

CREACIÓN DE PERSONAJES



1. Genera y calcula tus características
2. Elige tu raza
3. Elige tu categoría
4. Adquiere tus ventajas y desventajas
5. Invierte PD en las habilidades primarias
 - 5.1 Personajes relacionados con el combate
 - 5.2 Personajes con habilidades de Ki
 - 5.3 Personajes lanzadores de conjuros
 - 5.4 Personajes con habilidades de convocación
 - 5.5 Personajes con habilidades mentales
6. Invierte PD en las habilidades secundarias
7. Suma los bonos especiales
8. Aumenta el bonificador natural
9. Calcula tus puntos de vida y tu turno
10. Calcula tus Resistencias

1. Genera y calcula tus características

Hay que generar y repartir los valores entre tus ocho características (Pág. 10 y 11)

2. Elige tu raza

Elige la raza que prefieras y anota sus capacidades especiales. Puedes elegir entre diversos tipos de Néphilims (Pág. 29 a 32), o si tu Director de Juego lo permite, razas puras (Pág. 258 a 261).

3. Elige tu categoría

Elige una de las veinte categorías disponibles. Ellas serán las que te indiquen cuales son los costes de desarrollo de sus marquen (Pág. 35 a 44).

4. Adquiere tus ventajas y desventajas

Elige tus ventajas. Para hacerlo tienes tres Puntos de Creación, aunque puedes conseguir más eligiendo hasta un máximo de tres desventajas (Pág. 17 a 24).

5. Invierte PD en las habilidades primarias

Invierte tus PD entre las tres habilidades primarias; Habilidades de Combate, Mágicas y Psíquicas. El coste de dichas habilidades y cuantos PD puedes gastarte en cada campo viene determinado por tu categoría; si el límite es del 60% puedes gastarte 360 PD, y 300 PD si es el 50%. Recuerda que todas las categorías, sin importar el arquetipo al que pertenezca, pueden tener acceso a cualquier habilidad.

5.1 Personajes relacionados con el combate

Los luchadores se basan en su habilidad de ataque y defensa, aunque también les conviene desarrollar el uso de diversas armas, armaduras. Cualquier personaje que quiera desarrollar habilidades de combate, independientemente de su categoría, debería invertir unos cuantos puntos en ataque y defensa para saber luchar.

-Ataque y defensa: No importa cual sea tu límite en las habilidades primarias de combate, nunca podrás gastar más de la mitad de tus PD totales en ataque y defensa. Es decir, incluso si tu categoría te permite gastar 360 PD en combate, estás limitado a usar como máximo 300 PD en aumentar tu ataque y tu defensa (Pág. 15).

-Defensa: Existen dos tipos de defensas; la parada y la esquiva. Aunque nada impide a un personaje tratar de desarrollar ambas, lo más recomendable es especializarse en solo una de ellas.

-Conocimiento de armas: Un personaje que desarrolle su habilidad de ataque y defensa sabe inicialmente usar de manera automática un arma. Eso implica que si quiere enarbolar otras armas debe de aplicar un negativo (Pág. 58) o gastar sus PD para aprender a usarlas con su misma habilidad (Pág. 58 a 60).

-Tablas de Estilos y Artes marciales: Se usan para mejorar la efectividad de ciertas maniobras de combate o dominar el uso de la lucha cuerpo a cuerpo y las ventajas que conlleva. Tienen un coste fijo de PD. Si quieres especializarte en un estilo de lucha determinado o conocer artes marciales, invierte unos PD aquí.

-Llevar armadura: Es la habilidad que te permite llevar mejor o peor protecciones. Si quieres que tu personaje pueda usar armaduras complejas y pesadas, es conveniente desarrollar esta habilidad (Pág. 77 a 79).

5.2 Personajes con habilidades de Ki

A los personajes que quieran desarrollar habilidades del Ki les resulta aconsejable desarrollar sus Múltiplos de Acumulación de Ki y sus puntos de Ki. Las habilidades del Ki son primarias de combate, por lo que se encuentran dentro del límite de PD que te puedes gastar en dicho campo.

-Múltiplos de Acumulación de Ki: La acumulación de Ki te permite usar a mayor velocidad tus puntos de Ki. Para saber cual es tu acumulación base, tienes que atender al valor de tus características. Cada vez que compras un nuevo múltiplo invirtiendo el coste determinado de PD, incrementas en uno el valor de la acumulación de una de tus características (Pág. 96 y 97).

-Ki: Son los puntos que te permiten usar las habilidades y técnicas de Dominio. Se compran individualmente usando tus PD (Pág. 96 y 97).

-Conocimiento Marcial: El Conocimiento Marcial o CM se usa para aprender técnicas y habilidades de Ki. El valor de tu CM viene directamente determinado por tu Categoría, pero puede incrementarse adquiriendo ciertas artes marciales (Pág. 96).

5.3 Personajes lanzadores de conjuros

Cualquier personaje que pretenda lanzar conjuros se basa principalmente en tres habilidades distintas; su Acumulación mágica (ACT), su Zeon y su Proyección mágica. Siempre resulta conveniente buscar cierto equilibrio entre ellas; una buena base es invertir la mitad de tus PD de magia en tu Proyección y el resto repartirlo equivalentemente entre Zeón y ACT, pero esto no es más que una mera recomendación. Depende de las preferencias de cada jugador desarrollar su propio estilo. Por otro lado se encuentra el nivel de vía, que te indica tu conocimiento mágico o lo que es lo mismo, cuantos conjuros conoces. No se desarrolla con PD, sino que viene señalado por tu Inteligencia (Pág. 114).

