

Este es un prototipo que busca condensar las reglas de WoW JdR en pocas páginas, este kit adjunta una herramienta para hacerse una ficha y las instrucciones de como emplearla en World of Warcraft:

## Paso 1 Crear personaje

Para crear el personaje obtendremos la herramienta de creación de fichas, esta se compone de un Excel con macros\* que nos permite pre-establecer los bonuses de nuestra raza y clase del personaje seleccionados sin tener que consultar un manual más extenso donde nos podamos perder, al grano todo.

### [Herramienta de creación de fichas](#)

\*Es posible que Windows y Office bloqueen las macros por temas de confianza, pero es seguro, tendréis que habilitar las macros manualmente desde propiedades del archivo y las opciones de office.

Una vez abierta la ficha podemos seleccionar nuestra raza y clase tras haberlos elegido podremos distribuir los puntos de cada familia y una vez terminados tendremos unos puntos de trasfondo para definir a nuestro personaje.

## Paso 2 Instalar Addons

Total RP3 + módulos.

Normalmente cuando vamos a rolear en el WoW solemos instalar el Total RP3 que nos provee de varias herramientas para rol y el Total RP3 extended para añadir objetos y misiones ambos nos proveerán de las funcionalidades que mejorarán nuestras opciones para rolear en el World of Warcraft.

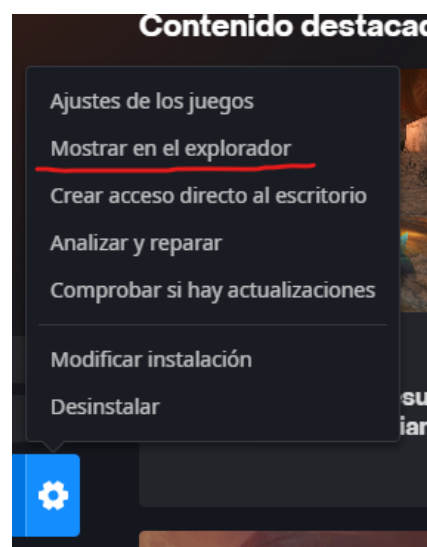
Se puede instalar desde la aplicación de curse o [WoWUp](#) o manualmente.

### Dicemaster

El Total RP3 tiene muchas funcionalidades útiles para el rol de World of Warcraft sin embargo, tiene algunas carencias que el Dicemaster nos compensa, este addon contiene una barra de salud y maná, la posibilidad de realizar tiradas de dados con bonificadores, guardar nuestras fichas y tener una mascota, además de varias herramientas para el narrador.

### [Addon de World of Warcraft Dicemaster](#)

Por ahora solo se puede instalar manualmente descomprimiendo las carpetas de Dicemaster y Dicemaster resources y pegándolos en la carpeta: `../World of Warcraft/_Retail/Interface/Addons`  
Para acceder directamente a la carpeta de instalación de World of Warcraft puedes ir al launcher de Battle.net y en el botón de jugar le das al engranaje para darle mostrar en el explorador.



El sistema y el addon tienen un canal de [Discord](#) donde puedes obtener ayuda y dar tu Feedback a los autores seguro que nos vendrán bien.

## Instrucciones de Dicemaster

Bienvenidos a la guía de Dicemaster, aquí voy a explicar paso a paso como configurar vuestro Addon correctamente y poder emplearlo al 100% de su capacidad

Al iniciar por primera vez tendremos esta configuración de pantalla:



Para mover las ventanas le damos Escape (ESC) y le damos al modo edición para mover los marcos.



Dejo una sugerencia en un montaje con todos los nombres de los marcos de Dicemaster.





Para importar el rasgo número uno abriremos el menú de rasgos clicando en el Libro, seleccionaremos el rasgo uno y seleccionaremos el botón de importar.



abriremos <https://github.com/Bohwuen/WoW-RPG/blob/master/Plantillas/plantilla%20rasgo%20racial.txt> y copiaremos todo el texto para introducirlo en la línea de importación.



pegamos en la ventana y le damos a importar.



debería aparecernos esto:



Repetimos el proceso para los rasgos 2, 3, 4 y 5.

