

Creación del Personaje

Resumen de la creación del personaje

Paso 1 – Concepto del Personaje

Tus ideas sobre el personaje: nombre, apariencia, valores, etc.

Paso 2 – Variables Personales

Escoge 3 Ideales Personales y 3 Filosofías.

Paso 3 - Atributos

Divide 80 puntos entre los 8 atributos (min. 1, máx. 20). Escoge sub-atributos opcionales (cuesta u otorga 1 punto extra).

Paso 4 – Clase Socioeconómica

Dependiendo de la clase socioeconómica escoge un lugar en la sociedad para el PJ.

Paso 5 – Escoge la Clase de Personaje

Dependiendo de la clase socioeconómica, escoge el lugar del PJ en la ciudad.

Paso 6 – Escoge Habilidades

Gasta 100 Puntos de Habilidad, el coste de cada habilidad viene dado por la clase de personaje.

Paso 7 – Compra Equipo

El dinero disponible viene dado por la clase de personaje.

Paso 8 – Características Extras

El PJ comienza equilibrado. Las ventajas se equilibran con desventajas

Paso 9 – Avance del Personaje

Usa PX para mejorar tu personaje.

Una Introducción a la Creación de Personajes por Puntos

Imagina que tienes exactamente 1000\$ para comprarte un ordenador. Vas a una tienda de informática y encuentras el ordenador de 1000\$ que buscas. Puedes ir directamente y comprarlo (esta es la forma rápida y fácil para los poco dados a la tecnología). O puedes trastear con la configuración. Puede que decidas que quieres

más memoria, pero para hacerlo tendrás que dar algo a cambio – tendrías que comprar un monitor más pequeño para ajustarte al dinero. Esta opción es más larga, pero al final consigues el ordenador exacto que estabas buscando.

Tienes las mismas opciones durante la creación del personaje. La opción más simple es realizar los pasos del 1 al 7 utilizando solo los puntos que te son dados. Puedes personalizar tu personaje si quieres, pero recuerda que por cada ventaja que adquieres, debes tomar una desventaja de igual valor. Anotamos esto usando Puntos Extra. Cada cosa que perjudique a tu personaje le da Puntos Extra y puedes utilizarlos para darle cosas a este para ayudarlo..

Lee la sección de Características Extra para un completo listado de formas de gastar y conseguir Puntos Extra..

Paso Uno – Concepto del Personaje

En Resumen: Tus ideas sobre el personaje: nombre, apariencia, valores, etc.

Antes que nada, crea un concepto de personaje. El concepto incluye nombre, sexo, apariencia, y otros rasgos más sutiles de quién es tu personaje. Dependiendo del escenario de juego, algunas de las preguntas que deberían responder son:

-Valores: ¿Qué hace el PJ que piense que sea valioso? ¿Tiene el PJ algún objetivo o meta final? ¿Piensa el PJ que vivir la vida como le viene ya es suficiente o tiene que justificar su existencia?

-Familia: ¿Dónde está la familia del PJ? ¿Están muertos? ¿Les odia el PJ y nunca les hablaba? ¿Ama el PJ a su familia pero piensa que nunca podrán comprender su modo de vida? ¿Tiene el PJ una familia que lleva el mismo modo de vida que él o ella? ¿Si el PJ está en una banda, está la familia de este en la misma que él o en otra diferente (posiblemente hasta una banda enemiga)?

-Sexo: ¿Cuál es el sexo del PJ? ¿Cuál es la preferencia sexual de tu PJ? ¿Heterosexual, bisexual, homosexual? ¿Es tu PJ transexual? ¿Está buscando una relación monógama, se acuesta con todos / as, o el PJ se abstiene? ¿Qué es lo que encuentra atractivo en una persona del sexo opuesto? ¿Deseará tener hijos alguna vez?

-Violencia: ¿Se mete el PJ en peleas? ¿Evita la violencia cuando le es posible? ¿Ve el PJ la violencia como un modo de expresar enfado, como una herramienta, o solo como único medio para salir de situaciones terribles? ¿Ha matado el PJ alguna vez a alguien, si lo hizo, como se sintió?

-Etnia: ¿Cuál o cuales son los trasfondos étnicos del PJ, o que este sepa? ¿Tiene el PJ o ha tenido contacto con otra cultura más allá de la dominante en el escenario actual?

-Estilo: ¿Cuál es el estilo personal (pelo, ropas, joyería, tatuajes) del PJ?

-Desarrollo Personal: ¿Qué quiere cambiar su PJ de si mismo? ¿Hay algo como jugador que quieras mejoras de tu PJ o solucionar algún defecto? (Nota: es por tu beneficio el dejar lugar para mejorar el personaje puesto que el desarrollo personal es durante la aventura un buen modo de ganar experiencia).

-Miedo: ¿Cuál es el peor destino que puede imaginar tu PJ? ¿Es algo visceral (ser torturado, contagiarse una enfermedad desfigurante, quedarse paralizado) o es algo abstracto (perder la esperanza, morir habiendo hecho más mal que bien, vivir una vida controlada por otros)?

Paso 2 – Variables Personales

Resumen: Escoge 3 Ideales Personales y 3 Filosofías.

Ideales Personales

Nombra tres ideales personales con los que el PJ empezará. Esto es una medida de lo que el PJ piensa que ha conseguido o quiere conseguir. Escoge descripciones simples pero

precisas (“relocalizar dinámica y eficientemente los propios recursos cognitivos” es muy complicado, “listo” es muy simple). Intenta no poner estados de logros materiales (p.e. Increíblemente Rico) en cambio pon las variables de la personalidad que el PJ piensa que pueden hacer esto posible (p.e. Trepa de la Escalera, Cabrón Incansable y Cínico Callejero). El PJ ganará experiencia cuando haga algo que caiga en el campo de sus ideales.

