

PERSONAJES INSTANTÁNEOS

Puntos de Personaje

Todo jugador recibe 70 puntos de personaje para crear su PJ. Si el DJ lo estima oportuno pueden proporcionarse menos puntos para ambientaciones más realistas, o más para otras de carácter superhéroe.

NSd20 define los límites de puntos invertidos en la tabla siguiente. Así mismo, la tabla muestra una distribución sugerida de puntos para crear un personaje equilibrado:

TABLA P11: COSTE EN PUNTOS DE PERSONAJE

Rasgo	Coste	Valor límite	Sugeridos
Características	1 por punto	20	20
Bonificaciones	1 por punto	+5, compensable	15
Puntos de Acción	1 por punto	10	—
Habilidades	1 por 4 rangos	10 rangos	20
Dotes	1 por Dote	—	15
Plantillas	Según plantilla	—	—
Equipo	Según equipo	Ninguno	—

Los límites de las Bonificaciones y Habilidades no incluyen el modificador de característica correspondiente ni los derivados de dotes de efecto permanente. Además, los límites de las bonificaciones son compensables: puedes subir el límite de una bonificación concreta si a cambio disminuyes el de otra bonificación a tu elección.

Características

Todo personaje tiene seis características que definen sus capacidades innatas:

TABLA P12: 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

Fuerza: la fortaleza física del personaje, sus músculos. Se utiliza para calcular el daño que el personaje hace atacando cuerpo a cuerpo.

Destreza: la agilidad, habilidad manual y coordinación del personaje. Útil para atacar a distancia o para defenderse.

Constitución: el aguante del personaje, sus resistencia y su salud. Determina el daño que el personaje puede resistir.

Inteligencia: la capacidad del personaje para razonar y también sus conocimientos.

Sabiduría: la astucia del personaje, su perspicacia y su percepción.

Carisma: el magnetismo del personaje, su atractivo, su simpatía y un reflejo de lo arrollador de su personalidad.

Las características comienzan con un valor de 10 y se incrementan a un precio de 1 punto de personaje por cada punto de Característica.

Bonificaciones

Las Bonificaciones te permiten evitar determinados peligros a los que hará frente tu personaje. Son cuatro:

La **Bonificación de Ataque** refleja lo versado que está el personaje en la lucha cuerpo a cuerpo o a distancia, con o sin armas. 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. 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 redaños, fortaleza mental y estabilidad del personaje, utilizándose para cosas como resistir el estrés o el control mental. Se basa en tu modificador de Sabiduría.

Cada bonificación comienza con un valor de 0. Puedes comprarlos a 1 punto de personaje por cada punto en la bonificación correspondiente. El límite de puntos de personaje que puedes invertir en una bonificación es 5. Sin embargo, puedes incrementar ese límite en una bonificación si a cambio disminuyes el máximo en otra proporcionalmente. Finalmente, añade el modificador de características correspondiente a cada bonificación.

Habilidades

Las habilidades representan las cosas que el personaje ha aprendido a hacer a lo largo de su vida: son destrezas o conocimientos específicos que reflejan aprendizaje o entrenamiento.

Las habilidades se miden en rangos que reflejan lo experimentado que está el personaje en dicha habilidad. A estos rangos se le añade el modificador de la característica apropiada para dar el total de puntuación del personaje en la habilidad.

Por cada punto de personaje que emplees en Habilidades recibes 4 rangos para distribuir libremente entre las mismas.

Dotes

Las dotes son capacidades especiales de los personajes que no todo el mundo posee. Son como ventajas que hacen que el personaje destaque en ciertos aspectos. Cada dote tiene su propia y especial mecánica, como se describe en la tabla correspondiente.

Cada dote cuesta 1 punto de personaje.

TABLA P13: HABILIDADES

Habilidad	Característica	No entrenada	Tipo de acción	Elegir 10 ó 20
Acrobacias	Des	No	Gratuita / Movimiento	10
Artesanía	Int	No	—	20
Atención	Sab	Sí	Gratuita / Completa	20
Atletismo	Fue	Sí	Movimiento /Completa	10
Averiguar intenciones	Sab	Sí	Reacción	10
Buscar	Sab	Sí	Completa	20
Concentración	Con	Sí	Reacción	—
Conducir	Des	No	Ataque / Movimiento	10
Diplomacia	Car	Sí	Completa	10
Disfrazarse	Car	Sí	—	20
Engañar	Car	Sí	Ataque / completa	10
Interpretar	Car	No	—	10
Intimidar	Car	Sí	Completa	10
Investigar	Int	No	Completa	10
Juegos de manos	Des	No	Ataque	10
Medicina	Sab	No	—	10
Oficio	Sab	No	—	20
Orientación	Sab	Sí	—	10
Recabar información	Car	Sí	—	10
Saber	Int	No	Gratuita / Completa	20
Sigilo	Des	Sí	Movimiento	10
Supervivencia	Sab	Sí	—	10
Trato con animales	Car	No	—	20

