

ANEXO I: EJEMPLO DE CREACIÓN DE PERSONAJE

En este pequeño anexo daremos un ejemplo completo de cómo crear un personaje de Last Kingdom junto a su trasfondo. En este caso construiremos desde la nada a Rokar, un poderoso combatiente de las estepas. Con este ejemplo queremos dar sustancia a cómo aplicar de forma sencilla las reglas de los primeros capítulos y mostrar los pasos que generalmente se llevan a cabo para que un personaje quede listo.

CONCEPTO

Lo primero a la hora de armar un personaje es pensar qué se quiere jugar. En qué tipo de habilidad destacará o flaqueará, cómo es su personalidad, etc. Una idea general estará bien, no hace falta ser muy detallista al inicio, al ir completando el personaje de a poco le podremos ir añadiendo o quitando condiciones.

Queremos jugar un combatiente poderoso nacido en las estepas, que infunda respeto por donde pase. Un poco solitario, sin ataduras, que sabe darse la gran vida con el dinero ganado por el filo de sus armas. Alguien que no se complica la vida con creencias y principios demasiados estrictos, alguien que es feliz tanto en la aventura como en la taberna bebiendo de todo un poco.

RAZA Y CLASE

Ahora que tenemos el concepto en mente es hora de comenzar a definir sus aspectos dentro del juego. Dos cosas destacan de antemano, la Raza y la Clase. Estas dos elecciones se realizan previamente pues las limitaciones de las razas y la mecánica de la Clase seguramente condicionará el reparto de Atributos y Habilidades posterior.

A la hora de elegir la raza, hay que pensar que esta aporta algo de personalidad al personaje, pues son razas arquetípicas con todos sus tópicos.

De las cinco razas disponible, los Medianos y Gnomos no tienden a infundir mucho respeto por su tamaño. Los elfos son demasiados delicados. Entre los Humanos y los Enanos estará la raza de nuestro personaje, nos inclinamos por la humana ya que será un personaje con pocas ataduras y respeto por las tradiciones.

Así Rokar es un humano poderoso y adaptable, que es un poco indiferente a todo ¿Pero a cuál de las veinte clases pertenecerá? Si tenemos dudas repasemos su concepto inicial y veamos un poco por encima las clases disponibles, si no, una ayuda del director podría guiarnos en la dirección correcta.

Será un combatiente feroz, podría ser Derviche, pero su estilo es demasiado complicado, un Guerrero es muy sofisticado, entre el Caballero Oscuro y el Bárbaro podríamos determinar la clase. El Bárbaro nos da ese impulso frenético que Rokar tendrá en las batallas. Así que Bárbaro será.

El famoso y querido Bárbaro será la clase de Rokar. Esta clase le ofrece muchas herramientas mecánicas para reflejar su instinto guerrero y su poder físico, es justo para él.

ATRIBUTOS Y HABILIDADES

Ahora llega el momento de repartir puntos de atributos y habilidad. Primero los atributos. Repartimos los treinta puntos con mínimo cuatro y máximo diez. Al haber escogido humano como raza no hay ninguna restricción adicional.

Con treinta puntos a repartir, entre los cuatro atributos, nos decidimos por establecer una prioridad de Físico>Destreza>Percepción>Mente, así Rokar será un prodigio físico, con una fuerza y resistencias envidiables, pero de mente simple, con una inteligencia que no sobresale y fácilmente influenciable. Colocamos Físico 9, Destreza 8, Mente 6 y Percepción 7.

Vemos que el reparto de atributos ya nos va diciendo mucho de sus capacidades y moldearan algo más su personalidad. Continuamos con las habilidades, usamos la pirámide de habilidades, ponemos tres habilidades a rango tres, cuatro a rango dos y cinco a rango uno.

Rokar es un excelente combatiente cuerpo a cuerpo, ha pasado parte de su vida en los terrenos salvajes, no es ajeno a las vicisitudes de la estepa y sería natural que fuese un jinete aceptable. Por otro lado la Habilidad de Clase (Furia) es muy jugosa para marcar el salvajismo de Rokar, no la olvidaremos. Con todo en mente repartimos así los puntos: 3 Furia, 3 Combate CaC, 3 Esquiva, 2 Advertir/Notar, 2 Atletismo, 2 Reflejos, 2 Supervivencia/Cazar, 1 Combate a Dist., 1 Cabalgar, 1 Pelea sin armas, 1 Naturaleza y 1 Sigilo

Recordar las habilidades de clase en el reparto es fundamental y también el hecho de que si esta clase tuviese conjuros debería considerarlos, pues estos suben igual que las habilidades y se deben invertir puntos en ellos. Otro detalle es saber que Reflejos, Esquiva y Combate (CaC o a Dist.) afectan directamente a la Iniciativa, Defensa y tiradas de Ataque respectivamente.

