

# Nivel de vida: una alternativa a la habilidad de crédito

*La hoja de personajes de La Llamada de Cthulhu, como la de un gran número de juegos de rol, está llena de una interminable lista de habilidades muchas de las cuales, para desespero de los másters, son consideradas absolutamente inútiles por los jugadores. Y luego llega ese momento en la aventura en que una tirada de Nadar puede salvar al grupo. Pero claro, nadie sabía nadar. He aquí una alternativa a una de esas habilidades malditas.*

por Luis Fernando Giménez

Los Guardianes de los Arcanos solemos quejarnos de que los jugadores, ávidos de gastar sus escasos puntos de experiencia en habilidades "positivas" como Puñetazo, Arma Corta o Vaciar Bolsillos, casi siempre dejan de lado a las cenicientas de las habilidades, que luego pueden venir muy bien durante la aventura o campaña. La Habilidad de Crédito figura en un lugar de honor entre estas cenicientas de que hablamos.

Por tanto, mi experiencia me ha aconsejado eliminar de un plumazo la habilidad de Crédito y sustituirla por otra de carácter bastante distinto a la que llamo Nivel de Vida.

No se trata, en rigor, de una habilidad como las otras, puesto que no es necesario gastar puntos de experiencia para conseguir puntos. No obstante, se parece mucho a ellas en dos aspectos: su puntuación va de 3 a 18 (como si se hubiera generado con 3D6) y permite chequeos de habilidad con el procedimiento normal (multiplicando por cinco para hallar un porcentaje).

Veamos más en detalle el funcionamiento del Nivel de Vida en el juego.

Al comienzo de un escenario o campaña, tras conocer los ingresos anuales que recibe su personaje por su profesión, el jugador declara (sin necesidad de tirar dados) el Nivel de Vida que desea llevar. Luego mira en la tabla de Niveles de Vida la cantidad de dinero que el personaje tiene que gastar (restar de su cuenta corriente) ese año (o campaña) para permitirse llevar el tren de vida a que se aspira.

El gasto anual viene en forma de una tirada de dados. Si se quiere calcular lo que sale el costo del nivel de vida al mes, basta dividir por doce el coste anual (obvio). Si la tirada del Nivel de Vida deja con números rojos la cuenta del personaje, éste no podrá comprar nada (lo que se dice nada) de equipo. Y encima tendrá que afrontar las deudas a los tipos de interés que crea conveniente el Guardián (depende mucho del

país, de la familia del personaje, etc...).

Si el personaje ha tirado dados en un nivel de vida exageradamente superior a sus posibilidades, el Guardián puede aplicarle la legislación vigente en el país de su nacionalidad (embargos, pleitos, cárcel). Por ejemplo, puede decidir que cada mes tiene un 25% de posibilidades de que le caiga encima el peso de la ley.

¿Y qué utilidad tiene gastar pasta para llevar un tren de vida elevado? Mucha, amigo Guardián. Veamos algunas interesantes aplicaciones.

## Sustitución de la habilidad de crédito

Ahora el personaje ya no tiene que gastar puntos de experiencia en la obsoleta habilidad de Crédito. ¿Que quiere pedir un préstamo?. Nada más fácil: que haga una tirada de Nivel de Vida. Por ejemplo, un personaje con NIV 13 tiene  $13 \times 5 = 65\%$  de posibilidades (tirada mensual) de conseguir un préstamo en su banco. ¿Y cuanto crédito tiene en el banco?. Pues la cantidad equivalente a una tirada de dados en el NIV

## Tabla de niveles de vida

Nivel	Gastos \$ Anual	Descripción
3	12 o menos	Vida en plan salvaje. Supervivencia al aire libre. Imposible de llevar en un área civilizada (el personaje no puede comer ni vestir sin ser detenido).
4	3D6 + 10	Vida de vagabundo. Cada semana tiene un 25% de posibilidades de ser arrestado (ley de vagos y maleantes).
5	4D10 + 25	Vida de mendigo. Vive con 3-5\$ al mes.
6	3D10 + 60	Vida en plan barato. Se arregla con 6-7\$ mensuales.
7	3D10 + 90	Vida en plan barato. Comidas baratas, ropa raída, sin afeitar... Gasta 8-9\$ al mes.
8	4D10 + 110	Gasta 10\$ al mes. Pobre, pero honrado.
9	6D12 + 150	Vida de clase media baja.
10	5D10 + 220	Vida de clase media-media.
11	3D10 + 270	Vida de clase media desahogada.
12	3D100 + 30	Vida de clase media alta.
13	3D100 + 600	Comienza la clase alta.
14	3D100 + 900	Capitalista, propietario,...
15	1D10 x 1200	Empieza la vida a lo grande: clubes privados, caprichos caros, deportivos, yates, pieles, joyas..., forman parte de lo cotidiano.
16	1D20 x 1200	Vida de ricachón.
17	1D100 x 12.000	Vida de millonario.
18	1D20 x 100.000	Vida de auténtico jeque millonario. Gasta cientos de miles de dólares al mes.



correspondiente: esto es, el banco está dispuesto a prestarle 3D100 x 600\$. Por supuesto, al tipo de interés correspondiente a la época y nación.

