

EL LIBRO DE ESHER

Generador de Personajes para Rolemaster

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



v2.5.2

Jorge Hortelano Otero

18 de septiembre de 2017

Índice general

I	Como generar personajes	7
1.	Aplicación	9
1.1.	Ventana principal	9
1.1.1.	Menú	9
1.1.1.1.	Archivo	10
1.1.1.2.	Generar Personaje	10
1.1.1.3.	Insertar	10
1.1.1.4.	Personaje Aleatorio	10
1.1.1.5.	Configuración	11
1.1.1.6.	Otros	11
1.1.1.7.	Ayuda	11
1.1.2.	Datos del personaje	11
1.1.2.1.	Nombre	11
1.1.2.2.	Raza	11
1.1.2.3.	Profesión	11
1.1.2.4.	Nivel	11
1.1.2.5.	Subir Nivel	12
1.1.2.6.	Cultura	12
1.1.2.7.	Adiestramientos	12
1.1.2.8.	Sexo	12
1.1.2.9.	Reino	12
1.1.2.10.	Puntos de Desarrollo	12
1.1.3.	Cuadros de texto	12
1.1.3.1.	Cuadro de características	12
1.1.3.2.	Cuadro de habilidades	13
2.	Generación de personajes	15
2.1.	Seleccionar las características	15
2.1.1.	Tabla de características	15
2.1.1.1.	Valores Temporales	15
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	16
2.3.1.	Orden de las categorías de armas	18

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	19
2.4.1.1.	Categorías y habilidades	19
2.4.1.2.	Mejora de características	19
2.4.1.3.	Aceptar, Cancelar y Aleatorio	19
2.5.	Gastar los puntos de desarrollo en categorías y habilidades	20
2.5.1.	Selección de rangos en categorías y habilidades	20
2.5.1.1.	Gastar puntos de desarrollo para adquirir rangos	20
2.5.2.	Habilidades Favoritas	20
2.5.3.	Distribución aleatoria de los puntos de desarrollo	21
2.6.	Historial	21
2.6.1.	Mejora de categorías y habilidades	21
2.6.2.	Rangos en idiomas	21
2.6.3.	Aumento de características	21
2.6.4.	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	22
2.7.4.	Listado de talentos escogidos	23
2.7.5.	Talentos aleatorios	23
3.	Insertión de datos nuevos	25
3.1.	Insertar equipo	25
3.2.	Insertar objetos mágicos	25
3.3.	Insertar trasfondo	26
3.4.	Insertar rangos	26
3.5.	Insertar edad	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.	Opciones de configuración	29
5.1.	Ventana de configuración	29
5.1.1.	Personaje actual	29
5.1.2.	Personajes aleatorios	29
5.1.3.	Fichas en PDF	30
5.1.4.	Interfaz gráfica	30
5.1.5.	Opciones Globales	30

II Subida de nivel remota 31**6. Subir el nivel de un personaje sin supervisión 33**

- 6.1. Introducción 33
- 6.2. Metodología 33
 - 6.2.1. Generar el personaje 33
 - 6.2.2. Subir de nivel 33
 - 6.2.3. Exportar el nivel 33
 - 6.2.4. Importar el nivel 34
 - 6.2.5. Futuros niveles 34
 - 6.2.6. Seguridad del sistema 34

III Añadir nuevas opciones a El Libro De Esher 35**7. Añadir nuevos módulos 37**

- 7.1. Creación de módulos 37
- 7.2. Donde situar las nuevas razas 37
- 7.3. Plantilla de razas 37
 - 7.3.1. Modificación a las características 38
 - 7.3.2. Modificación a la tirada de resistencia 38
 - 7.3.3. Progresiones 38
 - 7.3.4. Profesiones Restringidas 38
 - 7.3.5. Partida del alma 38
 - 7.3.6. Tipo de raza 38
 - 7.3.7. Tamaño de raza 39
 - 7.3.8. Recuperación 39
 - 7.3.9. Idiomas 39
 - 7.3.10. Historial 39
 - 7.3.11. Listado de idiomas 39
 - 7.3.12. Listado de idiomas historial 39
 - 7.3.13. Habilidades comunes 39
 - 7.3.14. Habilidades restringidas 39
 - 7.3.15. Culturas 39
 - 7.3.16. Especiales 40
 - 7.3.17. Nombres masculinos 40
 - 7.3.18. Nombres femeninos 40
 - 7.3.19. Apellidos 40
- 7.4. Plantilla de Culturas 41
 - 7.4.1. Armas Típicas 41
 - 7.4.2. Rangos en la adolescencia 41
 - 7.4.3. Aficiones 41
- 7.5. Plantilla de Profesiones 42
 - 7.5.1. Características 42
 - 7.5.2. Reino de magia 42
 - 7.5.3. Bonificación por profesión 42
 - 7.5.4. Habilidades y categorías de habilidades 42
 - 7.5.5. Desarrollo de hechizos 42
 - 7.5.6. Habilidades comunes, profesionales y restringidas 42
 - 7.5.7. Adiestramientos 43