EQUIPO INICIAL

Con lo anterior, el personaje ya está armado, pero desnudo y sin un centavo en el bolsillo, para solucionar eso disponemos de cierto dinero inicial. Con él elegimos las herramientas que nuestro PJ podría usar frecuentemente en sus aventuras. El dinero es escaso, pero a medida que ganemos recompensas o saqueemos viejos tesoros iremos aumentando la fortuna de nuestro personaje.

Nos fijamos que los Bárbaros reciben 120mo para gastar en equipo. Por su habilidad de clase decidimos que lo mejor es un arma cuerpo a cuerpo a dos manos, también un armadura ligera sería necesaria, un arma secundaria, a distancia, nos vendría de perlas. Luego hay que completar con algunas cosas sumamente útiles e indispensables, como el Odre, el petate, etc. Así que calculando compramos lo siguiente: Gran hacha (35mo), Arco corto (25mo), 20 Flechas (1mo), Armadura ligera (50mo), Antorcha x2 (1mp), Ración de Viaje (5mp), Odre (1mo), Petate (5mo), Yesca y pedernal (1mp), 2mo y 3mp

Ya está todo listo, ahora podemos calcular finalmente los Puntos de Vida, los Puntos de Mana, la Defensa, la Absorción y la Iniciativa de Rokar con sus datos de la forma que aparece en el Capítulo II. Así finalmente nuestro personaje está terminado.

COMPLETANDO LA HOJA DEL PERSONAJE

Como última opción, se pasa todo en limpio y en lápiz a la Hoja de Personaje que aparece al final de este manual. En ella, los datos aparecen de manera ordenada para que el jugador tenga todo a mano a la hora de jugar.

Es probable que esta hoja quede pequeña en algún momento, sobretodo si se juega una campaña larga, y no haya suficiente espacio para notas y apuntes, por lo cual es recomendable poseer una (o varias) hojas aparte para hacer anotaciones apreciables a la aventura, los contactos y notas que el jugador considere oportunas o relevantes.

APARIENCIA, PERSONALIDAD Y TRASFONDO

Hemos definido lo suficiente a Rokar para que sea un personaje jugable, pero algunos pueden querer darle más personalidad a su protagonista. Algunos directores requieren muchas veces un trasfondo individual, que complete su concepto básico.

Aquí somos fieles defensores de que la historia importante del personaje es aquella que el jugador vive en la mesa de juego. Sin embargo es posible definir más al personaje completando algunas referencias a su apariencia, su personalidad y un pequeño trasfondo previo. De los dos primeros apartados, una descripción sencilla de no más de un párrafo ayudará a definirlo, y de la tercera a lo sumo dos párrafos indicando de dónde salió, como consiguió sus habilidades y alguna meta para el futuro. Aunque este espacio es ideal para dejar volar la imaginación no creemos que sea indispensable.

A continuación colocaremos un ejemplo de trasfondo ampliando para Rokar. Como veremos este trasfondo solo amplía su concepto inicial de personaje sumándole cohesión y una descripción más detallada.

Rokar, mercenario de las tierras de la horda

Apariencia

Rokar mide alrededor de un metro noventa, de complexión recia y poderosa. Sus manos grandes están llenas de cayos por el uso continuo de las armas, su piel clara ya ha sido curtida por los vientos de las estepas y la vida errante. Su cabello pelirrojo cae descuidadamente sobre su espalda y enmarcan una cara seria, con ojos castaños que tienen una pasmosa facilidad para volverse agresivos. Siempre viste ropas prácticas para el viaje, preocupándose muy poco de su apariencia.

Personalidad

Posiblemente el mejor lugar de Rokar sea en la lucha, sus instintos primordiales lo hacen sentirse realmente vivo en la misma, mientras evade la muerte. Le agrada la compañía de otros guerreros veteranos que sepan lo que hacen y tengan historias de batallas pasadas para contar. Glotón por excelencia, le encanta gastar su dinero en comida, bebida y mujerzuelas, el resto suele desperdiciarlo.

