

## CREANDO UN PERSONAJE

Necesito dejar en claro esto antes de comenzar. Y es muy, muy importante. **No existe un mal personaje en Crónicas de Isladragon**.

¿Por qué? Por algo muy sencillo; cualquiera de esos “números” que vayas a tener Ficha de Personaje serán mayores que los de un ser promedio habitante de esta tierra. Los personajes que nos hagamos para jugar en Isladragon ya son distintos de por sí, algo los diferencia. Su mirada es especial, algo en su espíritu los hace vibrar o brillar distinto. Todos son “pichones de héroes”. No hace falta comenzar teniendo los máximos en todas tus características para divertirse en una aventura de rol, A.R.G.S. está creado como sistema para que eso no ocurra. Es más, muchas veces es más divertido comenzar por donde corresponde: El principio. Hay una frase que me encanta: “*La vida es un viaje, no un destino*”. Toma las decisiones correctas y verás como el camino se abrirá ante ti.

Ahora, si llega el momento, empezamos a armar un personaje. Una hoja en blanco, tantas opciones y combinaciones para elegir. Nos los imaginamos, ¿Qué queremos ser? ¿Cómo queremos que se vea? ¿Cuán lejos llegará? Tantas preguntas con una sola respuesta. **¡Jugar!**

A no desesperar que esto es fácil y divertido. Además, lo vamos a hacer juntos, esta será la guía detallada de como hacerlo, pero de todos modos, al final de este capítulo vamos a agregar un rápido tutorial paso por paso para refrescar la memoria cuando sea necesario volver a hacerlo. La invitación a hacerlo desde aquí, repasando todo el proceso detallado, siempre estará presente.

Primero que nada, quiero contarte algo, de jugador a jugador, la **Ficha de Personaje**... a ver cómo lo digo... “Está viva”. Tachala, borrala, sobrescribirla, manchala con alguna bebida o comida y cuando te parezca necesario podrás pasarla a una ficha nueva. La ficha no es un objeto inmaculado, al contrario, es tu personaje y como tal es susceptible de errores y aciertos que cambien los resultados numéricos que en ella se expresan. Tendrá cicatrices y manchas de la vida misma.

Hay una cosa que va a ir pasando, que es particular de este manual, porque no lo hemos visto en otros. Y es que **mientras vayamos presentando el sistema de Creación de Personaje, también iremos explicando el sistema de Juego**. Esto va a ir pasando casi sin quererlo, de hecho este párrafo se está agregando después de haber escrito el Capítulo entero (sí, vengo del futuro). Sucede básicamente en A.R.G.S. que el sistema está en la misma ficha y ya vas a entender por qué. Cuando tengas una duda de cómo funciona algún apartado en particular, “confía en tus sentidos” y sencillamente vuelve a buscarlo en este capítulo. Vas a entender el “Para qué”, el “Cómo” y el “Por qué” de lo que buscas.

### ¿Qué voy a ser? (Información / Especie / Clase)

Comencemos con esa decisión. Básicamente, las dos primeras decisiones que tenés que tomar a la hora de armar un personaje son: Especie y Clase. Ambas

tienen sus respectivos modificadores. (Ver Especies y Clases en este mismo libro, en la página XXX y en la página XXX).

Vamos en orden, la ficha empieza (al lado del logo) con un cuadrito que dice: Jugador, ahí pones tu nombre o apodo, para saber que es tuya (ya sé que vos te reconoces la letra, pero por las dudas por si el DJ tiene que revisar algo en tu ficha es más fácil si está tu nombre). Luego dice Nombre, pone el nombre de tu personaje (el que quieras, el que te “suenen” o te represente y represente a tu personaje).

La Especie la vas a decidir luego de leer “Especies y Etnias” (página XXX) para así obtener los modificadores correspondientes.

Al igual que las Especies, las Clases tienen su especificación, por eso es muy importante que elijas bien y seguro. Tomate el tiempo necesario. A su vez, la clase **te dará el orden en el cual vas a ubicar las mayores tiradas** (el número más alto) de características principales. Pero no te preocupes que eso vamos a verlo juntos más adelante. Léete la Introducción a Especies y Clases de paso, te va a servir.

En el cuadro de al lado, en la Hoja de Personaje, vemos “Altura” (lo que mide tu personaje), estas son algunas sugerencias:

**Humanos:** entre 1,50 y 1,90 m.

**Elfos:** entre 1,70 y 2 m.

**Enanos:** entre 1,20 y 1,50 m.

**Medianos:** entre 0,8 y 1 m.

Pelo y ojos, podés poner alguna referencia de color, lo que te sirva a vos para imaginar a tu personaje, lo mismo con peinado, largo, corto, rapado, totalmente libre.

Edad, relativa a la especie que elegiste, aproximadamente un humano y un mediano promedio tendrá entre 18 y 25 años al momento de iniciar sus aventuras, mientras que un Elfo y un enano entre 30 y 50 años, ya que son especies más longevas.

Por último aparece Detalle, está ahí para que agregues algún rasgo distintivo, siempre pensando en imaginar tu personaje, alguno de los mismos son, cicatrices, tatuajes o lo que se te ocurra.

Para este proceso de creación de personaje que empezamos juntos, “Lionel” va a jugar con un Alto Elfo de clase Explorador al que llamó Resothalas, a él le quedo así:  
(Hola, soy el escritor del manual y vengo del futuro. Si querés, podés tomar una Ficha de Personaje en blanco e ir haciéndote el personaje que vos quieras al mismo tiempo que creamos al del ejemplo, te va a ayudar a entenderlo por partida doble y al final ya te va a quedar tu personaje listo! No es recomendación ni obligación, solo una idea. 🌀... Pst! Trata de que no sea usuario de magia, aun si vas a ir haciéndolo ahora conmigo, porque eso lo explicamos más adelante)

Jugador:	<u>Lionel</u>
Nombre:	<u>Resothalas</u>
Especie:	<u>Alto Elfo</u>
Clase:	<u>Explorador</u>

Edad:	<u>35</u>	Altura:	<u>1,92</u>
Pelo:	<u>negro</u>	Ojos:	<u>grises</u>
Peinado:	<u>Largo Lacio</u>		
Detalle:	<u>1 Ceja Blanca</u>		

### DEFINIENDO MIS CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES (Tiradas de D4)

A esta altura del proceso ya sabemos que **Especie** y que **Clase** Resothalas es, solo falta darle forma en números. El proceso es sencillo.

Las **7** características principales son la base del armado de su ficha de personaje. Vamos a presentarlas brevemente y después entramos en detalle:



De ellas se desprenden tus *pericias* y a partir de ellas podrás armar el resto de tu hoja de personaje, es decir, te vas a dar cuenta las fortalezas y debilidades de tu personaje.

Para comenzar, vamos a invocar al azar e iniciar el proceso de las **Tiradas de D4**:

Tiras diez D4, ese que parece una pirámide, (podés tirar 10 veces el mismo dado) y anotar los resultados. Te recomiendo después ordenar de mayor a

menor los resultados de esa fila. Repetí este proceso tres veces (que te queden 3 filas de 10 números con resultados de tiradas de D4).

El Alto Elfo Resothalas, tiró los dados y le quedaron estas 3 filas ordenadas:

Fila 1



Fila 2



Fila 3



Estas filas son únicas, no se pueden intercambiar números entre sí. Son tres intentos diferentes de los cuales vamos a quedarnos con el mejor.

