

Tarjeta básica de personajes

A la hora de crear un personaje, esta es la información que debe de incorporar. Es aconsejable tener en cuenta que el trasfondo y personalidad del personaje estén en consonancia con sus atributos.

Nombre	<i>Nombre del PC</i>		<i>Imagen del personaje</i>
Vida / DEF	<i>Ptos de vida según las normas</i>	<i>Ptos de DEF según equipamiento</i>	
Trasfondo y personalidad	<i>Un par de frases describiendo su personalidad, raza y forma de actuar.</i>		
Fuerza	<i>[-1] o [0] o [+1] o [+2] o [+3]</i>		
Destreza	<i>[-1] o [0] o [+1] o [+2] o [+3]</i>		
Inteligencia	<i>[-1] o [0] o [+1] o [+2] o [+3]</i>		
Carisma	<i>[-1] o [0] o [+1] o [+2] o [+3]</i>		
Inventario	<i>Objetos que este personaje tiene</i>		

Tokens y fichas para jugar.

Aquí tienes unas cuantas fichas recortables para empezar a jugar. Hay fichas para utilizarlas como personajes, como objetos, como enemigos, como

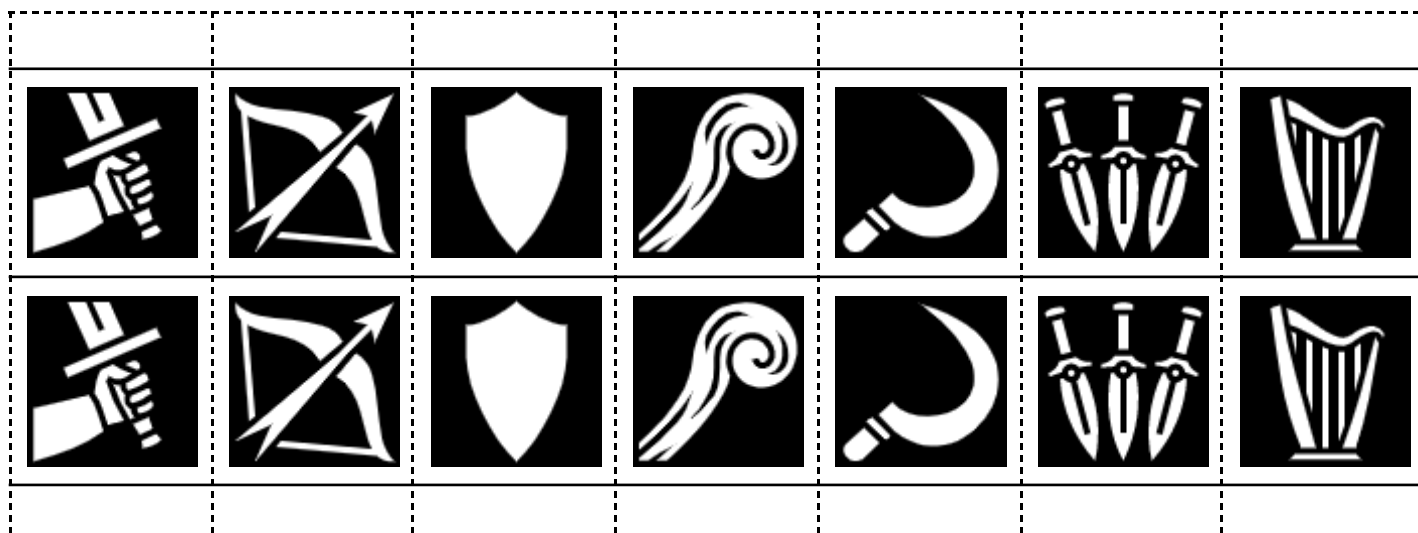
Personajes jugables:



Simplemente recorta los símbolos por las líneas discontinuas y dobla según se ve en la imagen. Esto nos servirá como miniatura de nuestro personaje para jugar. La parte que esté bien encarada será la que está de frente, y la parte en la que quede el dibujo boca abajo será la espalda del personaje en cuestión.

