

Si lo deseas puedes gastar menos de esos 70 puntos, aunque nunca podrás sobrepasar el valor sin el permiso del Director de Juego, que puede decidir daros más puntos para crear personajes más poderosos desde el comienzo.

En ciertas campañas, por ejemplo las desarrolladas en entornos superheróicos, es posible dar más puntos de personaje e incluso incluir rasgos nuevos (superpoderes, continuando con el ejemplo). En otras ambientaciones más realistas o en las que los PJ deban sufrir para tener éxito pueden recibirse incluso menos puntos.

Mejora de los Personajes

A lo largo de sus aventuras los personajes tendrán la ocasión de mejorar sus capacidades, dado que es fácil que en sus historias aprendan cosas nuevas, mejoren su forma física o se vuelvan un poco más listos. Esto lo reflejamos obsequiando a los jugadores con entre 1 y 3 puntos de experiencia al final de cada aventura. Diez de estos puntos equivalen a un punto de personaje que ellos pueden gastar o acumular a su antojo. El número de puntos de experiencia es decidido por el Director de Juego según su criterio, que normalmente obedecerá a alguna de las siguientes cuestiones: ¿Se divirtieron los jugadores y él mismo? ¿El jugador o jugadores tuvieron ideas interesantes que permitieron a la trama avanzar? ¿El jugador o jugadores interpretaron bien sus personajes a lo largo de la sesión?

Los puntos de personaje obtenidos a partir de los de experiencia se invierten en mejorar el personaje del mismo modo que durante su creación, aunque a partir de ahora todas las mejoras deben recibir el visto bueno del Director de Juego y, a ser posible, una explicación plausible de la subida. Si tu personaje se ha dedicado a repartir mamporros a diestro y siniestro sería normal que se subiera su Bonificación de Ataque, alguna Dote de combate o incluso alguna Característica como Fuerza o Constitución, pero no que aprendiera un idioma o subiera su Carisma.

No hay límites a cuanto pueden subir las puntuaciones del personaje con estos puntos: los límites ofrecidos anteriormente se aplican únicamente a la creación de nuevos personajes. Sin embargo, subir alguna puntuación por encima del límite de creación tiene un coste doble al normal. Por ejemplo, subir la puntuación de una característica de 20 a 21 cuesta dos puntos de personaje, en lugar de uno.

CARACTERÍSTICAS

Las Características adoptan valores entre 1 y cualquier número que puedas imaginar, aunque el valor por defecto es 10 y por lo general oscila entre 1 y 20. Cuanto más alta sea la Característica mejor será el personaje en ella, considerándose una puntuación destacable a partir de 10. De esta forma, un personaje que tiene Fuerza 16 es un tipo "cachas", alguien con Fuerza 10 un tipo del montón y alguien con Fuerza 7 es un enclenque al que le costará levantar cosas más pesadas que su ordenador portátil.

Para determinar cuales son las Puntuaciones de Característica debes gastar puntos de personaje. Por cada punto de personaje que gastes tu Característica mejorará en un punto. Todas las Características empiezan con un valor de 10 y si lo deseas puedes reducir una Característica por debajo de ese valor recibiendo un punto de personaje por cada punto que la disminuyas.

Es posible que cuando acabes de asignar puntos a las Características te des cuenta de que te gustaría que tu personaje fuera un poco (o mucho) mejor en algunas de ellas. No te preocupes, conforme vaya viviendo sus aventuras en NSd20 recibirá como recompensa puntos de personaje que le permitirán mejorar sus Características.

Modificadores de Característica

Cada puntuación de Característica tiene un modificador asociado a ella. Dicho modificador es muy importante para el juego porque, como verás más adelante, se aplica a muchas de las tiradas de dados que se realizan en NSd20.

Antes hemos mencionado que 10 es una puntuación media en una Característica. Por ello, el 10 en una Característica tiene un modificador de 0, ni suma ni resta. A partir de ahí las puntuaciones superiores sumarán (bonificaciones) o restarán (penalizaciones) a las tiradas de dado. La tabla P2: Características te indica que modificador equivale a tu puntuación de Característica. Como observarás, los modificadores solamente cambian cuando la puntuación es par (8, 10, 12, 14...) pero eso no quiere decir que tengas que prescindir de las Características impares: tener una puntuación impar quiere decir que eres mejor que una persona que tiene tu mismo modificador, pero una puntuación par (Fuerza 12 es menos que Fuerza 13, aunque ambas tengan un modificador de +1) y además te costará menos mejorar hasta el siguiente modificador.