Miramos por un segundo la elección de Resothalas con respecto a Clase, él va a ser **Explorador** y si nos fijamos en el apartado de Clases, en la página correspondiente a la suya (página XXX) veremos que sus características principales son:

1) Habilidad 🧠 2) Intuición 🌀 3) Destreza 🦋, por lo que ya sabemos dónde irán sus primeros 3 valores máximos (en caso de ser el mismo valor, debe ir en el orden a respetar según cada Clase).

Es de vital importancia echarle un vistazo a los modificadores de especie que tiene nuestro personaje, ya que si bien se aplican al finalizar la elección de características, siempre es bueno saber de antemano donde vamos a tener las ventajas y desventajas que vendrán. **Además, ninguna característica puede dar como resultado 0.** Los Altos Elfos contarán con un +1 en Intuición 🌀 +1 en Cultura 🧠 -1 en Constitución 🦋 y -1 en Carisma. 🔥

Resothalas lo hizo muy bien! Hay buenos números para analizar. En primer lugar, sabemos que son 7 las Características Principales, por lo que podríamos descartar las 3 tiradas más bajas haciendo una **Elección Convencional**. Pero también es el momento ideal para contarte las reglas del **Doble 4 = 5**, y **Triple 4 = 6**. Vamos a repasar todas las posibilidades.

### Elección Convencional

Como su nombre lo indica, en esta elección descartamos los 3 valores más bajos de las 10 tiradas D4. Nos quedarán las 7 tiradas de Resothalas. Respetando el orden indicado por la clase Explorador, que es la que Resothalas eligió: 1) Habilidad 🧠 2) Intuición 🌀 3) Destreza 🦋 (que en este caso los 3 tendrán de valor 4), las 4 características restantes pueden repartirse como se desee.



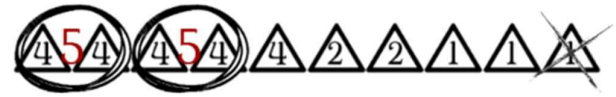
### Doble 4 = 5

Podemos juntar dos 4, para convertirlos en un 5, automáticamente, haciendo que la cantidad de dados a descartar sea uno menos, al ser 9 el total de números en vez de 10. Respetando sus 1) Habilidad 🧠 2) Intuición 🌀 3) Destreza 🦋 (quedará con un 5 en Habilidad, 4 en Intuición y 3 en Destreza), las

características 4 restantes pueden repartirse como se desee. El punto negativo es que ahora le va a quedar 1 en alguna Característica Principal. Prueba y error. Elecciones.



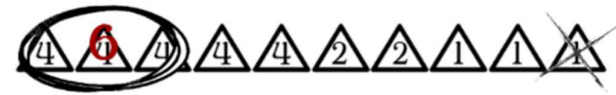
Esta regla puede aplicarse hasta dos en simultáneo si los números lo permitieran:



Solamente podremos descartar 1 tirada, pero nos quedarán dos 5 en la elección. Respetando sus 1) Habilidad 🧠 2) Intuición 🌀 3) Destreza 🦋 (quedará con un 5 en Habilidad, 5 en Intuición y 4 en Destreza), las 4 características restantes pueden repartirse como se desee. Luego, se aplican modificadores de Especie.

### Triple 4 = 6

Como su nombre lo indica, el mayor número al que podemos apuntar en la creación de un personaje es un 6 (Excepto en una especie en particular, que no viene al caso ahora). Las características en 6, 7 y 8 son consideradas como "Legendarias" (las veremos más adelante), llegaremos a ellas a través de puntos de experiencia y muchas aventuras! Bueno, volviendo al tema, veamos la única forma de conseguir un 6 Legendario usando la fila 3 de tiradas de Resothalas como ejemplo.



### Triple 4 = 6 & Doble 4 = 5



Es un caso raro que necesita de muchos 4, y que nos dejaría sin ningún descarte. Nos deja un 6 y un 5 en la elección. Respetando sus 1) Habilidad 🧠 2) Intuición 🌀 3) Destreza 🦋 (quedará con un 6 en Habilidad, 5 en Intuición y 2 en Destreza), las 4 características restantes pueden repartirse como se desee. Luego, los modificadores de especie.

Estas serían todas las formas en las que podremos jugar a repartir nuestras características principales, un sabio consejo de un viejo rolero es que no siempre conviene tener una característica demasiado alta dejando otras demasiado bajas. Como en este caso me toca a mí ser Lionel, voy a elegir la **Fila 3**, haciendo un **Doble 4 = 5** quedando así:



Los 7 números de Resothalas son 5, 4, 4, 4, 2, 2, 1. Las 3 Características Principales de Clase son 1) Habilidad 🧠 2) Intuición 🌀 3) Destreza 🦋. Recuerdo además que los Modificadores de Especie son +1 en Intuición 🌀 +1 en Cultura 🧠 -1 en Constitución 🦋 y -1 en Carisma. 🔥 (estas últimas se aplican después de asignar las 7 características). **Ninguna puede quedar en 0** (si eso sucede tiene que volver a repartir de otra forma los números siempre respetando las reglas).

En la imagen a continuación veremos cómo le quedan las Características Principales a Resothalas inclusive luego de aplicar los Modificadores de Especie. Comentario ilustrativo, el número que ves en verde es el resultado final, una vez aplicado el Modificador positivo de la Especie y el número que ves en Rojo es el resultado final, una vez aplicado el Modificador negativo de la Especie.



¡Bien (y no tan bien)! Nos queda un personaje que va a ser realmente muy bueno en los asuntos de un explorador: se va a manejar bien en el campo de batalla y movimiento. Pero le va a convenir mantener la boca cerrada y dejar que los demás hablen por él. Si pensamos en Resothalas como un Alto Elfo dedicado a sus asuntos, ermitaño, amigo del bosque, estamos empezando a darle forma a nuestro personaje.

## Me quedo un 6 en una Característica Principal, ¿Qué hago?

Para empezar, tuviste mucha suerte. Te felicitamos. Es más, hasta incluso si te hubieras hecho un Hombre Lagarto combinado con un Triple 4 = 6 podrías haber tenido hasta un 8! Las características 6, 7 y 8 son consideradas Características Legendarias y tienen algunos Beneficios Extras. Te invitamos a que vayas a la página XXX y anotes los beneficios en una hoja aparte, más adelante cuando sigas avanzando con la creación del personaje vas a poder ubicarlos y sumarlos donde correspondan. Algunos de esos beneficios no son exactamente numéricos sino de índole funcional. Tenerlos en cuenta para tu juego.

## ¿Qué significan las Características Principales para mi personaje?

Bueno, Lionel (nombre ficticio de un jugador de Rol, no confundir con el nombre de un Personaje) ya jugó bastante *Crónicas de Isladragon* entonces él ya sabe por donde va la cosa y pudo armar a Resothalas de un tirón. Ahora voy a explicarte el significado a nivel, concepto y juego de cada una de estas características para que vos puedas hacer lo mismo 😊. Todas forman parte de la suma o fórmula que haremos hasta llegar al número final que tengamos en una pericia en particular. En algunos casos (pocos) están las **Pericias Combinadas** en las que son dos características principales combinadas que nos dan un promedio. Además, dentro de la ficha hay fórmulas necesarias para movimiento, ataque, defensa, magia. Las Características Principales, que acabamos de calcular, están presentes en todas estas fórmulas.

