

SAGA II: RISE

— アニマ タクティクス —

ANIMA

TACTICS

WEB ADDENDUM
VOL. 2

GNOSIS

Gnosis es el término que se utiliza para designar la presencia sobrenatural que un determinado individuo o grupo de personas poseen. En más de un sentido, lo que hace es medir la importancia que tienen para el mundo y la trascendencia que sus acciones conllevarán en el futuro. Cuanto más elevado sea su Gnosis, mayores cosas estarán destinados a hacer y más difícil les resultará fracasar en sus empeños.

En juego el Gnosis se refleja por un valor en puntos que ambos contendientes tienen a su disposición para asegurar el resultado de sus tiradas. Cada jugador obtiene todos los turnos un punto de Gnosis por cada 100 niveles de encuentro que tenga la partida. Es decir, en un escenario de 300 niveles los dos contendientes dispondrían de tres puntos de Gnosis por turno. Al inicio de cada Fase de Recuperación los jugadores recobran todos los puntos de Gnosis que hayan utilizado en el turno anterior. La mejor manera de representar el Gnosis es usar fichas de acción. Cada vez que alguien hace uso de uno de ellos, retira una ficha en representación de su gasto.

Un jugador puede declarar que usa un punto de Gnosis para mejorar **CUALQUIER** clase de tirada. Al hacerlo, simplemente lanza un dado adicional y se queda con el resultado que prefiera. Esta habilidad puede ser usada en todas las tiradas del juego; ataque, defensa, iniciativa, localizar, controles de resistencia o incluso para evitar las consecuencias de estados negativos como Condena. Siempre que algo sea determinado por el azar, es susceptible de ser afectado por el Gnosis. En el caso de acciones o habilidades especiales que lancen dos o más dados, el Gnosis también añade un dado más a las tiradas. Por ejemplo, un personaje que cargara usando un punto de Gnosis lanzaría tres dados al realizar su ataque; dos a causa de la Carga y uno adicional gracias al Gnosis.

El uso de los puntos de Gnosis debe de ser declarado siempre antes de tirar los dados y sólo es posible gastar un único punto por tirada, sin importar de cuantos disponga un jugador.

ÁRBITROS

Los líderes de Azur y algunas otras unidades tienen la consideración de Árbitros. Los Árbitros son personajes especiales que se rigen por reglas únicas que les permite influir en las acciones de sus subordinados alterando la realidad. Para ello, usan Puntos de Órdenes, una serie de contadores especiales que tienen a su disposición todos los Turnos. Los poderes y habilidades de cada Árbitro difieren mucho entre sí, tal y como aparece indicado en la Carta de Árbitro que les acompaña. Sin embargo, todos ellos tienen siempre las siguientes características comunes;

Órdenes por Turno: Es el número de Puntos de Órdenes que tiene el Árbitro a su disposición cada Turno. Al contrario que los Puntos de Acción, las Órdenes no son acumulables y siempre se renuevan hasta su valor máximo durante la Fase de Recuperación. Es decir, un Árbitro que tenga 3 Puntos de Orden por Turno empezará con 3 de ellos cada nuevo Turno, sin importar cuantos se hubiera dejado sin usar con anterioridad. Para indicar cuantos Puntos de Orden tiene a su disposición el Árbitro, sitúa un contador por cada uno de ellos sobre su Carta de Árbitro y ve retirándolos conforme los vayas usando.

Zona de Influencia: La Zona de Influencia de un Árbitro es el espacio dentro del que éste puede usar sus Órdenes sobre otras unidades amigas. Funciona exactamente igual que la Zona de Control de un personaje, pero en el caso de los Árbitros pueden tener alcances diferentes. En cada Carta de Árbitro se indica la distancia que cubre su Zona de Influencia.

Órdenes: Son las habilidades especiales que los Árbitros usan con sus Puntos de Órdenes. Cada una tiene un coste distinto, que indica cuantos Puntos de Orden hay que invertir para activarlas (los Puntos de Acción no pueden ser usados para activar Órdenes). Salvo si su descripción indica lo contrario, todas las Órdenes son consideradas acciones Activas, que deberán usarse durante la Activación del personaje.

ORGANIZACIÓN DE LOS GRUPOS

El primer paso que debes dar para empezar una partida de Anima Tactics siempre es decidir a cuantos niveles vais a jugar. Este factor determina la envergadura de la batalla o lo que es lo mismo, cual será la magnitud de las fuerzas que se enfrentan. Los jugadores pueden gastar niveles en personajes y Cartas de Ventaja hasta llegar al total de niveles acordado. Cada personaje y Ventaja tiene un valor determinado, que se especifica en su carta.