Rasgo 2 <https://github.com/Bohwuen/WoW-RPG/blob/master/Plantillas/plantilla%20rasgo%20de%20clase.txt>

Rasgo 3 <https://github.com/Bohwuen/WoW-RPG/blob/master/Plantillas/plantilla%20rasgo%20de%20Estadisticas.txt>

Rasgo 4 <https://github.com/Bohwuen/WoW-RPG/blob/master/Plantillas/plantilla%20rasgo%20de%20Profesiones.txt>

Rasgo 5 <https://github.com/Bohwuen/WoW-RPG/blob/master/Plantillas/plantilla%20rasgo%20de%20Magia%20y%20Estilos.txt>





Lo siguiente será importar la ficha que lo haremos de esta manera:



Teniendo este resultado:



Uso de panel de dados:

Click derecho para tirar dados, se puede clicar en el contenido donde pone "1D20+0" para cambiar la fórmula respetando la Aritmetica:  $XdY+Z$  donde: X es el número de dados a lanzar D hace referencia al dado (es una constante) Y es el número de caras del dado + o - es el modificador Z es el bonificador de la suma. También se pueden hacer Macros con esta sintaxis para lanzar dados por ejemplo:

/dice 1D20+0  
/dice 2D6+2  
/dice 1D8+0  
/dice 1D10



Si le das Click derecho al dado gigante expandirás el menú rápido: (si ya sé hay muchos circulitos pero con la ficha terminada la cantidad de círculos será menor a la mitad)



El Botón del Libro ya lo conocéis, si le dais abriréis el editor de rasgos donde podreis encontrar tres pestañas en la parte inferior de la ventana:

- 1-Rasgos
- 2-Habilidades
- 3-Mascota



En Habilidades tenemos el menú de habilidades donde podremos configurar nuestra ficha. si seleccionas una habilidad podremos tener la opción de modificar una habilidad con los siguientes botones:

1 disminuir cantidad, si le das a Shift+ Click puedes disminuir la cantidad máxima de la habilidad.

2 aumentar habilidad, si le das a Shift+ Click puedes aumentar la cantidad máxima de habilidad.

3 olvidar habilidad ¡NO TOCAR!

4 desplegable de alineamiento.



En la pestaña de Mascotas se puede crear una mascota para nuestro personaje.

1 Activación de mascota

2 Icono de mascota

Selector de modelo de mascota.

3





## Volcado de ficha al Dicemaster

Suponiendo que tenemos la ficha completa, ahora solo queda trasladarla al DiceMaster, si habéis seguido la guía de DiceMaster ya habréis importado las plantillas de fichas y rasgos, si no es así regresado a Instrucciones de Dicemaster e importáis las fichas y los rasgos, cuando lo hagáis regresáis a este punto.

Una vez importadas la ficha y los rasgos escribimos en el Rasgo de raza los rasgos de raza de esta manera:



Los rasgos de Clase deben quedar de esta manera:



Las estadísticas deben quedar así:





Las Profesiones de esta otra:



Y terminamos con los estilos así:



Pasando a las Habilidades seleccionamos una a una las habilidades y las aumentamos según hemos rellenado la ficha:



Después de rellenar la ficha vamos a ocultar los atributos y las habilidades de armas que tengamos a cero, para ello iremos a los iconos de ojos y le daremos a ocultar todas y cada una de las habilidades.



Ahora veremos que al hacer click derecho al dado gigante del panel de dados el anillo de habilidades tiene menos cantidad de habilidades.



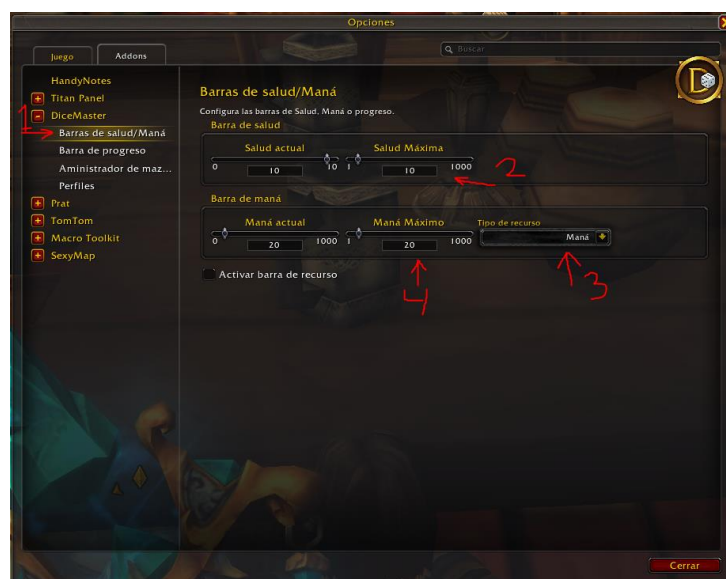
-Haciendo Click al dado gigante. -  
Haciendo Click derecho al dado gigante y elegir la habilidad designada. -  
Abriendo el editor de rasgos, ir a la pestaña de Habilidades, buscar la habilidad designada y darle al icono de dados. -Usando el comando /dice 1D20+0



