



Manual de Creación de Personajes



Índice del Texto.

1. [Introducción al Mundo Tinieblas de L'H](#)
2. [Las Partidas](#)
3. [Requisitos para Jugar](#)
4. [Sistema de Juego](#)
5. [Puntos de Tinieblas](#)
6. [Creación de Personajes](#)
 - 6.1 [Desarrollo del Personaje](#)
 - 6.2 [Diferentes Niveles de Poder](#)
 - 6.3 [Vampiros](#)
 - 6.4 [Hombres Lobos](#)
 - 6.5 [Magos](#)
 - 6.6 [Wraiths](#)
 - 6.7 [Changelins](#)
 - 6.8 [Humanos](#)
 - 6.9 [Más allá de la élite](#)
 - 6.10 [Atributos Rápidos](#)
 - 6.11 [Profesión Habilidades Rápidas](#)
 - 6.12 [Habilidades de aficionado](#)
 - 6.13 [Personajes Instantáneos](#)
 - 6.14 [Medios Niveles](#)
 - 6.15 [Conclusión](#)
7. [Reglas Crossover](#)
 - 7.1 [Humanidad](#)
 - 7.2 [Rabia](#)
 - 7.3 [Gnosis](#)
 - 7.4 [Conciencia y Magia](#)
 - 7.5 [Magia Verdadera](#)
 - 7.6 [Poder Contra Poder](#)
 - 7.7 [Hombres Lobos Versus Magos](#)
 - 7.8 [Testigos y Magia](#)
 - 7.9 [¿Quién huele a Wyrm?](#)
8. [Reglas de Combate para Mundo Tinieblas](#)
 - 8.1 [Iniciativa](#)
 - 8.2 [Ataque](#)
 - 8.3 [Pifias](#)
 - 8.4 [Esquiva](#)
 - 8.5 [Parar con Armas](#)
 - 8.6 [Especializaciones](#)
 - 8.7 [Armas de Largo Alcance](#)
 - 8.8 [Resolución](#)
 - 8.9 [Daño y Absorción](#)
 - 8.10 [Armas](#)
 - 8.11 [Localizaciones de Impacto](#)
 - 8.12 [Apuntar a localizaciones Específicas](#)
 - 8.13 [Críticos](#)
 - 8.14 [Efectos](#)
 - 8.15 [Otras situaciones](#)
 - 8.16 [La Fuerza de Voluntad](#)
 - 8.17 [Tiradas Enfrentadas](#)
 - 8.18 [Nota Final](#)
9. [Manifiesto sobre el Rol](#)
10. Agradecimientos
11. Ficha Básica de Personaje

Bienvenido al Mundo Tinieblas de la Ciudad de L'Hospitalet de Llobregat. Este es un ciclo de partidas donde tendrá cabida cualquier habitante del Mundo Tinieblas. Tan solo las ganas de divertirse será nuestra limitación, así que elegid vuestro personaje y buena suerte

Todos los derechos reservados. © 1996 White Wolf, Inc. © de la edición española: La Factoría de Ideas s.l. Queda expresamente prohibida la reproducción sin el permiso escrito de la editorial, salvo para reseñas. Vampiro: La Mascarada™, Hombre Lobo., El Apocalipsis™, Mago: La Ascensión™ son propiedad intelectual de White Wolf, Inc y La Factoría de Ideas s.l. Kult, Doomtrooper, Warzone y los términos relacionados con estas marcas son propiedad intelectual de Target Games y La Factoría de Ideas s.l. Cyberpunk y Mekton Z son propiedad intelectual de R. Talsorian y La Factoría de Ideas s.l. Far West es propiedad intelectual de M+D editores y La Factoría de Ideas s.l. GURPS es propiedad intelectual de Steve Jackson Games y La Factoría de Ideas s.l. Cualquier otra imagen o nombre contenido en este website es propiedad intelectual de su autor y de la empresa que lo publique. La mención o referencia en estas páginas a cualquier compañía o producto no es un ataque a las marcas registradas o derechos de autor concernidos.



1.- Introducción al Mundo Tinieblas de L'H:

Porqué limitarnos a jugar a Vampiro, o a Hombre Lobo.....etc. En el WOD (World of Darknes, Mundo Tinieblas), podemos encontrar de todo.

Hasta la fecha nos hemos encontrado con partidas de rol, casi siempre monotemáticas, que nos limitan a creernos que nuestro personaje es mejor que otros de los habitantes del WOD.

A partir de ahora, podréis cambiar este concepto, y descubrir vuestros temores y ganar confianza en vuestras posibilidades. Los límites marcarán el futuro de tu personaje. Hasta donde llegue, será algo que tú, decidirás.

2.- Las Partidas:

Estas serán una mezcla de Rol en Mesa y en Vivo, con un mayor predominio del Rol en Vivo. Se realizarán partidas de Rol en Vivo, una vez cada dos meses, y de Rol en Mesa, una vez por mes, salvo que circunstancias especiales de partidas, obliguen a lo contrario.

Una de las ventajas del sistema de Narrador es su flexibilidad en las reglas de generación del personaje. El sistema es tan rico en detalles que es posible generar cualquier tipo de personaje. Desgraciadamente esta ventaja se convierte en una debilidad cuando se trata de crear PNJs. Un sistema de generación que requiere tanto tiempo es un problema cuando se trata de detallar los rasgos de un gran número de personajes menores, en especial si hay que hacerlo rápidamente en el curso del juego.

Otro aspecto del problema reside en que es extremadamente difícil medir la fuerza relativa de los varios tipos de criaturas del mundo de tinieblas. No hay un esquema coherente para medir los niveles de poder de los personajes. No hay una verdadera guía para saber que poderoso debería ser un antiguo, o cuanta experiencia debería tener un viejo Garou. En este artículo extraído de Internet, se intenta resolver este problema. No sabemos si habrá otro mejor, pero nos parece bueno, por lo que lo tomamos como estandarte en la creación de personajes en LH Mundo tinieblas.

3.- Requisitos para Jugar:

No es necesario que conozcáis todo el WOD, a la perfección, tan solo con que sepáis de que va vuestro personaje, de lo que puede llegar a hacer y de sus limitaciones es bastante.

La decisión de que estés preparado o no para jugar en mayor o menor tiempo, dependerá de los directores de juego y Master, que a través de unas partidas de iniciación, se encargarán de crearte tu personaje, preparado para desembarcar en esta aventura. Desde ese momento, se te dará una misión y se introducirá en el acto del juego, a partir de entonces, tu dirigirás a tu personaje. Tan solo cabrá decirte: Buena Suerte.

4.- Sistema de Juego:

Este se basará, básicamente en las últimas ediciones de los libros básicos de vuestros personajes, pero cuando se interactúe con otros personajes diferentes a vosotros, utilizaremos las reglas Crossover para resolver las acciones.



5.- Puntos de Tinieblas:

Vuestros personajes tendrán al crearse cinco **puntos de Tinieblas**. Estos puntos, son esas acciones especiales que te permitirán obtener ayuda de vuestros aliados, obtener armas, es decir, será como el dinero. Con el podréis comprar información o vender información, dependerá de la situación por lo que podréis ganar dinero o perderlo.

Estos puntos se ganarán también, a través de la compra con Puntos de Experiencia. 6 Puntos de Experiencia equivale a un Punto de Tinieblas, es decir, una vez hayas decidido invertir PX en PT(Puntos de Tinieblas), habla con el Master y el te los dará.

6.- Creación de Personajes:

Para crear los personajes en el WOD, debemos tener en cuenta que estén equilibrados. No nos hace ninguna gracia que un personaje, sea destruido por otro a las primeras de cambio, porque en líneas generales sean más bestias. Por eso hemos obtenidos estas reglas que aplicaremos a nuestros personajes. Estos serán fichas básicas, y la forma de repartir puntos está explicada más abajo. No te crees una ficha media ni avanzada, para esta partida, pero hemos considerado interesante poner todas, por si queréis aplicarlo a vuestras partidas

6.1.- Desarrollo del personaje:

Como regla general, para el desarrollo de personaje considera que el grupo medio de jugadores hace una aventura por semana, y recibe aproximadamente dos puntos de experiencia por aventura. Este debería ser el tope del avance de los personajes, considerando que los jugadores son personajes dramáticos en los momentos más tensos, arriesgando la muerte a cada momento. Este es un desarrollo que puedes definir "compulsivo".

