## REGLAS DE CREACION DE ARTEFACTOS

Nightlord

## REGLAS DE CREACIÓN DE TRAMPAS

Larothus

## DESAFIOS DE HABILIDAD

Adaptación de D&D 4ED.

## MAQUETACIÓN

Larothus

## ILUSTRACIONES

Todas las ilustraciones de este libro son propiedad de sus respectivos autores y están siendo utilizadas sin ánimos de lucro.

## AGRADECIMIENTOS

A todos los miembros del foro oficial de *Ánima: Beyond Fantasy*, a Nightlord (por dejarme usar sus reglas de creación de artefactos), a Wen Yu Li (Gracias por las fantásticas ilustraciones) y, especialmente a Carlos B. García Aparicio (por hacer todo esto posible :P).



# A LOS LECTORES

Este suplemento no oficial de "Ánima: Beyond Fantasy" está enfocado en la creación y utilización, tanto de trampas como de artefactos, además de explicar una serie de reglas para poder mecanizar el uso de muchas de las habilidades secundarias de éste juego. Las reglas para los "Desafíos de Habilidad" son una simple adaptación de las reglas definidas en el manual de DM de D&D 4ED., las reglas para la creación de artefactos son obra de Nightlord y las de creación de trampas, obra mía.

Es importante destacar que todas las reglas en éste suplemento fueron hechas tomando en cuenta las reglas ya existentes y no entran en conflicto de ninguna manera con éstas.

Larothus.

## DESAFÍOS

Una persecución por las atestadas calles de Arkangel, una negociación con uno de los más importantes comerciantes de Dwänolf, inutilizar un mecanismo antes de que todos en la sala queden aplastados. Todos estos desafíos son una prueba tanto para los jugadores como para sus PJs.

Probablemente muchos ya se han topado con situaciones como estas y no saben bien como pasarlas al sistema, ya sea porque no saben que habilidad secundaria usar, no les parece correcto resolver una situación de esa índole con una sola tirada de dados, o porque no saben qué dificultad sería la correcta para ese control de habilidad. Bueno, esta sección del suplemento está dedicada a todas esas personas que tienen PDs gastados en habilidades secundarias y creen que son un desperdicio y a todos esos DJs que no están contentos con la manera en que manejan estas situaciones.

Hay que dejar un par de puntos claros antes de seguir:

- † Éxito: Igualar o superar la dificultad requerida con una tirada de dados + modificadores.
- † Fallo: No alcanzar la dificultad establecida.
- † Pifia: Obtener un resultado de 1, 2 ó 3 al lanzar el D100.

(Todas estas reglas están explicadas con mayor detalle en el manual básico de Ánima: Beyond Fantasy).

### Las Bases

Para tener éxito en un desafío de habilidad, un PJ deberá acumular cierta cantidad de éxitos antes que cierta cantidad de fallos en un control de habilidad.

**Ejemplo:** Los PJs están tratando de cruzar el desierto, se manejan bien por la zona, pero caminar por la arena al sol no es una tarea fácil. Si juntan 4 éxitos en un control de atletismo significa que llegan a su destino rápidamente y sin problemas. Sin embargo, si juntan dos fallos antes de lograr los 4 éxitos, llegan completamente exhaustos.

## Diseñando un desafío de habilidad

Lo más importante al diseñar un desafío es tener en cuenta el contexto, en casi cualquier campaña los PJs pueden enfrentar a un grupo de ladrones, pero descubrir al D'anjayni haciéndose pasar por el clérigo de la iglesia está completamente relacionado con la campaña misma.

Para diseñar un desafío sigue estos pasos.

### Paso 1: Objetivo y Contexto

Resumen:

- † Define el objetivo del desafío.
- † Define el lugar.
- † Define quienes participarán.
- † Determina los obstáculos a superar.

Define el objetivo del desafío y los obstáculos que los PJs deberán sortear para tener éxito en él. El desafío deberá ser relevante para la campaña, es importante que los PJs se sientan motivados a pasar el desafío, éste deberá tener cierta importancia para la campaña, pero debe ser esencial. No queremos que una serie de malas tiradas lleven a la campaña a un alto indeterminado. En el peor de los casos, si los PJs fallan, deberán tomar un camino mucho más largo, difícil y peligroso, dando origen así a una nueva parte de la aventura.

Dale tanta importancia al contexto del desafío como se la darías a cualquier otra parte de la campaña, no es necesario que tengas perfectamente claro cómo será todo, pero una descripción interesante sobre el contexto siempre ayuda.

Si hay PNJs involucrados en el desafío, asegúrate de tener claro cuáles son sus motivaciones y el papel que jugaran en éste.

Un desafío no siempre tiene que ser una prueba de habilidad solamente, sino que también puede mezclarse con un combate.

### Paso 2: Dificultad y Complejidad

Resumen:

- † Fija una complejidad usando la **Tabla 1**.
- † Fija una dificultad usando la **Tabla 7** (Manual básico, p.046).

La dificultad y la complejidad del desafío determinaran cuanto les costara a los PJs superarlo. La dificultad determina que tan difícil es la prueba para un PJ, mientras que la complejidad determina el tiempo que invierten en ello (cuantos éxitos necesitan para tener éxito y cuantos fallos para que el desafío termine). Mientras más complejo el desafío, mas controles de habilidad serán necesarios y más éxitos para superarlo.

Fija la complejidad usando la **Tabla 1**, basándote en que tan relevante quieres que sea el desafío: si deseas que sea tan importante como un combate, lo normal sería fijar la complejidad en 5 (Un encuentro de complejidad 5 toma entre 15 y 10 controles para finalizar), y los PJs deberán ganar la misma



cantidad de experiencia que en un combate de dificultad similar. (Completamente a criterio del DJ.)

Fija la dificultad del desafío usando la **Tabla 7** (Manual básico, p. 046).

**TABLA 1: COMPLEJIDAD**

Complejidad	Éxitos	Fallos	Modificador de trampas
0	1	1	+0
1	2	1	+2
2	4	2	+4
3	6	3	+6
4	8	4	+8
5	10	5	+10
Especial*	NA	NA	NA

\*Especial: Para los desafíos que no se ciñen a los otros niveles de complejidad.

### Paso 3: Habilidades

**Resumen:**

- † Define las habilidades que se usarán para superar el desafío.
- † Altera la dificultad base del desafío para las distintas habilidades como veas conveniente.

Ciertas habilidades llevan naturalmente a la superación de los obstáculos, éstas deberán ser las habilidades para enfrentar el desafío. Piensa cuales serán éstas habilidades, considerando los obstáculos a superar y tratando de no dejar a ningún PJ fuera del desafío. Como DJ, tú sabes en que destaca cada PJ, trata de darles a todos una oportunidad de participar. Por lo general, es buena idea incluir una mezcla de habilidades sociales (Intimidar, persuasión); intelectuales (Ocultismo, ciencia) y físicas (Atletismo, saltar).

Piensa en las habilidades que probablemente usen para superar el desafío, y la forma en que las usarán, no siempre una habilidad dará un éxito acumulativo para superar el desafío, hay también habilidades que, tras un control exitoso, otorgan un bono al siguiente control para superar el desafío. Estas habilidades no pueden ser usadas más de una vez por desafío.

Algunos PJs tratarán de usar las habilidades que tu anticipaste, otros... no. Cuando los PJs se vean enfrentados a un desafío, deja que usen las habilidades que ellos deseen, siempre y cuando tú o él logren adaptar el uso de esa habilidad al control. Si esta habilidad se aleja mucho de lo que tú preparaste para enfrentar el desafío, siéntete libre de subir o bajar la dificultad en un nivel. Ten en mente que los PJs pueden y van a inventar nuevos usos para habilidades, que tú no habías pensado, mantente alerta y deja que usen cualquier habilidad improvisada, propiamente justificada, con sus respectivos modificadores a la dificultad. Y recuerda, no todo tiene que estar directamente relacionado con el desafío. Siempre es posible que los PJs se beneficien de maneras tangenciales al desafío, aprovechándose de la situación.