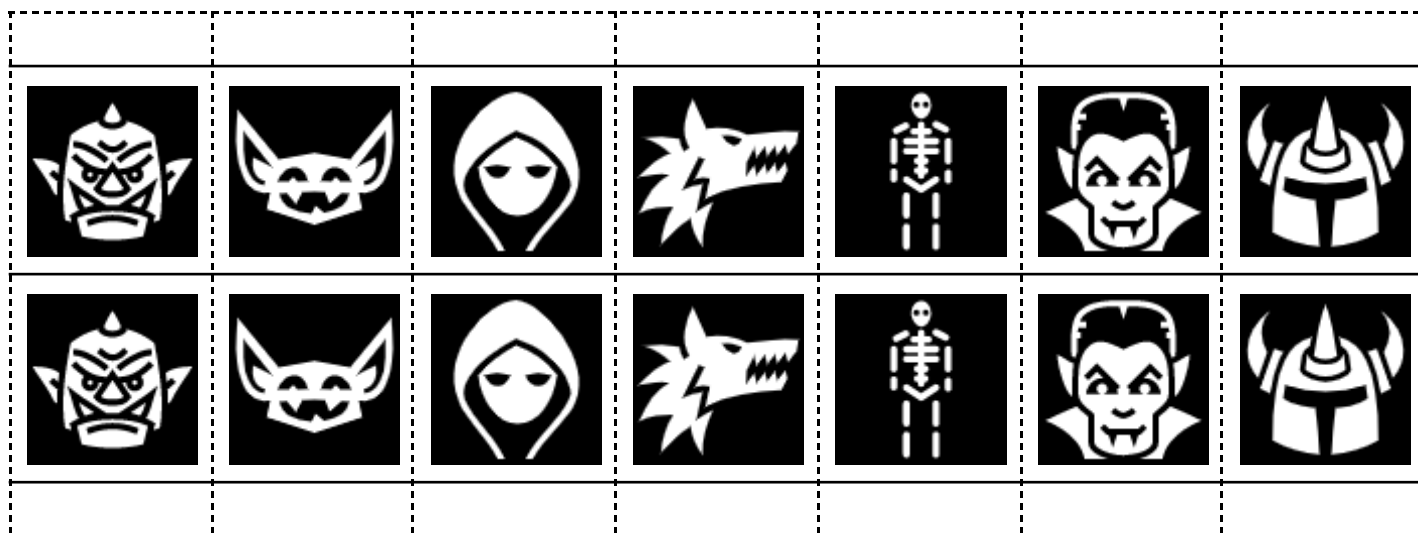
Puedes utilizar pegamento de barra para unir las dos caras de la ficha, y así evitar que se abra el papel durante la partida.

Aquí puedes ver algunas imágenes que puedes utilizar para los personajes de los jugadores.



Enemigos, criaturas y otros personajes:

Aquí puedes ver algunas criaturas preparadas para ser utilizadas

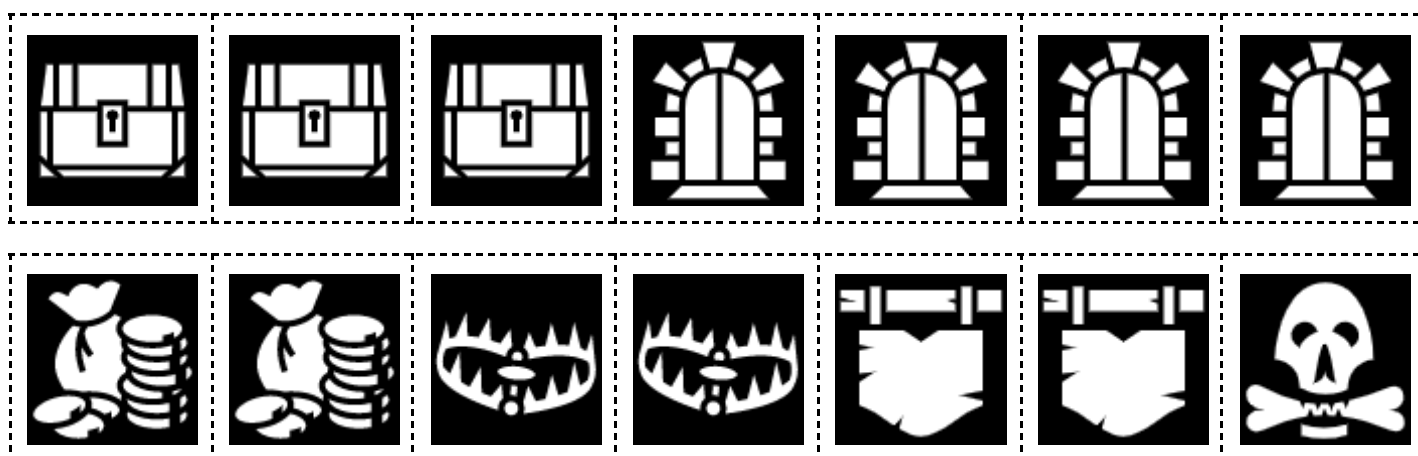


A continuación puedes