Un “—” en la columna “Tipo de acción” indica que conlleva más de una acción de asalto completo. Consulta la descripción de la Habilidad para más detalles.

TABLA P15: DOTES DE HABILIDAD

Nombre	Efecto
Atractivo	+4 a pruebas de habilidad para cambiar actitudes mediante la seducción.
Calmo bajo presión	Posibilidad de elegir 10 en cuatro habilidades incluso bajo presión. Accesible más veces para aplicar a otras habilidades
Chapuzas	+4 a Artesanía para reparación temporal
Charlatanería	+4 a pruebas de habilidad para mentir.
Cirugía	Competencia con cirugía.
Confianza	+2 a pruebas para juegos de azar y resistir intimidación.
Empatía	+2 a pruebas sociales si se estudia primero al interlocutor.
Empatía animal	Posibilidad de intentar habilidades para influir en animales.
Énfasis en una habilidad	+4 a una habilidad o +2 a dos habilidades relacionadas.
Esconderse a plena vista	Disimular las propias acciones
Esfuerzo supremo (variable)*	Posibilidad de gastar un punto de acción para obtener 20 automáticamente en las pruebas de una acción específica. Accesible más veces para otras acciones específicas
Forzar cerraduras	Forzar cerraduras con habilidad Juego de manos. Sin la dote se sufre un +4 a la CD y solo se usa el modificador de Destreza
Herramientas improvisadas	Ignora el -4 por falta de herramientas adecuadas.
Hombre para todo	Puedes usar cualquier habilidad no-entrenada.
Inventor	Construir inventos temporales.
Mofarse	Permite desmoralizar con Engañar. Sin la dote se usa Intimidar para desmoralizar
Ocultar información	+4 contra Averiguar intenciones.
Plan	+2 a todas las tiradas para una secuencia de acciones planificada. Solo funciona los tres primeros asaltos del plan
Rastrear	Seguir rastros con Supervivencia. Sin la dote solo se pueden seguir rastros de CD 10