### Paso 4: Otras condiciones

**Resumen:**

- † Define las condiciones a las que se ven expuestos los PJs por el mero hecho de estar dentro del desafío.

¿Qué otras condiciones se aplican al desafío? ¿El jefe de los mercenarios exige una compensación monetaria por el tiempo perdido conversando con los PJs? ¿Existe un límite de tiempo antes de que los templarios de Tol'Rauko lleguen a las ruinas? Ésta y otras condiciones dan un cierto sentido de urgencia por superar el desafío o son parte de la penalización por caer en éste, haciéndolo más interesante. También existen condiciones favorables, que posibilitan el uso de nuevas habilidades que antes no estaba disponibles (Lograr que el mercenario hable sobre su pasado, para poder aprovechar tus conocimientos en historia del lugar y así ganarte su confianza.) o formas de ganar éxitos que los PJs no conocen (En un combate ellos eliminaron a su competencia y, por lo tanto, el líder de los mercenarios está agradecido).

### Paso 5: Consecuencias

**Resumen:**

- † Define que pasa si los PJs superan el desafío.
- † Define que pasa si los PJs no lo superan.
- † Define que significa una pifia en los distintos controles.

Cuando el desafío termine, recompensa a los PJs por su éxito (con cosas relativas al desafío y/o con puntos de experiencia) o penalízalos por su fracaso. Además de esto, si el desafío era relevante para la campaña, el éxito de los PJs deberá tener un impacto considerable sobre el desarrollo de ésta. Algunas recompensas adicionales pueden ser aliados, fama o algún título que demuestre lo que lograron, además de simplemente avanzar en la campaña.

Si los PJs fallaron el desafío, la campaña debe seguir adelante, pero de una forma diferente y posiblemente más larga y peligrosa. El fallo de una desafío debe significar el desvío de los PJs, pero no de una manera total, simplemente significa que los PJs deberán encontrar una manera distinta de lograr lo que deseaban, además de esto, fallar un desafío puede que dificulte aun más el progreso de los PJs en su aventura: El mercenario, ahora enojado, tratará de interponerse en todo lo que hagan los PJs por haberlo chantajeado. Por regla general, una pifia en un control de habilidad siempre cuenta como un fallo a la hora de acumular éxitos y fallos para superar el control.

### Enfrentando un desafío de habilidad

Enfrentar un desafío de habilidad no es muy distinto a un combate: Describe la situación, escucha lo que desean hacer los PJs, has las tiradas de dados correspondientes y describe las consecuencias. La descripción del desafío/situación, deberá dejar claro algunas (no todas) de las habilidades posibles para



resolverlo. Calcula la iniciativa para ver el orden en el que actuarán los PJs; si el desafío se da junto con un combate, enfrenta el desafío junto con enfrentar a los contrincantes, usando normalmente las reglas de combate el manual básico. Cada uno de los PJs debe realizar un control de habilidad en su turno si desea contribuir a superar el desafío. Si lo ven oportuno, un PJ puede decidir cooperar con otro en un control de habilidad (ver más adelante).

Existen casos en que los jugadores te dirán "Quiero usar Persuasión para convencer al mercenario de bajar su precio." Eso es genial, el jugador te ha dicho que habilidad secundaria desea usar y como. Otras veces el jugador sólo dirá "Quiero usar Persuasión.", en este caso deberás pedirle que sea más específico en cuanto a qué desea lograr usando ésta habilidad. Y otras veces los jugadores harán justo lo contrario, dirán "Quiero convencer al mercenario de bajar su precio.", en éste caso serás tú el que debe decidir que habilidad secundaria es la que corresponde.

## Controles de habilidad

Los desafíos de habilidad se basan en hacer controles de habilidad en ciertos momentos. Estos momentos dependen de la naturaleza y contexto del desafío. Por ejemplo, un mago tratando de aprender un hechizo de un antiguo libro de magia, deberá tirar un control de memorizar cada 5 horas de estudio que lleve.

## Controles grupales de habilidad

Cuando el éxito de un desafío depende del trabajo en conjunto de más de un PJ. Uno de ellos puede tomar el rol de líder y el resto ayudarlo a superar el desafío. Los otros PJs hacen controles de habilidad, sin embargo, éstos no cuentan como fallos ni éxitos a la hora de superar el desafío, sino que, cada vez que un PJ supere el control de habilidad con una dificultad un nivel menor que la dificultad del PJ líder, éste suma un +10 a su siguiente control (con un máximo de +40).

## Informar a los jugadores

En un enfrentamiento físico, los jugadores ya saben cuáles son las reglas y cómo se adapta el sistema a la situación, sin embargo, cuando los PJs están corriendo por la ciudad tratando de perder al Inquisidor que los persigue, ellos no necesariamente saben cómo se adaptan las reglas del juego a esa situación, no saben que controles les dan posibilidades de triunfar a menos que tu les digas. Los PJs no pueden enfrentarse a un desafío de habilidad si no saben cuál es su rol en éste, eso significa, darles un par de habilidades con las que empezar. Por ejemplo, si los PJs están tratando de infiltrarse en la iglesia, díles a los jugadores "Su habilidad con el disfraz, persuasión y su conocimiento sobre las tradiciones (En otras palabras, Historia) son vitales para lograr lo que desean".

Siempre dales a los jugadores la información necesaria para tomar decisiones inteligentes. Asegúrate de que sepan que habilidades les serán útiles para superar el desafío, no tienen porqué saber todas las habilidades que les pueden ayudar desde el comienzo, pero deben conocer algunas. Y asegúrate de decirles cuando un control les dé un éxito o un fallo, si los PJs no saben si van bien o no, no sabrán como continuar.

## Ejemplos: Desafíos de Habilidad

Es siempre recomendable usar los ejemplos como referencia para crear tus desafíos propios. Los valores para dificultad y complejidad escritos aquí son sólo sugerencias, siéntete libre de alterarlos como veas conveniente.

### Negociación Genérica

*Uno de los líderes con el ejército más poderoso de la zona de Goldar está sentado entre sus terratenientes. Devorando ferozmente un pedazo de lo que parece ser una pierna de algún animal, dicen entre ruidos. "Que es tan importante como para interrumpir mi almuerzo".*

Este desafío cubre cualquier tipo de negociación para obtener la ayuda o favor de algún líder de jerarquía y poder mayor a la de los PJs. El desafío puede tardar sólo unos minutos de conversación o puede alargarse hasta algunas semanas mientras los PJs tratan de ganarse su confianza por diferentes medios.

**Contexto:** Para que el PNJ decida prestar su ayuda, los PJs deberán convencerlo de que son dignos de confianza y que su causa lo ayuda de alguna manera.

**Dificultad:** DIF.

**Complejidad:** 4.

**Habilidades:** Persuasión.

*Persuasión (DIF):* Tratas de convencer por medio de argumentos al PNJ de que los ayude.

*Persuasión (DIF):* Tratas de convencer por medio de mentiras y trucos al PNJ de que los ayude.

*Persuasión (MDF):* Logras que el PNJ mencione algún hecho significativo sobre su pasado, abriendo la posibilidad de un control de Historia.

*Buscar (DIF):* Analizas el carácter del PNJ y usan esa información para empatizar con él. El primer uso de ésta habilidad revela que cualquier uso de Intimidar provoca un fallo.

*Historia (MED):* Usas información sobre el periodo histórico relacionado con el pasado del PNJ para ganar su confianza. Esta habilidad sólo puede usarse una vez de ésta forma durante el desafío. Solo se puede usar luego de superar MDF en un control de Persuasión.

*Intimidar:* El PNJ no se deja intimidar. Cualquier uso de esta habilidad otorga un fallo.