ver algunos personajes que puedes utilizar para el mundo de tu campaña



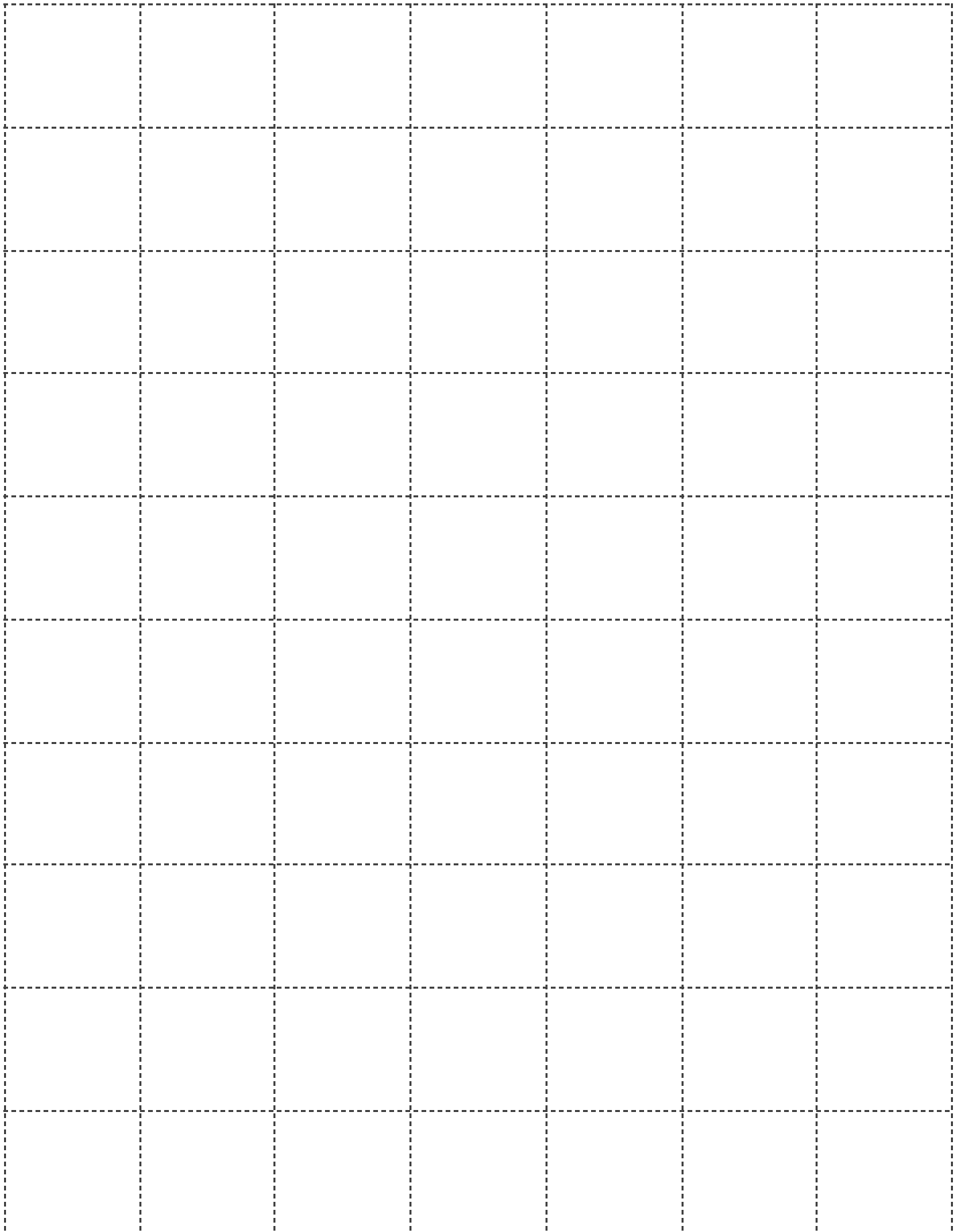
Objetos y varios:

Los objetos como los cofres, las puertas que bloquean el paso, las trampas, los botines etc sólo necesitan ser posicionados en el escenario, por lo que los utilizaremos como fichas normales, sin necesidad de hacer ningún doblado de papel.



Escenarios: Plantilla base

Se puede utilizar un sistema de rejilla para crear los escenarios y posicionar los personajes y objetos por el mundo. Aquí puedes ver una rejilla de plantilla y algunos ejemplos de escenarios para poder empezar a jugar.

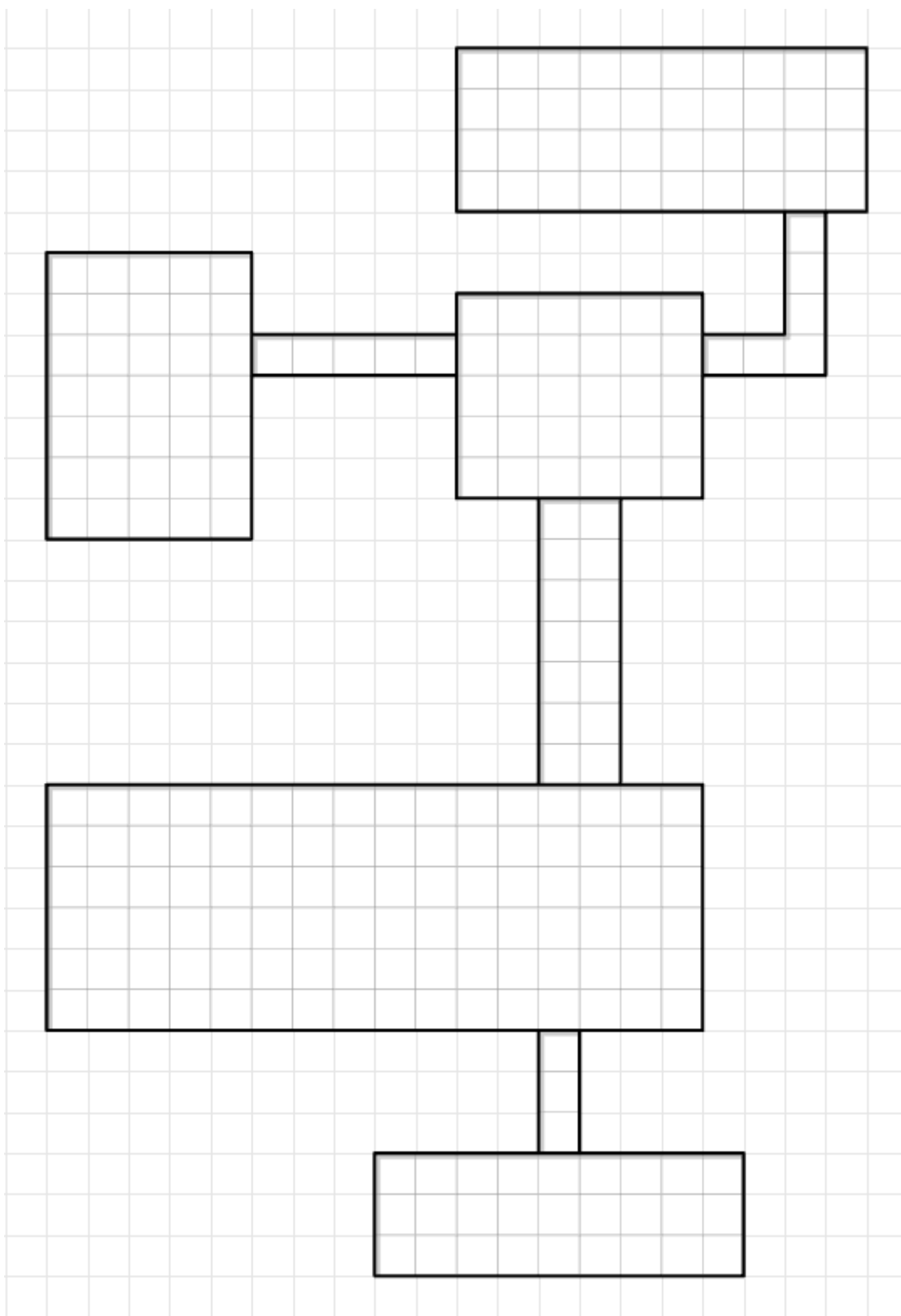


A través de esta plantilla puedes crear diferentes habitaciones, edificios, cuevas, mazmorras o parajes al aire libre, y posicionar en el mapa los diferentes puntos de interés.

Escenarios: Ejemplos de salas básicas

Para cada mapa que se haga, es importante destacar la unidad de medida de cada cuadro (una estimación de 2m x 2m, 1,5m x 1,5m ó 1m x 1m por cuadrado puede ser una buena forma de empezar)

