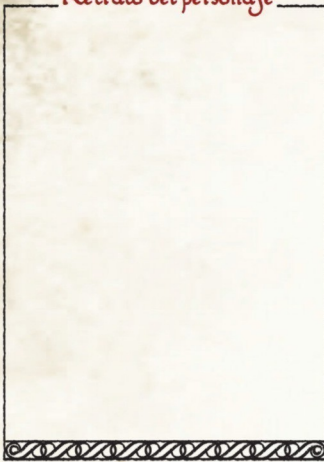


Retrato del personaje



# EL ANILLO ÚNICO

Nombre \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_

Cultura \_\_\_\_\_ Prejuicios \_\_\_\_\_

Hogar \_\_\_\_\_

Bendición cultural \_\_\_\_\_

Ocupación \_\_\_\_\_ Nivel de vida \_\_\_\_\_

Debilidad ante la Sombra \_\_\_\_\_

- RASGOS -

Especialidades \_\_\_\_\_

Rasgos distintivos \_\_\_\_\_

- ATRIBUTOS -

**Cuerpo**

**Corazón**

**Mente**

- HABILIDADES COMUNES -

Impresionar	□□□□□□	Inspirar	□□□□□□	Persuadir	□□□□□□
Atletismo	□□□□□□	Viajar	□□□□□□	Sigilo	□□□□□□
Alerta	□□□□□□	Perspicacia	□□□□□□	Buscar	□□□□□□
Explorar	□□□□□□	Curar	□□□□□□	Cazar	□□□□□□
Cantar	□□□□□□	Cortesía	□□□□□□	Acertijos	□□□□□□
Oficio	□□□□□□	Guerrear	□□□□□□	Saber	□□□□□□

- GRUPOS DE HABILIDADES -

personalidad	◆◆◆◆
movimiento	◆◆◆◆
percepción	◆◆◆◆
supervivencia	◆◆◆◆
costumbres	◆◆◆◆
vocación	◆◆◆◆

- HABILIDADES DE ARMAS -

	Daño	Filo	Herida	Alcance	Imp.
_____	□□□□□□	_____	_____	_____	_____
_____	□□□□□□	_____	_____	_____	_____
_____	□□□□□□	_____	_____	_____	_____
_____	□□□□□□	_____	_____	_____	_____
<b>Pelea</b>	□□□□□□	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>0</b>

- RECOMPENSAS -

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

- VIRTUDES -

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

- EQUIPO -

Armas	Imp.
Armadura	Imp.
Escudo	Imp.
Cubrecabezas	Imp.
Equipo de viaje totalizado	Imp.

**Aguante**

**Esperanza**

**Daño**

**Parada**

**Armadura**

Cansado ☐

Cansado temp. ☐

Desanimado ☐

Desanimado temp. ☐

Herido ☐

Herida tratada ☐

Envenenado ☐

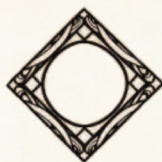
## Tesoro



## Dinero

Coronas de oro \_\_\_\_\_  
 Peniques de plata \_\_\_\_\_  
 Monedas de cobre \_\_\_\_\_  
 Orfebrería \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## Estatus



## Renombre y Títulos

## Idiomas conocidos

*Oestron*

### - DOMINIO -

Descripción: \_\_\_\_\_

Característica requerida: \_\_\_\_\_

Puntuación mínima: \_\_\_\_\_ Valoración: \_\_\_\_\_

Evolución: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### - MONTURA -

Nombre: \_\_\_\_\_ Tipo: \_\_\_\_\_

Estatus: \_\_\_\_\_ Mod. Equitación: \_\_\_\_\_

Tamaño: \_\_\_\_\_ Combate: \_\_\_\_\_

Bonus Carga: \_\_\_\_\_ Reduc. Armadura: \_\_\_\_\_

Cualidad: \_\_\_\_\_

Notas: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### - COMPAÑÍA -

Guía \_\_\_\_\_

Explorador \_\_\_\_\_

Cazador \_\_\_\_\_

Vigía \_\_\_\_\_

Foco de comunidad \_\_\_\_\_

Familia \_\_\_\_\_

Objetivo de la compañía \_\_\_\_\_

### - MECENAS -

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### - SANTUARIOS -

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### - EFECTOS ACTUAL FASE AVENTURAS -

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### - EFECTOS PRÓXIMA FASE AVENTURAS -

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### - TRASFONDO -

Historia, objetivos, anotaciones...

