

# CREACIÓN DE PERSONAJES POR PUNTOS

En primer lugar, hay que diferenciar dos momentos clave en la Creación de un Personaje:

- 1) La Creación Inicial en sí misma, y
- 2) El desarrollo posterior a través de la Experiencia.

La primera es la que se desarrolla antes de empezar a jugar, y la que definirá cómo será y cómo se comportará el Personaje Jugador.

La segunda trata de completar el proceso de crecimiento a través de la experiencia y los conocimientos que los jugadores adquieren durante las sesiones de juego. Crecer a partir de aquí es más lento y arduo, - uno tiene por lo general menos ganas o tiempo para aprender, tiene que luchar contra sus esquemas preconcebidos y adaptarse..., etc.- por lo que los costes correspondientes son más altos.

## CREACIÓN: INICIO

Como ya se explicó en el Libro Básico, lo primero que hay que hacer es desarrollar la idea y el concepto del jugador que se quiere interpretar.

## CREACIÓN: INFANCIA

La infancia en Alkaendra abarca desde el nacimiento hasta la adolescencia. Durante ella, cuya duración varía en función de la especie, los personajes recibirán un número

mero de Puntos de Crecimiento -que pueden ser utilizados para adquirir y aumentar el valor de los RASGOS- y Puntos de Conocimiento - que serán utilizados para adquirir y aumentar el valor de los SABERES-.

Lo normal en la mayoría de las sociedades y culturas, es que durante este periodo el personaje jugador permanezca en un Modo de Vida similar al de sus padre o al menos que tenga cierto sentido dentro de su lugar de nacimiento. De todos modos, y como se repitió hasta la saciedad en el Libro Básico, siempre que Director de Juego y Jugadores estéis de acuerdo podéis cambiar lo que queráis. Este Modo de Vida elegido para la Infancia es el que determinará en que SABERES puede uno gastar los Puntos de Conocimiento correspondientes hasta esta fase. En cuanto a los RASGOS, aunque uno puede ceñirse a lo indicado al Modo de Vida, yo recomiendo más flexibilidad.

A continuación presentamos la TABLA DE INFANCIA, así como las TABLAS DE RASGOS por especie, y las de SABERES. En estas últimas vienen reflejadas las mejoras por especialización derivadas por la permanencia en un mismo Modo de Vida.

Recordar que debido al hecho de haber nacido y haber sido criado en una cultura determinada, todos los personajes empiezan con Cultura de "Cultura" y Hablar "Lengua" de ese lugar a nivel 1. Estos Saberes son gratis y no deberás pagar puntos para obtenerlos, aunque deberás hacerlo si deseas mejorar tus aptitudes en ellos y subirles su valor.

TABLA DE INFANCIA

	Dun Hannár	Humanos	Kuannachta	Nidanujira	Taengryza	Xyarjar
Termina a los...	100 Años	14 Años	10 Años	1 Años	20/20 Años	5 Años
Puntos de Crecimiento	24	24	24	24	24	24
Puntos de Conocimiento	10	10	10	10	10	10

Nota: Las Taengryza hembras viven mucho más que los machos, por lo que en su columna vendrán dos edades separadas por una barra (macho-hembra)

### Humanos - TABLA DE RASGOS

Valor	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Percepción	1	2	4	8	15	30				
Inteligencia	1	2	4	8	15	30				
Astucia	1	2	4	8	15	30				
Carisma	1	2	4	8	15	30				
Empatía	1	2	4	8	15	30				
Coraje	1	2	4	8	15	30				
Conciencia	1	2	4	8	15	30				
Tenacidad	1	2	4	8	15	30				
Autocontrol	1	2	4	8	15	30				
Agilidad	1	2	4	8	15	30				
Destreza	1	2	4	8	15	30				
Fuerza	1	2	4	8	15	30				
Resistencia	1	2	4	8	15	30				
Constitución	1	2	4	8	15	30				
Apariencia	1	2	4	8	15	30				

Nota: Los Valores en **rojo** sólo son aplicables para aquellos personajes que hayan escogido una marca que les permita sobrepasar los límites por especie en uno o varios Rasgos determinados.