7.6. Nuevas categorías y habilidades	43
--	----

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.

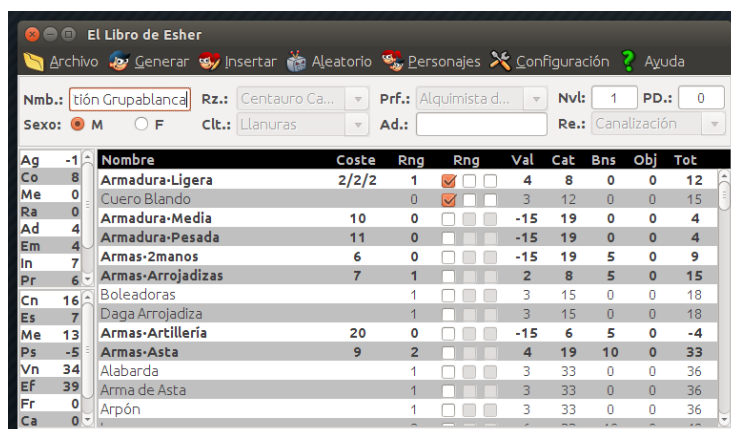


Figura 1.1: Ventana principal del programa.

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 3).

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 3 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 5.

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.



Caracter.	Temp.	Pot.	Bonus	Raza	Especial	Total
Ag	31	0	0	-2	0	-2
Co	90	0	5	2	0	7
Me	31	0	0	0	0	0
Ra	31	0	0	0	0	0
Ad	31	0	0	0	0	0
Em	31	0	0	0	0	0
In	31	0	0	4	0	4
Pr	31	0	0	4	0	4
Rp	31	0	0	-2	0	-2
Fu	90	0	5	4	0	9

Puntos: 660 Restantes: 232 Aleatorio Aceptar Cerrar

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 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

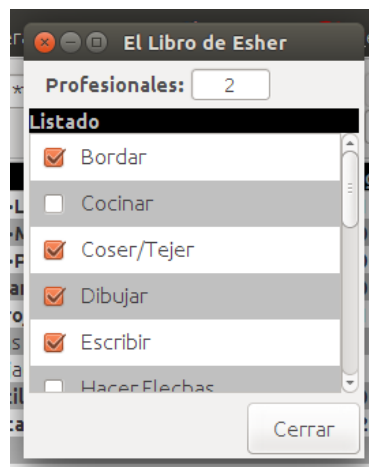


Figura 2.2: Selección de habilidades comunes para un alquimista.

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

Para algunas razas o culturas, existe la posibilidad de escoger un “Idioma Racial” o un “Idioma Regional”. Si es el caso del personaje en creación, en el menú superior de la ventana, aparecerá la opción para abrir una ventana y poder seleccionar el idioma deseado.

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.

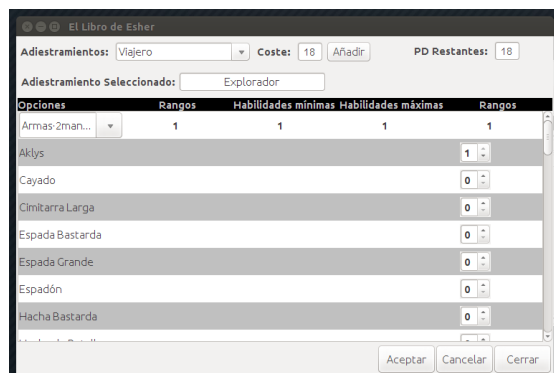


Figura 2.4: Selección de un adiestramiento.

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.

2.4.1.1. 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.

2.4.1.2. 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 característica de un conjunto. Este botón permite escoger cuál entre un conjunto que características será la que aumenta.

