

El Libro de Esher v0.9.9.1
Generador de personajes para Rolemaster

(<http://librodeesher.sourceforge.net/>)

Jorge Hortelano Otero

10 de octubre de 2012

Índice general

I	Como generar personajes	9
1.	Aplicación	11
1.1.	Ventana principal	11
1.1.1.	Menú	11
1.1.1.1.	Archivo	11
1.1.1.2.	Generar Personaje	12
1.1.1.3.	Insertar	12
1.1.1.4.	Personaje Aleatorio	12
1.1.1.5.	Configuración	12
1.1.1.6.	Otros	13
1.1.1.7.	Ayuda	13
1.1.2.	Datos del personaje	13
1.1.2.1.	Nombre	13
1.1.2.2.	Raza	13
1.1.2.3.	Profesión	13
1.1.2.4.	Nivel	13
1.1.2.5.	Subir Nivel	13
1.1.2.6.	Cultura	14
1.1.2.7.	Adiestramientos	14
1.1.2.8.	Sexo	14
1.1.2.9.	Reino	14
1.1.2.10.	Puntos de Desarrollo	14
1.1.3.	Cuadros de texto	14
1.1.3.1.	Cuadro de características	14
1.1.3.2.	Cuadro de habilidades	14
2.	Generación de personajes	15
2.1.	Seleccionar las características	15
2.1.1.	Tabla de características	16
2.1.1.1.	Valores Temporales	16
2.1.1.2.	Valores Potenciales	16
2.1.1.3.	Otros Valores	16
2.1.1.4.	Apariencia	16
2.1.2.	Puntos de características	16
2.1.3.	Características aleatorias	16
2.2.	Selección de habilidades profesionales	16
2.3.	Seleccionar la cultura	17
2.3.1.	Orden de las categorías de armas	17

2.3.2.	Habilidades de cultura	18
2.3.3.	Puntos de idiomas	18
2.3.4.	Aficiones	18
2.3.5.	Listas de hechizos	18
2.3.6.	Cultura aleatoria	18
2.4.	Seleccionar los adiestramientos deseados	18
2.4.1.	Listado de adiestramientos	18
2.4.2.	Adiestramiento	19
2.4.2.1.	Categorías y habilidades	19
2.4.2.2.	Mejora de características	19
2.4.2.3.	Aceptar, Cancelar y Aleatorio	20
2.5.	Gastar los puntos de desarrollo en categorías y habilidades	20
2.5.1.	Selección de categorías	20
2.5.2.	Selección de habilidades	20
2.5.2.1.	Gastar puntos de desarrollo para adquirir rangos	20
2.5.3.	Otros gastos de puntos de desarrollo	21
2.5.4.	Resumen de categorías y habilidades	21
2.5.5.	Distribución aleatoria de los puntos de desarrollo	21
2.6.	Historial	21
2.6.1.	Mejora de categorías y habilidades	21
2.6.2.	Aumento de características	22
2.6.3.	Objetos mágicos	22
2.7.	Talentos	22
2.7.1.	Listado de talentos	22
2.7.2.	Coste de talentos	22
2.7.3.	Descripción	23
2.7.4.	Listado de talentos escogidos	23
3.	Subida de nivel remota	25
3.1.	Introducción	25
3.2.	Metodología	25
3.2.1.	Generar el personaje	25
3.2.2.	Subir de nivel	25
3.2.3.	Exportar el nivel	25
3.2.4.	Importar el nivel	26
3.2.5.	Futuros niveles	26
3.2.6.	Seguridad del sistema	26
4.	Generación aleatoria de personajes	27
4.1.	Utilidad de la generación aleatoria de personajes	27
4.2.	Generar un personaje aleatorio	27
4.2.1.	Diferencias entre un personaje especializado y uno genérico	27
4.2.2.	Aleatorio puro o con habilidades sugeridas	27
4.2.3.	Aplicar inteligencia a la aleatorización	28
5.	Inserción de datos nuevos	29
5.1.	Insertar Personajes	29
5.1.1.	Utilidad de la inserción de personajes	29
5.2.	Inserción de categorías y habilidades nuevas	29
5.2.1.	Inserción de categorías	29

<i>ÍNDICE GENERAL</i>	5
-----------------------	---

5.2.2. Inserción de habilidades	30
---	----

6. Opciones de configuración	31
-------------------------------------	-----------

6.1. Ventana de configuración	31
6.1.1. Habilidades	31
6.1.2. Personajes aleatorios	32
6.1.3. Ficha PDF	32
6.1.4. Módulos	32

II Añadir nuevas opciones a El Libro De Esher	33
--	-----------

7. Añadir nuevos módulos	35
---------------------------------	-----------

7.1. Creación de módulos	35
7.2. Donde situar las nuevas razas	35
7.3. Plantilla de razas	35
7.3.1. Modificación a las características	36
7.3.2. Modificación a la tirada de resistencia	36
7.3.3. Progresiones	36
7.3.4. Profesiones Restringidas	36
7.3.5. Partida del alma	36
7.3.6. Tipo de raza	36
7.3.7. Tamaño de raza	36
7.3.8. Recuperación	36
7.3.9. Idiomas	37
7.3.10. Historial	37
7.3.11. Listado de idiomas	37
7.3.12. Habilidades comunes	37
7.3.13. Habilidades restringidas	37
7.3.14. Culturas	37
7.3.15. Especiales	37
7.3.16. Talentos	37
7.3.17. Nombres masculinos	37
7.3.18. Nombres femeninos	38
7.3.19. Apellidos	38
7.4. Donde situar las nuevas categorías y habilidades	38

