

Tarjeta de personajes

A la hora de crear un personaje, esta es la información que debe de incorporar. Es importante tener en cuenta que el trasfondo y personalidad del personaje estén en consonancia con sus atributos y con las habilidades que tiene aprendidas. Utiliza las normas básicas para la creación del PC.

Al empezar la partida, cada personaje tendrá 4 habilidades aprendidas que sus atributos le permitan utilizar. Para poder utilizar nuevas habilidades, el jugador tendrá que aprenderlas a lo largo de la historia (*ver apartado habilidades*).

En el inventario, el personaje puede cargar de inicio con algún objeto o con una bolsa con monedas siempre que esté bien justificado por su trasfondo.

Ahora que queremos extender un poco el juego, añadimos el **nivel** de jugador. Al final de cada sesión de juego, los PC subirán un punto de nivel. El nivel de cada PC nos indica lo veterano que es en el mundo en el que está. (Hay equipamiento, armas y objetos que únicamente son posibles utilizar a determinado nivel).

Al subir de nivel, cada PC aumentará su número máximo de puntos de vida en +1, y además, aumentará 1 punto por cada punto de atributo de FUE.

Nombre	<i>Nombre del PC</i>		<i>Imagen del personaje</i>
Nivel	0		
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>		
Habilidades	<i>Listado de habilidades que tiene el personaje (añadir conforme se aprendan nuevas)</i>		

Clases de personajes

La clase nos ha de ayudar a definir a nuestro personaje, sirviendo como apoyo para la narrativa a lo largo de la partida y no solo como una forma de distribuir atributos.

A continuación se describen algunas clases típicas de personajes propios de los mundos de fantasía, pero se pueden crear muchísimas combinaciones de atributos para tener una clase personalizada.

Guerrero FUE 2, DES 1, INT -1, CAR 0

Bárbaro FUE 3, DES 0, INT 0, CAR -1

Paladín FUE 2, DES -1, INT 0, CAR 1

Guerrero arcano FUE 2, DES -1, INT 1, CAR 0

Pícaro FUE 1, DES 2, INT 0, CAR 0

Explorador FUE -1, DES 3, INT 0, CAR 0

Bardo FUE -1, DES 0, INT 0, CAR 3

Duelista FUE 0, DES 1, INT -1, CAR 2

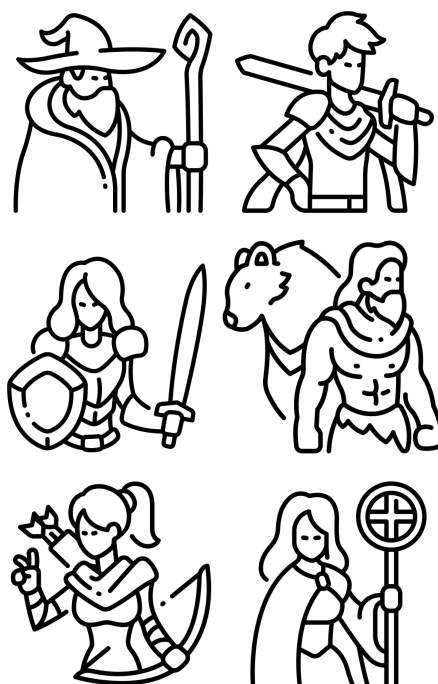
Monje FUE -1, DES 2, INT 0, CAR 1

Mago FUE -1, DES 0, INT 3, CAR 0

Hechicero FUE -1, DES 0, INT 2, CAR 1

Druida FUE -1, DES 1, INT 2, CAR 0

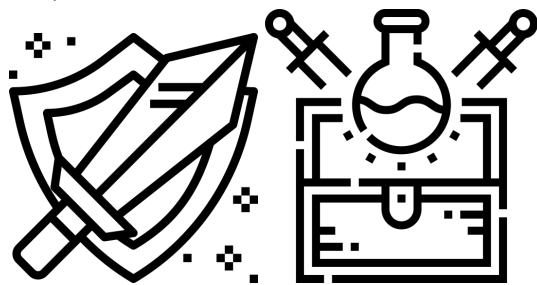
Clérigo FUE 0, DES -1, INT 1, CAR 2



Tablas de armas, objetos y habilidades

A continuación se describen algunos elementos de equipamiento con más detalles que en la tabla base, para que puedan añadir profundidad narrativa en la partida.

También se describirán tablas con nuevas y extendidas habilidades para cada tipo de atributo.