A la hora de formar tu grupo debes de elegir o bien una Facción o bien una Organización como base. Optes por la opción que optes, no olvides que cada personaje de Anima Tactics es un individuo único, así que no podrás escoger el mismo dos veces. No obstante, una personalidad puede aparecer en bandos opuestos de un enfrentamiento; en este caso se considera que o bien uno de ellos es un mero impostor que está suplantando la identidad del auténtico o es alguien con unas habilidades muy parecidas. La única excepción a esta regla son los Agentes de las Organizaciones, de los cuales puedes incluir uno en tu Grupo cada 150 niveles a los que juegues, y las Criaturas Invocadas, que no tienen límite alguno.

Si juegas con una Facción deberás elegir Luz u Oscuridad como base. Dado que son fuerzas opuestas no es posible formar grupos que incluyan a la vez personajes de Luz y Oscuridad, pero puedes integrar tantas unidades Neutrales como quieras. Por ejemplo, un grupo podría estar perfectamente compuesto por tres personajes luminosos y cuatro personajes Neutrales, pero no podría incluirse ni un sólo personaje oscuro, ya que hay unidades de Luz. Naturalmente, nada te impide tampoco crear un grupo compuesto sólo por personajes Neutrales.

En el caso de que optes por crear un grupo basado en una Organización podrás ignorar las Facciones de tus personajes, mezclando libremente tanto Luz como Oscuridad siempre que todos ellos pertenezcan a la misma Organización. También puedes añadir al grupo un personaje Errante con libertad, que se considera un agente libre que trabaja temporalmente para sus fuerzas, o dos si la partida es a 400 o más niveles. Además, las Organizaciones disponen de las Ventajas de Organización, una serie de capacidades especiales que los grupos obtienen por el mero hecho de pertenecer a ellas. Cuanto más elevado sea el nivel de la partida, tendrás una mayor cantidad de Ventajas de Organización adicionales.

OTROS ELEMENTOS ESENCIALES

Existen otros elementos de vital importancia que todo jugador debe de tener en cuenta a la hora de formar su grupo. A continuación hay una pequeña lista que contiene una descripción de ellos:

Líderes: Existen ciertos personajes que poseen la consideración de Líderes, o lo que es lo mismo, individuos especiales con habilidades muy superiores a los demás. Un jugador no está obligado a usar líderes en su Grupo si no lo desea, pero tiene la posibilidad de incluir uno por cada 250 niveles a los que juegue. Consecuentemente, una partida de menor envergadura (menos de 250 niveles) no le permitiría usar ningún líder, mientras que si el enfrentamiento fuera de 500 o más, podría incluir hasta dos en su grupo.

Puntos de Ventaja: Los Puntos de Ventaja son una cantidad de niveles extra que los jugadores tienen a su disposición para personalizar sus grupos con diversas ventajas adicionales. Estos puntos son equivalentes a un 10% del total de niveles de la partida y sólo pueden ser usados para adquirir Cartas de Ventaja. Por ejemplo, en una partida de nivel 300 un jugador dispone de 30 puntos adicionales para elegir Cartas de Ventaja adicionales, para un total de 330 niveles. Recuerda en todo momento que los Puntos de Ventaja NO pueden ser gastados en personajes, sino únicamente en Cartas de Equipamiento, Poderes y Trama.

Gnosis: Los puntos de Gnosis son una especie de comodín a disposición de los jugadores que les permite mejorar sus tiradas lanzando dados adicionales. Los jugadores reciben un punto de Gnosis por cada 100 niveles que tenga la partida. De ese modo una partida a 300 niveles otorgará 3 puntos de Gnosis, una de 400 niveles otorgaría 4 y así sucesivamente.

INVOCACIONES

Las Invocaciones son una categoría especial de unidad que los jugadores tienen a su disposición para reforzar la potencia de sus grupos. Al contrario que otros personajes, son criaturas sobrenaturales que únicamente se manifiestan en el mundo material gracias a la intervención de individuos capaces de convocarlos. Estos sujetos, dotados de semejantes poderes, son llamados Invocadores.

Invocadores

Cualquier Invocador tiene ciertas características especiales que establecen el funcionamiento de sus poderes. En primer lugar está el Nivel de Invocador, que indica la aptitud del personaje para convocar criaturas y determina a cuantas entidades puede llamar. Cada Nivel otorga la capacidad al personaje de incluir en el grupo a una Invocación diferente. Por ejemplo, un Invocador de tercer nivel permitiría al jugador incluir de una a tres Invocaciones. En segundo lugar se encuentra la Afinidad, que establece la clase de ser a la que el personaje podrá llamar. Un Invocador sólo puede convocar a criaturas de un elemento al que sea afín. Por tanto, un personaje afín a Luz podría llamar sólo criaturas que sean a su vez afines a Luz.

