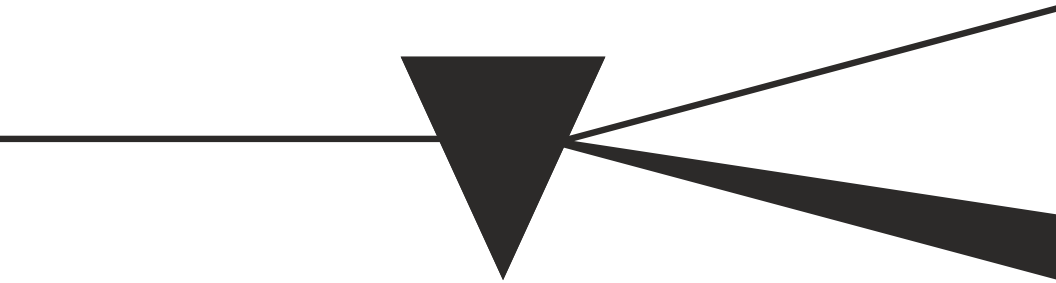
LUMEN



Spencer Campbell

CONTENIDO

LUMEN es obra de **Spencer Campbell,**
Gila RPGs
gilarpgs.com
gilargps.itch.io

El diseño es obra de **MV**
mvmv.crd.co

Una traducción de **Tempusrol**
tempusrol.es

MECÁNICA DE JUEGO 2

ATRIBUTOS 3

CLASES 4

- Salud
- Recursos
- Poderes
- Opciones de creación de personajes
- Características opcionales del personaje

COMBATE 10

- Táctica ligera
- Rondas y turnos
- Distancia
- Daño y muerte
- Cómo hacer tuyo el combate

ENEMIGOS 14

- Salud
- Daños
- Movimientos
- Enemigos en combate

ARMAS 16

- Tipos
- Etiquetas
- Creación de armas
- Uso de armas en combate

JUEGO EN BUCLE 18

- El Bucle
- Generación de misiones
- Introducción y conclusión
- Añadir al bucle
- Progreso

CREAR UN JUEGO LUMEN 21

¿QUÉ ES LUMEN?

LUMEN es un sistema de reglas para crear y jugar a juegos de rol centrados en contar historias de personajes poderosos. LUMEN se desarrolló por primera vez para los juegos LIGHT y NOVA, y se ha convertido a este SRD independiente del género para que puedas utilizarlo para crear tus propios juegos con el mismo sistema.

En esencia, LUMEN está diseñado para contar historias de fantasía con poderes. Los personajes tienen acceso a poderes increíbles y los usan sin descanso para conseguir sus objetivos. Se inspira en géneros de videojuegos de tiros y saqueo (Destiny), de tiradores héroes (Overwatch) y de exploración de mazmorras (Diablo).

LUMEN también se centra en el combate. Aunque no requiere mapas ni mediciones, los juegos hechos con este sistema tienden a funcionar mejor si tratan sobre personajes poderosos que luchan para abrirse camino durante las misiones.

Lo que nos lleva a la tercera parte de LUMEN. Está impulsado por un nucleo de bucle de juego. Los personajes emprenden aventuras, misiones, búsquedas, o como se les quiera llamar. Regresan después de tener éxito, comparten un breve tiempo de inactividad y luego vuelven al trabajo.

Lo que es más importante, LUMEN es rápido de diseñar y fácil de modificar. Al no haber muchas piezas móviles, tienes la posibilidad de cambiar aspectos para adaptarlos a tu juego y estilo.

¿Qué es esto?

Este es el SRD de LUMEN y la guía de diseño. Como SRD, es independiente del género, y te proporciona las reglas básicas para un juego LUMEN. También proporciona orientación y consejos sobre cómo crear tus propios juegos usando LUMEN, o sobre cómo hacer cosas para juegos LUMEN existentes.

Por último, ofrece una visión de algunas de mis decisiones de diseño. Esto significa que no va a ser un SRD al uso. Mi voz estará en cada línea. Estamos teniendo una conversación sobre LUMEN mientras leemos, y no puedo esperar a escuchar lo que tienes que decir.

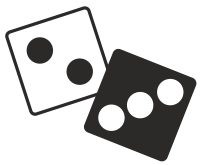
¿A quién necesitas?

Los juegos LUMEN utilizan la agrupación tradicional de un Director de Juego (DJ) y un cierto número de jugadores. En mi experiencia, 3 siempre ha sido el número ideal, pero tu experiencia puede variar. El papel del DJ en la mesa requiere algunas habilidades de improvisación, ya que los juegos que diseñamos con LUMEN no tienen mucha preparación, y el combate es más reactivo que proactivo por su parte.

Los jugadores sólo tienen que estar preparados para sentirse tipos duros. Lo haremos con sus Clases (página 4).

¿Qué pasa con los dados?

Los juegos LUMEN están diseñados para usar sólo dados d6. Esto simplifica las cosas, y la mayoría de la gente puede coger un d6 de una vieja caja de juegos de mesa en un apuro. Introducir juegos poliédricos complicaría el juego, limitaría quién tiene acceso a ellos y, lo que es más importante, iría en contra de la mecánica de juego.



MÉCANICA DE JUEGO

LUMEN utiliza **grupos de dados d6**, con rangos de éxito como mecánica principal. Cada clase en el juego tiene 3 Atributos, que describen cómo intentan las cosas, en lugar de lo que están intentando. Hablaremos más de ello en la sección Clases.

Cuando un personaje está actuando y hay riesgo en esa acción, tira dados. Tira un grupo de d6 igual al Atributo que mejor describa cómo está actuando, y se queda con el resultado más alto.

Con un:

1-2 La acción **falla** y hay una **consecuencia.**

3-4 La acción tiene **éxito,** pero hay una **complicación.**

5-6 La acción tiene **éxito, sin problemas.**

Así es como funciona el 90% del juego. Déjame mostrarte un ejemplo.

Kate juega como Amp,

y quiere saltar rápidamente por una pasarela sin ser vista, calculando el momento cuando los guardias estén de espaldas. Decide que la acción es usar Fluir. Tiene un 3 en Fluir, así que tira 3d6, quedándose con el resultado más ***alto***.



Kate obtiene un 4: un *éxito* con una *consecuencia*. El DJ describe el Marco de Kate aterrizando en la pasarela, y luego se da cuenta de que los guardias están cambiando de turno. Las pesadas botas de los soldados que se acercan resuenan en las paredes.

Aunque una reserva de dados d6 no es revolucionaria en absoluto, lo importante es que esos dados están vinculados a los 3 Atributos. Hablemos de ellos.

ATRIBUTOS

Los juegos LUMEN no tienen listas de habilidades.

Los personajes son unos tipos muy cualificados y capaces. Pueden ser unos *guardianes inmortales* que defienden la galaxia, *superhéroes* con poderes increíbles o *veteranos exploradores de mazmorras* que se adentran una vez más en las oscuras profundidades.Suponemos que pueden hacer prácticamente cualquier cosa.