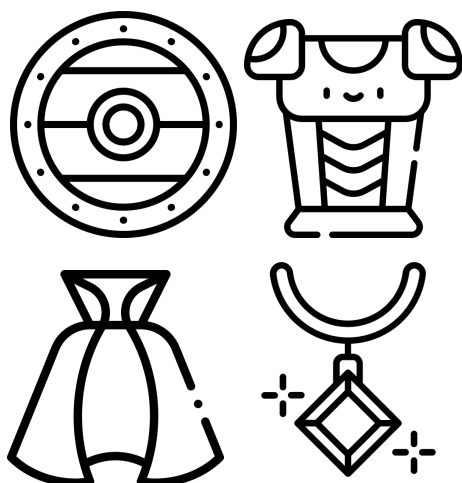


Equipamiento

El equipamiento son los objetos que los personajes se pueden equipar para tener algún tipo de efecto o modificador sobre las estadísticas.

La siguiente tabla-base indica los tipos diferentes de equipamiento, y que atributos son necesarios para poder utilizarlos, así como el efecto principal.

TIPO DE EQUIPO	ATRIBUTO NECESARIO	EFEECTO
Armadura ligera	DES 1	Def 1
Armadura media	STR 1	Def 1
Armadura pesada	STR 2	Def 2, DES -1
Escudo pequeño	DES 1	Def 1
Escudo medio	STR 1	Def 1
Escudo pesado	STR 2	Def 2, DES -1
Talismán	INT 1	Daño +1
Túnica arcana	INT 2	Daño +2 STR-1
Joyería barata	CAR 1	Daño +1
Joyería arcana	CAR 2	Def 1 contra magia

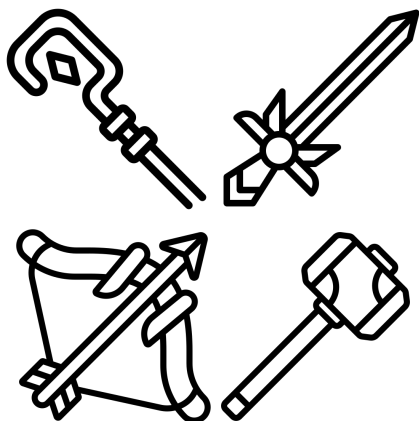


Aquí se muestran varios equipamientos con su descripción para poder utilizarlos en la partida

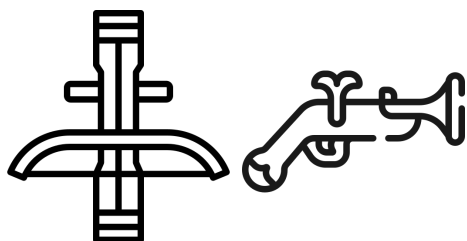
Nombre de equipo	Tipo de equipo / Descripción del equipo
Armadura de cuero	Armadura ligera / Proporciona algo de defensa, sin nada en especial que añadir.
Armadura de la sombra (Nv2)	Armadura ligera / Proporciona ventaja en todas las acciones relacionadas con el sigilo.
Armadura de cuero grueso y hierro	Armadura media / Una armadura usada sin nada especial.
Armadura de soldado (Nv2)	Armadura media / Armadura usada con capa integrada. La gente te identifica como militar.
Cota de malla	Armadura media / Hace mucho ruido al andar .
Armadura de placas	Armadura pesada / Buena protección, pero entorpece a su portador.
Armadura caballero negro (Nv3)	Armadura pesada / Causa miedo a quien ve la armadura.
Armadura de héroe (Nv3)	Armadura pesada / Causa confianza y admiración a quien vé la armadura.
Broquel de duelista	Escudo pequeño / Rodela diseñada para los duelos 1v1. No aplica defensa si el ataque es a distancia.
Escudo de cuero (Nv2)	Escudo pequeño / Pequeño escudo barato de cuero.
Escudo de madera usado	Escudo medio / Típico escudo de mercenario. Tiene pinta que al recibir varios impactos podría romperse .
Escudo de madera reforzado	Escudo medio / Un escudo reforzado. Buen escudo que no fallará.
Escudo espejo (Nv2)	Escudo medio / Este escudo permite a su usuario revelar la verdad en su reflejo.
Escudo de caballero	Escudo pesado / Escudo que ofrece una buena protección, pero es muy pesado .
Escudo con emblema (Nv 3)	Escudo pesado / Una vez al día puede aplicar la defensa a todos los aliados .
Totem rústico	Talismán / Un pequeño objeto que permite enfocar la mente de su usuario en la magia.
Colgante de rubí de fuego (Nv2)	Talismán /Un colgante con una piedra que parece emitir una luz como si fuera una antorcha.
Grimorio arcano (Nv3)	Talismán / Este libro te permite hablar con los espíritus de sus anteriores portadores.
Capa de ocultista	Túnica arcana / Una túnica con capa típica de los practicantes de la magia.
Abriego de hechicero (Nv2)	Túnica arcana / Abriego elegante. La gente te verá como alguien sabio.
Pendientes de madera	Joyería barata / Joyería típica que te hace parecer más sofisticado. Nada especial.
Colgante de jade (Nv2)	Joyería barata / El portador de este colgante podrá hablar con los animales .
Anillos de oro (Nv2)	Joyería arcana / Anillos que representan un alto poder adquisitivo.
Diadema / Corona (Nv3)	Joyería arcana / Prenda de persona noble y poderosa acostumbrada a lidiar con magos. Permite ver las intenciones de las personas a la vista.