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### - EQUIPO DE VIAJE -

Equipo

Imp.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Restar a todo lo anterior la puntuación básica de Cuerpo; si da negativo, dejarlo en 0

Equipo básico estacional ( )

Nota: El equipo básico estacional incluye ropas propias de la temporada, mantas, agua y comida para 1 semana aprox. En primavera - verano, Imp. 2; en otoño - invierno, Imp. 3.

Total Imp.



Esta hoja de personaje está, como no podía ser de otra manera, ideada a mi gusto y al de mis jugadores habituales, pero encuentro interesante compartirla porque puede ser válida para muchas otras personas que quizá descubran nueva utilidad en su diseño.

La hoja de la que parte la creó **Bremuliar**, y es sobre su diseño sobre el que yo he trabajado. He recibido la colaboración de **Falenth** para algunos conceptos y este es, de momento, el resultado.

Comentaré cuales son las diferencias entre esta hoja y oficial, entrando en detalle en aquellos conceptos que precisen una mayor explicación.

## NUEVOS CONCEPTOS:

- \* **Aspecto general.** En este sentido, la hoja se adapta ahora a un tamaño A4, lo que permite ganarle más espacio en los márgenes superior e inferior. Además, el fondo ha perdido casi por completo el tono amarillo, lo que permite escribir mejor con un lápiz, además del beneficio para quienes imprimen a color en casa.
- \* **Retrato del personaje.** Algo que a muchas personas gusta. Si no, siempre tienes un espacio para hacer anotaciones.
- \* **Edad.** En otros juegos es habitual encontrar un apartado donde se anotan todas las características físicas del personaje: edad, peso, altura, ojos, pelo... Esto es algo que puede quedar ya reflejado en el propio retrato del personaje, o que en el fondo no tiene demasiada importancia si no aparece reflejado en la hoja del aventurero. Sin embargo, en este juego el contar de los años tiene su importancia, y saber qué edad tiene el personaje con el paso del tiempo en la campaña es un dato útil; no sólo hay que tener en cuenta que hay una edad de inicio de aventuras, sino también una edad en la que ya no es habitual ver aventureros en esa cultura, por lo que podría afectar al Estatus del personaje (esto es regla casera). También puede ser un indicador para ir pensando en retirar al personaje y pasarle algo de experiencia a su pupilo (regla de herencia heroica).
- \* **Prejuicios.** En los encuentros, hay un modificador a la Tolerancia que depende de la cultura de procedencia de los interlocutores, como por ejemplo, un elfo tratando con un enano. Aquí se apunta esa cultura con la que se tiene prejuicios. También puede anotarse algo creado por el jugador, como tener prejuicios hacia los burócratas, los mercaderes ambulantes, los granjeros...
- \* **Lugar.** No sólo nos importa saber que nuestro héroe es un Hombre del bosque; también es interesante conocer que vive en Wuduseld y allí puede ser alguien conocido, o que es una Beórñida que vive en una granja a pocos kilómetros al norte de La Carroca, o que es un Hombre del Lago que vive junto al Muelle de los Carniceros en Esgaroth...; esto puede dar pie a muchos argumentos y ganchos para otras aventuras durante el juego.
