





PUNTOS DE VIDA		PUNTOS DE DESTINO	
Totales		Actuales	

COMBATE	
Iniciativa	
Defensa	
Ataque sin armas	
Ataque con armas cuerpo a cuerpo	
Ataque con armas de proyectil	
Ataque con armas arrojadas	

ARMAS		
Arma	Daño	Precio

ARMADURAS			
Armadura	Absorción	Estorbo	Precio

ESCUDOS				
Escudo	Defensa CaC	Defensa a distancia	Estorbo	Precio



## **INSTRUCCIONES PARA RELLENAR LA FICHA**

Bajo este sistema de reglas un personaje es realmente muy rápido de crear, tanto en el concepto como a la hora de traducirlo a la hoja de personaje. Para ello tenéis que seguir los siguientes pasos:

### **1.- NOMBRE DEL JUGADOR Y DEL PERSONAJE.**

Si tenéis una identidad oculta, escribid el nombre falso y entre paréntesis el verdadero.

### **2.- EDAD.**

Tened en cuenta que en Poniente, donde transcurrirá la campaña, se considera a una persona adulta relativamente pronto, toda vez que la esperanza media de vida no es muy longeva, especialmente si eres plebeyo. Podéis ajustaros al siguiente rango: adolescente (de 10 a 13 años), joven (de 13 a 18 años), adulto (de 18 a 30), mediana edad (de 30 a 50 años), anciano (de 50 a 70 años) y muy anciano (de 70 en adelante).

### **3.- LA APARIENCIA FÍSICA.**

En esta casilla se definen los rasgos físicos del personaje, tales como altura, peso, color del pelo y ojos etc., así como cualquier marca física que haya en su cuerpo.

### **4.- OCUPACIÓN.**

La función que desempeñe el personaje debe ser congruente con el puntaje que se atribuya a las distintas habilidades, especialmente el estatus. Puede elegirse una de las siguientes ocupaciones o análogas (se emplea el género masculino por economía en el uso del lenguaje, pero dependiendo de las zonas hay miembros y profesiones abiertas al género femenino):

- Clase 1: Miembro de una Casa con o sin banderizos: son el Señor de la Casa, sus herederos, damas y resto de descendientes. Responden a los títulos Lord, Lady y Ser.
- Clase 2: Maestre, septón, consejero o banderizo.
- Clase 3: Pupilo, noble bastardo, sirviente influyente de una Casa (castellano, maestro de armas, jefe de caballos o perreras, jefe de cazadores, de exploradores...).
- Clase 4: Caballero con tierras, mercader medio, espada juramentada, guardia, soldado, explorador...
- Clase 5: Caballero errante, juglar, mercader menor, acólito de Maestre, iniciado en la Fe, hombre libre, artesano o sirviente poco influyente de una Casa (criado, herrero, heraldo, paje, escudero, pinche de cocina, campesino...).

### **5.- FAMILIA, AMIGOS, ALIADOS Y ENEMIGOS.**

Además de la información inicial del PJ, estas casillas se irán alimentando conforme avance la historia.

### **6.- HISTORIA PERSONAL.**

Resumen del trasfondo y motivaciones del personaje. Cabe la posibilidad de elegir un pasado oculto. Además, se puede ir alimentando esta casilla conforme avance la historia.

## 7.- DINERO.

Para saber la cantidad de dinero del que dispones inicialmente haz una tirada conforme a la clase de tu personaje y la suma de los dados es la cantidad de dragones de oro de que dispones:

- Clase 1: tira 5 dados.
- Clase 2: tira 4 dados.
- Clase 3: tira 3 dados.
- Clase 4: tira 2 dados.
- Clase 5: tira 1 dado.

En el documento de reglas está reseñada la tasa de intercambio que fija la Casa de la Moneda del Rey.

## 8.- EXPERIENCIA.

Se comienza con 0 puntos de experiencia. Se ganará experiencia conforme avancen las partidas, experiencia que podrá invertirse en habilidades, especialidades o en Puntos de Destino, conforme se indica en el documento de reglas.

## 9.- ATRIBUTOS.

El jugador ha de repartir **35 PUNTOS** entre estos cinco atributos. Deberá otorgarse como mínimo 4 puntos a cada atributo y ninguno podrá tener más de 10 puntos.

## 10.- HABILIDADES.

El jugador reparte inicialmente **75 PUNTOS** entre ellas asignando niveles entre 0 (sin coste) y 6 a las habilidades conforme a la siguiente tabla:

- 1 nivel: 1 punto.
- 2 nivel: 3 puntos.
- 3 nivel: 6 puntos.
- 4 nivel: 10 puntos.
- 5 nivel: 15 puntos.
- 6 nivel: 21 puntos.