### Dun Hannár - TABLA DE RASGOS

Valor	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Percepción	1	2	4	8	15	30				
Inteligencia	1	2	4	8	15	30				
Astucia	1	2	4	8	15	30				
Carisma	1	2	4	8	15	30				
Empatía	1	2	4	6	9	15	24	36		
Coraje	1	3	6	12	24					
Conciencia	1	2	4	8	15	30				
Tenacidad	1	2	4	8	15	30				
Autocontrol	1	2	4	8	15	30				
Agilidad	1	3	6	12	24					
Destreza	1	2	4	8	15	30				
Fuerza	1	3	6	12	24					
Resistencia	1	2	4	6	11	18	32			
Constitución	1	2	3	5	7	10	16	24	36	
Apariencia	1	2	4	6	11	18	32			

Nota: Los Valores en **rojo** sólo son aplicables para aquellos personajes que hayan escogido una marca que les permita sobrepasar los límites por especie en uno o varios Rasgos determinados.

### Nidanyira - TABLA DE RASGOS

Valor	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Percepción	1	2	4	6	11	18	32			
Inteligencia	1	2	4	8	15	30				
Astucia	1	2	4	6	11	18	32			
Carisma	1	2	4	8	15	30				
Empatía	1	3	6	12	24					
Coraje	1	2	3	5	7	10	16	24	36	
Conciencia	1	3	8	15						
Tenacidad	1	3	6	12	24					
Autocontrol	1	3	8	15						
Agilidad	1	2	3	5	7	10	16	24	36	
Destreza	1	2	4	6	11	18	32			
Fuerza	1	2	4	8	15	30				
Resistencia	1	3	6	12	24					
Constitución	1	3	6	12	24					
Apariencia	1	3	6	12	24					

Nota: Los Valores en **rojo** sólo son aplicables para aquellos personajes que hayan escogido una marca que les permita sobrepasar los límites por especie en uno o varios Rasgos determinados.

### Kuannachta - TABLA DE RASGOS

Valor	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Percepción	1	2	4	8	15	30				
Inteligencia	1	2	4	8	15	30				
Astucia	1	3	6	12	24					
Carisma	1	2	4	8	15	30				
Empatía	1	2	4	8	15	30				
Coraje	1	2	4	8	15	30				
Conciencia	1	2	4	8	15	30				
Tenacidad	1	2	4	6	11	18	32			
Autocontrol	1	3	6	12	24					
Agilidad	1	2	4	6	9	15	24	36		
Destreza	1	2	4	6	9	15	24	36		
Fuerza	1	3	6	12	24					
Resistencia	1	2	4	8	15	30				
Constitución	1	3	6	12	24					
Apariencia	1	2	4	6	11	18	30			

Nota: Los Valores en **rojo** sólo son aplicables para aquellos personajes que hayan escogido una marca que les permita sobrepasar los límites por especie en uno o varios Rasgos determinados.

### Taengryza - TABLA DE RASGOS

Valor	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Percepción	1	2	4	8	15	30				
Inteligencia	1	2	4	8	15	30				
Astucia	1	3	8	15						
Carisma	1	2	4	8	15	30				
Empatía	1	2	4	6	11	18	32			
Coraje	1	2	4	6	11	18	32			
Conciencia	1	2	4	8	15	30				
Tenacidad	1	2	4	8	15	30				
Autocontrol	1	3	6	12	24					
Agilidad	1	3	6	12	24					
Destreza	1	3	6	12	24					
Fuerza	1	2	3	4	5	7	9	12	18	32
Resistencia	1	2	4	6	9	15	24	36		
Constitución	1	2	4	6	11	18	32			
Apariencia	1	2	4	8	15	30				

Nota: Los Valores en **rojo** sólo son aplicables para aquellos personajes que hayan escogido una marca que les permita sobrepasar los límites por especie en uno o varios Rasgos determinados.

