

# Formato de creación de trasfondo



# Creación de tu trasfondo

\*Basado en Character Backstory Template by The DungeonCoach\*

Puedes usar el método que consideres te funcione mejor, pero aquí te sugerimos usar uno como el siguiente:

**Nota: No intentes responder como si fuera un examen.**

Esta es una herramienta para que, como jugador puedas imaginar a tu personaje y ponerte en sus zapatos, piensa que por cada pregunta que respondas le estás añadiendo información a tu trasfondo.

## El pasado

### Lugar de nacimiento

¿Dónde naciste?

No necesitas nombrar una ciudad exactamente o meterte en mucho detalle, solo da una idea de qué clase de ciudad es, el entorno, el tamaño o cosas únicas acerca de ella, puedes trabajar junto con tu GM para ver en qué parte del mundo encontrarías esos detalles.



### Amigos y familia

¿Quiénes son tus padres?

Puedes empezar con darles nombre y una ocupación, intenta no solo matarlos y volverte un huérfano, puedes hacer que se sientan únicos,

- ¿Qué hacen?
- ¿Qué piensan de que te convertiste en aventurero?
- ¿Qué les gustaría que hicieras?
- ¿Tienen algún rasgo especial?
  - Alguna cicatriz de guerra
  - Siempre te daban consejos
  - Son muy cariñosos
  - Son firmes, pero justos



¿A quién conoces en el mundo?

Pueden ser amigos, enemigos, rivales, familia extendida, conocidos, antiguos jefes, o viajeros que conociste alguna vez.



### Detalles del pasado

- ¿Qué hacías antes de volverte aventurero?
- ¿Habías participado en alguna aventura antes de esto?
- ¿Qué dejaste detrás al volverte aventurero?
- ¿Tienes alguna conexión o conoces a alguno de los miembros del grupo ?
- ¿Cómo lo(s) conociste?
- ¿Han hecho algo juntos antes?
- ¿Tienes algún rival o algún tipo de peligro que afecte a tu personaje cerca o lejos de casa?

**Tip: No necesitas responder todas las preguntas**

Estas preguntas están diseñadas para ayudarte a imaginar a tu personaje de forma dinámica. Tampoco te limites a solo estas preguntas, puedes añadir tantos elementos diferentes como tu imaginación te permita.



## Motivación

### Aventurero

- ¿Cómo es que te convertiste en un aventurero?
- ¿Alguien te enseñó lo que sabes, o lo aprendiste tú solo?
- ¿Qué elecciones tuviste que hacer para seguir este camino?
- Si no fue tu elección ¿Qué circunstancias te llevaron a esto?
- ¿Cómo te llamas a ti mismo? Por ejemplo: Un hechicero tal vez, no se llama a si mismo hechicero.



### Objetivos

- ¿Qué es lo que buscas?
- ¿Tienes algún objetivo inmediato?
- ¿Tienes objetivos a largo plazo?
- ¿Qué intentas lograr?
- ¿Por qué estos objetivos son importantes para tu personaje?

Describe por qué tu personaje quiere o debe dejar su vida actual para volverse un aventurero.

#### Tip: Esto es **\*Bastante\*** importante

Tu personaje necesita una motivación, y algo que lo empuje hacia adelante. También recomendamos poner objetivos relevantes para la campaña o para el grupo. Esto hará mucho más fácil crear una historia cohesiva para que todos disfruten.

Lo importante es la comunicación con tu DM y tus compañeros; es mejor una historia donde te preocupas por tus compañeros, que una en la que no, y los dejas morir porque tu personaje haría eso.



## Personalidad

#### Tip: No te limites a lo que dicen los libros

Siempre puedes buscar las características de diferentes backgrounds, si no se te ocurre algo, o inventarte los que te parezcan ideales para tu personaje. Trata de crear algo que te gustaría explorar o jugar, no te sientas obligado a quedarte porque por ser un Ladrón tienes que tener los ideales que vienen en los libros

### Ideales

- ¿Qué te gusta?
- ¿Qué no te gusta?
- ¿Qué te aterra?



### Vínculos

- ¿Qué respetas o valoras de otros?
- ¿Qué respetas o valoras del mundo?
- ¿Qué promesas inquebrantables has hecho? Por ejemplo, hiciste una promesa a alguien; a tu dios, a una organización, o a ti mismo.



### Defectos

- ¿Qué defectos mayores posees? Estos pueden ser físicos, mentales, sociales.
- ¿Qué defectos menores o dificultades tienes que intentas superar?
- ¿Hay algo que haya provocado que poseas estas fallas?



## Rasgos

- ¿Eres heroico? Si estuvieras frente a algo peligroso, correrías contra ello o escaparías de ahí?
- ¿Eres misericordioso? Perdonarías a alguien que te hizo daño
- ¿Eres rencoroso?
- ¿En cuáles de tus habilidades confías? Sin importar que seas bueno o no.



## Plot Holes

Introduciendo algunos agujeros o datos desconocidos en tu trasfondo, da un poco de juego para creativamente rellenar los espacios. Esto permitirá anclar el personaje al mundo, unirlo o introducir conexiones con los NPC que pueden anclarse directamente con tu trasfondo. Esto es perfecto para la verosimilitud, y hacer que el mundo se sienta más real y llevar la narrativa adelante. Aquí hay algunas preguntas que pueden ayudarte a pensar cómo crear agujeros en tu trasfondo.

- ¿Perdiste algo de gran importancia?
- ¿Algo misterioso o inexplicable te ha pasado, o has escuchado que le paso a alguien más?
- ¿Sabes de alguna actividad sospechosa pero no estas seguro de qué está pasando realmente?
- ¿De que partes de tu trasfondo estás inseguro?
- ¿Te alejaste de tu ciudad hace tanto que no sabes qué ha pasado por ahí?
- ¿Tienes un amigo que se volvió aventurero, pero no has escuchado de él?



## Habilidades

### Tip: Para juegos no tan magicos

No porque el juego no te magia o habilidades quiere decir que no puedes ser creativo en como es tu personaje al actuar.

¿Cómo funcionan tus poderes/habilidades?

Por ejemplo, puedes describir algo cool o único de la forma en cómo casteas hechizos, o de la forma en que haces tus ataques.

Para personajes magicos

- ¿Qué movimientos de manos haces al usar tus hechizos?
- ¿Cómo es tu libro de hechizos?
- ¿Cuándo preparas tus hechizos lo haces en silencio o lees en voz alta para prepararlos?
- ¿Tu magia tiene algun color en especifico?

Para personajes peleadores

- ¿Cómo es tu estilo de pelea?
- Al pelear, ¿Te gusta hablar o prefieres concentrarte en el combate?
- ¿Cómo te ves cuando te hacen enojar?
- ¿Cuándo estas enojado atacas diferente?

Para personajes de utilidad

- ¿Como haces para ayudar a tu equipo?
- ¿Prefieres animarlos, ayudar con ellos en batalla, o desde lejos?

Para Peleadores

¡Sé tan creativo como gustes!



## Detalles adicionales

### Apariencia física

No necesitas hacer un dibujo o poner muchos detalles sobre la apariencia de tu personaje, con datos generales es mas que suficiente, pero considera las siguientes preguntas:

- ¿Tu personaje tiene alguna herida o cicatriz visible?
- ¿Tu personaje es semejante a otros de su especie/raza/etnia?
- ¿Tu personaje tiene algun rasgo que se note mucho de cerca?
- ¿Tu personaje tiene algun rasgo que se note mucho de lejos?

## Extras

### Nombre del personaje

Utiliza este espacio para anotar cualquier otra parte de tu personaje que creas conveniente

