

# CÓMO CREAR UN PERSONAJE EN EL SEÑOR DE LOS PARDILLOS

Por el Dr. Alban

## 1. ASIGNACIÓN INICIAL DE ATRIBUTOS

Tirar por cada atributo (6) 10+2d10, pero no apuntarlo aún.

o

Repartir 120 puntos entre los (6) atributos, con un mínimo de 12 y máximo de 30 en cada uno de ellos. No asignar dichos puntos aún porque se pueden modificar.

## 2. ESCOGER RAZA

### 2.1. Enanox

2.1.1. Modificadores por raza. Bla -1, Tor -2, Deb -1, Cor +1, Ton 0 y Fea +2.

2.1.2. Habilidades innatas: Buscar tesoros +5, Escondarse -3, Etiqueta -3, Detectar trampas -5, Salir corriendo cuando ven un dragón que te cagas +5 y Tasar lo que valen las cosas +3.

2.1.3. Mote de raza: Enano. +3 Suerte que tengo para que los malos no me den, +1 la habilidad de dar hostias con armas (contra orcos +3).



a

## 2.2. Elfos

2.2.1. Modificadores por raza. Bla +1, Tor -2, Deb +1, Cor 0, Ton +1 y Fea -2.

2.2.2. Habilidades innatas: Bailar +3, Cantar +2, Culturas de la Tierra de Enmedio -5, Etiqueta +5, Fardar -3, Mentira cochina -3, Moda +3 y Tirar flores +5.

2.2.3. Mote de raza: Hortera. +1 a Disparar con arco. Si se le caen las lentillas -5 en "Tío que casi le doy".



## 2.3. Humanos

2.3.1. Modificadores por raza. Bla +1, Tor +1, Deb +1, Cor +1, Ton +1 y Fea +1.

2.3.2. Habilidades innatas: Fardar +5. Esto implica 5 habilidades a +1 en aquello que farden.

2.3.3. Mote de raza: Fantasma. +1 alguna vez en sus chequeos de habilidad.



#### 2.4. Jovits

- 2.4.1. Modificadores por raza. Bla +3, Tor +3, Deb +1, Cor +3, Ton +3 y Fea +0.
- 2.4.2. Habilidades innatas: Elegir 5 habilidades y repartir +8. Hacer ambrosía -5.
- 2.4.3. Mote de raza: Suertudo. Solo una vez por sesión (ver manual básico). Corto: +5 a toda tirada de Cor. Además de otras cosas (ver manual básico).



### 3. ASIGNACIÓN DEFINITIVA DE ATRIBUTOS CON LA PROFESIÓN

Los que obtuviste en el punto 1 en los atributos de Blandengue, Torpe, Débil, Corto, Tonto y Fealdad, ajustándolo a su profesión: Arquero olímpico, creaproblemas, guerrero, hombre para todo y mago.

#### 3.1. Arquero olímpico

Cualquier raza menos los enanos, especialmente los elfos. Puntos de vida: 1D20. 500 tickets del McElf.

La tirada más baja en Torpeza. Otros atributos que ayudan para esta profesión son Corto y Fealdad.



Se adquiere automáticamente el mote de clase **Arquero hortera**. Se puede escoger el mote doblemente por lo que será doblemente hortera.

**Habilidades de profesión:** Bailar (Tor), Escuchar (Ton), Etiqueta (Fea), Evadir movidas (Bla), Hacer ambrosía (Cor), Moda (Fea), Observación del mundo circundante (Ton), Resistir el vicio (Cor), Salir corriendo (Bla), Sigilo (Tor), Te voy a partir la cara (Bla) y Tirar flores (Bla).

**Puntos en las habilidades:** 10 + bonificador/penalizador de Cor.

**Habilidades especiales:** Ultradisparo del averno, Tiro a ciegas y Destreza en armas y armaduras.

### 3.2. Creaproblemas

Cualquier raza menos los humanos, especialmente los jovits. Puntos de vida: 1D10. 50 tickets del McElf.

La tirada más alta en Destreza. Se adquiere automáticamente el mote de clase



**Gafe:** ver descripción en el manual básico.

**Habilidades de profesión:** Variadas, por lo que se escoge 10 de entre toda la lista.

**Puntos en las habilidades:** 10 + bonificador/penalizador de Cor.

**Habilidades especiales:** Suerte del jovit, Armadura tocha infernal, Pifia aumentada, Fardamiento infernal y Destreza de arma y armadura.