Armamento

La siguiente tabla-base indica los tipos diferentes de armamento, y que atributos son necesarios para poder utilizarlos, así como el daño que causan al impactar exitosamente.



ARMA	ATRIBUTO NECESARIO	DAÑO
Sin arma	Todos 0	1
Filo corta	DES 1	3
Filo mediano	STR/DES 1	4
Filo 2 manos	STR 2	5
Filos duales	DES 2	5
Golpe pequeña	DES 1	3
Golpe mediano	STR 1	4
Golpe 2 manos	STR 2	5
Proyectil ligero	DES 1	3 (a 20 m)
Proyectil pesado	DES 2	4 (a 30 m)
Mágico pequeño	INT 1	1
Mágico arcano	INT 2	2, +1 hechizo
Canalizador	CAR 1	2
Canalizador arcano	CAR 2	2 (a 20 m)



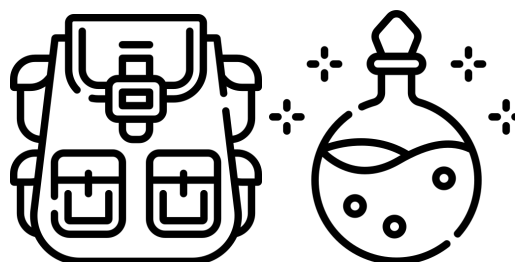
Aquí se muestran varios armamentos con su descripción para poder utilizarlos en la partida

Armamento	Tipo de armamento / Descripción
Puñal desgastado	Filo corta / Pequeño puñal sin nada especial
Florete duelista	Filo corta / Arma elegante y ligera de duelistas
Cuchillo de asesino	Filo corta / Cuchillo que es muy fácil de esconder
Daga negra (Nv 3)	Filo corta / Si hay impacto exitoso, permite hacer un siguiente ataque. (solo una vez al día)
Espada oxidada	Filo mediano / Al final de cada combate, tiene un 50% de romperse. (se ha de superar una tirada de 4 o más)
Espada de mercenario	Filo mediano / Espada fiable y afilada.
Lanza de soldado	Filo mediano / Palo largo de madera endurecida al fuego con una punta metálica en el extremo.
Espada oscura (Nv2)	Filo mediano / Espada negra que aterra a sus enemigos. Al utilizarla siempre se escucha un sonido similar al de unos lamentos.
Espada élfica (Nv3)	Filo mediano / Espada de un solo filo curvo extremadamente afilada. Con esta espada, los críticos solo necesitan una tirada de 6 sin confirmar.
Espadón	Filo 2 manos / Espada de acero concebida para ser utilizada con 2 manos.
Alabarda	Filo 2 manos / Arma diseñada para cortar y pinchar.
Espada de dragón(Nv3)	Filo 2 manos / Hecha con escamas y dientes de dragón. Una vez al día puede ser clavada en el suelo y hacer una onda expansiva de fuego de 6m y daño 2.
Dagas gemelas	Filos duales / Cuchillos largos preparados para pelear con uno en cada mano.
Cuchillos orientales (Nv2)	Filos duales / Pueden ser lanzados como proyectiles pesados.
Puños de gladiador	Golpe pequeño / Guantes con nudillos de metal.
Nunchakus (Nv3)	Golpe pequeño / Arma que al impactar con un crítico, permite realizar un golpe extra.
Maza desgastada	Golpe mediano / Al final de cada combate, tiene un 50% de romperse.
Hacha afilada	Golpe mediano / Un hacha afilada inconfiable.
Hacha de combate (Nv2)	Golpe mediano / Hacha de un filo para pelear. Permite ser lanzada como proyectil pesado.
Martillo de trueno (Nv3)	Golpe mediano / Martillo de guerra que puede impactar en el suelo una vez al día para provocar la caída de un relámpago (daño 2) sobre un enemigo a la vista.
Hacha gigante	Golpe 2 manos / Hacha grande de doble filo.
Maza de guerrero (Nv2)	Golpe 2 manos / Bastón robusto con una pieza
Martillo gigante (Nv3)	Golpe 2 manos / Arma de paladines heroicos. Emite luz constantemente que aterra a los enemigos no muertos/demonios.
Arco pequeño	Proyectil ligero / Arco simple para disparar flechas.
Jabalina	Proyectil ligero / Jabalina simple, nada especial.