Si pueden hacer cualquier cosa, entonces ¿cómo decidimos qué tirar? No importa lo que hagan, sino cómo lo hagan. Cada personaje tiene **3 Atributos**, y su puntuación en esos Atributos describe cómo le gusta hacer las cosas.

- Un atributo representa acciones **poderosas**. Hazañas de fuerza, acciones arrolladoras, situaciones emocionantes. Cuando las cosas son intensas y grandes, éste es el ideal.
- Otro representa la **velocidad y la rapidez.** Reaccionar en el momento adecuado, tener la idea perfecta en el momento justo, aprovechar la ocasión. Pensar rápido, actuar aun más rápido.
- Por último, un atributo representa las acciones **prácticas**. Un enfoque paciente, metódico, incluso quirúrgico. Es la pericia y la acción adecuada para cada situación.

Estos atributos deben nombrarse de forma que reflejen la temática de tu juego.

> En **LIGHT**, los atributos reciben el nombre de los elementos de la Luz que manejan los *Balizas*. La poderosa *Pira*, el relampagueante *Voltio* y el paciente vacío del *Abismo*.
>
> En **NOVA**, los atributos representan enfoques utilizados por los *exos*. *Fuerza, Flujo, Foco*.

¿Por qué sólo tres atributos? En primer lugar, para agilizar las cosas. Recuerda que esto es una **fantasía de poder**, y los personajes pueden hacer cualquier cosa. Las listas de habilidades son... aburridas... para un juego sobre estos temas.

Pero lo más importante es que los Atributos se pueden utilizar para describir 3 enfoques diferentes a la misma situación, y funcionan tanto dentro como fuera del combate. Mira estos ejemplos de cómo se usan la Fuerza, el Flujo y el Foco en NOVA

FUERZA

Sin combate: Forzar una consola, o bien atravesar una puerta o una barrera, soportar un peso extenuante.

Combate: Armas de fuego devastadoras y destructivas, rociar una habitación con plomo, aplastar a los enemigos con tu arma cuerpo a cuerpo.

FLUJO

Sin combate: Hackear rápidamente una consola, enhebrar la aguja, evitar daños o ser detectado.

Combate: Correr de un enemigo al siguiente, disparar a un enemigo antes de que pueda reaccionar, apuntar en pleno vuelo.

FOCO

Sin combate: Desbloquear con cuidado una consola, evaluar una situación o ubicación, saber cuándo actuar.

Combate: Disparos cuidadosamente dirigidos con tu arma de fuego, apuñalar en un punto débil, usar los errores del enemigo en su contra.

Utilizando los 3 atributos, los jugadores no pensarán en lo que son capaces de hacer, sino en **cómo** quieren abordar el problema. Créeme, esto hace que las cosas se muevan y que todos le cojáis el truco muy rápido.

Ah, y si no puedes averiguar qué atributo se ajusta a una tirada, ¿quizás esa acción no necesite tirada? *Chequeos de percepción*, por ejemplo. Los odio. Tal vez, quizás, podrías usar tu lento y metódico Atributo para ello, pero ¿realmente lo necesitas? Estos personajes son unos tipos duros, y hacer chequeos de percepción no es de tipos duros.

CLASES

El pan de cada día de los juegos LUMEN son las clases que eligen los jugadores. Las clases son rápidas de construir, y más rápidas de entender para los jugadores. Recuerda que sólo tienen 3 Atributos. Necesitaremos algunas cosas más para completar el personaje, pero ya hemos empezado con buen pie.

Antes de hablar de cómo crear una clase, hablemos de la inspiración. Los juegos de LUMEN se inspiran en gran medida en los videojuegos, especialmente en aquellos con listas de personajes únicos con pequeños conjuntos de poderes.

> **Los Guardianes** de Destiny se dividen en tres clases, con un pequeño conjunto de poderes de Luz exclusivos
>
> **En Overwatch**, todos los personajes quieren disparar a la gente, pero tienen unos poderes geniales que los distinguen unos de otros.
>
> **En Diablo**, las clases personalizan los conjuntos de poderes que aportan, de modo que no hay dos personajes que se comporten igual.

Vamos a diseñar clases de personajes que tengan entre 3 y 5 Poderes, habilidades y talentos únicos. Hablaremos de por qué son 3-5 dentro de un rato.

Esto es lo que necesita un **personaje** en un juego LUMEN:

- **3 Atributos:** Ya hemos hablado de ellos.
- **Salud:** Es una fantasía de poder, asi que su muerte probablemente *no esté* prevista, pero necesitamos hacer un seguimiento de la paliza que reciben los personajes.
- **Recursos:** Algo *gastable*, y *renovable*, que los personajes utilizarán para activar sus Poderes.
- **Poderes:** De 3 a 5 poderes únicos que hacen *especial* a la clase. Estos poderes se centrarán en el combate, asumiendo que estás haciendo un juego sobre pelear y matar cosas.

Puedes incluir otras características, de las que hablaremos más adelante. Vamos a desglosar las características de una clase, lo que representan, y cómo podrías utilizarlos en tu juego LUMEN.

Salud

En los juegos LUMEN que he desarrollado, la muerte final *rara vez* está sobre la mesa. Aún así, incluyo la Salud como un componente necesario de los juegos LUMEN. *¿Por qué?*

En *primer* lugar, son juegos de combate. Así que si tus jugadores están repartiendo dolor, probablemente recibirán un poco a cambio. Tienes que controlar eso de una forma u otra.

En *segundo* lugar, perder toda tu salud no significa que estés muerto. En su lugar, se produce algún tipo de penalización por "muerte", y luego el personaje vuelve a la lucha. En LIGHT, las balizas se corrompen con la oscuridad cada vez que mueren y resucitan, lo que altera el funcionamiento de sus Tiradas de Atributos.



Diseñar la Salud

Los juegos LUMEN están pensados para ser *rápidos* en combate, lo que significa que tanto los PJs como los enemigos son bolsas de puntos de vida. La mayoría de los enemigos infligirán 1-2 de Daño cuando tengan la oportunidad, por lo que las clases LUMEN deberían empezar con 5-10 de Salud, dependiendo de lo arriesgadas que quieras hacer las peleas en tu juego.

Ese número también se relaciona con tu pena de muerte. Tendrás que diseñar algo que suceda cuando un personaje se quede sin Salud. Algunas ideas:

> **Cambiar** el funcionamiento de sus tiradas de atributos (más o menos dados, nuevos dados que se tiran con ellos, etc.)
>
> **Eliminar** el acceso a los Poderes
>
> **Penas narrativas** o reflejos de su fracaso (los juegos de horror corporal son perfectos para esto).

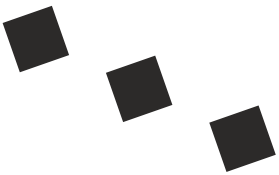
Cuanto más baja sea la Salud inicial de las clases, más probabilidades tendrán de enfrentarse a esa penalización.

