

Creación del Personaje

Profesión:

A la hora de crear el aventurero se tirará en la tabla de profesiones, lo cual servirá para definir sus aptitudes generales y el equipo inicial.

PROFESIÓN	ENANO	ELFO	SEMIELFO	MEDIANO	HUMANO
Armero	1–10	1–3	1–4	1	1–4
Fab. de Arcos	11	4–15	5–8	2–7	5–8
Cartógrafo	12–13	16–17	9–12	8–10	9–12
Cocinero	14–16	18–19	13–16	11–35	13–16
Agricultor	17	20–25	17–20	36–50	17–20
Pescador	18	26–27	21–24	51–55	21–24
Guardabosque	19	28–40	25–28	56–57	25–28
Jugador	20	41	29–35	58	29–32
Mozo de cuerdas	21	42–43	36–39	59	33–36
Cazador	22–23	44–50	40–43	60–61	37–40
Joyerero	24–31	51–54	44–47	62	41–44
Albañil	32–45	55	48–51	63	45–48
Minero	46–60	56	56–59	64	49–52

REGLAS DE LA CASA – Swords & Wizardry

Navegante	61	57–58	56–59	65	53–56
Marinero	62	59–60	60–63	66	57–60
Escriba	63	61–65	64–67	67–68	61–63
Sastre	64–65	66–68	68–71	69–75	65–68
Curtidor	66–69	69–70	72–75	76–80	69–72
Carretero	70	71	76–79	81	73–76
Trampero	71–72	72–73	80–83	82	77–80
Pilluelo	73–74	74	84–87	83–90	81–84
Herrero	75–89	75–80	87–89	91	85–88
Carpintero	90–95	81–90	90–92	92–94	89–92
Sin profesión	96–99	91–99	93–99	95–99	92–99
Noble	100	100	100	100	100

Agricultor: Sabes cómo cuidar y cultivar la tierra para cosechar sus recompensas. Equipo inicial: Bastón, 2d6 x 10 piezas de oro.

Albañil: Puedes trabajar la roca y la piedra para fabricar grandes bloques usados en la construcción. Puedes diferenciar entre una construcción de calidad y una pobre. Equipo inicial: Martillo grande (daño como el martillo de guerra), 2d6 x 10 piezas de oro.

REGLAS DE LA CASA – Swords & Wizardry

Armero: Has pasado largas horas trabajando en la forja y martilleando el metal contra el yunque. Sabes cómo trabajar el metal para fabricar armaduras y escudos, así como mantenerlos y repararlos. Equipo inicial: Cota de malla, 3d6 x 10 piezas de oro.

Carpintero: Tienes la habilidad de tallar árboles en tablones, postes y otros adornos que son la piedra angular de los pueblos y ciudades en todas partes. Equipo inicial: Bastón, 2d6 x 10 piezas de oro.

Carretero: Has trabajado con caravanas de mercancía por largo tiempo. Sabes como hacer andar y reparar una carreta y eres un hábil negociador. Equipo inicial: Mula, Carreta, 3d6 x 10 piezas de oro.

Cartógrafo: Sabes como leer y escribir mapas, así como descifrar sus detalles y matices. Equipo inicial: Diario en blanco, Estuche de pergaminos, 3 Plumas, Bote de tinta, 2d6 x 10 piezas de oro.

Cazador: Eres un hábil cazador de animales, tanto de liebres como de venados y puedes identificar su paso reciente, su presencia o su inusual ausencia. Equipo inicial: Arco corto, 20 Flechas, 2d6 x 10 piezas de oro.

Cocinero: Puedes preparar ricas comidas para ti mismo o para grandes grupos. Sabes reconocer la cocina de calidad en cuanto la ves. Equipo inicial: Sartén de hierro fundido (daño como el de una porra), 2d6 x 10 piezas de oro.