**Éxito:** El PNJ accede a entregarles su apoyo, éste puede ser monetario o de otro tipo.

**Fallo:** El PNJ no es convencido y no accede a ayudar a los PJs.



**Pifia:** Cualquier pifia superior a 50 durante el desafío lo termina. Significa que algún PJ dijo algo que no debía, desencadenando así la ira del PNJ. Normalmente éste no tomara ninguna acción inmediata, pero tratará de perjudicarlos de cualquier manera posible posteriormente. Una pifia superior a 100 significa que alguno de los PJs ha metido la pata... hasta el fondo... Deberán huir lo más rápido posible o afrontar las consecuencias.

## Negociación en el juego:

### Primer Asalto

*El orden de turno es el siguiente. Árdemion (223), Richard (185), Frenzen (92). El líder (DJ) no hace ninguna tirada por turno, pero responde adecuadamente.*

**Árdemion:** Voy a tratar de resolver esto con persuasión. Mi magnánimo Líder, si usted, y su magnífica autoridad, nos pueden ayudar, no sólo lograremos completar nuestra tarea, sino que, además, no tendrá que preocuparse más de esa banda de ladrones que van por los caminos robándole a los comerciantes de sus dominios. *(Realiza el control y obtiene un éxito).*

**Líder:** Hmm, muy cierto. Aun recuerdo cuando era joven y salíamos a los caminos con miedo de ser asaltados... *(El DJ informa a los jugadores que pueden usar Historia para ayudarlos con el desafío ahora).*

**Richard:** ¡Yo sé historia! Uso historia para ver qué sé sobre los últimos 20 años de éste lugar. *(Lanza los dados y obtiene un éxito).*

**DJ:** Sabes que existe una banda de ladrones tiene su guarida por estas tierras y que por cerca de 25 años ha estado robando a los campesinos y comerciantes del área.

**Richard:** Bien, le digo esto al Líder: Sé que la misma banda de ladrones lleva haciendo lo suyo por estos lugares desde hace más de 25 años. ¡Si nos ayuda, los habitantes de éste lugar nunca más tendrán miedo de salir al camino!

**Líder:** Aajajajaja, es muy cierto lo que dices, pero también es cierto que en este momento mis tropas están muy ocupadas manteniendo a raya a los invasores en las fronteras.

**Frenzen:** Voy a usar Persuasión para mentirle al Líder, voy a tratar de convencerlo de que los ladrones planean empezar a saquear los pueblos. Líder, hemos averiguado que los ladrones planean comenzar a saquear los pueblos, ya están haciendo los preparativos. Si no los detenemos ahora, tal vez sea muy tarde. *(Obtiene un éxito).*

**Líder:** ¡¿Qué?! No voy a dejar que esos #\$\$%&/ se salgan con la suya, pero aun así, lo que ustedes piden es mucho...

### Segundo Asalto

*El orden de turno es el siguiente. Richard (122), Frenzen (96), Árdemion (85).*

**Richard:** Me aburrí. Trato de intimidar al Líder. ¡Mira, hombre, todo lo que pedimos son algunos soldados y recursos para matar a esos #\$\$%&/ si no nos quieres ayudar, los ladrones serán la menor de tus preocupaciones! *(Richard lanza los dados sin saber que cualquier intento de intimidación es inútil).*

**Líder:** ¡¿Cómo te atreves, no sólo interrumpen mi almuerzo, sino que además vienen con amenazas?! Esto no lo aguanto. *Se levanta y toma su hacha.*

**Frenzen:** ¡No nos precipitemos! Trato de entender las motivaciones del Líder. Disculpe a mi amigo, cada vez que se trata de acabar con ladrones o asesinos, se pone así, esos bastardos se aprovechan de la gente pobre y esforzada. *(Hace un control de Buscar y logra un éxito).*

**Líder:** *Más calmado.* Si, puedo entender eso, yo solía ser así, pero aun así, el respeto es lo más importante, sobre todo en tierras como ésta. *Se vuelve a sentar. (El DJ explica aparte que cualquier intento de intimidar al Líder implica un fallo automático).*

*La cuenta va en 4 Éxitos y 1 Fallo. El desafío continua...*

## Persecución Urbana

*Los comerciantes lanzan cuanto injuria pueden mientras los mercenarios de Sol Negro corren detrás del ladrón que escapa con joyas y algo más, por las atestadas calles de Americh.*

Ya sea un ladrón escapando de algunos guardias; un mago de la inquisición; o los PJs tratando de atrapar un vampisapo para ganar el concurso local del animal más raro; las persecuciones son algo completamente normal en casi cualquier entorno, sobre todo en las ciudades. Una persecución normalmente toma sólo unos asaltos, pero puede tomar hasta unas horas en tiempo de juego.

**Contexto:** Para alcanzar o escapar de alguien o algo... los PJs deben lograr moverse por su entorno más rápido y de forma más inteligente que su contraparte.

**Dificultad:** Variable: La dificultad a superar depende de la diferencia entre la AGI/INT de los participantes de la persecución (Cada uno usa el más alto de ambos) (La puntuación, no el modificador). Si la puntuación del PJ es menor que la del PNJ, debe usar la dificultad de la columna "Menor" y, por el contrario, si es mayor, deberá superar la dificultad de la columna "Mayor" de la siguiente tabla.



Diferencia de AGI/INT	Menor	Mayor
0	DIF	DIF
1	DIF	MED
2	MDF	MED
3	MDF	FAC
4	ABS	FAC
5	ABS	RUT
6	CIM	RUT
7	IMP	RUT
8	INH	RUT
9+	ZEN	RUT

**Complejidad:** 5.

**Habilidades:** Acrobacias, Atletismo, Buscar, Callejeo, HA.

*Acrobacias (VAR):* Haces piruetas esquivando gente, pasando por lugares estrechos y peligrosos y saltando obstáculos.

*Atletismo (VAR):* Corres lo más rápido que puedes, esquivando obstáculos en tu camino.

*Buscar (VAR):* Encuentras un atajo o un lugar donde esconderte. Usar ésta habilidad no cuenta a la hora de acumular éxitos para el desafío, pero, de pasar el control, ganas un bono de +10 al siguiente control para superarlo.

*Callejeo (VAR+1):* Usas tu conocimiento sobre las urbes para usar los flujos de gente y la disposición de edificaciones a tu favor.

*HA (HD):* Atacas a tu contraparte desde lejos para impedir su avance. Al contar como un ataque mientras corres, aplicas el -25 por 2° acción. Esta maniobra sólo se puede usar si posees algún arma para atacar a distancia.

**Éxito:** Logras escapar de tu persecutor, éste ya no podrá perseguirte y deberá buscarte de otro modo. – Alcanzas a tu contraparte, dándose inicio a un combate. Si éste no se detiene, la situación se resuelve con las reglas de “Retirarse del combate”. Recuerda que todo esto se hace mientras corres a tu máximo tipo de movimiento, por lo que cada acción por sobre la primera implica un modificador de -25 acumulativo por asalto.

**Fallo:** No logras alcanzar a tu contraparte y deberás usar otros métodos para dar con tu objetivo (Rastrear, buscar, etc.). - Tu contraparte da contigo y comienza un combate. Si deseas seguir escapando, deberás retirarte del combate previamente.

**Pifia:** Una pifia superior a 50 significa que tropiezas, tomas el camino equivocado, o chocas con alguien, retrasándote. Pierdes un punto de cansancio debido al esfuerzo hecho para recuperarte.

Una Pifia superior a 100 significa que tropiezas con algo rodando estrepitosamente por el suelo, sufriendo alguna lesión. Fallas automáticamente el desafío y sufres un daño entre 40 y 60 PV, a discreción del DJ.