### FUERZA

La vas a ver reflejada en el inventario, es decir, **las cosas que tu personaje puede llevar encima**, la optimización de armadura (**O.A.**) que es tu armadura natural, digamos la dureza de tu piel y tus músculos. También va a contribuir en la categoría máxima de armadura que tu personaje puede "llevar puesta" (que va de un simple cuero ligero a una armadura de placas completa) sin llevar penalizadores de movimiento.

### DESTREZA

También forma parte de la fórmula de optimización de armadura (**O.A.**) pero a su vez destreza **es la cantidad de metros que tu personaje se mueve por turno** (o casilleros en caso de que puedas jugar sobre un mapa cuadrículado), elemento clave para las batallas. En todos los casos, el mínimo de movimiento será 3 independientemente de lo que tengas en esta categoría. Recién a partir de 4 en adelante te moverás exactamente lo que tengas en destreza. La mecánica de correr la vas a leer en la página XXX.

### INTUICION

Es la capacidad de ver, escuchar, degustar, sentir y entender que tiene tu personaje. Está presente en algunas de las Pericias de Interacción y en la siempre recomendada por todo DJ "Percepción" que es una de las Pericias Combinadas.

## Capacidad de Aprendizaje (Sistema Propio de Intuición)

"¿Subir de Nivel?" ¡No, mucho mejor! **¡Aprender como en la vida!**

Es el momento de explicarte que en A.R.G.S. nosotros consideramos que en el rol se aprende al igual que lo haces vos... con éxitos y fracasos. Desde chicos, nunca estuvimos de acuerdo con eso que pasaba cuando subías de nivel tu personaje en donde podrías agregar o hacer crecer habilidades que no habías tirado jamás en toda la campaña (sorprendentemente mi Enano pasaba de Nivel 2 a Nivel 3 y podía aprender a nadar, cuando la campaña entera había sucedido en el desierto).

En este sistema desde la Intuición se desprende un concepto que se llama **Capacidad de Aprendizaje** (ahora te muestro donde está) y que está ligado a un sector de la Ficha de Personaje pequeño donde se irán anotando los **Críticos** y **Pifias** que se tengan en la Pericia particular.

## ¿Críticos y Pifias?

Sí, esto es un pilar fundamental en la diversión del Rol. Para explicarlo necesito muy rápidamente hacer un *spoiler* de como funciona nuestro sistema de Pericias, es fácil, se tiran con **1D10**. Tomamos como ejemplo la Pericia "Saltar" y nos imaginamos una escena en una aventura de Resothalas en la que el DJ se la explica al Jugador, para hacerlo más dinámico e interactivo:

**Situación:** *Unas Hadas oscuras están persiguiendo a Resothalas por la noche, él debe llevar un mensaje al centro de Exploradores del Bosque de los Elfos antes que sea muy tarde.*

- **DJ:** "Mientras intentas escapar, sientes como el batir de las alas de las Hadas Oscuras suenan a tus espaldas, sus risas malévolas se escuchan también, podés calcular entre 5 a 8 de ellas te tienen cerca (claramente no será una pelea justa y lo mejor sería escapar). Frente a ti ves una quebrada en la tierra del tipo precipicio de unos 4 metros de ancho, hacia abajo una caída de unos 30 metros que dan a un río subterráneo donde no recomiendo caer... Voy a necesitar que hagas un chequeo de Saltar. Cuanto tenés en la Pericia?"

- **(Lionel) Resothalas:** "A ver... mmmm... un 5, eso está bien?"

- **DJ:** "Eso depende, tenés un 50% de chances de éxito. Sacando de 2 a 5 (por debajo del valor de tu pericia), la habrás pasado (es decir, un éxito del 100%) y podrás seguir adelante, tirando de 6 a 9 (por arriba del valor de tu pericia) la habrás fallado y seguramente tropieces antes de caer (es decir, no podrás saltar 0% de éxito). Pero tenemos también la posibilidad de los extremos que son el Crítico (resultado en 1) y la Pifia (resultado en 10), con el Crítico realizamos un 150% de lo esperado (seguramente saltaras 6 de los 4 metros y lograras patear algunas de las Hadas oscuras haciéndolas caer al precipicio), pero con la Pifia recibirás un -50% de lo esperado (es muy probable que caigas y tengamos que lidiar con los resultados de eso)"

- **(Lionel) Resothalas:** "Entendido! Hay que tomar los riesgos... Vamos con ese D10... A ver... 4!"

- **DJ:** "¡Bien! Tomando envión y valentía, con tu último esfuerzo logras saltar la quebrada y seguir camino abajo, mientras te siguen de cerca las Hadas Oscuras comienzas a escuchar las flechas de los Rangers del Bosque Élfico... ¡Te estás acercando a casa!"

**Resumiendo:** Siempre que hablemos del D10 (🎲) para los amigos)

**Crítico:** Resultado 1 (Las cosas salen mucho mejor de lo que creías, el DJ va a encargarse de eso en la narrativa)

**Éxito:** Significa que la tirada de tu dado es en lo que tenés en tu pericia, o menor.

**Fallo:** Más de lo que tenés en tu pericia. Lo que intentaste hacer, simplemente no resultó.

**Pifia:** Resultado 10 (No solo no salen bien, sino que las cosas salen mucho peor de lo que creías, el DJ va a encargarse de eso en la narrativa)

-El crítico en el D20 (🎲) para los amigos) es 1.

- La pifia en el D20 es 20.

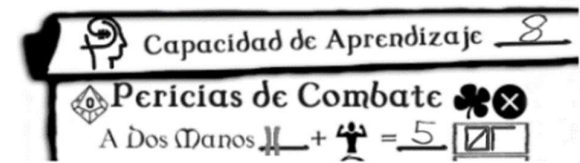
(El D20 se usa en el sistema de Magia, ya llegaremos ahí)

*Nota del Autor: Si bien esto también será explicado en el apartado del Sistema de Juego, en A.R.G.S. el sistema de combate el número que tenemos en la pericia del arma sirve como base de lo que le agregaremos al dado del daño (Ejemplo Resothalas tiene un 7 en Espadas, y las espadas hacen 1D8 de daño, por lo que Resothalas hace 7+1D8 de daño). Es decir, que no se tira el D10 en el ataque, sino el D8. La única forma de hacer crítico en un ataque es sacando el número máximo del dado de ataque. No hay pifias en los ataques (para nosotros la versión de eso es el crítico del enemigo). Se puede fallar un ataque cuando no llegas a infligir daño.*



Aclarado todo esto, decimos que por lo que tengas en *Intuición* se desprende la *Capacidad de Aprendizaje de tu personaje*:

Intuición	Cantidad de Críticos y Pifias
1	15
2	10
3	8
4	5
5	4

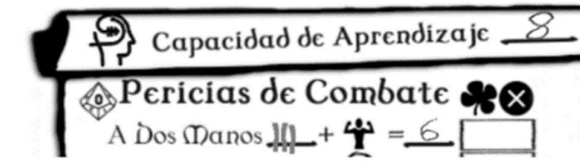


Vas a notar que en “Capacidad de Aprendizaje” el personaje de ejemplo (no, este no es Resothalas porque recién comienza a jugar y necesito uno con un poco de experiencia) tiene 8 (por lo que si viéramos su ficha total veríamos que el valor de su Intuición es 3). En el apartado final del renglón de la pericia “A dos Manos” está el cuadrado con el Trébol de la suerte (Críticos) y la X (Pifias). Ahí es donde las irás contando hasta llegar al número esperado (que en este caso es 8). Luego hablamos de que pasa cuando llegamos a ese preciado 8. Pero antes una explicación un poco más formal de este sistema.