2.4.1.3. Aceptar, Cancelar y Aleatorio

Una vez se da al botón Aceptar, el sistema almacena el adiestramiento y los bonus 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

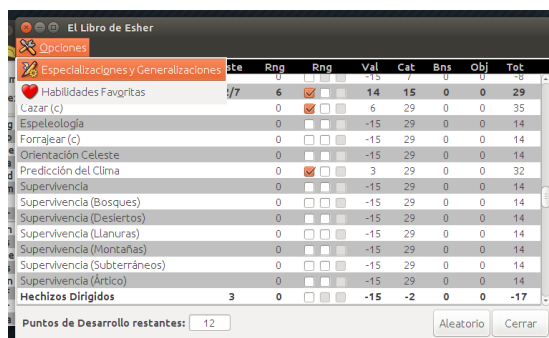


Figura 2.5: Ejemplo de selección de categorías y habilidades.

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 rangos en categorías y habilidades

Una lista enumera todas las habilidades disponibles -según los módulos seleccionados- en el que el usuario puede gastar rangos. Además, aquí es dónde el usuario puede escoger el coste asociado a las categorías de armas.

2.5.1.1. 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.

2.5.2. Habilidades Favoritas

En el menú de la ventana, se pueden seleccionar que habilidades son consideradas favoritas. Una habilidad favorita simplemente será incluida en la página principal de la ficha del personaje cuando se genere el documento en PDF. No tiene ningún otro efecto.

Una lista de categorías permite seleccionar la adecuada, actualizando la ventana con las habilidades de dicha categoría.

Existe la opción de asignar las habilidades favoritas en modo automático. Pulsando el botón correspondiente todas las habilidades que tengan rangos serán añadidas al listado de favoritas. Después, en la ficha, únicamente aquellas con valores más altos aparecerán.

2.5.3. 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 2.6: 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. Rangos en idiomas

Existe la posibilidad de invertir puntos de historial en idiomas. Simplemente asigna un rango a cualquier idioma deseado. Un punto de historial será restado del total disponible y podrás asignar hasta 20 rangos por punto de historial.

Para algunas razas, existe la posibilidad de escoger un “Idioma Racial” o un “Idioma Regional”. Si es el caso del personaje actual, en el menú superior de la ventana, aparecerá la opción para abrir una ventana y poder seleccionar el idioma deseado.

2.6.3. 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.

2.6.4. 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 2.7: 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. También se muestra los puntos de historial libres si se selecciona la opción de incluir el coste en puntos de historial de los talentos.

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.

2.7.5. Talentos aleatorios

Existe un menú que permite seleccionar un talento aleatorio para el personaje. Esto refleja la regla del Manual de Personajes que permite reducir el coste en puntos de historial de los talentos. Dado que se selecciona al azar, esta acción no se puede deshacer.

Capítulo 3

Inserción de datos nuevos

3.1. Insertar equipo

Permite incluir equipo no mágico. También permite editar el equipo obtenido mediante adiestramientos. Por ejemplo, si ya no es útil para el personaje.

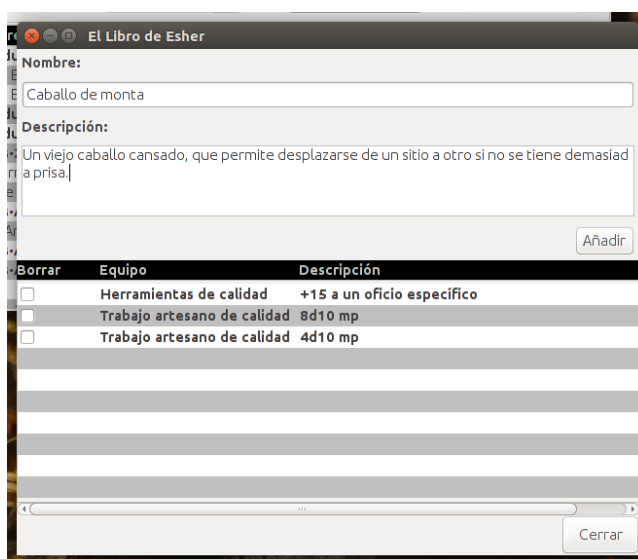


Figura 3.1: Pantalla de inserción de equipo.

3.2. Insertar objetos mágicos

Permite incluir aquí objetos mágicos que den un bonus a una categoría o habilidad. De esta forma, el objeto será contabilizado para el total de dicha categoría o habilidad.

3.3. Insertar trasfondo

El texto aquí escrito aparecerá en la hoja de personaje. Se pueden incluir notas del personaje o simplemente la historia del mismo.