Arco tribal (Nv2)	Proyectil ligero / Arco hecho con huesos, plumas y resto de animales. Hecho para la caza .
Arco largo	Proyectil pesado / Arco largo con mayor alcance que los arcos comunes.
Arco élfico (Nv2)	Proyectil pesado / Hermoso arco cuyas flechas se iluminan al ser disparadas.
Ballesta pesada (Nv3)	Proyectil pesado / Requiere 1 turno para cargar la flecha, pero tiene Daño +2
Espada mágica	Mágico pequeño / Espada con runas capaz de conducir magia
Varita de madera	Mágico pequeño / Pequeño palo de madera con capacidad de conducir la magia.
Varita del infierno (Nv2)	Mágico pequeño / Fabricada con piel humana y sangre. El portador escuchará voces del averno .
Varita de los elementos (Nv3)	Mágico pequeño / Varita ornamental. Te permite hablar con el fuego, el aire, el agua y la tierra.
Bastón de madera	Mágico arcano / Bastón alargado con un adorno simple en un extremo, capaz de conducir la magia.
Lanza ceremonial	Mágico arcano / Una lanza con runas en el bastón que permiten conducir la magia.
Bastón de nigromante (Nv2)	Mágico arcano / Permite invocar un esqueleto no muerto una vez al día. Su portador enloquece con el tiempo.
Báculo de sabio (Nv3)	Mágico arcano / Bastón adornado con una piedra mágica que brilla con el color del espíritu de su portador. Permite a su portador escribir un pergamino de habilidad al día .
Medallón de autoridad	Canalizador / 0 de ataque , pero permite canalizar carisma
Maza del orden	Canalizador / Maza con runas que permite canalizar el carisma
Rosario de rezos	Canalizador / Rosario de cuentas que permite canalizar el carisma para realizar hechizos.
Instrumento musical	Canalizador / Instrumento musical robusto y confiable
Instrumento dorado (Nv2)	Canalizador / Permite a su portador captar la atención de todos los presentes si así lo desea sin necesidad de tirada de carisma.
Arpa arco	Canalizador arcano / Un arpa que sirve para lanzar proyectiles mágicos con sus cuerdas.
Ballesta ornamental	Canalizador arcano / Ballesta pequeña decorada. Diseñada para una sola mano.
Trabuco de ceremonias (Nv3)	Canalizador arcano / Arma de fuego con adornos. Necesita de pólvora para poder ser utilizada.

Objetos (Equipo / Descripción)

Los objetos y equipo variado puede ser cualquier cosa que los jugadores carguen en la mochila o se encuentren durante su viaje. Estos objetos tienen unas características que hacen que tengan un efecto determinado al utilizarse. Se pueden crear tantos objetos especiales como el GM quiera, pero aquí hay un listado con algunos muy comunes y útiles para la partida de rol-fantasia.



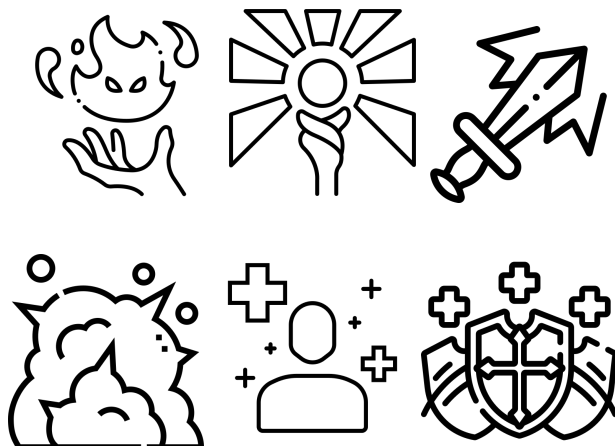
Comida	Recupera 1d6 vida
Comida podrida	Recupera 1 pto de vida
Poción de vida	Recupera toda la vida
Capa	Prenda grande que protege del frío
Monedas	Sirve para comerciar
Venenos	Efecto descrito por GM (lo habitual es perder 1 pto/vida por turno)
Antídotos	Cura un veneno.
Primeros auxilios	Cura las heridas y frena el sangrado
Flechas	Flechas para ser usadas con un arco
Virote de ballesta	Proyectiles para ser usados con ballesta
Pólvora	Pólvora necesaria para el trabuco o para fabricar bombas
Cuerda	Una cuerda resistente de unos 20 m de largo
Cuerda larga	Una cuerda de unos 50m de largo
Bomba de fuego	2 Daño de fuego en area r 6 m. Alcance 10 m
Bomba de humo	Crea una nube de humo en area r 6 m. Alcance 10 m
Bomba de veneno	1 Daño de veneno 3 turnos en area r 6 m. Alcance 10 m
Ganzúa de ladrón	Sirve para poder abrir una cerradura
Pergamino de habilidad	Permiten a su portador utilizar una habilidad especial sin necesidad de cumplir con los atributos necesarios. De un solo uso.
Poción de los animales	Quien la tome, podrá hablar con los animales durante un día entero
Poción de invisibilidad	Quien beba de esta poción estará invisible durante 3 turnos
Mochila grande	Permite cargar con 4 objetos extra.

