



Aventurados Fabricados

Un hack sin clases para Vieja Escuela

Atributos

Lanza 3d6 siete veces, guarda los resultados, y luego asigna los valores como creas conveniente. Cada personaje tiene **seis atributos** principales que lo definen: **Fuerza (FUE)**, **Destreza (DES)**, **Constitución (CON)**, **Inteligencia (INT)**, **Sabiduría (SAB)** y **Carisma (CAR)**. Dependiendo de los valores asignados, recibirá un modificador tal como se indica en la tabla.

Valor	Modif.
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3

Define tu Trasfondo

En una **frase**, describe lo que hacía tu personaje antes de responder la llamada a la aventura; si en tu ambientación están permitidas las razas fantásticas, decláralo en esta frase.

Un soldado humano del frente nortefío, un acólito en el Gran Templo de Curias, un alto elfo custodio en la Gran Biblioteca Púrpura, un cazador mediano de Kuanda y un pirata de la Costa de Landar son unos pocos ejemplos.

Elige tus Habilidades

Cada aventurero empieza a nivel 1 con **cuatro** de las seis habilidades disponibles con una puntuación de **1 punto**.

Las habilidades disponibles son las siguientes: **Alerta**, **Comunicación**, **Erudición**, **Manipulación**, **Sigilo** y **Supervivencia**.

Elige tus Talentos

Todos los personajes empiezan con **cuatro** talentos a nivel 1.

Compra tu Equipo

Empiezas con **3d6x10 piezas de oro (po)** para gastar. Un personaje puede llevar un número de piezas de equipo igual a su valor de **Fuerza**. Si sobrepasas este límite, estás considerado **sobrecargado**, realizando con **desventaja** las pruebas de combate y las relacionadas con el movimiento.

Todos los personajes empiezan con competencia en **armas simples** y **armadura de cuero**.

Puedes descargar "Vieja Escuela: el juego de rol" en varios idiomas desde <http://grapasymas.com> y su versión extendida en español desde <http://cabohicks.blogspot.com>



Resgos adicionales

Movimiento - mov

Los personajes empiezan con un MOV de **10**. Esto indica el número de **metros** que puedes moverte por **ronda** (10 segundos). Multiplica por 2 si corres. En un **turno** (10 minutos) puedes recorrer tu **MOV x 60 metros** (x2 si corres). El talento **Pies ligeros** permite mejorar esto.

Puntos de Vida - pv

Los personajes empiezan con **6 + el modificador de CON** Puntos de Vida en el primer nivel y un **d6** como Dado de Golpe. El talento **Complejión sólida** permite mejorar esto.

Defensa - def

Tu defensa empieza en **10**. Cuanto mas alto sea el valor, mejor. Añade tu **modificador de DES** y el bonificador otorgado por cualquier **armadura** que llesves puesta.

Ataque - atq

Consulta la tabla de avance por nivel y apunta el bonificador correspondiente. Para ataques **cuerpo a cuerpo** suma tu **modificador de FUE** (tanto para impactar como al daño). Para ataques **a distancia** añade tu **modificador de DES**.

Instintos - ins

Este es un bonificador añadido a las tiradas para **resistir o evitar peligros** de manera intuitiva. Consulta la tabla de avance por nivel y apunta el bonificador correspondiente.

Poder - pod

Estos son los puntos que pueden ser gastados en hechizos si tu personaje posee el talento de **Aptitud mágica**. Añade tu **modificador de INT** al total listado en la tabla de avance por nivel.

Subiendo de nivel

Al final de cada sesión de juego, el DJ recompensará a cada jugador con **entre 0 y 3 Puntos de Experiencia** (PE). A pesar de que 2 PE es la media, el DJ debería recompensarlos basándose en la dificultad de los desafíos que los personajes han sobrepasado. **Por cada 10 PE, el personaje sube un nivel.**

Cuando esto sucede, se lanza el **Dado de Golpe** apropiado cuyo resultado **se añade a los PV** del aventurero, se añaden **dos nuevos puntos de habilidad** (con un máximo de 1 por habilidad y ninguna de ellas debe exceder de 10) y los **rasgos del personaje se ajustan** con respecto a la tabla de avance por nivel. **En el sexto nivel se otorga un nuevo talento.**

Una vez llegado al **undécimo nivel**, los aventureros obtienen **un nuevo trasfondo**. En este punto, se asume que son personajes de gran fama e importancia y podría ser que hayan obtenidos títulos y tierras que gestionar. Así que, este nuevo trasfondo deberá ser relacionado con sus aventuras y estatus: *Señor Protector de Aguanegras, Conde de la Frontera Norteña, Maestro del Gremio de Ladrones de Puertogrís, Archimago de la Torre de Farinoa*, etc. Aparte de los beneficios otorgados por cualquier otro trasfondo, estos nuevos trasfondos pueden proveer beneficios adicionales y tareas como impuestos, vasallos, aprendices, o costes de mantenimiento, a discreción del DJ.