Para personajes cuyas vidas son muy peligrosas pero menos extremas, un desarrollo razonable sería de 1 punto por semana, o 4 por mes. Podría ser típico de Hombres Lobo, cuyas vidas son caóticas. Una media normal, para personajes que arriesgan sus vidas con regularidad aunque no de forma constante, sería de 2 puntos por mes. Una situación típica para magos. Finalmente, una media "cauta" para personajes que raramente se arriesgan, podría ser de un punto por mes, muy común entre vampiros.

La media "compulsiva" es para un personaje que se encuentra cara a cara con la muerte diariamente, y que probablemente morirá en un par de años (a menos que no sea un individuo heroico excepcional, como el propio jugador). En una situación peligrosa el personaje acabará su vida de una forma violenta. En una situación normal, el personaje vivirá una vida normal aunque seguramente la muerte le atraparé. En una media "cauta" le personaje podría bien vivir para siempre.

A la hora de crear personajes, sin embargo, los puntos gratuitos son más fáciles de usar que los puntos experiencia. Una buena regla es decir que 2,5 puntos son iguales a un punto gratuito. De ahora en adelante, piensa que hay unos 100 puntos gratuitos de diferencia entre los diferentes "niveles" de personajes (de neonato a ancillae a antiguo, de discípulo a adepto a maestro, y así adelante). Desgraciadamente el resultado es una media algo demasiado rápida. Para ralentizar el desarrollo a uno más razonable, considera que los personajes "activos" durante unos seis meses, utilizando el resto del tiempo para descansar, ganarse la vida, etc. Utilizando este razonamiento, tenemos lo siguientes ratios de desarrollo:



| Ratio | Experiencia por mes | Puntos gratuitos por año | Tiempo de desarrollo |
|------------|---------------------|--------------------------|----------------------|
| Compulsivo | 8 | 20 | 5 años |
| Peligroso | 4 | 10 | 10 años |
| Normal | 2 | 2 | 20 años |
| Cauto | 1 | 2,5 | 40 años |

6.2.- Los diferentes niveles de poder:

Todo juego parece tener tres niveles básicos de poder: el del personaje principiante (neonato, discípulo, grado 1-2 de licántropo), el del personaje experto (ancillae, adepto, grado 3-4 de licántropo) y de elite (antiguo, maestro, grado 5 o más de licántropo). Pueden utilizarse como sistema general de niveles. Por debajo de un personaje sobrenatural principiante están los seres humanos. Para completar el cuadro debería haber un nivel por debajo de éste también: el de espíritus menores, animales, niños, etc.

| Nivel | Poder | Atributos | Habilidades | Trasfondos | Fuerza de voluntad | Extra |
|-------|--------------|-----------|-------------|------------|--------------------|-------|
| 1 | Niño | 6/4/2 | 5 | 1 | 1 | - |
| 2 | Humano | 8/6/4 | 16 | 3 | 3 | - |
| 3 | Principiante | 10/8/6 | 27 | 6 | 5 | 20 |
| 4 | Veterano | 12/10/8 | 38 | 12 | 7 | 60 |
| 5 | Elite | 14/12/10 | 49 | 18 | 9 | 100 |

Hay más o menos unos 60 puntos gratuitos de diferencia entre cada nivel de poder, allá donde habíamos supuesto unos 100 puntos de diferencia. La columna de "extra" representa el exceso de Puntos Gratuitos que tiene el personaje, que deberían gastarse en las habilidades sobrenaturales específicas, como Disciplinas, Dones, Gnosis, Rabia, Esferas y Arete.

6.3.- Vampiros:

Los Vampiros tienden a ser criaturas cautas. Por lo tanto se desarrollan más lentamente que otras criaturas del mundo de tinieblas. Después de todo, tienen todo el tiempo del mundo. Sus primeros años, la transición de humano (nivel 2) al vampiro principiante (nivel 3) tiende a ser un ratio de desarrollo muy alto (normal, peligroso o hasta compulsivo) y puede requerir quizá una década. Después de eso se relajan hacia una vida cauta, necesitando hasta 40 años para avanzar de un nivel. Por lo tanto, la mayor parte de los ancillae tienen unos 50 años de no-vida, y los antiguos al menos 100.

Esta regla no es universalmente cierta. Los Anarquistas o el Sabbat tienen la tendencia a vivir de forma más caótica y violenta, y avanzan a una velocidad mayor. No es imposible encontrar vampiros con niveles de poder de un Antiguo después de tan solo 30 ó 40 años de no-vida. Debido al peligro al que son sometidos estos vampiros tienden a quemarse, a veces literalmente. Una noche lo llevan demasiado lejos y caen en la muerte definitiva. Irónicamente, muchos de estos vampiros han tenido una vida más breve de la que hubiesen tenido si fueran mortales.



El rasgo principal en el que el vampiro gasta sus puntos es el de las Disciplinas. Por regla general, se puede dar a un vampiro un número de disciplinas igual a su nivel: por ejemplo los neonatos 3, los ancillae 4 y los antiguos 5. La mejor de sus disciplinas debería ser del mismo nivel del vampiro, la segunda una nivel más bajo y así adelante. Por tanto, un vampiro de nivel 4 (ancillae) podría tener cuatro disciplinas: una a nivel 4, una a nivel 3, una a nivel 2 y una a nivel 1.

Esto deja a los vampiros unos puntos más para gastar. Para hacer la diferencia, se asigna a los vampiros unos trasfondos gratuitos. Si conoces su generación y status en la sociedad vampirica no tiene sentido que pagues por estos trasfondos. Como medida rápida los neonatos tienden a ser de la 13ª a la 11ª generación, los ancillae desde la 11ª hasta la 9ª y los antiguos desde la 9ª hasta la 7ª.

Virtudes y Humanidad no tienden a incrementar. Es razonable para vampiros más viejo tener los mismos valores en estos rasgos que cuando empezaron. Para hacerlo más realistico todavía se debería penalizar los vampiros más viejos, asignando a un ancillae un punto menos y a un Antiguo 2 puntos menos. La Humanidad puede calcularse sumando Conciencia a Autocontrol como de costumbre.

- **Número de disciplinas:** Nivel
- **Disciplinas:** 1 de nivel igual al Nivel del personaje, 1 de 1 menos, etc.
- **Virtudes y Humanidad:** como al comienzo del personaje, -1 para los ancillae y -2 para los antiguos.

6.4.- Hombres lobo:

Los Hombre Lobo tienen la tendencia a vivir vidas más intensas. Regularmente tienen bautizos de fuego y por tanto avanzan a un ritmo de vida "peligrosa". Un licántropo es a menudo un veterano a la edad de 30 años y llega al estatus de anciano entre 40 y 50. A esta edad están muy cerca del límite de sus propias vidas. La mayoría muere en batalla antes de llegar al medio siglo de edad. En otros tiempos vivían más pero tampoco avanzaban tan rápidamente.

El Rango es la forma más fácil de medir la fuerza de un Hombre Lobo. Garous principiantes (Nivel 3) son de rango 1 ó 2, Garou Expertos (Nivel 4) de Rango 3 ó 4 y Garou de Elite de Rango 5 o superior. Si es importante conocer a un Garou por su Renombre, considera que tiene el nivel mínimo de su Rango y Auspicios, más uno en cada categoría. Los Hombre Lobo gastan su exceso de puntos en Gnosis, Rabia y Dones. Para simplificar, puedes considerar que tienen Gnosis y Rabia igual a su Fuerza de Voluntad. Si quieres personalizar las cosas un poco más, asigna a Ragabash uno menos y a Ahroun uno más en Rabia. Asigna a Hominidos uno menos y a Lupus uno más en Gnosis.

El coste en puntos para los Dones que se describe en las reglas de Hombre Lobo se aplica solo al Nivel 1 de Dones, pero se puede fácilmente extender a los niveles más altos, simplemente pensando que cualquier Don a cualquier Nivel cuesta 7 puntos. De hecho un coste más razonable de puntos para los Dones debería ser de 5 puntos. Por regla general, asigna a un Garou un Don igual a su Rango actual, dos Dones para el siguiente Nivel inferior, 3 para dos Niveles más abajo y así adelante. Un Garou de Nivel 4 debería tener 10 Dones: uno de Nivel 4, dos de Nivel 3, 3 de Nivel 2 y 4 de Nivel 1. Hay una excepción a esta regla: todos los Garou tienen al menos 3 Dones de Nivel 1, uno por Raza, Auspicio y Tribu.