Trasfondo

Nacido en una miserable aldea de las tierras de la horda, Rokar vivió desde el inicio ganándose la vida en compañía de sus armas con las cuales tenía un talento particular. Fue desde ayudante de caza en sus primeros días hasta soldado.

No mucho después, soñando con más ganancias y cansado de la vida monótona de un soldado de una aldea desconocida, decidió vagabundear alquilando sus servicios como mercenario, en este empleo ha sido de todo, saqueador, guardaespaldas, ejecutor y hasta guerrillero. En la actualidad se encuentra desempleado y con nulos recursos luego de vivir varios meses en la opulencia, es hora que vuelva a la arena de la vida.



LAST KINGDOMS



| | |
|------------|----------|
| Físico | 9 |
| Destreza | 8 |
| Mente | 6 |
| Percepción | 7 |

Jugador: Alejandro Personaje: Rokar
 Clase: Bárbaro Raza: Humano

Aptitud de Raza Adaptabilidad
 No guarda dado más bajo en hab.
 y 1/día guarda el más alto.

Aptitud de Clase Vitalidad
 PV = FIS X5

| Habilidad | Rango | Total | Habilidad | Rango | Total |
|------------------------|-------|-------|------------------------|-------|-------|
| D- Aerobacías | | | M- Naturalza | 1 | 7 |
| D- Advertir/Notar | 2 | 9 | - Oficio: | | |
| F- Atletismo | 2 | 11 | M- Ocultismo | | |
| D- Buscar | | | F- Pzla sin armas | 1 | 10 |
| D- Cabalgar | 1 | 9 | M- Persuadir | | |
| M- Callejeo/Rumoros | | | D- Reflejos | 2 | 9 |
| D- Combatz a Distancia | 1 | 9 | M- Religión | | |
| F- Combatz CaC | 3 | 12 | M- Sanar/Tratar enf. | | |
| M- Diplomacia/Etiqueta | | | D- Sigilo | 1 | 9 |
| D- Disfrazarse | | | D- Supervivencia/Cazar | 2 | 9 |
| D- Esquivar | 3 | 11 | M- Tradición/Historia | | |
| D- Hurtar | | | D- Trampas/Cerraduras | | |
| - Interpretar: | | | | | |
| D- Lucidez | | | | | |



45 / 45

Puntos de Vida



18 / 18

Puntos de Mana



17 (2)

Defensa (Absorción)



+8

Iniciativa

Habilidad de Clase: Furia Rango: 3

1-3: +1 daño CaC con armas 2M 7-9: _____
 4-6: _____ 10: _____

| Arma | Daño | Dre. | Alcance | |
|------------|-------------------|------|---------|--------|
| Gran Hacha | 1d6+6 (+1) | -1 | n/a | +11 |
| Especial: | 2M. Físico mín. 8 | | | Ataque |
| Arma | Daño | Dre. | Alcance | |
| Arco corto | 1d6+2 | 0 | 5/15/45 | +9 |
| Especial: | 2M | | | Ataque |



+10 Agilidad



+11 Entereza



+6 Voluntad

| Armadura | Absorción | Estorbo | Objeto rápido | Cantidad |
|-----------------|-----------|---------|---------------|---------------|
| Armadura Ligera | 2 | 1 | | |
| Especial: | | | | |
| Escudo | Defensa | Cob. | Estorbo | Objeto rápido |
| | | | | |

Especial:



Inventario y Equipo

| | | | |
|------------------|---|-----------|----|
| Gran Hacha | 1 | Flechas | 20 |
| Armadura Lig. | 1 | Antorchas | 2 |
| Arco corto | 1 | Raciones | 1 |
| Odre | 1 | | |
| Petate | 1 | | |
| Yesca y pedernal | 1 | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Notas

Glotón, juerguista y despreocupado.
Excelente guerrero, le gustan las historias
de batallas.

Tesoro



Otros: _____

Experiencia

/

Conjuros y Sortilegios

| NV | Mana | Dif. | Conjuro | Rango | NV | Mana | Dif. | Conjuro | Rango |
|----|------|------|---------|-------|----|------|------|---------|-------|
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |

