

Personajes aleatorios

El objetivo de este mod es más bien simple. A veces, a la hora de empezar una partida, realmente uno no tiene en claro que quiere jugar. Ni tampoco ganas de ponerse a pensarlo. Cuando la idea esta esquivada, o quizás uno este desconectado, hay un método para hacer un personaje rápida y generalmente. Se trata de dejar las cosas a la suerte, con mínima injerencia sobre como es el personaje. Básicamente, se hacen muchas tiradas, pero en veinte minutos el personaje está terminado. Aparte de la velocidad, este método también termina generando personajes más cercanos a lo que es una persona "común". Es decir, no especializados ni excéntricos.

Pero bueno, mucha chachara, vamo a ello. Hacemos tiradas y chequeamos en unas tablas, bastante simple.

Estadísticas generales

-Se tira 1d8. El resultado define la **raza** (si sale 8 se tira de nuevo).

-Se tira cualquier dado. Par o impar definen si el personaje es hombre o mujer (como quiera el jugador).

-Se tira 1d20. El resultado define la nacionalidad. Si sale 20 indica algo raro con la crianza (nómada, bicultural, etc..).

-Se tira 1d10. El resultado define el **karma** inicial.

-Se tira un 1d3 (1d6 a la mitad). El resultado define la cantidad de cualidades de **personalidad**. Por cada una se tira 1d100 (o un 1d50 de ser posible, ignorando del 46 hasta el 100). Cada resultado define que cualidades son.

Dado	Raza	Sexo
1	Elfo	Hombre
2	Enano	Mujer
3	Gigante	
4	Gnomo	
5	Humano	
6	Kyktal	
7	Ninfa	
8		
9		
10		

Dado	País	Dado	País
1	Anchorage	11	Kunidstad
2	Archipiélago de Friggs	12	Lariat
3	Arg um tes	13	Methríaine
4	Bridere	14	Modjall
5	Daemon	15	Syddir
6	Desierto	16	Talahm
7	Durand	17	Tesor
8	Elath	18	Tierras libres
9	FEGIS	19	Virland
10	Frúdarlid	20	

Cuando diga "se ignora" o "se tira de nuevo" se refiere a los espacios en blanco en la tabla. Si el resultado no sale asociado a ninguna estadística se vuelve a tirar, hasta que caiga dentro de alguna de las posibilidades de las tablas

Al usar este método de randomización no es necesario que hagan todo aleatorio, siempre pueden elegir cortar la randomización en el momento que quieran y elegir ustedes las opciones restantes. Lo más probable es que una vez que el factor aleatorio les haya inspirado una idea ustedes quieran completarla con sus propios toques. Inclusive pueden elegir randomizar ciertas secciones del personaje y otras no. Es decir, tiene una cierta modularidad que ayuda al construir el personaje

Dado	Personalidad	Dado	Personalidad	Dado	Personalidad
1	Abandono	17	Fe	33	Persistencia
2	Adaptabilidad	18	Frialdad	34	Practicidad
3	Afectividad	19	Honradez	35	Promiscuidad
4	Agresividad	20	Humildad	36	Proteccionismo
5	Alegría	21	Idealismo	37	Racionalidad
6	Anárquico	22	Individualismo	38	Refinamiento
7	Arbitrariedad	23	Innovación	39	Salvajismo
8	Caridad	24	Inocencia	40	Seriedad
9	Castidad	25	Irracionalidad	41	Soberbia
10	Cobardía	26	Objetividad	42	Timidez
11	Codicia	27	Orden	43	Tradicionalismo
12	Compasión	28	Osadía	44	Valentía
13	Competitividad	29	Paciencia	45	Vileza
14	Corrupción	30	Pasividad		
15	Dependencia	31	Pereza		
16	Envidia	32	Perfeccionismo		

Estadísticas por PD

-Se tira 1d100 (o un 1d30 de ser posible, ignorando desde 30 hasta 100). El resultado define el **mote de origen** del personaje.

-Se tira 1d4. El resultado marca a que pertenece lo que se va a aprender: **atributos**, **habilidades**, **notes** o **poderes mágicos**. Este proceso se tiene que repetir hasta que el personaje se quede sin **PD** que gastar.

Dado	Estadística	PD
1	Atributo	3
2	Habilidad	1
3	Mote	5
4	Poder mágico	Variable

Dado	Atributo
1	Cuerpo
2	Espíritu
3	Mente
4	Precisión

-Para **atributos** se tira 1d4 para determinar cuál y luego se tira 1d3 para saber en cuantos puntos crece (recuerden que cada punto de **atributos** sale 3 **PD**).