Algunos ejemplos de Ideas Personales son las que siguen:

Agradable y Bueno – El PJ quiere ser querido y apreciado.

Amigo del Alma – El PJ quiere ser ese coleguita que los amigos saben que siempre estará ahí para ayudar sin dudar.

Artista Consumado – El PJ desea ser dirigido por tus impulsos artísticos y dejar todo tu ser plasmado en arte.

Auto-Controlado – El PJ quiere tener control absoluto sobre tus impulsos y emociones.

Auto-Suficiente – El PJ quiere ser quien nunca tiene que depender de nadie para su supervivencia o bienestar.

Bien Equilibrado - El PJ quiere ser quien es moderadamente bueno en todo sin ser demasiado lógico o emocional o generoso o agarrado...

Bocazas Enfurecido - El PJ quiere ser quien digas las cosas que impacten, sean impopulares o que otros no se atrevan a decir.

Buscador Perfeccionista – El PJ no quiere dejar de buscar los defectos y mejorarte a ti mismo.

Cabrón Vengativo - El PJ quiere ser con quien no se metan (o pronto aprendan a no hacerlo) por ser decididamente desagradable.

Cínico de Calle - El PJ quiere ser quien reconozca lo peor de la gente y evitar que te usen de cualquier modo.

Compasivo Bienhechor - quiere ocuparte de los problemas de los demás y que ello dirija tus acciones.

Conocedor de Secretos - quiere ser quien sepa todos los secretos guapos que la gente normal no sabe.

Diferente y Orgullosa - quiere ser quien no se avergüenza de quién es ni qué hace.

Eficientemente Organizado – quiere poner el orden en el caos y con ello estar siempre en la cima.

Escéptico Racional - quiere ser quien no se deja llevar por sus deseos o emociones y si por la razón y el realismo.

Espiritualmente Puro – quiere estar libre de pecado a los ojos de su/s deidad/es.

Extraño Misterioso - quiere que tus motivos y habilidades sean un misterio para dejar en vilo a la gente.

Filosofo Iluminado – quiere entender la naturaleza del universo mejor que nadie.

Guerrero Inflexible – quiere pelear por lo que es correcto y resistir todos los avatares.

Habilidad Indispensable – quiere ser quien tiene habilidades o cualidades tan importantes que la gente dependan de él para todo.

Héroe Revolucionario - quiere ser quien lleve el cambio, quien haga del mundo un sitio mejor.

Humilde Payaso – quiere ser de los que no se toman a si mismo ni a los demás demasiado en serio.

Ideas Inteligentes - quiere ser quien salve el día con sus planes creativos.

Inflexiblemente Honesto - quiere ser totalmente honesto con los demás y consigo mismo.

Líder Carismático - desea ser alguien adorado, obedecido y visto con respeto por su fuerza o personalidad.

Loco Arrojado – quiere ser el que tome los riesgos que nadie más quiere tomar.

Mano de Obra – quiere ser el que haga los trabajos duros que nadie más desea hacer porque alguien tiene que hacerlo.

Mártir Generoso - quiere ser quien haga tremendos sacrificios por el bien de la gente.

Mediador Neutral - quiere ser quien se mantiene siempre neutral para resolver conflictos.

Mentiroso Manipulador - quiere ser quien tire de las cuerdas y haga que la gente se mueva por tu cuidadosa red de mentiras.

Objeto Sexual - quiere ser un objeto de deseo sexual así como el portador de satisfacción sexual.

Observador Conciencizado – quiere ser quien preste atención a los detalles que al resto de la gente se le escapa.

Templado Bajo Presión – desea ser quien no se inmuta o descontrola bajo situaciones estresantes o peligrosas.

Trabajador Esforzado – quiere ser el que más se esfuerce y consiga más.

Perfeccionista Obsesivo - quiere ser quien está insatisfecho hasta que todo esté absolutamente perfecto.

Portador de la Razón - quiere ser quien, en una batalla de filosofías, religión o lo que sea, siempre lleve la razón y la única verdad.

Principal Optimista - quiere ser quien mantiene la esperanza cuando el resto la ha perdido.

Resolvedor de Misterios - quiere ser quien recoja los trozos de información hasta que encaje todo el puzzle.

Respetuosamente Educado - quiere tratar a la gente de la forma educada y respetuosa que normalmente se reserva a los poderosos.

Sabio Maduro - quiere ser quien hable con la voz de la experiencia.

Sabiondo Burlón - quiere ser quien siempre tenga algo gracioso o inteligente que soltar en cualquier situación.

Simplemente Contento - quiere ser quien no necesita de nada en particular más que lo que ya tiene.

Terroríficamente Malvado - quiere hacer lo que las personas normales consideran malvado o reprochable (drogas, violencia, ocultismo, fetiches sexuales).

Trazador de la Línea - quiere ser quien dibuja el límite y luchar hasta la muerte al que la pase.

Trepa de la Escalera – quiere ser quien sabe como ascender de puestos y ser quien esté constantemente al frente.

Uno con la Multitud - quiere ser quien encaje, quien quiere ser como el resto.

Valores Radicales - quiere ser quien rechace totalmente los valores tradicionales o que la sociedad o la moda quiere marcar.

Vida Interesante – quiere tener una vida tan interesante que la gente se quede cautivada cuando se la narren.

Vigilante Preparado - quiere ser quien esté preparado para lo que pueda venir , nunca pillado sin un plan o equipo necesario.