3.4. Insertar rangos

El programa también permite incluir detalles ignorando todas las reglas de creación de los mismos. Esta ventana permite añadir las características, rangos y habilidades sin contemplar los límites normales. La utilidad viene principalmente para reflejar cualquier cambio que no sea posible hacerlo con las limitaciones del software (trasfondos, eventos relacionados con la trama de una partida, etc.)

3.5. Insertar edad

Con esta opción se permite calcular los cálculos de edad para un personaje. Esta regla está inspirada en el Manual del Director de Juego, pero ha sido generalizada para todas las razas. Se resuelve como sigue:

1. El cálculo de la fase de edad (joven, maduro, etc.) se hace mediante una proporción según la esperanza de vida máxima de la raza. Es por tanto la misma para razas con las misma esperanza de vida.
2. Solamente se hacen tiradas de edad si esta supera la mediana edad del personaje. Es decir, solamente se hacen tiradas cuando el personaje es ya viejo.
3. Se ignoran los modificadores de enfermedad, ya que el programa no puede conocerlos.
4. La pérdida de características se hace en función del tipo de raza. Tipo 1: D5-1, Tipo 2: D5+1, Tipo 3: D10, Tipo 4: D10+1, Tipo 5: 2D10 - 1.
5. Únicamente se resuelve los efectos de la edad cuando se hace una subida de nivel.
6. La pérdida de características se resuelve antes que la tirada de subida de nivel para el aumento de las características temporales, lo que permite paliar el efecto con la propia subida de nivel.

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

Opciones de configuración

5.1. 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.

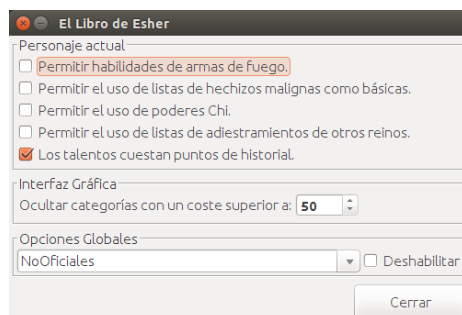


Figura 5.1: Ventana de configuración.

5.1.1. Personaje actual

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. En el caso de que se quiera jugar una aventura Pulp, se puede deshabilitar la magia para que se oculten todas las características.

5.1.2. 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.

5.1.3. Fichas en 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.

También permite elegir el tipo de fuente para el PDF. Si se activa esta opción, la ficha PDF generada tendrá un efecto como si hubiera sido rellenada a mano gracias al uso de una fuente que imita la escritura humana.

5.1.4. Interfaz gráfica

Permite ocultar aquellas categorías que por su coste, resultan inútiles a un personaje.

5.1.5. Opciones Globales

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

Subida de nivel remota

Capítulo 6

Subir el nivel de un personaje sin supervisión

6.1. 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.

6.2. Metodología

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

6.2.1. 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.

6.2.2. 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 cómodamente en casa puede subir de nivel al personaje tomándose el tiempo que crea conveniente.

6.2.3. 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.

6.2.4. 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.

6.2.5. 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.

6.2.6. 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.

Parte III

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) y que acepte formato UTF-8. 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 yendo 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. La sintaxis permite:

1. Sí una profesión empieza con el símbolo “-”, significa que esta profesión es una excepción. Por ejemplo, “-Ladrón” significará que la raza tiene como restringida todas las profesiones excepto la de ladrón. Es decir, la única profesión disponible será ladrón. No se pueden mezclar excepciones con profesiones restringidas. Si una de ellas es una excepción, todas ellas serán tratadas como excepciones.
2. Sí se incluye un reino de magia entre llaves, significará todas las profesiones relativas a ese reino de magia. Por ejemplo, “{canalización}” significará que tendrá como profesiones restringidas clérigo, montaraz, sanador, etc. incluyendo también cualquier hechicero híbrido de canalización. Esta opción se puede combinar con las excepciones. Por ejemplo, “-{canalización}” significará que únicamente tiene como profesiones disponibles todos los hechiceros y semihechiceros de canalización.

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 resucitar 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. Listado de idiomas historial

El listado de idiomas disponibles para gastar puntos de historial. A este listado siempre se le añadirá el listado anterior de idiomas de desarrollo en la adolescencia.

7.3.13. 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.

7.3.14. Habilidades restringidas

Similar al caso anterior pero con habilidades restringidas.