### Xyarjar - TABLA DE RASGOS

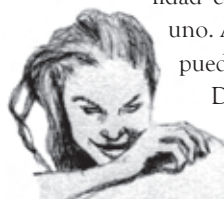
Valor	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Percepción	1	2	4	8	15	30				
Inteligencia	1	2	4	8	15	30				
Astucia	1	2	4	8	15	30				
Carisma	1	2	4	8	15	30				
Empatía	1	3	8	15						
Coraje	1	2	4	6	11	18	32			
Conciencia	1	3	6	12	24					
Tenacidad	1	2	4	8	15	30				
Autocontrol	1	3	6	12	24					
Agilidad	1	3	6	12	24					
Destreza	1	2	4	8	15	30				
Fuerza	1	2	3	5	7	10	16	24	36	
Resistencia	1	2	4	6	11	18	30			
Constitución	1	2	4	8	15	30				
Apariencia	1	2	4	6	11	18	30			

Nota: Los Valores en **rojo** sólo son aplicables para aquellos personajes que hayan escogido una marca que les permita sobrepasar los límites por especie en uno o varios Rasgos determinados.

## CREACIÓN: DEBILIDAD

La adolescencia es el momento más importante en la formación de la personalidad de un ser sintiente: se forjan sus cualidades y se manifiestan sus debilidades.

Debes escoger al menos una Debilidad para tu personaje (ver sección: **Debilidades**), preferentemente al terminar su infancia, aunque puedes hacerlo en cualquier momento durante la creación de tu Personaje. La debilidad comienza con una puntuación de uno. A lo largo del proceso de creación, puedes aumentar la puntuación en la Debilidad en cualquier momento.



Por cada punto que añadas consigues diez Puntos de Conocimiento adicionales, que puedes emplear como quieras. Del mismo modo, puedes escoger más de una Debilidad, aunque debes ser cuidadoso ya que ¡puedes descubrir que demasiadas debilidades o una debilidad demasiado fuerte ha hecho desaparecer el libre albedrío de tu Personaje!

Cada Debilidad adicional te otorga también diez Puntos de Conocimiento.

## CREACIÓN: MADUREZ

A partir de este momento, puedes decidir detener el proceso de creación y, pasando previamente por los toques finales que describiremos más adelante, empezar a jugar con tu personaje cuando te parezca.

Si quieres que tu personaje sea más maduro, elige un

Modo de Vida. Y aquí puedes elegir entre dos métodos:

El **Método I**, te permite, por cada año que acumules en la edad de tu personaje, obtener los Puntos de Conocimiento que te muestra la **Tabla de Madurez**.

El **Método II**, quizás un poco más realista, introduce un factor aleatorio con la idea de que uno no siempre aprende del mismo modo en cada año de su vida debido a los azares de la misma

Uses cual uses, puedes utilizar esos puntos para aprender un Saber o mejorar uno de los Saberes listados en el modo de vida. O para mejorar en un Rasgo que venga indicado en el modo de vida, pero multiplicando por 2 el valor indicado para subirlo al mismo.



*Por ejemplo, nuestro amigo Yu-ruh Tu'un Ryah, posee Agilidad 4 y quiere aumentar ese Rasgo en un punto. Al consultar la Tabla de Rasgos correspondiente, vemos que debería gastar 4 Puntos de Conocimiento (7 para Agilidad 5 - 5 para Agilidad 4 que ya se ha gastado x 2 debido a que se haya en la Madurez).*

Recordar nuevamente que por cada cuatro años que se pasen realizando el mismo Modo de Vida es más fácil desarrollar los Saberes relacionados con el mismo por la bonificación de la especialización.

**TABLA DE MADUREZ**

	Dun Hannár	Humanos	Kuannachta	Nidan'yira	Taengryza	Xyarjar
Termina a los...	500 Años	40 Años	40 Años	18 Años	35/50 Años	35 Años
Puntos de Conocimiento Método I	1/Año	4/Año	4/Año	6/Año	4/Año	4/Año
Puntos de Conocimiento Método II	1D3/Año	1D6/Año	1D6/Año	1D6+2/Año	1D6/Año	1D6/Año

## CREACIÓN: VEJEZ

Cuando tu personaje alcanza cierta edad, algunos de sus Rasgos pueden empezar a disminuir. Una vez terminada la madurez, los seres vivos entran en la vejez, en el ocaso de sus vidas.