### 3.3. Guerrero

Cualquier raza, especialmente los enanox. Puntos de vida: 1D30. 250 tickets del McElf.

La tirada más baja en Blandengue y la segunda más baja en Débil.

Se adquiere automáticamente el mote de clase **Mazas**. Se baja la característica de Blandengue en 1 punto.



**Habilidades de profesión:** Conocimiento de geografía (Cor), Culturas de la Tierra de Enmedio (Cor), Evadir movidas (Bla), Fardar (Fea), Montar en (elegir animal. Tor), Observación del mundo circundante (Ton), Resistir potingues (Deb), Resistir venenos (Deb), Resistir enfermedad (Deb), Resistir el vicio (Cor), Salir corriendo (Bla) y Te voy a partir la cara (Bla).

**Puntos en las habilidades:** 12 + bonificador/penalizador de Cor.

**Habilidades especiales:** Fulgor del Arma que te cagas y Destreza en arma y armaduras.

### 3.4. Hombre para todo



Cualquier raza, especialmente los humanos. Puntos de vida: 1D12. 100 tickets del McElf.

La tirada más baja puede ser cualquiera.

Se adquiere automáticamente el mote de clase **Puto amo**: +1 en 10 habilidades al crear al personaje.

**Habilidades de profesión:** Buscar tesoros (Ton), Conocimiento de geografía (Cor), Conocimiento de la historia (Cor), Conocimiento de la naturaleza (Cor), Culturas de la Tierra de Enmedio (Cor), Curar (Ton), Detectar trampas (Ton), Sin plataformas (Tor), Esconderece (Tor), Escuchar (Ton), Evadir movidas (Bla), Fardar (Fea), Mentira cochina (Fea), Observación del mundo circundante (Ton), Resistir venenos (Deb) y Sigilo (Tor).

**Puntos en las habilidades:** 20 + bonificador/penalizador de Cor.

**Habilidades especiales:** Aprendiz de todo, Maestro en todo, Destreza en arma y armadura y Nueva profesión.

### 3.5. Mago

Solo humanos y elfos. Puntos de vida: 1D10. 100 tickets del McElf.

La tirada más baja en Corto. Otros atributos que ayudan para esta profesión son Tonto y Torpe.



Se adquiere automáticamente el mote de clase **El que trae la desgracia**: ver descripción en el manual básico.

**Habilidades de profesión:** Alquimia (Con), Conocimiento de geografía (Cor), Conocimiento de la historia (Cor), Conocimiento de la magia (Cor), Culturas de la Tierra de Enmedio (Cor), Diplomacia (Fea), Esconderece (Tor), Escuchar (Ton), Evadir movidas (Bla), Hacer ambrosía (Cor), Montar en (elegir animal. Tor), Resistir el lado chungo (Ton), Resistir el vicio (Cor) y Trato con bichos (Cor).

**Puntos en las habilidades:** 10 + bonificador/penalizador de Cor.

**Habilidades especiales:** Lanzador de conjuros, Mago del Penedés, Estrella en el Gorro, Bastón a pilas, Disfraz perfecto y Destreza en arma y armadura.

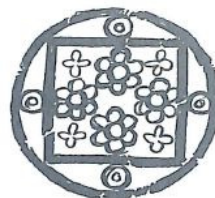
#### 4. MOTE INICIAL

Además del mote por profesión, se deberá escoger el mote principal (ver tabla de motes). Este mote dobla las bonificaciones que otorgue.



#### 5. ASIGNAR HABILIDADES

Repartir los puntos entre las habilidades señaladas. No hay límite superior.



#### 6. COMPRA DE EQUIPO Y TODO LO DEMÁS

**Equipo:** Pues a gastar.

**Suerte que tengo para que los malos no me den:** Nivel de Potra + bonificador o penalizador de Tor + puntos del lado chungo.

**Dar hostias con armas:** Modificador por profesión + bonificador o penalizador de Bla + modificadores por mote si los hubiera.

**Dar hostias con arco:** Modificador por profesión + bonificador o penalizador de Tor + modificadores por mote si los hubiera.

**Tirada de potra:** Hay que añadir los modificadores por atributo en cada uno de los 3 tiros de potra.

**Puntos del lado chungo:** Normalmente estará en blanco a no ser que lo dé algún mote.

**Puntos del vicio:** Si hay algún mote que dé puntos iniciales, se tendrán. Si algún mote ha rebajado alguna característica, también se ganan.