Puntos Gratuitos:

- **Dones:** 5 puntos, independientemente del Nivel
 - **Rabia y Gnosis** = Fuerza de Voluntad
 - +1 en Rabia para Ahroun; -1 en Rabia para Ragabash
 - +1 en Gnosis para Lupus; -1 en Gnosis para Hominidos
 - **Nivel 3** = Rango 1 ó 2
 - **Nivel 4** = Rango 3 ó 4
 - **Nivel 5** = Rango 5+
 - **Renombre** = Nivel mínimo para Auspicio y Rango +1
 - Dones 1 por Nivel igual a Rango (2 por Nivel igual a Rango -1; etc.)
-

6.5.- Magos:

Los Magos están en medio entre Vampiros y Hombres Lobo por lo que se refiere al peligro al que se enfrentan durante sus vidas. No son unos locos de la batalla como los Garous, pero no son paranoicos como los Vampiros. Por lo tienen la tendencia a avanzar a un ratio "normal", aunque algunos magos son más o menos activos que otros. Puesto que un Mago Principiante (Nivel 3) tienen unos 20 años, se convierte en Adepto (Nivel 4) para los 40 y un Maestro (Nivel 5) a los 60, no es algo irrazonable.

Los Magos gastan sus puntos en Arete o Esferas. El coste en puntos de Arete que se describe en el libro de Mago es demasiado bajo para calcular el desarrollo; un coste de 8 puntos por punto de Arete sería más realista. Por regla general, considera que los Magos tienen un Arete igual a su Nivel (a lo mejor un poco más alto para Magos muy Iluminados). Los Magos deberían tener un número de Esferas igual a su nivel de poder. Como los Vampiros, sus mejores Esferas deberían ser de un Rango igual a su nivel, el segundo mejor nivel uno menos y así adelante. Un Adepto (Nivel 4) tendrá 4 esferas, una de Rango 4, una de Rango 3, una de Rango 2 y una de Rango 1.

Coste en Puntos:

- Arete = 8 puntos
 - Arete = Nivel ó el Nivel +1
 - Esferas = Nivel
 - Rango de Esferas = desde una hasta el Nivel
-

6.6.- Wraiths :

Los Wraiths tienden a avanzar lentamente a un ratio "cauto". No es por que sean paranoicos. En parte es por que son "inmortales", si no por que pasan gran parte de su existencia sin hacer absolutamente nada. Están ocupados siendo esclavos, merodeando por allí para alimentar sus pasiones o simplemente quejándose de estar muertos. Si no fuera por la multitud de peligros a los que se enfrentan, tendrían muy pocas razones para moverse en absoluto.



Por todo esto, su medida de desarrollo es parecida a la de los vampiros. Avanzan desde un wraith “recién nacido” a un Wraith iniciado con bastante rapidez, más o menos en un decenio, a medida que luchan para hacerse un nuevo sitio en la Tierra de Sombras. Después su avance ralentiza de forma dramática, por haber encontrado ya la mayor parte de las experiencias que la Tierra de Sombras puede ofrecerles. Un Wraith experto tendría unos 50 años y uno de elite más de 100. Wraiths Renegados y Heréticos a menudo avanzan más rápidamente, pero como los Sabbat y los Anárquicos se enfrentan a una mayor posibilidad de “quemarse”. Los Wraiths más viejos que un par de siglos son raros en la Tierra de Sombras, por que se debilitan y son llevados a la Tormenta.

Los Wraiths tienen Arcanos en los que gastar sus puntos extra. Por regla general puedes asignar a un Wraith un número de Arcanos igual a su Nivel. El nivel de su mejor Arcano debería ser igual al Nivel de Wraith, el segundo mejor un Nivel menor y así adelante. Un principiante (Nivel 3) debería tener 3 Arcanos, uno de Nivel 3, uno de Nivel 2 y uno de Nivel 1. La Sombra de un Wraith tiende a ser más fuerte con el tiempo. Por regla general la Angustia es dos puntos menor que la Fuerza de Voluntad. Como los Vampiros, esto deja varios puntos para gastar. Como con los Vampiros puedes asignarles unos simples Trasfondos como Status gratuitamente.

- **Angustia** = Fuerza de voluntad -2
- **Número de Arcanos** = Nivel
- **Arcanos** = 1 del Nivel del Personaje; 1 al Nivel -1; etc.

6.7.- Changelings :

Las Hadas son algo difícil de medir según el sistema de Niveles de Poder. El principal problema con las Hadas es que no hay una fuerte relación entre edad y poder. Un “grump” podría haberse enterado solo recientemente de la naturaleza de Faerie y ser bastante débil, mientras que un “childling” podría ser veterano desde hace años y ser comparativamente poderoso.

Con estas consideraciones en mente, las Hadas principiantes son personajes de Nivel 3. Las Hadas viven vidas frenéticas y de éxtasis, y avanzan a un ratio “peligroso”, aunque el peligro al que se enfrentan no amenaza sus vidas de la misma forma que amenaza la de un Hombre Lobo. Después de una década de conciencia como Hada llegan al Nivel 4 y el Nivel 5 después de dos décadas más.

Sin embargo la Banalidad está siempre al acecho y la mayoría de las Hadas sucumben al peso del mundo después de una década o dos de vida encantada. Se reconvierten otra vez en mortales, olvidando sus vidas Feéricas. Algunas Hadas se salvan de la Banalidad viviendo en la Tierra Libres, mas con sus vidas más seguras tienden a avanzar a un ratio “normal”. Aquellas que viven peligrosamente y pasan la mayor parte de su tiempo en la Tierra Libres tienen la tendencia a sucumbir permanentemente a Bedlam.

Las Hadas tienen dos tipos de Habilidades sobrenaturales en las que gastar sus puntos: Artes y Reinos. Por regla general, asigna a un Hada un número de Reino igual a su Nivel. El Nivel su mejor Reino debería ser igual al Nivel del Hada, el segundo mejor debería ser 1 Nivel inferior y así adelante. Un Hada principiante (Nivel 3) debería tener 3 Reinos, uno de Nivel, uno de Nivel 2 y uno de Nivel 1. El Hada debería tener en mismo número y el mismo Nivel de Artes que de Reinos.



El Glamour y la Banalidad son algo más complicados. Considera que un Hada tiene un Glamour igual a su Fuerza de Voluntad -1. Si el Hada empieza como "childling" dale un Glamour igual a su Fuerza de Voluntad, pero entonces reduce un punto la Fuerza de Voluntad. Los "grumps" deberían tener un Glamour igual a su Fuerza de Voluntad -2, pero entonces incrementa su Fuerza de Voluntad en 1. Por lo tanto, un "wilder" de Nivel 4 debería tener Glamour 6 y Fuerza de Voluntad 7, un "childling" Glamour 7 y Fuerza de Voluntad 6, un "grump" Glamour 5 y Fuerza de Voluntad 8. La Banalidad es la más difícil de todas. A parte otras circunstancias, asigna a un Hada una Banalidad igual a su Nivel, -2 para "childlings" y +2 para los "grumps". Esto puede variar mucho, así que puede ser mejor simplemente asignar a un Hada la Banalidad apropiada.

- **Número de Reinos** = Nivel
 - **Número de Artes** = Nivel
 - Artes y Reinos 1 por Nivel igual al Nivel del Personaje; 1 al Nivel -1; etc.
 - **Glamour** = Fuerza de Voluntad -1
 - **Banalidad** = Nivel
 - Childling +1 Glamour; -1 Fuerza de Voluntad; -2 Banalidad
 - Grump -1 Glamour; +1 Fuerza de Voluntad; +2 Banalidad
-

6.8.- Humanos :

Las personas normales también pueden utilizar las reglas de generación. La mayor parte de las personas viven unas vidas aburridas, y por lo tanto avanzan a un ratio "cauto". Sin embargo, al no tener habilidades especiales para gastar sus puntos extra, tan solo hay 60 puntos de diferencia entre Niveles de Humanos. Por lo tanto tan solo se necesitan unos 20 años para avanzar de un Nivel al otro. Las personas con una vida más activa o profesiones más peligrosas tienden a avanzar más rápidamente.