Voluntad Inviolable – no quiere que te dicten lo que tienes pensar, sentir o creer.

Filosofías

Nombra tres filosofías para tu PJ. Esta es una guía filosófica que describe como el PJ intentará entender el universo y todas las cosas que suceden en él. El PJ ganará experiencia si sigue los dictados de su filosofía y llega a una correcta (o puede que útil) conclusión.

Algunos ejemplos de filosofías son los que siguen:

Absolutista – para las cosas importantes no existen áreas grises, o es blanco o es negro.

Animalista – las filosofías no tienen utilidad, lo que mueve el universo es nuestro instinto animal.

Budista – las cosas que pensamos que son importantes y nos dañan son solo importantes porque imaginamos que lo son.

Cientificista – existen verdades absolutas sobre el universo que pueden ser verificadas, medidas y cuantificadas por la lógica.

Darvinista – aquello que puede competir mejor son aquellos que sobreviven y prosperan.

Destinado – el universo y los ricos y poderosos deciden que ocurre, lo único que se puede hacer es seguir el juego

Distracción – hay montones de cosas horribles que pensar y mejor entretener la mente con otra cosa.

Egocéntrica – de todo el universo solo importan de verdad las cosas que te atañen y nada más.

Espiritualista – Existe una divinidad en el universo, ciertas cosas y actitudes nos acercan a ella mientras otras nos alejan.

Fanatiquismo – solo hay una verdad, y tú estas en posesión de esta, los que te contrarían están o locos o es que son malvados.

Goticismo – la vida es una tragedia. Si admitimos que lo mejor es estar muerto por lo menos estaremos siendo honestos con nosotros mismos.

Hedonista – lo mejor a hacer con nuestras vidas es disfrutar de todos sus placeres.

Holistico – las buenas soluciones a los problemas son aquellas que consideran mente, cuerpo, alma y comunión.

Humorística – la vida es una farsa y los que no se ríen de ella se quedarán sin nada.

Intelectualista – la persona expuesta a gran cantidad de hechos e ideas es quien tiene más posibilidades de saber que está pasando.

Introspectivita – conocerte a ti mismo es el primer paso para conocerlo todo.

Justicia Punitiva – si se hace algo mal ha de ser castigado, si se hace bien recompensado.

Moderado – toda filosofía, modo de vida o regla es mala si se llevan a los extremos.

Nietziano – algunos están capacitados para estar al cargo y los que no tratan de estarlo a través de estúpidas ideas y conceptos.

Paranoide – la falta de evidencia, motivo o prueba no significa que no vallan a por ti, solo que son muy buenos haciéndolo.

Pesimista – depender de la gente para estar bien es como esperar que todo se resuelva bien, estúpido y peligroso.

Ponderador – si piensas las cosas con detenimiento te percata de que hay más factores que los inicialmente asumidos.

Posmodernista – casi todo lo que la gente dice o hace está basado en un cúmulo de creencias imperfectas y prejuicios.

Responsabilista – todos dependemos de todos, y si no tomas parte, no solo te herirás si no que dañarás a otros.

Revolucionario – las cosas no se van a cambiar solas, tienes que tomar el riesgo y cambiarlas tu mismo.

Sentido Común – el universo es básicamente simple así como las respuestas a las grandes preguntas (sino las piensas mucho)

Social – lo que la gente piense de ti y lo que supongas para ellos es lo que eres.

Supersticioso – existen fuerzas peligrosas más allá de nuestra percepción que rigen el universo.

Temeroso – cosas malas suceden constantemente por todas partes, lo único que se puede hacer es estar constantemente en guardia.

Teoría del Juego – para cada situación, aprende las reglas, determina la mejor estrategia y espera ganar.

Taoísta – estar en armonía con la naturaleza es mejor que luchar contra ella.

Utilitarista – pensamientos, filosofías e ideas solo tienen valor si pueden ser alcanzadas.

Cambiando la Personalidad.

El PJ puede cambiar sus Ideales Personales o Filosofías cuando este tenga algo de tiempo para reevaluar su identidad y creencias. Si es un cambio positivo el DJ puede recompensarle con experiencia.

Paso tres - Atributos

Resumen: Divide 80 puntos entre los 8 atributos (min. 1, máx. 20). Escoge sub-atributos opcionales (cuesta u otorga 1 punto extra).

Los personajes tienen 10 puntos por atributo (80 puntos, en total) para distribuir entre los ocho atributos listados más abajo.

1 representa lo más bajo que puede estar un atributo sin que el personaje este discapacitado.

10 representa la norma para un joven sano.

20 representa lo más alto que se puede llegar sin un entrenamiento especial.

Debes de comprar al menos 1 punto por atributo y gastar un máximo de 20 puntos en cualquiera. Otras opciones de creación del personaje pueden a posteriori hacer descender la puntuación de estos por debajo de 1 o por encima de 20. Algunas ventajas, desventajas y clases de personaje modifican los atributos. Si un personaje tiene 20 puntos en Fuerza y después compra una ventaja que le otorga +5 a la esta, tendrá 25 de Fuerza en total. Las modificaciones también pueden llevar un atributo al lado negativo. El DJ ha de definir exactamente que significa cada uno (por ejemplo, Fuerza -5 puede significar que el personaje no puede moverse o respirar sin ayuda).

Sub-Atributos

Puedes escoger que tu personaje sea muy bueno o muy malo en un aspecto particular de un atributo. Digamos, por ejemplo, que el personaje no es muy fuerte (Fuerza 5) pero su profesión le exige que use mucho las manos por lo que el jugador quiere que el personaje tenga manos fuertes. Por un punto extra de atributos el PJ obtendrá un +3 a las pruebas donde tenga que utilizar solo sus manos. Para una tirada opuesta para mantener agarrado algo, por ejemplo, el PJ tendrá Fuerza 8. El PJ podría también tener la espalda mal (-3 a la fuerza) lo cual le otorga un punto de atributo extra pero hace que el personaje pueda llevar muy pocas cargas (Fuerza 2). Los sub-atributos disponibles están listados bajo la descripción de cada atributo.