Habilidades especiales (Habilidad / Atr / Efecto)

Las habilidades que se pueden utilizar dependen de los atributos de cada personaje. Para añadir profundidad al juego, se puede estipular que cada personaje, en su creación tiene aprendidas 4 habilidades que sus atributos le permiten utilizar. En adelante para poder utilizar otras habilidades, cada personaje tendrá que aprender esas habilidades de alguna forma durante su aventura (puede ser a través de otro NPC, a través de la lectura de un libro, un pergamino, un objeto mágico... cualquier excusa que encaje a nivel narrativo con la aventura que los personajes están viviendo).

Golpe poderoso (solo una vez)	STR 1	Daño +2
Golpe con escudo (solo una vez)	STR 1	Necesario un escudo. Knockea 1 turno al objetivo. Daño 1
Provocar (solo una vez)	STR 1	Hace que un enemigo se centre en tí como objetivo durante 3 turnos.
Embestida (solo una vez)	STR 2	Carga a 10 metros y knockea 1 turno al objetivo
Furia poderosa (solo una vez)	STR 2	Aumenta STR +1 2 turnos
Encadenado (solo una vez)	STR 2	Rango 15m. Encadena al objetivo al suelo durante 2 turnos (podrá atacar pero no desplazarse)
Fortaleza final (solo una vez)	STR 2	Defensa +4 durante 3 turnos. No permite el movimiento de quien lo utiliza en esos turnos.
Frenesí asesino (solo una vez)	STR 3	Ataque que al ser exitoso y provocar impacto permite ejecutar un siguiente ataque sin límite.
Terremoto (solo una vez al día) carga 1 turno	STR 3	Golpe de area con +2 de daño a 3m
Disparo lejano (solo una vez)	DES 1	Necesita proyectil. Aumenta el alcance 10m
Estocada (solo una vez)	DES 1	Produce sangrado 3 turnos
Evasión (solo una vez)	DES 1	Durante 3 turnos, al recibir ataques, haces una tirada y si sacas 3-6 esquivo el golpe.
Puñal venenoso (solo una vez)	DES 2	Produce veneno durante 3 turnos. Necesita daga o puñal
Disparo venenoso (solo una vez)	DES 2	Produce veneno durante 3 turnos. Necesita proyectil
Daño crítico (solo una vez)	DES 2	Durante 2 turnos, los ataques que haga serán críticos si impactan
Ataque cegador (solo una vez)	DES 2	Rango 20 m. Destello que ciega al enemigo durante 1 turno (queda noqueado)
Ataque triple (solo una vez)	DES 3	Ejecuta 3 ataques en una sola tirada.
Sombra (solo una vez)	DES 3	Invisible 2 turnos
Onda expansiva	INT 1	Daño 2 (radio 3 m) y aleja a los objetivos del centro de la explosión.
Curación básica (solo una vez)	INT 1	Cura 3 puntos a un objetivo a 8m

Aura elemental a objeto (solo una vez)	INT 1	Aura elemental que da un +1 de daño al objeto. 2 turnos
Misil mágico	INT 2	Daño 4 (a 12m)
Bola de fuego (carga un turno, solo una vez)	INT 2	Daño 5 (a 12m) explota al impactar dañado a 5m de radio
Muro elemental (solo una vez)	INT 2	Crea un muro a 3m de 3m max
Reanimar cadáver (solo una vez)	INT 2	Reanima un cadáver como aliado 3 turnos
Robar vida	INT 2	Roba 2 pts de vida y los da a otro PJ
Raíces (solo una vez)	INT 2	Hace que el objetivo sea incapaz de desplazarse durante 2 turnos. (Podrá atacar si está en rango)
Invocar elemental (solo una vez)	INT 2	Invoca un ser elemental que estará a tus órdenes durante 3 turnos
Meteo (una vez) carga 3 turnos	INT 3	Daño 7 a todos los enemigos a 20m
Curación divina (carga 2 turnos)	INT 3	Cura 7 a todos los aliados a 20m
Inspiración heroica	CAR 1	Otorga +1 STR al objetivo 2 turnos
Inspiración exploradora	CAR 1	Otorga +1 DES al objetivo 2 turnos
Potencia defensa	CAR 1	+1 Def 2 turnos
Bendición	CAR 1	Cura 1 pto/turno durante 3 turnos
Inspiración arcana	CAR 2	Otorga +1 INT al objetivo 2 turnos
Fuego divino (una vez)	CAR 2	Si el objetivo es no muerto o demonio le hace 20 daño (a 5m)
Desanimar (solo una vez)	CAR 2	-1 punto un atributo del objetivo durante 2 turnos
Control mental (solo una vez)	CAR 2	El objetivo hace durante un turno lo que se le ordene.
Depresión moral (carga 2 turnos, una vez)	CAR 3	Todos los enemigos a 20m pierden el siguiente turno y no harán nada
Inspiración total (carga 2 turnos, solo una vez)	CAR 3	Todo el grupo tirará con ventaja 1 turno