-Para **habilidades** se tira 1d100 (o un 1d50 de ser posible, ignorando desde 45 hasta 100). El resultado indica la **habilidad** a mejorar. Se tira 1d4 para saber en cuantos puntos crece (por cada punto de **habilidades** se gasta 1 **PD**).

Dado	Habilidad	Dado	Habilidad	Dado	Habilidad	Dado	Habilidad
1	Agilidad	12	Arte	23	Ciencia	34	A. marciales
2	Atletismo	13	Cancelación	24	Concentración	35	Artesanía
3	Esgrima	14	Encanto	25	Economía	36	Caligrafía
4	Fabricación	15	E. espiritual	26	Esoterismo	37	Escamoteo
5	Fuerza	16	Etología	27	Folclore	38	Gastronomía
6	Intimidación	17	Interpretación	28	Lingüística	39	Investigación
7	Labores	18	Liderazgo	29	Milicia	40	Mecanismos
8	Montar	19	Manifestar	30	Naturaleza	41	Medicina
9	Navegación	20	Música	31	Política	42	Percepción
10	Resistencia	21	Sexualidad	32	Religión	43	Puntería
11	Supervivencia	22	Temple	33	Retorica	44	Sigilo

-Para **motes** se tira 1d3 para definir a que categoría pertenece el **mote**: 1 para **motes generales**, 2 para **motes mágicos** y 3 para **motes de combate**. Sabiendo la categoría se tira 1d100 (ignorando los resultados sin nada en la tabla) y el resultado marca el **mote** obtenido.

Dado	Mote origen	Dado	Mote origen	Dado	Mote origen
1	Afinidad elemental	11	Herencia mágica	21	Regeneración
2	Autosuficiente	12	Héroe	22	Rico
3	Bipolar	13	Hijo del viento	23	Sexto sentido
4	Carne espiritual	14	Jefe	24	Sombra
5	Corpulento	15	Joven por siempre	25	Suertudo
6	Dotado	16	Nacido del hierro	26	Taumaturgo
7	Elegido	17	Nacido para pelear	27	Teosofía
8	Excepcional	18	Noble	28	Viso cardinal
9	Famoso	19	Prodigio	29	Vitalidad suprema
10	Genio	20	Psión	30	

Dado	Mote general	Dado	Mote general	Dado	Mote general
1	Aclimatado	20	Doctor	39	Mercader
2	Acróbata	21	Economista	40	Monstruo
3	Afortunado	22	Elocuente	41	Musa
4	Armero	23	Energético	42	Nadador
5	Artesano	24	Erudito	43	Patriota
6	Artista	25	Especialización	44	Perspicaz
7	Atleta	26	Espía	45	Pícaro
8	Boticario	27	Explorador	46	Político
9	Brío	28	General	47	Refocalizarse
10	Bufón	29	Hedonismo	48	Resoluto
11	Caballero	30	Intimidante	49	Sacerdote
12	Cabildero	31	Jinete	50	Saludable
13	Capitán	32	Ladrón	51	Sentidos mejorados
14	Cazador	33	Líder natural	52	Sigiloso
15	Cocinero	34	Lingüista	53	Sin limite
16	Contemplativo	35	Maestro de bestias	54	Trabajador
17	Coqueto	36	Marinero	55	Veloz
18	Creyente	37	Mariscal	56	Volador
19	Curandero	38	Mentor	57	Yeta

Dado	Mote de combate
1	Acechador
2	Aceleración
3	A dos armas
4	Aprehensor
5	Armamento pesado
6	Arquería montada
7	Arquería móvil
8	Arquero
9	Arte marcialista
10	Berserker
11	Caballería
12	Caza magos
13	Centella
14	Certero
15	Coloso
16	Deflexión
17	Desbalancear
18	Duelista
19	E. en armas
20	E. en armaduras
21	E. en escudos
22	Estilo borracho
23	Estratega
24	Exterminador
25	Francotirador
26	Fuerte
27	Gladiador
28	Iracundo
29	Maestro de armas
30	Oportunista
31	Penetración
32	Protector
33	Ritmo de pelea
34	Táctico
35	Tirador
36	Trucos sucios
37	Soltura
38	Super reflejos

