

NOMBRE DEL PUESTO COMERCIAL:

PASO 1: INFORMACIÓN BÁSICA

Origen

Especialidad

Antigüedad

Estado

Afluencia de visitantes

Modificada por:

Antigüedad

Tamaño

Modificado por:

Afluencia de visitantes

Entorno

Notas

PASO 2: COMUNIDAD

Población

Demografía

Actitud

Fuerzas del orden

Liderazgo

Riqueza de la población

Modificada por:

Estado

Delincuencia

Modificada por:

Afluencia de visitantes

+

Población

+

Riqueza de la población

+

Fuerzas del orden

=

Modificador
total de
delincuencia

Anota aquí el modificador de encuentros urbanos.
Encontrarás la tabla en el Apéndice B (pág. 442).

Notas

PASO 3: LUGARES DE INTERÉS

Cantidad de tiendas =

El bazar incluido no forma parte de la «cantidad de tiendas».

Tiendas: Notas (calidad, cantidad de mercenarios, etc.):

Bazar

Si tu especialidad ha sido Contratistas sin escrúpulos, recibes un servicio de mercenarios gratis (haz una tirada para saber de qué tipo). No olvides apuntarlo en Servicios. No forma parte de la «cantidad de servicios».

Cantidad de servicios =

La posada incluida no forma parte de la «cantidad de servicios».

Servicios: Notas (calidad, cantidad de mercenarios, etc.):

Posada

Lugar de culto

Si no hay lugar de culto en el puesto comercial, ignora esta sección.

Tamaño Fervor de la comunidad Alineamiento del culto Notas

INTRIGA ADICIONAL

Historia reciente Política Eventos

Oportunidades Tiempo Nivel de peligro

Tipo de peligro Notas

NOMBRE DEL PUEBLO

PASO 1: INFORMACIÓN BÁSICA

Antigüedad

Probabilidad de adversidades

Modificada por: Antigüedad

Cantidad de adversidades (0-4)

NOTAS SOBRE MODIFICADORES:

1. Cuando un resultado de una tabla te dé un modificador (como «tirada de Afluencia de visitantes +1», por ejemplo), búscalo en tu hoja y anótalo en la casilla «Modificadores» de la característica correspondiente.

2. Un modificador NUNCA se aplica a una característica previa.

Por cada adversidad de tu pueblo, usa una de las filas que tienes a continuación. Algunos tipos de adversidad modifican 1 característica, otras 2 o 3. No te preocupes si no rellenas todos los recuadros.

- [N.º] a las características modificadas de esta adversidad

Tipo de adversidad	Características modificadas			Resultado de la adversidad
1	1.	2.	3.	
2	1.	2.	3.	
3	1.	2.	3.	
4	1.	2.	3.	

Suma aquí los modificadores del mismo tipo. Después, aplica el total a la casilla de modificador de adversidad de la característica correspondiente (por ejemplo: adversidad 1 implica tamaño -5 y adversidad 2 implica tamaño -2, así que el modificador de tamaño es -7).

Tamaño

Estado

Densidad de la población

Actitud

Riqueza de la población

Tamaño

Modificador por:

Adversidad

Estado

Modificador por:

Adversidad

Entorno

Especialidad

Recursos

Historia reciente

PASO 2: COMUNIDAD

Densidad de la población

Modificada por:

Antigüedad

Adversidad

Demografía

Actitud

Modificada por:

Adversidad

Fuerzas del orden

Liderazgo

Riqueza de la población

Modificada por:

Adversidad

Delincuencia

Modificada por:

Densidad de la población

+

Fuerzas del orden

+

Riqueza de la población

=

Modificador total de delincuencia

Anota aquí el modificador de encuentros urbanos. Encontrarás la tabla en el Apéndice B (pág. 442).

