

Reglas Caseras para el Sistema D20

El Sistema D20

El sistema D20 está muy bien creado. Nos da unas reglas equilibradas y medidas a lo largo de muchos años, tanto en lo que a definición de habilidades y su funcionamiento se refiere como a los mecanismos de combate. Pero el D&D tiene el inconveniente de estar enfocado a un mundo fantástico-mágico, donde los jugadores son héroes, gente muy por encima de la media. El sistema de clase de personaje, por ejemplo, está encasillado en ese contexto.

Han salido al mercado varios sistemas D20 para ambientaciones modernas pero siempre dando un papel heroico (o súper-heroico) a los personajes jugadores, diseñando las clases de una forma desproporcionada con el individuo estándar. El más "contenido" de estos sistemas es el del Cthulhu D20. Pero incluso en él tenemos una diferencia muy grande entre un personaje de nivel 1 y otro de nivel avanzado.

Por ello he pensado en estas "reglas caseras" a fin de adaptar el D&D y el Cthulhu D20 de forma que el nivel 1 sea bastante mejor y que, además, se puedan utilizar los recursos de ambos juegos de forma indistinta según la situación.

Clases de Personaje

La gente en el mundo moderno puede estar definida según el sistema del Cthulhu D20 y sería en su mayor parte de nivel 1. Pero para los mundos fantásticos o de estilo medieval podemos echar mano a lo que en D&D llamamos "clases de personaje no jugadoras" (PNJ):

- Adepto
- Campesino
- Combatiente
- Experto
- Noble

La gente normal usaría esas clases con nivel 1. Las clases de personajes jugadoras (PJ) son para gente especial.

OPCIONAL: Los personajes con clases jugadoras se acumulan con una base PNJ inicial de nivel 1.



Los Puntos de Vida

Se calculan según:

- $PV = CON + (X + \text{Bonificación de CON})^1$ por Nivel
Donde el valor de X sería:
 - Los que suman D4 o D6 -> +1 punto
 - Los que suman D8 -> +2 puntos
 - Los que suman D10 -> +3 puntos

Las Dotes

Todos los personajes han de tener como mínimo 6 dotes a primer nivel. Los personajes que tengan magia se considera que tienen una dote nueva: "Aptitud Mágica" para este cómputo.

Se recibe una dote por nivel en vez de una cada dos niveles.

Las Habilidades

Todos los personajes reciben 6 habilidades a elegir como de profesión con rango inicial 2 además de lo que les corresponda según clase.

El límite de rango por nivel es $N+4$.

La Clase de Armadura

La armadura no da clase de armadura sino "Reducción de Daño". Hay munición penetrante que reduce este efecto (Armor Piercing).

La Magia

La habilidad "Conocimiento de Conjuros" se utiliza para lanzar un hechizo y además se gastan "puntos de magia" igual al nivel del hechizo² que se recuperan al amanecer. Un personaje puede tener memorizados tantos conjuros como sus PM en niveles de conjuro. Los PM y la Clase de Dificultad de la tirada son:

- $PM = INT + (1 + \text{Bonificación INT})^1$ por nivel
- $CD = 15 + 2 \times \text{NIVEL}$

Si con un 10 en el D20 no se puede superar esta tirada el personaje no puede haber aprendido ese hechizo.

NOTE NUEVA: Aptitud Mágica: -5 a las tiradas de Conocimiento de Conjuros al hacer hechizos si no se tiene.

OPCIONAL: Se pueden utilizar PM para potenciar la tirada a razón de un +1 por PM invertido extra.

OPCIONAL: Dote que da 2 en vez de 1 PM por nivel.

¹ Los modificadores sólo se cuentan si son positivos.

² Para los hechizos del Cthulhu D20 se utilizarían los puntos de característica perdidos como el nivel equivalente del hechizo. Otra opción es usar la media entre puntos de característica y puntos de cordura perdidos.