## Modificador para tiradas de persuasión

Si el PJ utiliza sus habilidades interactivas en su "medio natural" (lugares donde es conocido su nivel de vida), el NIV puede dar un interesante modificador a esas tiradas. Yo aplicaría el siguiente baremo:

NIV	MOD a tiradas de porcentaje
3	-25
4-5	-20
6-7	-10
8	-5
9-10	0
11	+5
12	+10
13	+15
14	+20
15	+25
16-17	+30
17-18	+35

Por ejemplo, un personaje de NIV 14 es sorprendido junto con otros PJs y un PNJ en un garito de juego ilegal. Entonces intenta utilizar su habilidad de Discusión 20% para convencer al comisario de que no le arreste y le deje marchar. El PJ está en su ciudad de residencia, por tanto aplica su modificador de NIV, esto es +20%. Como además aplica un soborno de 200 pavos (lo que le da un bonus suplementario de +10%), la posibilidad de persuadir a nuestro amigo sube a 50%, lo que no está nada mal.

## Modificación de la apariencia del personaje

El NIV implica el atuendo y cuidado de la propia persona. Por tanto, en acciones en las que haga falta imagen (como por ejemplo, seducir), NIV promediará con el atributo de Apariencia.

Por ejemplo, un PJ realmente guapo, APA 16, decide llevar NIV 7, por lo que tiene que ir con ropa usada, sin afeitar, calcetines con tomateras... En un momento dado, necesita seducir a una linda muchacha (APA 15) con sanos propósitos (es decir, necesidades de la misión). En principio, su habilidad de seducir es 11 (media entre 16 y 7), lo que da un 55%.

Un Guardián con ganas de complicarse la vida aplicaría un modificador según la

distancia de Nivel de Vida. Supongamos que la chica es una burguesita de NIV 12. Como hay cinco niveles de diferencia, podríamos aplicar un -25% a las aspiraciones de nuestro amigo. Bien, esto quiere decir que entre las chicas de la clase media alta hay aún un 30% de chicas dispuestas a enamorarse sin que les importe el dinero. ¡Ah, el amor!.

## Posesión de equipo

El NIV puede servir para responder a cuestiones como:

- Jugador: Bien, se supone que mi personaje, que es Profesor de Universidad, tendrá su chalecito en la costa y un deportivo. ¿Puede permitírselo, verdad?. En la costa este se paga bien a los profesores.
- Guardián: Desde luego. ¿Cual has dicho que era tu Nivel de Vida para esta aventura?
- Jugador: ¡Glub!. Diez.
- Guardián: Bueno, creo que un 50% de posibilidades de que poseas alguna de esas cosas podría estar bien. Pero como un deportivo es un artículo demasiado lujoso para un profe, es justo aplicar un modificador de -25%. Hala, tira.

La cuestión espinosa es: ¿cuántas tiradas de "posesión de equipo" podemos permitir? ¿Y con qué frecuencia?

En mi opinión, hay tres cosas fundamentales de equipo que un PJ puede reclamar como posesiones anteriores a la aventura: vehículos, bienes inmuebles y equipo profesional. Las armas deben considerarse equipo profesional, y sólo podrán reclamarse en calidad de equipo adquirido por profesionales como Militar o Detective.

Como regla básica, podríamos conceder que a partir de NIV 10 hay un 10% acumulativo de poseer de entrada algún vehículo (más vehículos y más lujosos a partir de NIV 15), y también otro 10% de poseer casa propia (un personaje de NIV 18 debería poseer al menos un palacio o un castillo, así como extensas propiedades).

De todos modos, este es un aspecto muy difícil de tratar con coherencia y rigurosidad, y no queda en muchos casos más remedio que apelar al famoso "sentido común" del Guardián (cosa que a mi, cuando voy de jugador, no me suele hacer demasiada gracia).

## Prerrogativas de clase

El NIV da ciertas prerrogativas, y podríamos decir en este último apartado que la gente con bajo NIV también puede tener

sus ventajas. El NIV puede ser admitido como un baremo para determinar el tipo de gente con que se codea el personaje. Por ejemplo, un PJ con NIV 10 tiene menos posibilidades de encontrar contactos en los bajos fondos que un PJ con NIV 7. Bueno, a menos que el PJ con NIV 10 sea Gángster de profesión.

En términos prácticos, el modificador de NIV que hemos aplicado para tiradas de persuasión puede aplicarse en las tiradas de Suerte para buscar determinada información o equipo en determinados sectores de la población. Por ejemplo, determinados clubes privados no aceptarían la entrada de gente con un NIV menor de 14. Y la gente de determinados bares de los bajos fondos desconfiará automáticamente de todo sujeto que se acerque allí haciendo ostentación de su NIV 10 o mayor.

Esto nos enseña que si un personaje quiere hacerse pasar por alguien de mayor o menor Nivel de Vida, debería hacer uso de sus habilidades de Camuflaje-disfraz (para no "cantar" con la ropa), de Psicología (para conocer las reacciones de la gente de otro Nivel de Vida que el propio) y de Lengua (para no descubrirse por la forma de hablar).

Nada es tan fácil como parece, amigo. ♦

• La única en la zona Norte •

**EL BALUARTE**

ESPECIALISTAS EN:

- JUEGOS DE ROL Y SIMULACIÓN
- WARGAMES
- WARHAMMER 40.000
- PARTIDAS DEMOSTRACIÓN
- VENTA POR CORREO, SOLICITA CATÁLOGO GRATUITO

... Y TODO LO QUE PUEDAS ENCONTRAR EN TU TIENDA DE ROL PREFERIDA

Pl. de Verin, 10 - Telf. (91) 739 88 31  
Frente a la Vaguada  
28029 MADRID