Notas

PASO 3: LUGARES DE INTERÉS

Lugares de culto

Cantidad de lugares de culto

Tamaño	Fervor de la comunidad	Alineamiento del culto	Notas
--------	------------------------	------------------------	-------

1

2

3

Lugares de reunión

Cantidad de lugares de reunión

1	2	3
---	---	---

1

2

3

Otros lugares

Cantidad de otros lugares

1	2	3
---	---	---

1

2

3

4

5

INTRIGA ADICIONAL

Eventos

Rumores políticos

Supersticiones

Acontecimientos

Oportunidades

Mal tiempo

Nivel de peligro

Tipo de peligro

Notas

NOMBRE DE LA VILLA

PASO 1: INFORMACIÓN BÁSICA

Origen

Prioridad

Especialidad

NOTAS SOBRE MODIFICADORES:
1. Cuando un resultado de una tabla te dé un modificador (como «tirada de Afluencia de visitantes +1», por ejemplo), búscalo en tu hoja y anótalo en la casilla «Modificadores» de la característica correspondiente.
2. Un modificador NUNCA se aplica a una característica previa.

Si tu prioridad es Producción, recuerda tirar un d4.

Las prioridades pueden modificar muchas cosas.
Utiliza el recuadro que tienes debajo para anotarlas.

Antigüedad

Tamaño

Estado

Entorno

Si tu origen es Puerto, recuerda tirar un d6:
1-3: costa; 4-6: río.

Prosperidad

Plaza del mercado

Modificada por:

Prioridad

Adquisición de un puesto

Excedente de comerciantes

Fortificaciones

Modificadas por: Prioridad

PASO 2: COMUNIDAD

Densidad de la población

Modificada por:

Antigüedad

Excedente de población

Modificado por:

Tamaño

Densidad de la población

Granjas y recursos

Número de tiradas:

Granjas y recursos 1

Granjas y recursos 2

Granjas y recursos 3

Notas

PASO 2: COMUNIDAD (CONT.)

Afluencia de visitantes

Modificada por:

Prosperidad

Actividad nocturna

Modificada por: Densidad de la población

Afluencia
de visitantes

Demografía

Actitud

Modificada por:

Fortificaciones

Liderazgo

Si tu prioridad es Gobierno, recuerda volver a tirar cualquier resultado entre 91-100.

Riqueza de la población

Modificada por:

Estado

Prosperidad

Fuerzas del orden

Modificadas por:

Prioridad +
Excedente
de mercaderes +
Liderazgo =
Modificador total
de fuerzas del orden

Delincuencia

Modificada por:

Liderazgo +
Fuerzas del orden +
Riqueza de
la población =
Modificador total
de delincuencia

Anota aquí el modificador de encuentros urbanos.
Encontrarás la tabla en el Apéndice B (pág. 442).

Notas

PASO 3: LUGARES DE INTERÉS

Cantidad de lugares no comerciales =

Lugares no comerciales Notas (calidad, cantidad de mercenarios, etc.)

Características que ofrecen lugares básicos:

Prioridad (Gobierno): 1 no comercial (Lugar de gobierno)

Prioridad (Religión): 1 no comercial (Lugar de culto [tirada de tamaño +5])

Prioridad (Magia): 1 tienda de magia (d6 para tipo:

1: Armadura; 2: Libros; 3: Ropa; 4: Joyería; 5: Armas; 6: Misc.)

Especialidad (Industria): 1 tienda (d6 para saber de qué tipo:

1-2: Molino; 3-4: Fábrica textil; 5-6: Fundición)

Especialidad (Educación): 1 no comercial (Lugar educativo)

Liderazgo (Consejo de la villa): No comercial (Ayuntamiento)

Oligarquía: No comercial (Elige un tipo y haz una tirada usando la tabla correspondiente)

Cantidad de lugares comerciales =

Si tu liderazgo es Monarca mercante tienes +2 lugares comerciales

Cantidad de tiendas =

Tiendas: Notas (calidad, cantidad de mercenarios, etc.)

Bazar

Herrero

Referencia de calidad:

El lugar es de... (d12):

1-4 = Mala calidad

5-10 = Buena calidad

11-12 = Excelente calidad

Referencia de cantidad
de mercenarios:

Los mercenarios son... (d12):

1-6 = Un individuo

7-10 = Un grupo

11-12 = Un gremio

Cantidad de servicios =

Servicios: Notas (calidad, cantidad de mercenarios, etc.)