Todo personaje que llegue a la edad en la que termina la madurez (ver tabla de en la página anterior), entrará en la vejez. A partir de ese momento deberá realizar **Chequeos de Envejecimiento**, en los que deberá lanzarse 1D6: si se supera el valor actual de rasgo deberá disminuirse el valor de éste en uno. Es decir, si un personaje tiene Fuerza 3 y obtiene un 4 al lanzar el dado, verá mermada su capacidad física y pasará a tener Fuerza 2.



Para aquellos personajes cuyos Rasgos superen el valor de 6, deberán realizar un **Chequeo Extendido**, es decir, si al lanzar 1D6 obtienen un 6 deberán volver a lanzar otro D6 y actuar del mismo modo que antes, pero el valor a superar será la diferencia del Valor del Rasgo - 6.

*Un Taengryza con Fuerza 8 realiza un Chequeo de Enve-*

*jecimiento. Lanza un dado y obtiene un 6. Deberá lanzar otra vez y si saca más de 2 (8-6) tendrá que reducir su Rasgo a 7.*

En la tabla que te presentamos a continuación vienen, listados por especie, cuantos chequeos de envejecimiento deber realizarse con el paso tiempo, así como la esperanza de vida habitual y máxima conocida. Las tiradas indicadas deben realizarse para cada uno de los Rasgos dentro de los tres grupos principales. Es decir, cuando diga: 3 C (chequeos) / 10 A (años) para los Rasgos físicos, tendrás que realizar esas tiradas para cada rasgo físico por separado, en el periodo de tiempo indicado. Los chequeos se repartirán equitativamente a lo largo del tiempo indicando. Por ejemplo, 3 en 10 años, se harán: uno al principio, otro a los tres años y medio, y el último a los siete años.

Queda a juicio y gusto del Director y de los jugadores el decidir a que edad debe llegar la muerte. Existe una amplia horquilla de posibilidades entre los valores de esperanza de vida habitual y la máxima conocida. Esto es un guión, una muestra. Si no estáis de acuerdo, modifícadla a vuestro gusto, teniendo en cuenta el equilibrio de las reglas y la jugabilidad.

### TABLA DE ENVEJECIMIENTO

	Dun Hannár	Humanos	Kuannachta	Nidanyira	Taengryza	Xyarjar
Rasgos Físicos	5 C / 50 A	3 C / 10 A	3 C / 10 A	1C / 10 A	1 C / 5 A	1 C / 1A
Rasgos Mentales	2 C / 100 A	1 C / 5 A	1 C / 5A	1 C / 3 A	3 C / 5 A	1 C / 3 A
Rasgos Morales	2 C / 150 A	1 C / 10 A	1 C / 20 A	1 C / 3 A	2 C / 5 A	1 C / 5 A
Esperanza de Vida (Hab/Max)	1000/ 1347	70 / 118	60 / 112	20 / 37	50/67 - 80/102	40 / 72

*Nota: C - Chequeos; A- Años. Para los Taengryza, el guión separa las esperanzas de vida de machos-hembras.*

## VENTAJAS Y DESVENTAJAS

No sufren cambio alguno en el Sistema por Puntos con Respecto a las Reglas Básicas.

## MARCAS

No sufren cambio alguno en el Sistema por Puntos con Respecto a las Reglas Básicas.

# CREACIÓN: SABERES

Aquí debemos recordar que algunos de ellos presentan parte de su nombre entre comillas. Esto quiere decir que son Saberes generales y que dentro de esas comillas puede ir cualquiera de las posibilidades que se puedan dar; por ejemplo, en Lucha con "Arma" esta puede ser una espada o un hacha y el saber que conoce el personaje será Lucha con Espada o Lucha con Hacha, y en Cultura "Cultura" puede ser Cultura Ysenia, o Mitthana, o Llaeredhí, etc.