D	Mote mágico	D	Mote mágico	D	Mote mágico	D	Mote mágico	D	Mote mágico
1	Aletargado	12	Depuración	23	Geoecia	34	Monje	45	P. de artefactos
2	Arcanista	13	Dermofilia	24	Geomancia	35	Nexo	46	Prolongación
3	Archimago	14	Desdoblamiento	25	Gran obra	36	Nigromante	47	Sanador
4	Artesano mágico	15	Dimensión	26	Ilusionista	37	Oblación	48	Simbolismo
5	Autodestrucción	16	Disyunción	27	Intensificación	38	Ocultación	49	Teoría mágica
6	Cambia forma	17	Dominador	28	Magia alta	39	Oráculo	50	Transmisor
7	Conjurador	18	Elementalista	29	Magia baja	40	Ortodoxo	51	Vate
8	Chaman	19	Encantador	30	M. de combate	41	P. mágicas	52	Volatibilidad
9	Clarisencia	20	Entelequia	31	Magia sexual	42	Paladín	53	
10	Declinación	21	Evocador	32	Magistrado	43	Paragnosta	54	
11	Defensa mágica	22	Focalizador	33	Metafísica	44	Pases mágicos	55	

-Para **poderes mágicos**, asumiendo que el personaje tenga capacidades esotéricas, se tira 1d10 (ignorando 10). El resultado define la **teúrgia**. Sabiendo la **teúrgia** se tira un dado según la tabla (ej: hechicería usa 1d100), su resultado marca el **poder** aprendido. Como cada **teúrgia** tiene distintas cantidades de **poderes** los resultados a ignorar varían, lo mejor es verlo en las tablas más abajo.

Dado	Teúrgia	Dado	Teúrgia
1	Alquimia	6	Emanación
2	Atavismo	7	Hechicería
3	Brujería	8	Espiritismo
4	Druidismo	9	Onirismo
5	Dualismo	10	

D	Atavismo	Brujería	Emanación	Espiritismo
1	Agua	Alimentarse	Agua	Comunicación
2	Aire	Animar sombras	Aire	Cuidador
3	Carne	De carne y hueso	Cobra	Elevación
4	Cuerpo	Dominación	Cuervo	Espiritualización
5	Fuego	Eclipse impío	Fuego	Exilio
6	Instinto	Esclavizar a los muertos	Halcón	Exorcismo
7	Luz	Fusión con la oscuridad	Hierro	Mas allá
8	Madera	Gran explosión del caos	Lagarto	Posesión
9	Mana	Maestro del deseo	León	Reino
10	Metal	Maldición	Mangosta	Supremacía
11	Obscuridad	Niebla voraz	Meditación	Verdad
12	Olor	Ojo del mal	Muerte	
13	Piedra	Romper realidad	Niebla	
14	Planta	Susurros de la duda	Palma vacía	
15	Sangre		Roca	
16	Sonido		Sanguijuela	
17	Suerte		Súper	
18	Tela		Toro	
19	Tierra		Vida	
20			Viento	

Dado	Druidismo	Alquimia	Onirismo
1	Animales	Aliento	Concebir
2	Deterioro	Analizar	Invocar
3	Elementos	Circuito	Navegar
4	Plantas	Convertir	Revelar
5	Sanación	Purificar	
6	Videncia	Reestructurar	

D	Dualismo	D	Dualismo
1	Percepción del karma	11	Intervención
2	Guiar a los necesitados	12	Influjo de los necesitados
3	Hurgar en el futuro	13	Alteración mágica
4	Verdad del corazón	14	Promover el curso
5	Carisma axiomático	15	Juicio
6	Influir emoción	16	Resolución
7	Eco del alma	17	Precognición
8	Decreto	18	Castigar accionar
9	Juramento	19	Entidad del corazón
10	Dicotomía	20	Retribución

Dado	Hechicería	Dado	Hechicería	Dado	Hechicería	Dado	Hechicería
1	Acto bizarro	13	Control de iluminación	25	Inquisición	37	Reproducir memoria
2	Aliviar vitalidad	14	Crear esbirros	26	Invisibilidad	38	Retro esfera
3	Amigarse con mecanismos	15	Descorporizarse	27	Momento de la verdad	39	Sentido mejorado
4	Arreglar lo roto	16	Disparo mágico	28	Muro de piedra	40	Ser uno solo
5	Atracción	17	Distorsionar percepción	29	Ola abrumadora	41	Servidumbre
6	Barrera	18	El objeto a mano	30	Paparruchadas idiomáticas	42	Simular sonido
7	Bola de fuego	19	Espada de doble filo	31	Pegamiento para pies	43	Sonda de escudriñamiento
8	Bomba de tiempo	20	Falso yo	32	Potenciar ofensiva	44	Surgimiento elemental
9	Cadenas mágicas	21	Forma falsa	33	Rapidez	45	Telequinesis
10	Congelación	22	Frisar potencial	34	Rayo	46	Titiritero
11	Conjurar mentira	23	Fuegos artificiales	35	Recalibración	47	Tratar padecimiento
12	Contrabandear	24	Grandilocuencia	36	Redirigir	48	Vórtice de viento

Equipo

Se tira un 1d10 y el resultado define la categoría de objeto. Tener en cuenta que las restricciones del **maestro** o la aventura pueden imponer restricciones sobre los objetos usables.