Ejemplos de historias y aventuras

A continuación tenemos algunos ejemplos de aventuras para jugar de una forma rápida con tu grupo:

- **El campeón de la arena:** En un pueblo han organizado un torneo de luchadores y habilidades varias. Para los ganadores hay un gran tesoro preparado. Los jugadores son aventureros que han decidido apuntarse para ganar el tesoro, pero podrán decidir si participar de forma justa, o intentar robar el tesoro de alguna forma menos honrada.

- **La maldición de la torre:** Los aventureros son contratados para investigar una antigua torre que se rumorea que está maldita. Deben enfrentarse a trampas mortales, criaturas peligrosas y resolver acertijos antiguos para desentrañar el secreto detrás de la maldición y encontrar un objeto sagrado para poner fin a ella.

- **Aparece el mapa del tesoro:** Un antiguo mapa del tesoro ha sido descubierto, señalando la ubicación de una fortuna perdida. Los aventureros se embarcan en una emocionante búsqueda para encontrar el tesoro, pero no están solos. Otros grupos también han oído hablar del mapa y están dispuestos a todo para llegar antes que ellos, lo que lleva a enfrentamientos y desafíos peligrosos.

- **El pueblo sometido:** Un pueblo está sometido por un grupo de bandidos que abusan de sus ciudadanos cobrando impuestos por "protección". Los bandidos aparecen una vez a la semana en el pueblo para hacerse con el botín y aprovecharse de los pueblerinos. El grupo de aventureros llega al pueblo y han de hacer algo al respecto.



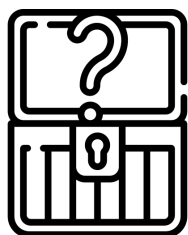
Ejemplos de trampas y puzzles

- **Puertas de colores:** Los aventureros llegan a una habitación con varias puertas de colores. Sobre cada puerta hay una pista o una serie de pistas en forma de acertijos. Los jugadores deben resolver los acertijos y utilizar las pistas para determinar qué puerta deben elegir para avanzar. Si eligen la puerta incorrecta, podrían enfrentarse a una trampa o ser enviados de vuelta al principio.

- **Suelo de letras:** Los jugadores entran en una sala donde el suelo está lleno de baldosas con letras. Para poder cruzar correctamente los jugadores tendrán que pisar las ciertas letras determinadas en un orden determinado (puede ser una palabra especial, o algo que hayan leído los personajes a lo largo de la historia).

- **El espejo mágico:** Los aventureros encuentran un gran espejo con extraños símbolos grabados a su alrededor. Para avanzar, deben descubrir el patrón correcto de toques en los símbolos. Cada símbolo produce un efecto diferente en el reflejo del espejo, y solo tocando los símbolos en el orden correcto lograrán abrir una puerta o desactivar una trampa.

- **La sala de las estatuas:** Los aventureros llegan a una sala donde hay 3 estatuas de piedra y un interruptor con un mensaje que dice: "La roca ha de estar en su posición si no quieres verla en acción". Los jugadores han de colocar las estatuas en una posición específica si antes de pulsar el interruptor. Si no están bien colocadas, las estatuas cobran vida y pelearán contra los aventureros.



Ejemplos de personajes no jugables (NPCs)

Para poder tener NPCs en tu historia, es muy útil definir cómo se van a comportar y cual es su motivación.

- **Bormun** Dueño de la taberna

Motivación: Tener una vida tranquila como dueño de una taberna.

Personalidad: Bonachón, gracioso y optimista.

Trasfondo: Bormun montó la taberna con la idea de conocer a gente interesante y a aventureros de todas las partes del mundo. Siempre está muy interesado en las historias que la gente cuenta en su taberna.

- **Alisha** Exploradora y arqueóloga

Motivación: Descubrir tesoros antiguos y reliquias para vender.

Personalidad: Alegre, aventurera y un poco descuidada y torpe.

Trasfondo: Alisha ha tenido una "vida cómoda". Tras formarse como arqueóloga, decidió salir a explorar el mundo en busca de esas maravillas que sólo leía en los libros. Tiene tendencia a que todo le salga bien al final, aunque aparentemente esté en un aprieto. Es una persona con suerte.

- **Eloin** Jefa de la guardia del pueblo.

Motivación: Mantener el orden a toda costa de forma honorable.

Personalidad: Arisca, antipática y ruda.

Trasfondo: Ha perdido varios amigos en acción, por lo que se ha convertido en una dura capitana de la guardia. Es inquebrantable y el honor siempre va por delante.