Recursos

La parte más importante de una clase son sus **Poderes**, las acciones únicas que pueden aportar a un combate y que las hacen especiales. Para usar esos Poderes, deben gastar **Recursos**.

Energía, combustible, munición, como quieras llamarlo, los personajes tienen una cantidad limitada para gastar durante un combate. El recurso es reemplazable, y los PJs recuperarán gran cantidad de él a lo largo del combate (*ver Combate*), por lo que no deberían preocuparse por gastarlo.

Antes de hablar de los Poderes, deberíamos discutir qué más puedes hacer con los Recursos. Como mínimo, está ahí para activar Poderes. Pero, puedes decidir permitir que el Recurso realice otras cosas.
Por ejemplo, en LIGHT, el recurso se llama Luz. Además de usar Poderes, la Luz permitía a los personajes *resucitar* cuando morían, *repetir* las tiradas de Atributos y *aguantar* enormes cantidades de daño.
No es necesario que incluyas usos alternativos para los Recursos. Pero si lo haces, deberás asegurarte de que tienes herramientas para que los personajes puedan **recuperarlo**, de lo contrario tendrán miedo de usarlo. ¿Quién de nosotros no ha acumulado una poción curativa durante toda la partida por miedo a usarla en el momento equivocado? Evitémoslo.





PODERES

Lo que hace emocionantes los juegos LUMEN es ver cómo las clases utilizan sus Poderes. Cada clase tiene de 3 a 5 Poderes, que se activan usando los Recursos.

¿Por qué 3-5? *Velocidad*. Lo diré otra vez, los juegos LUMEN son de fantasía de poder con muchos combates. ¿Pero sabes que no es divertido? Los combates que tardan **horas** en completarse. Una pelea en un juego LUMEN termina en *minutos*. Eso es porque los personajes están aniquilando a sus enemigos con estos Poderes. Y si sólo tienen 3-5 para elegir, el turno de un jugador dura *segundos* en lugar de minutos.

La parálisis por análisis es algo real. La gente se siente abrumada cuando tiene que revisar una larga lista de hechizos, proezas y otras características que debe tener en cuenta. Esto hace que planificar tu turno sea imposible. En los juegos LUMEN, el combate se desarrolla lo suficientemente rápido como para que no sea necesario planificarlo, sino que se vive el momento y se hace caer el infierno sobre los enemigos.

Ok, ¿Qué es un Poder? Un Poder es algo que el personaje activa durante un combate para tener una ventaja. Los poderes suelen ser de dos tipos:

> Los **poderes de un solo uso** se activan, su efecto se resuelve inmediatamente y el juego continúa.
>
> Los **poderes continuados** duran cierto tiempo y proporcionan bonificaciones, interfieren con los enemigos, potencian a los aliados o cualquier otro efecto que quieras que dure un tiempo.

Echa un vistazo a las hojas de personaje de ejemplo de otros juegos LUMEN para ver qué aspecto podrían tener los Poderes.

Costes

La activación de los Poderes se consigue gastando los Recursos. Hay diferentes enfoques que puedes adoptar en tu diseño.

> **Todos los Poderes cuestan lo mismo**, normalmente 1 Recurso. Así es como funciona LIGHT y simplifica las cosas. Ningún Poder parece más caro, por lo que todos son igual de emocionantes y atractivos de usar.
>
> **Los Poderes tienen costes variables**, de modo que los Poderes más potentes cuestan más Recursos que otros. NOVA funciona así, de modo que algunos Poderes pueden escalarse hasta ser realmente increíbles en comparación con otros.

Usando Poderes

Los poderes pueden requerir gastar el Recurso para activarse, pero *no requieren tiradas*. La mecánica del juego no se aplica a ellos. Una vez activados, suceden. Esto se inclina hacia el componente del juego de fantasía del poder.

¿Alguna vez has sido un mago en el JDR *"más popular"* del mundo, has gastado un hueco de hechizo de alto nivel, y luego sólo has tirado para que tu hechizo haga una mierda? Vaya, eso sí que apesta.

Más allá de esto, necesitas tomar una decisión importante sobre el uso de los Poderes, y eso está relacionado con la economía de acción del combate. Aún no hemos tratado este tema, así que volveremos a él más adelante.



Aquí tienes algunos ejemplos de Poderes de LIGHT. Todos los Poderes de LIGHT cuestan la misma cantidad de Recursos (*Luz*).

Forja de fuego: Lanza 3 martillos envueltos en llamas. Causan 2 Daños cada uno y dejan charcos de fuego a su paso.

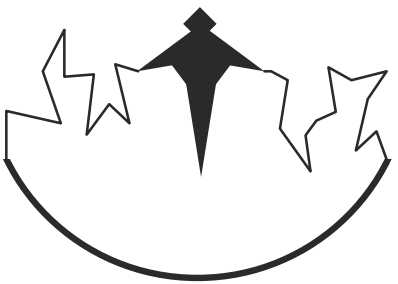
Cargar: La electricidad te atraviesa. Durante tus 3 ataques siguientes, corres a la velocidad del rayo y duplicas todo el Daño hecho a distancia cuerpo a cuerpo.

Burbuja: Una barrera con 10 de Vida te rodea a ti y a todos los aliados cercanos. Los ataques no pueden atravesar la barrera, en ninguna dirección.

Bomba Gravitatoria: Lanza una enorme bola de energía negativa. Inflige 5 de daño al objetivo y 1 de daño a todos los cercanos.

Pozo Solar: Tú y todos los aliados cercanos recuperáis todo el Daño recibido. Los aliados recuperan 1 de Luz.

Arco de Tormenta: Lanza rayos en cadena desde tus manos, infligiendo 1 Daño a un número de objetivos igual a tu Luz total.



Estos son algunos ejemplos de Poderes de FRAME. Estos tenían costes variables en los Recursos (*Energía*) para mostrar que algunos debían usarse más a menudo que otros. También hay un ejemplo de Poder Pasivo, una característica opcional añadida a las clases en FRAME. Por último, cada Poder tiene avances específicos que los hacen más poderosos a medida que los personajes progresan.

Afilado (P): Aumenta el efecto de todas las armas de Tajo +1 Daño.

Shuriken (1): Lanza un shuriken que busca a tu objetivo. El shuriken inflige 1 Daño y tiene la etiqueta Tajo.

- +1 Daño.
- Lanza dos shurikens a la vez, apuntando a dos enemigos.

Pantalla de Humo (1): Lanza una bomba de humo a tus pies, aturdiendo a los enemigos cercanos y ocultándote en invisibilidad hasta el final de tu siguiente turno.

- El siguiente ataque o Poder que uses inflige +1 Daño mientras eres invisible.
- La invisibilidad dura un turno extra.

