

Cómo usar el Generador de personajes de Liminal

Introducción

El propio Generador contiene las instrucciones para hacerte un personaje de Liminal. No obstante, en este documento se va a detallar mejor el uso del Generador. El Generador de Personajes de Liminal es un archivo Excel que facilita la gestión de los personajes en partidas en línea y que permite crear personajes en menos de 5 minutos.

Antes de empezar a detallar como crear un personaje con el Generador es preciso aclarar que algunas de las funciones usadas por el Excel son exclusivas de Office 365 (en concreto la función SI.CONJUNTO). En consecuencia, si no dispones de esta versión van a darse algunos fallos en algunas casillas y muy posiblemente el Generador no funcione del todo bien. Afortunadamente es algo que tiene una solución parcial: convertir el archivo Excel en una hoja de cálculo de Google. Esto puede hacerse creando una nueva hoja de cálculo de Google en alguna carpeta Drive y abriendo el Excel desde la hoja de cálculo. Aunque, no será un generador visualmente atractivo, se solucionarán gran parte de los problemas.

Construcción de un personaje paso a paso

El Excel consta de dos hojas: el Generador y la Ficha. La Ficha es la hoja de personaje; el resumen de todas las características y capacidades del personaje. Por otro lado, el Generador contiene todas las herramientas de creación de personajes y es en esta hoja donde se van a escoger los atributos y talentos del personaje.

Una de las más importantes instrucciones a la hora de usar el Generador es tener en cuenta que solo **DEBES** editar aquellas celdas que tengan un marco negro oscuro; es decir aquellas que estén destacadas con un borde grueso negro. Además, las casillas que deben editarse por lo general solo admiten números naturales y la letra equis mayúscula (**X**). No obstante, si tienes más conocimientos de Excel te animo a personalizar el Generador. Eso sí, recuerda que si la lías siempre puedes contar con el comando CTRL+Z para deshacer cualquier desatino.

The screenshot shows the 'Generador' (Generator) worksheet of the Liminal character creation tool. It is a complex spreadsheet with multiple columns and rows. Key sections include:

- Conceptos:** A section at the top left with instructions on how to use the generator.
- Atributos:** A section for selecting attributes, with a red circle highlighting the 'Mago' (Magician) option.
- Habilidades:** A section for selecting skills, with a red circle highlighting the 'Mente' (Mind) option.
- Calidades:** A section for selecting qualities, with a red circle highlighting the 'Mente' (Mind) option.
- Progreso:** A section for selecting progress, with a red circle highlighting the 'Mente' (Mind) option.
- Estilos de magia:** A section for selecting magic styles, with a red circle highlighting the 'Mente' (Mind) option.
- Unidades:** A section for selecting units, with a red circle highlighting the 'Mente' (Mind) option.
- Lista de especializaciones:** A large table on the right side listing various specializations, with a red circle highlighting the 'Mente' (Mind) option.

At the bottom of the spreadsheet, there are two tabs: 'Generador' and 'Ficha'. The 'Generador' tab is currently selected, and it is highlighted with a green circle.

Panorámica del Generador de Personajes de Liminal. En rojo se indica uno de los múltiples grupos de celdas que deben editarse o rellenarse como un formulario y que presentan un borde negro. En verde se señalan las hojas del Excel: Generador y Ficha.

1. Concepto y enfoque.

Al principio deberás escoger el concepto y enfoque de tu personaje de entre las opciones que proporciona el libro básico de Liminal. Sopesa bien cómo quieres que sea tu personaje. Sobre todo, qué es lo que más te apetece interpretar. Una vez tengas una idea que te entusiasme ya puedes empezar a rellenar las celdas de enfoque y concepto. Recuerda que debes rellenarlas mediante una equis mayúscula (X). Ten en cuenta también que conforme vayas rellenando el Generador van a aparecer las letras **R** o **S** que indican que un parámetro es requerido o sugerido. Por ejemplo, algunos conceptos requieren (**R**) obligatoriamente determinados enfoques, y por otro lado para cada concepto el manual sugiere (**S**) algunas habilidades.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1													
2		Bienvenido al generador de personajes para Liminal. Para usarlo solo debes rellenar aquellas casillas encuadradas en un marco negro y grueso como el de este mensaje, ya sea con X (letra equis mayúscula) o con números positivos.						Conceptos	Marca X			A continuación, distribuye 17 puntos entre las siguientes habilidades. Si el límite del nivel de habilidad es 4 no podrás distribuir más de 4 puntos en una habilidad.	
3								Mago académico					
4								Changeling					
5								Criminal informado					
6								Dhampiro					
7								Erudito de lo sobrenatural					
8								Reboto					
9								Mago vulgar	X				
10		Atributos						Investigador				Habilidades	
11		Resistencia	8					Caballero				Físicas	Puntos
12		Voluntad	8					Hombre de negro				Atletismo	
13								Guarda				Cuerpo a cuerpo	
14		Primero, escoge el concepto de tu PJ y su enfoque. Los símbolos S y R se corresponden con las opciones sugeridas y requeridas en el manual básico que cuadran con el concepto o enfoque de tu PJ.						Licántropo				Disparar	
15												Percepción	
16												Sigilo	
17												Supervivencia	
18												Vehículos	
19													
20		Enfoque										Por último, escoge las cualidades de que están disponibles para algunos enfoques.	
21		Determinado											
22		Mago						Cualidades	Marca X			Puntos	5
23		Resistente						Habilidades excepcionales					
24								Agente de					
25													