- **Lordon**: Sacerdote del pueblo.

Motivación: Preservar el equilibrio de la luz y la oscuridad.

Personalidad: Reservado, enigmático y sombrío.

Trasfondo: Lordon es un defensor del equilibrio cósmico y se opone a cualquier intento de desestabilizarlo. Sabe que el mundo está en constante lucha entre la luz y la oscuridad, y que ambos aspectos son necesarios para mantener la armonía.

- **Barduk** Orco mercader y diplomático

Motivación: Acumular riquezas y establecer conexiones comerciales para su clan.

Personalidad: Bruto, sincero, desconfiado con los humanos y amante de la naturaleza.

Trasfondo: A diferencia de la mayoría de los orcos, Barduk ha optado por seguir una vida de comercio en lugar de la guerra. Ha viajado extensamente, estableciendo una red de contactos y adquiriendo conocimientos sobre el comercio y los bienes de valor.

- **Ralia** Hechicera y erudita

Motivación: Acumular todo la sabiduría y conocimiento a toda costa.

Personalidad: Pedante, muy elocuente y altiva.

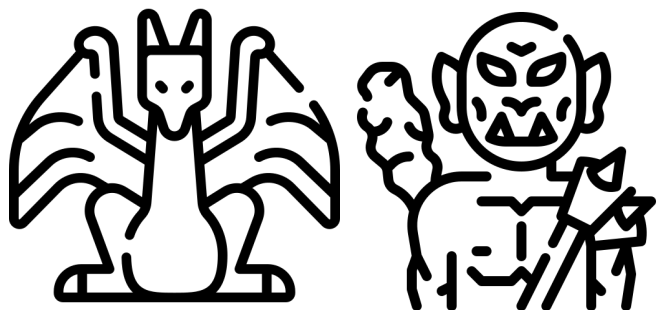
Trasfondo: Ralia está dispuesta a hacer cualquier cosa para adquirir información valiosa, incluso si eso significa manipular o engañar a otros. Su sed de conocimiento a veces la lleva a descuidar las relaciones personales y a ser egoísta en su afán de obtener lo que busca. Sin embargo, detrás de su apariencia distante y arrogante, Ralia anhela ser reconocida y apreciada por su intelecto y sus logros.



Enemigos y criaturas enemigas

Para definir los enemigos únicamente tenemos que estipular los puntos de vida que tendrán, el valor de los atributos y también el equipamiento que utilizan (armas, armaduras y objetos) y también habrá que definir que habilidades tiene.

- **Lobo/Animal Salvaje:** 3 pts vida / Sin arma
- **Ser elemental:** 4 pts vida / 1 INT
Varita mágica (Mágico pequeño)
Habilidades: Misil mágico
- **Goblin/Kobold:** 6 pts vida / 1 FUE
Maza desgastada (golpe mediano)
Habilidades: Golpe poderoso
- **Goblin/Kobold merodeador:** 6 pts vida / 1 DES
Jabalinas (Proyectil ligero)
Habilidades: Disparo lejano
- **Bandido:** 10 pts vida / 1 FUE, 1 DES
Puñal desgastado (filo corto) o Jabalinas (Proyectil ligero)
Habilidades: Provocar, Evasión
- **Orco:** 10 pts vida / 2 FUE, 1 DES -1 INT
Hacha afilada (golpe mediano) o Arco pequeño (Proyectil ligero)
Habilidades: Golpe poderoso, Embestida, Disparo lejano
- **Orco Chamán:** 8 pto / 2 INT 1 FUE -1 DES
Varita de madera (mágico pequeño)
Habilidades: Onda expansiva, Misil mágico, Muro elemental
- **Ogro/Troll:** 20 pts vida / 3 FUE -1 DES -1 CAR
Garrote grande (Golpe 2 manos)
Habilidades: Golpe poderoso, Furia poderosa, Terremoto
- **Ladrón:** 10 vida / 1 CAR 2 DES -1 FUE
Dagas gemelas (Filos duales) Armadura de cuero
Habilidades: Evasión, Potencia defensa, puñal venenoso
- **Explorador:** 8 vida / 2 DES 1 INT -1 CAR
Arco largo (proyectil pesado) Armadura de cuero (Armadura ligera)
Habilidades: Disparo lejano, Disparo venenoso
- **Caballero:** 15 vida / 2 FUE 1 DES -1 INT
Espada mediana, Escudo Madera reforzado, Cota de malla
Habilidades: Golpe con escudo, Encadenado, Evasión
- **Nigromante:** 12 vida / 3 INT 1 CAR -1 FUE
Bastón mágico (mágico 2 manos) Capa de ocultista (Túnica arcana)
Habilidades: Robar vida, Reanimar cadáver, misil mágico
- **Vampiro:** 15 vida / 2 DES 2 CAR -1 FUE
Filos duales. (muere a la luz del sol)
Habilidades: Estocada, Evasión, Desanimar, Control mental
- **Dragón:** 25 pts vida / 3 FUE 1 DES 2 INT
Mandíbulas (Filo 2 manos), Piel de dragón (armadura media)
Habilidades: Provocar, Terremoto, Bola de fuego, Ataque triple.
- **Demonio:** 30 pts vida / 3 FUE 3 DES
Garras demoníacas (Filo 2 manos), Piel acorazada (armadura pesada)
Habilidades: Golpe poderoso, Terremoto, Frenesí asesino, Ataque triple.