* El uso de esta dote requiere el gasto de un punto de acción

TABLA PI4: DOTES GENERALES

Nombre	Efecto
Acceso ilimitado	Acceso a lugares o eventos
Adaptación al entorno	No penalizado por complicaciones inherentes a un entorno concreto
Aguante	+4 a pruebas para medir agotamiento
Ambidextrismo	Ambas manos cuentan como mano diestra
Ayudante (variable)	Un pnj te asiste y acompaña.
Barrido visual	+4 a Buscar en un vistazo
Bebedor	Inmune a efectos del alcohol
Beneficio	Beneficio genérico moderado
Bien informado	Acceso a prueba de Recabar Información para acceder a datos poco comunes
Caído del cielo	+3 a riqueza, +1 a oficio / Apilable
Cautivar	Monopolizar la atención del objetivo. Prerrequisitos: Encanto
Competencia con nivel de progreso	Adaptado a otros niveles de progreso
Confundir (I, II, III, IV, V)	-1 a las tiradas de objetivo por confuso.
Contactos	Pruebas de Recabar Información en pocos minutos
Coordinar	+1 a cada miembro del grupo en ataques y habilidad
Correr	Correr a 5 veces la velocidad normal en vez de 4. Salto con carrerilla 1/4 más alto
Despierto	Voluntad sumado a Atención para evitar sorpresa
Dureza	+2 a los umbrales de daño
Encanto	+2 a Carisma para influir en miembros de un sexo concreto. Accesible para el otro sexo.
Energía heroica*	Una acción de movimiento extra por asalto.
Esfuerzo extremo (I, II)*	+2 en cualquier tirada. Apilable una vez para obtener +4
Fama	Fácilmente reconocible, difícil incógnito.
Favor*	Acceso a favores valiosos.
Fe*	Añadir modificador de Sabiduría a pruebas.
Gran fortaleza	+1 a Fortaleza
Grande	Eres de tamaño grande
Improvisación científica*	Improvisar mecanismo para "apaño"
Inspirar (I, II, III, IV, V)*	+1 a las tiradas para tantos aliados como mod. Carisma.
Interponerse	Intercambiarte con aliado para sufrir un ataque dirigido a él
Intuición	Percepción de "mal presentimiento" con prueba de Voluntad contra CD 15
Levantarse de un salto	Puedes levantarte desde una posición tumbada como una acción gratuita.
Liderazgo*	Anular atontado, aturdido, despavorido, estremecido, fascinado o fatigado en un aliado.
Lingüista	Posibilidad de entender idioma desconocido con prueba de Inteligencia
Maniobrar con vehículo especializado	Competente en el uso de un tipo de vehículo en concreto. Accesible más veces para otros tipos de vehículo. Prerrequisito: 4 rangos en la habilidad de Conducir relacionada.
Máquina excepcional*	Mejorar temporalmente una máquina con prueba de la Artesanía correspondiente.
Memoria eidética	+4 a recordar y a Voluntad contra efectos alteradores de la memoria. Posibilidad de tiradas de Saber en especialidades no entrenadas.
Pequeño	Eres de tamaño pequeño.
Poco conocido	Difícilmente reconocible. Fácil incógnito
Presencia amedrentadora	Estremecer a oponentes
Provocar	Atontar enemigo mediante puyas.
Reflejos rápidos	+1 a Reflejos
Secuaces	PNJ o grupo de pnjs te sirven según reglas de secuaces. Apilable para ampliar número.
Segunda oportunidad	Posibilidad de repetir la tirada de salvación para un peligro en concreto. Accesible para nuevos peligros
Suerte del principiante*	+5 rangos temporales en una habilidad cualquiera que tuviera menos de 4 rangos durante todo un encuentro.
Trabajo en equipo (I, II, III)	+1 extra a Prestar Ayuda. Apilable 3 veces
Trance	Entrar en trance que pausa la asfixia, los venenos, enfermedades...
Valiente	+4 a Voluntad contra miedo.
Vehículo(variable)	El personaje dispone de un vehículo especial.
Velocidad incrementada (I, II, III)	+3 metros a velocidad. Apilable 3 veces
Vigor	El personaje se recupera dos veces más rápido de lo normal.
Voluntad de hierro	+1 a Voluntad