Teletransporte (1): Teletranspórtate detrás de un enemigo Cercano o Cercano, causándole el Daño de tu arma cuerpo a cuerpo.

- +2 Daño.
- Recupera la Energía gastada si matas al objetivo.

Tormenta de Cuchillas (X): Quédate quieto y apunta a X enemigos con una marca de muerte. Tras elegir a los objetivos, cada uno de ellos es atacado por una versión sombría de ti, que inflige 2 Daños por marca.

- Ahora los objetivos pueden marcarse varias veces (hasta 3).
- Puedes activar Teletransporte inmediatamente después, y añadirte el asalto. +2 Daño por marca si lo haces.

Opciones de creación de personajes
(Pasivos, Cuerpo a Cuerpo, Otros)

Atributos, Salud, Recursos y 3-5 Poderes cubre lo que necesitas para una partida de LUMEN, pero puede que sientas que quieres un poco más. He descubierto que incluir un par de opciones más que ayuden a profundizar en la fantasía de poder y a hacer que las clases sean especiales realmente, añade valor a mis partidas.

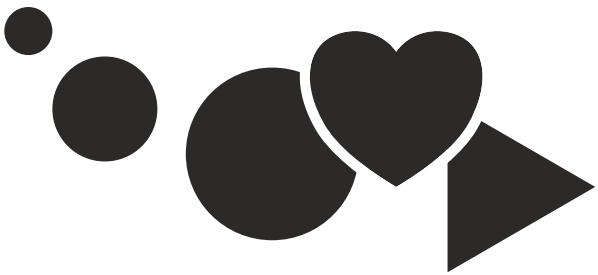
Antes de añadir esto, recuerda: velocidad. Si empiezas a dar a cada clase un montón de proezas y ventajas, además de sus Poderes, tardarán mucho más en decidir qué hacer en su turno, y también en resolver dicha acción. 1-2 cosas más es un buen término medio.

¿Qué más añadiría? Aquí tienes algunos ejemplos de cosas que podrías añadir:

Poderes/ Ventajas Pasivas: Dado que los Poderes requieren el uso de Recursos, es posible que desees que la clase tenga una pequeña bonificación que esté siempre presente en situaciones concretas, por ejemplo, una clase que inflija más daño al utilizar un tipo de arma concreto.

Alternativas de Salud: Escudos que absorben el daño, armaduras que lo reducen... Si realmente quieres asegurarte de que los personajes no mueren fácilmente, pero no quieres darles un montón de Salud, incluir algo que potencie la Salud es un buen toque.

Género Específico : En LIGHT, el combate se resuelve mayoritariamente con armas de fuego. Pero a veces hay que luchar cuerpo a cuerpo y dar puñetazos. Así que añadí habilidades cuerpo a cuerpo específicas de la clase que fueran representativas de la misma y les permitieran hacer algo especial cuando lucharan de cerca.



CARACTERÍSTICAS OPCIONALES DEL PERSONAJE

Como sistema que utiliza clases, LUMEN utiliza pasos de creación de personajes que son familiares para aquellos que han jugado a juegos con clases, libros de juego u otras características similares. Sin embargo, puede que prefieras un método alternativo de creación de personajes. Voy a hablarte de dos formas en las que puedes diseñar tus clases LUMEN en términos de creación de personajes.

La manera tradicional es que cada clase sea su propia isla. Se trata de una selección **preempaquetada** de Salud, Recursos, Poderes y cualquier otra cosa que tus clases necesiten.

Cuando un jugador elige esa clase, sabe exactamente en qué se está metiendo. Los poderes y otras características están definidos y, aunque pueden mejorarse con el avance del personaje, no cambiarán mucho más allá de eso.

Así es como funciona NOVA. Cada exo tiene una selección de Poderes que predefinen la clase. Esto agiliza la creación de personajes y ayuda a mantener a los jugadores centrados en lo que su personaje hace mejor. La curva de aprendizaje se reduce drásticamente, sólo tienen que aprender sus 3-5 Poderes y ¡listo!

Un método alternativo es lo que yo llamo el enfoque **a la carta**. En este método, los jugadores eligen un marco de clase que proporciona Salud y Recursos, y luego eligen 3-5 Poderes que quieren tener de una lista más larga.

Este método es, sin duda, un proceso de creación de personajes más complicado, pero permite a los jugadores crear al tipo duro que quieren ser. Un *juego de superhéroes* sería ideal para este enfoque. En lugar de tener que elegir la clase "*Velocista*" y tener de 3 a 5 poderes relacionados con la velocidad, podrías querer 1 poder de velocidad, un poco de telequinesis, algo de superfuerza y quizá tecnología de camuflaje. Boom, ahora tienes un superhéroe único, totalmente diferente de los demás jugadores.

Ninguno de estos métodos es intrínsecamente mejor que el otro, sino que deben reflejar los temas y el objetivo de tu juego LUMEN. A la hora de decidir cuál utilizar, también hay que tener en cuenta la carga de trabajo.

Utilizar el primer método significa crear un puñado de clases muy temáticas. Puede que te resulte fácil crear Poderes para una clase temática, o puede que te resulte restrictivo. El segundo método requiere que elabores una lista mucho más larga de posibles Poderes entre los que los jugadores puedan "*comprar*". Debes asegurarte de que todos sean igual de atractivos, de lo contrario, todos tus jugadores elegirán el mismo conjunto de Poderes.

COMBATE

Los juegos de LUMEN se centran en el combate. Ya sea en tiroteos en el salvaje oeste, atravesando hordas de fuerzas demoníacas con la espada o poniéndote el exotraje y lanzando una lluvia infernal sobre tus enemigos, vas a luchar.

Cuando estalla una pelea entre los PJs y sus enemigos, se llama **Batalla**.

Táctica Ligera

El combate debe ser *rápido* y *letal*. Los jugadores no tendrán turnos largos y prolongados, y las fuerzas enemigas harán todo lo posible para intentar reaccionar ante el poder, a menudo abrumador, de los PJs. No necesitas un mapa, ya que el movimiento y las distancias específicas no se miden. En su lugar, los jugadores se turnarán para mover la cámara por el campo de batalla mientras cada uno hace algo impresionante.

Rondas y Turnos

El progreso de las Batallas se controla con **Rondas** y **Turnos**. Durante una ronda, cada PJ tendrá la oportunidad de actuar, haciendo su turno, después de lo cual el DJ tomará su turno, terminando la ronda. Este ciclo se repite hasta que la Batalla termina, normalmente con los PJs de pie sobre los cadáveres de sus enemigos.

Turnos de Jugador

Los PJs realizan una acción durante su turno y pueden moverse libremente. ¿Qué es una acción? Normalmente, es atacar al enemigo, resolviendo el ataque con la mecánica de juego basada en qué Atributo describe mejor el enfoque. También pueden ser otras cosas. Por ejemplo, intentar abrir una puerta mientras tus aliados detienen oleadas de fuerzas enemigas es una acción..