- \* **Habilidades de armas.** Es buena idea unificar las habilidades de las armas con sus características y no tener una cosa por un lado y otra por otro dentro de la misma página; además, en la hoja original, las características de las armas ocupaban toda la sección de *Equipo*, sin dar opción a nada más. Por otro lado, se ha añadido la posibilidad de anotar el alcance del arma (importante para voleas iniciales y ataques desde retaguardia). También se ha incluido la habilidad "Pelea", que viene a ser lo que indica el manual pero en lugar de usar la habilidad de "Daga", directamente se usa esta habilidad; puede usarse también para armas improvisadas (arrojadizas o cuerpo a cuerpo), ya que según el reglamento se usa también "Daga". Esta idea original es de Brem y yo la veo muy bien, diferenciar el uso de la daga de pelear sin armas. Como regla casera, yo concedo al crear al personaje tantos puntos en Pelea como Atletismo/2 (redondeo hacia arriba, así que es normal que muchos personajes empiecen con 1 punto; esto me parece creíble, ya que tener un buen dominio en algunas armas y no saber pegar un buen puñetazo me parece inverosímil; como toda regla casera, es opcional).
- \* **Daño / Parada / Armadura.** Se ha creado un círculo adicional para anotar otros modificadores provocados por Rasgos, Virtudes, Recompensas u otros factores.
- \* **Equipo.** Aquí se anota todo el **equipo de guerra** que sume impedimenta. Al final, se añade lo que tengamos como **equipo de viaje totalizado** (ver **Equipo de viaje** más adelante), y el total de toda esa impedimenta es la que se anota en "Total impedimenta" en la sección de **Aguante**. Este total normalmente no cambiará a no ser que hagamos cambios en el equipo, y sirve como base de partida para incrementar la **Fatiga** de viaje.
- \* **Esperanza.** Ahora puede anotarse la Sombra permanente, que sirve de base para calcular la Sombra temporal.
- \* **Estados de salud.** Se han puesto algunos estados de salud complementarios para tener más control de la vitalidad de nuestro héroe.
- \* **Dinero.** Aquí podemos llevar un control del dinero si se usan las reglas opcionales aparecidas en la *Pantalla del Maestro del Saber* o las reglas alternativas que hay en el foro de [El Anillo Único](#).
- \* **Renombre y Títulos.** Los títulos son aquellos conseguidos con su correspondiente Empresa de fase de comunidad (*Recibir título*). El Renombre es para aquellos que usen las reglas opcionales aparecidas en el foro de [El Anillo Único](#), o bien para sencillas reglas caseras de renombre (por ejemplo, si los héroes hicieron algo perjudicial para las gentes de Valle, no son bien mirados por allí y podría anotarse "repudiados en Valle" y modificar con -1 a la Tolerancia los encuentros en Valle; un ejemplo contrario sería que ayudasen a defender valientemente Rhosgobel de una incursión orca; en Renombre podría anotarse "apreciados en Rhosgobel", obteniendo un bono de +1 a la Tolerancia en encuentros con gentes de este lugar; es una regla que puede elaborarse más si se desea).