### Lindo el cuadrito, pero ¿cómo funciona?

El número que vos tengas en **Intuición** te va a indicar la cantidad de malditas **Pifias** (10 en 1D10, o 20 en 1D20 en caso de conjurar - ya vamos a llegar a la Magia-) y después los hermosos **Críticos** (1 en 1D10 caso de chequeo de pericias y conjuros 1 en 1D20, y para ataques con armas es solo el máximo del dado - ya vamos a llegar a explicar el sistema de combate-) que vas a necesitar para mejorar tal o cual pericia.

Entonces, cada vez que el dado arroje alguno de los resultados antes indicados (Críticos y Pifias) lo vas a ir anotando y cuando llegues al número indicado según la Intuición que tengas: borras la cuenta y te sumas una Cruz “X” en esa pericia. Supongamos que nuestro personaje de este ejemplo atacó un Troll de las Montañas sacando un crítico en su Hacha de Batalla a dos manos... Ya llegó a 8! ¡El Crítico que le faltaba para subir la Pericia! Entonces ahora va a quedar así:



Como vemos, tiene una nueva X (o en este caso Lionel decidió marcarlo con líneas) en la Pericia “A Dos Manos” y su cuenta da 6 (además, renovó la cuenta de Críticos y Pifias) que se ganó con esfuerzo, de haber aprendido de sus errores y aciertos. El verdadero camino del héroe. Pero no termina ahí. Porque ahora es hora de anotar su **Punto de Experiencia**.



¡Listo! ¡Ya está! No es la primera, de hecho es la tercera habilidad en la que logra llegar a 8 Críticos o Pifias, así que ya se sumó 1 en cada de esas pericias y además ya va sumados 3 puntos de experiencia. Cuando llegue a 10 **Puntos de Experiencia (PE)** será el momento de borrar todas las cuentas de críticos y pifias al momento de llegar, borrar también la cuenta de puntos de experiencia a cero y **SUMARSE UN +1 A UNA CARACTERÍSTICA PRINCIPAL**. Recomendamos que es la hora de hacerse una nueva Ficha de Personaje, ya que muchos números van a cambiar.

Una última cosa sobre la intuición, en caso de haber creado un personaje usuario de la magia, sea cual fuera la clase, la intuición también sirve para calcular los puntos de magia disponible, igual este tema lo vamos a volver a ver en el apartado magia de este manual.

### CARISMA

Característica básica para la interacción de tu personaje con el entorno. Muchas veces las palabras pueden sacarte de las situaciones más difíciles, el Carisma no es una Característica Principal a la que menospreciar. El Carisma es tu

presencia, por eso vas a reconocer su icono en la resistencia a la magia (carisma más constitución) y en los puntos de magia.

### CONSTITUCION

Lo más importante de esta Característica Principal es que Constitución por diez es igual a los Puntos de Golpe (**P.G.**) que tiene tu personaje, es decir, la “vida” que tiene. Cada ataque, ya sea físico, venenoso o mágico que reciba tu personaje (restando tu defensa, pero eso lo dejamos para el capítulo del Sistema de Juego) se resta de tus puntos de golpe. Cuando llegas a cero te desmayas y cuando llegas a menos cinco tu personaje pasa a ser un recuerdo (queremos decir de manera suave que se muere). También la constitución está reflejada en la cuenta que necesitas hacer para saber tu capacidad máxima de armadura (suma de constitución y fuerza) y tu resistencia a la magia que es la suma de Constitución y Carisma.

### HABILIDAD

Esta Característica Principal es la más simple de entender. No aparece en ninguna fórmula de reglas como las anteriores, aunque se promedia en una Pericia Combinada importantísima que es “Reflejos”. Sin embargo, Habilidad es la característica de la cual dependen más pericias de todo el juego. La habilidad es lo que tu personaje sabe hacer “con las manos” y es la base de casi todas las de ataque cuerpo a cuerpo.

### CULTURA

“Lo que sabe tu personaje”, acá hay que hacer un comentario puntual. Tu personaje puede saber cosas que vos no. Vamos a graficar: Si yo juego con un personaje que es ingeniero se entiende que yo (jugador) no tengo que describir con exactitud el movimiento de una palanca o un contra peso, para eso están las pericias y tu capacidad de explicar qué hace o intenta hacer tu personaje, aun sin poseer el lenguaje técnico propio de la profesión que el personaje tiene.

La cultura, además, la vas a encontrar en los puntos de magia y en los idiomas que habla tu personaje. En Isladragon, para beneficio de la dinámica del juego, se habla “**Común**” y viene en **1 Punto Gratis**, pero cada Especie y Etnia tiene su propio idioma, puede ser muy útil hablar algunos idiomas “poco comunes”, para conversar en secreto con tus compañeros de aventuras o para descifrar algún mensaje.

Los puntos de cultura se traducen de la siguiente manera: **1 Punto de Cultura es 1 Punto de Idioma**. Tendrás la misma cantidad de puntos de idioma que de cultura en tu Característica Principal. Todo personaje de Isladragon tendrá como base 1 punto de idioma en “Común” (excepto el Imperio Central) que viene fijo con todas las especies de Isladragon y 1 punto de tu idioma o dialecto natal, más los puntos que pueda repartirse debido a la Cultura que posea.

**1 Punto:** en cualquier idioma es: hablar y escuchar.  
**2 Puntos:** es hablar el idioma, pero también escribirlo y leerlo.  
**3 Puntos:** es dominar el idioma, amplitud de vocabulario y (algo importante, con tres puntos se considera que tenés el acento nativo del lugar del idioma, ideal para ser espía). Sirve para leer Runas o escritos Antiguos del idioma.  
(En el caso del Imperio Central y las especies controladas por el Imperio la regla es diferente, debido a que más adelante veremos que son una etnia cerrada, en su caso cuestan 1 punto los siguientes dialectos: Imperio Central, Enano, Elfo, Pielas Verdes (Orcos, Trasgos y Goblins). Cualquier otro idioma costará 2 puntos.)

### Anotando mis Pericias de Adolescencia y Entrenamiento de Clase

*Nota del Autor:* Ahora empezamos a meternos en las **Pericias**, en eso que tiramos cuando el DJ nos dice “Tira por Saltar a -1” o cuando te pregunta “¿cuanto tenías en Detectar Trampas?”, y no nos olvidemos del hermoso “le pego con el Hacha de Batalla”. Leeremos mil veces la palabra “base”, la misma significa la sumatoria de las cruces o palitos que tengas en cada pericia, es decir, que la “base” es la pericia SIN la Característica Principal del personaje.

Es importante entender que no es la primera vez que abrimos los ojos en Isladragon. Resothalas hace 35 años que está entre nosotros y lleva viviendo y aprendiendo cosas por ser Alto Elfo, y por ser Explorador. A esas cosas en A.R.G.S. las llamamos **Pericias de Adolescencia por Especie** y **Pericias de Entrenamiento de Clase**. Son “X”, o “I” o quizás “O” que le marcas al lado de una pericia y después hacer la suma de cuantas tenés (esta es “la base” de la pericia) y sumadas a la Característica Principal, que calculamos arriba, te dan el total de una pericia. Eso es un resumen muy resumido y ahora lo vamos a hacer más gráfico, pero lo importante acá es que primero vamos a ir a la página donde está la especie Alto Elfo (página XXX) y vamos a anotar las X que nos indican como Pericias de Adolescencia, que serían estas:

- **Pericias de Adolescencia:**

**Pericias de Combate:** Espadas (X) / Armás Largas (X)

**Pericias de Movimiento:** Saltar (X)

**Pericias de Conocimiento:** Conocimiento de Isladragon (X)

Acto seguido, nos vamos a ir a hacer lo mismo, pero con las pericias de Entrenamiento de Clase, las mismas las vamos a encontrar en la sección de la clase del Explorador (página XXX) y también anotamos las que ya están establecidas como entrenamiento:

• Pericias de Entrenamiento de Clase:

**Pericias de Combate:** Projectiles (X)  
**Pericias de Movimiento:** Sigilo & Esconderte (X) / Tregar (X)  
**Pericias Estáticas:** Nudos & Sogas (X) / Conexión Animal (X)  
**Pericias de Interacción:** Supervivencia (X) / Encontrar Trampas (X)  
**Pericias de Conocimiento:** Conocimiento de la Naturaleza (X)

El molde está listo, vamos a hornear con los últimos ingredientes!