La única excepción son los Poderes. Usar un Poder no consume la acción del PJ. Mientras tengan los Recursos para gastar, pueden usar sus Poderes junto con otros ataques.

¿Por qué? Por dos razones. **Primero, los Poderes no requieren tiradas**. Segundo, los Poderes son la oportunidad para que los jugadores se luzcan, y a veces ser capaz de encadenar un ataque de arma junto con un Poder te hace sentir muy, muy bien.

Esa es la configuración por defecto para LUMEN. Sin embargo, mencioné antes que necesitas tomar una decisión sobre esto cuando se trata de usar Poderes. Puedes encontrar que permitir el uso ilimitado de Poderes estropea la "*economía de acción*" del juego. Lo hace, obviamente, pero es intencionado. Si eso no encaja con el estilo que quieres, entonces restringirlo a un uso de Poder por turno, o incluso hacer que los Poderes cuenten como acciones es siempre una alternativa que puedes considerar.

Turno del DJ

El DJ no se queda de brazos cruzados mientras los jugadores se turnan para destruir a sus enemigos. ¿Recuerdas la mecánica de juego? En cualquier tirada que salga 1-4, hay algún tipo de consecuencia o complicación. Cuando eso sucede, el DJ utiliza sus fuerzas enemigas. Sin embargo, llegaremos a cómo es eso cuando hablemos de los enemigos un poco más tarde.
Después de que cada jugador haya tenido su turno, el DJ hace dos cosas muy importantes.

- **Cambia la Batalla** a lo grande
- **Generar Botín .**

Ambos pasos son muy importantes en los juegos LUMEN. Los enemigos van a recibir una patada en el culo, una y otra vez. Pero no caerán en silencio. El Turno del DJ trae un **gran cambio** al campo de batalla. Debes animar al DJ a hacer algo grande cuando tenga esta oportunidad. ¿Qué es un gran cambio? Muchas opciones, dependiendo de tu escenario:

> Las **alarmas** suenan y los refuerzos están en camino.
>
> El enemigo **cambia de táctica**
>
> Aparece un **nuevo tipo de enemigo**, resistente a las maniobras de los PJs.
>
> El entorno **cambia** repentinamente *(vuela la esclusa)*

Lo importante es que el cambio sea grande, para que los PJs **tengan** que cambiar sus tácticas. Quieren sentirse poderosos, pero resulta aburrido si pueden arrasar sin oposición real. Escribe tu Turno del DJ para reflejar el tipo de cosas que el DJ debería hacer para cambiar el enfoque de los PJs.

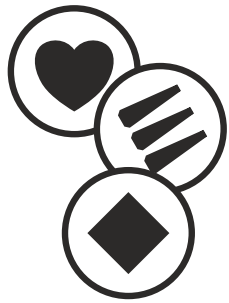
El Turno del DJ también implica la generación de Botín. El **Botín** están tomados de los videojuegos (drops), de cuando los enemigos mueren y convenientemente dejan atrás pequeñas cantidades de *salud, munición, energía*, etc. lo que sea que puedas necesitar. Los enemigos de los juegos LUMEN están llenos de ellos.

Al final de la ronda y terminando el Turno del DJ, el DJ tira un d6 por cada enemigo que ha muerto y genera un **Botín**, dependiendo de lo que se ajuste a tu juego. Lo más habitual es que sea Salud y Recursos, normalmente con una probabilidad de 50/50 en cada uno que sea dropeado. Por ejemplo, en NOVA, una tirada de 1-3 crea uno de Salud, y 4-6 crea uno de Energía.

A continuación, los jugadores deciden rápidamente quién quiere qué, actualizan sus fichas y vuelven a sus turnos para arrasar con las fuerzas enemigas.

El Botín que incluyas dependerán de tu *configuración* y de lo que hayas añadido. Puede que tengas una tercera cosa que se pueda generar, o puede que quieras cambiar la probabilidad de que se cree una cosa en particular. Por ejemplo, si quieres que los jugadores se sientan realmente poderosos, pero el daño siga dando miedo, quizás haz que sólo se cree Salud ⅓ de las veces, y que por lo demás reciban montones de Energía.

Combinando estos dos elementos del Turno del DJ, crearás un juego que permitirá a los jugadores sentirse continuamente tipos duros y poderosos, pero en nuevas situaciones que seguirán desafiándoles para que no se convierta en algo tedioso.



¿Por qué Rondas y Turnos?

Si los juegos LUMEN son rápidos, ¿por qué utilizar rondas y turnos? ¿Por qué no seguir la senda de los RPG más narrativos y limitarse a hacer lo que tiene sentido en función del posicionamiento narrativo?

Por dos razones. *Una*, sinceramente siempre he encontrado que esos sistemas no son tan intuitivos para el combate. Puede que te encanten, y mejor para ti. Pero no son para mí si estoy dirigiendo un juego que se centra principalmente en la lucha.
En segundo lugar, las rondas y los turnos a menudo están vinculados a Poderes y armas. Algunos Poderes son efectivos "*hasta tu próximo turno*", por ejemplo, y necesitas una forma de controlarlo. Algunas armas te permiten infligir "*más daño al objetivo hasta el final de la ronda*". Necesitamos hacer un seguimiento de este tipo de cosas y por ello necesitamos rondas y turnos.



Distancia

Como el movimiento no se mide específicamente y no necesitamos mapas, destilamos el alcance en distancias *abstractas*. Cada personaje está a una distancia relativa de los demás y de otros lugares. Los juegos LUMEN suelen requerir tres **distancias** abstractas:

> **Cerca:** En combate cuerpo a cuerpo, o a unos pasos.
>
> **Próximo:** Al otro lado de la habitación, con un rápido sprint se puede llegar.
>
> **Lejos:** Todo lo que vaya más allá.

Es posible que quieras ajustar esas distancias y descripciones en función de lo que tenga sentido para tu entorno.

Dado que el movimiento no se mide específicamente, estos rangos pueden ser una forma útil de determinar hasta dónde puede moverse un personaje. Normalmente, las reglas de LUMEN permiten que un personaje se mueva de un rango a otro.

Por ejemplo, tu enemigo está a una distancia Próximo, pero quieres acortar distancias y apuñalarlo. Moverse de Próxima a Cerca es totalmente razonable para la mayoría de los personajes. Vincular el movimiento al alcance de esta forma es especialmente importante en los juegos en los que el posicionamiento es importante. Pero si tus personajes vuelan por los aires o son increíblemente ágiles, puede que no quieras vincular ambas cosas.

Daño y Muerte

Cuando los personajes de los juegos LUMEN se atacan entre sí, se infligen **Daño**. El Daño se mide como *números fijos*, no de forma variable. Eso significa que un ataque causa *2 Daños*, por ejemplo, no *1d6 Daños*. Siempre sabes de lo que eres capaz.