Los sub-atributos no pueden ser utilizados para aumentar un atributo más de 20 o reducirlo a menos de 1. Los sub-atributos se desplazan junto con los atributos, por lo que si el PJ aumenta su fuerza en 7 puntos (a STH12) este tendrá ahora Fuerza 15 con sus manos y 9 con su espalda.

Agility/Agilidad (AGY)- Esta representa la flexibilidad, coordinación, equilibrio y velocidad de las reacciones físicas. La Agilidad se utiliza cuando un PJ quiera moverse silenciosamente, mantener su equilibrio, escalar una pared o deslizarse por un agujero.

Bueno / Malo Equilibrio: ± 3 a tiradas de salvación para mantener el equilibrio.

Bueno / Malo Precisión: ± 3 a tiradas en que se manipulen objetos pequeños.

Bueno / Malo Escalar: ± 3 a tiradas de escalar.

Bueno / Malo Merodear: ± 3 a tiradas de merodear.

Awareness/Conciencia (AWR)- Esta representa la habilidad de percatarse de las cosas que ocurren tanto alrededor del personaje como dentro de él. Esta no es la cuantía de como de afinado tiene los sentidos, sino la habilidad de quedarse con los detalles. Conciencia es usada cuando se necesita encontrar una pista, evitar una emboscada o sentir intentos de manipulación psíquica.

Bueno / Malo Introspección: ± 3 a tiradas de AWR para saber que ocurre dentro de tu cabeza..

Bueno / Malo Averiguar Intenciones: ± 3 a tiradas para averiguar que están haciendo, dejan de hacer o dejan de decir (esto no incluye ver gente merodeando).

Bueno / Malo Guardar Espalda: ± 3 a tiradas de AWR para saber que ocurre a las espaldas del PJ.

Bueno / Malo Detallismo: ± 3 a tiradas de AWR para ver los detalles de alguien o algo..

Charm/Encanto (CHM)- Este representa lo agradable que es el PJ, su presencia, la capacidad de persuadir y su empatía. Encanto es usado cuando se quiere llamar la atención, convencer a una audiencia o seducir a alguien. Tal como la inteligencia no representa ser list, encanto no salva al personaje de meter la pata diciendo algo en el momento más inapropiado o que diga algo genial.

Bueno / Malo Confianza: ± 3 a tiradas de primera impresión para parecer de confianza.

Amigable/ Inamigable: el personaje tiene ± 3 a la primera impresión para presentarse como alguien amistoso u amigable.

Bueno / Malo Seducción: ± 3 a tiradas de seducción.

Bueno / Malo Actor: ± 3 a tiradas de actuación.

Bueno / Malo Con Niños: ± 3 a tiradas de CHM con niños.

Bueno / Malo Con Animales: ± 3 a tiradas de CHM con animales.

Bueno / Malo Con Autoridad: ± 3 a tiradas de CHM con personas en puestos de autoridad.

Bueno / Malo Con Gente Simple: ± 3 a tiradas de CHM con gente que se considere normal.

Bueno / Malo Con Desgraciados: ± 3 to a tiradas de CHM con gente que se considere el fondo de la pirámide social.

Endurance/Resistencia (END)- Esta representa la resistencia para realizar trabajos agotadores tanto como la habilidad del cuerpo para resistir toxinas. Resistencia se usa cuando el personaje quiere aguantar la respiración, darse una caminata o sobrevivir a una mala enfermedad.

Bueno / Malo Con el Calor: ± 3 a tiradas de salvación contra golpes de calor.

Bueno / Malo Con el Frío: ± 3 a tiradas de salvación contra hipotermia.

Bueno / Malo Contraer Enfermedad: ± 3 a tiradas de salvación para contraer enfermedades.

Bueno / Malo Luchar contra Enfermedad: ± 3 a tiradas de salvación de progresión de enfermedad.

Bueno / Malo Capacidad Pulmonar: ± 3 END total para aguantar la respiración.

Intelligence/Inteligencia (INL)- Esta representa la velocidad a la que la mente reacciona, la habilidad con el pensamiento abstracto, el aprendizaje, la creatividad y la memoria. Inteligencia se usa cuando el personaje quiera utilizar una habilidad de conocimiento, comprender un texto filosófico complicado o ganar un juego de estrategia. La Inteligencia no implica ser listo o sabio: un PJ puede tener plantear un plan desastroso tanto como un exitoso sin importar su inteligencia..

Rápido/ Lento Pensador: ± 3 a tiradas basadas en la rapidez de reacción mental (no incluye combate)

Bueno / Malo Memoria: ± 3 a tiradas para recordar o memorizar algo.

Buen / Malo Escéptico: ± 3 a tiradas para percatarse de engaños, alucinaciones, visiones ,etc.

Speed/Velocidad (SPD)- Esta representa tanto la habilidad para correr y saltar como el daño que puede hacer de una patada. La patada del personaje hace el siguiente daño romo:

SPD	1-5	SPD	6-15	16-19	20-30	31-40	41-50	51+
DÑO	½ romo	1	1½	2	3	4	5	

Bueno / Malo Saltando: ± 3 a tiradas de salto.

Bueno / Malo Pateando: el PJ hace daño por patada como si tuviera SPD ± 3 .