Posada

Taberna

(Opcional) Calidad

Modificada por: Riqueza de la población

Puedes hacer una tirada para saber la calidad de cada lugar.

INTRIGA ADICIONAL

Historia reciente

Funcionario notable/Competencia

Día del mercado

Notas

NOMBRE DE LA CIUDAD

PASO 1: INFORMACIÓN BÁSICA

Origen

Prioridad

Antigüedad

Tamaño

Opcional: Capacidad de población

Afuera de la ciudad Cantidad de tiradas:

Afuera de la ciudad 1

Afuera de la ciudad 2

Afuera de la ciudad 3

Afuera de la ciudad 4

Afuera de la ciudad 5

Administración

Estado general

Modificado por:

Administración

Entorno

Fortificaciones

Plaza del mercado

Modificada por:

Prioridad

Adquisición de un puesto

Excedente de comerciantes

Pasadizos subterráneos

Notas

NOTAS SOBRE MODIFICADORES:

1. Cuando un resultado de una tabla te dé un modificador (como «tirada de Afluencia de visitantes +1», por ejemplo), búscalo en tu hoja y anótalo en la casilla «Modificadores» de la característica correspondiente.

2. Un modificador NUNCA se aplica a una característica previa.

PASO 2: COMUNIDAD

Densidad de la población

Modificada por: Antigüedad

Demografía

Afluencia de visitantes

Modificada por: Antigüedad

Riqueza de la población

Modificada por: Prioridad Administración

Actitud

Modificada por: Fortificaciones

Actividad nocturna

Modificada por: Densidad de la población Afluencia de visitantes

Liderazgo

Si tu prioridad es Gobierno, recuerda volver a tirar un d6.

Fuerzas del orden

Modificadas por:

Prioridad +
Administración +
Excedente de comerciantes +
Liderazgo =
Modificador total de fuerzas del orden

Delincuencia general

Modificada por:

Riqueza de la población +
Liderazgo +
Fuerzas del orden =
Modificador total de delincuencia

Anota aquí el modificador de encuentros urbanos. Encontrarás la tabla en el Apéndice B (pág. 442).

Crimen organizado

Notas

PASO 3: DISTRITOS

Cantidad de distritos: Tamaño + tirada =

Recuerda comprobar el modificador a esta tirada en tu resultado de Tamaño.

Anota el estado general aquí: _____

Anota la delincuencia general aquí: _____

Modificador del estado del distrito: _____ Se aplica a las tiradas de estado de TODOS los distritos.

Características que ofrecen distritos automáticamente (se incluyen en tu cantidad total de distritos).

Prioridad (Cultura): Uno de tus distritos es un Distrito académico.

Prioridad (Fe): Uno de tus distritos es un Distrito del templo.

Liderazgo (Monarca mercante): Uno de tus distritos es un Distrito del mercado.

Liderazgo (Oligarquía): Para uno de tus distritos, elige el que mejor encaje con tu oligarquía (arcano para magos, del templo para teocracia, comercial o del mercado para mercaderes, etc.).

Distrito:



Tipo

Estado

Mod. Calidad

Estado

Mod. Delincuencia

Entrada

Entrada

Mod. Delincuencia

Delincuencia

Añade los modificadores de delincuencia de Estado del distrito y Entrada a tu tirada de Delincuencia en el distrito para saber el nivel de delincuencia de cada distrito.

Viviendas

Lugares notorios

Notas de distritos: _____

Referencia de calidad:

El lugar es de... (d12):

1-4 = Mala calidad

5-10 = Buena calidad

11-12 = Excelente calidad

Niveles de delincuencia (peor > mejor):

Peligroso > Frecuente > Habitual > Infrecuente > Escaso

Gremios:

Todas las tiendas y servicios pueden formar parte de un gremio especializado (por ej., un herrero formaría parte de un gremio de herreros).