Los niños y los Incompetentes empiezan la escala humana al Nivel 1. El humano normal está solo al Nivel 2. Individuos competentes pueden llegar al Nivel 3, a la par con criaturas sobrenaturales principiantes. Personas realmente excepcionales podían llegar hasta el Nivel 4 y maestros de una profesión con un reconocimiento mundial serían de un nivel 5. Los humanos no son completamente comparables a otras criaturas del Mundo de Tinieblas, por que no tienen puntos extra para habilidades sobrenaturales. Si estás desarrollando mortales excepcionales, como Cíngaros, Magis o Diabolistas, podrías darles la mitad o hasta todos esos puntos para gastar en poderes especiales.

6.9.- Más allá de la elite :

La escala mencionada arriba para personajes de Nivel 1 hasta el Nivel 5 se quiebra cuando se tiene que ver con vampiros antediluvianos, magos oraculares y los más viejos wraiths. Como con los Atributos de más de Nivel 5 es imposible extender la tabla tanto como para cubrir estos seres inusuales. Los personajes de Nivel 6 incluyen los más viejo Vampiros Antiguos, los magos pre-oraculares y los mayores wraiths de la Tierra de Sombra y la Tormenta. Los personajes de Nivel 7 incluyen la mayoría de los vampiros más antiguos de la Camarilla y el Sabbat, los oráculos y los más poderosos seres de la muerte



sin descanso. Personajes de Nivel 8 incluyen matusalenes, los más poderosos oráculos y los Señores de la Muerte de la Jerarquía. Los personajes de Nivel 9 serían los Niveles de Poder de los Antediluvianos y de los puros. Los personajes de Nivel 10 serían el extremo superior, incluyendo quizás a Caín, el Wyrn y las otras criaturas similares a Dioses.

Los Vampiros más viejos (Nivel 6) tienden a ser de entre 200 y 400 años de edad, habiendo caído varias veces en un letargo de décadas de duración. Los vampiros verdaderamente mayores pero todavía en actividad tendrían más de 400 años, pero menos de 1200. Habrán caído en largos letargos y algunos serán los Matusalenes más débiles, mientras que otros estarán en las altas esferas de la Camarilla o del Inconnu. Los Sabbat más viejos serán también de este Nivel de Poder, a pesar de su juventud. Los Matusalenes (Nivel 8) tendrán milenios, habiendo pasado gran parte de su existencia en letargo.

Los Magos pre-oraculares (Nivel 6) habrán extendido sus vidas más allá de una vida humana normal. Pueden ser de más de un siglo y algunos de ellos (a través de la magia temporal) están distanciados de su fecha de nacimiento. La edad de un Mago Oracular (Nivel 7) es pura especulación, con un mínimo de varios siglos de edad. El más poderoso de los Oráculos (Nivel 8) podría tener un milenio o más. Todos los magos más viejos están retirados a la Umbra, hasta que la Paradoja les devuelve a su edad y estado naturales (polvo).

Los Wraiths antiguos se desarrollan de un modo similar a los magos, siendo arrastrados más y más en la Tormenta a medida que pierden conexión con el mundo de los vivos. Los Hombres Lobo raramente viven lo suficiente como para llegar a los Niveles más altos. Las leyendas vivientes entre los Garou pueden llegar al Nivel 6 (siendo de Rango 6 o más). Los más grandes héroes Garou de la historia podrían haber llegado hasta el Nivel 7. Las Hadas tampoco suelen exceder el Nivel 5, aunque los Soichain y los Fae de Arcadia pueden llegar hasta el Nivel 6 o más.

La mayor diferencia de tiempo necesaria para llegar hasta los niveles más altos está justificada en parte por el incremento del coste en puntos de las habilidades. Para mantener el coste de los rasgos comparado con la experiencia, el coste en puntos para rasgos superiores a 5 debería duplicarse. Por ello, la diferencia entre el Nivel 5 y 6 es probablemente de unos 130 puntos, entre 6 y 7 de unos 160 puntos y entre 7 y 8 de 200 puntos. Los Antiguos se desarrollan más rápidamente en el número de puntos extra por que también tienen habilidades sobrenaturales.

| Nivel | Poder | Atributos | Habilidades | Trasfondos | Fuerza de voluntad | Extra |
|-------|--------------|-----------|-------------|------------|--------------------|-------|
| 6 | Anciano | 16/14/12 | 60 | 24 | 10 | 160 |
| 7 | Viejo | 18/16/14 | 71 | 30 | 10 | 220 |
| 8 | Antiguo | 20/18/16 | 82 | 36 | 10 | 300 |
| 9 | Prehistorico | Da igual | ¿? | ¿? | ¿? | ¿? |
| 10 | Semi-Dios | Da igual | ¿? | ¿? | ¿? | ¿? |

Coste en puntos: Duplica el coste para los rasgos superiores a 6



6.10.- Atributos rápidos :

Para acelerar el proceso de generación de PNJs puedes resumir un poco el sistema de Atributos. En vez de tener 9 atributos divídelos en tres categorías: Físicas, Sociales y Mentales. Considera que el PNJ tiene el mismo ratio de atributos en cada categoría. Cada categoría tiene 3 veces los atributos normales. Con este sistema el PNJ puede tener los siguientes puntos para distribuir entre las categorías:

| Nivel | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|--------|---|---|---|----|----|----|----|----|
| Puntos | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | 14 | 16 | 18 |

Un vampiro neonato (Nivel 3) generado rápidamente con 8 puntos para gastar en las categorías, podría tener Físicas 4, Sociales 1 y Mentales 3.

6.11.- Profesiones: Habilidades rápidas :

Es posible generar rápidamente las habilidades de PNJs utilizando un sistema de profesiones. Una profesión es una colección de habilidades, que puede utilizarse como una especie de resumen. Los personajes tienen un ratio en sus profesiones, como las habilidades normales. Este ratio funciona igual en todos los ratios de las cinco habilidades de la profesión.

Policía: Pelea, Conducir, Armas de fuego, Procedimientos policiales, Callejeo

Detective: Armas de fuego, Investigación, Ley, Liderazgo, Procedimientos policiales

Agente gubernamental: Burocracia, Armas de fuego, Intimidación, Investigación, Ley

Criminal: [Arma], Seguridad, Sigilo, Callejeo, Subterfugio

Médico: Empatía, Etiqueta, Finanzas, Medicina, Ciencias

Vampiro: [Arma], Empatía, Etiqueta, Sigilo, Subterfugio

Hombre Lobo: Atletismo, Pelea, Enigmas, Urgencias, Rituales

Mago: Conocimientos, Cosmología, Meditación, Ocultismo, Estudios

Wraith: [Arma], Conocimiento, empatía, Meditación, Ocultismo

Nota: como [arma] elige una entre Pelea, Armas de fuego y Armas de cuerpo a cuerpo.

Esta lista de profesiones es tan solo una sugerencia. Puedes fácilmente crear nuevas profesiones, simplemente agrupando cinco habilidades. Si quieres utilizar este sistema de profesiones deberías crear nuevas profesiones para cada tipo de personaje que es probable que se encuentre con frecuencia.

Por regla general los personajes tienen en sus profesiones un ratio igual a su Nivel. Además no es importante acordarse exactamente que habilidades hacen una cierta profesión. En vez de eso, trata a una profesión como una especie de meta-habilidad, y permite al personaje hacer una tirada de Atributo+Profesión para cualquier cosa que creas que puede ser propio de su profesión. Por ejemplo, tu



policía podría hacer una tirada de Destreza+Policía para pegar un tiro a alguien, o Astucia+Policía para recordar a alguien de leer los derechos de Miranda.

Coste en puntos: 10 por Nivel de Profesión

Resumen: nivel de profesión = Nivel

6.12.- Habilidades de aficionado:

Para sacar a la luz rápidamente las habilidades de un PNJ puedes gastar el resto de puntos en una serie de habilidades de aficionado. En este mundo peligroso muchas personas tienen Alerta o Esquivar como "afición", por no ser generalmente parte de un entrenamiento de trabajo. Muchos Garou tienen "Primeros Auxilios" como afición y Magos tienen Conocimientos u Ocultos, si estas habilidades no hacen ya parte de su profesión.