**Especial:** Para una persecución enfrentada (normalmente entre dos PJs), la complejidad del desafío, representa la cantidad de éxitos que el PJ que escapa deberá obtener sobre el otro y depende de la cantidad de obstáculos visuales que existan en el entorno. Para perder a alguien en una atestada ciudad como Americh o en un bosque denso, sería necesario obtener una diferencia de 3 éxitos, mientras que en un campo abierto será necesario obtener una de 5 éxitos. Por el contrario, cuando la diferencia llega a 0 significa que uno de los PJs ha alcanzado al

otro. La ventaja con la que parte el que escapa depende de la distancia a la que se encuentren uno del otro cuando empiezan a correr y queda a completa discreción del DJ.

Para cambiar el entorno, basta con sustituir la habilidad Callejeo, por otra más relacionada con éste.

## Interrogación Genérica

*El ladrón lanza injurias mientras te mira con odio.*

En este desafío, los PJs tratan de conseguir información de un prisionero, la interrogación puede tomar algunos minutos, horas, y a veces hasta días.

**Contexto:** Para obtener la información que desean, los PJs deberán conseguir un trato o quebrar la voluntad del captivo.

**Dificultad:** Variable, depende de la puntuación de Voluntad del prisionero (Consultar tabla).

VOL	Menor
1-3	RUT
4-5	FAC
6-7	MED
8-9	DIF
10	MDF
11-12	ABS
13-14	CIM
15	IMP
16-17	INH
18-20	ZEN

**Complejidad:** 2.

**Habilidades:** Persuasión, Intimidar.

*Persuasión (VAR):* Tratas de engañar al PNJ para que revele información de importancia. Un fallo usando este método significa que el prisionero ve tu engaño. La dificultad para todos los controles durante el resto del desafío aumenta en 1 nivel (Hasta un máximo de +1).

*Persuasión (VAR):* Tratas de negociar de buena fe con el PNJ, ofreciendo cosas a cambio por la información que deseas obtener.

*Intimidar (VAR):* Tratas de conseguir la información que deseas por medio de amenazas y abuso verbal. Un fallo en éste control aumenta el nivel de dificultad en un nivel de todos los controles durante el resto del desafío (Hasta un máximo de +1).

**Éxito:** El PNJ entrega información de cierta relevancia y puede que hasta esté de acuerdo con actuar de espía para ustedes. En el caso de haber conseguido 3 o más éxitos negociando de buena fe, deberás hacer lo posible por cumplir con tu palabra.

**Fallo:** El PNJ se rehúsa a dar cualquier información.

**Pifia:** Una pifia superior a 50 da por concluido el desafío, y el PNJ da información peligrosamente incorrecta, lo que lleva a los PJs a una emboscada o los pone en peligro. Para que los jugadores no se den cuenta, es recomendable seguir con el desafío como si sólo hubiera sido un fallo, pero de ahí en adelante sólo entregar información errónea.



## Perdido en tierras salvajes

*Luego de salir de Arkangel, internarte en el bosque y correr por dos horas, al fin perdiste al Inquisidor... pero no tienes ni la más remota idea de donde te encuentras, estás completamente perdido...*

Los PJs tratan de sobrevivir lo suficiente como para lograr salir de un entorno poco familiar y salvaje. Los controles de éste desafío se llevan a cabo cada hora o cada día que permanecen perdidos.

**Contexto:** Los PJs deberán usar sus conocimientos sobre geografía para poder encontrar algún lugar familiar o un asentamiento de algún tipo.

**Dificultad:** Variable, depende de lo familiar que es el entorno para los PJs y de la vastedad del mismo. Varía entre MED y ABS.

**Complejidad:** 3.

**Habilidades:** Geografía, Atletismo, Buscar.

**Geografía (VAR):** Tratas de moverte por el terreno guiándote por los accidentes geográficos conocidos del área.

**Atletismo (VAR):** Por lo menos uno de los miembros del grupo deberá superar un control de Atletismo todos los asaltos para guiar a los personajes por los caminos menos difíciles y así no desperdiciar energía de formas innecesarias.

**Buscar (VAR):** Buscas puntos de referencia y lugares por donde moverte. El uso de esta habilidad no cuenta a la hora de acumular éxitos para el desafío, pero tras haber pasado el control otorga un bono de +10 al siguiente control para superarlo.

**Éxito:** Los PJs encuentran algún lugar familiar o un asentamiento de algún tipo, logrando así encontrar el camino que los lleva a su objetivo.

**Fallo:** Los PJs se pierden completamente y se topan con algún contratiempo que los desvía de su objetivo original. Luego de haber superado el contratiempo deberán enfrentar otro desafío igual al anterior o, como recompensa por superar el contratiempo, encontrar algún punto familiar.

**Pifia:** Una pifia mayor a 100 en el control de Geografía termina con el desafío, con las mismas consecuencias que el fallo de éste. Una pifia mayor a 50 en el control de Atletismo implica que los PJs se ven perjudicados por efectos ambientales. Pierden un punto de cansancio o entre 40 y 60 PV.

## Atravesando terrenos difíciles

*“Es cerca del medio día, el Sol quema mi cabeza atravesando lo poco que me queda de cabello, no hay una sola sombra en kilómetros a la redonda... Mal día para querer cruzar el desierto...”*

*Hiroto.*

Muchas veces los PJs sabrán exactamente donde se encuentran, pero conocer la geografía del lugar no siempre es lo más difícil de viajar. El terreno puede ser traicionero y difícil de atravesar, sobre todo cuando ellos los persiguen...

**Contexto:** Los PJs tratan de atravesar una zona de terreno difícil, ellos saben donde están, pero moverse por el área puede ser todo un reto y las posibilidades de quedar exhausto son altas.

**Dificultad:** Variable: Las zonas más difíciles de cruzar, como pantanos y tupidos bosques tiene una dificultad de ABS, mientras que en terrenos desérticos la dificultad es de DIF. Al final la dificultad de atravesar una zona queda a completa discreción del DJ.

**Complejidad:** 5. Esta complejidad representa el avance de los PJs cada 1 hora de trayecto recorrido. Obviamente los PJs deben tener algún apuro en atravesar la zona, o nada les impediría demorarse algunas horas en avanzar uno o dos metros.

**Habilidades:** Atletismo

**Atletismo (VAR):** Tratas de avanzar lo mejor que puedes por el terreno cuidando de no tropezar ni gastar energía de manera innecesaria.

**Éxito:** Llegas a tu destino con no más que unos rasguños.

**Fallo:** Logras llegar a tu destino, sin embargo el viaje ha sido extenuante. Pierdes dos puntos de cansancio.

**Pifia:** Cualquier pifia superior a 50 durante el desafío significa que te tropiezas, caes o ruedas colina abajo, lo que implica un esfuerzo extra de tu parte. Pierdes un punto de cansancio o entre 40 y 60 PV, a discreción del DJ.

## Estudio Genérico

*Eran ya las seis de la mañana, podía escuchar el trino de por lo menos 10 especies distintas de aves, su escritorio estaba tapizado en textos, el suelo completamente cubierto de manuscritos en distintos idiomas y en un atril, al costado suyo, la piedra filosofal, una extraña pieza de metal negro; pero aun no era suficiente, aun no entendía ni la mitad de los intrincados procesos tecnológicos necesarios para crear vida...*

Este desafío incluye tanto la capacidad de absorber información, como de investigar por cuenta propia. Los controles de habilidad se llevan a cabo una vez cada 5 horas de estudio que el PJ lleve (no necesariamente seguidas).

**Contexto:** Un PJ hace lo posible por aprender sobre un tema en particular en el menos tiempo posible.

**Dificultad:** Variable, se deja a completa discreción del DJ. La dificultad de aprender datos de memoria sin comprenderlos, se considera RUT; mientras que la de investigar sobre la creación y los misterios del origen de la vida es de ZEN.