Tabla de avance por nivel

Nivel	ATQ	INS	POD
1	+0	+1	1
2	+1	+2	2
3	+1	+3	4
4	+2	+4	5
5	+2	+5	7
6	+3	+6	8
7	+4	+7	10
8	+5	+8	12
9	+6	+9	14
10	+7	+10	15
11	+7	+11	17
12	+8	+11	19
13	+9	+11	20
14	+9	+11	22

Créditos

Escrito por R. E. Davis aka "The ChaosGrenade"
<http://chaosgrenade.com>

Traducido por Héctor Franco aka "Perros Cabra"
<http://forjadeescribas.com>

Revisado y maquetado por Eneko Palencia aka "Nogarung"
<http://nogarung.com>

Vieja Escuela: el juego de rol escrito por Javier "cabohicks" García
<http://cabohicks.blogspot.com>

Ilustraciones de Henry Justice Ford (dominio público)

Talentos

Acrobata

Tienes ventaja en las pruebas de equilibrio, volteretas, escalar paredes, etc...

Adaptable

Puedes adaptarte a cualquier entorno o situación. +1 INS.

Afinidad pétrea

Tienes ventaja en cualquier prueba de **Erudición** relacionada con el trabajo en la piedra. Adicionalmente, puedes hacer tiradas de **Alerta** para detectar trampas hechas de piedra.

Aptitud mágica

Puedes gastar POD para lanzar hechizos.

Artista marcial

Tus ataques desarmados hacen 1d6 de daño.

Ataque frenético

Puedes elegir hacer un **Ataque frenético** cuerpo a cuerpo. Realizas la tirada con desventaja y los oponentes ganan ventaja durante esta ronda para atacarte. No obstante, un **Ataque frenético** satisfactorio cuenta como un Golpe Crítico.

Complexión sólida

Ganas +2 PV en el primer nivel y tu Dado de Golpe pasa a ser un d8.

Dedos ágiles

Tienes ventaja en cualquier prueba de **Manipulación** que requiera precisión (ej: forzar cerraduras, armar/desarmar trampas o hurto).

Emboscar

+1d6 de daño cuando impactas en ataques sigilosos.

Encantador

Tienes ventaja en cualquier prueba de **Comunicación** para persuadir o influenciar a otra persona.

Enemigo favorito

Elige una palabra clave para describir un tipo de monstruo o facción (ej: *tragos, gigantes, dragones, cultistas*, etc). Tienes ventaja en las tiradas contra el enemigo elegido.

Entorno favorito

Elige una palabra clave para describir un tipo de situación (como *bosques, áreas urbanas, mazmorras, costas*, etc). Cuando estás en este entorno, las tiradas de habilidad relacionadas con él tienen ventaja.

Entrenamiento con armadura pesada

La armadura de placas no te sobrecarga o penaliza tu movimiento.

Entrenamiento del guerrero

Eres competente en todas las armas y armaduras.

Especialista en arma

Elige un arma específica (hacha de batalla, espada a dos manos, etc). El dado de daño de ese arma aumenta en un paso (ej: 1d6 pasa a ser 1d8, 1d10 a 1d12, etc).

Esquibo

Puedes gastar una acción para anticiparte e intentar evitar el siguiente ataque que se haga contra ti, añadiendo tu INS a tu puntuación de DEF.

Golpe certero

Los resultados de 18, 19, o 20 natural en una prueba de ataque cuentan como Golpes Críticos.

Golpes múltiples

Haz otro ataque en cuanto derrotes a un enemigo. Puedes usar este talento tantas veces como tu nivel en cada ronda.

Infravisión

Puedes ver en la oscuridad hasta 20 metros. La visión se basa en el calor que desprenden los objetos.

Leer magia

Eres capaz de leer escrituras y tomos mágicos. Puedes lanzar hechizos utilizando pergaminos hasta tu nivel.

Patrón

Has hecho un pacto con una entidad sobrenatural (un Dios, Demonio, Espíritu, Inmortal, etc.). A cambio de tu servidumbre, eres bendecido con una reliquia para ayudarte. Si renegases del pacto, el objeto se perderá y podrías ser maldecido.

Pelea con (r)

Reemplaza X por: arma de una mano y escudo, dos armas, armas a dos manos, armas a distancia o desarma-

do. +1 a tu ATQ y el daño en ese estilo de pelea.

Pies ligeros

Tu MOV base ahora es de 12.

Políglota

Manejas con fluidez varios idiomas y tienes ventaja en las tiradas para descifrar escrituras o palabras en hablas extranjeras.

Puntería mortal

+1 al bonificador de ATQ a todos los ataques a distancia.

Sentidos agudizados

Tienes ventaja en las pruebas relacionadas con la vista o el oído.

Sigiloso

Tienes ventaja en las pruebas de **Sigilo** para moverte silenciosamente y esconderte.

Sirviente mágico

Una pequeña criatura o espíritu se convierte en tu familiar. Puedes gastar 1 POD para comunicarte telepáticamente. Concéntrate para percibir sus sentidos. Si muere, puedes enlazar con otro en el próximo nivel.

Transferir esencia

Puedes sacrificar 3 PV para ganar 1 POD.

Truco

Conoces un hechizo específico (de coste 1 POD) que puedes lanzar una vez por hora.

Urbacidad

Has llevado una vida intensa. Ganas un trasfondo adicional.