* El uso de esta dote requiere el gasto de un punto de acción

TABLA P16: DOTES DE COMBATE

Nombre	Efecto
Acción en movimiento	Posibilidad de moverse antes y después de una acción estándar.
Agarre mejorado	Presa automática si éxito en ataque desarmado.
Anticiparse*	Actuas primero sin tirar iniciativa.
Apuntar al blanco	Apuntar durante 1 asalto otorga +2 al próximo ataque. Prerrequisitos: sabiduría 13, disparo a larga distancia.
Arma viviente (I, II, III)	Puede atacar desarmado con las manos ocupadas, sin “mano mala” y con +1 al daño por nivel.
Arrollar en carrera	Éxito en arrollar permite nuevo arrollamiento. Si éxito, se continúa hasta que uno fracase.
Arrollar mejorado	+4 a derribo y el oponente no puede elegir evitarte.
Artes marciales de combate (I, II, III)	I) Se considera armado siempre. daño de ataques sin armas 1d4+ Fuerza. Prerrequisitos: ataque base +1, competencia en lucha sin armas. II) Amenaza de crítico desarmado = 19–20. Prerrequisitos: artes marciales de combate, ataque base +4. III) Crítico desarmado triplica daño. Prerrequisitos: artes marciales de combate II, ataque base +8.
Artes marciales defensivas	+1 por esquivar a Defensa contra cuerpo a cuerpo. Negado si se niega destreza.
Asustar	Usar Intimidar para fingir en combate.
Ataque a fondo	Perder Defensa a cambio de Ataque (5 puntos máximo).
Ataque al galope	Posibilidad de continuar movimiento tras carga si montado.
Ataque aturridor	Posibilidad de elegir atontar o dejar inconsciente en lugar de hacer daño.
Ataque certero	Perder daño a cambio de Bonificador de Ataque (máximo 5 puntos).
Ataque defensivo	Perder Ataque a cambio de Defensa (máximo 5 puntos)
Ataque elástico	Posibilidad de continuar movimiento tras ataque cuerpo a cuerpo. Prerrequisitos: destreza 13, esquivar, movilidad, ataque base +4.
Ataque en marcha	Sin penalizadores al atacar desde vehículo en marcha.
Ataque furtivo (I, II, III, IV)	+2 a ataque por sorpresa. Apilable (+1 adicional hasta +5)
Ataque poderoso	Perder Ataque a cambio de daño (máximo 5 puntos).
Ataque sometedor (I, II)	Ataque extra inmediato contra otro oponente adyacente tras incapacitar al anterior. Accesible una segunda vez para permitir un paso para acceder al segundo objetivo.
Ataque de torbellino	Ataque simultáneo contra todos los enemigos adyacentes. Prerrequisitos: destreza 13, inteligencia 13, esquivar, movilidad, ataque elástico, ataque defensivo, ataque base +4.
Atar arma	Desarmar como acción gratuita si se bloquea con éxito.
Bala saltarina	Hacer “carambola” con un disparo para ignorar un obstáculo. Prerrequisitos: apuntar al blanco, disparo preciso.
Blanco elusivo	–8 a los demás para golpearle a distancia si estás en cuerpo a cuerpo contra otro enemigo.
Bloqueo mejorado, (I, II)	+2 al ataque para bloquear ataques cuerpo a cuerpo
Combate con dos armas (I, II, III)	I) –2 para la mano primaria y –6 para la mano mala luchando con dos armas. Prerrequisito: destreza 13. II) –1 para la mano hábil y –4 para la mala. Posibilidad de un arma a distancia en una mano y una cuerpo a cuerpo en la otra. Prerrequisitos: destreza 13, combate con dos armas, ataque base +6. III) Sin penalización en mano hábil y –2 en la mano mala. Prerrequisitos: destreza 13, combate con dos armas, combate con dos armas mejorado, ataque base +11.
Competencia con armas (Tipo)	Competente con tipo de arma o con arma exótica o especializada concreta. Accesible más veces para más tipos de armas o más armas exóticas o especializadas
Competencia con armadura (Tipo)	Competente con tipo de armadura. Accesible más veces para más tipos de armadura.
Competencia en lucha sin armas	Ignorar penalizador –4 a ataque por luchar desarmado
Contraestocada rápida	Ataque extra gratuito contra el oponente si éste falla un ataque cuerpo a cuerpo. Prerrequisitos: destreza 13, esquivar.
Crítico mejorado (I, II, III)	El rango de amenaza de crítico de uno de tus ataques aumenta en 1. Apilable para seleccionar otros ataques o aumentar más los rangos de amenaza de crítico
Desenvainado rápido (I, II)	Desenvainar como acción gratuita. Segunda vez permite recargar como acción gratuita.
Defensa astuta	Añadir modificador de Inteligencia a la Defensa.
Defensa mejorada (I, II)	+2 extra a la esquivar otorgada por una acción de Defensa total (para un total de +6). Una segunda vez aumenta el bonificador a un total de +8.
Derribo mejorado	+4 en pruebas para derribar a un oponente y ellos no tienen la oportunidad de derribarte si fallas.
Desarme mejorado (I, II, III)	+2 para desarmar sin dar oportunidad de desarmarte. Prerrequisitos: Inteligencia 13, ataque defensivo.

TABLA P16: DOTES DE COMBATE (CONT.)