Quiero que mi personaje sea un mago vulgar (concepto), debido a eso el enfoque del personaje debe ser obligatoriamente mago, siendo un requisito del concepto escogido. En **rojo** se marcan las elecciones efectuadas. En **verde** se marcan los lugares donde han aparecido sugerencias o requisitos.

2. Habilidades y especializaciones.

El próximo paso consiste en escoger las habilidades del personaje de un total de 17 puntos (si es de creación inicial). Podremos asignar a cada habilidad un límite máximo de puntos que viene determinado en el Generador. A su vez, poner un mínimo de 3 puntos en alguna habilidad te permite escoger por un punto más una especialización.

2	A continuación, distribuye 17 puntos entre las siguientes habilidades. Si el límite del nivel de habilidad es 4 no podrás distribuir más de 4 puntos en una habilidad.				Una habilidad a nivel 3 te permite escoger por un punto más alguna de las especializaciones de la lista de la derecha que estén marcadas con la D de disponible.				Listado de especializaciones		Marca X		Marca X	
3									Correr				Escritura	
4									Escalar				Fotografía	
5									Esquivar				Glamour	
6									Nadar				Interpretación	
7									Proezas de fuerza				Música	
8									Armas improvisadas				Química	
9									Combate desarmado				Política	
10									Cuchillos				Presión social	
11									Equipo policial				Bandas criminales	
12									Esgima				Encontrar contactos	
13									Arco				Perfil bajo	
14									Escopeta				Recuperar información	
15									Lanzar				Supervivencia urbana	
16									Pistola				Confianza	
17									Rifle				Fe religiosa	
18									Buscar				Resistir magia mental	
19									Escuchar				Resistir manipulación	
20									Reaccionar				Valentía	
21									Sentido del peligro				Analizar la personalidad	
22									Vigilancia					
23									Discreción					
24									Forzar cerraduras					
25									Juego de manos					

Para nuestro mago vulgar se han puesto puntos en las habilidades Disparar, Percepción, Sigilo, Supervivencia, Leyendas y Callejeo. Los puntos en Percepción y Callejeo me han permitido escoger las especializaciones Sentido del Peligro y Sociedad Mágica (no aparece en la captura).

3. Cualidades.

Las cualidades representan aptitudes extraordinarias de nuestro personaje. Un personaje de nueva creación tiene 5 puntos para invertir en estos talentos o aptitudes, teniendo acceso solamente a alguno de estos según el enfoque que se haya escogido. Por ejemplo, si escoges el enfoque mago no vas a poder tener acceso a los talentos de determinación y resistencia exclusivos de los enfoques determinado y resistente respectivamente. Puedes obtener más puntos adicionales imponiendo a tu personaje limitaciones; rasgos negativos que pueden dar mucho juego a la trama y enriquecer el trasfondo del personaje.

Por último, escoge las cualidades de tu personaje. Las cualidades mágicas, de determinación o resistencia solo están disponibles para algunos enfoques. Puedes obtener más puntos escogiendo para tu PJ algunas limitaciones (hasta un límite de dos).									
Cualidades		Puntos	0	Talentos de determinación	Cualidades no disponibles	Estilos de magia	Puedes marcar		
Habilidades excepcionales	Marca X		Marca X	Inspirador		Adivinación	X		
Agente de Ravenstower		Poco memorable		Manitas		Clarividencia			
Artefacto		Presencia		[No te rindas!]		Presagio	X		
Aterrador		Rabia				Psicoscopia			
Buena puntería		Ratón de biblioteca		Talentos de resistencia	Cualidades no disponibles	Bendiciones y maldiciones			
Carroñero		Relejos rápidos		Arrojo		Arma bendita			
Contramagia		Regeneración		Toma y daca		Bajo mi protección			
Fuerte		Riqueza		Fuerza sobrenatural		Maldiciones físicas			
Furtivo		Sanador				Manos sanadoras			
Frágil		Siempre preparado		Limitaciones	Marca X	Cambiaformas	X		
Investigación	X	Trato con animales		Bajo juramento		Climacista			
La Visión		Tiburón		Compromiso		Diligente			
Latrocinio		Visión nocturna		Debilidad		El poder de la Tierra			
Mago del volante				Furia		Llamar a los 4 vientos			
Palabras que atan				Marcado	X	Llamar al relámpago			
Pico de oro				Vulnerabilidad					