**Complejidad:** Especial. No existe un verdadero fallo a la hora de adquirir nuevos conocimientos por lo que la complejidad representa la cantidad de éxitos que el PJ debe lograr para considerar algo como aprendido. Esta cantidad debe ser un número entre 1 (para las materias más simples, recordemos que son 5 horas de estudio) e  $\infty$  (para las materias que nunca se terminan de estudiar, aunque se recomienda parcelar la materia en sumandos finitos...). La complejidad base es teniendo un maestro propiamente capacitado que esté dedicándole tiempo al PJ, de no ser así y poseer un texto la complejidad aumenta en dos tercios (2/3) o, en el caso de ser autodidacta, aumenta al doble.



**Habilidades:** Memorizar, Cualquier habilidad intelectual.

**Memorizar (VAR):** Usas tu intelecto para aprender lo escuchado/leído/visto de tal manera de poder recordarlo en otro momento.

**Habilidad Intelectual (VAR):** Haciendo uso del conocimiento base adquirido previamente, desarrollas teorías y explicaciones a posibles observaciones y hechos. Este control sólo es posible para habilidades secundarias intelectuales que el DJ considere apropiadas y sólo si la habilidad final base (sin dado) del PJ alcanza el valor de dificultad Difícil (DIF).

**Éxito:** Logras aprender lo deseado, ya sea sólo de memoria o comprendiendo lo aprendido.

**Fallo:** NA.

**Pifia:** Al obtener una pifia mayor a 50 se considera que el estudiante no ha entendido bien parte de las enseñanzas del texto/maestro y debe volver a repasarlas o que el investigador se ha dado cuenta que su teoría actual sobre la materia no era correcta y deberá comenzar nuevamente. Pierde dos éxitos de los que llevaba acumulados (No puede alcanzar cifras negativas de ésta manera).

### Aprendizaje Mágico

Aprender un hechizo nuevo o subir el nivel de vía no son cosa fácil, para poder hacerlo un PJ debe dedicar hasta meses de estudio. En este desafío un PJ que desee subir un nivel de vía, o aprender un nuevo conjuro, podrá realizar un control cada 5 horas de estudio. Es importante recordar que éste sistema no reemplaza de ninguna forma el sistema de niveles de magia, por lo que un PJ aun se verá limitado por su Inteligencia a la hora de calcular el nivel de magia al que podrá llegar como máximo.

**Contexto:** Para aprender hechizos nuevos un PJ deberá memorizar libros y comprender el comportamiento del flujo de almas.

**Dificultad:** Variable, depende del nivel de magia al que corresponda el hechizo.

Dificultad	Nivel de magia
20 Rutinario	1-10
40 Fácil	11-20
80 Media	21-30
120 Difícil	31-40
140 Muy Difícil	41-50
180 Absurdo	51-60
240 Casi Imposible	61-70
280 Imposible	71-80
320 Inhumano	81-90
440 Zen	91-100

**Complejidad:** Especial. El aprendizaje mágico se ve sujeto a las reglas generales de “Estudio genérico” (ver más arriba). Tanto la cantidad de éxitos requeridos para subir una vía como para aprender un conjuro directamente se encuentran en la siguiente tabla. Es importante destacar que los niveles de las vías suben uno a la vez, es decir, para subir una vía a nivel 3, es necesario previamente tener la vía en nivel 2.

Magia	Maestro	Éxitos Texto	Sólo
Vía mágica Afín	Nivel x4	Nivel x6	Nivel x8
Conjuro Afín	Nivel x12	Nivel x18	Nivel x24
Vía mágica Neutra	Nivel x4	Nivel x6	Nivel x8
Conjuro Neutro	Nivel x12	Nivel x18	Nivel x24
Vía mágica Opuesta	Nivel x8	Nivel x12	Nivel x26
Conjuro Opuesto	Nivel x24	Nivel x36	Nivel x48

**Habilidades:** Memorizar, Valoración Mágica, Ocultismo.

**Memorizar (VAR):** Al igual que aprendiendo cualquier otra materia, usas tu capacidad de guardar información para luego poder usarla a tu favor.

**V. Mágica (VAR):** Usando tus ya desarrolladas capacidades sobrenaturales intentas adquirir nuevos conocimientos mediante experimentos y experiencia. Este control sólo es posible si la habilidad final base (sin dado) del PJ alcanza el valor de dificultad Difícil (DIF).

**Éxito:** El PJ es aprende el hechizo o sube el nivel de vía que deseaba, gastando en el proceso los niveles de magia necesarios.

**Fallo:** NA.

**Pifia:** Al igual que en “Estudio genérico”, al obtener una pifia mayor a 50 se considera que el estudiante no ha entendido bien parte de las enseñanzas del texto/maestro y debe volver a repasarlas o que el mago se ha dado cuenta que su teoría actual sobre la magia no era correcta y deberá comenzar nuevamente. Pierde dos éxitos de los que llevaba acumulados (No puede alcanzar cifras negativas de ésta manera).

En las siguientes tablas se muestra el tiempo promedio aproximado necesario para subir desde 0 a distintos niveles de vía y para algunos niveles de conjuro. Esta estimación considera que el mago estudia su vía afín con un maestro, cinco horas diarias, 5 días a la semana, no pifia y: no obtiene fallos (Mínimo) o cada dos éxitos obtiene un fallo (Medio).

Nivel de Vía	Tiempo	
	Mínimo	Medio
10	1 Año	2 Año
20	4 Años	5 Años
30	8 Años	11 Años
40	13 Años	19 Años
50	20 Años	30 Años
60	29 Años	43 Años
70	39 Años	58 Años
80	50 Años	75 Años
90	63 Años	95 Años
100	78 Años	117 Años

Nivel de Conjuro	Tiempo	
	Mínimo	Medio
20	11 Meses	1 Año, 5 Meses
40	1 Año, 10 Meses	2 Años, 9 Meses
60	2 Años, 9 Meses	4 Años, 2Meses
80	3 Años, 8 Meses	5 Años, 6 Meses
100	4 Años, 7 Meses	6 Años, 10 Meses



# ARTEFACTOS

Diseñar un artefacto, sin desequilibrar el juego es una de las tareas que más problemas traen a un director de juego (está un nivel de dificultad más abajo que tratar con un Munchkin xD) por esto he decidido incluir éste sistema diseñado por Nightlord para la creación de éstos.

## Creación de Artefactos

Este sistema no fue diseñado poniendo costes al azar, cada uno de los costes está basando en los costes de las ventajas, desventajas y poderes de monstruos del manual básico. No obstante, la creación de artefactos usando este sistema debe siempre ser supervisada por el DJ.

### Paso 1: Idea y concepto

**Resumen:**

- † Tener claro el aspecto visual y los efectos que uno desea que tenga el artefacto.

Es muy importante que antes de crear el objeto tengamos claro como se ve y que hace exactamente, esto incluye las ventajas y desventajas que dan al PJ y su grupo por portar dicho objeto.

### Paso 2: Traducción al sistema

**Resumen:**

- † Pasar los efectos y cualidades del objeto al sistema de Ánima.

Una vez se tienen claras las características del objeto, éstas se deben traducir al sistema de ánima. Para esto, basándote en la siguiente tabla vemos cuantos PDs podemos gastar según cuantos PCs queremos gastar en el objeto.

PCs	PDs
1	75
2	150
3	225

### Paso 3: El objeto

**Resumen:**

- † Usa la siguiente tabla para comprar el objeto en que estará basado el artefacto.
- † Compra la calidad de éste.

Se elije el objeto en cuestión basándose en la siguiente tabla. Si el artefacto consta de más de un objeto (como por ejemplo un carcaj de flechas de fuego) habrá que pagar por cada uno de ellos por separado (el carcaj y cada una de las flechas).

Objeto base	Coste
Arma Pequeña	5
Arma Media	10
Arma Grande	15
Armadura (Peto)	5
Armadura (Camisola)	10
Armadura (Completa)	15
Objeto sin utilidad (Anillo, emblema, etc.)	0
Objeto útil (Cuerda, ropa, flechas, etc.)	5

Para la calidad del objeto consultamos la siguiente tabla. El coste a pagar dependerá de la cantidad de objetos que compongan el artefacto (si, por ejemplo, son 2 espadas, se deberá pagar la calidad para cada una de ellas por separado). La munición se paga una sola vez (si compras 10 flechas cada una habrá costado 5PDs pero el modificador de +5 a todas ellas se paga sólo una vez).