El daño se resta de la Salud del personaje. Cuando un personaje enemigo llega a 0 de Salud, está **muerto**, y genera ese Botín durante el Turno del DJ. Cuando los PJs llegan a 0 de Salud, tienes que considerar cuál va a ser la penalización por "*muerte*" en tu juego. Como he mencionado antes, en algunos de mis juegos LUMEN significa la *corrupción* de los personajes, o p*erder el acceso* a ciertos Poderes hasta el final de la misión.

La muerte final para los PJs no es la configuración por defecto en LUMEN, a menos que realmente quieras que lo sea.

Cómo Personalizar Tu Combate

Lo que he descrito es la forma más típica en que los juegos LUMEN llevan a cabo el combate, pero espero que veas dónde puedes hacer cambios para adaptarlo a tu juego. Como resumen rápido, considera estas cosas:

Economía de acción: ¿Qué cuenta como acción?
Poderes: ¿Cuáles son las limitaciones para usarlos en combate?
Distancia y Movimiento: ¿Son suficientes las tres zonas? ¿El movimiento es libre o definido?
Botín: ¿Qué necesita y con qué frecuencia debe generar?

ENEMIGOS

Los PJs necesitan algo que matar, y eso son los enemigos. Los enemigos en LUMEN se representan con estadísticas reducidas, y requieren tres cosas:

- **Salud:** Con el mismo seguimiento que la Salud de los PJs.
- **Daño**: Daño que el enemigo puede hacer al PJ.
- **Movimientos**: 3 acciones, reacciones, tácticas y más que reflectan al enemigo.

He aquí un ejemplo de enemigo de LIGHT:

Leales Soldados de Infantería

Obedecen las órdenes, pero buscan oportunidades para ascender.

Salud: 2

Daño: 1 Daño, Cerca/Próximo

Movimientos:

Ponerse a cubierto un momento

Invoca una torreta arcana

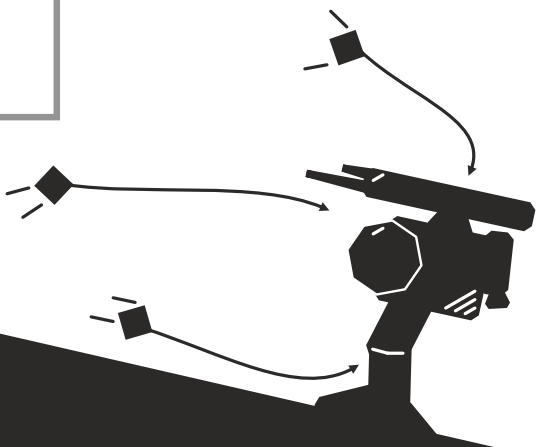
Obedece órdenes

Salud

No hay mucho que decir aquí, los enemigos tienen Salud al igual que los PJs. En realidad sólo hay dos grandes cosas a tener en cuenta al diseñar enemigos en términos de Salud.

Primero, no les des mucha. Los combates en los que dos bandos se limitan a golpearse una y otra vez son aburridos. Lo que hace interesante a un enemigo no es cuánto daño puede recibir, sino lo que hace con la corta vida que tiene. ¿Quieres una recomendación? No pases de 10.

Segundo, puede que tengas otras características en tu juego que complementen la Salud. Antes he mencionado el uso de **escudos** o **armaduras**, por lo que los enemigos también podrían tener acceso a ellos. Si vas a dar a los enemigos tres estadísticas diferentes que controlar, vas a ralentizar el combate. Así que sé selectivo a la hora de dar a los enemigos acceso a estas cosas.



Daño

Lo creas o no, los enemigos pueden de hecho herir a los PCs. Cuando lo hacen, infligen su **Daño**. En lugar de diseñar armas específicas que los enemigos utilizan, los enemigos LUMEN sólo tienen una cantidad fija de Daño que infligen, con especificaciones en términos de a qué distancia pueden infligir dicho Daño.

Por ejemplo, podría tener un enemigo con el siguiente texto de Daño:

Daño: 2 de Cerca, 1 Próximo

Este enemigo se especializa en herir a la gente de cerca, al menos puede hacer algo en las proximidades, pero no tiene forma de herir a la gente a distancia. ¿Qué armas usan? Eso lo decide el DJ. Este enemigo podría tener una escopeta, buena de cerca y empeorando con la distancia. O puede que tenga un cuchillo super afilado para la lucha cuerpo a cuerpo, y una pistola barata para la distancia.

Dejando el Daño como un valor y un alcance, le damos al DJ la libertad de jugar con lo que los enemigos usan en combate. También puedes incluir algunas etiquetas (*las veremos pronto*) en el descriptor de Daño del enemigo. Por ejemplo, añadir la *etiqueta AOE* muestra que este enemigo inflige algún tipo de daño por salpicadura cuando inflige Daño.

Movimientos

Son lo que realmente define a un enemigo, lo que le da vida. Los movimientos representan las *tácticas* que utilizan, los tipos de *acciones* y *reacciones* más habituales en combate o, en general, su *disposición* en el campo de batalla.

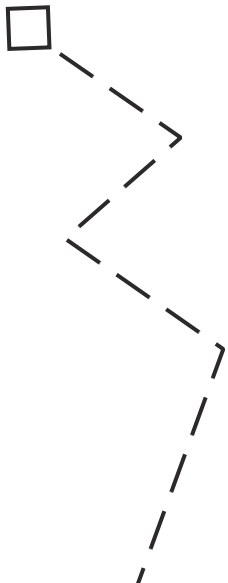
Cada enemigo tiene **3 movimientos.** Mantenerlo en tres permite al DJ decidir rápidamente cómo puede actuar un enemigo durante el trepidante combate, sin necesidad de consultar una larga lista de opciones. ¿Cómo se utilizan? Buena pregunta.

Enemigos en Combate

El DJ maneja a los enemigos durante las Batallas. Mientras el DJ tiene su turno que toma al final de la ronda, también está actuando durante los turnos de los jugadores. Cada vez que un PJ actúa y su tirada tiene algún tipo de **complicación** o **consecuencia** (*cualquier tirada entre 1-4*), el DJ activa uno de los enemigos.

Cuando se usan los enemigos, la acción más común que hace el DJ es infligir su Daño a los PJs. Eso no siempre es posible, o no encaja narrativamente, por lo que el DJ también puede usar cualquiera de los **Movimientos** del enemigo para que actúen de forma creíble durante el combate.

Cuando es el turno del DJ, no sólo está haciendo un gran cambio o actualización de la Batalla, sino que puede hacerlo consultando los movimientos de los enemigos y activando un montón de ellos. Es recomendable que codifiques esto de alguna manera cuando describas el Turno del DJ en LUMEN. Quizás el DJ consiga hacer una actualización, así como activar 3 movimientos enemigos. Al hacer esto, el DJ no depende totalmente de que los PJs saquen malas tiradas para poder usar a los enemigos.