Lo siguiente será abrir la configuración de DiceMaster, para ello buscaremos el icono de minimapa de DiceMaster y le daremos Click Derecho



Una vez abierta la configuración iremos al apartado de barras de salud de maná (1)  
2 Estableceremos la salud máxima de nuestro personaje con estos parámetros:  
1 punto de aguante = 5 puntos de salud.  
3 Establecemos nuestra barra de maná/Ira/energía...  
4 Establecemos el maná máximo de nuestro personaje con estos parámetros:  
1 punto de energía= 5 puntos de maná.





Y Voila tenemos configurados la salud y el maná de nuestros personajes:



## Uso de Sistema

El sistema de WoW JdR se compone de los siguientes tipos de estadísticas:

- Atributos principales.
- Habilidades activas.
- Habilidades pasivas.

Los atributos principales son el eje principal de las habilidades estos se

relacionan con alguna habilidad en concreto y se suman.

Las Habilidades son destrezas y conocimientos que permiten al personaje resolver situaciones adversas mediante tiradas.

Las Habilidades pasivas son conocimientos que el personaje posee y permiten al personaje resolver situaciones sin tiradas, empleando la cantidad en la habilidad como un requisito fijo para realizar acciones.

### Lista de Atributos

Vigor  
Destreza  
Inteligencia  
Voluntad  
Percepción  
Carisma

Aguante  
Energía

1 punto de Aguante  
equivale a 5p de salud.  
1 punto de Energía  
equivale a 5p de  
Energía.

### Lista de habilidades

Atletismo  
Sigilo  
Juego de manos  
Subsistencia  
Acrobacias  
Buscar  
Alerta  
Aprendizaje  
Interpretación  
Subterfugio  
Trato con Animales  
Intimidación  
Diplomacia  
Parada y Bloqueo  
Esquivar  
Metamagia  
Taumaturgia  
Fe  
Espiritualidad  
Naturaleza  
Caos

- \* suma con Vigor
- \* suma con Destreza
- \* suma con Inteligencia
- \* Suma con Voluntad
- \* Suma con Percepción
- \* Suma con Carisma

### Lista de Armas

Espadas de una mano  
Espadas de dos manos  
Mazas de una mano  
Mazas de dos manos  
Hachas de una mano  
Hachas de dos manos  
Arcos  
Armas de fuego  
Ballestas  
Armas arrojadizas  
Bastones  
Varitas  
Dagas  
Armas de Asta  
Armas de Puño  
Gujas de guerra  
Escudo  
Sin Armas



## **Lista de habilidades Pasivas**

### **Resistencias:**

Disminuyen el tipo de daño equivalente a la resistencia designada.

### **Magias:**

Conocimientos del usuario en campos mágicos cuanto mayor sea el conocimiento podrá emplear conjuros más poderosos.

### **Estilos:**

Refinamiento en técnicas de combate cuanto mayor sea su entrenamiento tendrá acceso a técnicas más letales.

### **Conocimientos:**

Conocimientos del personaje en ciertos campos.

### **Profesiones:**

Soltura del personaje en las técnicas de artesanía o recolección de materiales.

## Armas

Cuando tenemos éxito en el intento de golpear con un arma lanzaremos una tirada para saber cuanto daño realizará esa arma.

En los siguientes cuadros tendremos el ejemplo de los daños que realizan las armas

Arma	Daño	Tipo de daño
Espada a una mano	1D6	Cortante
Espada a dos manos	1D8	Cortante
Maza a una mano	1D6	Contundente
Maza a dos manos	1D8	Contundente
Hacha a una mano	1D6	Seccionador
Hacha a dos manos	1D8	Seccionador
Arcos*	1D6	Punzante
Ballestas*	1D6	Punzante y Penetrante
Armas de fuego*	1D6	Punzante y Penetrante
Bastones	1D6	Incapacitante
Varitas	1D6	Daño mágico
Dagas	1D4	Punzante
Armas de puño	1D4	Incapacitante, Cortante o Punzante.
Armas de Asta	1D8	Incapacitante, Cortante o Punzante.
Escudos	1D4	Contundente

Tipo de daño	Efecto
Cortante	Al impactar lanza un D6 dif.5 para causar hemorragia. <b>Hemorragia:</b> Causa 1 a 2 p de daño por turno hasta que la herida sea sanada.
Contundente	Al impactar lanza un D6 dif.5 para causar fractura. <b>Fractura:</b> Causa penalización en todas las tiradas restando -2 hasta ser sanado completamente.
Seccionador	Al impactar lanza un D6 dif.5 para causar seccionamiento. <b>Seccionamiento:</b> Causa incapacitación en el miembro que requiera el uso de este para realizar acciones hasta ser sanado completamente.
Punzante	Al impactar lanza un D6 dif.5 para causar punzada. <b>Punzada:</b> Causa 2 a 4p de daño por turno hasta que la herida sea sanada.
Penetrante <numero>	Ignora <puntos> de armadura.
Incapacitante	Al impactar lanza un D6 dif.5 para causar Incapacitación. <b>Incapacitación:</b> Sufre de aturdimiento por un turno.
Mágico	Al impactar lanza un D6 dif.5 para causar efecto mágico.

## Hechizos y facultades

Los personajes pueden ejecutar hechizos y habilidades especiales que hacen mas daño que un simple impacto de arma, estos requieren una habilidad mínima en la escuela



designada, un gasto considerable de energía y hasta tener un tiempo de agotamiento. Se pueden tomar como ejemplo habilidades del juego original de World of Warcraft o adaptar hechizos de Dragones y Mazmorras.

Escuelas de hechizos y facultades:

#### Hechizos

Arcanismo  
Piromancia  
Criomancia  
Nigromancia  
Magia Rúnica  
Demonología  
Piromancia Vil  
Magia Sangrienta  
Magia de la sombra  
Magia druídica: Feral  
Magia druídica: Equilibrio  
Magia druídica: Vida  
Magia elemental: Agua  
Magia elemental: Fuego  
Magia elemental: Tierra  
Magia elemental: Aire  
Dominio de la Luz  
Chi  
Evocación: Rojo  
Evocación: Verde  
Evocación: Azul  
Evocación: Bronce  
Evocación: Negro

#### Facultades

Maestro de Armas  
Furibundo  
Protector  
Puntería  
Supervivencia  
Maestro de bestias  
A.A.M.M Maestro cervecero  
A.A.M.M. Caminavientos  
Asesinato  
Sutileza  
Forajido  
Protector Sagrado  
Represión  
Devastación  
Venganza  
Caballero sangriento  
Caballero de Hielo  
Caballero profano

#### Dificultad de Hechizo o facultad

1 Estudiante  
2 Aprendiz  
3 Practicante  
4 Experto  
5 Maestro  
+6 Genio

#### Coste de Energía

1 Trivial  
3 Fácil  
5 Duro  
7 Costoso  
9 Difícil

#### Tiempo de agotamiento

Algunas facultades son tan difíciles o dejan alguna clase de secuelas que impiden que puedan emplearse repetidamente por tanto tendrán una frecuencia de uso.

teniendo en cuenta que un turno de acción son 6 segundos podemos fijar el tiempo de reutilización de los hechizos y facultades por segundo o turnos.

12s, 2 turnos  
18s, 3 turnos  
24s, 4 turnos  
30s, 5 turnos  
36s, 6 turnos  
42s, 7 turnos  
48s, 8 turnos

## Desarrollo del Combate

Pese al caos de las batallas es esencial mantener un orden de turnos y fases de batalla para disfrutar de una buena experiencia de juego.

### Iniciativa

El orden de batalla se determinará con una tirada de dados 20 sumándole la velocidad del personaje el orden se determinará de las mayores tiradas a las menores.

### Fases de Turnos de combate

Para seguir un orden en la batalla un turno se divide en las siguientes fases:

#### Inicio

El Jugador o el narrador determinan el objetivo del atacante y procede a describir el siguiente ataque.

#### Acción

El jugador tras describir la acción el narrador da luz verde a la tirada diciendo que bonos emplear, y se procede a lanzar dados.

(Este turno puede ser empleado para luchar, sanar hablar...etc.).

#### Acciones:

Movimiento

Ataque

Cargar ataque

Preparar protección  
permanecer alerta  
recuperación.

#### Respuesta

El objetivo de la acción describe su respuesta y el narrador le dice que bonos utilizar a continuación se realiza una tirada de los dados correspondientes y se procede a la comparación de dados.

Tras la comparación de dados según el resultado se puede quitar la salud perdida que corresponda en el caso de que el atacante supere al defensor, si el defensor supera al atacante este podrá evitar el ataque, si la defensa supera al ataque por más de 15 se podrá proceder a un contrataque.

#### Possible contracción

En caso de fallo en la tirada de acción, si hay una diferencia de 15 entre el dado del defensor y el atacante, el defensor puede responder con una reacción en respuesta que se solucionará en otra tirada, y se volverá al ciclo de acción y defensa, salvo que en este caso no hay posibilidad de contracción.

#### Contrataque

En caso de fallo en la tirada de combate, si hay una diferencia de 15 entre el dado del defensor y el atacante, el defensor puede responder con un ataque en respuesta que se solucionará en otra comparación de tiradas.

#### Possible contra acción

En caso de fallo en la tirada de combate, si hay una diferencia de 15 entre el dado del defensor y el atacante, el defensor puede responder con un ataque en respuesta que se solucionará en otra tirada, y se volverá al ciclo de ataque y defensa, salvo que en este caso no hay posibilidad de contrataque.

#### Sanaciones

Para realizar sanaciones ya sean usuarios de magia o medicina deberán lanzar los dados siguiendo las pautas de D10 o D20.

D10: sumar atributo y habilidad y lanzar X dados de 10 igual a la suma de atributo y habilidad. D20: lanzad dado de 20 y sumarle atributo y habilidad, el resultado será la tirada final a emplear y comparar.

## *Resolución de daño y heridas*

### *Puntos de daño*

Los puntos de daño son los que figuran en la habilidad usada, normalmente en los ataques físicos se toma como referencia el daño de arma y se le suman los puntos de daño de la habilidad.

Por ejemplo, si un guerrero tiene un hacha que realiza 3 de daño y realiza un golpe heroico que añade +2 al daño de arma los puntos de daño finales ascenderán a 5.

En el caso de los ataques con magia se toma como referencia el daño de conjuro y se le suman los puntos de foco (el foco en el arma empuñada que ayuda al conjurador a realizar hechizos).

Por ejemplo, si un mago lanza una bola de fuego que realiza 4 de daño y su foco tiene un valor de +1 los puntos de daño finales ascienden a 5.

Se procede a comparar los puntos de daño con los puntos de armadura, y en el caso que los puntos de daño superen los de armadura, se procede a hacer una resta y el resultado se reflejan como pérdidas de puntos de vida, y se procede a restar un punto de armadura por impacto.

En caso de que los puntos de daño igualen los puntos de armadura, el personaje no sufrirá herida alguna, sin embargo, se le restará un punto a la armadura.

En caso de que la armadura supere los puntos de daño ni el personaje ni la armadura sufrirán daño alguno.

### *Fin del combate*

Cuando una de las partes no pueda seguir luchando o dejen de luchar se terminará el combate por lo que se dará

paso a la resolución de la batalla en consecuencia de las acciones.

### *Victoria*

Tras la batalla si todos los enemigos son apaciguados, derrotados o asesinados se da por finalizada la batalla, a partir de ahí el narrador procederá a repartir puntos de experiencia y en el caso de que las hubiera recompensas.

### *Derrota*

En las batallas la victoria nunca está asegurada, lo que sí sabemos es que si sufrimos heridas severas o nos dan un golpe contundente podemos caer inconscientes, si todos los personajes son derrotados en esta batalla es posible que sean atrapados, o dejados a su suerte o en el peor de los casos asesinados.

### *Muerte*

En caso de muerte de los personajes existe una entidad que vela por los recién fallecidos, esta entidad llamada el ángel de la resurrección guía a los fallecidos al otro lado, en algunos casos esta entidad ve que esta muerte no estaba destinada a ocurrir y si el personaje en cuestión se resiste a morir el ángel de la resurrección le dará la oportunidad de recuperar su cadáver y resucitarlo, sin embargo esta acción no es del todo gratuita, aquel que muera y use esta posibilidad para resucitar sufrirá un perjuicio que romperá por completo su armadura y estará obligado a acampar o marchar a la taberna más cercana para descansar y tratar sus heridas, ya que el ángel de la resurrección habrá resucitado el cadáver sanando las heridas letales pero estas no terminaron de sanar completamente, el tiempo de descanso será determinado a juicio del director de juego.

Velocidades de personaje:

Estatura pequeña 6m

Estatura baja 8m

Estatura Media 10m



Estatura alta 12m  
Raza veloz 14m

## Descansos

Descanso corto: un descanso menor a una hora, lo suficiente para tomar un tentempié, emplear unos primeros auxilios y restaura  $\frac{1}{4}$  de salud y energía.

Descanso Medio: Un descanso aproximadamente de tres horas, lo suficiente para una comida completa, un tratamiento médico eficaz y restaura  $\frac{2}{3}$  de salud y energía.

Descanso Largo: Se trata de una larga jornada de descanso, se consumen víveres, se pasa la noche y se restauran todos los puntos de salud y energía.