Calidad	Coste
+5	20
+10	40
+15	80
+20	160

### Paso 4: Poderes y bonos.

**Resumen:**

- † Compra sus poderes y bonificaciones.

Compra los efectos que desees para el artefacto usando las tablas del manual básico (cap. 26, p.289-298)\*, los bonos a las habilidades que desees y los efectos especiales (ver más adelante).

\* Un artefacto puede aprovechar plenamente los bonos que otorgan las distintas desventajas de esta sección bajo las siguientes condiciones:

- † **Degeneración:** los puntos de vida se pagan al inicio del día y no al final del mismo. Se puede negar el pago de éstos en situaciones críticas (normalmente para evitar la muerte), aunque ello implica no poder hacer uso del artefacto durante 24 horas. Si otra persona lo paga por ti, el artefacto quedará ligado a su alma y será él quien pueda usar el artefacto y no tú.
- † **Vulnerabilidad extrema:** Una vez sueltas el artefacto, dura 24 Horas, es decir, si has empuñado el artefacto tendrás esa vulnerabilidad durante todo momento antes de soltar el artefacto y durante las próximas 24 horas luego de haberlo soltado. Esta regla se aplica a cualquier persona que cumpla las condiciones para sufrir la vulnerabilidad. El efecto de Vulnerabilidad extrema no puede "dejar de pagarse" como en el caso de la degeneración.

Los costes por efectos adicionales están en la siguiente tabla.

Efecto número	Modificador al Coste
1°	+0
2°	+5
3°*	+10

\*Máximo 3 poderes.



		1PC	2PC	3PC
	Gnosis Máxima	10	20	30
	HA, HD y Proyecciones	5	10	15
<b>Bonos</b>	ACT	20	20	20
<b>Máximos</b>	Zeon	100	300	600
	Potencial Psíquica	20	20	20
	Habilidades Secundarias	30	45	60

Habilidades Secundarias*	Coste
+1 Primer Campo	1
+1 Segundo Campo	2
+1 Tercer Campo	3

\*La capacidad para adquirir bonos a las habilidades secundarias cuenta como 1 sólo efecto.

Sin importar cuantos objetos compongan el artefacto, cada efecto solo se deberá pagar una vez. Y, en el caso de ser más de un objeto y sólo querer afectar a uno de ellos (la munición cuenta como 1 objeto) se aplicará un -20 al coste de ese efecto\*. Ese -20 no puede reducir el coste del efecto por debajo de la mitad de su coste original (si el efecto en sí cuesta 30, su coste final será de 15), además, esta reducción al coste sólo se puede aplicar una vez, es decir, si cada parte del artefacto da un efecto distinto, el -20 sólo se aplicará a la compra de uno de los poderes.

\*Esta reducción al coste sólo se aplica a los poderes de monstruo, no a los bonos a las habilidades primarias ni secundarias.

PCs	Efectos especiales	Coste
2	Imperdible	50
1	Munición infinita (Básica)	65
3	Munición infinita (dentro del arma)	95

#### Efectos especiales:

- † Retornar: Propiedad que convierte al artefacto en algo que no puedes perder (desaparece en cuanto lo sueltas, puedes "llamarlo" para que venga siempre, tele transporte instantáneo hasta tu presencia/mano, etc.).
- † Munición infinita (Básica): Permite que siempre haya un tipo de munición especificado (y no otro) dentro de un recipiente (aparece en una bolsa, un carcaj, etc.).
- † Munición infinita (Avanzada): Permite que el arma se recargue sola, aunque NO disminuye el tiempo de recarga, tan sólo te permite ocupar tus acciones en otra cosa mientras la recarga se produce.

**Nota:** La compra de TA adicional para una armadura se considera "capa adicional" y por tanto se aplican las reglas de llevar 2 armaduras (es decir, se escoge la más alta y se suma la mitad de la más baja) aunque no hay penalizadores extras.

### Opcional: Habilidades Primarias.

Además de las opciones ya entregadas, existe la posibilidad de comprar bonos a habilidades primarias como ACT, HA, proyecciones, etc...

#### Advertencia:

"Yo **NO** recomiendo el uso de las siguientes reglas opcionales, por su capacidad para desequilibrar el poder de un personaje. Además, ninguna de ellas ha sido testada en partidas reales. Si aun así estás decidido a usarlas, hazlo con sumo cuidado."

Nightlord.

La cantidad de Habilidades Primarias que puedes subir mediante un artefacto depende del nivel de éste. Además, el coste de la HA, HD, Proyecciones y los múltiplos de Zeon varía según el número de bonos a Habilidades Primarias que compres (hasta un máximo de 3). Es importante mencionar que, al contrario que con las Habilidades Secundarias, los bonos a distintas Habilidades Primarias se consideran efectos distintos.

Múltiplos de HA, HD, Proyecciones y Zeon	Coste
+1 Primera*	2
+1 Segunda*	3
+1 Tercera*	4

\*+10 si se trata de Zeon.

Cabe mencionar que al aumentar la capacidad de Zeon de un artefacto, el tamaño de éste también crece, alcanzando a veces metros de altura.

El coste de la ACT y del Potencial psíquico no varía según la cantidad de bonos a Habilidades Primarias, pero si varía según la regla de efectos adicionales.

ACT	Coste
+5	25
+10	50
+15	100
+20	200

Potencial Psíquico	Coste
+5	20
+10	40
+15	80
+20	160

## Ejemplos: Artefactos

### Espada omnisciente (Artefacto de 1 pts.)

Nadie sabe cómo, ni quién creó esta espada, pero cada vez que alguien la desenfunda y empuña, sus sentidos se ven aumentados hasta lo imposible.

Espada Corta	10 PDs
Calidad (+5)	20 PDs
Visión Extrasensorial	30 PDs
Habilidades secundarias	5 PDs
Advertir (+5)	10 PDs



Espada Corta +5: HA/ HD +5, Daño 50, Turno +20, Entereza 22, Rotura 6, Presencia 70, TA -1

### *Arco de furia draconiana (Artefacto de 3 pts.)*

A simple vista este set es idéntico a cualquier arco con su carcaj, pero al verlo más de cerca puede apreciarse que estos están compuestos por diminutas escamas. Cada vez que su portador lo desee, el arco se transforma en un brazalete, y el carcaj (con sus 9 flechas), en un collar. Sin importar cuantas veces uno dispare, el carcaj parece siempre tener las mismas 9 flechas dentro.

<b>Arco Corto</b>	10 PDs
<b>Calidad (+10)</b>	40 PDs
<b>Metamorfismo (Condicionado)</b>	40 PDs
<b>Reacción Mejorada (+20)</b>	20 (+5) PDs
<b>Carcaj</b>	5 PDs
<b>Metamorfismo (Condicionado)</b>	0 PDs
<b>Flecha de fajo (x9)</b>	45 PDs
<b>Calidad (+5)</b>	20 PDs
<b>Retornar (Condicionado)</b>	30 (+10) PDs

Arco Corto +10: HA/HD +10, Turno 0, Entereza 27, Rotura 7, Presencia 115.

Flecha de fajo +5: Daño 40, Entereza 13, Rotura 5, Presencia 70, TA -1.

### *Armadura de Sólomon (Artefacto de 3 pts.)*

Casi nada se sabe del antiguo imperio de Sólomon, y aun menos se sabe sobre sus avances tecnológicos, sin embargo, algunos de éstos aun se encuentran en antiguas ruinas antiguas. La armadura de Sólomon es una pieza de equipo diseñado para adaptarse a su usuario cambiando de apariencia según su conveniencia. Este set de espada y armadura pasará de ser unos simples ropajes, a una armadura de piezas con sólo pensarlo. Pero para que esto funcione, su usuario deberá tener la sangre del antiguo imperio corriendo por sus venas.