Curtidor: Eres capaz de hervir y curar el cuero creando armaduras y otras prendas, así como crear y reparar calzado de cuero. Equipo inicial: Armadura de cuero, 2d6 x 10 piezas de oro.

Escriba: Tienes habilidad escribiendo documentos legales, así como copiando libros y pergaminos. Equipo inicial: Diario en blanco, Estuche de pergaminos, 3 Plumas, Bote de tinta, 2d6 x 10 piezas de oro.

Fabricante de Arcos: Sabes cómo identificar, curar y trabajar la madera para fabricar arcos largos, arcos cortos, ballestas y flechas. Equipo inicial: Arco largo, Arco corto, Ballesta ligera, 20 Flechas o Virote, 3d6 x 10 piezas de oro.

Guardabosque: Puedes seguir rutas sencillas por el bosque e identificar la flora y fauna comestible o peligrosa. Equipo inicial: Ropa de viaje, Mochila, 2d6 x 10 piezas de oro.

Herrero: Trabajas con fuego y metal, eres capaz de crear espadas, puntas de lanza, cabezas de hacha y otros implementos. También puedes reconocer el trabajo de calidad con una simple mirada. Equipo inicial: Espada larga o Hacha de batalla, 3d6 x 10 piezas de oro.

Joyerero: Conoces el arte de trabajar el metal en fina joyería y adornos corporales, y tienes buen ojo para tasar el oro y las joyas. También puedes reconocer las falsificaciones y el pobre trabajo en dichas cosas. Equipo inicial: Cristal de Joyero, Herramientas de Joyero, 3d6 x 10 piezas de oro.

Jugador: Mientras juegas a los dados, a las cartas o a otro juego de azar, haces tu fortuna a través de la suerte y puedes normalmente tener una buena percepción sobre aquella gente con la que juegas. Equipo inicial: Dados Cargados o Mazo de cartas marcadas, 4d6 x 10 piezas de oro.

Marinero: Conoces los buques y naves y eres hábil atando nudos, manejando las velas y nadando. Equipo inicial: 15 pies de cuerda, 2d6 x 10 piezas de oro.

Minero: Has trabajado largas horas en la oscuridad, extrayendo minerales y gemas de la roca pura. Estás más aclimatado a los entornos subterráneos que los demás. Equipo inicial: Pico (daño como el hacha de batalla), 2d6 x 10 piezas de oro.

Mozo de cuadras: Sabes cómo cuidar los caballos y como llevar un establo. Eres un jinete hábil y puedes diferenciar entre un caballo de calidad y un viejo rocín. Equipo inicial: Caballo de montar, Silla de montar, 2d6 x 10 piezas de oro.

Navegante: Tienes la habilidad de determinar la mejor ruta sobre largas distancias en entornos abiertos, tanto en la tierra como en el mar. No te pierdes con facilidad cuando cruzas estas grandes distancias. Equipo inicial: Brújula, 3d6 x 10 piezas de oro.

Noble: Has nacido en un palacio, castillo o en otro lugar de la alta sociedad. Eres rico más allá de la imaginación de la mayoría, y puedes reconocer la heráldica así como entender las bondades de la etiqueta cortesana. Equipo inicial: Ropas

REGLAS DE LA CASA – Swords & Wizardry

finas, Caballo de montar, Espada larga, 5d6 x 10 piezas de oro.

Pescador: Tanto con una línea de pesca como con una red, eres capaz de capturar, limpiar, curar y preparar el pescado para su consumo. También eres un buen nadador. Equipo inicial: Caña de pescar, aparejo, 2d6 x 10 piezas de oro.

Pilluelo: Has vivido en las calles de un entorno urbano. Puedes desaparecer fácilmente entre la gente y no te pierdes con facilidad cuando navegas entre las laberínticas calles de las ciudades. Equipo inicial: Daga, Capa, 1d6 x 10 piezas de oro.

Sastre: Sabes como convertir materias primas como la lana en ropaje. Puedes también reparar desgarros de la ropa y limpiar las manchas de los encajes. Equipo inicial: Atado de paño, Ropa de plebeyo, 2d6 x 10 piezas de oro.