Bueno / Malo Carreras Largas: ± 3 a SPD cuando el PJ corre largas distancias.

Bueno / Malo Esprintando: ± 3 a SPD cuando el PJ está esprintando.

Strength/Fuerza (STH)- Esta representa tanto la fuerza corporal del personaje como su musculatura general. Un personaje puede utilizar su fuerza para romper el arma de otra persona, levantar un objeto pesado o hacer daño con armas mano a mano. Los personajes con fuerza muy alta o baja obtienen estos extra o menos al daño:

STH	1-5	6-10	11-15	16-25	26-30	31-40	40+
+ a DÑO	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5

El personaje golpea con los puños para el siguiente daño:

STH	1-5	6-10	11-15	16-20	25-30	31-40	40+
DÑO	0	½	1	2	3	4	5

Buena / Mala Espalda: ± 3 a tiradas para levantar objetos pesados.

Buenas / Malas Manos: ± 3 a tiradas de STH utilizando solo el agarre de las manos.

Buena / Mala Masa: ± 3 a tiradas de STH usando todo el peso del cuerpo del personaje(p.e. un placaje, derribar una puerta, etc.)

Bueno / Malo Golpeando: el personaje hace daño como si tuviera STH ± 3 .

Willpower/Voluntad (WIL)- Esta representa la habilidad para ignorar emociones o incomodidades así como la fuerza de voluntad del ego. Voluntad puede ser utilizada para resistir emociones, resistir el dolor, mantenerse consciente o luchar contra el control mental. Los psíquicos también la utilizan para manipular las acciones de la gente.

Bueno / Malo Resistencia a Drogas: ± 3 a VOL para resistir adicciones psicológicas o resistir el “mono”.

Bueno / Malo Efectos de Drogas: ± 3 a tiradas de VOL contra efectos de drogas.

Fuerte/ Débil Estómago: ± 3 a tiradas de salvación contra náuseas.

Bueno / Malo Con Dolor Distractor: ± 3 a tiradas de salvación contra dolor distractor.

Bueno / Malo Con Dolor Conmocionante: ± 3 a tiradas de salvación de dolor conmocionante.

Buen / Mal Temperamento: ± 3 a tiradas de salvación contra enfado.

Buen / Mal Ego: ± 3 a tiradas opuestas de VOL.

Atributos de Salud

Los personajes tienen otros 12 puntos adicionales para repartirse entre los siguientes atributos: Cuerpo, Sangre e Incapacidad (mínimo 1, máximo 6).

Blood Points/Puntos de Cuerpo (BLD) representa la cantidad de daño romo que puede soportar antes de comenzar a perder Sangre (Cuando todo el BLD se ha agotado, las armas romas hacen doble de daño a BDY).

Body Points/Puntos de Sangre (BDY) representa la cantidad de daño que puede tomar en sus partes vitales (corazón, riego sanguíneo, etc.) antes de estar mortalmente heridos. Cuando toda la BDY se ha agotado, el daño va a INCY.

Incapacity/Incapacidad (INCY) representa la habilidad del personaje de resistir heridas fatales. Después de una herida mortal, el daño se hace a INCY (END también se pierde). Cuando la INCY de un personaje llega a 0, este queda totalmente incapacitado, incapaz de luchar o tomar cualquier otra acción. Ver la sección de Usar Atributos de Salud para más información.

Paso Cuatro

Resumen: Dependiendo de la clase socioeconómica escoge un lugar en la sociedad para el PJ.

Basándote en tu clase socioeconómica, escoge una clase de personaje entre las siguientes. La clase no es permanente; es la actual posición o grupo con el que el personaje se identifica. La clase de personaje puede cambiar durante el juego (ver Disciplinas). La clase de personaje marca el coste de las habilidades, la cantidad de fondos iniciales, el acceso a habilidades especiales, así como ventajas y desventajas. Si piensas que tu clase socioeconómica es incongruente con tu clase de personaje, mira la ventaja Clase Alta y la desventaja Clase Baja.

Paso Cinco – Escoge Habilidades

Resumen: Gasta 100 puntos de habilidad, el coste de estas según la clase de personaje. Puedes comprar entre 1 y 5 niveles de habilidad.

Cada personaje comienza con 100 puntos para comprar habilidades. Cada clase de personajes tiene un coste para estas. Cada categoría de habilidad tiene un coste; este representa la cantidad necesaria (en puntos de habilidad) para comprar un nivel en cada una de las habilidades de ese grupo. El coste está basado en cómo de fácil tienen acceso en esa clase de personaje a un profesor de ese tipo o que aprendan ellos mismos. Las habilidades se anotan del 1 al 6 siendo 1 nivel de aficionado y el 6 representando la maestría en esta. Los PJ no pueden comprar el nivel 6 (maestría) sin permiso especial del DJ. Cada nivel tras el primero da un +4 a la tiradas..

Algunas habilidades tienen prerequisites. Un nivel o más ha de ser tomado en una habilidad antes de adquirir el primer nivel de esta.

Por Ejemplo: *un personaje Arcadiano, el cual puede comprar habilidades de BIO por 5 puntos cada una, compra 3 niveles de Medicina de Emergencia. Esto le cuesta 15 puntos y le da nivel 3 a esa habilidad, mientras que tendrá un +8 utilizando esta...*

Lee la sección Usando Habilidades para más información.

Habilidades Especiales

Hay unas cuantas habilidades no disponibles a la mayoría de los personajes. Estas habilidades solo pueden ser compradas exclusivamente por personajes de la clase que posee profesores de estas. En la sección que describe las clases de personaje se dan los costes para estas habilidades. Los PJs normalmente tienen que ser de estas clases para adquirirlas, pero siempre se puede hacer excepciones durante el juego.