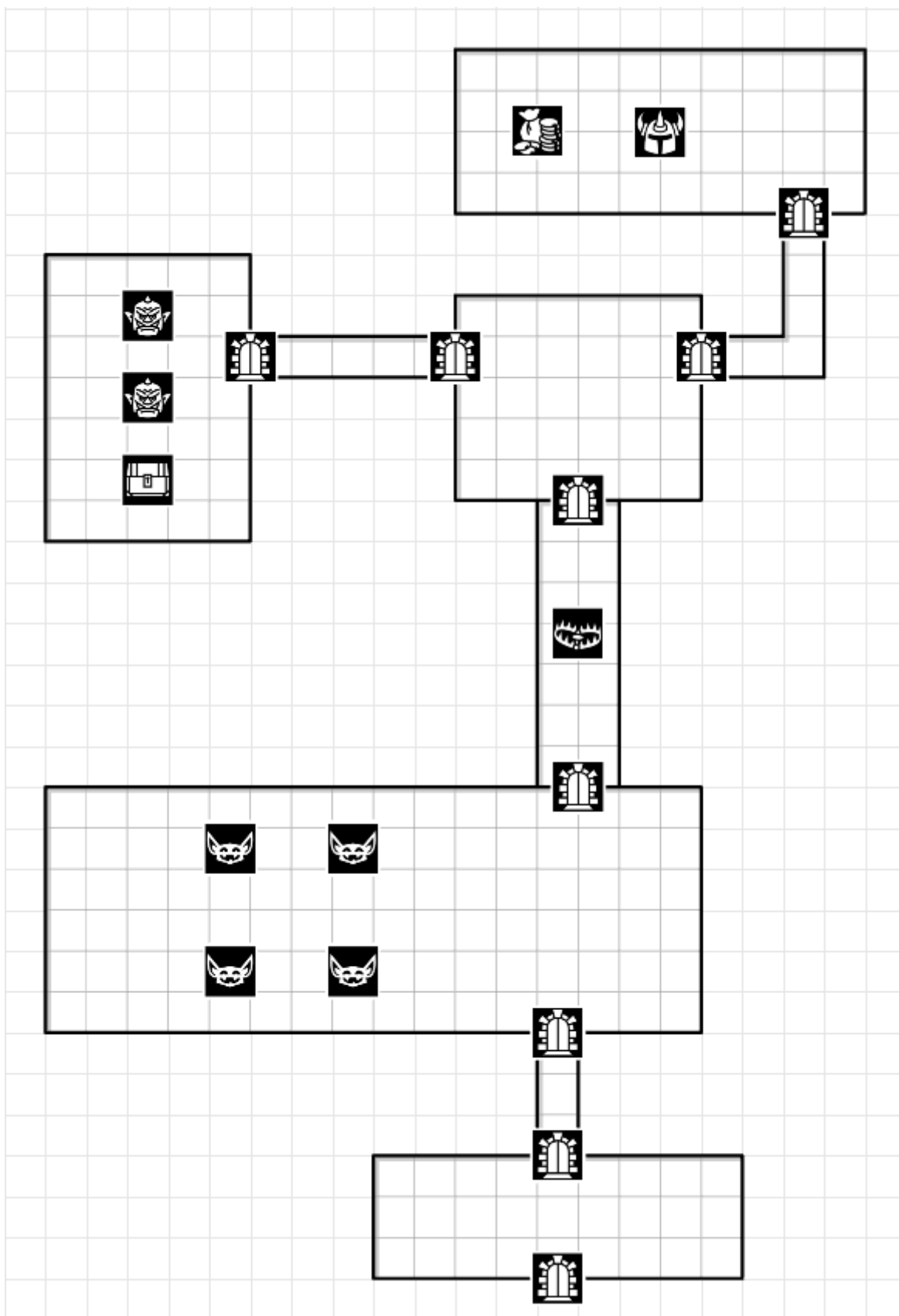
Puedes combinar varias hojas de plantilla de escenarios para crear varias habitaciones unidas por pasillos, de esa forma tendrías una estructura de mazmorra básica para explorar.



Utilizando la plantilla, el GM diseña las habitaciones y los pasillos creando un esqueleto de mazmorra básica. Esta area puede representar una cueva, unos calabozos, una mansión encantada, un castillo abandonado... Cualquier ambientación es posible a la hora de crear estos escenarios, pero la idea es mantener una estructura sencilla para que la partida no sea muy complicada.

Escenarios: Ejemplos de salas con elementos clave

Una vez tenemos el esqueleto del mapa que queremos que exploren nuestros jugadores, el GM deberá de añadir los elementos clave al escenario.



Una vez el GM tenga el diseño de la mazmorra hecha, puede presentar ir presentando cada sala a los personajes según las vayan descubriendo, o puede presentar toda la estructura del mapa, pero solo mostrará los elementos y objetos de cada sala según los personajes exploran cada una de las habitaciones.

Escenarios: Ejemplos de salas con detalles extra

Puedes añadir detalles a tu escenario dibujando muebles, barriles, estatuas y cualquier cosa que creas que puede ayudar a darle profundidad a tu escenario, pero de nuevo, lo importante es hacer un mapa accesible para una partida ágil.