Sin profesión: No tienes una profesión inicial de la que hablar. Equipo inicial: 2d6 x 10 piezas de oro.

Trampero: Eres hábil en tender trampas para cazar animales pequeños como las ardillas o las liebres. También puedes identificar su paso o su presencia. Equipo inicial: Trampa para animales pequeños, daga, 2d6 x 10 piezas de oro.

Tiradas de Características:

Las tiradas de característica se harán según las siguientes tablas dependiendo de la raza que escojamos.

Elfo	
ATRIBUTO	TIRADAS
Fuerza	3d6
Destreza	2d6+6
Constitución	2d6+1
Inteligencia	2d6+6
Sabiduría	3d6
Carisma	2d6+1

Enano	
ATRIBUTO	TIRADAS
Fuerza	2d6+6
Destreza	2d6+1
Constitución	2d6+6
Inteligencia	3d6
Sabiduría	3d6
Carisma	2d6+1

REGLAS DE LA CASA – Swords & Wizardry

Humano	
ATRIBUTO	TIRADAS
Fuerza	3d6
Destreza	3d6
Constitución	3d6
Inteligencia	3d6
Sabiduría	3d6
Carisma	3d6

Mediano	
ATRIBUTO	TIRADAS
Fuerza	2d6+1
Destreza	2d6+6
Constitución	3d6
Inteligencia	2d6+1
Sabiduría	3d6
Carisma	3d6

Semielfo	
ATRIBUTO	TIRADAS
Fuerza	3d6
Destreza	3d6
Constitución	3d6
Inteligencia	3d6
Sabiduría	3d6
Carisma	2d6+6

Uso de Habilidades

Para hacer una tirada de habilidad se lanzará un d20, o dos en caso de aplicar ventaja o desventaja, al resultado se le sumará el bonificador de característica adecuado y se comparará este valor contra una dificultad establecida por el Árbitro para la acción que se vaya a realizar.

A continuación se presentan los Bonificadores Universales, las Dificultades Generales y cuándo usar la ventaja o desventaja.

Bonificadores Universales:

Se utilizará la siguiente tabla para establecer los bonificadores de cada característica. Así el bonificador de Fuerza se usará para aumentar el ataque y el daño atacando a melee, el bonificador de Destreza se usará para aumentar el ataque y el daño atacando a distancia y demás características a discreción del Árbitro.

ATRIBUTO	DESCRIPCIÓN	BONIFICADOR
3	Pobre	-2
4 - 6	Bajo Media	-1
7-14	Media	
15-17	Sobre Media	+1
18	Excepcional	+2

Dificultades Generales:

La siguiente tabla presenta unas dificultades que servirán como orientación al Árbitro para establecer el valor de dificultad a superar en la tirada de habilidad.

NIVEL	OBJETIVO
1	17
2 - 3	16
4 - 5	15
6 - 7	14
8 - 9	13
10 - 11	12
12 - 13	11
14 - 15	10
16 - 17	9
18 - 19	8
20	7

Ventaja y Desventaja:

En ciertas circunstancias se le dirá al jugador que haga una tirada con ventaja o con desventaja, dependiendo de la situación, de su clase o de su profesión. Así si se le dice que tire con ventaja lanzará dos dados de 20 y se quedará con el *mejor* resultado y si tira con desventaja se quedará con el *peor* resultado.

Esta modificación a las tiradas queda a discreción del Árbitro, pero las siguientes son algunas situaciones de ejemplo:

Tiradas con ventaja:

- Si la acción es relativa a su profesión o clase.
- Golpeando a un enemigo que no es consciente de su presencia.

Tiradas con desventaja:

- Si la acción requiere entrenamiento y no es relativa a su profesión o clase.
- Golpeando a un enemigo invisible.
- Disparando a un enemigo con cobertura.