Tira un (d6) para saber si están en gremio:

1-4 = No

5-6 = Sí

Referencia de cantidad de mercenarios:

Los mercenarios son... (d12):

1-6 = Un individuo

7-10 = Un grupo

11-12 = Un gremio

Especializaciones de tiendas de magia (d6):

1. Armadura 4. Joyería

2. Libros 5. Armas


3. Ropa 6. Misc.

El intervalo del «Sí» (5-6) aumenta en 1 (hasta un máximo de 2-6) por cada miembro de un gremio en la *ciudad* (por ej., si la ciudad tuviese dos herreros en un gremio, el intervalo sería 3-6).


Cantidad de lugares adicionales
(TODOS los distritos obtienen esta cantidad)

Recomendamos gestionar los lugares de los distritos en este orden:
1. Tira los dados para obtener los lugares 2. Tira para saber si pertenecen a un gremio 3. Tira razones de notoriedad


DISTRITO 1 Tipo:
Lugares básicos ¿Gremio? Lugares adicionales ¿Gremio? Cantidad de lugares notorios
Razones de notoriedad




DISTRITO 2 Tipo:
Lugares básicos ¿Gremio? Lugares adicionales ¿Gremio? Cantidad de lugares notorios
Razones de notoriedad




DISTRITO 3 Tipo:
Lugares básicos ¿Gremio? Lugares adicionales ¿Gremio? Cantidad de lugares notorios
Razones de notoriedad




DISTRITO 4 Tipo:
Lugares básicos ¿Gremio? Lugares adicionales ¿Gremio? Cantidad de lugares notorios
Razones de notoriedad



DISTRITO 5 Tipo:
Lugares básicos ¿Gremio? Lugares adicionales ¿Gremio? Cantidad de lugares notorios
Razones de notoriedad



DISTRITO 6 Tipo:
Lugares básicos ¿Gremio? Lugares adicionales ¿Gremio? Cantidad de lugares notorios
Razones de notoriedad



INTRIGA ADICIONAL

Historia reciente

Funcionario notable/Competencia

Bajo la superficie

Bajo la superficie: Visibilidad

Rumor(es)

Notas

Encontrarás la tabla de rumores en el Apéndice C: Rumores (pág. 444).

NOMBRE DE LA CAPITAL

PASO 1: INFORMACIÓN BÁSICA

Origen

Antigüedad

Tamaño

NOTAS SOBRE MODIFICADORES:

1. Cuando un resultado de una tabla te dé un modificador (como «tirada de Afluencia de visitantes +1», por ejemplo), búscalo en tu hoja y anótalo en la casilla «Modificadores» de la característica correspondiente.
2. Un modificador NUNCA se aplica a una característica previa.

La Antigüedad modifica la Densidad de la población en la pág. 3. Asegúrate de anotar allí el modificador antes de seguir.

Opcional: Capacidad de población

Entorno

Afuera de la capital

Afuera de la capital 1

Afuera de la capital 2

Cantidad de tiradas:

Afuera de la capital 3

Afuera de la capital 4

Afuera de la capital 5

Administración

Estado general

Modificado por: Administración

Fortificaciones

Al igual que el Estado general (en esta página), la Administración modifica la Riqueza de la población y las Fuerzas del orden, que se encuentran en la pág. 4.

Las fortificaciones modifican la tirada de Actitud en la pág. 4. Anótalo antes de continuar.

Plaza del mercado

Excedente de comerciantes

Adquisición de un puesto

El excedente Prohibidos modifica la tirada de Fuerzas del orden de la página 4. Anótalo antes de continuar.

Pasadizos subterráneos

Notas

PASO 2: GOBIERNO Y ALTA SOCIEDAD

Liderazgo

Unidad política

Prioridad del gobierno

Enfoque de la prioridad

Nivel de éxito de la prioridad

Muchas prioridades del gobierno (aunque no todas) tienen modificadores que pueden añadir o cambiar una tirada o establecer algún distrito. Anótalo antes de continuar.

ESTILO DE VIDA Y RESIDENCIA

Varios líderes:
Las tablas de Estilo de vida y Residencia se aplican a un individuo en el poder. Si hay varios (como en una oligarquía), haz tiradas para cada uno. Una excepción podría ser la residencia, que podría ser la misma si decides que todos vivan en el mismo lugar.

NOMBRE DEL LÍDER:

Estilo de vida

Residencia

Intención

NOMBRE DEL LÍDER:

Estilo de vida

Residencia

Intención

NOMBRE DEL LÍDER:

Estilo de vida

Residencia

Intención

Hoja de líderes:
Si te imaginas un lugar con gran cantidad de líderes, puedes imprimir tantas hojas como quieras o descargarlas en nuestra web.

CONTACTOS

Cantidad de contactos:

Estos son contactos generales que tiene la capital con otras naciones, potencias o entidades, no individuos.

Relación con el Contacto 1

Relación con el Contacto 2

Relación con el Contacto 3

Relación con el Contacto 4

INTRIGA Y ESPIONAJE

Tamaño de la red de espías

Nivel de infiltración

Notas

Contraespionaje

Nivel de alerta del contraespionaje

PASO 2: GOBIERNO Y ALTA SOCIEDAD (CONT.)

VISITANTES NOTABLES

Cantidad de visitantes notables:

Estos son individuos que han llegado a la capital del exterior.

Visitante 1

Visitante 2

Visitante 3

Visitante 4

Razón de la visita

Razón de la visita

Razón de la visita

Razón de la visita

FUERZAS ARMADAS

Fuerzas armadas (Sí o No): Sí: ¿Activas o en reserva?

Tipo de reclutamiento

Tamaño de las fuerzas armadas

Especialización

Instalaciones militares

NOBLEZA

Tipo de nobleza

Relación con el liderazgo

Cantidad de
alta nobleza

Opcional: Cantidad
de baja nobleza

Relación con el pueblo

Causa de la relación con el pueblo

¿Positiva o negativa?

PASO 3: COMUNIDAD

Cultura

Interés cultural

Densidad de la población

Modificada por:

Antigüedad

Demografía

Riqueza de la población

Modificada por:

Administración

+

Tipo de nobleza
(riqueza/posesiones)

+

Causa de la relación
con el pueblo (recursos)

=

Modificador total
de la riqueza
de la población

PASO 3: COMUNIDAD

Afluencia de visitantes

Actitud

Modificada por: Fortificaciones

Actividad nocturna

Modificada por:

Densidad de la población

Afluencia de visitantes

Fuerzas del orden

Modificadas por:

Administración +
Excedente de comerciantes +
Prioridad del gobierno +
Liderazgo =
Modificador total de fuerzas del orden

Delincuencia general

Modificada por:

Riqueza de la población +
Liderazgo +
Fuerzas del orden =
Modificador total de delincuencia

Anota aquí el modificador de encuentros urbanos. Encontrarás la tabla en el Apéndice B (pág. 442).

Crimen organizado

PASO 4: DISTRITOS

Cantidad de distritos: Tamaño + tirada =

Recuerda comprobar el modificador a esta tirada en tu resultado de Tamaño.

Anota el estado general aquí:

Anota la delincuencia general aquí:

Modificador del estado del distrito:

Se aplica a las tiradas de estado de TODOS los distritos.

Características que ofrecen distritos automáticamente (se incluyen en tu cantidad total de distritos)

Liderazgo (Monarca mercante): Uno de tus distritos es un Distrito del mercado.

Liderazgo (Oligarquía): Para uno de tus distritos, elige el que mejor encaje con tu oligarquía (arcano para magos, del templo para teocracia, comercial o del mercado para mercaderes, etc.).

Prioridad gob. (Economía): Uno de tus distritos es un Distrito del mercado.

Prioridad gob. (Cultura): Uno de tus distritos es un Distrito académico.

Prioridad gob. (Industria e innovación): Uno de tus distritos es un Distrito industrial.

Prioridad (Fe): Uno de tus distritos es un Distrito del templo.

Distrito:

1

2

3

4

5

6

Tipo

Estado

Mod. Calidad

Estado

Mod. Delincuencia

Entrada

Entrada

Mod. Delincuencia

Delincuencia

Añade los modificadores de delincuencia de Estado del distrito y Entrada a tu tirada de Delincuencia en el distrito para saber el nivel de delincuencia de cada distrito.

Viviendas

Residencias nobles

Lugares notorios

Referencia de calidad:

El lugar es de... (d12):
1-4 = Mala calidad
5-10 = Buena calidad
11-12 = Excelente calidad

Niveles de delincuencia (peor > mejor):

Peligrosa > Frecuente >
Habitual > Infrecuente >
Escasa

Modificadores de encuentros urbanos en el distrito:

Peligrosa = +5
Frecuente = +4
Habitual = +3
Infrecuente = +2
Escasa = +1

Gremios:

Todas las tiendas y servicios pueden formar parte de un gremio especializado (por ej., un herrero formaría parte de un gremio de herreros).

Tira un (d6) para saber si están en un gremio:

1-4 = No
5-6 = Sí

Referencia de cantidad de mercenarios:

Los mercenarios son... (d12):
1-6 = Un individuo
7-10 = Un grupo
11-12 = Un gremio

Especializaciones de tiendas de magia (d6):

1. Armadura 4. Joyería
2. Libros 5. Armas
3. Ropa 6. Misc.


Cuando el grupo esté en un distrito y hagas una tirada de encuentros, usa el modificador del distrito, NO el modificador general de encuentros urbanos.

El intervalo del «Si» (5-6) aumenta en 1 (hasta un máximo de 2-6) por cada miembro de su gremio en la *ciudad* (por ej., si la ciudad tuviese dos herreros con gremio, el intervalo sería 3-6).


Cantidad de lugares adicionales
(TODOS los distritos obtienen esta cantidad)

Recomendamos gestionar los lugares de los distritos en este orden:
1. Tira los dados para obtener los lugares 2. Tira para saber si pertenecen a un gremio 3. Tira lugares notorios


DISTRITO 1 Tipo:
Lugares básicos ¿Gremio? Lugares adicionales ¿Gremio? Cantidad de lugares notorios
Razones de notoriedad




DISTRITO 2 Tipo:
Lugares básicos ¿Gremio? Lugares adicionales ¿Gremio? Cantidad de lugares notorios
Razones de notoriedad




DISTRITO 3 Tipo:
Lugares básicos ¿Gremio? Lugares adicionales ¿Gremio? Cantidad de lugares notorios
Razones de notoriedad




DISTRITO 4 Tipo:
Lugares básicos ¿Gremio? Lugares adicionales ¿Gremio? Cantidad de lugares notorios
Razones de notoriedad



DISTRITO 5 Tipo:
Lugares básicos ¿Gremio? Lugares adicionales ¿Gremio? Cantidad de lugares notorios
Razones de notoriedad



DISTRITO 6 Tipo:
Lugares básicos ¿Gremio? Lugares adicionales ¿Gremio? Cantidad de lugares notorios
Razones de notoriedad



INTRIGA ADICIONAL

Historia reciente

Funcionario notable/Competencia

Bajo la superficie

Bajo la superficie: Visibilidad

Rumor(es)

Notas

Encontrarás la tabla de rumores en el Apéndice C: Rumores (pág. 444).

NOMBRE DE LA FORTIFICACIÓN

NOTAS SOBRE MODIFICADORES:

1. Cuando un resultado de una tabla te dé un modificador (como «tirada de Afluencia de visitantes +1», por ejemplo), búscalo en tu hoja y anótalo en la casilla «Modificadores» de la característica correspondiente.
2. Un modificador NUNCA se aplica a una característica previa.

PASO 1: INFORMACIÓN BÁSICA

Ubicación con respecto a un enclave

Omite este paso si ya sabes dónde colocarla.

Antigüedad

Estado

Modificado por: Antigüedad

El Estado puede modificar la tirada de Cantidad de estancias o Mobiliario en la sección Torreón de la página siguiente.

Entorno

Coste

El Coste modifica la tirada de Mobiliario en la sección Torreón de la página siguiente.

Material principal de construcción

Solo se refiere al material principal, no al único.

Origen de los materiales

Motivo de la construcción

Temática del diseño

Entradas secundarias

Influencia local

Opcional: Cambio en la influencia local

Residentes

Modificado por:

Antigüedad

Relaciones de los residentes

Aficiones de los residentes

Actitud de los residentes

Tamaño de la guarnición

Se podrían añadir alojamiento para los guardias en la sección Torreón de la página siguiente.

Equipamiento de la guarnición

Problema actual

Gravedad del problema

Historia

Secretos

Peculiaridades

Característica especial

Detalles de la característica

PASO 2: TORREÓN

Forma

Modificador de Tamaño Base (MTB)

Tanto las secciones Torreón como Castillo tienen su propio MTB, que influye en ciertos elementos de sus respectivas secciones. NUNCA usarán el MTB de otra sección.

Tamaño

Superficie o diámetro del torreón

Casillas

La superficie o diámetro del torreón se mide en casillas para facilitar el dibujo del mapa. 1 casilla equivale a un espacio de 5 x 5 pies.

Grosor de los muros exteriores

Número de plantas

¿Entrada elevada?

Defensas de la entrada

INTERIOR DEL TORREÓN

Número de estancias

$$\text{Modificador de Tamaño Base (MTB)} \times \text{Número de plantas} + \text{Modificador de estado} - \text{Cantidad de estancias} =$$

Estancias básicas. Tu torreón incluye las siguientes estancias (anótalas en los recuadros 1-3):

Un dormitorio/zona de descanso
Una cocina/zona de preparación de comida
Un salón comedor

En el Paso 1: Información básica, si el tamaño de tu guarnición es Grande o Máximo, tu torreón también incluye:

Alojamiento de los guardias (anótalo en el recuadro 4).
Las estancias básicas se incluyen en la cantidad de estancias.

Estancias

- | | |
|-----|-----|
| 1. | 13. |
| 2. | 14. |
| 3. | 15. |
| 4. | 16. |
| 5. | 17. |
| 6. | 18. |
| 7. | 19. |
| 8. | 20. |
| 9. | 21. |
| 10. | 22. |
| 11. | 23. |
| 12. | 24. |

Mobiliario

Modificado por:

Coste

Estado

Notas del torreón

PASO 3: CASTILLO

Anota el Entorno de tu fortificación (paso 1)

Si la característica especial de tu fortificación es Lugar extraño, anótalo debajo y recuérdalo cuando tires las Ventajas geográficas.

Ventajas geográficas

Estilo

Las imágenes siguientes son ejemplos de castillos de cada estilo, pero puede haber más. Usalos como inspiración, aunque recomendamos que también busques por tu cuenta para saber cómo eran.

<p>Mota castral</p> <p>El torreón se alza sobre un montículo (natural o artificial) con un muro que se extiende hasta el pie de la colina. El recinto forma un gran patio circular (patio de armas) donde se ubica el resto de edificios.</p> <p>(vista lateral)</p>	<p>Circular</p> <p>El torreón está rodeado por un muro circular en cuya cara interior se levantan edificios que sirven de apoyo y protección.</p> <p>(vista aérea)</p>	<p>Torreón fortificado</p> <p>El torreón se levanta (o está conectado) sobre una gran muralla. Lo más común es colocar torres a lo largo de esta muralla.</p> <p>(vista aérea)</p>	<p>Concéntrico</p> <p>Parecido al torreón fortificado, pero con una segunda muralla que rodea todo el conjunto.</p> <p>(vista aérea)</p>
---	---	---	---

Tamaño

Modificador de Tamaño Base (MTB)

Grosor de las murallas

Altura de las murallas

Torres de la muralla

Número de torres

Forma de las torres

Tamaño de las torres

Cubierta de las torres

Superficie de las torres

+ =

Casillas

MTB 1d4 Número de torres de la muralla

Defensas de la muralla

Cantidad de tiradas

1.

2.

3.

Barbacana(s)

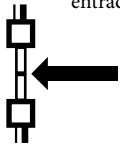
Pueden modificar la tirada de Foso (pág. 4).

Estas estructuras protegen la entrada de una fortificación.