<b>Espada bastarda</b>	15 PDs
<b>Calidad (+5)</b>	20 PDs
<b>Metamorfismo Básico</b>	40 PDs
<b>Ataque Sobrenatural</b>	60 (+5) PDs
<b>Armadura Completa (Piezas)</b>	15 PDs
<b>Calidad (+5)</b>	20 PDs
<b>Metamorfismo Básico</b>	0 PDs
<b>Yelmo (Completo Abierto)</b>	5 PDs
<b>Visión Extrasensorial</b>	30 (+10) PDs
<b>Metamorfismo Básico</b>	0 PDs

Espada Bastarda +5: HA/HD +5, Daño 80, Turno -25, Entereza 25, Rotura 10, Presencia 75, TA -1.

Armadura Completa +5: Requerimiento de Armadura 45, Penalizador Natural -15, Restricción al Movimiento 1, Entereza 25, Presencia 80, Clase Dura. TA: FIL 5, CON 4, PEN 3, CAL 4, ELE 3, FRI 3, ENE 0.

Yelmo: Requerimiento de Armadura 5, Penalizador a la Percepción -20, Entereza 16, Presencia 25. Clase Dura. TA: FIL 5, CON 4, PEN 5, CAL 3, ELE 0, FRI 3, ENE 1.

### *Hikari no Ken (Espada de la luz) (Artefacto de 3 pts.)*

La famosa espada de la luz, ha pasado de generación en generación por una familia de espadachines famosos, descendientes del héroe que destruyo al demonio Zaniffar. Por tradición, en cada generación los hijos de la familia se batían a duelo por el derecho a heredar la espada, terminando muchas veces en la muerte de alguno de ellos. Luego de muchas generaciones de seguir con esta tradición, el hijo menor de la familia huyó con la espada, tratando de detener la rivalidad familiar, arrojando la espada a un rio. Ahora, su paradero es desconocido.

<b>Espada larga</b>	10 PDs
<b>Calidad (+20)</b>	160 PDs
<b>Daño Incrementado (+20)</b>	20 PDs
<b>Daña Energía (ENE)</b>	10 (+5) PDs
<b>Ataque elemental (Luz)</b>	10 (+10) PDs

Espada Larga +20: HA/HD +20, Daño 90, Turno 20, Entereza 53, Rotura 23, Presencia 265, TA -4.



### *Brazalete Estelar (Artefacto de 2 pts.)*

Muchas cosas se pueden hacer con metal, y muchas más con metales fuera de éste mundo. Pocas son las personas que saben cómo trabajarlo debido a su escasez y a la amplia variedad que hay, pero se dice que aquellos que saben sacarle provecho a este singular material logran fabricar los objetos más poderosos de este y otros mundos. Este brazalete parece a simple vista como una argolla de hierro forjado con extrañas runas en su superficie, pero al introducir algo dentro, éste se ajusta al tamaño comprimiéndose y expandiéndose según sea necesario. Si por casualidad este artefacto llegara a manos de un hechicero, éste notaría la particular forma en que la magia circula a través de este tan peculiar brazalete.



Brazalete

Calidad: +5

Metamorfismo (Condicionado)

ACT +10

Zeon: 60

0 PDs

20 PDs

40 PDs

50 (+5) PDs

24 (+10) PDs

Brazalete +5: Presencia 264, Puntos Estructurales 150, Barrera de Daño 80.

# TRAMPAS

Ningún juego de fantasía y aventuras estaría completo sin trampas. A continuación veremos todas las reglas a seguir para la creación y uso de éstas. Esto es sólo una pauta, y los valores propuestos son sólo una sugerencia, aunque basada en el manual básico de *Ánima*. Siéntanse libres de modificar cualquier cifra como más les acomode.

## Las bases

Existen dos tipos de situaciones que se resuelven de la misma manera para este sistema, estos son las trampas y los peligros. Una trampa es un artefacto diseñado por alguien para retener, detener o eliminar alguna amenaza, por otro lado, un peligro es una serie de condiciones que se dan en la naturaleza y que pueden resultar verdaderamente perjudiciales para los PJs Sin importar de qué trampa se trate, todas se ciñen a un conjunto de normas generales de una manera parecida.

- † Los valores para la Habilidad de Trampa (HT), Presa y Turno, dados por la Tabla 2: Trampas son valores fijos, al ser un objeto sin inteligencia propia una trampa nunca tirará dados y usará esos valores como habilidad final, esto incluye la HA (Ver más adelante).
- † El turno de una trampa sólo sirve para determinar el orden de acción, por lo que sin importar cual sea este, una trampa sólo tomara por sorpresa a sus objetivos debido a factores interpretativos.

## Creación de trampas

### Paso 1: Asígnale un nivel

El nivel de la trampa se calcula empleando la Tabla 2: Trampas, tomando como base los criterios que ahí se indican (Armar, Desarmar, Ocultación, Habilidad de trampa (HT), Daño, Presa y Turno). Este valor determina el máximo que pueden poseer las trampas en esos ámbitos, con algunas excepciones: El creador de la trampa puede, si lo desea, poner especial énfasis en que su trampa sea, más efectiva, o más difícil de encontrar. Para esto, se debe subir/bajar en un nivel la HT y bajar/subir en un nivel de dificultad la ocultación de ésta. Es importante destacar que esto no afecta el nivel de la trampa. Si, por ejemplo, creamos una trampa nivel 60, ésta podrá tener, como máximo HT: 240 y Ocultación: MDF/DIF o HT: 140 y Ocultación: CIM/ABS.

### Paso 2: Daño y efectos especiales

Qué hace tu trampa y como, esto es lo que debes determinar. ¿Es acaso un poso con púas en el fondo?, ¿flechas salen por la pared?, ¿Una piedra gigante persigue a los que violan la seguridad de un templo antiguo?, ¿o simplemente una cuerda atrapa al vampisapo de las patas? Para asegurar que la trampa sea lo más real posible, asegúrate de tener bien claro como se ve y, ojala, una vaga idea de cómo funciona. Determina cual será el Daño de la trampa y sus posibles efectos. Como referencia puedes usar la Tabla 68: Caídas (Manual Básico, p.214) o las tablas de Poderes (Manual Básico, p.289-208), siempre manteniendo el máximo que designaste cuando le asignaste un nivel a tu trampa.

### Paso 3: Habilidades Primarias

Determina un valor fijo a la HA de la trampa (cómo máximo HT+50), si ésta causa algún efecto, determina también las resistencias a superar (como máximo HT), y finalmente, en el caso que posea más de una carga, su turno (máximo HT+80).

TABLA 2: TRAMPAS

Nivel	Armar	Desarmar	Ocultación	HT	Daño	Presa	Turno
10	RUT	NA	RUT/0	20	20	2	100
20	FAC	RUT	FAC/RUT	40	40	4	120
30	MED	FAC	MED/FAC	80	60	6	160
40	DIF	MED	DIF/MED	120	80	8	200
50	MDF	DIF	MDF/DIF	140	100	10	220
60	ABS	MDF	ABS/MDF	180	120	12	260
70	CIM	ABS	CIM/ABS	240	140	14	320
80	IMP	CIM	IMP/CIM	280	160	16	360
90	INH	IMP	INH/IMP	320	180	18	400
100	ZEN	INH	ZEN/INH	440	200	20	520
110	<i>Especial</i>	INH	ZEN/INH	440	200	20	520



## Paso 4: Puntos estructurales y barrera

Tanto los PEs como la BE de la trampa dependen del material con el que está hecho el artefacto, usa como referencia la tabla 78: Barrera de Daño y Daño Estructural (Manual básico, Cap. 14, p. 220).