Dado	Tipo de objeto	Dado	Tipo de objeto
1	Armas	6	Barcos
2	Municiones	7	Orgánicos
3	Armaduras	8	Kits
4	Escudos	9	Artefactos menores
5	Generales	10	Artefactos mayores

Por cierto, esto tranquilamente se puede usar para randomizar recompensas de objetos o tesoro

-Para armas primero hay que delimitar el tipo, tirando 1d8. El resultado define el tipo (ej: espadas, de asta, etc..). Sabiendo el tipo se tira 1d10 para definir el arma en particular. Como cada categoría de armas tiene cantidades diferentes de objetos la cantidad de resultados del dado a ignorar es variable. Mas fácil se lee en las tablas a continuación.

Dado	Tipo de arma	Dado	Tipo de arma
1	A distancia	5	Espadas
2	Dagas	6	Flexibles
3	De asta	7	Hendidura
4	De puño	8	Impacto

-Para las municiones se tira 1d30 (ignorando del 22 al 30). El resultado marca la munición obtenida.

-Para las armaduras se tira 1d10 (ignorando el 10). El resultado marca la armadura obtenida.

-Para los escudos se tira 1d4. El resultado marca el barco obtenido.

-Para objetos generales se tira 1d100 (ignorando del 60 al 100). El resultado marca el objeto obtenido.

-Para los barcos se tira 1d6 (ignorando el 6). El resultado marca el barco obtenido.

-Para objetos orgánicos se tira 1d20 (ignorando del 18 al 20). El resultado marca el objeto obtenido.

-Para los kits se tira 1d20 (ignorando del 17 al 20). El resultado marca el kit obtenido.

-Para los artefactos menores se tira 1d30 (ignorando del 22 al 30). El resultado marca el artefacto obtenido.

-Para artefactos mayores se tira 1d100 (ignorando del 60 al 100). El resultado marca el objeto obtenido.

Dado	Arma: a distancia	Dado	Arma: a distancia
1	Arco compuesto	7	Boleadora
2	Arco de guerra	8	Cerbatana
3	Arco simple	9	Honda
4	Ballesta	10	Jabalina
5	Ballesta de asesino	11	Proyectil arrojadizo
6	Ballesta de repetición	12	

Dado	Arma: daga
1	Cuchillo
2	Daga curva
3	Daga defensiva
4	Daga larga
5	Daga punzante
6	Puñal

Dado	Arma: de asta
1	Atrapadora
2	Espatón
3	Guja
4	Hacha de petos
5	Lanza de caballería
6	Lanza larga
7	Márcola
8	Martillo enastado
9	Tridente

Dado	Arma: de puño
1	Brazalete afilado
2	Cuchilla anillada
3	Garras
4	Guantes de combate
5	Manopla
6	Puñal de mano

Dado	Arma: espada
1	Espada de armas
2	Espada de cesta
3	Espada larga
4	Espada ropera
5	Espagancho
6	Mandoble
7	Mutiladora
8	Sable
9	Terciada

Dado	Arma: flexible
1	Bastón seccionado
2	Cadenas
3	Espátigo
4	Hoz encadenada
5	Látigo
6	Proyectil acordonado

Dado	Arma: impacto
1	Atarraga
2	Bastón
3	Clava
4	Lanrote
5	Mangual
6	Martillo de guerra
7	Maza de armas
8	Palmeta
9	Porra

Dado	Arma: hendidura
1	Espadacha
2	Guadaña
3	Hacha arrojadiza
4	Hacha doble
5	Hacha larga
6	Hoz

Dado	Kit	Dado	Kit
1	Actuación	9	Ladrón
2	Arquero	10	Mago
3	Bravo	11	Mercader
4	Caballero	12	Navegante
5	Cazador	13	Noble
6	Doctor	14	Plebeyo
7	Duelista	15	Soldado
8	Explorador	16	Vasallo

Dado	Munición	Dado	Munición
1	Balin de cacería	12	Flecha ligera
2	Balin no letal	13	Flecha no letal
3	Balin perforante	14	Flecha perforante
4	Balin pesado	15	Piedra afilada
5	Dardo afilado	16	Piedra pesada
6	Dardo envenenado	17	Virote de cacería
7	Dardo no letal	18	Virote envenenado
8	Flecha de cacería	19	Virote hiriente
9	Flecha de fuego	20	Virote no letal
10	Flecha envenenada	21	Virote perforante
11	Flecha hiriente		