Nuestro mago vulgar tiene las extraordinarias capacidades de La Visión y habilidades mágicas de Adivinación y Cambiaformas. Escoger el estilo de magia Adivinación da acceso por más puntos a especializaciones más concretas como Clarividencia que es la que he decidido escoger. Por otro lado, el personaje se encuentra Marcado.

4. Progreso.

El progreso del personaje, tal y como se describe en el manual básico de Liminal permite obtener:

- Puntos adicionales que se pueden invertir en habilidades.
- Puntos adicionales que se pueden invertir en cualidades.
- Aumento del límite de puntos que puede tener una habilidad.

Si tu personaje progresa o quieres hacer personajes más poderosos, rellena alguno de estos campos para recibir así los beneficios del progreso de tu personaje.

5. Detalles finales.

Nos queda añadir los detalles finales de nuestro personaje relativos a su trasfondo. Se trata de algo que podemos añadir en la hoja del Excel denominada Ficha. Esta hoja, en la que nos aparece el resumen de habilidades y capacidades de nuestro personaje permite hacer un recuento de la experiencia y el progreso de los personajes, así como nos permite usarla en partidas en línea pudiéndose anotar el daño y los puntos de voluntad usados.

Nombre	Habilidades					Atributos	Valor máximo	Valor actual	Daño
Lane	Físicas	Nivel	Mentales	Nivel	Sociales	Resistencia	8	8	
Nombre del jugador	Atletismo		Arte		Alta sociedad	Estado	8	Sano sanote	Puntos usados
Gonzalo	Cuerpo a cuerpo	2	Ciencia		Callejeo	Voluntad	8	8	
Concepto	Disparar	3	Educación		Convicción	Estado		Mentalmente estable	
Mago vulgar	Percepción	3	Medicina		Empatía				
Enfoque	Sigilo	2	Negociar		Encanto				
Mago	Supervivencia	2	Leyendas	4	Provocar				
Motivación	Vehículos		Tecnología		Retórica				
Descubrir el origen de sus poderes mágicos y por qué no tiene sombra.	Especialidades								
Limitaciones	Físicas		Mentales						
Markado	Sentido del peligro		Sociedad mágica						
Experiencia (n/5)									
Progreso (n/3)									

Panorámica de la ficha del mago vulgar al que he llamado Lane.

Consejos de edición del Generador

Es posible que encuentres que la ficha no se adecua de todo a lo que necesitas para jugar. Es posible que necesites más espacios para poder escribir más detalladamente la biografía de tu personaje o disponer de un espacio concreto para su equipamiento. También es posible que quieras hacer un hueco donde detallar el grupo del personaje. Sea como sea, te animo a editar el Generador para que se adecue más a vuestros gustos. No obstante, hay que tener mucho cuidado con cómo se hace dicha edición.

Archivo Inicio Insertar Dibujar Disposición de página Fórmulas Datos Revisar Vista Ayuda FxUnit PDF

K28: `=SI.ERROR(INDICE(Generador!H25:H42;K.ESIMO.MENOR(SI(Generador!I25:I42="X";FILA());FILA()-14);""))`

Generador Ficha

Debajo de la Ficha existen una serie de celdas aparentemente en blanco, no obstante, contienen código y es imprescindible no editarlas. Forman parte de un código que va por grupos de celdas denominado fórmulas matriciales. En **rojo** se muestra el espacio de celdas que contienen fórmulas (realmente su extensión es algo mayor). El ejemplo de la fórmula matricial a la que nos referimos aparece en **rosa**. El mejor sitio para hacer cosas adicionales sin preocuparte mucho por esto es a la derecha de la ficha, en el espacio marcado en **verde**.

Una opción adicional es crear cuadros de texto que pueden situarse sobre grupos de celdas con fórmulas sin que se produzca una alteración en el código del Excel. También, si eres más atrevido puedes reestructurar toda la Ficha (y también el Generador) a tu gusto. Para ello solo tienes que cortar y pegar grupos de estructuras (ya sea toda la sección de habilidades por ejemplo o todo un conjunto de fórmulas matriciales) puesto que Excel realiza automáticamente los cambios en las fórmulas.

Nota: se han efectuado algunos cambios en la ficha respecto a las imágenes que se han mostrado.