

## T 2.12 RESUMEN CREACIÓN DE PERSONAJE

PRIMER PASO: EL CONCEPTO	
 <b>Información básica</b>	Escoge raza, Arquetipo y nombre de tu personaje.
<b>Aspecto del personaje</b>	Edad, Sexo, Lugar de Origen, Carácter, Altura y Peso, Físico, Cabello y Ojos. Puedes consultar las tablas orientativas de este capítulo o decidirlo con la ayuda del MZ, en función del concepto de personaje que tengas en mente.
SEGUNDO PASO: ASIGNACIÓN DE PUNTUACIONES	
 <b>Características</b>	Lanza 3d10 caras 10 veces, suma los dos valores más altos y descarta el más bajo. Anota los 10 valores obtenidos, descarta el resultado más bajo y reparte los 9 resultados entre las Características. Aplica los modificadores según la raza (usando la tabla 2.4).
 <b>Habilidades</b>	<b>Habilidades de Arquetipo:</b> Señala las Habilidades de Arquetipo mediante el círculo al lado del nombre de la Habilidad y anota 15 puntos en cada Habilidad. <b>Puntos de Habilidad:</b> Reparte 200 puntos entre todas las Habilidades. (Habilidades, Habilidades de combate y Habilidades de Arquetipo), sin superar los 30 puntos en ninguna. Las instrucciones para rellenar el apartado Mística de la hoja de personaje se encuentran en el <i>Capítulo 7</i> . <b>Habilidades raciales:</b> Anota la Habilidad racial. <b>Modificadores:</b> Apunta los modificadores MHC (descritos en el <i>Capítulo 5</i> ) en su recuadro pertinente.
 <b>Puntos de Vitalidad</b>	Multiplica tu puntuación en la Característica <i>Aguante</i> por 10 y anota el resultado.
<b>Idiomas</b>	Determina el idioma natal según el origen cultural de tu personaje. En función de la puntuación en <i>Conocimientos</i> determina el número de idiomas adquiridos (ver tabla 2.5). Tira 1d4 por cada idioma adquirido para determinar nivel de conocimientos (ver tabla 2.6). Si el MZ considera que la tirada es demasiado baja, puede regalarte un nivel en un idioma si el Trasfondo lo justifica.
 <b>Acciones / turno</b>	Suma Agilidad, Destreza y Reflejos: De 0 a 60 (1), de 61 a 120 (2) y de 121 a 150 (3).
 <b>Carga</b>	En función del peso de tu personaje, aplica la tabla 2.8. Según la Fuerza, aplica el bonificador a la Carga Base Transportable de la tabla <i>Aumento de capacidad de Carga</i> . <b>Carga máxima transportable = Carga base (por peso) + Aumento de capacidad (por Fuerza)</b>
 <b>Movimiento</b>	Usa la tabla de referencia y anótalo en la hoja de personaje.
 <b>Iniciativa</b>	Calcula el MHC obtenido de las Características <i>Reflejos</i> y <i>Sentidos</i> .
 <b>Dados express</b>	Anota una cantidad de 5 dados.
TERCER PASO: LOS RECURSOS	
<b>Dinero, equipo, armas y protecciones</b>	Puedes encontrar estos datos en la descripción de tu Arquetipo en el <i>Capítulo 4</i> o pactarlo con el MZ. También puedes utilizar el dinero del que dispones de inicio para equipar a tu personaje para la aventura.
<b>Conjuros, Conocimientos, Técnicas e ilustración</b>	<b>Conjuros:</b> Si es usuario de la magia, puedes seleccionar conjuros del Grimorio, según se indica en el <i>Capítulo 7</i> . <b>Conocimientos:</b> Comprueba si alguna de las Habilidades requiere especialización (ver <i>Capítulo 6</i> ). <b>Técnicas:</b> Si has comprado alguna Técnica, debes anotarla en este apartado. <b>Ilustración:</b> No es un paso obligatorio, aunque puede ser útil para tener un pequeño croquis de cómo lleva el personaje distribuido y cargado su equipo.
CUARTO PASO: DAR VIDA AL PERSONAJE	
<b>Trasfondo</b>	Recupera el concepto que tenías cuando empezaste a diseñar el personaje. Interpreta las puntuaciones y recursos de que dispones. Esto puede ayudarte a definir de forma más nítida a tu personaje, antes de inventar un pasado que dé coherencia al personaje y lo haga creíble.