Dado	Armadura
1	Acolchada
2	Coraza
3	Cota de mallas
4	Cota de placas
5	De cuero
6	De justa
7	Laminada
8	Panoplia
9	Placas

Dado	Barco
1	De asalto
2	De guerra
3	Explorador
4	Mercante
5	Bote

Dado	Escudos
1	Broquel
2	Egida
3	Escudo de guerra
4	Escudo largo

Dado	Orgánico	Dado	Orgánico
1	Aceite	10	Pegamento
2	Afrodisiaco	11	Perfume
3	Alucinógeno	12	Pigmentos
4	Antídoto	13	Remedio
5	Calmante	14	Tabaco
6	Cerveza	15	Tinta
7	Elevadores	16	Veneno
8	Estimulantes	17	Vino
9	Maquillaje	18	

Dado	O. general	Dado	O. general	Dado	O. general	Dado	O. general
1	Abaco	16	Carcaj	31	Gema preciosa	46	Petate
2	Alforja	17	Carpa	32	H. de artesano	47	Piedra de afilar
3	Antorcha	18	Carro	33	H. quirúrgica	48	Pluma de escribir
4	Arpeo	19	Carruaje	34	Insignia	49	Ropa formal
5	Astrolabio	20	Carta de navegación	35	Instrumento musical	50	Ropa lujosa
6	Balanza	21	Cartas	36	Libro en blanco	51	Ropa simple
7	Barreta	22	Catalejo	37	Lupa	52	Saca flechas
8	Bridas	23	Clavija de escalada	38	Jabón	53	Silla de montar
9	Brújula	24	Cubierto	39	Joya	54	Soga
10	Cadena	25	Dado	40	Juguete	55	Trampa simple
11	Campana	26	Disfraz	41	Mapa	56	Vagón
12	Candil	27	Enciclopedia	42	Mochila de viaje	57	Vela
13	Cantimplora	28	Escalera	43	Olla	58	Vendaje
14	Caña de pescar	29	Espejo de mano	44	Pala	59	Vial
15	Capa	30	Ganzúa	45	Papel	60	

Dado	Artefacto menor	Dado	Artefacto menor
1	Adorno espía	12	Poción de curación
2	Agua bendita	13	Poción de la verdad
3	Broche del beso de la guadaña	14	Polvo de hada
4	Contrato mágico	15	Ranada
5	Fruta mágica	16	Semilla mágica
6	Gema mágica	17	Talismán de la buena suerte
7	Incienso del mas allá	18	Talismán de exorcismo
8	Mantel del banquete	19	Talismán de la guarda
9	Pluma viajera	20	Vela mediadora
10	Poción del cambio	21	Velo del mas allá
11	Poción de mejora	22	

Dado	A. mayor	Dado	A. mayor	Dado	A. mayor	Dado	A. mayor
1	Amuleto de eléfujo	16	Arma mórfica	31	Corona majestuosa	46	Instrumento mágico
2	Amuleto de fortificación	17	Arma sombría	32	Cuerno de batalla	47	Joyería del político
3	Amuleto de nulidad	18	Armadura de infiltración	33	Diadema de concentración	48	Joyería mágica
4	Archivo de bolsillo	19	Armadura de la venganza	34	Escudo de atracción	49	Manto salvaje
5	Arma cantora	20	Armadura del aventurero	35	Escudo translucido	50	Mascara de demonio
6	Arma de agua	21	Armadura elemental	36	Esponja de curación	51	Mascara de las mil caras
7	Arma de aire	22	Armadura hermética	37	Farol de la honestidad	52	Morral escudero
8	Arma de fuego	23	Armadura mágica	38	Gema de iluminación	53	Pincel mágico
9	Arma de la araña	24	Armadura mórfica	39	Gema espiritual	54	Riendas mágicas
10	Arma de la luz	25	Atrapasueños	40	Grimorio mágico	55	Tarot del adivinador
11	Arma de tierra	26	Bola de cristal	41	Guantes de armas	56	Varita de juguete
12	Arma del mago	27	Botas voladoras	42	Guantes de ladrón	57	Varita elemental
13	Arma del pio	28	Broche del escudo mágico	43	Herramientas mágicas	58	Velo ciego
14	Arma espiritual	29	Caldera mágica	44	Hilo del regreso	59	Zapatos ligeros
15	Arma explosiva	30	Cinturón poderoso	45	Hilos del mago	60	