**Eligiendo mi Árbol de Pericias Inicial**

En la misma página de la Clase de tu personaje, vas a ver dos últimos apartados. El **Árbol de Pericias Inicial**, y los **Especiales**. Estas son las que vas a elegir, las que vas a repartir. Es tu momento de preguntarle al DJ "¿Para qué sirve Saltar?" "¿Ballesta va en Projectiles?" "¿Qué es Prestidigitación?", y todas las dudas que tengas. Sacátelas todas. Porque en lo que elijas es en lo que vas a hacer la diferencia. Más adelante vas a ir aprendiendo y mejorando habilidades, pero no hay nada más frustrante que invertir en una habilidad que después no tiene que ver con el estilo de personaje que estás intentando conseguir. Ojo, de todas formas en A.R.G.S. no hay tantas "Builds" como suelen llamarse en algunos juegos. Las habilidades son todas importantes y todas se usan en algún momento, por lo que recomendamos siempre tener un compañero que cubra tu espalda en las que te falten. Bueno, volviendo al Árbol de Pericias Inicial, en el caso del Explorador (en la página XXX) tenemos:

• Árbol de Pericias Inicial:

**Pericias de Combate:** XXX  
**Pericias de Movimiento:** XXX  
**Pericias Estáticas:** XXXX  
**Pericias de Interacción:** X  
**Pericias de Conocimiento:** XX  
**Pericias Combinadas:** XXX

**Datos sueltos, pero de vital importancia:**

- 1) El gran secreto de A.R.G.S. es que el sistema está en la ficha. Las fórmulas que necesitas para calcular cuánto tenés o cuánto te queda finalmente en una habilidad, está descrita en la misma hoja mediante la fórmula matemática y mediante el icono representativo de la característica principal de donde nace.
- 2) Lo que te quede como número final en una Pericia de Combate, es la base del daño que vas a hacerle a tu oponente, sumada al dado del arma que uses.
- 3) Tener 0 cruces en una Pericia, en la suma real, significa tener -3 (aunque se le suma tu Característica Principal). El ejemplo sería que si te quedan 0 cruces en Saltar por no ponerle ninguna X y tenés **Destreza** 2, te va a quedar en -1 (solo harías éxito, no crítico, con 1 en el D10). No duermas en los laureles con no poner una cruz en algo, salvo que no te interese absolutamente para nada.

Vamos a ver entonces cómo nos quedaron las pericias de Resothalas, para diferenciarlas voy a usar **Azul** para las **Pericias de Adolescencia**, **Rojo** para el **Entrenamiento de Clase** y **Violeta** para el **Árbol de Pericias Inicial** (donde voy a hacer una selección personal de pericias). Voy a usar los números de Características Principales que nos quedaron definidos arriba. Las **Pericias Combinadas** requieren la suma de dos características y dividirlos por dos, es decir, su promedio. Como lo indica la Ficha, en "Percepción" da un número decimal ( $5 + 2 = 7 / 2 = 3,5$ ) se redondea hacia arriba siempre (4), y nos termina quedando en 5 por la X extra.

🧠

Capacidad de Aprendizaje 4

### Pericias de Combate

A Dos Manos 1 + 🗡️ = 6

Armas Largas 1 + 🗡️ = 6

Blancas Cortas 1 + 🗡️ = 6

Espadas 2 + 🗡️ = 7

Hachas & Mazas 1 + 🗡️ = 6

Projectiles 3 + 🗡️ = 8

Pelea %Todas las Armas 1 + 🗡️ = 7

### Pericias de Movimiento

Atrapar & Lanzar 1 + 🏃 = 5

Correr 1 + 🏃 = 5

Montar 1 + 🏃 = 5

Nadar 1 + 🏃 = 5

Saltar 1 + 🏃 = 5

Sigilo & Esconderte 1 + 🏃 = 5

Tregar 1 + 🏃 = 5

### Pericias Estáticas

Conexión Animal 2 + 🐾 = 7

Dispositivo Manual 1 + 🐾 = 6

Manufactura 1 + 🐾 = 6

Nudos & Sogas 2 + 🐾 = 7

Prestidigitación 1 + 🐾 = 6

### Pericias de Interacción

Persuadir 1 + 🔥 = 6

Encontrar Trampas 1 + 👁️ = 6

Supervivencia 2 + 👁️ = 7

Seducción 1 + 🔥 = 6

### Pericias de Conocimiento

Conoc. Naturaleza 1 + 🌿 = 3

Conoc. Isladragon 1 + 🌿 = 3

Cocina & Herboristeria 1 + 🌿 = 3

Primeros Auxilios 1 + 🏥 = 3

### Pericias Extras

\_\_\_\_\_ + ( ) = \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ + ( ) = \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ + ( ) = \_\_\_\_\_

### Pericias Combinadas

Percepcion 1 + 👁️ % 🧠 = 5

Reflejos 1 + 🗡️ % 🏃 = 6

Resistencia 1 + 🗡️ % 🧱 = 3

(Cualquier resultado que sea en decimal se promedia hacia arriba)

## Puntos de Experiencia

🔴

🔴

🔴

🔴

🔴

🔴

🔴

🔴

🔴

🔴

¡Bien! ¡El esqueleto de las Características Principales y las Pericias de nuestro Alto Elfo Explorador Resothalas ya están listas! Vamos a ser justos con la realidad, y a decir que las tiradas que tuvo fueron muy buenas (elegimos números con muchos 4 para mostrarles las reglas de agrupación de 4), es por eso que vemos números muy altos. Pero esto es Rol, es azar y estadística también. ¡Todo puede pasar y lo he visto pasar en los años que hace que jugamos *Crónicas De Isladragon*, es parte de la belleza del rol!

## Especiales

Los especiales son propios de cada Clase, y van a estar detallados en su correspondiente hojas en el capítulo correspondiente. Todo lo que hay que hacer es anotarlos y sumarlos dentro del total, ya sea en las pericias o en los próximos cuadros que iremos viendo en este capítulo.

Algunas Especies y Clases de Isladragon (pocas) tienen un pequeño set de reglas propias que están diseñadas para agregarle un poco de sal y pimienta a la jugabilidad para los que quizás buscan un desafío extra. Algunas tienen modificadores extras que dependen de acciones, momentos del día, elecciones, de subcategorías o de oficios, otras tienen ciertas habilidades o poderes que necesitan un poco de planificación táctica en batalla para no quedar en desventaja. En fin, hay un poco de todo.. Quizás no las recomendamos para un jugador novato, pero creemos que son un lindo desafío cuando ya te aclimataste en el mundo y en el sistema. Estas son:

**Especies:** Enanos Artífices del Vapor - Vástagos del Conde Imperial - Hombres Lagarto

**Clases:** Mosquetero - Artesano - Erudito - Ingeniero  
(Insisto, bajo ningún punto estamos diciendo que no juegues con ellos, de hecho son extremadamente coloridos y divertidos de jugar! Solo que hace falta dominar un poco el "cómo" de A.R.G.S. para poder disfrutarlos como se deberían).