7.3.15. Culturas

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

1. Si se incluye como cultura una cultura general, como por ejemplo “Acuática”, incluirá todas las culturas que empiecen por esta palabra. En este ejemplo se incluirían las culturas “Acuática”, “Acuática Nómada”, ...
2. Si una cultura empieza con el símbolo “-”, significa que esta cultura es una excepción. Por ejemplo, “-Silvana” significará que la raza tiene disponible todas las culturas del programa a excepción de la “Silvana”. No es posible mezclar excepciones de culturas y definiciones de culturas. Si una de ellas es una excepción, todas ellas serán tratadas como excepciones.
3. Si una palabra va entre llaves, se incluirán todas las culturas que contengan la palabra. Por ejemplo, la cultura “{urbana}” incluirá las culturas “Litoral Urbana (Clase alta)”, “Litoral Urbana (Clase Media)”, “Llanuras Urbana (Clase Alta)”, etc. Se pueden mezclar con las excepciones de culturas y escribir “-{urbana}” que significaría cualquier cultura no urbana.

7.3.16. Especiales

Todo listado de especiales será impreso en la cada trasera de la ficha de personajes. Además, para algunos casos se aplicarán modificadores al personaje:

1. todos aquellos especiales que tengan que coincidan con el nombre de una habilidad se incluirán en el bonus por raza del personaje para el cómputo del total de dicha habilidad.
2. Si se incluye un nombre de una categoría, se dará el bonus a todas las habilidades de dicha categoría.
3. También pueden ser incluidos ciertos talentos aquí que serán escogidos obligatoriamente al crear el personaje. Se puede incluir el coste entre corchetes para así ajustar los puntos totales de talentos disponibles para el personaje. Por ejemplo “Glotón: Pagina 93 del Manual de Personajes [-3]” hará que toda la raza siempre tenga el rasgo de glotón y añadirán tres puntos para la elección de talentos disponibles para la creación de un personaje.

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. Plantilla de Culturas

7.4.1. Armas Típicas

Aquí se incluye un listado de armas de la cultura. Estas armas estarán disponibles para el jugador a la hora de gastar aficiones o distribuir rangos en las armas. Las reglas aplicables aquí son:

1. En el caso de escribir la palabra “Todas” se podrá escoger cualquier arma que no sea considerada rara, es decir, cualquier arma que no tenga un asterisco en su definición.
2. Si se incluye el nombre de una categoría de armas, se podrá escoger cualquier arma de dicha categoría (si no es considerada rara).
3. Si se incluye una palabra entre llaves, como por ejemplo “{Revólver}”, se incluirá todas las armas que tengan esa palabra como prefijo.

7.4.2. Rangos en la adolescencia

Aquí se incluyen los rangos típicos por cultura. Las reglas aplicables son:

1. Si se incluye un conjunto de categorías entre llaves, se podrá elegir una entre la lista. *Nota: no se permite repartir rangos entre varias categorías debido a la limitación de la versión actual del software.*
2. Si se incluye un prefijo de una categoría entre llaves. Se incluyen todas ellas. Es decir, si se indica {Armas}, se generará una lista con todas las categorías de armas.

7.4.3. Aficiones

Todas las habilidades que se incluyan en esta lista podrán ser utilizadas por el jugador para gastar sus puntos de aficiones. Además, se permite la siguiente sintaxis:

1. Si se incluye una categoría, todas las habilidades de dicha categoría estarán disponibles para su elección.
2. Si se incluye las palabras especiales “arma”, “armadura” o “lista de hechizos” se seleccionará para las aficiones un arma, armadura o hechizos propios de la cultura, tal como han sido definidas en el punto 7.4.1.
3. Las habilidades de Conocimiento Regional, Conocimiento de la Flora, Supervivencia y similares siempre se aplican al entorno propio de la cultura si no está especificado.
4. Si una habilidad tiene al inicio el símbolo “-”, esta habilidad es una excepción que se eliminará de la lista de habilidades. Por ejemplo, si se selecciona como aficiones “Armas·Proyectiles” y también “-Ballesta Pesada” significará tener como aficiones todas las armas de proyectiles excepto la ballesta pesada.

7.5. Plantilla de Profesiones

7.5.1. Características

Aquí se pone un listado de las abreviaturas de las características. Las dos primeras deben ser las obligatorias por la profesión. El resto únicamente indicará las preferencias a la hora de generar un personaje aleatorio.