TABLA P2: CARACTERÍSTICAS

Puntuación	Modificador	Descripción
1	-5	Discapacitado
2-3	-4	Débil o niño muy pequeño
4-5	-3	Niño
6-7	-2	Casi adolescente o muy anciano
8-9	-1	Debajo de la media; adolescente
10-11	0	Adulto medio
12-13	+1	Por encima de la media
14-15	+2	Muy por encima de la media
16-17	+3	Reconocido como una eminencia
18-19	+4	Superdotado
20-21	+5	En el límite de lo humano
Cada +2	+1 al mod.	Sobrehumano

Características Inexistentes

Es posible que los personajes lleguen a una situación en la que carezcan de una característica (por ejemplo, un fantasma no tendría Constitución porque carece de forma física), así que no está de más indicar qué ocurre a los personajes que carecen de una puntuación de Característica (no es que la tengan a una puntuación de 0, es que directamente no la tienen):

- **Fuerza:** el personaje no puede ejercer ninguna fuerza física, sea porque no tiene forma física o porque su cuerpo no le responde.
- **Destreza:** un personaje sin Destreza no puede moverse.
- **Constitución:** cuando un personaje no tiene Constitución carece de forma física o no es un ser vivo.
- **Inteligencia:** un personaje sin Inteligencia es incapaz de razonar por sí mismo, comportándose como un autómata que solo responde a las órdenes que le dan.
- **Sabiduría:** los personajes sin Sabiduría son incapaces de saber lo que ocurre en su entorno y carecen de voluntad. Normalmente un personaje sin Sabiduría también carece de Carisma.
- **Carisma:** un personaje sin Carisma es incapaz de relacionarse con los demás. Normalmente un personaje sin Carisma también carece de Sabiduría.

Además de todos estos efectos, un personaje que carece de una Característica falla todas las pruebas de Habilidad relacionadas con dicha Característica (esto incluye los Tiros de Salvación de Fortaleza, Reflejos y Voluntad).



BONIFICACIONES

Las Bonificaciones te permiten evitar determinados peligros a los que hará frente tu personaje, como resistir heridas, superar enfermedades o resistirse al control mental, así como indicar lo peligroso que es en combate. Las Bonificaciones comienzan con un valor de +0, aunque reciben un modificador según la Característica de la que dependen (Destreza, Constitución, Destreza y Sabiduría, respectivamente).

La **Bonificación de Ataque** refleja lo versado que está el personaje en la lucha cuerpo a cuerpo o a distancia, con o sin armas. Es una medida general de lo capacitado que está para el combate. Se basa en tu modificador de Destreza.

La **Bonificación de Fortaleza** refleja la resistencia al daño físico y a las amenazas como venenos y enfermedades. Te servirá para determinar cómo de graves son los daños que sufre tu personaje por un ataque y también para saber si un veneno le afecta o no. Se basa en tu modificador de Constitución.

La **Bonificación de Reflejos** sirve para evitar que tus enemigos te golpeen con sus ataques, para reaccionar ante los riesgos y en general para todo lo que suponga rapidez de actuación. Se basa en tu modificador de Destreza.

La **Bonificación de Voluntad** refleja los redazos, fortaleza mental y estabilidad del personaje, utilizándose para cosas como resistir el estrés o el control mental. Se basa en tu modificador de Sabiduría.

El límite de cada Bonificación es +5. Eso significa que durante el proceso de creación de personaje ninguna bonificación puede elevarse por encima de +5. Esto **no incluye** el modificador de la característica pertinente, que se aplica y puede permitir superar este límite. Pese a lo dicho, las Bonificaciones pueden compensarse entre sí: puede elevarse el límite de una si se disminuye a cam-

bio el límite de otra en la misma magnitud. Por ejemplo, puede elevarse el límite de la Bonificación de Ataque hasta 7 si se reduce el límite de la Bonificación de Defensa (o de Voluntad o de Fortaleza) hasta 3.

HABILIDADES

Las Habilidades son uno de los rasgos más importantes de cualquier personaje de NSd20 dado que representan lo que sabe hacer. Así de sencillo. Un personaje que sabe distinguir a los mentirosos tiene la Habilidad de Averiguar Intenciones, un personaje que sabe conducir una aeronave tiene la Habilidad Conducir (Pilotar naves espaciales) y un personaje que es capaz de nadar especialmente bien tiene la habilidad Atletismo. A diferencia de una Característica, que es poseída por cualquier personaje, las Habilidades son variables, de manera que es posible que un personaje no tenga puntos ("rangos") en una Habilidad y que otro sea un maestro en ella.

Cuando compres Habilidades para tu personaje ten siempre en mente su concepto: quién es, a qué se dedica, qué le gusta hacer... Esto te permitirá hacer un reparto más lógico y adecuado a tu idea original.

Uso de las Habilidades

Las Habilidades se utilizan lanzando 1d20 al que le debes sumar los rangos de Habilidad (lo que sabes de esa Habilidad), el modificador de Característica de la Habilidad (lo que la condición física o mental de tu personaje aporta para facilitar o dificultar el éxito en la Habilidad) y cualquier modificador adicional que el DJ considere que influye sobre la tirada, como tener herramientas (modificador positivo, que facilita el éxito) o trabajar bajo presión (modificador negativo, que hace más difícil tener éxito).

En síntesis, la tirada de Habilidad es:

1d20 + Rangos de Habilidad + Modificador de Característica + Modificadores varios