## Continuamos entonces...

¿Ya terminamos? Casi, lo que sigue me animo a decirles que se puede calcular casi sin explicación, pero quiero explicártelo en detalle. Vamos a tocar todas las partes que le faltan a la Ficha de Personaje, explicar para qué sirven y cómo se calculan y después en el próximo capítulo tocará hablar del sistema (que es un espejo prácticamente de lo que vamos a ver en la Hoja de Personaje), del combate, alguna que otra tabla que ayude al DJ y después... ¡listo! ¡las Reglas de Juego cubiertas! ☺.

## Dados de Suerte y Lógica



Hablemos un poco de los **Dados de Suerte** y los **Dados de Lógica**. A mí me gusta llamarlos también "*Dados Cinemáticos o Dramáticos*" (Y ya veremos porque). Reshorthalas ya hizo los deberes y anotó los 3 que le corresponden cuando arranca un personaje. Todo personaje comienza con los 3 Dados de Suerte disponibles. Como puede verse, hay un slot más disponible, ya que a veces se pueden conseguir por subir Características Principales puntos de suerte (existen objetos mágicos o altares de fe, quizás también que otorgan esa gracia).

Sirven esencialmente para invocar a la suerte en el momento que el personaje lo necesite. Para ser honestos, en el 90% de las ocasiones los jugadores los suelen usar para salir de Pifias complicadas, pero la realidad, la parte donde más jugo uno puede sacarles, a mi criterio como DJ, es que pueden usarse para momentos donde una trama está trabada o para momentos donde es necesario realizar algo que cambie el curso de la historia. La intención y el resultado de la tirada del Dado de Suerte es y debe ser conversada previamente con el DJ, ya que el criterio es compartido y en algunos casos hasta negociado. En los momentos donde no es negociable es en los matemáticos. Los Dados de Suerte sirven para salir de una Pifia y para invocar un Crítico en alguna tirada en particular, la única diferencia es que para invocar un Crítico el uso del Dado de Suerte debe ser avisado antes de la tirada (en el caso de la Pifia por supuesto que no, ya que es el resultante de haberla sacado).

Los Dados de Lógica funcionan exactamente igual que los Dados de Suerte, su diferencia radica en que solo acceden a ellos los personajes que tienen Clases que usan el estudio, la lectura y la ciencia que combinadas dan como resultado una especie de "momento de claridad" en donde, por ejemplo, nos damos cuenta de la pista del rompecabezas del misterio que estaba faltando o quizás, sin hacer mucho esfuerzo hacemos un leve movimiento a la derecha y el Troll que estaba a punto de matarnos se resbala con la propia fuerza del envión de su golpe. Una vez un jugador en una mesa lo llamó "el momento Sherlock Holmes", me gustaría citarlo porque creo que es exactamente eso.

## ¿Y como se tiran los Dados de Suerte y Lógica?

La misma ficha te enseña a hacerlo. Miramos aquí el ejemplo de Resothalas, la primera moneda indica que tiene uno de sus Dados de suerte que se definen por "Cara o Seca" (Par o Impar, generalmente impar es fallo), en el D4 sacando 1 fallas la tirada, y en el D6 pasa lo mismo. Lo tiras, lo borras hasta el próximo aviso. Si querés, si estás muy empecinado en no querer fallar, podés volver a tirar otro dado dentro del mismo intento (podés tirar hasta los 3 dados en el mismo intento).

No hay un orden con el que empezar, el Jugador tira el Dado de Suerte que desee. En Lógica mucha chance de elección no tiene ☺.

## ¿Y cuándo renuevo mis Dados de Suerte y Lógica?

¡Una pregunta muy interesante! ¡Diría que es crucial! Porque he visto jugadores quedarse sin Dados de Suerte al tercer día de campaña (no soy quién para juzgarlos), pero después vi sus caras cuando realmente les necesitan y recordaron que los usaron para encontrar un gran venado cazando con la Party. Los Dados de Suerte y Lógica se renuevan una vez por Campaña, no una vez por sesión, ni una vez por aventura. Esa es mi recomendación. Si estás jugando un *One Shot*, quizás podrías bajar la cantidad de Dados de 3 a 1. Pero son solo recomendaciones. En mi experiencia como DJ y usandolos hace tantos años, en las campañas que son realmente largas, cuando siento que hay un cierre intermedio de una trama que sé que será más larga, les vuelvo a renovar sus dados. A veces inclusive cuando los jugadores deciden quedarse unos días descansando en algún lugar y recuperan un poco su espíritu les devuelvo uno de los puntos. Es criterio del DJ y estas son solo recomendaciones. Confío plenamente en tu criterio.

## Puntos de Golpe



La vida de tu personaje, a veces los escucharás como *Puntos de Golpe* (PG), otras como *Puntos de Vida* (PV), también desde el otro lado (DJ) le van a decir *Puntos de Daño*, lo sentimos. Nosotros pasamos por lo mismo. Hay que acostumbrarse. No te enojos con nosotros.

Son tantos años de rol, tantos sistemas y formas de decirle a las cosas que a veces es mejor tomar muchos nombres para lo mismo que andar negando uno. Seguramente en este manual te iremos entrenando para eso y se nos irán escapando los sinónimos. El DJ te puede decir "Hazete 8 puntos de Daño" y vos (que ya para esa altura vas a saber que al daño se le resta tu defensa) le vas a preguntar "pero tengo 6 puntos de Bonificación Defensiva". Ahí pueden pasar dos cosas, *la buena* es "Si sí, la resta de la Armadura hacela vos" (buenas noticias para vos, el DJ gusta de la narrativa, pero no de las cuentas, entonces le deja la matemática a los Jugadores y lo que vas a hacer es restarle 6 a los 8 de ese daño resultando solo un 2 de daño final) y *la mala* (que sencillamente es la respuesta del máster "ya calcule tu armadura, restate los 8").

Resothalas ya sabe calcular sus puntos de golpe. Seguro vos también. ☺ x

10. Su ☺ es 3, por lo tanto, tiene 30 Puntos de Golpe. Dejamos también dos espacios extras para control y comodidad. "Parcial", donde puedes ir poniendo el total que recibes o el total que te queda si preferís no borrar el número grande y "Extra" por si por alguna razón recibes un bonificador de PG que están por encima de tu salud.

## Inventario Máximo





Me acuerdo cuando éramos chicos, y nuestros personajes se iban de aventuras con una Armadura de Placas completas, un Espadón y un Martillo de cruzados en la espalda, un Escudo por si queríamos usar la Espada Normal que teníamos en el cinturón y por supuesto la mochila, en la que entraban todo tipo de cosas (Libros de Magia varios tomos, 250 monedas de oro y dos Alabardas mágicas que tomamos de un Rey Gnoll. En A.R.G.S. nosotros **proponemos** (sí, leyeron bien) proponemos un sistema de inventario realista en el que una persona pueda llevar solo lo que su cuerpo le permita. Todo lo que llevas puesto tiene un peso, desde ropa hasta armamento, y todo lo que tengas en tus bolsos lo tendrá también. De ahí viene este concepto llamado **Inventario Máximo**. El apartado de Inventario se encuentra en la segunda y última página de la Ficha de Personaje. De por sí, todo personaje cuenta con 10 puntos extra gratuitos, que es la lógica en donde reparamos nuestras cosas, que no molestan ("es como si no llevara nada puesto"). Luego, deberemos repartir sabiamente las cosas que llevemos encima para poder tener una experiencia realista de supervivencia en un mundo salvaje (porque vamos a pasarnos mucho tiempo viajando en Isladragon y hay que hacer que esa experiencia sea un desafío divertido).

