

Generación de características

Documento proporcionado por IGARol

Sinopsis

Reglas opcionales para que la generación de características sea menos aleatoria.

Créditos:

Escrito por: Oliver Puczkowski

Fuente: DarkReign40k <http://www.darkreign40k.com/>

Traducido por: Treiral





Cada jugador recibe 120 puntos para asignar en las características del personaje. Cada característica empieza con 20 y puedes incrementarla en 20 más como máximo.

Incremento	Coste por punto
Incremento de 01-10	1
Incremento de 11-15	2
Incremento de 16-20	3

Después de comprar los puntos deberías tenerlos entre 20 y 40, ahora se aplican los modificadores según el origen del personaje:

Modificadores según origen	
Mundo Feral	+5 Fuerza, +5 Resistencia, -5 Voluntad, -5 Empatía
Mundo Forja	+5 Inteligencia, -5 Habilidad de armas
Mundo Colmena	+5 Empatía, -5 Resistencia
Mundo Imperial	Sin modificadores
Lavado Mental	+ 5 Voluntad, -5 Empatía
Nacido Noble	+5 Empatía, -5 Voluntad
Schola Progenium	Sin modificadores
Nacido en el Vacio	+5 Voluntad, -5 Resistencia