Nombre	Efecto
Desequilibrar al oponente	Un oponente recibe una penalización igual a su modificador de fuerza a los ataques contra ti. Prerrequisitos: artes marciales defensivas, ataque base +6.
Desviar flechas	Una salvación de Reflejos desvía un ataque a distancia.
Disparo a bocajarro	+1 a los ataques a distancia contra oponentes a menos de 10 metros.
Disparo a la carrera	Puedes continuar tu movimiento tras un ataque a distancia. Prerrequisitos: destreza 13, disparo a bocajarro, esquiva, movilidad.
Disparo a larga distancia	Cuando el personaje usa un arma a distancia, su incremento de rango se aumenta en la mitad (se multiplica por 1,5). Con armas arrojadas, el incremento de rango se dobla.
Disparo doble	Posibilidad de disparar dos balas a la vez con un arma semiautomática (+1 al daño con un penalizador -2 al ataque). Prerrequisitos: destreza 13, disparo a bocajarro.
Disparo preciso (I, II)	+4 al disparar contra un oponente en combate cuerpo a cuerpo contra un aliado. Una segunda vez ignora cobertura inferior a total y la probabilidad de fallo de ocultación inferior a total, así como el efecto de Blanco Elusivo
Disparo rápido*	Un ataque extra (con penalizador -2) por asalto tantos asaltos como modificador de Destreza.
Distraer	Elige Engañar o Intimidar para atontar a los oponentes en combate. Se puede coger una segunda vez para la otra habilidad
Duro de pelar	Estado Moribundo se estabiliza automáticamente al siguiente asalto.
Entorno predilecto	+1 al ataque o a la esquiva para cuando luches en un entorno en concreto. Apilable hasta +5 o para elegir nuevos entornos
Especialidad en ataque (I, II, III, IV)	+1 a un ataque o arma en concreto. Apilable cuatro veces y para seleccionar más ataques y armas
Esquiva	+4 a Defensa contra los ataques de un oponente.
Esquiva asombrosa	Conservas el bonificador de esquiva si estás sorprendido o desprevenido. Inmune a sorpresa
Esquivar con vehículo	+1 a Defensa por esquiva a los ocupantes del vehículo conducido por el personaje. Prerrequisitos: destreza 13, 6 rangos en conducir o pilotar, experto en vehículos.
Evaluación	Eres capaz de valorar las capacidades de combate de un oponente.
Evasión (I y II)	Se niega el daño de las salvaciones que normalmente producirían medio daño. Segunda vez reduce el daño de efectos de area a la mitad si se falla la salvación.
Finta acrobática	Acrobacias en vez de Engañar para fintar.
Finta mejorada	+2 a engañar para fintar como acción de movimiento. Prerrequisitos: inteligencia 13, pelea, lucha callejera.
Forzar parada	Maniobra para detener a un vehículo de superficie enemigo. Prerrequisitos: 4 rangos en conducir, experto en vehículos.
Fuego automático	Disparar ráfagas como acción estándar en lugar de cómo acción de asalto completo.
Furia (I, II, III, IV, V)	+4 a Fuerza, +2 a Fortaleza y Voluntad a cambio de -2 a la Destreza, incapacidad de concentrarse o elegir 10 ó 20. Dura cinco asaltos. Apilable.
Impacto Crítico	Puedes efectuar golpes críticos contra tu oponente predilecto aunque sea inmune a los críticos. Prerrequisitos: Oponente predilecto
Iniciativa mejorada (I, II, III)	+2 a iniciativa. Apilable 3 veces
Lanzamiento de combate (I, II)	I) +2 en tiradas enfrentadas de fuerza y destreza para producir o evitar desarme o presa. Prerrequisito: artes marciales defensivas. II) Desarme gratuito contra un enemigo que fracase en ataque cuerpo a cuerpo. Prerrequisitos: artes marciales defensivas, lanzamiento de combate I, ataque base +3.
Lucha a ciegas	Vuelve a tirar si fallo por ocultación
Lucha callejera	1d4 de daño extra desarmado una vez por turno. Prerrequisitos: pelea, ataque base +2.
Lucha desde el suelo	Sin penalizadores por luchar tumbado.
Maestría lanzadora (I, II, III, IV, V)	+1 al daño con armas arrojadas u objetos comunes usados como tales.
Maniobra cooperativa	Ceder a un aliado los beneficios de una acción propia.
Movilidad	Apartarte del enemigo tras ataque cuerpo a cuerpo. Prerrequisitos: destreza 13, esquiva.
Oponente predilecto (I, II, III, IV, V)	+1 a tiradas contra un tipo de criatura en concreto. Apilable hasta +5. Accesible más veces para otras criaturas
Oportunista*	Ataque extra contra un oponente que haya sido dañado en cuerpo a cuerpo en el mismo asalto por un aliado.

TABLA P16: DOTES DE COMBATE (CONT.)

Nombre	Efecto
Pelea (I, II, III)	+1 a ataque, defensa y daño cuando desarmado. Apilable 3 veces
Permanecer consciente	Capaz de aguantar sin perder consciencia
Pisotear con la montura	+4 al ataque de la montura tras arrollar un oponente.
Presa mejorada	Presa con una mano.
Puntería mejorada	Doble efecto al apuntar.
Puñetazo aplastante (I, II)	I) Crítico automático en cuerpo a cuerpo contra desprevenido. Prerrequisitos: pelea, ataque base +3. II) El puñetazo aplastante hace triple daño.
Ráfaga corta	-4 a ataque con arma automática a cambio de +2 dados extra de daño. Prerrequisitos: Sabiduría 13, competencia con armas de fuego personales, competencia avanzada con armas de fuego.
Ráfaga larga	Afectar un área mayor con arma en autofuego. Prerrequisitos: competencia con armas de fuego personales, competencia avanzada con armas de fuego.
Reaccionar primero	Acción extra previa a tiradas de iniciativa en situaciones sin sorpresa.
Recarga rápida	Recargar cargadores como acción gratuita. Recargar balas como acción de movimiento. Prerrequisito: ataque base +1.
Redirigir	Desviar ataque contra tí hacia otro oponente adyacente.
Resistencia al daño (I, II, III)	Reducción de Daño 1, apilable 3 veces.
Rodar a la defensiva*	Reducir daño a la mitad por esquivar rodando
Romper arma	Ataque extra gratuito contra un arma bloqueada.
Soltura con arma	+1 a todas las tiradas con el arma elegida. Apilable y accesible para más armas
Soltura en tipo ataque (I, II, III, IV, V)	+1 al ataque cuerpo a cuerpo o a distancia. Apilable 5 veces y accesible para el otro tipo de combate
Soltura en esquivar (I, II, III, IV, V)	+1 a esquivar. Apilable 5 veces
Sujeción a distancia	Sujetar a oponente a algo cercano con ataque de arma a distancia.
Sujeción mejorada	-4 a oponentes para librarse de tus presas.
Sutileza en presa	Puedes usar destreza en vez de Fuerza en presa.

* El uso de esta dote requiere el gasto de un punto de acción

Puntos de acción

Los Puntos de Acción permiten a los personajes jugadores de **NSd20** influir de manera más activa en la historia y tener mayores probabilidades de éxito en sus acciones.

Un personaje comienza con 5 Puntos de Acción. Cada Punto de Acción adicional cuesta 1 punto de personaje.

Un personaje no puede comenzar el juego con más de 10 Puntos de Acción (los 5 iniciales más un máximo de 5 extra).

Combate

Calcula las puntuaciones de combate del personaje:

Su **Iniciativa** será igual a su bonificación de Reflejos más cualquier modificador por dote.

Su **Defensa** será 10 + bonificación de Reflejos + modificador de tamaño. Algunas dotes pueden modificar la puntuación de Defensa.

Sus **ataques** dependerán de su bonificación de Ataque y sus competencias con armas y otras dotes.

Por último, sus **umbrales de daño** se calculan a partir de la bonificación de Fortaleza (modificada por dotes).

Plantillas

Si tu personaje pertenece a una determinada especie o quieres tomar una profesión como punto de partida para desarrollarlo, puedes utilizar una plantilla. Cada plantilla tiene un coste en puntos y a cambio ofrece unos modificadores a características, habilidades, bonificacio-

nes y dotes. Encontrarás numerosos ejemplos de plantillas en la páginas 168 y siguientes. Si una plantilla de ocupación no se ajusta exactamente a tu intereses podrás modificarla a tu gusto para diseñar el personaje a tu medida.

Equipo

El personaje comienza el juego con el equipo y posesiones que el DJ considere adecuados a su ocupación, nivel social, etc. Consulta el capítulo Equipo para más información. Adicionalmente, puedes comenzar el juego con uno o más objetos poco habituales para el personaje si pagas su precio en puntos de personaje: 1 punto de personaje por cada 5 puntos de la CD de compra o fracción.

Si se utilizan las reglas opcionales de Riqueza (página 49), entonces el nivel de Riqueza de un personaje por defecto es +6. Por cada punto de personaje invertido, puede aumentarse ese valor en +3 (hasta un máximo de Riqueza +33) o alternativamente disminuirse en 3 puntos para recibir un punto de personaje extra por cada disminución (con un mínimo de Riqueza -3).

Magia, Poderes Psiónicos y Otros Rasgos

Dependiendo de la ambientación, puede haber disponibles otros rasgos para adquirir durante el proceso de creación del personaje, como conjuros, poderes psiónicos, mutaciones o ciberimplantes. Pregunta a tu DJ que tipo de rasgos especiales hay disponibles (si hay alguno). Adicionalmente, la dote "beneficio" puede ser necesaria para tener acceso a estos rasgos especiales, dependiendo de la ambientación y del criterio del DJ.