ARMAS

Los PJs necesitan herramientas de guerra para realizar su trabajo. En lugar de crear una larga lista de todas las armas disponibles, éstas se generan en los juegos LUMEN. Esto se debe a la fuerte inspiración de LUMEN videojuegos de dispara y saquea, y otros géneros similares. Esto es lo que necesitarás para armar a tus jugadores.

Tipos

Los **tipos** de armas disponibles dependerán de tu configuración. LIGHT se centra en los tiroteos, por lo que todas las armas son distintos tipos de pistolas. NOVA tiene una mezcla de armas de fuego y armas cuerpo a cuerpo, por lo que tiene una lista ligeramente diferente de tipos de armas necesarias.

Al crear un tipo de arma, necesitarás tres cosas:

- **Nombre** del tipo de arma *(por ejemplo, rifle, espada, cañon laser)*
- **Daño** que el arma inflige por defecto
- **Distancia** a la que funciona el arma *(por ejemplo, Cerca/Próximo o sólo lejos)*
- (*Opcional*) Cualquier **etiqueta** que requiera el arma

He aquí algunos ejemplos de tipos de armas de LIGHT:

Rifle automático: 1 Daño, Próximo

Cañón de mano: 2 Daño, Cerca

Rifle de francotirador: 3 Daño, Lejos, Estático

SMG: 1 Daño, Cerca/Próximo, Rociador

Rifle de explorador: 2 Daño, Próximo/Lejos

Etiquetas

Aunque los tipos de armas ofrecen cierta variedad, lo que diferencia a dos armas entre sí son sus etiquetas. Piensa en las etiquetas como mods para el arma, características que cambian su funcionamiento respecto al predeterminado.

Las armas LUMEN *viven y mueren* por sus listas de etiquetas. Vas a querer hacer una lista larga, porque vas a apoyarte mucho en ella cada vez que se creen armas. Aquí tienes algunos ejemplos de etiquetas de LIGHT:

Ráfaga: Inflige un Daño adicional si sacas un 6 en el ataque.

Carga*:* Debe cargarse momentáneamente antes de disparar.

De cerca: Efectivo de cerca.

Elemental: Efectivo contra escudos.

Erupción: Los enemigos muertos con esta arma explotan en el Elemento utilizado.

Lejos: Eficaz desde lejos.

Fuente: +1 Luz tras conseguir una muerte.

A la hora de crear etiquetas, existen dos enfoques. En primer lugar, puedes crear etiquetas cuya función sea puramente **narrativa**. No cambian mecánicamente el funcionamiento del arma, pero la hacen única. Algunos ejemplos:

> **Aspecto** o **sonido** únicos cuando se utiliza
>
> Una **reputación** ligada a ella
>
> **Brilla** en una situación determinada



Lo más habitual es que las etiquetas sean **mecánicas**. Sirven para diferenciar dos armas en el campo de batalla. Dos pistolas pueden tener las mismas características básicas ya que son el mismo tipo de arma, pero se comportarían de manera muy diferente si una de ellas tuviera una etiqueta "*fuego automático*" y la otra tuviera una etiqueta "corrosiva". Al crear etiquetas centradas en la mecánica, ten en cuenta algunas de estas cosas:

> **Aumento de la Eficacia** al utilizar un atributo específico
>
> **Más Daño** cuando se usa contra tipos de enemigos
>
> **Aumentos fijos** (por ejemplo, +1 al resultado) frente a aumentos variables (+1d6 en una tirada)
>
> Cambiar el **alcance efectivo**
>
> **Formas inesperadas** de funcionamiento del arma
>
> **Interactúa** con las Poderes o Recursos

El mundo es tuyo cuando se trata de etiquetas y de lo que quieres incluir. Cuantas más etiquetas crees, más variedad de armas tendrán los jugadores. Además, puedes dar a algunos de tus enemigos estas etiquetas también, lo que realmente mantendrá a los PJS en estado de alerta.



Creación de Armas

Los juegos LUMEN tienen un sistema de creación de armas aleatorio por defecto. Cuando se crea un PJ, también se crea al menos un arma. Esto se hace típicamente usando una tabla para determinar primero el tipo de arma. Después de determinar el tipo de arma, los jugadores deben añadir 1 o 2 etiquetas al arma.

Las dos escuelas de pensamiento para esto son dejar que los jugadores **elijan** sus etiquetas, o generarla de forma **aleatoria**. Permitir que los jugadores elijan siempre está bien, la autonomía del jugador es buena. Pero también empuja a los jugadores a tener armas "*ideales*". Al generar las etiquetas aleatoriamente, tus jugadores tendrán armas realmente únicas que necesitarán usar en las batallas. Pero no te preocupes, siempre se pueden saquear mas, y eso lo veremos más adelante.

Usando Armas en Combate

Los jugadores utilizan sus armas en combate durante su turno. Cuando se utiliza un arma, el PJ elige un enemigo objetivo dentro del alcance del arma y, a continuación, describe cómo la está utilizando. Esto activa la mecánica de juego de LUMEN. La forma en que alguien está **usando** el arma determina qué Atributo tira, en lugar de tener una "*habilidad con pistola*" o una "*habilidad con espada*".

El PJ tira el Atributo apropiado, y luego inflige el Daño del arma siempre que obtenga algún tipo de éxito (un 3+). Asegúrate de ver si hay alguna etiqueta relevante para el ataque y resuélvela también. Si fallan, o tienen éxito con una complicación, el DJ utilizará al enemigo, como se ha descrito anteriormente.

JUEGO EN BUCLE

Hasta ahora, con todo lo que has leído, podrías hacer un JDR LUMEN realmente sólido diseñado para partidas unicas (oneshots). No hemos cubierto el avance del personaje, o conseguir más tesoros (*armas*), o qué es exactamente lo que los jugadores salen y hacen.

Si quieres, puedes dejarlo aquí. Diseña un impresionante juego de rol lleno de acción en el que los jugadores se embarquen en una emocionante *misión* o *búsqueda*, y luego dirígelo a otro grupo, y a otro. Las partidas únicas son increíbles, ¡y una partida única de LUMEN es totalmente posible!

Pero me ENCANTAN los juegos con una jugabilidad sólida. Lo he aprendido con los años y me he sentido atraído por juegos como *Blades in the Dark*. Haces un atraco, cumples tu misión, luego vuelves y te tomas un respiro. Luego vuelves a hacerlo todo de nuevo, aclaras y repites. He dirigido algunas campañas de tipo sandbox y son divertidas, pero siempre me ha atraído el juego en bucle.

Los juegos de rol LUMEN están diseñados para ese bucle. Lo que sigue son reglas para codificar qué hacen exactamente los jugadores en un juego LUMEN, y cómo sus personajes se harán aún más poderosos a través del avance y el saqueo.