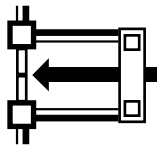
Legenda:



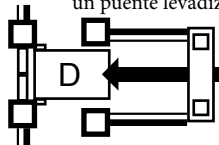
1. Ninguna. No hay barbacana en la entrada principal



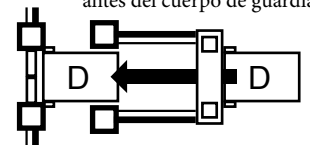
2. Un cuerpo de guardia y una entrada amurallada.



3. Como en el punto anterior, pero la entrada amurallada acaba en un puente levadizo.



4. Como el punto anterior, pero con puente levadizo antes del cuerpo de guardia.



Cuerpos de guardia

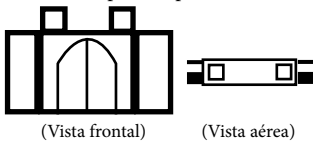
Por cada muralla de tu fortificación, marca la casilla de su cuerpo de guardia.

Un cuerpo de guardia fortifica la entrada que atraviesa una muralla. Lo ideal sería contar con uno en cada muralla.

Entrada al patio de armas Muralla 2 Muralla 3 Muralla 4

1.

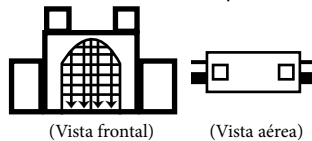
Misma altura que la muralla, entrada con puertas pesadas.



Entrada al patio de armas Muralla 2 Muralla 3 Muralla 4

2.

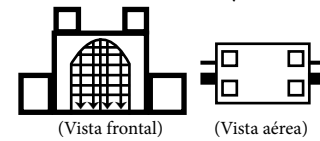
La mitad de alto y grueso que la muralla. La entrada también incluye rastrillo.



Entrada al patio de armas Muralla 2 Muralla 3 Muralla 4

3.

El doble de alto y grueso que la muralla. La entrada también incluye rastrillo.



PASO 3: CASTILLO (CONT.)

Foso
Modificado por: Barbacana

Anchura del foso

Localización viviendas de los soldados

Profundidad del foso

DEPENDENCIAS DEL PATIO DE ARMAS Cantidad de dependencias + 1 =

MTB

Dependencia 1	Descripción	Dependencia 2	Descripción
Tamaño		Tamaño	
Superficie		Superficie	
Casillas		Casillas	
N.º de plantas		N.º de plantas	

Dependencia 3	Descripción	Dependencia 4	Descripción
Tamaño		Tamaño	
Superficie		Superficie	
Casillas		Casillas	
N.º de plantas		N.º de plantas	

Opcional: Dependencia libre

En lugar de usar los resultados de la tabla como dependencias individuales, anota las casillas que ocupan y súmalas todas. Esta será tu «reserva» para construir las dependencias que quieras.

A continuación dispones de varias casillas para calcular tus tiradas y totales. ¡Utilízalas según las necesites (quizás no las necesites todas) y diviértete construyendo!

Casillas totales:

Tirada 1:

Tirada 2:

Tirada 3:

Tirada 4:

Tirada 5:

Zona de cálculo/notas

TOTAL:

PASO 4: FORTALEZA

MEJORA

En este capítulo usaremos resultados de secciones anteriores, así que algunos elementos podrían cambiar.

Refuerzos de la muralla

Estos modificadores se aplican al grosor, la altura y la cantidad de torres de la muralla de la sección Castillo. NO afectan a la sección Torreón.

Grosor de la muralla

Altura de la muralla

Torres de la muralla adicionales

Amplificaciones del estilo

Esta tirada podría modificar tu torreón o castillo. Puedes anotar en los recuadros cualquier posible cambio.

Torreón

Castillo

Defensas brutales

Notas de la fortificación

Mapa

Puedes utilizar esta cuadrícula para diseñar tus estructuras. Cada casilla mide 5×5 pies, pero te hemos incluido un recuadro para que puedas anotar tu propia escala.

Título del mapa:

Escala: 1 casilla =