Por ejemplo, en el universo de Fates Worse Than Death, los Sexólogos son una banda de la ciudad los cuales son los únicos que saben enseñar técnicas especiales psíquicas implicadas en la intimidad sexual. Un PJ que quisiera aprender estas habilidades tendría que: 1. Ser un Sexólogo. 2. Hacer un trato especial con los Sexólogos. 3. Encontrar algún otro grupo en la ciudad que le enseñe técnicas equiparables.

Paso Seis – Escoge Equipamiento

Resumen: el dinero disponible lo determina la clase.

El PJ comienza con la cantidad de dinero listada en la descripción de su clase de personaje. Compra el equipo en el capítulo tres: El Mercado. El DJ puede desaprobar ciertos objetos que quiera comprar el PJ (especialmente los listados como “No Disponibles”).

Asegúrate de anotar qué equipo está almacenado en tu casa (o Escondido en algún otro lugar) y cual equipo lleva el PJ encima normalmente. Lee Carga, para saber más. El peso que puede transportar un PJ sin penalizaciones es 5 x STH libras (2,5 Kg.).

Paso Siete – Características Extras

Resumen: El PJ comienza equilibrado. Las Ventajas han de ser equilibradas con Desventajas.

Como suplemento a las ventajas y desventajas abajo detalladas, puedes ajustar tu PJ (ganando y gastando puntos) de las siguientes formas:

Más o menos Puntos de Atributo: 1 Punto Extra = 1 Punto de Atributo

Más o menos Puntos de Puntos de Atributo de Salud: 3 Puntos Extra = 1 Punto de Atributo de Salud

Más o menos Puntos de Habilidad: 1 Punto Extra = 3 Puntos de Habilidad

Más o menos Dinero: Para Gente Callejera: 1 Punto Extra = \$125. Para Pozos: 1 Punto Extra = \$250. Para Independientes: 1 Punto Extra = \$500

Ejemplo: *Un PJ Pozo comienza con solo 70 Puntos de Habilidad (-30 Puntos de Habilidad = +10 Puntos Extra), \$750 menos de lo normal (-\$750 = +3 PE) pero comienza con 7 Puntos de Atributos de Salud(+1 Punto de Atributo de Salud = -3 PE) y 90 Puntos de Atributos (+10 Puntos de Atributos = -10 PE).*

Ganando o consiguiendo características extras durante el juego

Una simple regla a recordar: se supone que la creación del personaje es justa, pero el juego no tiene por qué.

Ventajas y desventajas pueden ser tomadas como parte de la aventura sin llegar a cambiar ningún punto. Por ejemplo, en el universo de Fates Worse Than Death, un jugador puede tener la ventaja de Mecenaz, solo para ver como lo matan en los cinco primeros minutos de juego, perdiendo permanentemente la ventaja adquirida y echados a perder los puntos gastados. Por otro lado, el PJ puede haber salvado la vida de alguien y ganar el equivalente a Aliado: Fuera del Grupo a los cinco minutos de juego. Un PJ puede comenzar con Adicción: Opiáceos, y declarar a los cinco minutos de juego que va a dejarlos. Asumiendo que el PJ soporte las tiradas por el “mono”, este se verá libre de tal desventaja..

Reiterar: Cualquier cosa que haga o que le ocurra al PJ durante el juego puede eliminar tanto ventajas como desventajas, o puede otorgárselas a pesar de los puntos gastados durante la creación de este..

Paso Ocho – Desarrollo del Personaje

Resumen: Usa PX para subir de nivel y mejorar al PJ.

Nivel Uno, Aventura Uno- Usando un personaje Nuevo en su primera aventura se le considera en Nivel Uno, Aventura Uno. Esto significa que el PJ ha ganado en ese momento Nivel 1 de estatus en su clase de personaje. El personaje no está ya de novato y es (por poco) un miembro de pleno derecho de su clase. Esto no significa que el PJ no halla tenido más experiencias en su vida, solo que es la primera vez que el PJ se considera suficientemente capacitado como miembro de cualquier comunidad que pueda ser encontrada a pie de calle. Mucha gente nunca llega a Nivel 1 y todo el tiempo que pasen en las calles dependerán de alguien.

La edad media para personajes a nivel uno, aventura uno varía según la clase socioeconómica. Para la Gente Callejera la edad media para comenzar es de 16 años. Para Pozos es de 19. Para Independientes de 21.

Ganando PX- La experiencia permite al PJ crecer como persona y mejorar sus habilidades. La experiencia se cuantifica en Puntos de Experiencia (PX). Los PX son concedidos al final de cada sesión, basándose en la actuación de este durante la aventura. Algunas cosas que pueden hacer los personajes para ganar experiencia durante la aventura son:

Completar los Objetivos de la Aventura- Cualquiera que sean los objetivos de la aventura, los PJs habrán de ser recompensados según el grado de éxito en esta. (de 5 a 25 PX)

Mantenerse Vivo- En algunas aventuras, los PJ se encuentran lanzados a un peligro al que deben sobrevivir. (de 1 a 5 PX) El PJ también consigue PX por cada uno de los demás PJs sobrevivientes. (2 PX)

Hacer Amigos- Con PJs con diferentes ideales, bandas, estatus económicos, etc. es memorable cuando dos PJs se hacen buenos amigos y han de ser recompensados. (5 PX)

Descubriendo Secretos- El juego tiene un montón de secretos: quién controla a los Señores de la Droga, que pasa con los topes, etc. Cada vez que el PJ pueda responder a uno de estos enigmas ganará PX. (5 PX)

Crecimiento Personal- Esto se recompensa cuando algo ocurre que hace más sabio o maduro al PJ o cuando el PJ se da cuenta de la importancia de algo en su vida. Normalmente esto significa que el PJ ha superado (o ha decidido superar)

algún defecto personal. Esto también significa una visión más amplia de la vida. Por ejemplo, un Skin Borg que ha sido el mayor cabrón del barrio puede darse cuenta que la violencia no es siempre la mejor respuesta, un miembro de una banda obsesionado con matar a todos los Roofers puede decidir que la paz es una opción o un personaje totalmente egoísta que se siente bien ayudando a otros. Los PX han de ser concedidos si es un cambio permanente, no solo una desvarío temporal. Esto es usado para valorar la profundidad del cambio en los PJs. (5 PX)

Buena Interpretación- Un DJ puede recompensar a los jugadores que muestren empatía hacia los valores y filosofías de sus PJs haciendo las cosas según estas. Este es una Buena manera de recompensar a los jugadores que, interpretando realistamente su PJ, pueden perjudicarlos (p.e. no usando conocimientos que el PJ se supone que no tienen). (2 PX)

Haciendo el Mundo un Sitio Mejor- El PJ ganará PX cada vez que ayude a alguna persona (o incluso animales). Esto puede significar salvar la vida, dar comida a gente hambrienta, enseñar a alguien a leer, etc. Esto también puede significar ayudar a gentes por medios indirectos, p.e. eliminando un asesino en serie y por lo tanto salvando la vida de cualquiera que este hubiese elegido como presa. (de 1 a 10 XP)

Beneficiar Bando/Grupo/Causa- Cuando el PJ haga algo que beneficie a su grupo, banda o causa, el DJ le otorgará XP. (de 1 a 10 PX)

Plan Inteligente- Cuando un personaje tiene una Buena idea que funciona (y tiene buenos efectos) el DJ otorgará XP. (de 1 a 5 PX)

Trabajó Bien como Grupo- El DJ recompensará a los PJs que demuestren que pueden trabajar bien en equipo y hacer cosas que hubieran sido incapaces de haber hecho solos. (2 PX)

Éxito Filosófico- Si el PJ llega a una conclusión importante, y correcta, que le ayude en este mundo, el PJ debería ganar (dependiendo de cómo de útil fuera esta). (2 PX)

Éxito de Ideales Personales- Si el PJ actúa de forma que se encamina a llevar a cabo sus ideales personales este ganará XP. (2 PX)

Perdiendo PX- Tal como algunos tipos de éxito otorgan PX a los PJs, algunos fallos pueden reducir la cantidad de estos que les es otorgada. Los PX de una aventura no pueden bajar de cero..

Fallando en los Objetivos de la Aventura- El DJ puede deducir puntos por fallar la aventura (especialmente si los objetivos eran muy fáciles o muy importante). (de 1 a 5 PX)

Dividir el Grupo- Si el PJ decide dividir al grupo y esto no les beneficia, el PJ perderá PXs. (5 PX)

Haciendo del Mundo un Lugar Peor- Cualquier cosa que dañe a personas (o animales) o contribuya a hacer de este un mundo peor le costará al PJ PXs. (de 1 a 5 PX)

Muerte de un Personaje Jugador- Si uno de los miembros del grupo muera, cada uno de los supervivientes perderán PX. (10 XP)

Gastando PX- Generalmente, los PXs pueden ser gastados tan pronto como se consiguen. La única excepción es cuando en el universo de juego ha pasado tan poco tiempo que resulte ridículo pensar que el personaje pudiera haber mejorado en nada.. Ejemplo: Los PJs son fugitivos, huyendo de una banda sumamente cabreada se esconden en un edificio abandonado. Cuando termina la sesión, el DJ otorga 16 PX a cada uno. Un jugador decide que su personaje aprenderá el nivel 1 de Nanoingeniería..

Avance de Nivel- A parte de gastar los PXs que has ganado, también has de anotar la cantidad total de puntos conseguidos. Cuando el PJ halla ganado 100 PX, los halla gastado o no, el PJ avanza un nivel de clase. Principalmente, los Niveles de Experiencia son un modo fácil de seguir cuanta experiencia ha obtenido un PJ. Lo siguiente es lo que la gente tiende a pensar sobre la gente en los siguientes niveles:

Nivel Cero: Inmaduro, sin entrenar, falta de habilidades, dependiente. Sobre el 30% de la gente de calle a este nivel.

Nivel Uno: Poca experiencia, verde. 30% de la gente a este nivel.

Nivel Dos y Tres: Moderadamente experimentado, “normal”. 23% de la gente a este nivel.

Nivel Cuatro al Seis: Veterano, con experiencia. 10% de la gente a este nivel.

Nivel Siete al Diez: Con mucha experiencia, mayor de la banda. 4% de la gente a este nivel.

Nivel Once al Trece: Sabio y poderoso, mayor de una banda callejera, líder de banda. 2% de la gente a este nivel.

Nivel Catorce o Más: Leyenda en la ciudad, figura histórica. 1% de la gente a este nivel.

El avance de nivel también puede ser tomado como un cálculo aproximado de tiempo. Un Nivel de Experiencia puede tomar entre seis meses y dos años en superarlo. Ciertas cosas pueden ser “cronometradas” por el Nivel de Experiencia, como tal: el crecimiento de un hijo (ver Único Padre/ Madre). También, unas pocas clases de personaje tienen cosas que cambian con el nivel: el nivel de contactos de un Comerciante, las pacientes inversiones de un joven Y1, los espectadores permanentes de un Nightwalker, los grados de edad de un Humankalorie.

El PJ también gana un nivel en la habilidad especial Conocimiento de la Ciudad por cada 4 niveles de avance (al nivel 5, 9, 13, etc.). El PJ también puede comprar niveles en esta habilidad, pero nunca más que niveles tenga.

Disciplinas- La Clase de Personaje de un PJ es lo que este hace todos los días. Para algunos, una clase de personaje significa un trabajo (e.g. Night Walker, Jugador), para otros significa la protección de un grupo al que pertenecen (e.g. Dragones, Huérfanos), pa algunos es el hobby, deber u objetivo (e.g. Voluntario, Cazador). Con cada clase de personaje viene una disciplina: mientras un PJ pasa sus días en esta clase, este también aprende cómo ser un personaje mejor. Por ejemplo: Vorchag es un miembro de los Sangrantes. Se pasa las tardes de servicio con los Sangrantes y con su maestro: lucha en la guerra de bandas, ronda por ahí y hace misiones para su maestro, etc. También busca entrenamiento para ser un mayor Sangrante: aprende las habilidades psíquicas que solo los Sangrantes le pueden enseñar, aprende habilidades psíquicas tradicionales, invierte en equipamientos especiales de los Sangrantes , etc. Ser un Sangrante es su actual Calse de Personaje y su Disciplina. Cuando gane 100 PX subirá un nivel en la clase de personaje Sangrante.

De todos modos, un PJ puede escoger tener una disciplina diferente a su clase de personaje. Hay ciertas cosas que han de ser trabajadas durante el juego: Primero, el Pj ha de tener acceso a profesores de la susodicha disciplina. El PJ ha de tener también el equipo específico (p.e. para estudiar ser un Boarder, una ha de tener un

deslizador). Segundo, el PJ ha de lidiar con las consecuencias sociales de ser una cosa mientras estudias otra (la gente de la clase del PJ puede tener problemas con el por estudiar algo ajeno a ellos y la gente que estudia con el PJ pueden tener problemas con él por seguir pasando su tiempo con los otros). Si el PJ puede lidiar con estos problemas y ganar 100 PX, entonces el PJ puede subir de nivel en esa disciplina. Mientras el PJ esté en un disciplina, este tendrá los costes en habilidad (y acceso a habilidades especiales) asociados con esa disciplina.

Una vez el PJ halla ganado un nivel en esta disciplina, el PJ tiene los conocimientos y las habilidades para pasarse a esta. Otra vez, el problema de pertenecer a una nueva clase (y abandonar la antigua) ha de ser solucionado en el juego . Una vez el PJ pertenece a esta nueva clase este obtiene los ingresos, modo de vida, y deberes asociadas a esta.

Para la mayoría de las clases de personaje, el PJ ha de tener al menos un nivel completo para ser considerado miembro de pleno derecho. El PJ no siempre tiene palabra en esto, piensa: un PJ puede ser forzado a obtener un nivel en una clase antes de avanzar. Asumiendo que la clase acepte al PJ, este será considerado como miembro de nivel 0. A este nivel, el PJ no tiene las mismas funciones, beneficios y oportunidades que otros miembros de esa clase – el PJ es algo así como un aprendiz. El PJ gana la mitad de los ingresos por clase.

También hay un puñado de disciplinas sin una clase asociada a ellas. Tómatelas como una especialización opcional. TME (técnico medico de emergencia) es una de estas disciplinas: no existe una clase exclusiva llamada TME. Si Vorchag el Sangrante gana un nivel como TME, ahora es un Sangrante con conocimientos en medicina de emergencia y un buen pagado sueldo por su Nuevo trabajo a tiempo parcial. Esta es una Buena opción para un personaje que quiere permanecer en su misma clase, pero quiera tener un entrenamiento especial que le separe del reto del grupo.

Ejemplo de disciplina (de Fates Worse Than Death):

Entrenador Animal- El PJ aprende a cruzar, tratar, cuidar y entrenar animales. Alguna Gente Callejera se lo toman como un buen método de hacer algo de dinero extra (no es suficientemente lucrativo como para hacer de ello carrera) y/ o para proveer de entrenamiento de animales a familias nonatas. Indies y Pozos también la suelen tomar, pero normalmente como hobby, no como negocio.

Requerimientos de la Disciplina: El PJ ha de encontrar un maestro (nivel 4 o mejor) entrenador de animales deseoso de tomarlo como estudiante (este servicio podría costar algo así como 15\$/sem., en una comunidad Nonata). El PJ también ha de tener un sitio donde cuidar de los animales.

Costes de Habilidad: ATLE: 8, BIO: 7, CMBT: 12, CRTV: 7, INFO 12, INTL 12, MIL 12, PSIX: 30, PSIM: 30, PSIS: 30, TECN 12, ROBO 10, SOC 12, CALLE 7. La habilidad Medicina Veterinaria, Rastrear y Entrenamiento Animal tienen un coste de 5.

Requerimientos de Nivel: Para nivel 1, el PJ ha de tener Entrenamiento Animal (3), Medicina Veterinaria (2), ha de poseer al menos 4 animales y un Kit Médico: Medico Ilegal. Para nivel 3, ha de tener Entrenamiento Animal (4), Medicina Veterinaria (3) ha de poseer al menos 6 animales.

Oportunidades Especiales: A cualquier nivel, el PJ puede comprar cachorros de animales por ¼ de su valor sin entrenar. El PJ compra comida animal al peso, por lo que paga la mitad de su coste de mantenimiento semanal. A nivel uno el PJ hace algo de dinero extra entrenando animales(otorga +\$15/sem.). Al nivel 2 ha conseguido alguna fama como entrenador y gana +\$20/sem.