## Paso 5: Puntos débiles

Toda trampa, por muy avanzada que sea, tendrá uno o varios puntos débiles, ya sean fallos de diseño o formas pre programadas para desactivar la trampa, estos puntos débiles serán lo que los PJs y PNJs usen para desactivarla. Aquí debes definir de la manera más detallada posible, de qué forma y usando qué habilidades, una persona sería capaz de desactivar la trampa. También deberás definir la dificultad para hacerlo y, si es un desafío de habilidad, la complejidad de éste (si la complejidad es mayor a 0, el nivel base de la trampa es modificado según la columna "Modificador de trampas" de la Tabla 1: Complejidad). La dificultad para desarmar la trampa y la ocultación que están dadas por la Tabla 2: Trampas, representan el valor máximo que debe tener UNO de los puntos débiles de la trampa, una vez definido éste, se pueden agregar puntos débiles con dificultad y complejidad libres sin que por esto se modifique el nivel de la trampa.

### Ejemplo de creación de trampa:

**Asigne un nivel:** 40

**Determina su daño y efectos especiales:** Esta trampa será una red con un contrapeso que se active cuando una persona pase sobre ella, atrapándolo. Daño: 0, Presa: 8.

**Determina su HA, Resistencias y Turno:** Lo importante de ésta trampa es su capacidad de ser indetectable, por lo que bajaremos su HT en un nivel y subiremos su ocultación en uno. HT: 80 por lo tanto su HA es de 130 (Fija), Ocultación: MDF/DIF, Turno: 110.

**Estima sus PEs y su BD:** Al ser una red de cuerdas no poseerá BD, pero será inmune a los daños CON. PEs: 15 BE: 0.

**Determina sus puntos débiles:** Debido a su simplicidad, esta trampa podrá ser desactivada al cortar la cuerda del contrapeso (Ocultación: MDF/DIF, Desarmar: 0 (Cualquier persona que la vea podrá desarmarla cortando la cuerda)). Una persona que supere el control de Advertir/Buscar verá la red, la cuerda, y el contrapeso.

## Enfrentando una Trampa

¡Los PJs. se acercan a una trampa! ¿Qué hago?: No desesperes, sólo sigue estos sencillos pasos para resolver cualquier situación que involucre una trampa.

### Paso 1: Acercándose a la trampa

Si la trampa es detectable antes de entrar en su radio de acción, pedir una tirada de Advertir (Dificultad: Ocultación de la trampa), en el caso de que el PJ use conscientemente Buscar, la dificultad baja en un nivel. Muchas veces es mejor que tú tires por los jugadores, así ellos no saben que se acercan a algo. Pasa. Si no advierten la trampa y entran en su radio de acción, salta al paso 4.

### Paso 2: Trampa detectada

La trampa fue detectada (o por lo menos parte de ella...). Aquí los PJs deciden que hacer; un control de Buscar, para ver cosas que posiblemente se hayan perdido con el control de Advertir, nunca está demás (recuérdaselos).

### Paso 3: Desactivar la trampa

En este paso los PJs enfrentan la trampa como ellos decidan, ya sea explotando una de sus puntos débiles y tratar de desarmarla/destruirla (lo que puede terminar en la activación de ésta...) o gatillándola y sufriendo las posibles consecuencias.

### Paso 4: Trampa gatillada

Ya sea por que los PJs no lo vieron venir, por problemas al desarmarla o por la razón que sea, la trampa está activa y funcional. Es ahora cuando se calcula el tuno, (trampa incluida) para ver el orden de acciones (Recuerda que la mayoría de las veces los PJs no verán venir la activación de la trampa, aunque estén desarmándola, por lo que aplicaran el penalizador de sorpresa y actuaran después de esta sin importar su turno).

### Paso 5: Resolución de daño y combate

La trampa está ahora activa, funcional y enojada. Si la trampa sólo tiene una carga, ataca como estaba programada para hacerlo y el combate finaliza. Si por el contrario aun quedan cargas y no ha sido inutilizada por los PJs, esta volverá a atacar cuando le corresponda, como cualquier criatura.





## Ejemplos: Trampas

### SUELO FALSO - POZO

NIVEL 30

#### TRAMPA

Ya sea en un bosque o en medio de una ciudad, esta trampa es un simple poso cubierto con hojas, tablas, ramas o lo que sea. Cuando una persona pasa por sobre él, el falso suelo se hunde y esta cae a un pozo de 2 (m.) de profundidad.

**Trampa:** Un área de 1 (m<sup>2</sup>) esconde un hoyo de 2 (m.) de profundidad.

#### Percepción

- † MED: El PJ nota que el suelo es falso.

#### Gatillo

Un PJ pisa el suelo.

#### Habilidad de Ataque

**Objetivos:** Cualquier PJ que pise el piso falso.

**Turno:** NA

**HA:** NA (Daño por caída)

**Daño final:** Caída de 2 (m.): 40

#### Contramiedidas

- † Un PJ que sea consciente de la trampa la puede activar sin caer en ella pasando un control de Trampería (RUT).
- † Un PJ puede desarmar la trampa sin activarla teniendo éxito en un control de Trampería (FAC).
- † Un PJ que caiga en la trampa puede evitar el daño superando un control de Acrobacias (FAC).
- † Un PJ puede salir del hoyo superando un control de Trepar (MED) o de Saltar (CIM).

### DESPLAZAMIENTO DE ROCAS

NIVEL 50

#### PELIGRO

Rocas caen desde arriba.

**Peligro:** Rocas caen desde arriba y producen daño en un radio de 1,5 m.

#### Percepción

- † MDF: El PJ nota que la formación rocosa es inestable.

#### Gatillo

El deslizamiento puede suceder arbitrariamente, cada cierto tiempo o ser gatillado.

#### Habilidad de Ataque

**Objetivos:** Cualquiera que se encuentre en un radio de 1,5 m. de donde caen las rocas.

**Turno:** NA

**HA:** 120

**Ataque Mantenido:** El ataque se mantiene durante una cantidad de turnos aleatorios (entre 1 y 4).

**Daño final:** 100

#### Contramiedidas

- † Un PJ puede evitar las rocas usando alguna trinchera natural pasando un control de Atletismo o Acrobacias (DIF).



### TORRETA ZEONICA

NIVEL 40

#### TRAMPA

Un cañón mágico cae del techo en el final del pasillo, lanzando potentes descargas mágicas a cualquier intruso.

**Trampa:** Un cañón ataca cada ronda en su turno luego de ser activado.

#### Percepción

- † DIF: El PJ ve el sensor de la torreta en el muro.
- † MDF: El PJ ve el lugar donde se oculta la torreta.
- † ABS: El PJ ve el lugar donde se esconde el panel de control.

#### Gatillo

La trampa se activa cuando uno de los PJs entra en el radio de detección del sensor.

#### Habilidad de Ataque

**Objetivos:** El cañón ataca a un intruso por asalto. El sensor de la torreta distingue entre intrusos y personal autorizado.

**Turno:** 125

**HA:** 165

**Daño final:** 50 (Cal)

#### Contramiedidas

- † Un PJ puede, esquivar el rayo del sensor, ya sea volando por sobre él, o gateando por debajo.
- † Un PJ puede deshabilitar el sensor laser con un control de Trampería (MED).
- † Destruir el sensor (PE: 20, BD: 10) o bloquearlo de algún modo, causa con una probabilidad del 90% que la torreta dispare en cualquier dirección aplicando el penalizador de Ceguera Absoluta (-100) a su HA.
- † Un PJ puede destruir la torreta (PE: 300, BD: 40).
- † Un PJ puede entrar en un desafío de habilidad para desactivar la torreta desde el panel de control. Trampería: DIF, Electrónica: MDF. Complejidad: 2 (4 éxitos antes de 2 fallos). Si falla el desafío o una pifia superior a 50 en cualquier control, bloquea el panel.