Cada afición tiene un ratio de 2. Los personajes de mucha edad podrían duplicar sus aficiones eligiendo dos veces la misma afición teniendo así un ratio de 4. El número de aficiones de un personaje depende de su Nivel. Para finalizar un personaje de Nivel 1 podría tener 3 aficiones a un ratio de 1. Esto hace de un personaje débil alguien un poco más útil.

| Nivel | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|--------|-----|---|---|---|----|----|----|----|
| Puntos | 0/3 | 3 | 6 | 9 | 12 | 15 | 18 | 21 |

6.13.- Personajes Instantáneos :

Hay veces en las que querrás crear instantáneamente un personaje, en el medio de la aventura. Para la creación de un personaje realmente rápido, puedes utilizar el viejo sistema de jugadores de rol y definir el personaje por dos rasgos: su nivel de poder y su profesión. Considera que tienen Atributos y Habilidades más o menos iguales a su Nivel.

La mayor parte de las veces todo lo que necesitas será cuantos dados un personaje puede tirar en cada situación. Para una Habilidad que es parte de su profesión permítele tirar el doble de dados que su Nivel. Para una Habilidad que no son parte de su profesión permítele tirar tantos dados cuanto es su Nivel. Para las habilidades de entremedio (algo que podrían conocer pero no necesariamente parte de su profesión) trátalas como "aficiones" y permíteles tirar tantos dados cuanto es su Nivel +2.

Para rasgos como Fuerza de Voluntad y Rabia, cuyo rango es de entre 1 y 10, permítele tirar el doble de su Nivel. Para las tiradas de Atributos, como Fuerza y Resistencia, permítele tirar tan solo su Nivel en dados. Como el Arete es un rasgo muy costoso para los magos permíteles tirar solo su Nivel.

También puedes decidir sobre la marcha que disciplinas sobrenaturales el personaje debería tener, permitiéndole tirar el doble de su Nivel en dados para la mayoría de ellas. En todo caso, las criaturas sobrenaturales son en gran parte definidas por sus habilidades especiales. Aunque solo tengas unos pocos minutos para crear el personaje, es una buena idea tomar nota exactamente que Dones, Disciplinas y Esferas posea.



6.14.- Medios niveles :

El sistema de Niveles de poder es un poco basto (como todos los sistemas de clasificación de Narrador). El salto entre el Nivel 3 y el 4 es bastante alto. Para obtener una gradación más fina puedes permitir "medio niveles" entre cada Nivel. Así que, por ejemplo, podrías tener un Nivel 3,5 para vampiros, entre neonato y ancillae. Un personaje de medio nivel obtiene tantos puntos en cada categoría a medio camino entre el Nivel de arriba y el de abajo. Por lo tanto un Nivel 3,5 tendría 11/9/7 en Atributos.

Un medio nivel de un Hombre Lobo sería más alto de ambas posibilidades de los dos Rangos. Por ejemplo un Hombre Lobo de Nivel 3,5 es de Nivel 2 y un Hombre Lobo de Nivel 4,5 sería de Nivel 4. Los vampiros, magos y wraiths de medio nivel obtienen el mismo número de Disciplinas, Esferas y Arcanos que el nivel por debajo, más poder adicional para aquellos que igualan la mitad del Nivel del personaje redondeado hacia arriba. Por lo tanto, un vampiro de Nivel 3,5 tiene 4 Disciplinas: una de nivel 3, 2 y 1 y una extra de Nivel 2. Los magos de medio nivel redondean su Nivel hacia arriba para determinar su Arete. Por ejemplo un mago de Nivel 3,5 tiene un Arete de 4. Nota que si se utilizan los medios niveles los Hombres Lobos y Magos no de medio nivel deberían utilizar la más baja de las dos posibilidades de Rango y Arete.

Los personajes de medio nivel pueden ser Especializados o Mejorados. Pueden incrementar su Profesión o bien sus aficiones respectivamente, pero no ambas. Un Nivel Especializado de 4,5 debería tener Profesión 5 y tener 9 aficiones, o bien un Nivel Mejorado de 4,5 debería tener una Profesión de 4 y 12 ficciones. Los Personajes instantáneos se asume que siempre son Especializados. En este caso tira el doble de su Nivel en dados para Habilidades profesionales, Fuerza de Voluntad, Rabia, Gnosis, etc. así que un personaje de Nivel 3,5 tira 7 dados. Para tiradas que solo involucran su Nivel, o sus aficiones de Nivel +2, redondea hacia abajo. Por lo tanto un personaje de nivel 3,5 tira 3 dados para los Atributos y 3+2 dados (5 dados en total) para las Habilidades de aficionado.

6.15.- Conclusión:

Estas reglas se han desarrollado para dar un cierto grado de control y de uniformidad sobre el increíble detalle de las criaturas del Mundo de Tinieblas. Se entiende que tan solo representan una línea de conducta y, como cualquier otra cosa en el juego, deberían doblarse a la necesidad de hacer una historia mejor. Si utilizas estas reglas para crear personajes, siéntete libre para subir o bajar sus rasgos de algunos puntos, eso no cambiará el Nivel de Poder del personaje demasiado. Si quieres hacer unos cambios más radicales, podrías guardar el coste de algunos rasgos en puntos gratuitos y gastarlos en algún otro sitio.

Puedes utilizar todas o una parte de las reglas expeditivas para acelerar la generación de PNJs. Las reglas generales para los poderes aceleran la generación de criaturas sobrenaturales. Puedes utilizar



L'Hospitalet Mundo Tinieblas.

o ignorar las reglas expeditivas para Atributos y Habilidades. Para facilitarte el trabajo, todas las tablas y resúmenes son reproducidos seguidamente:

Desarrollo

| Ratio | Experiencia por mes | Puntos gratuitos por año | Tiempo de desarrollo |
|------------|---------------------|--------------------------|----------------------|
| Compulsivo | 8 | 20 | 5 años |
| Peligroso | 4 | 10 | 10 años |
| Normal | 2 | 2 | 20 años |
| Cauto | 1 | 2,5 | 40 años |

Tabla de Niveles de Poder de Personajes

| Nivel | Poder | Atributos | Habilidades | Trasfondos | Fuerza de voluntad | Extra |
|-------|--------------|-----------|-------------|------------|--------------------|-------|
| 1 | Niño | 6/4/2 | 5 | 1 | 1 | - |
| 2 | Humano | 8/6/4 | 16 | 3 | 3 | - |
| 3 | Principiante | 10/8/6 | 27 | 6 | 5 | 20 |
| 4 | Veterano | 12/10/8 | 38 | 12 | 7 | 60 |
| 5 | Elite | 14/12/10 | 49 | 18 | 9 | 100 |
| 6 | Anciano | 16/14/12 | 60 | 24 | 10 | 160 |
| 7 | Viejo | 18/16/14 | 71 | 30 | 10 | 220 |
| 8 | Antiguo | 20/18/16 | 82 | 36 | 10 | 300 |
| 9 | Prehistorico | Da igual | ¿? | ¿? | ¿? | ¿? |
| 10 | Semi-Dios | Da igual | ¿? | ¿? | ¿? | ¿? |

| Nivel | Poder | Atributos | Profesión | Aficiones |
|-------|--------------|-----------|-----------|-----------|
| 1 | Niño | 4 | 1/0 | 0/3 |
| 2 | Humano | 6 | 2 | 3 |
| 3 | Principiante | 8 | 3 | 6 |
| 4 | Veterano | 10 | 4 | 9 |
| 5 | Elite | 12 | 5 | 12 |
| 6 | Anciano | 14 | 6 | 15 |
| 7 | Viejo | 16 | 7 | 18 |
| 8 | Antiguo | 18 | 8 | 21 |

Vampiros

- Número de disciplinas: Nivel
- Disciplinas: 1 de nivel igual al Nivel del personaje, 1 de 1 menos, etc.
- Virtudes y Humanidad: como al comienzo del personaje, -1 para los ancillae y -2 para los antiguos.



Hombres Lobo

Puntos Gratuitos:

- Dones: 5 puntos, independientemente del Nivel
- Rabia y Gnosis = Fuerza de Voluntad
- +1 en Rabia para Ahroun; -1 en Rabia para Ragabash
- +1 en Gnosis para Lupus; -1 en Gnosis para Hominidos
- Nivel 3 = Rango 1 ó 2
- Nivel 4 = Rango 3 ó 4
- Nivel 5 = Rango 5+
- Renombre = Nivel mínimo para Auspicio y Rango +1
- Dones 1 por Nivel igual a Rango (2 por Nivel igual a Rango -1; etc.)

Magos

- Arete = 8 puntos
- Arete = Nivel ó el Nivel +1
- Esferas = Nivel
- Rango de Esferas = desde una hasta el Nivel

Wraiths

- Angustia = Fuerza de voluntad -2
- Número de Arcanos = Nivel
- Arcanos = 1 del Nivel del Personaje; 1 al Nivel -1; etc.

Changelings

- Número de Reinos = Nivel
- Número de Artes = Nivel
- Artes y Reinos 1 por Nivel igual al Nivel del Personaje; 1 al Nivel -1; etc.
- Glamour = Fuerza de Voluntad -1
- Banalidad = Nivel
- Childling +1 Glamour; -1 Fuerza de Voluntad; -2 Banalidad
- Grump -1 Glamour; +1 Fuerza de Voluntad; +2 Banalidad

Coste en puntos

- Dones de cualquier nivel = 5 Puntos
- Arete = 8 Puntos
- Duplica el coste para rasgos encima de 5

Personajes de medio nivel

- Puntos de cada categoría: la mitad entre el Nivel de arriba y el de abajo.
- Hombres Lobo: Utiliza la opción del Rango más alto.
- Magos: redondea hacia arriba el nivel de Arete.
- Poderes: como el nivel inferior, más un poder adicional a Nivel/2
- Especialización: incrementa la profesión pero no las aficiones
- Mejorados: incrementa las aficiones pero no la Profesión



Personajes instantáneos

- Define el personaje por su Nivel, profesión y opcionalmente sus poderes sobrenaturales
- Habilidades profesionales, Fuerza de Voluntad, Rabia, Gnosis: tira un número de dados igual al Nivel*2
- Aficiones: tira un número de dados igual al Nivel +2 (redondea hacia abajo los medios niveles)
- Atributos: Tira un número de dados igual al Nivel (redondea hacia abajo los medios niveles)
- Arete: Tira un número de dados igual al Nivel (redondea hacia arriba los medios niveles)



7.-Reglas de Crossover

7.1.- Humanidad: Hombres Lobo y Magos

Uso de disciplinas con dificultad humanidad

Hombres Lobo:

- La mitad de su Fuerza de Voluntad y la mitad del inverso de su rabia. Rabia 4, Fuerza de Voluntad 6 $((10-4)/2) + (6/2) = \text{Humanidad } 6$

Magos:

- Su Fuerza de Voluntad es su humanidad. Debido a que los magos son artesanos de la realidad tienden a ser más "resistentes" a los poderes que minen sus creencias.
- La mitad de su areté más la mitad de su Fuerza de Voluntad.

7.2.- Rabia: Vampiros y Magos

Dones usando Rabia como dificultad

Vampiros:

- Toma el Inverso de su humanidad (Camino o Senda). A menor nivel de Camino, mayor es la bestia, por lo tanto más alta es la rabia.

Magos:

- Usa dificultad 2 o 3 (como los humanos normales).
- Usa dificultad 6 y resta uno por cada punto que el mago posea en Espíritu.

7.3.- Gnosis: Vampiros y Magos

Dones usando Gnosis como dificultad }

Vampiros:

- Usar la Sangre actual y dividirlo por 2. La sangre posee quintaesencia la cual es gnosis.
- Usa las reglas de Banalidad de Changeling para vampiros (dif. 8-9).

Magos:

- Usar Areté. Regla oficial.

7.4.- Conciencia y Magia

Como se percibe la magia (reglas oficiales)

Vampiros:

- Percepción + Alerta (dif. variable). Se utiliza para saber que lo que ha ocurrido no es un fenómeno natural.
- Percepción del Aura (Auspex 2) permite al usuario ver quien esta generando la magia.



Hombres Lobo:

- Ⓢ Percepción + Alerta (dif. variable). Lo mismo que el caso de los vampiros.

Magos:

- Ⓢ Percepción + Conciencia (dif. variable, pero es mucho más baja que la de Vampiros y Hombres Lobo). Percepción de Aura (conciencia 3) permite reconocer ciertas auras y por tanto quien podría haber realizado la magia.

Wraiths:

- Ⓢ Percepción + Conciencia. Se aplican la mismas dificultades que Mago.

Changelings:

- Ⓢ Percepción + Alerta, pero con dificultad más baja que vampiros y hombres Lobo.

7.5.- Magia Verdadera

Todos los sobrenaturales tienen oportunidades de detectar magia verdadera (Alta magia). Se supone que los efectos Coincidentes deberían ser de dificultad 8-10. También influye el arcano del mago. Los No-Magos pueden no saber que es magia, aunque van a detectar algo extraño. También les cuesta mucho saber quien la hizo, excepto que vean a un hermético lanzado Bolas de Fuego.

Taumaturgia, Hedge Magic, Dones, Cantrips, Etc.

Sólo los magos podían detectar este tipo de magia.. o talvez deberían usarse las mismas reglas anteriores.

7.6.- Poder contra Poder

Vampiros contra Magos (Mago 2ed pp 232-233)

- Ⓢ Taumaturgia es usada directamente como contramagia (dif. 7)
- Ⓢ Dominación, Presencia, Dementación, Ofuscación y toda disciplina que afecte la mente puede ser contrarrestada con la esfera Mente (dif. 8). Aunque sólo si son dirigidos contra el mago.
- Ⓢ Animalismo (si el mago está en forma animal) es contrarrestado como en punto anterior.

7.7.- Hombres Lobo contra Magos

- Ⓢ La esfera espíritu contrarresta los dones de Garou (dif. 8)

Changelings y Magos

- Ⓢ Magos resisten Cantrips con Fuerza de Voluntad (dif. 7)
- Ⓢ Magos pueden hacer contramagia a cantrips (dif. 6)
- Ⓢ Changeling pueden contrarrestar magia de esferas con Glamour (dif. 7)

Wraith contra Magos

- Ⓢ Los magos resisten arcanos con esfera Espíritu (dif. 8)



Glamour

- El Glamour de un vampiro son sus puntos de sangre
- El Glamour de un Hombre Lobo es su gnosís
- El Glamour de un Mago es su arte multiplicado por cinco (Changeling 2ed pp 280-282)

7.8.- Testigos y Magia

Vampiros, Hombres Lobo, magos, Wraiths, Changeling y todas las criaturas sobrenaturales.:

TODAS ESTAS CRIATURAS SON TOMADAS COMO DESPERTADAS, Y POR LO TANTO NO CUENTAN COMO TESTIGOS.

Hedges Mages y personas con Númina: Tampoco son tomados como testigos

Gente "Normal": SIEMPRE SON TOMADO COMO TESTIGOS, PERO EL NARRADOR DECIDE BASADO EN EL INDIVIDUO. POR EJEMPLO, ALGUIEN QUE HA ESTADO EN CONTACTO CON VAMPIROS, COMIENZA A ACEPTAR LA MAGIA Y NO ES CONTADO COMO TESTIGO. POR EJEMPLO LA PARENTELA NO PUEDE SER TOMADA COMO TESTIGO. GHOULS: DEPENDE DEL TIPO DE GHOUL, LOS QUE HAN SIDO DESPERTADOS EN MÁS DISCIPLINAS QUE POTENCIA NO SON TOMADOS COMO TESTIGOS. PERO UN GHOUL QUE HA SIDO CREADO CON EL FIN DE TENER UNA CUENTA BANCARIA SI ES TOMADO COMO TESTIGO.

Niños

DEBEN SER JUZGADOS EN FORMA INDIVIDUAL. PERO USUALMENTE ACEPTAN LA MAGIA, SOBRETODOS LOS MENORES DE 8 AÑOS.

7.9.- ¿Quien huele a Wyrms?

Vampiros:

- Humanidad 6 o inferior. Se puede tomar Humanidad 6 como punto variable, ósea depende de las motivaciones actuales del vampiro (subir o bajar).
- Senda del Tifón a cualquier nivel.
- Senda de la Paradoja, los Ravnos de esta Senda deberían tener Olor a Caos.
- Todos los niveles de Sendas Sabáticos excepto la Senda de la Armonía.
- Todos los niveles Sendas/Caminos Edad Oscura excepto El camino de la Caballería y el Camino del Cielo.
- Todos los niveles de Sendas de Tal'mahe'Ra excepto Senda de Self Focus.