Por último, queremos señalar que no todas las especies sintientes alcanzan el mismo nivel de desarrollo en los saberes, debido a condicionamientos sociales, culturales o morales. Bajo estas líneas encontraréis una tabla

donde se os indican los límites naturales y la tirada que debe realizarse para aumentar el nivel de un Saber, tanto durante la Creación del Personaje como después, con el uso de la experiencia obtenida. Sin embargo, siempre hay gente excepcional que se sale de la norma en un aspecto u otro, por lo que si el Director de Juego está de acuerdo, un jugador podría superar estas limitaciones de especie, siempre y cuando acompañe su petición de una justificación adecuada e imaginativa.

Las TABLAS DE SABERES presentadas a continuación vienen preparadas para tener en cuenta la especialización.

## TABLA DE LÍMITE DE SABERES

	Dun Hannár	Humanos	Kuannachta	Nídanqjira	Taengryza	Xyarjar
Límite de Especie	6	5	5	3	3	5
Máximos Excepcionales Recomendados	+3	+2	+2	+2	+2	+2

## TABLA DE SABERES - Humanos, Kuannachta y Xyarjar

Valor	0	1	2	3	4	5	6
De 0 a 3 años en Modo de Vida	1	2	4	6	9	15	22
De 4 a 7 años en Modo de Vida	1	2	3	5	7	10	15
De 8 a 11 años en Modo de Vida	1	2	3	4	6	8	9
De 12 a 15 años en Modo de Vida	1	2	3	4	5	7	8
De 16-19 años en Modo de Vida	1	2	3	4	5	6	8
+4 años en Modo de Vida	1	2	3	4	5	6	7

**Nota:** Los Valores en rojo sólo son aplicables para aquellos personajes que hayan escogido una marca que les permita sobrepasar los límites por especie para los Saberes.



### TABLA DE SABERES - Dun Hannár

Valor	0	1	2	3	4	5	6	7
De 0 a 3 años en Modo de Vida	1	2	3	5	7	10	16	24
De 4 a 7 años en Modo de Vida	1	2	3	4	6	8	11	16
De 8 a 11 años en Modo de Vida	1	2	3	4	5	7	9	12
De 12 a 15 años en Modo de Vida	1	2	3	4	5	6	8	10
De 16-19 años en Modo de Vida	1	2	3	4	5	6	7	8
+4 años en Modo de Vida	1	2	3	4	5	6	7	8

Nota: Los Valores en **rojo** sólo son aplicables para aquellos personajes que hayan escogido una marca que les permita sobrepasar los límites por especie para los Saberes.

### TABLA DE SABERES - Nidanyira y Taengryza

Valor	0	1	2	3	4	5
De 0 a 3 años en Modo de Vida	1	2	4	8	11	15
De 4 a 7 años en Modo de Vida	1	2	4	6	9	10
De 8 a 11 años en Modo de Vida	1	2	4	6	7	8
De 12 a 15 años en Modo de Vida	1	2	3	5	6	7
De 16-19 años en Modo de Vida	1	2	3	5	5	6
+4 años en Modo de Vida	1	2	3	5	5	6

Nota: Los Valores en **rojo** sólo son aplicables para aquellos personajes que hayan escogido una marca que les permita sobrepasar los límites por especie para los Saberes.





# CREACIÓN: DEBILIDADES

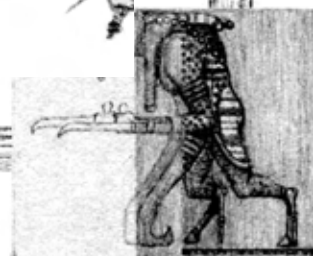
El Director de Juego debe tener muy presente la debilidad de los personajes que controla, porque frecuentemente la manera de derrotar a un enemigo poderoso se basa en aprovecharse de sus debilidades.

En la tabla siguiente te presentamos los límites que indican el máximo grado de debilidad que pueden alcanzar las especies de personajes jugadores. Recuerda una vez más, que se trata de una guía. El límite se presenta en forma de tirada para aquellos Directores de Juego con poco tiempo para desarrollar las debilidades de los personajes que van a controlar, y puedan obtenerlas rápidamente. No recomendamos esto, ya que la debilidad es una de los aspectos que más juego da a la hora de interpretar y dar credibilidad a los caracteres con los que los jugadores se van a encontrar, es preferible dejar otros rasgos sin pulir antes que este; pero también entendemos que el tiempo es valioso y que lo importante es que todos disfrutéis.



## TABLA DE DEBILIDADES

	Dun Hannár	Humanos	Kuannachta	Nidanyira	Taengryza	Xyarjar
Límite de Especie	1D6-2	1D6	1D6	1D6+1	1D6	1D6+1



## CREACIÓN: POSICIÓN

La posición de un personaje dentro de cierta comunidad tiene un valor como cualquier otro Rasgo, y es un modificador positivo que el personaje puede añadir en sus relaciones sociales con los otros miembros de esa comunidad y en las tiradas que tengan que ver con estas interacciones. Dependiendo del tamaño de ésta, el coste en medidas de un aumento de la posición es diferente y quiere representar todos los esfuerzos empleados con el fin de mejorar dentro de una organización, una región o un reino. Además, el número de Puntos de Experiencia (PE) o de Crecimiento necesarios para poder tratar de aumentar el nivel de una Posición también difiere en función del tamaño o la importancia del grupo social del que se forme parte. Para aumentar de posición gracias a la experiencia hay que pagar además las medidas indicadas para cada nuevo nivel.

En la siguiente tabla te presentamos los tipos de entidades más características en las que suele ser importante la posición en los tratos con los demás. Se trata de generalizaciones a las que el Director de Juego y los jugadores deberán dar detalles y vida.

También en ella viene una relación de los Puntos de Experiencia o de Crecimiento necesarios, como ya se in-

dicó más arriba, pero para poder aumentar en 1 el valor de una posición hay que multiplicar esos Puntos por el valor al cual se quiere acceder. Pero a diferencia de lo que ocurre con los Rasgos y los Saberes, aquí no se restan los Puntos ya gastados en una Relación de los necesarios para aumentarla. Queremos indicar así lo complicado de las relaciones sociales o lo costoso de mantenerlas y mejorarlas cuando hay poder o riquezas de por medio.

Existe una excepción que es la obtención de la Posición a valor 0 - ya que en esto funcionan igual que un Saber. Simplemente debe actuarse, en cuanto a gasto de Puntos y Medidas, como si se tratase de un valor 1 anterior al valor 1 propiamente dicho.

*Por ejemplo, Dhoir bhar Anghad quiere mejorar su Posición de 2 en el Reino mitthana de los Zhemdar. Para ello deberá gastar 18 Puntos de Experiencia (6 por ser País x 3 que es el valor al que quiere aumentar) y gastarse 2000 medidas...*

*Además, desea iniciar una nueva andadura en el Gremio de Herreros de Zhemdaros y dejarla a nivel 1. Para ello deberá gastar 2 Puntos de Experiencia o Crecimiento + 300 medidas para el Nivel 0, y lo mismo (2P.E. o P.C. x 1 y 300 medidas x1) para subir a Nivel 1.*

### POSICIÓN

P.E. o P. Crecimiento necesarios...	Dentro de un...	Medidas por Nivel
2	Gremio	300
3	Pueblo	500
4	Ciudad	700
5	Región	1.000
6	País	2.000

**Nota:** Recordad que el valor de Puntos de Experiencia o de Crecimiento necesarios indicados en esta tabla ha de multiplicarse por el valor de Posición que se quiera alcanzar.

## CREACIÓN: RELACIONES

Al igual que en el caso de la Posición, el valor indicado de Puntos de Experiencia o Crecimiento ha de multiplicarse por el valor de la Relación que se quiera alcanzar. Tampoco se restarán de los Puntos necesarios de los ya gastados en una Relación.

Y sigue el mismo procedimiento que la Posición para adquirir relaciones a valor 0, es decir, tratarla como un nivel previo de valor 1 antes de obtener el nivel 1 propiamente dicho.

### RELACIONES

P.E. o P. Crecimiento necesarios...	Con...	Medidas por Nivel		
		Poco Poderoso	Normal	Muy Poderoso
6	Rey	800	1.600	2.400
4	Noble	400	800	1.800
3	Gobernador	300	600	1.600
2	Comerciante	200	400	1.200
2	Sacerdote	100	200	1.000
2	Mentalista	100	200	1.000



## CREACIÓN: MENTALISMO Y DONES DIVINOS

En la Creación de Personajes, el Mentalismo y los Dones Divinos se adquieren como si fuesen Saberes, y están al alcance de todos. Pero, evidentemente, aquellos Modos de Vida relacionados con los poderes mentales o divinos deben tener más fácil el desarrollo de los mismos.

Por lo tanto, estos últimos usan la Tabla correspondiente para Saberes y deberán gastar los Puntos de Crecimiento o Conocimiento en consecuencia a ella.

Pero para aquellos no versados en el Arte de la Mente o las Sendas Sagradas, el coste es doble al indicado a la Tabla de Saberes correspondiente a su especie.

*Por ejemplo, Dhoir bhar Anghad es un guerrero que aprendió de pequeño un Don Divino de Rhagalysa, El Canto del Árbol, y tienen en él una puntuación de 1. Durante su madurez, sufre una crisis de personalidad que le hace meditar sobre sus creencias profundas y decide buscar a un Naurmiara para que le adentre un poco más en los secretos de la Gran Madre, pero sin abandonar su actual Modo de Vida como guerrero. Un humano, para subir un Saber de valor 1 a 2 en un periodo inferior a 4 años, debería gastar 2 puntos (4 de nivel 2 menos los 2 ya gastados para nivel 1), pero como Dhoir no es mentalista deberá multiplicar por 2 y gastar 4 puntos...*

## CREACIÓN: BIORRITMOS

Un Personaje que pueda emplear Habilidades Mentales o Dones Divinos puede gastar, una vez dentro del periodo de Madurez y no antes, 20 puntos por cada D6 adicional que quiera añadir a su tirada de Biorritmos.



# EXPERIENCIA

La aplicación de un Sistema de Puntos implica una serie de cambios necesarios en el método de obtención de experiencia. En el Libro Básico se habla, como guía nunca como canon, de otorgar un punto en función de tres conceptos básicos: actuación del Personaje, interpretación del jugador y actuación del grupo. Para adaptarse mejor a este nuevo sistema, deberían ser de 0 a 3 puntos los otorgados en función de cada uno de esos conceptos. O sea, que un jugador que lo haga excepcionalmente bien, donde su grupo de compañeros también actúe bien podría obtener hasta 9 Puntos de Experiencia (o P.E.) al final de una aventura.

Y la progresión de un Personaje no puede ser igual que durante el proceso de Creación por lo que aquí presentamos las mayores diferencias:

- **RASGOS:** Se deberán gastar el **doblo** de los Puntos indicados en las tablas en Puntos de Experiencia para mejorarlos.

- **SABERES:** Se deberán gastar los Puntos indicados en las tablas en Puntos de Experiencia para mejorarlos.

- **DEBILIDADES:** Se deberán gastar tantos Puntos de Experiencia como: Nivel de Debilidad Actual x 10, para disminuir su valor en 1.

- **POSICIÓN y RELACIONES:** Se deberán gastar tantos Puntos de Experiencia como: Nivel Deseado x el valor Indicado en las Tablas de Posición y Relaciones para mejorarlos. Para obtenerlos a Nivel 0, deberá gastarse los mismos Puntos y Medidas que si se tratase de Nivel 1. A efectos prácticos, es como si existiesen dos Niveles de valor 1.

- **HABILIDADES MENTALES Y DONES DIVINOS:** Aquellos que al finalizar la Creación de Personaje estuvieran realizando un Modo de Vida relacionado con el Mentalismo a las Sendas Sagradas los tratarán como Saberes. Los que no, deberán gastar el doble de los puntos indicados en las tablas en Puntos de Experiencia para mejorarlos.

- **BIORRITMOS:** Para mejorar este Rasgo con la Experiencia, deberán gastarse 30 Puntos de Experiencia por D6 adicional que se quiera añadir a la tirada de Biorritmos diaria.

