

Creación de tu trasfondo

Basado en Character Backstory Template by The DungeonCoach

Puedes usar el método que consideres te funcione mejor, pero aquí te sugiero 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 DM 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 atrás 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

Clase

- ¿Cómo es que te convertiste en la clase que eres?
- ¿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? Un hechicero tal vez, no se llama a sí 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 recomendaría 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 dice el libro

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 Ladron tienes que tener los ideales que vienen en el libro

Ideales

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

Vinculos

- ¿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

¿Cómo funcionan tus poderes?

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 Brujos

- ¿Cómo se ve tu Eldritch Blast?
- ¿Tu pacto ha cambiado tu apariencia?
- ¿Tienes que hacer algo, como un rezo, para recuperar tus poderes?

Para Magos

- ¿Qué movimientos de manos haces al castear Fireball?
- ¿Cómo es tu libro de hechizos?
- ¿Cuándo preparas tus hechizos lo haces en silencio o los lees en voz alta para prepararlos?

Para Barbaros

- ¿Cómo te ves cuando entras en Rage?
- ¿Cuándo entras en Rage atacas diferente?

Para Bardos

- ¿Tu inspiración bárdica tiene una tonada diferente para cada miembro del grupo?
- ¿Es tu inspiración bárdica más verbal, como una charla motivacional o bailas o usas otra forma de expresión para castear hechizos?

Para Peleadores

- ¿Cómo es tu estilo de pelea?
- Al pelear, ¿Te gusta hablar o prefieres concentrarte en el combate?

¡Sé tan creativo como gustes!, explora cómo usas los componentes materiales de tus hechizos. Cómo es el estilo de pelea de tu monje, los rituales drúidicos o tu grito de guerra.