7.5.2. Reino de magia

Los reinos de magia disponibles para la profesión. Si es un no hechicero, puedes colocar los tres reinos de magia separados por comas. En el caso de un hechicero híbrido de dos reinos, separa los reinos con una barra. Por ejemplo, el sanador tiene el reino “Canalización/Mentalismo”.

7.5.3. Bonificación por profesión

Un listado de categorías y habilidades que tienen un bonus especial por la profesión escogida.

7.5.4. Habilidades y categorías de habilidades

El coste de los rangos para cada categoría. Tal como se muestran en los libros de Rolemaster.

7.5.5. Desarrollo de hechizos

El coste de cada una de las listas de hechizos dependiendo del nivel de esta.

7.5.6. Habilidades comunes, profesionales y restringidas

Un listado de habilidades que serán comunes debido a la selección de esta profesión. En el caso de tener que elegir entre un grupo de habilidades, se puede usar la siguiente sintaxis:

1. Si es una elección de una o más habilidades entre todas las de una categoría, se puede escribir la categoría junto con el número de habilidades a escoger. Con el formato “Categoría#1”. Por ejemplo “Maniobras de Combate#1” en la sección de habilidades comunes, significará escoge una habilidad de maniobras de combate para que sea común.
2. Si es una selección entre un conjunto definido de habilidades, en vez de la categoría se debe escribir las habilidades a elegir entre llaves y separadas por puntos y comas. Por ejemplo, para la profesión de Sanador está la opción de “{Cirugía; Cuidados Médicos; Partería}#1”. Esto significa que el jugador debe escoger una entre estas tres habilidades.
3. Si es una selección entre un conjunto de habilidades con prefijo, se puede seleccionar usando también las llaves, pero sin que aparezca ningún punto y coma. Por ejemplo, “{Percepción del Entorno}#1” permitirá seleccionar una habilidad cuyo nombre empieza así.

7.5.7. Adiestramientos

Aquí puedes incluir el coste de puntos de desarrollo para adquirir un adiestramiento. La sintaxis especial es:

1. Todos los adiestramientos que tengan un símbolo “+” al inicio o al final, se considerarán como adiestramientos favoritos. Esto únicamente tiene utilidad a la hora de generar personajes aleatorios.
2. Todos los adiestramientos que tengan un símbolo “-” al inicio o al final, se considerarán como adiestramientos no permitidos. Estos adiestramientos no podrán ser escogidos por el usuario de la aplicación ni los escogerá el programa al generar un personaje aleatorio.

Si un adiestramiento no se incluye en esta lista, no podrá ser escogido. Por ejemplo, los adiestramientos propios de la profesión elementalista no podrán ser escogidos por un luchador ya que no tienen costes asociados en la plantilla de luchador.

7.6. 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.

Cuando incluyas una nueva habilidad, ten en cuenta lo siguiente:

1. Puedes incluir en el nombre de la habilidad las etiquetas (R) para hacerla restringida, (C) para hacerla común, (P) para hacerla profesional.
2. Existen habilidades que únicamente pueden ser utilizadas si previamente has incluido algún rango en otra. Esto es claramente visible en el Manual de las Artes Marciales, en donde los estilos de lucha habilitan ciertos poderes chi. La sintaxis es indicar las habilidades ha habilitar entre llaves, separadas por “|” si el usuario debe escoger una o “&” si habilita todas ellas. Por ejemplo, en “Estilo de la Grulla {Poderes Chi: Ataque Sin Sombra | Poderes Chi: Golpes Continuos}” el usuario podrá escoger uno de los dos poderes chi si aprende el Estilo de la Grulla. Pero en “Estilo Tigre {Poderes Chi: Golpe en Salto & Poderes Chi: Golpes Continuos}” el usuario ganará acceso a ambos poderes chi. *Nota: incluir una habilidad para ser habilitada por otra automáticamente la deshabilita. Por lo que en el ejemplo anterior, al definir el Estilo de la Grulla junto con sus dos poderes chi automáticamente ha deshabilitado ambos poderes chi de poder ser escogidos de forma normal por un jugador.*

Tienes que tener en cuenta que añadir una categoría no hará que aparezca automáticamente en el programa. Esto es debido a que este filtra las categorías disponibles por coste por profesión. Es decir, si añades una categoría que sea “Explosivos”, esta no aparecerá en ningún personaje salvo que este escoja una profesión con un coste asociado a la categoría “Explosivos”. Para usarlo, tendrías que crear una nueva profesión con coste en dicha categoría o modificar las ya existentes y añadirle el coste oportuno.