También podremos llevar inventario en nuestra montura o hacer como hizo una Party que estuve dirigiendo que fue directamente llevar dos mulas de carga con ellos gran parte del viaje. Para todos los que les gusta esta idea habrá un apartado breve donde enseñaremos bien cómo gestionarlo. Es fácil. Habiendo dicho todo esto, entiendo también si la gestión de inventario no es harina de tu costal (ese término es muy viejo), ¿Santo de tu devoción? (debe ser más viejo aún)... bueno, entiendo si no es algo que te gustaría jugar. En ese caso, el apartado de Inventario Máximo podrías dejarlo para otro momento y





usar los renglones de inventario para escribir lo que llevas puesto como lista o recordatorio.

Bueno, Resothalas ya sabe calcular sus puntos de Inventario Máximo. Seguro vos también.  x 10. Su  es 2, por lo tanto, tiene 20 Puntos de Inventario Máximo.

### Categoría de Armadura



La Categoría de Armadura indica el **Máximo** de Armadura que tu personaje puede usar sin empezar a recibir penalizadores de movimiento. Hay un Cuadro muy detallado que nos dice que es cada una de las Armaduras y ya vamos a llegar a ellas (páginas XXX), pero para este ejemplo voy a necesitar que confíes en mí porque más adelante explicaré el sistema y de paso verás como es el concepto de jugar con el **Inventario Máximo del Personaje**.

Resothalas ya sabe calcular su Categoría Máxima de Armadura. Seguro vos también.  + . Su Categoría Máxima de Armadura es 5.

La Categoría 5 de Armadura es una **Malla Ligera** que otorga **6** de Defensa (**Bonificación Defensiva** o **BD**, así te vas acostumbrando) pero tiene un peso de **13** en el inventario, lo cual si bien no es mucho, tengo pensado llevar cosas para sobrevivir en bosque encima así que no quiero andar con armaduras muy pesadas. Sumado a eso, voy a preferir usar **algunos accesorios que más adelante veremos y que también otorgan defensa**. Por todo esto, Resothalas va a usar una Categoría de Armadura de **2** (**Cuero**, que otorga **4** de **BD** y ocupa **8** de inventario). Esta armadura la leímos en la Tabla de Armaduras que está en la página XXX. Todo suma, todo resta. A elegir con sabiduría. *(Hola, soy el escritor del manual y vengo del futuro, si todo esto que leíste recién fue medio complicado lo estás a punto de entender en la sección que viene... ¡Te lo prometo!)*

### ¿Cómo es la Defensa de mi Personaje?

	NOMBRE	CAT. ARM.	DEFENSA
	Cuero	2	4
	Hombros	1	1
	Brazales	1	1
			
	Capa Elfica		1
			
			
	TOTAL DEFENSA	4	7

Poco sirve llegar a una batalla haciendo montones y montones de Puntos de Daño si vas a caer en combate en el segundo asalto de la misma. Hay que saber vestirse para la batalla, y hay que saber cómo defenderse. Nuestro sistema asume una cierta cantidad de variantes en un solo coeficiente al que llamamos **Bonificación Defensiva** (o **B.D** para los amigos) que va a estar siempre presente al momento que te ataquen. Vos te preguntarás "y que cubre esta famosa B.D?", mira:

- Vestimenta / Armadura / Accesorios
- Escudo
- Fuerza (es decir, vigor y dureza) del Personaje
- Destreza (es decir, velocidad de reacción)

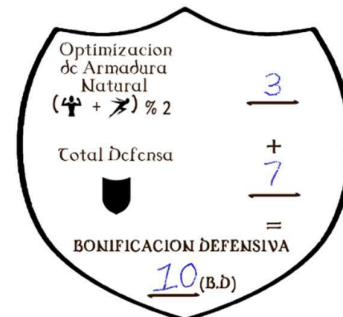
- Conjuros o Bendiciones momentáneas o permanentes que mejoren la Defensa

Todo esto está siempre activo, no hace falta adarar que haces algo con alguna de estas variantes, ya que es el DJ quien sabe que las tenés dentro del número y lo que importa es el cálculo del combate y la narrativa épica de la situación

### ¿Qué sucede si mi Personaje supera la Categoría de Armadura Máxima?

En caso de que nuestro personaje decida equiparse con una armadura o la combinación de defensas que excedan su total de Categoría de Armadura Máxima, recibirá una penalización al movimiento o a determinadas pericias que impliquen destrezas del cuerpo. Esta penalización queda sujeta al criterio del DJ, ya que es un concepto muy amplio y depende de cuál sea el exceso y en que parte del cuerpo se encuentre. De todas maneras, recomendamos a los jugadores no excederse para poder obtener el mejor rendimiento de su propio personaje.

### Total de Defensa



El conjunto de estos dos apartados es todo lo que necesitamos para calcular nuestra defensa. Nos toca analizar entonces lo que vemos en el primer cuadro. Si leemos, están listados todos los posibles accesorios que podemos ir incorporando a nuestro personaje. En el apartado de Armadura vemos que Resothalas se puso el **Cuero** del que ya hablamos, que le otorga **4** de Defensa, además estuvo

conversando con el DJ y juntos leyeron la tabla de Accesorios de Armaduras (página XXX) acordando que podía comenzar con dos accesorios. Eligió unas **Hombros** y unos **Brazales** (todos los accesorios suman **1** de Defensa y elevan la Categoría de Armadura en **+1**, por lo que hasta ahora tenemos: **Cuero+2, Hombros+1, Brazales+1 = 6 en Defensa / Y su Categoría de Armadura suma 4**). El DJ decide darle la **Capa Elfica** de los Exploradores del Bosque Sagrado, que tiene como especialidad dar un **+1** de Defensa, pero no suma Categoría de Armadura (Podríamos decir que es un objeto especial, finalmente labrado o con un leve toque de magia), Resothalas se pone la capa y le agrega el último modificador. Su defensa está lista. El total es **7**. El segundo cuadro, el que tiene forma de escudo, es el que termina de definir nuestra **Bonificación Defensiva (B.O.)**.

Resothalas ya sabe calcular su Optimización de Armadura (**O.A.**). Seguro vos también.

$(4 + 3) \% 2$ . Si recordamos sus Características Principales, la cuenta sería  $(2 + 4) \% 2$ . La Optimización de Armadura, que es una especie de bonificación defensiva natural que tenemos (ese número en donde el físico ayuda a defenderse) es **3**. A eso, le sumamos la Defensa que ya la habíamos calculado en el cuadro de al lado (que era **7**). ¡Listo! ¡Ya tenemos nuestra Bonificación Defensiva que será de **10**! Si bien esto lo volveremos a repasar en el Capítulo del sistema de Juego, cada vez que nos intenten atacar, ese daño va a recibir un **-10** por la suma de nuestras aptitudes físicas de defensa y nuestra armadura. Además, a Resothalas todavía le sobra 1 Punto de Categoría de Armadura, quizás en el futuro mejore su armadura o decida ponerse un casco. ¡Las posibilidades son ilimitadas!