El Bucle

Los juegos LUMEN se construyen en torno a **misiones**. Puedes llamarlas búsquedas, aventuras, golpes, o cualquier otra cosa en tu juego, pero voy a utilizar el término misión aquí. Las misiones son trabajos que los PJs son enviados a hacer. Despejar la mazmorra, sabotear esa instalación, recuperar la tecnología perdida. Sea lo que sea, los PJs tienen que salir y cumplir su misión, y quedar bien haciéndolo.

Las sesiones de LUMEN JDR se componen principalmente de la misión. La estructura general del juego es la siguiente:

- Breve **introducción** en la que los PJs reciben su misión
- Mucho tiempo dedicado a la **misión** en sí
- **Avance** de los personajes una vez completada la misión

Esa es la estructura básica. Los PC deambulan mirando carteles de recompensas, explorando un mundo abierto en busca de oportunidades. Se les asignan misiones y las cumplen.

Generación de la Misión

Vas a querer incluir algunas reglas o consejos para generar misiones en tu juego. Las **tablas** funcionan muy bien para esto. En NOVA, hay tablas para diferentes tipos de misiones, y luego tablas adicionales para determinar qué facción enemiga está involucrada, el peligro de la misión, modificadores para ella, y un montón de otras cosas.

Las incluimos para que nuestros DJs puedan preparar la misión si lo desean, y si no lo hacen, al menos tengan un marco en el que basarse.

Introducción y Conclusión

Esta parte es un punto de decisión para ti. Los juegos LUMEN son juegos de rol, por lo que vas a querer dar alguna oportunidad de rolear. Mientras que los personajes pueden rolear en la misión, no suelen tener la oportunidad de interactuar con otras personas que están dispuestos a hablar con ellos en lugar de destrozarlos.

Las escenas antes y después de la misión son oportunidades para que los personajes tomen forma. No estás obligado a incluir nada extenso aquí, pero recomiendo dar consejos al DJ sobre cómo llevar el roleo al juego durante estos cierres de libro en la misión



Añadir al Bucle

El bucle de juego es sencillo, pero hay oportunidades para alterarlo o agitarlo. Una de las formas más populares de hacerlo es añadir **facciones** a tu juego. Alguien tiene que encargar las misiones a los soldados, ¿no? Mediante la creación de facciones, y el seguimiento de la reputación de los jugadores con varios grupos, comenzarás a ver la aceptación de los jugadores en términos de con quién deciden trabajar. Las facciones también ayudan a proporcionar un marco sobre los tipos de misiones disponibles para los jugadores.

Hablando de ello, también puedes jugar con la estructura de las misiones. Toma prestado de cómo lo hacen otros juegos. Por ejemplo, en *Band of Blades,* al grupo se le dan 3 misiones y tienen que elegir 1 para fallar, 1 para resolver con una sola tirada y 1 para llevarla a cabo. Añadir **apuestas** a la misión ayuda a dar peso al juego. Esto es importante porque los PJs son increíblemente poderosos y capaces, y esta es una oportunidad para hacerles retroceder un poco.

PROGRESO

Finalmente, llegamos al final del bucle y a la última pieza del rompecabezas de LUMEN. Estos personajes son poderosos, ¡pero quieren ser aún MÁS poderosos! El avance de los personajes en los juegos LUMEN tiene dos vertientes: los personajes y el saqueo.

El progreso de los personajes se produce cuando éstos se vuelven más poderosos. Hay varias formas de hacerlo.

> Aumenta la **puntuación de un Atributo**
>
> Aumentar la **Salud** o los **Recursos**

Más allá de eso, los Poderes mismos son una fuente de oportunidades de progreso. En NOVA, cada Poder tiene 2 avances que pueden ser adquiridos, mejorando el Poder. Estos pueden ser sencillos, como proporcionar +1 Daño, o permitir que el Poder se utilice de formas que antes no podía.



Además, podrías permitir que los PJs accedan a nuevos Poderes a través del progreso. Si haces esto, te recomiendo que les exijas reemplazar un Poder existente, en lugar de añadir más y más opciones. O que "equipen" sus 3-5 Poderes al comienzo de una misión. Recuerda que el objetivo del juego es la velocidad, y tener una lista de 10 Poderes para elegir en tu turno ralentiza el juego.

El **progreso del saqueo** consiste en hacer que las armas del juego sean más interesantes. Esta forma de progreso es mejor en juegos donde las armas ocupan un lugar prominente en la forma en que los PJ afrontan sus combates. Hay muchas maneras de manejar el avance del saqueo, y tienes que elegir el camino que mejor se adapte a tu juego:

> **Genera una nueva arma** al final de cada misión
>
> **Gana el favor** de los fabricantes de armas, que te permitirá "comprar" nuevas armas.
>
> **Cambia las etiquetas** de las armas tras superar las misiones
>
> ¡Accede a **armas legendarias**!

No todos los juegos LUMEN necesitan un sistema de saqueo robusto, o uno en absoluto. En LIGHT, la generación de saqueo al final de los Golpes es superimportante, por lo que me aseguré de incluir muchas reglas sobre la creación de saqueo aleatorio, tablas de saqueo y trabajo para el armero. En NOVA, las clases son más importantes y el saqueo pasa a un segundo plano, así que no tengo tantas reglas para adquirir nuevas armas.

Ahora tienes todas las reglas y la guía que necesitas para hacer un juego de rol usando el sistema LUMEN. Si quieres hacer algo con esto, tienes mi bendición al 100%. Sólo te pido que incluyas el siguiente texto:

> *This game is Illuminated, and is made using the LUMEN system created by Spencer Campbell of GilaRPGs. This game is not affiliated with Gila RPGs.*

O en Español:

> *Este juego está Iluminado, y está hecho usando el sistema LUMEN creado por Spencer Campbell de GilaRPGs. Este juego no está afiliado a Gila RPGs.*

También puedes incluir este logotipo:



Si acabas haciendo algo con el sistema LUMEN, me encantaría verlo. Por favor, compártelo conmigo en Twitter y ¡quizás algún día podamos jugar juntos!

Por último, si quieres ahorrarte toda la palabrería anterior, aquí tienes una **lista de comprobación** para crear un juego de rol LUMEN:

- ◯ **Determinar 3 Atributos** para la fuerza, la velocidad y las acciones metódicas
- ◯ **Crear clases.** Cada clase necesita:
  - ◯ Los 3 Atributos
  - ◯ Salud
  - ◯ Recursos
  - ◯ 3-5 Poderes
- ◯ **Crear enemigos.** Cada enemigo necesita:
  - ◯ Salud
  - ◯ Daño
  - ◯ 3 Movimientos
- ◯ **Crear tipos de armas y etiquetas.** Cada tipo de arma necesita:
  - ◯ Daño
  - ◯ Alcance
  - ◯ Etiquetas requeridas opcionales

Si haces esas cosas, ya tienes la mayor parte del camino recorrido con un JDR LUMEN.

Haz tus juegos...

ILLUMINATED by LUMEN

Esta es una traduccion realizada sin animo de lucro
por parte de Tempusrol.es y con permiso del Autor.

Https://tempusrol.es