Siempre se pueden añadir detalles a cada enemigo para hacerlos diferentes entre ellos. Por ejemplo, un enemigo puede tener venenos en el inventario, o puede ser un adicto a la adrenalina y a la emoción, por lo que hará muchas locuras en las peleas, o puede ser un enemigo asustadizo y aunque pueda pelear, podría ser mas efectivo asustarle que golpearle. Siente creatividad a la hora de crear enemigos.

Consejos para jugadores

Aquí tienes algunos consejos más a parte de los que puedes ver en el reglamento base.

- Sumérgete en el mundo: ¡Explora y sumérgete en el mundo de juego! Interactúa con los personajes no jugadores, examina los entornos y presta atención a los detalles. Cuanto más te involucres en el mundo imaginario, más rica será tu experiencia de juego. Haz preguntas al GM sobre el entorno, déjate guiar por él, para que te indique lo importante para explorar.
- Participa de la historia: Habla en nombre de tu personaje, compórtate como el avatar que has creado. La partida es una historia narrada por el GM con decisiones que toman los jugadores.
- Evita el metajuego: Esto es muy difícil las primeras veces que juegas. Hay que saber diferenciar lo que sabes tú como ser humano que está jugando, y lo que sabe tu personaje, como avatar creado dentro de un mundo y al que le están pasando cosas. Si tu personaje no ha visto u oído algo, no ha de saberlo aunque tu como jugador hayas visto u oído algo durante la partida.
- Interactúa con los demás personajes: No solo te enfoques en tu propio personaje, sino también interactúa con los demás personajes jugadores. Crea vínculos y relaciones con ellos, desarrollando momentos de diálogo y colaboración. Esto enriquecerá la experiencia de juego y fomentará la cohesión del grupo.

Consejos para directores de juego (GM)

Aquí tienes algunos consejos extra para los GM que quieran dirigir una partida.

- Comienza con una historia sencilla: Para tu primera partida, elige una historia y un escenario simples. Evita tramas complicadas o demasiado intrincadas que puedan abrumarte. Una historia lineal y directa permitirá que te familiarices con el proceso de narración y facilitará la interacción con los jugadores.
- Proporciona pautas claras: Asegúrate de explicar claramente las reglas básicas del juego a los jugadores antes de comenzar la partida. Establece expectativas claras sobre cómo se desarrollará la partida y qué tipo de interacciones son aceptables. Esto ayudará a que todos estén en la misma página y evitará confusiones durante el juego.
- Aprovecha las herramientas y recursos disponibles: Utiliza ayudas visuales, como mapas o ilustraciones, para ayudar a los jugadores a visualizar el entorno y las situaciones. También puedes encontrar recursos en línea, como generadores de nombres o descripciones predefinidas, para facilitar la creación de personajes no jugadores y entornos.
- Simplifica las descripciones: A la hora de describir escenas, personajes o situaciones, utiliza descripciones concisas y claras. Evita complicaciones innecesarias y enfócate en los detalles importantes para mantener el flujo de la historia y evitar confusiones.
- Proporciona opciones claras: En lugar de dejar que los jugadores se enfrenten a decisiones abrumadoras, ofrece opciones claras y limitadas. Esto facilitará que tomen decisiones y se mantenga el ritmo de la partida. Puedes guiarlos ofreciendo dos o tres opciones relevantes para la situación en curso.
- Mantén un ritmo adecuado: Es importante mantener un ritmo adecuado durante la partida para evitar que los jugadores se aburran o se distraigan. Alterna momentos de acción con momentos de exploración o interacción social para mantener su interés. También puedes utilizar elementos de suspense o sorpresas para mantenerlos emocionados.

HOJA DE PERSONAJE

Nombre	<i>Nombre del PC</i>		<i>Imagen del personaje</i>
Nivel	0		
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>		
Habilidades	<i>Listado de habilidades que tiene el personaje (añadir conforme se aprendan nuevas)</i>		

HOJA DE PERSONAJE

Nombre	<i>Nombre del PC</i>		<i>Imagen del personaje</i>
Nivel	0		
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>		
Habilidades	<i>Listado de habilidades que tiene el personaje (añadir conforme se aprendan nuevas)</i>		