Índice de figuras

1.1. Ventana principal del programa.	11
2.1. Ejemplo de uso de la ventana de características.	15
2.2. Selección de habilidades comunes para un alquimista.	17
2.3. Ejemplo de uso de la ventana de cultura.	17
2.4. Listado de adiestramientos.	19
2.5. Selección de un adiestramiento.	19
2.6. Ejemplo de selección de categorías y habilidades.	20
2.7. Ventana de historial.	21
2.8. Ventana de Talentos.	22
5.1. Ejemplo de la inserción de nuevas categorías o habilidades.	30
6.1. Ventana de configuración.	31

Parte I

Como generar personajes

Capítulo 1

Aplicación

1.1. Ventana principal

Al ejecutar el programa, aparecerá inmediatamente la ventana principal del mismo. En dicha ventana se podrá observar un menú principal, con todas las opciones de creación del personaje, unos campos que definen al personaje y dos cuadros de texto que incluirán un resumen del mismo.

Ag	Co	Me	Ra	Ad	Em	In	Pr	Rp	Fu
1	9	0	0	3	3	0	4	2	9
Armadura Ligera									
1/1/1									
* Cuero Blando									
2									
* Cuero Endurecido									
2									
Armadura Media									
2/2/2									
* Cota de Mallas									
1									
Armadura Pesada									
2/2/2									
Armas 2manos									
5									
* Mangual									
1									
Armas Arrojadizas									
2/5									

Figura 1.1: Ventana principal del programa.

A continuación se detallan las opciones visibles de la Ventana Principal.

1.1.1. Menú

El menú que permite seleccionar las distintas opciones de la creación de personaje. No están disponibles todas las opciones en todo momento, ya que algunas dependen de las opciones seleccionadas anteriormente. Por tanto, se deberán realizar algunas acciones para que otras sean activas. Además, las acciones ya confirmadas no podrán rehacerse una vez se inicie el siguiente paso en la creación de personajes.

1.1.1.1. Archivo

Esta opción del menú permite manejar las opciones básicas del programa. Tales como:

Nuevo: Borra todos los datos del personaje y comienza la realización de uno nuevo. Se perderá toda la información que no haya sido guardada.

Cargar: Permite cargar los datos de un personaje guardado anteriormente. No es compatible con otras versiones anteriores de El Libro de Esher, así que cada vez que actualices el programa, deberás de generarlos de nuevo con la opción Insertar (Ver Capítulo 5).

Salvar: Permite guardar el personaje para ser retomado en otro momento.

Exportar (Texto): Guarda los datos del personaje en un fichero de texto simple para que pueda ser abierto en cualquier equipo sin necesidad de ningún software especial. Normalmente es el formato utilizado en los libros para describir PNJs.

Exportar (Texto abreviado): Guarda solamente los datos más importantes del personaje como se hace normalmente en algunos libros de Rolemaster para los monstruos. Las categorías utilizan una abreviatura previamente acordada en el documento que las define. Es útil para incluir personaje dentro de la descripción de aventuras sin ocupar demasiado espacio.

Exportar (PDF): Genera un fichero en PDF que imita las fichas originales de Rolemaster.

Exportar (PDF Combinado): Genera un fichero en PDF que imita las fichas originales de Rolemaster que agrupan las habilidades por Categorías.

Salir: Cierra el programa.

1.1.1.2. Generar Personaje

Contiene las opciones para generar el personaje paso a paso, como se haría respetando el reglamento del Rolemaster. Por tanto, algunos pasos solo estarán disponibles si previamente se han completado los anteriores. Para más información consultar el Capítulo 2.

1.1.1.3. Insertar

Permite insertar o modificar un personaje saltándose todas las reglas de Rolemaster. Aquí el programa no realiza ninguna comprobación. También permite añadir categorías y habilidades inventadas. Ver Capítulo 5 para más información.

1.1.1.4. Personaje Aleatorio

Genera aleatoriamente personajes en unos pocos segundos. Para más detalles ver Capítulo 4.

1.1.1.5. Configuración

Permite cambiar algunas opciones de la aplicación. Se verá más adelante en el Capítulo 6.

1.1.1.6. Otros

Permite generar una ficha de personaje en blanco para ser utilizada normalmente. Resulta el equivalente de fotocopiar la hoja de personajes del reglamento.

1.1.1.7. Ayuda

Muestra los datos del programa relativos al autor, las versiones del mismo o la licencia.

1.1.2. Datos del personaje

Esta sección está compuesta por un conjunto de campos, listas desplegables y selecciones que indican el punto de partida para la generación de tu personaje. Estos datos son utilizados tanto si generas tu personaje de forma convencional o de forma aleatoria.

1.1.2.1. Nombre

En este campo se puede escribir el nombre del personaje. Lo aquí escrito aparecerá después en la ficha del personaje. Si el campo se deja en blanco, el programa seleccionará algún nombre al azar del listado que exista en su ficha de raza dependiendo del sexo escogido.

1.1.2.2. Raza

Aquí el usuario puede escoger la raza del personaje. Esta elección será la primera que deberá de hacer ya que la disponibilidad de numerosas opciones tales como la profesión o la cultura pueden depender de la raza escogida.

1.1.2.3. Profesión

La profesión del personaje. El listado varía de acuerdo con la raza escogida y las profesiones definidas en la aplicación. Puedes cambiar la profesión hasta que se hayan seleccionado los valores de las características. Una vez se seleccionen las características, esta opción permanece bloqueada, ya que un cambio afectaría a las características ya elegidas. Se deberá crear un personaje nuevo para poder modificar esta opción.