Como usar Invocaciones

Para poder usar una Invocación en un grupo es necesario incluir su Coste en el total de Niveles de la partida, como si fuera un personaje más. Es decir, una Invocación con Coste 30 es equivalente a una unidad de Nivel 30 en todos los aspectos. Al contrario de lo que ocurre con los personajes, las Invocaciones no son criaturas únicas, por lo que es posible incluir a varias de la misma clase en un grupo. Así pues, es perfectamente lícito tener a dos o más Elhaym en un equipo, ya que cada una representará a una entidad diferente.

Las Invocaciones no son desplegadas con normalidad al inicio del juego, sino que requieren que un Invocador las llame posteriormente durante la partida. Para ello, este debe de gastar una cantidad de Puntos de Acción equivalente al coste de Invocación de la entidad. Una vez hecho esto, la Invocación se sitúa de inmediato en cualquier lugar de la Zona de Control de su Invocador, aunque debe de estar como mínimo a 5 Centímetros de otras unidades, ya sean amigas o enemigas. La Invocación aparece con un número de Puntos de Acción equivalente a su Recarga, y puede Mover, Cargar y actuar con total libertad en el mismo turno en el que se manifiesta.

En el caso de que un grupo tenga más de un Invocador, cada criatura debe de estar asignada a un personaje en concreto en el momento en el que se forma el grupo.

Las criaturas invocadas no pueden recibir Cartas de Equipamiento o Poder, salvo aquellas que lo permitan expresamente.

Características de las Invocaciones

Una Invocación se comporta de un modo idéntico al de cualquier personaje convencional, pero por su propia naturaleza tiene ciertos atributos especiales que se explican a continuación:

- **Invocación:** Determina la cantidad de Puntos de Acción que requiere emplear el Invocador para llamar a la entidad a la mesa de Juego.
- **Coste:** Indica el valor en Niveles que cuesta incluir a la criatura en el grupo. Esta cantidad se suma al Nivel del invocador al que la entidad está asignada.
- **Atma:** El Atma actúa a modo de Nivel de la criatura para determinar si es afectada o no por ciertas habilidades especiales, como Intangibilidad o el Control del Espacio de Morrigan. Por ejemplo un ser de Atma 50 sería equivalente a un personaje de Nivel 50 a tales efectos.
- **Vínculo:** Es el número de Puntos de Vínculo con los que aparece la Entidad cuando es Invocada.
- **Estabilidad:** Establece la Dificultad del Control de Estabilidad para saber si la criatura permanece o no en el mundo cuando se ha quedado sin Puntos de Vínculo.
- **Shock:** Es el valor que se ha de sumar o restar al Control de Shock que realiza en invocador en el caso de que una de sus Invocaciones muera.
- **Afinidad:** Establece a que elementos es Afín la Invocación.
- **Restricciones:** Algunas invocaciones no pueden ser utilizadas por ciertas Organizaciones o Facciones. De ser ese el caso, aquí se indica para cuales trabajarán y para cuales no.

Puntos de Vínculo y Estabilidad

Cuando una Invocación es llamada a la mesa de juego aparece con cierta cantidad de Puntos de Vínculo. Este valor indica cuan fuerte es su unión con el mundo y establece el tiempo que permanecerá en la partida. Al inicio de todas las Fases de Mantenimiento los jugadores deben retirar un Punto de Vínculo de cada una de sus Invocaciones. Si llegado este momento a una criatura no le quedasen Puntos de Vínculo que retirar, significaría que su estabilidad en el mundo material es endeble y puede desaparecer. Cuando ocurra, lo primero hay que atender si el ser se encuentra o no dentro de la Zona de Control de su Invocador; de no estarlo, sería incapaz de permanecer en el mundo y se retira de inmediato de la partida. En caso de que si lo estuviera, el Invocador tiene la posibilidad de atar temporalmente a la entidad realizando un Control de Estabilidad. Para ello ha de lanzar un D10 y superar la Dificultad que la criatura establece. Si tiene éxito la Invocación puede seguir en juego ese turno, pero de fallarlo tendrá que abandonar la partida de inmediato.

Muerte de una Invocación

Las Invocaciones se encuentran atadas existencialmente al personaje que las ha llamado, por lo que cuando son destruidas existe cierto riesgo de que el Invocador reciba daños o, en los casos más extremos, incluso llegue a morir. En el momento en el que los Puntos de Vida de una Invocación bajan a cero o es eliminada de la partida por algún efecto negativo, el jugador que la controlaba debe efectuar un Control de Shock. Dicho control consiste en lanzar un D10 y sumar o restar el valor de Shock de la criatura que ha sido eliminada; si el resultado es positivo, el Invocador pierde automáticamente una cantidad de PV equivalente a dicha cantidad. Este daño no puede ser reducido por el atributo de Armadura del personaje.

Si una Elhaym fuera eliminada antes de acabarse su permanencia natural en la mesa de juego, el invocador debería lanzar un D10 y sumar un +1 al resultado (las Elhaym tienen Shock +1) para determinar cuantos Puntos de Vida pierde como consecuencia de la muerte de su criatura.