Os ofrezco dos ejemplos para los que queráis ir más rápido:

**PIRÁMIDE PERSONAJE VERSÁTIL:**

- 1 habilidad de nivel 5.
- 2 habilidades de nivel 4.
- 3 habilidades de nivel 3.
- 5 habilidades de nivel 2.

- 7 habilidades de nivel 1.

#### PIRÁMIDE PERSONAJE ESPECIALISTA:

- 2 habilidad de nivel 5.
- 2 habilidades de nivel 4.
- 3 habilidades de nivel 3.
- 2 habilidades de nivel 2.
- 1 habilidades de nivel 1.

A lo largo del juego podréis subir el nivel de las habilidades gastando puntos de experiencia, si bien nunca podrán superar 10 niveles.

#### 11.- ESPECIALIDADES.

Los personajes podrán escoger de inicio el siguiente número de especialidades:

- *Adolescente (de 10 a 13 años):* 0.
- *Joven (de 13 a 18 años):* 1.
- *Adulto (de 18 a 30):* 1.
- *Mediana edad (de 30 a 50 años):* 2.
- *Anciano (de 50 a 70 años):* 2 (no puede escoger especialidades de habilidades anudadas al atributo FÍSICO).
- *Muy anciano (de 70 en adelante):* 3 (no puede escoger especialidades de habilidades anudadas a los atributos FÍSICO y DESTREZA).

**Apuntad en la ficha las especialidades que escojáis del listado que hay en el documento de reglas y poned entre paréntesis la habilidad de la que dependen.** Posteriormente se pueden escoger más especialidades gastando puntos de experiencia, hasta un máximo de 6.

#### 12.- EQUIPO.

Las pertenencias deberán comprarse con el dinero que posea cada uno, recomendándose dejar siempre una parte sin gastar. Todos los personajes empiezan el juego con un atuendo adecuado para su sexo y estatus y una daga (gratis).

Las armas, armaduras y escudos no se incluyen en el casilla del Equipo sino en sus casillas correspondientes.

En el documento de reglas están relacionados los artículos y mercancías que pueden comprarse y su precio.

#### 13.- PUNTOS DE VIDA.

La vida o salud se mide en puntos. Son tantos como la puntuación del atributo FÍSICO X 4.

#### 14.- PUNTOS DE DESTINO.

Escoge los puntos de Destino que correspondan con tu edad de conformidad con la siguiente tabla:

- *Adolescente (de 10 a 13 años):* 3.
- *Joven (de 13 a 18 años):* 2.
- *Adulto (de 18 a 30):* 2.
- *Mediana edad (de 30 a 50 años):* 1.
- *Anciano (de 50 a 70 años):* 1.
- *Muy anciano (de 70 en adelante):* 0.

#### 15.- COMBATE.

El combate tiene unos valores muy importantes que se obtienen de atributos y habilidades. Las fórmulas para obtener estos valores son los siguientes:

- INICIATIVA: pon el resultado de sumar PERCEPCIÓN + reflejos.
- DEFENSA: pon el resultado de sumar DESTREZA + agilidad + 5.
- ATAQUE SIN ARMAS: pon el resultado de sumar FÍSICO + desarmado.
- ATAQUE CON ARMAS CUERPO A CUERPO: pon el resultado de sumar FÍSICO + armas cuerpo a cuerpo.
- ATAQUE CON ARMAS DE PROYECTIL: pon el resultado de sumar DESTREZA + armas de proyectil.
- ATAQUE CON ARMAS ARROJADIZAS: pon el resultado de sumar DESTREZA + armas arrojadas.

#### 16.- ARMAS.

**Las armas** tienen un único valor: el daño. Tienen ventajas y desventajas que se explican en el documento de reglas, donde tenéis un listado de todas aquellas que podéis escoger con su daño, peso y precio.

#### 17.- ARMADURAS.

**Las armaduras** tienen dos valores: la absorción del daño y el estorbo a la hora de realizar acciones.

La absorción se resta a la tirada de daño que haga el enemigo y el estorbo se resta a la tiradas de habilidades de DESTREZA, a las de iniciativa y las de ataque (las armaduras lógicamente “estorban” en este tipo de acciones). Las armaduras están listadas, con sus características, en el documento de reglas.

#### 18.- ESCUDOS.

**Los escudos** tienen como valor “estorbo”, que al igual que en el caso de las armaduras se resta a la tiradas de habilidades de DESTREZA, a las de iniciativa y las de ataque. Además tienen al virtud de sumar un bonificador a la defensa de quien los embrace, tanto en ataques que reciba cuerpo a cuerpo como a distancia con armas de proyectiles o arrojadas.

Los escudos y sus características están listados en el documento de reglas.