1.1.2.4. Nivel

El nivel actual del personaje. Cuando generas un personaje nuevo, su valor es uno.

1.1.2.5. Subir Nivel

Este botón permite incrementar en uno el nivel del personaje, calculando los aumentos de características y el incremento de los puntos de desarrollo automáticamente. Solamente se puede subir un nivel cada vez, ya que los puntos de desarrollos deben de ser gastados cada vez que se incrementa en uno el nivel.

1.1.2.6. Cultura

Permite seleccionar la cultura del personaje. El listado variará según la raza escogida y las culturas disponibles para el programa. Esta opción se bloqueará una vez se distribuyan los puntos de cultura en el personaje, ya que obviamente dependen de la escogida.

1.1.2.7. Adiestramientos

Aquí aparece el listado de los adiestramientos obtenidos por el personaje. Este campo no se puede modificar, ya que los adiestramientos se eligen en el menú de creación de personaje. Solamente tiene efecto informativo.

1.1.2.8. Sexo

Con escasa repercusión en la generación del personaje. Indica al programa el listado de nombres entre los que puede seleccionar el programa en el caso de que se genere el personaje aleatoriamente.

1.1.2.9. Reino

Una vez seleccionada la profesión y las características del personaje, permite seleccionar el reino de magia. Las opciones disponibles dependerán de la profesión del personaje. Una vez distribuidos los puntos de la cultura, se bloqueará esta opción, ya que se considera inmutable en el desarrollo del personaje.

1.1.2.10. Puntos de Desarrollo

Los puntos de desarrollo obtenidos con las características del personaje. Este valor se autocalcula según se van gastando y no puede ser modificado por el usuario.

1.1.3. Cuadros de texto

Los cuadros de texto muestran un resumen del personaje según los pasos alcanzados. La información dada permite al usuario ver un esbozo del resultado final del personaje según se modifican las cosas. No pueden ser modificados, únicamente permiten consultar el estado del personaje mientras se genera.

1.1.3.1. Cuadro de características

Muestra únicamente el valor total de cada una de las características del personaje, a modo de consulta.

1.1.3.2. Cuadro de habilidades

Muestra el listado de categorías y habilidades que tienen algún rango en el personaje o sean comunes o profesionales. Utilizado únicamente a modo orientativo y por tanto no puede ser modificado desde aquí. Para cambiarlo hay que ir a la opción adecuada del menú.

Capítulo 2

Generación de personajes

2.1. Seleccionar las características

La Ventana de Características permite al usuario desarrollar las características del personaje. Es el primer paso a realizar en la generación del personaje, como así especifica el reglamento.

	Temporal	Potencial	B. Básica	B. Ra...	To...
Agilidad	75	90	2	-2	0
Constitución	31	95	0	2	2
Memoria	90	74	5	0	5
Razón	31	76	0	0	0
Autodisciplina	75	92	2	0	2
Empatía	70	97	1	0	1
Intuición	90	63	5	4	9
Presencia	63	77	0	4	4
Rapidez	31	95	0	-2	-2
Fuerza	31	97	0	4	4
Apariencia	82				

Puntos de Características: 587 / 660 Aleatorio Confirmar

Figura 2.1: Ejemplo de uso de la ventana de características.

Una vez seleccionadas las características, el usuario no podrá cambiar la profesión del personaje, ya que el valor temporal de algunas características dependen de esta.

2.1.1. Tabla de características

2.1.1.1. Valores Temporales

El usuario puede incrementar los valores temporales de las características de acuerdo con el coste en puntos de características especificado en el reglamento del rolemaster. Además, esta herramienta tiene en cuenta algunas limitaciones, como que las características principales de la profesión deben de valer un mínimo de 90, o el mínimo valor posible para cualquier otra característica.

2.1.1.2. Valores Potenciales

Los valores potenciales serán autocalculados una vez se presione el botón *Confirmar* o el botón *Aleatorio*. Se calculan siguiendo las normas del Rolemaster especificadas en el reglamento básico.

2.1.1.3. Otros Valores

Los valores de Raza, Especial o Total son autocalculados. Por tanto el usuario no puede cambiar nada de ellos. Se muestran a efectos informativos.

2.1.1.4. Apariencia

El programa calcula aleatoriamente la Apariencia final del personaje tal como se describe en el reglamento de Rolemaster. El valor se obtiene una vez las características son confirmadas dando al botón correspondiente.

2.1.2. Puntos de características

La aplicación permite al personaje distribuir 660 puntos de características. Informa en todo momento de cuantos puntos dispone el usuario para repartir. Para aceptar el valor final de las características, hay que presionar el botón adecuado para ello. Si se desea, este valor puede ser modificado.

2.1.3. Características aleatorias

Si así se prefiere, se puede dejar al criterio del programa la distribución de las características. La probabilidad de aumentar una característica viene determinada por el orden presentado en la plantilla de la profesión escogida. Este orden puede ser modificado si se cambia la plantilla.

2.2. Selección de habilidades profesionales

Muchas profesiones incluyen habilidades comunes o profesionales. Normalmente están ya determinadas por la profesión, pero a veces pueden ser escogidas por el usuario. Una vez el personaje ha seleccionado la profesión y comienza a escoger las características de la misma, aparecerá si fuera necesario, una ventana que le permitirá escoger las habilidades adecuadas.

Por ejemplo, en la Figura 2.2 muestra la ventana que aparecería, si un usuario desea hacer un personaje alquimista. Tal como describe la profesión, un alquimista tiene seis habilidades dentro de oficios que son profesionales. Hay



Figura 2.2: Selección de habilidades comunes para un alquimista.

que tener cuidado en la elección, ya que estas opciones no podrán ser cambiadas posteriormente, por lo que si se cambia de opinión, se deberá realizar de nuevo el personaje para poder cambiar los valores.

2.3. Seleccionar la cultura

El siguiente paso en la creación de un personaje es la selección de su cultura. Para seleccionar la cultura, se va a la opción correspondiente en el menú “Generar Personaje”. Una vez seleccionado se abrirá una ventana como la mostrada en la Figura 2.3.



Figura 2.3: Ejemplo de uso de la ventana de cultura.

La ventana de cultura está dividida en varias secciones:

- Orden de las categorías de armas
- Habilidades de Cultura
- Aficiones
- Idiomas
- Hechizos

2.3.1. Orden de las categorías de armas

Esta opción representa una lista en la que las armas situadas en la parte superior son aquellas en las que el PJ tiene prioridad sobre ella. Es decir, el coste de los rangos irá por orden creciente de arriba a abajo.

2.3.2. Habilidades de cultura

Cada cultura da unos rangos fijos a determinadas categorías y habilidades. Además, en algunos casos, permite escoger a que habilidad se le asignan los rangos, como por ejemplo en las categorías de armas. Aquí el usuario puede plasmar sus deseos.

El programa obtiene las habilidades disponibles según lo indicado en el fichero categorías.txt. Una excepción es el caso de las armas, que solamente aparecen aquellas propias de la cultura, tal como se indica en el reglamento.

2.3.3. Puntos de idiomas

Todas las culturas tienen puntos de idioma a distribuir en diferentes lenguas. Aquí el usuario puede distribuir los puntos correspondientes en las distintas culturas. Nota: El programa no distingue entre desarrollo permitido de la adolescencia o lenguas obtenidas por raza. Si se desea, se deberá tener en cuenta estos valores mentalmente.

2.3.4. Aficiones

Una cultura otorga varios puntos de aficiones. El usuario puede distribuirlos, teniendo en cuenta que no puede indicar más puntos que rangos posibles en un nivel.

2.3.5. Listas de hechizos

Algunas culturas permiten asignar rangos a algunas listas abiertas. Esta opción incluye los rangos indicados en la lista seleccionada.

2.3.6. Cultura aleatoria

Puedes seleccionar este botón y el programa escoge aleatoriamente todos los valores descritos anteriormente.

2.4. Seleccionar los adiestramientos deseados

Una de las muchas opciones a la hora de generar el personaje es obtener uno o más adiestramientos. El Libro de Esher lo refleja con esta opción.

2.4.1. Listado de adiestramientos

El usuario tiene la opción de escoger uno o más adiestramientos para su personaje. Para ello está esta opción en el menú. Una vez seleccionada, aparecerá un listado con los adiestramientos permitidos dependiendo de los que puede comprar, del coste y los Puntos de Desarrollo restantes o de los adiestramientos particulares de la raza.

Para escoger un adiestramiento, no tiene más que seleccionar uno de la lista y dar al botón aceptar. Aparecerá una ventana con las particularidades del adiestramiento seleccionado.



Figura 2.4: Listado de adiestramientos.

2.4.2. Adiestramiento

Una vez seleccionado el adiestramiento, se abre la ventana mostrada en la Figura 2.5.



Figura 2.5: Selección de un adiestramiento.

2.4.2.1. Categorías y habilidades

Un adiestramiento otorga un conjunto de puntos para determinadas categorías y habilidades. Esta ventana permite repartirlo en aquellos casos que se den libertad al personaje. El campo “Libres” indica cuantos rangos no han sido seleccionados para esa Categoría, y por tanto se pueden distribuir libremente entre las habilidades. Hay que recordar que algunos adiestramientos obligan a repartir los rangos entre un número determinado de habilidades y que este programa lo contempla, por tanto no te extrañes si no puedes disminuir los rangos de alguna habilidad.

2.4.2.2. Mejora de características

Algunos adiestramientos permiten realizar una tirada de mejora de características. Esto se realiza automáticamente al aceptar el adiestramiento, excepto en los casos que se pueda escoger una características de un conjunto. Este botón permite escoger cuál entre un conjunto que características será la que aumenta.

2.4.2.3. Aceptar, Cancelar y Aleatorio

Una vez se da al botón Aceptar, el sistema almacena el adiestramiento y los bonuses indicados. Si la opción escogida es Cancelar, el adiestramiento se elimina del personaje y se le devuelven los Puntos de Desarrollo gastados.

Como en otros casos, el sistema permite que todo estas elecciones se hagan de forma aleatoria si se pulsa al botón adecuado.

2.5. Gastar los puntos de desarrollo en categorías y habilidades

Categoría:	Coste:	Rangos:	Nuevos:	Bonus:	Total:
Armas Asta	6	2		5	20
Habilidad:					
Lanza		4		0	32

☐ Generalizada ☐ Especializada

Otros: PD: 0

Armas Asta	6	2
* Lanza		4
Armas Contundentes	20	0
Armas Filo	9	1
* Alfanje		1
* Cimitarra		1
* Espada		3

Figura 2.6: Ejemplo de selección de categorías y habilidades.

El siguiente paso consiste en gastar los puntos de desarrollo para adquirir los rangos en las categorías de habilidades y en las propias habilidades.

2.5.1. Selección de categorías

Una lista de categorías permite seleccionar la adecuada, actualizando la ventana con el número de rangos obtenidos anteriormente y los rangos comprados en este nivel (marcado por los cuadraditos rellenos).

2.5.2. Selección de habilidades

Cuando una categoría es seleccionada, la lista de habilidades se actualiza para mostrar el conjunto de habilidades propias de dicha categoría. Seleccionando una de ellas se muestra un resumen de su estado actual.

2.5.2.1. Gastar puntos de desarrollo para adquirir rangos

El usuario puede comprar nuevos rangos tanto en habilidades como en categorías simplemente seleccionando uno de los cuadrados que estén libres, y el coste en puntos de desarrollo será descontado automáticamente del personaje. Si más tarde el usuario cambia de opinión, puede deseleccionar uno de los cuadrados y los puntos de desarrollo le serán restituidos.

2.5.3. Otros gastos de puntos de desarrollo

Como nunca se sabe, se ha dejado un campo para añadir otros gastos en puntos de desarrollo. Básicamente la utilidad de esto es cubrir aquello que no está implementado en el programa. Dado el gran número de libros que compone Rolemaster, es posible que existan opciones no contempladas en El Libro de Esher. Por tanto aquí se puede añadir manualmente todo aquello que se crea conveniente y pagar los puntos de desarrollo necesarios.

2.5.4. Resumen de categorías y habilidades

En este área de texto se muestra un resumen de las categorías y habilidades del personaje. De esta forma puedes ver el total de todas ellas sin tener que ir seleccionándolas en la lista una a una.

2.5.5. Distribución aleatoria de los puntos de desarrollo

Como en otras ventanas puedes dejar al programa decidir donde distribuir los rangos. Simplemente pulsa el botón *Aleatorio* y el programa gastará los puntos donde crea conveniente. La inteligencia dotada al programa puede sorprendente al respecto.

2.6. Historial

Una vez el personaje está ya definido, el programa permite asignar los puntos de historial al mismo. Únicamente se permiten gastar puntos de historial en aumento de características, mejora de categorías y habilidades, y objetos mágicos. Para cualquier otra opción se deberá realizar fuera del programa.



Figura 2.7: Ventana de historial.

2.6.1. Mejora de categorías y habilidades

Se puede gastar un punto de historial para obtener un +5 a una categoría o un +10 a una habilidad. En esta ventana se puede seleccionar que habilidades

o categorías pueden disfrutar de esa bonificación. Los puntos de historia son restados automáticamente.

2.6.2. Aumento de características

Permite realizar una nueva tirada de aumento de característica a la seleccionada. La tirada se hace automáticamente una vez se selecciona una característica. Una vez hecha no se puede recuperar el punto de historial.

2.6.3. Objetos mágicos

Seleccionando este botón se abre una ventana que permite insertar objetos mágicos y sus bonificaciones a las distintas habilidades o categorías. Sin embargo, el programa no realiza tirada alguna, por lo que queda a discreción del DJ los objetos permitidos. Cada objeto mágico tienen como coste un punto de historial.

2.7. Talentos

Aunque opcional, el último paso en la creación de personajes, es la selección de talentos.

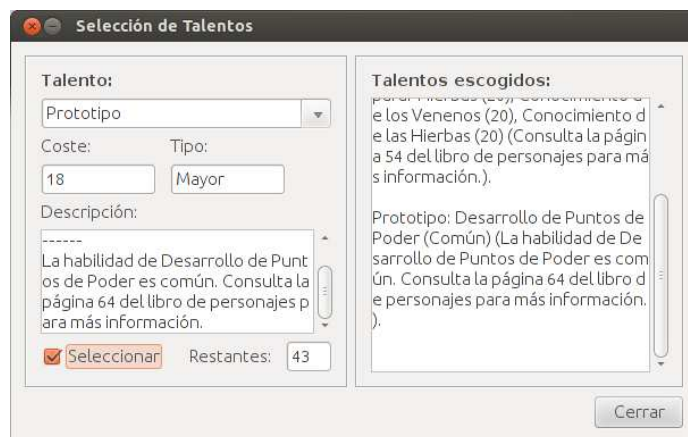


Figura 2.8: Ventana de Talentos.

2.7.1. Listado de talentos

Una lista por orden alfabético muestra todos los talentos disponibles en el programa. Seleccionando uno de ellos se muestra la información, el coste y un breve resumen del mismo.

2.7.2. Coste de talentos

Seleccionar un talento tiene un coste de puntos de talentos. Los defectos sin embargo dan puntos de talento. Por tanto el usuario es libre de combinar todos

los talentos y defectos que crea necesario. El programa no contempla reglas alternativas como que ciertos talentos fueren a coger defectos o que hayan limitaciones a algunos de ellos. Por tanto será el DJ el que tenga la última palabra a la hora de permitir la selección de uno de ellos.

Para seleccionar y pagar uno de ellos, basta marcar la casilla *Seleccionar* cuando el talento está elegido.

2.7.3. Descripción

Muestra un resumen de la descripción obtenida del Libro de Personajes de Rolemaster. Esta descripción también será impresa en la hoja de personaje a modo indicativo para el jugador.

2.7.4. Listado de talentos escogidos

Esta lista recoge todos los talentos por los que el jugador ya ha pagado, así como su descripción. No tiene utilidad salvo la de permitir al usuario conocer en todo momento lo que ya ha seleccionado.

Capítulo 3

Subida de nivel remota

3.1. Introducción

El programa permite que cada uno de los jugadores se suba el nivel en su propia casa en unos pocos minutos sin la necesidad de quedar en la casa del Director de Juego. De esta forma se ahorra tiempo y resulta mucho más cómodo, utilizando el tiempo libre para jugar. Para ello, la subida de nivel debe de ser segura, es decir, debe impedir que los jugadores puedan hacer trampas y subir más rangos de los debidos.