-ACT: Representa cuantos puntos de Zeon puedes gastar por asalto. La base del ACT se calcula usando la característica de Poder y aumenta dependiendo de cuantos múltiplos te compres. Cada múltiplo te permite volver a sumar a tu ACT su valor base. Es decir, si un personaje tiene un ACT base 10 y adquiere dos múltiplos, tendría un ACT final 30 (Pág. 111).

-Zeon: Son tu total de puntos de magia. Cuanto más tengas, más conjuros podrás lanzar. Para saber cuantos puntos de Zeon tienes hay que atender primero a tu característica de Poder y luego incrementar su valor gastando PD. El Zeon sube en grupos de 5 puntos. Es decir, si a una categoría que le cuesta 2 PD un +5 al Zeon se gasta 10 PD, incrementaría 50 puntos su reserva máxima de Zeon (Pág. 111).

-Proyección mágica: Es la capacidad de proyectar conjuros sobre un objetivo. Los brujos la utilizan para calcular el alcance de sus sortilegios, atacar y defenderse. Se desarrolla como cualquier otra habilidad; Ataque, Defensa, Llevar Armadura... (Pág. 112). Recuerda que como máximo puedes gastar la mitad de los PD del campo de habilidades mágicas en Proyección (Pág. 15).

5.4 Personajes con habilidades de convocación

Si un personaje quiere tener habilidades de convocación debe desarrollar Convocar, Dominar, Atar o Desconvocar. También le conviene incrementar su ACT y su Zeon; el ACT para aumentar su regeneración zeónica y tener más criaturas atadas, mientras que el Zeon le permitirá tener acceso a invocaciones más poderosas.

-Convocar, Dominar, Atar y Desconvocar: Cualquiera de estas habilidades se desarrollan con normalidad. Es decir, si el coste de Controlar es 2 y te gastas 100 PD, tendrías una base de 50 puntos. Puedes tenerlas todas o solo algunas de ellas, dependiendo de los campos en los que estés más interesado (Pág. 178 a 181).

-ACT y Zeon: Igual que en la sección anterior.

5.5 Personajes con habilidades mentales

Si un personaje pretende desarrollar habilidades psíquicas tendrá que calcular primero su Potencial psíquico y después invertir PD en desarrollar su Proyección psíquica y adquirir CV.

-Potencial psíquico: Indica cuan poderosas serán las capacidades mentales del personaje. Se calcula usando la característica de Voluntad, aunque puede incrementarse usando CV (Pág. 194 y 195).

-CV: Representa en que invierte tu persona sus energías mentales. Puedes usar los CV para dominar nuevos poderes, potenciar los que ya tienes o adquirir Innatos. Cada CV cuenta un valor fijo de PD (Pág. 195 a 197).

-Proyección psíquica: Representa la capacidad de proyectar los poderes mentales sobre los objetivos. Los psíquicos la utilizan para calcular el alcance de sus sortilegios, atacar y defenderse. Se desarrolla como cualquier otra habilidad; Ataque, Defensa, Llevar Armadura... (Pág. 197). Recuerda que como máximo puedes gastar la mitad de los PD del campo de habilidades psíquicas en Proyección (Pág. 15).

6. Invierte PD en las habilidades secundarias

Invierte tantos PD como te queden o quieras en tus habilidades secundarias. Al contrario que en las primarias, no hay ningún límite a cuantos PD puedes gastarte aquí; si lo deseas, puedes incluso usarlos todos. El valor mínimo de una habilidad secundaria nunca puede ser inferior a 5. Por tanto, si quieres desarrollar una

habilidad secundaria en concreto, tendrás al menos que invertir suficientes PD para tener 5.

7. Suma los bonos especiales

A continuación, tienes que sumar los bonos que te otorgan las características y los bonos innatos de categoría a las habilidades primarias y secundarias pertinentes a los que van asociados (Pág. 11 a 13).

8. Aumenta el bonificador natural

Elige una habilidad secundaria cualquiera y suma el bono de la característica a la que está ligada como bono especial. Es decir, si tienes Inteligencia 8 (cuyo bono es +10), si quieres puedes sumar un +10 especial a Historia, ya que es una habilidad de Inteligencia (Pág. 15).

9. Calcula tus puntos de vida y tu turno

Ahora calcula tus puntos de vida base usando la Tabla 4 y añádele el bonificador especial que te proporciona tu categoría. También puedes invertir PD para comprar Múltiplos de Vida. Cada vez que consigas uno, puedes sumar el valor de tu Constitución al tus puntos de vida máximos. Para calcular tu turno, tienes que sumar tu bono de Destreza, Agilidad y el que te proporciona tu categoría a una base de 20. Dependiendo de que armas emplees, puedes aplicar varios modificadores (Pág. 16).

10. Calcula tus Resistencias

Finalmente, suma a la presencia de tu personaje el bono de la característica que corresponde a cada una de las cinco clases de resistencias. Todos los personajes de primer nivel tienen presencia 30 (Pág. 17)

Unos últimos detalles...

Ya has completado todo lo referente a la ficha básica del personaje, pero aún te quedan muchas cosas por decidir. Si tu Director no quiere otorgarle una cantidad económica inicial, puedes generar de manera aleatoria sus fondos iniciales usando la tabla de categoría social de la página 64. También tienes que elegir cuales serán tus armas iniciales y tu armadura, en el caso de que tengas, y si eres un hechicero con conocimiento de vía, cuales son los conjuros de libre acceso que vas a conocer.

Y lo más importante; tienes que desarrollar una historia para él y ella, pues nunca olvides que un personaje siempre es mucho más que una simple hoja de papel.

