

# Guía de Construcción de Personaje 5.0

Jugador:

Nombre del Personaje:

Edad:

Clase:

Trasfondo:

Grupo étnico o raza:

Alineamiento (optativo):

Descripción física:

## Nombre del Personaje

1- ¿Cuál es su nombre?

2- ¿Tiene un significado oculto u honra a alguien en especial?

3- ¿Sabes quién le dio ese nombre?

## Crianza e Infancia

4 - ¿Sabe quiénes son sus padres? ¿Tiene hermanos? (De haber sido huérfano, ¿contó con una figura paterna o un mentor/a que ocupara ese lugar?)

5 - ¿Mantiene contacto con su familia? ¿Qué piensan ellos de su vida y carrera?

6 - ¿Cómo definirías a su familia? ¿Eran religiosos o practicaban el ocultismo o la arcana?

7- ¿Tuvo una infancia feliz? ¿Hay algún recuerdo de ella que le persiga o atormente?

## Carrera y Clase

8 - ¿Cuándo descubrió su camino hacia su clase o profesión? ¿Hubo algún evento, tragedia o individuo que lo obligara a adoptarlo?

9 - ¿Por qué decidió abandonar su hogar y convertirse en aventurero, cazarrecompensas, etc.?

10- ¿Cómo obtuvo su equipamiento inicial? ¿Lo armó pieza por pieza o lo heredó de un pariente o mentor?

## **Vida amorosa**

11- ¿Cuál es su estado civil?

12- (De estar casada o comprometido) ¿Cuándo sucedió? ¿Es un matrimonio fuerte y feliz?

13- (De ser soltera) ¿Tiene parejas o compañeros sexuales con frecuencia? ¿Es una elección o hay algo que le impida acercarse a la gente?

14- (De estar separado) ¿Por qué se ha distanciado de su pareja? ¿De quién fue la culpa?

15- (De haber enviudado) ¿Cómo murió su pareja? ¿Hubo algún responsable o sospecha de juego sucio?

## **Ideologías y filosofía**

16- ¿Es religioso?

17- ¿Qué piensa de los extranjeros en general? ¿Odia a algún pueblo o religión en particular?

18- ¿Cuál es su posición frente a la magia arcana? ¿Cuánto la conoce?

19- ¿Ha tenido contacto con la magia arcana o con algún evento inexplicable?

## **Objetivos y Metas**

20 - ¿Cuál es su objetivo a largo plazo? ¿Tiene una meta fija o sueño que persiga?

## **Apariencia y Rasgos Distintivos**

21- ¿Cómo es su apariencia? ¿Le preocupa su aspecto?

22- ¿Tiene algún rasgo particular? De tener cicatrices o marcas, ¿cómo las obtuvo?

## **Personalidad**

23- ¿Tiene algún pasatiempo o adicción que lo mantenga ocupado en su tiempo libre?

24- ¿Cuál es su mayor virtud?

25- ¿Cuál es su peor defecto?

26- ¿Cuando las cosas no podrían estar peor, cómo reacciona tu personaje?

27- ¿Tiene algún gesto, muletillas o expresiones que repita con frecuencia?

## **Elige la respuesta que mejor lo describa**

¿Cómo lo perciben los demás en una conversación o reunión?

Alentador, conversador, reservado, encantador, ingenioso, relajado.

¿Qué tan optimista es?

Entusiasta, optimista/esperanzado, fatalista, severo/desalentador, seguro de si mismo, meditativo/introspectivo.

¿Cómo percibe y acepta a los desconocidos?

Crédulo, abierto, escéptico, desconfiado, inocente, confiado.

¿Qué tan autoritario o firme es?

Humilde, adaptable, autoritario/se impone, tímido, de trato fácil/sin complicaciones, impaciente.

¿Qué tan concienzudo es a la hora de seguir reglas?

Escrupuloso, pragmático, obediente, honesto, flexible, salvaje.

¿Qué tan empático es?

Gentil, testarudo, considerado/atento, protector, duro, ajeno a los demás/egocéntrico.

¿Qué tan valiente es en una situación desesperada?

Valiente, competitivo, firme, cauteloso, temerario/imprudente, feroz.

¿Cómo se siente cuando se encuentra ante un revés?

Estoico, despreocupado, vengativo, apasionado, imprudente.

¿Cómo son sus nervios?

Calmado, paciente, nervioso o asustadizo, inquieto, impulsivo, inquebrantable.

*Guía de construcción de personaje 5.0, por Maestro del Sur para Nemerdid, Escenario de Campaña (nemerdid.wordpress.net).*

*Twitter: @sur\_maestro*