3.2. Metodología

La metodología a seguir para usar esta opción sería la siguiente.

3.2.1. Generar el personaje

Primero el personaje se genera en presencia del Director de Juego que controla la creación y aplica sus propias reglas de la campaña que tenga pensada utilizar. El personaje se guarda y también se imprime para su utilización.

3.2.2. Subir de nivel

Con el tiempo y experiencia acumulada, el personaje sube un nivel. Por tanto se debe modificar la ficha. Para ello lo novedoso del sistema sería que el Director del Juego envíe el archivo del personaje por email al jugador. El jugador comodamente en casa puede subir de nivel al personaje tomándose el tiempo que crea conveniente.

3.2.3. Exportar el nivel

Una vez subido de nivel, el jugador no devuelve el personaje al Director de Juego, sino que lo que hace es exportar la subida de nivel. Esto generará un fichero de subida de nivel que será enviado al Director de Juego por email o el soporte digital que se crea oportuno.

3.2.4. Importar el nivel

El Director de Juego importa el nivel del personaje utilizando para ello el fichero de personaje original del que disponía en su casa y el fichero de nivel que le ha enviado el jugador. El programa le indicará los puntos de desarrollo gastados y si detecta alguna anomalía. Una vez hecho esto, el Director podrá imprimir la ficha del jugador.

3.2.5. Futuros niveles

Cada vez que se suba de nivel, el Director de Juego debe enviar el personaje con el nivel actual y debe recibir la subida de nivel del nivel próximo. En el caso de que un personaje debiera subir dos niveles consecutivos por algún motivo, debe repetir este ciclo dos veces. No funcionará en el caso que el jugador suba los dos niveles consecutivos a la vez.

3.2.6. Seguridad del sistema

Este sistema es seguro ya que el director de juego mantiene en todo momento la creación original del personaje. De esta forma se evita que el jugador esté tentado de usar la opción de insertar personaje y que altere sus rangos o modifique el personaje de otra manera. Al importar el nivel, el programa calcula los costes de los rangos de forma normal, por lo que si el jugador se ha excedido en el coste, esto queda plasmado. Además las tiradas de características son precalculadas en la generación del personaje, por lo que el resultado obtenido aunque aleatorio, será siempre el mismo al subir de nivel, evitando la tentación del jugador de repetir tiradas.

Capítulo 4

Generación aleatoria de personajes

4.1. Utilidad de la generación aleatoria de personajes

Puede ser importante generar PNJs mientras la aventura sigue su curso. No todos los PNJs pueden estar definidos a priori, ya que los jugadores pueden seguir un rumbo no pensado previamente. O puede que lo que simplemente era un PNJ con un nombre se una a los PJs en sus aventuras y necesite características y habilidades de repente. Esta opción permite al Director de Juego solucionar todos estos problemas en unos pocos segundos.

4.2. Generar un personaje aleatorio

Es tan simple como seleccionar la opción adecuada en el menú. Seleccionar el nivel final que tendrá el personaje y tener en cuenta las siguientes consideraciones.

4.2.1. Diferencias entre un personaje especializado y uno genérico

Se puede hacer que un personaje esté especializado, es decir, que gaste sus puntos de desarrollo en unas pocas habilidades o categorías para tener un valor más alto, o se pueden hacer genéricos, es decir que tenga tendencia a repartir sus puntos de desarrollo entre muchas habilidades. Antes de la creación del personaje, se puede decidir que tipo de personaje se desea. En caso de duda, el valor por defecto es el adecuado en la mayoría de situaciones.

4.2.2. Aleatorio puro o con habilidades sugeridas

Si no se selecciona nada más, el personaje se generará de forma totalmente aleatoria siguiendo los patrones indicados. Si bien a veces puede ser interesante que algunos PNJs tengan alguna habilidad ya incluida, como por ejemplo un

arma característica de la cultura o una habilidad extendida en una región. Para ello existe una opción en donde se pueden indicar el mínimo número de rangos deseados en cualquier habilidad o categoría. Estos rangos serán comprados de forma normal mientras se genera aleatoriamente el personaje, por tanto no podrá tener más rangos que los que le permita su nivel (Será imposible tener 20 rangos en una habilidad cuando el personaje sea de N°2, por ejemplo).

4.2.3. Aplicar inteligencia a la aleatorización

La aleatorización esta bien, pero da lugar a personajes un poco extraños. Por tanto he diseñado una opción que calcula los personajes de una forma “más inteligente”. Es decir, calcula los personajes de una forma más cercana a lo que haría un jugador, o al menos como lo haría yo. Por ejemplo asegura que los magos tengan algún punto de poder, que los guerreros sepan luchar y cosas por el estilo. Sugiero que esta opción esté siempre activada.

Capítulo 5

Inserción de datos nuevos

5.1. Insertar Personajes

El programa también permite incluir personajes ignorando todas las reglas de creación de los mismos. Esta ventana permite añadir las características, rangos y habilidades sin contemplar los límites normales.

5.1.1. Utilidad de la inserción de personajes

Por ejemplo, a la hora de añadir al personaje algo que no haya sido contemplado por el programa. Siempre habrá alguna opción de trasfondo, hisotorial u otra cosa que no haya sido contemplada y que aumente el personaje. También es útil si estabas previamente usando fichas de papel y necesitas introducir a tus jugadores en el programa o actualices la versión del programa y los ficheros salvados no sean compatibles.

El sistema es similar a la creación del personaje y por tanto no lo repito aquí.

5.2. Inserción de categorías y habilidades nuevas

Rolemaster es un reglamento que no está basado en un mundo específico. Se utiliza en juegos tan dispares como El Señor de los Anillos, Mundo de las Sombras o SpaceMaster. Por tanto es posible que cada personaje pueda tener habilidades o categorías totalmente inventadas que son imposibles de predecir a la hora de generar el personaje. Por tanto se incluye una opción para que puedan ser insertadas durante la creación del personaje.

Nota: si se quiere añadir nuevas categorías y habilidades disponibles para todos los personajes, resulta mucho más sencillo editar el fichero de categorías. Ver sección 7.4 para más información.

5.2.1. Inserción de categorías

Permite insertar una categoría nueva para poder ser usada en otra ventana. Hay que incluir además el coste por rango, las características que dan bonifi-

The image shows a software window titled "Insertar Categorías y Habilidades". It contains two main sections: "Categoría:" and "Habilidades:". In the "Categoría:" section, there are five input fields: "Nombre:" with the text "Juegos de Mesa", "Abreviatura:" with "JuM", "Costes:" with "2/7", "Caract.:" with "Rz/Me/In", and "Tipo:" with a dropdown menu showing "Estándar". There is an "Añadir" button to the right of the "Tipo:" field. The "Habilidades:" section has a "Pertenece:" dropdown menu showing "Armadura Ligera" and an empty "Nombre:" text field, with an "Añadir" button to its right. At the bottom right of the window is a "Cerrar" button.

Figura 5.1: Ejemplo de la inserción de nuevas categorías o habilidades.

cación a esta categoría, una abreviatura y el tipo de categoría. Teniendo en cuenta que:

- El coste de cada rango dependerá de la profesión del personaje y del buen juicio del Director de Juego.
- Para incluir las características, es necesario incluir la abreviatura de esta y no el nombre completo. La abreviatura viene definida por el reglamento de Rolemaster.
- El tipo de categoría cambiará el bonificador que dará cada rango, como especifica el reglamento de Rolemaster.
- La abreviatura simplemente será utilizada si se genera un ficha en modo texto abreviada.
- Una categoría insertada no podrá ser borrada.

5.2.2. Inserción de habilidades

Permite añadir habilidades nuevas a categorías ya insertadas (inventadas o no). Por tanto antes de insertar la habilidad resulta necesario seleccionar la categoría en la que se quiere insertar. Una vez insertada esta aparecerá en el programa como una habilidad más y podrá ser usada con total normalidad. Una habilidad insertada no podrá ser borrada.

Capítulo 6

Opciones de configuración

6.1. Ventana de configuración

Permite cambiar la configuración del programa. Esta configuración será almacenada en el disco y se usará en todos los personajes que se generen a partir del momento de cambio.

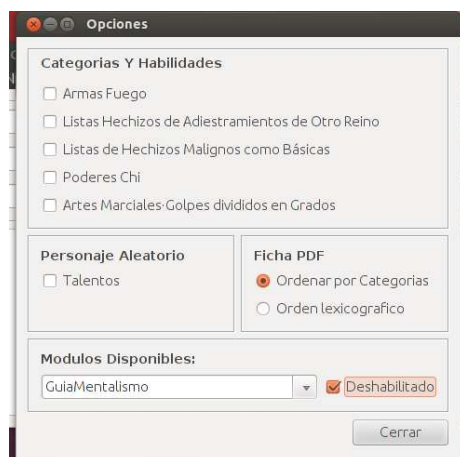


Figura 6.1: Ventana de configuración.

6.1.1. Habilidades

Existen habilidades y reglas que cambian según los libros de Rolemaster que se dispongan. Seleccionando las distintas habilidades harán que estas cambien a la hora de generar un personaje. Por ejemplo, el tratamiento de los Golpes de Artes Marciales cambian con el complementario de Artes Marciales. También se pueden incluir Armas de Fuego si el nivel tecnológico del mundo resulta adecuado, activando así todas las habilidades y maniobras relacionadas con las Armas de Fuego.

6.1.2. Personajes aleatorios

Indica si se quiere que los personajes aleatorios también tengan talentos. De esta forma el programa seleccionará talentos a los personajes y los incluirá.

6.1.3. Ficha PDF

Permite seleccionar como se rellenarán las distintas habilidades en la hoja de personajes, si por orden lexicográfico (como un diccionario) o por orden de las categorías a las que pertenecen (modelo tradicional de Rolemaster). De esta forma se imprimirán en la ficha y se facilitará la forma de búsqueda de habilidades, que puede resultar una tarea un poco engorrosa.

6.1.4. Módulos

Hasta la versión 0.9.9, esta opción servía para habilitar los módulos disponibles. Desde la versión 0.9.9.1 en adelante, todos los módulos están habilitados por defecto y esta versión sirve para seleccionar aquellos que no se quieran utilizar por cualquier motivo. Para ello, basta con seleccionar el módulo deseado y después seleccionar la opción “Deshabilitar”. Para consultar si un módulo está o no deshabilitados, basta con seleccionarlos de nuevo.

Se recomienda reiniciar la aplicación una vez se añade o elimina un nuevo módulo. Asegurando así que toda la información se recarga en el sistema.

Parte II

Añadir nuevas opciones a El Libro De Esher

Capítulo 7

Añadir nuevos módulos

7.1. Creación de módulos

Se pueden crear nuevos módulos para El Libro de Esher de una forma sencilla y sin saber nada sobre complejos lenguajes de programación. Simplemente se necesita un editor de textos sin formato, como el Notepad, el Notepad++ o el SciTe (este último lo recomiendo). Se desaconseja utilizar programas de generación de documentos como Microsoft Word ya que el texto enriquecido haría imposible al programa leer los campos.

Para crear un módulo solamente se debe de crear una carpeta dentro de la carpeta dónde esté instalado El Libro de Esher, y llendo a la carpeta rolemaster/módulos. Allí se generará una carpeta con el nombre del módulo que queramos añadir. Imita la estructura de los módulos ya presentes con el programa para evitar problemas.

7.2. Donde situar las nuevas razas

Las razas deben de estar incluidas en un fichero distinto por raza dentro de la carpeta “rolemaster/modulos/<nombre_modulo>/razas” que deberán estar dentro de la carpeta que forma a El Libro de Esher. Cada raza debe estar en un único fichero en el que el nombre de fichero debe ser el nombre de la raza, ya que será el nombre final que aparecerá en el programa al ejecutarlo.

7.3. Plantilla de razas

Para generar una nueva raza, hay que copiar la plantilla de cualquier otra raza o utilizar la plantilla de ejemplo. Hay que tener mucho cuidado al editar el fichero, pues el programa es sensible a los espacios y tabulaciones entre nombres y valores, así como las comas también son importantes. De todas formas cualquier fallo será indicado por el programa una vez se intente utilizar la raza, por lo que se puede utilizar este para comprobarla.

7.3.1. Modificación a las características

Aquí se incluyen todos los penalizadores por raza a las características. Tanto positivos como negativos. Esto será lo que se podrá ver después en la ventana de características en el apartado “Bonus por Raza”.

7.3.2. Modificación a la tirada de resistencia

Existen cinco tiradas de resistencia básicas: Esencia, Mentalismo, Canalización, Enfermedad y Venenos. Además se incluye la resistencia a Psiónico por compatibilidad con otros libros de la serie Rolemaster (como Spacemaster). También aparece Frio, Calor y Miedo, que aunque no aparecen directamente en los libros, muchas razas dan penalizadores o bonificaciones a dichas tiradas.

7.3.3. Progresiones

La raza escogida determina la progresión de Desarrollo Físico y de Puntos de Poder en cada uno de los reinos de magia. Por tanto, se deberá plasmar en esta sección aquello deseado para la raza.

7.3.4. Profesiones Restringidas

Simplemente se debería de incluir un listado separado por comas de las profesiones que están restringidas para una raza. Estas profesiones no aparecerán a la hora de generar el personaje.

7.3.5. Partida del alma

Este valor solamente sirve a la hora de completar la ficha de personaje, ya que no se utiliza para nada durante la creación del mismo pues solo tiene valor cuando el personaje muere.

7.3.6. Tipo de raza

Este valor solamente sirve a la hora de completar la ficha de personaje, ya que no se utiliza para nada durante la creación del mismo. A fin de cuentas, solamente se utiliza a la hora de resuciar el personaje.

7.3.7. Tamaño de raza

Este valor cambiará algunos datos si el personaje se imprime como se hace en el Manual de Monstruos. De esta forma determinará el grado de los ataques y la modificación de los críticos recibidos. Lo normal en estos casos es poner “Medio”.

7.3.8. Recuperación

Otro campo que solamente servirá para completar la ficha de personaje y que no repercute en la creación del mismo.

7.3.9. Idiomas

Puntos de idiomas que la raza regala al personaje para la selección de acuerdo con la raza y la cultura.

7.3.10. Historial

Los puntos de historial que podrán luego ser invertidos en mejorar habilidades o características.

7.3.11. Listado de idiomas

Un listado de idiomas que engloban todos los idiomas que permite la raza, tanto por raza, desarrollo de cultura y desarrollo en la adolescencia. La primera columna equivale a los rangos iniciales, y la segunda al rango máximo al que puede aspirar el personaje al invertir puntos de cultura.

7.3.12. Habilidades comunes

Toda habilidad que este incluida aquí aparecerá como común. Además si se incluye una categoría, entonces todas las habilidades de dicha categoría aparecerán como comunes.

7.3.13. Habilidades restringidas

Similar al caso anterior pero con habilidades restringidas.

7.3.14. Culturas

Las culturas que esta raza permite. Puedes hacer un listado de culturas y/o incluir también rasgos generales como “Urbana” o “Todas”.

7.3.15. Especiales

Todo listado de especiales será impreso en la cada trasera de la ficha de personajes. Además, todos aquellos especiales que tengan que ver con una habilidad se incluirán en el bonus por raza.

7.3.16. Talentos

Los puntos de talentos que puede gastar una raza. No todas las razas de Rolemaster tienen calculados estos puntos, por lo que se debe de utilizar la metología incluida en el Manual del Director de Juego para calcularlos.

7.3.17. Nombres masculinos

Un listado de nombres entre los que el programa seleccionará uno si el sexo es varón, y si el personaje no ha elegido ya uno a la hora de crearlo.

7.3.18. Nombres femeninos

Un listado de nombres entre los que el programa seleccionará uno si el sexo es mujer, y si el personaje no lo ha elegido ya uno a la hora de crearlo.

7.3.19. Apellidos

Un nombre estará compuesto por un nombre inicial y un apellido. Por tanto el programa escoge un apellido para el personaje si está indicado como aleatorio. Obviamente no distingue si es personaje es masculino o femenino.

7.4. Donde situar las nuevas categorías y habilidades

Puedes incluir nuevas categorías y habilidades sin necesidad de modificar el fichero original. Solamente tienes que crear un nuevo fichero dentro de la carpeta de tu módulo incluyendo solamente las habilidades y categorías a las que pertenecen. Si ya existen en algún otro módulo, el programa no las incluirá de nuevo.