### ¿Cómo es el Ataque de mi Personaje?

Y sí, tarde o temprano, íbamos a llegar a este momento. Todos queremos entrar al Dungeon y empezar a darle espadas a Goblins o Flechazos a Esqueletos. Y que no les quepa la menor duda, lo vamos a hacer. Pero primero, tenemos que armar a Resothalas. Para eso, vamos a volver dar una rápida mirada a sus Pericias de Combate:

Recordemos que a diferencia de las pericias tradicionales donde tiramos 1D10 y debemos sacar un resultado **menor o igual** al que tenemos, en el caso de las armas el valor de la pericia es la **base del daño que haremos, seguida del dado de daño que tenga el arma**. En A.R.G.S., cada arma pertenece a una categoría de Pericia y además tiene su dado de daño propio. Existe una tabla en la página XXX, XXX y XXX en donde vas a poder ver todas las opciones de armas y sus correspondientes daños. Si miramos la ficha de Resothalas, no es muy difícil darnos cuenta de que algún arma de proyectiles y alguna Espada va a ser la elección natural. Resothalas decidió ir por un Arco y una Espada (Ambas hacen 1D8). Resothalas estaba a punto de comenzar a llenar el cuadro que estás a punto de

leer, cuando el DJ tira un dado y le cuenta que afortunadamente Resothalas heredó de su abuela un antiguo Arco Élfico labrado en los Talleres del Bosque Blanco, una hermosa pieza de artesanía Élfica que si bien llama un poco la atención y va a ser mejor tenerla guardada en una funda, tiene un **+1 por Calidad**, un **+2 por propiedades Mágicas** y además **ocupa en Inventario como un Arco Corto, pero hace el daño de un Arco Largo (1D8)** ¡Que gran arma tiene Resothalas!. Resothalas sin dudas está de suerte. Luego, la Espada es la Espada de los Exploradores Élficos, que es una espada tradicional.

BONIFICACIONES OFENSIVAS (B.O.)				
ARMA	PERICIA	CALIDAD	MAGIA	TOTAL + DADO
Arco Elfico Magico	8	1	2	11 + 1D8
Espada Exploradores	7			7 + 1D8

Ahora sí, veamos como queda ese cuadro de armas:



Todo en esta Ficha de Personaje / Manual tiene su correspondiente razón de ser. Ubicas el valor de la Pericia, bonificadores por Calidad o por Magia si los hubiera y finalmente estamos listos. Lo que tenés en cada arma se le llama **Bonificación Ofensiva (B.O. para los amigos)**. Si bien lo vamos a ver en el Capítulo Sistema de Juego, la Fórmula es  $B.O. - B.D = Daño$  (y algunas cositas más por ahí).

### Resistencia a la Magia

Vamos a llenarlo para no dejarlo vacío (valga la redundancia), pero de esto sí que vamos a hablar en el capítulo de Magia. Igual te lo repaso muy rápido. Los conjuros tienen un Nivel (van del 1 al 7), algunos de esos Conjuros le permiten al conjurado (al objetivo del conjuro básicamente) resistirse al mismo mediante una tirada.

Bien, Resothalas ya sabe calcular su Resistencia a la Magia. Seguro vos también.



 + . Su Resistencia a la Magia es de 4.

La fórmula de como hacerlo es muy fácil. Se tira con un Dado de diez, si a Resothalas le tiran un conjuro Nivel 1, deberá usar su 4 en 1D10, pero deberá restarle el nivel del conjuro (que en este caso es 1). Por lo tanto, sacando un 3 o menos en 1D10 podrá resistir los efectos de ese conjuro. Resistir Magia en Isladragon no es fácil, y justo las tiradas que necesita Resothalas para esta acción no lo beneficiaron mucho. ¡Pero bueno, no se puede ser bueno en todo lo que uno hace!

### Eligiendo Idiomas

Esto ya se nombró a la hora de hablar de la importancia de la Característica Principal Cultura, pero vamos a elegir los Idiomas a Resothalas y quiero que lo repasemos juntos rápido una vez más.

#### Idiomas del Personaje (Nivel)

Elfico	( 2 )
Comun	( 1 )
Enano	( 1 )
	( )

**1 Punto de Cultura = 1 Punto de Idioma**. El Juego te regala 1 punto en *Común* y 1 punto en tu idioma natal (en nuestro caso *Élfico*)

¿Qué significaba cada grado?

**1 Punto** en cualquier idioma es: hablar y escuchar.

**2 Puntos**: es hablar el idioma, pero también escribirlo y leerlo.













**3 Puntos** es dominar el idioma, amplitud de vocabulario

**Lengua negra e idioma del Imperio valen dos por cada punto de Cultura.**

¡Ok! Tenemos dos puntos de Cultura, nada más, así que vamos a elegir aprender a leer y escribir Élfico (nos queda en 2), y con el restante vamos a aprender a hablar Enano.

### Características Principales Legendarias (6, 7, 8)

Pudiste haber tenido mucha suerte con los dados, pudiste haber jugado tanto que tus puntos de experiencia te fueron llevando, o quizás tuviste el dinero o el tesoro perfecto que te otorga un ítem que terminó convirtiendo cualquiera de tus **Características Principales en Legendarias**. Sí, ya me imagino tu pregunta, *¿Puedo tener 9, 10, 11? Sí, podés*. Te van a servir para algunas fórmulas importantes de tu Ficha, pero no te van a dar extras que excedan los que vas a ver en esta tabla. La forma de leerla es muy fácil. En el momento que tenés el número correspondiente en la Característica Principal, pasas a tener todo lo que dice el cuadro de la tabla. Los beneficios no se van sumando, tan solo asegurate de tenerlos todos (si tenés 8, significa que solo tenés que anotar los beneficios de la columna "Valor 8" en la característica que corresponde).

Bonificación por Característica	Valor 6	Valor 7	Valor 8
 DESTREZA	+1 a las Pericias de Destreza	+2 a las Pericias de Destreza 2 Movimientos por Turno (1 Ataque) - 1 Turno Recarga Projectiles	+3 a las Pericias de Destreza 3 Movimientos por Turno (2 Ataque) -1 Turno Recarga Projectiles
 HABILIDAD	+1 a las Pericias de Habilidad	+2 a las Pericias de Habilidad Ambidestro Doble Flecha (Projectiles)	+3 a las Pericias de Habilidad Doble Golpe Triple Flecha (Projectiles)
 FUERZA	+2 Daño de Golpes por turno	+4 Daño de Golpes por turno	+4 Daño de Golpes por turno Armas a Dos Manos a Una Mano
 CONSTITUCIÓN	+2 OA +1 RM 	+4 OA + 1 Categoría de Armadura +2 RM 	+6 OA + 2 Categoría de Armadura +4 RM 
 INTUICIÓN	+1 a las Pericias de Intuición +1 OA	+2 a las Pericias de Intuición +2 OA Blancas Cortas en mano +1 BD	+4 a las Pericias de Intuición +3 OA Blancas Cortas en mano +2 BD
 CULTURA	+1 a las Pericias de Cultura +1 OA	+2 a las Pericias de Cultura +2 OA	+1 Punto de Lógica (1D4) +3 OA
 CARISMA	+1 a las Pericias de Carisma +1 OA +1 RM 	+2 a las Pericias de Carisma +2 OA +2 RM 	+1 Punto de Suerte (1D4) +3 OA +4 RM 