- \* **Idiomas conocidos.** Según las reglas, todos los personajes saben hablar la lengua común, conocida como Oestron, y por eso ya está anotada. Queda espacio para otros idiomas o dialectos.
- \* **Dominio.** Las reglas de los dominios están descritas en *Tinieblas sobre el Bosque Negro*. En la Descripción pondremos el tipo de dominio (granja, posada, mercado...) y su "estatus" (modesto, respetable...); la característica requerida es la especialidad que ayudará en el progreso del dominio: cocinar, Saber de las bestias, etc. La puntuación mínima y la valoración se explica en las reglas, y en la Evolución anotaremos los cambios significativos que vayan transcurriendo con el paso del tiempo (normalmente se puede saber durante la fase de fin de año).
- \* **Montura.** En el suplemento *Jinetes de Rohan* encontramos las reglas para las monturas; todos los datos precisos podemos anotarlos en este apartado.
- \* **Familia.** Se puede anotar aquí los familiares conocidos del personaje, pudiendo esta información ser de utilidad para el jugador y para el MdS durante las aventuras o las fases de comunidad.
- \* **Objetivo de la compañía.** Se puede anotar aquí el objetivo a largo plazo o el objetivo de la actual aventura. Hay que recordar que haber hecho una sesión de juego encaminada a cumplir con el objetivo marcado concede un extra de experiencia.
- \* **Efectos actual fase aventuras / Efectos próxima fase aventuras.** Hay muchos efectos en el juego que te otorgan un rasgo o capacidad especial del que te puedes beneficiar (o perjudicar) durante la siguiente aventura. Para no olvidarlo, basta con apuntar ese efecto en "próxima aventura" y cuando llegue el día de empezar esa aventura, borrarlo de ahí y anotarlo en "actual aventura". Como suelen ser efectos temporales (1 o 2 aventuras), una vez terminado, se borra.
- \* **Equipo de viaje.** Esto es regla casera (por tanto, opcional, como tantas otras). Aunque pueda parecer algo lioso, esto es muy simple. Raro es el jugador al que no le gusta llevar cierto control del equipo que posee, sobre todo cuando son cosas poco habituales. Aquí es donde se debe anotar todo lo que uno quiera. Entre el jugador y el Maestro del Saber acuerdan la impedimenta que pueda ocasionar (o pueden ayudarse de un listado de equipo que aparece en las reglas opcionales indicadas en **Dinero**). Todo el equipo adicional se suma y al total, se le resta la puntuación básica de Cuerpo (digamos que la puntuación básica de Cuerpo equivale a la impedimenta que el personaje puede transportar sin que le suponga un problema). Si el resultado es negativo, se queda en 0. Si es positivo y fuese preciso, se redondea hacia abajo. **Luego, se añade el equipo estacional** (verano o invierno) y se pone la impedimenta (2 o 3 respectivamente). **La suma de todo del equipo estacional más el resto de equipo adicional transportado es el Total de Impedimenta que debe anotarse en el frontal de la hoja de personaje**, donde pone "Equipo de viaje totalizado", y es esta cantidad la que debe tenerse en cuenta cuando se fallan tiradas de Fatiga. Es **MUY IMPORTANTE** tener presente que la intención de estas reglas es que los jugadores puedan anotar su equipo adicional pero no hay que entorpecer con cálculos y más cálculos las sencillas reglas de impedimenta, ni penalizar al personaje con cada kilo que lleve (de ahí permitir que lleve tanto como su Cuerpo sin tener que ir haciendo ajustes). También recordemos que la impedimenta no es sólo peso, también es volumen; un personaje puede transportar durante su viaje una mandolina que no supone mucho peso, pero que puede ser un engorro llevarlo encima todo un viaje a pie por el frondoso bosque.

## CONCEPTOS QUE DESAPARECEN

- \* **Puntos de Comunidad.** Estos puntos no pertenecen a un solo jugador, sino a todo el grupo. Cada vez que un jugador hace uso de uno de estos puntos, tienes a toda una mesa borrando y actualizando la reserva de comunidad. Por tanto, usamos cuentas de cristal que se dejan en el centro de la mesa e ignoramos este concepto de la hoja.
- \* **Cómputo de los años.** Este concepto es tan importante si se está en campaña, que se hace imprescindible. Pero no lo es como para estar en la hoja de personaje. Normalmente suele haber un jugador (o varios a la vez) que se hace cargo de llevar los datos de la campaña; tarde o temprano, el espacio que ofrece la hoja original se queda corto y resulta insuficiente, sobre todo cuando entramos en detalles de los sucesos acaecidos. Por ello, en Cómputo de los años se lleva en hojas aparte, o en un cuaderno a modo de crónica o hasta en un blog por internet o de otras maneras similares. Esto deja espacio en la hoja para otros conceptos. Además, resultaba inútil para aquellos que no llevaban el control de la cuenta de los años.

Espero que os sea útil; cualquier duda, podéis consultarme (Juan Tilmöst) en el [Grupo G+ de El Anillo Único](#).