Hombres Lobo:

- Danzantes de la Espiral negra.

Magos:

- Nefandos
- Magos malvados
- Magos con Jhor superior a 3.

Wraiths:

- Espectros



L'Hospitalet Mundo Tinieblas.

Changelings:

- Los Unseelie, pero depende del individuo.

Humanos:

- Usar regla de Magos, ósea los malvados y corruptos.

[Reglas Para CrossOver autorizadas por White Wolf CO.](#)



8.- Reglas de Combate para Mundo de Tinieblas

El objetivo de este nuevo compendio es agilizar el sistema de combate de los juegos de White Wolf, evitando que a la menor escaramuza narrador y jugadores se lleven las manos a la cabeza ante las inminentes tiradas de innumerables dados, complejos cálculos, y demás líos. En definitiva, aunque el sistema pueda ser un poco simplón, evitará muchas tiradas de dados y permitirá añadir más detalle en algunos aspectos.

8.1.- Iniciativa

Se tirará por cada contendiente 1d10, que se sumará a la reserva total de dados de Destreza + Alerta.

El que saque más será el primero en declarar y actuar, pero tendrá la posibilidad de retener su acción hasta que decida actuar. Si hay alguien usando la disciplina de Celeridad, o poderes análogos, tendrá automáticamente la iniciativa, claro que si hay varios tendrán que tirar entre ellos.

Las acciones adicionales que se realicen, usando poderes o dividiendo reservas, irán siempre después de las acciones normales.

8.2.- Ataque

Aquí es donde más se simplifica la cosa. El atacante tirará 1d10 y lo sumará a su reserva de ataque, si suma 10 o más habrá impactado.

La reserva de ataque es el número de dados que tiraría para impactar aplicando las reglas oficiales, es decir:

Ataques sin armas: Destreza + Pelea

Ataque con armas cuerpo a cuerpo: Destreza + Armas cuerpo a cuerpo

Armas de fuego: Destreza + Armas de fuego

Armas de largo alcance: Destreza + Tiro con arco

Armas arrojadas: Destreza + Atletismo

La dificultad puede variar en función del arma utilizada, circunstancias... Si se quiere usar el baremo de dificultades de White Wolf, se recomienda sumar 4 a la dificultad. (5-9, 7-11...)



8.3.- Pifias

Si en la tirada de 1d10 sale 1 siempre será fallo, (a no ser que se haya gastado antes un punto de Fuerza de voluntad), y si además de salir un 1 en el dado, se saca menos de 10 (según corresponda) De igual forma, 10 (0) siempre es impacto, y 10 (0) con éxito, éxito crítico. (Más adelante)

8.4.- Esquivar

Aquí se hará una tirada confrontada de 1d10 + Reserva de ataque del que golpea contra 1d10 + Destreza + Esquivar del que esquiva. Si saca más el atacante, habrá impactado, si saca más el atacado, esquiva, y si empatan, saldrá favorecido el que haya sacado menos en el dado, y si empatan ahí, el que tenga menos en Destreza, y si empatan ahí, se volverá a tirar otro dado. La lógica de los desempates es favorecer al más especializado.

8.5.- Parar con Armas

Es lógico que si ambos contendientes tienen armas, el combate no consista en que uno pega mientras el otro mira, sino que suele ser un constante choque de hojas.

Cada arma tendrá un Valor de Parada (VP), que se sumará a la tirada de parar.

Cuando en combate uno gana la iniciativa, el otro puede decidir parar si tiene un arma adecuada para tal uso. Se hace una tirada enfrentada de reserva de ataque del atacante más reserva de parada (por lo general, Destreza + Armas de Cuerpo + VP de su arma) del defensor.

Como siempre, el que saque más se sale con la suya. Si el atacante supera al defensor con una cantidad superior a la fuerza de éste, el arma que bloquea se cae o se rompe. Lo mismo pasa en el caso contrario. En caso de empate, rige lo mismo que para las esquivas.

Nota: El valor de parada medio es de 3. Armas más grandes deberían tener más, y los escudos, un valor considerable, 8 o así. (que sirvan para algo)

8.6.- Especializaciones

Si alguien saca un 10 al tirar un d10 en algo referente a su especialización, tirará un dado y sumará lo que salga al resultado, a no ser que salga uno, en cuyo caso se ignorará la segunda tirada. Si sale otro 10, se sumará, pero no se volverá a repetir.



8.7.- Armas de Largo Alcance

Con las armas de largo alcance, si al tirar para impactar la suma es superior a 10, lo que pase de 10 se sumará al daño, **sólo con las armas de largo alcance.**

8.8.- Resolución

En lugar de tirar unos cuantos dados y contar los éxitos, se tirará uno sólo, con lo que se facilita enormemente la tarea de calcular el daño.

8.9.- Daño y Absorción

El sistema de daño se basa en una tirada enfrentada entre el potencial de daño y el potencial de defensa, restándose la diferencia de los niveles de salud del pobre agredido. El nivel de daño inflingido nunca podrá superar al potencial de daño.

Nota: Con este sistema se tira para absorber siempre, la única excepción a esto son los vampiros, que debido a su naturaleza frágil (a fin de cuentas son cadáveres) no absorben el daño agravado, y los Hombres Lobo, que por su natural alergia, no absorben las heridas causadas por armas de plata.

8.10.- Armas

El daño propio de las armas se considerará como daño automático, y se sumará a la tirada de daño.

Ej; una espada ancha tiene daño Fuerza + 4. Se tirará el daño según la Fuerza, y a lo que salga se le sumará 4.

Con las armas de largo alcance, el potencial de daño será el número de éxitos por encima del mínimo (10 como regla general) que hayan salido en la tirada de impacto.

Ej; Un francotirador (Destreza 4, Armas de Fuego 5, 9 en total) dispara sobre su víctima y saca 7. $7+9=16$, ha sacado +6 al impacto. Tirará sobre 6 y sumará el resultado al daño propio del arma.



8.11.- Localizaciones de Impacto (opcional)

Antes de tirar el daño se tirará 1d10 para ver dónde ha sido el golpe.

| D10 | Localización | Daño |
|------|------------------|------|
| 1 | Cabeza | x2 |
| 2 | Brazo Derecho | x1/2 |
| 3 | Brazo Izquierdo | x1/2 |
| 4 | Pierna Derecha | x1/2 |
| 5 | Pierna Izquierda | x1/2 |
| 6-8 | Abdomen | x1 |
| 9-10 | Tórax | x1 |

El multiplicador al daño se aplicará después de la tirada de absorción.

8.12.- Apuntar a Localizaciones Específicas (opcional)

Si en la tirada de impacto, el número obtenido es superior a la dificultad requerida, los éxitos adicionales se pueden sumar o restar de la tirada de localización de daño

8.13.- Críticos

Los críticos son golpes afortunados que infligen bastante daño al enemigo, y en términos de juego esto se traduce en que se hace el máximo de daño posible, sin tirar ningún dado. Obviamente, eso no impide que la víctima pueda absorber.

Si se utiliza la regla de localizaciones de impacto, los críticos permiten hacer más daño impactando en localizaciones muy específicas del cuerpo, golpes afortunados que pueden causar estragos en el enemigo.

La zona de impacto crítico variará en función de la localización.

| Localización | Zona de Impacto |
|--------------|---------------------------------|
| Cabeza | Ojos / Cuello * |
| Tórax | Cuello / Corazón * |
| Brazos | Mano |
| Piernas | Pie |
| Abdomen | Aparato digestivo / reproductor |

* Se determinará aleatoriamente



8.14.- Efectos

Estos son los efectos propios del crítico, independientemente del daño. Si además, el ataque ocasiona, después de haber absorbido, 4 o más heridas (sin modificar), se añadirá el resultado catastrófico que indique la tabla.

| ZONA | EFEECTO | CATÁSTROFE |
|---------------------|--|--|
| Ojos | El oponente quedará cegado, restando 5 a todas sus reservas de dados durante el resto del combate. | Ojo amputado, se adquiere el defecto Tuerto. |
| Cuello | Pérdida AUTOMÁTICA de 3 niveles de salud, y otro más por turno por el desangramiento. | *Decapitación y muerte. |
| Mano | *Si la mano portaba algo, automáticamente se cae. | *Mano amputada, se adquiere el defecto Manco |
| Pie | Tirada a dificultad 8 (12) de Destreza + Atletismo para no caer al suelo. | *Pie amputado, se adquiere el defecto Cojo |
| Aparato Reproductor | Si es varón y mantiene sus constantes sexuales, tirada dif. 9 (13) de Fuerza de Voluntad para no caer al suelo durante el resto del combate. | *Inutilización del sistema reproductor. |
| Aparato Digestivo | *Daños internos, si le funciona el aparato digestivo, daño máximo. (Esto no cuenta como catástrofe) | Daños internos, si es mortal, fallece. |
| Corazón | *Empalado, si es mortal se muere, y si es vampiro, entrará en letargo. | *Corazón destrozado, muerte instantánea. No mortales sólo por heridas agravadas. |

Obviamente, algunos resultados serán de imposible aplicación, en cuyo caso, se aconseja al narrador usar el sentido común.

Por mortales ha de entenderse, humanos, ghouls y magos.

8.15.- Otras Situaciones

Este sistema está pensado para el combate, pero puede usarse para otras circunstancias, simplemente, se suma 4 a la dificultad, y lo que pase de la dificultad son éxitos adicionales. Se



mantiene lo de las pifias y las especializaciones, lo de los críticos tiene menos sentido. Si se pifia demasiado, se puede probar a que si se pifia se repite la tirada, y si la segunda tirada se vuelve a fallar es pifia, si no, fallo normal.

Para las tiradas de conocimientos, se puede tirar con Inteligencia a pelo si no se tiene la habilidad, pero con +3 a la dificultad.

8.16.- La Fuerza de Voluntad

Se puede usar de dos formas, antes o después de tirar.

A priori: Se ignora el dado y se saca 1 éxito automático.

A posteriori: Se repite la tirada.

8.17.- Tiradas Enfrentadas

Es tan simple como que ambos tiran 1d10 + Reserva enfrentada, y el que más saque se sale con la suya. Y si hay empate, si es posible se aplica, y si no, se repite la tirada, eso queda al arbitrio del Narrador en cada situación.

Si la dificultad es diferente, la diferencia se sumará a la tirada de la dificultad más baja.

8.18.- Nota Final

El propósito de estas reglas es economizar tiradas de dados, pero para tiradas con pocos dados, aconsejo utilizar el sistema tradicional, de tirar unos cuantos y contar los éxitos.



9 COSAS QUE PUEDES HACER POR EL ROL

1.- ATRAE NUEVOS JUGADORES: Nadie es demasiado bueno para jugar rol. Invita a jugar a tus compañeros de estudio, trabajo, deporte, hasta ese tío tuyo que gusta de jugar una mano de cartas (y no te olvides de tu madre / padre, así ya sabrán en que te quedas los sábados por la noche). Prepara (o pídele a un amigo que dirija) una aventura simple pero divertida. Con suerte, conseguirás nuevos adeptos al rol.

2.-EXPÓN EL ROL: No solo tus conocidos pueden jugar rol. Los desconocidos también. Anda a centros culturales, escuelas y universidades (puede ser la tuya), o a la biblioteca pública más cercana, y habla con la persona encargada sobre cómo el rol es útil a la sociedad, cómo desarrolla habilidades sociales, la creatividad, el habla y el gusto por la lectura, y cómo te gustaría hacer una charla sobre tan noble tema. Haz algunos carteles, pégalos en el local y prepara tu mejor labia y, de preferencia, una aventura ultra-corta y ultra-simple para dirigírsela a los interesados que vengan a la charla. Lleva a tu grupo de juego (¡demuestra que no eres el único!) Con suerte, conseguirás varias personas interesadas en jugar de nuevo.

3.- CREA GRUPOS DE JUEGO: Ahora ya hiciste los puntos 1 y 2 y tienes un montón de jugadores nuevos - aunque sean sólo algunos pocos desperdigados que están sin grupo. ¡Es hora de crear grupos! Un rolero no hace el verano. Para jugar son necesarios grupos. Consigue un director para los neófitos / lobos solitarios, contáctalos, dales los teléfonos del uno al otro, ponlos a jugar. ¡Pero espera! Con todos estos nuevos grupos están faltando directores. Esto nos lleva a...

4.- DIRIGIR: Para jugar rol son necesarias tres cosas, básicamente: jugadores, un grupo, y director. Si ya te encargaste de los jugadores y del grupo con los puntos 1 al 3, sólo falta un director. Sin un director los jugadores quedarán a su suerte, y al final desistirán de jugar. Consigue un director para un grupo de jugadores, o en su defecto, dirige tú mismo. Vamos, si puedes jugar, puedes dirigir. Piensa en el tipo de historias que tus jugadores gustarían de jugar (en la duda, pregúntales: "¿Qué tal una historia en que, desarmados, ustedes enfrentan a la flota imperial?") y haz algo por el estilo. Realmente, la carencia de director es algo serio. Levanta tu trasero de esa cómoda silla de jugador y ponte tras el escudo de director. Y, por fin, llegamos a las 5 cosas que garantizan la continuación de todo lo que hiciste hasta ahora...

5.- APOYA A TUS PARES: Traduciendo: da una mano a tus colegas roleros, jugadores unidos jamás serán vencidos, uno para todos y todos para uno, etc. ¿Tu amigo no puede dirigir hoy y tú estás libre? ¡Dirige tú, caramba! ¿Ese tipo va a hacer una charla sobre el rol (punto 2) en su escuela? ¡Anda a ayudarlo! Acuérdate, somos todos hermanos delante del d20 todopoderoso.



6.- CREA ASOCIACIONES: Entonces, en tu ciudad, barrio, escuela, ya existen varios grupos de juego, montones de gente que juega rol? Es la hora de poner a toda esa gente en contacto, de formar la compañía del anillo, el grupo de grupos, el sindicato de roleros, la asociación. Para crear una asociación todo lo que necesitas, básicamente, es un lugar y una fecha ("¡En la casa de Pablo todos los viernes en la noche!") el objetivo de la asociación es mantener a todos tus jugadores y grupos en contacto, para que ellos puedan cambiar experiencias, historias y organizar juegos ("Eh, tú mastereas Cyberpunk? Podrías masterear una historia para nosotros?") El lugar puede ser tanto la casa de alguien como un lugar público (¿Recuerdas esos centros culturales, bibliotecas, escuelas del punto 2?) vuelve allá y pregunta si puedes ejercer el nobilísimo arte del Rol en ese espacio y la fecha queda dependiendo de la disponibilidad y voluntad de las personas -desde todas las semanas (más que eso no es aconsejable) hasta una vez al mes (menos que eso tampoco es aconsejable).

7.- APOYA A LAS TIENDAS: Verdad, a veces nos olvidamos, pero sin las tiendas de rol la vida de los roleros sería mucho más difícil y aburrida. Pasa la dirección de tu tienda preferida a tus jugadores, y si es posible, COMPRA los libros en vez de fotocopiarlos. Haz una vaca en tu grupo o asociación, y compra ese libro que todos quieren (después haces un sorteo para ver quién será el dueño) acuérdate que así también estás apoyando a las editoriales de juegos de rol, de quienes (a menos que tengas tu propio juego y hagas tus propias aventuras) tú dependes.

8.- CONTACTA A TUS PARES: Aquí nos estamos refiriendo a los roleros que no están cercanos a ti. Acuérdate que el rol es una gran familia, siempre alguien puede darte una mano y una idea, además es bueno saber que no se está solo, en este desierto de hombres e ideas. Internet está llena de contactos, y aunque no tengas Internet, las revistas (fanzines) están ahí para eso, además de los Encuentros de Rol. Y por último, pero no menos importante...

9.- ENSÉÑALES LAS NUEVE COSAS: Ciertamente, conseguiste nuevos jugadores, creaste grupos, y tú y tus amigos están dirigiendo para estas personas. Bueno, el show debe continuar. Háblale a tu nuevo grupo de las 9 cosas que puede hacer por el rol. Difunde la idea (y sobre todo, el juego de rol).

Todos los Masters y Directores de Juegos Suscriben este Manifiesto.



10.- Agradecimientos.



*Por prestarnos un espacio vital para el desarrollo de la partida y apoyo
logístico para las partidas
www.ultima.paisvirtual.com*