

MERCENARIOS



COMPATIBLE CON
**VIEJA
ESCUELA**
- JUEGO DE ROL -



*Armando
Gutiérrez '18*

MERCENARIOS

Vieja Escuela

Mercenarios

- **Dirección:** Eru Belleman
- **Portada:** Anónimo Smith
- **Reglas mercenarios:** Zondark
- **Tablas de trucos sucios :** Anónimo Smith
- **Arte interior:** Anónimo Smith
- **Maquetación:** CiberPriest
- **Corrección:** Dr.Alban
- **Autores de los mercenarios:**

Miguel Ángel "Baldurman" (Elfin Fastfingers y Berrin Pintarroja), Manuel José Ruiz Mesa "Eru" (Rorix), Eneko Palencia (Lars la rata), Pablo Ortega "Vulzen (Rorik el niño), Manu Strawdog (Squator), Geburah (Brandon Borrower), David Skarferter (El Botele), Alfredo Tercero (Breogán), José Carlos "Kha" Dominguez (Gunmar Granmazo), Eban de Pedralbes (Kraradar), Sendel (Sandal), CiberPriest (Fëanor), Zondark (Riditan), Reglas de mercenarios por Zondark y las de trucos por Anonimo smith.

Introducción	4
Sendel	5
No me pagan para esto	6
Eflin Fastfingers.....	8
Trasfondo	9
Rorik el Niño	10
Trasfondo.....	11
Squator	13
Berrin Pintarroja	14
Trasfondo	15
Breogán.....	16
Trasfondo	17
Lars "Rata"	18
Trasfondo	19
Gumnar Granmazo	20
Trasfondo	21
Kraradar	22
Trasfondo	23
Drolo	24
Trasfondo	25
El Botele	26
Trasfondo	27
Riditan	28
Trasfondo	29
Fëanor	31
Tabla de trucos sUcios	32

INTRODUCCIÓN

Bienvenidos a Mercenarios, una ayuda de juego para Vieja Escuela, juego gratuito escrito por Javier “Cabo Hicks” García, y que ha editado Grapas&Mapas. Aquí encontrarás personajes listos para jugar, mercenarios sedientos de oro y aventuras, preparados para desenvainar por unas pocas monedas. ¿Nunca te ha pasado que tienes una partida repentina y no tienes personaje? ¡Utiliza uno de estos para jugar de inmediato! Los tienes de varios niveles y clases, para todos los gustos. ¿Tu grupo necesita suplir bajas o quizá algo de fuerza extra para entrar a esa dungeon? ¡Uno de los personajes que sigue puede ser tu hombre!

Encontrarás también unas reglas diseñadas por Zondark, “No me pagan para esto”, que básicamente miden la moral de tu mercenario en situaciones de estrés, así como la fidelidad al grupo. Nunca sabes cuando el mercenario va a agarrar vuestra bolsa y salir corriendo.

Desde aquí, gracias a todos los que han participado enviándome personajes, y sobre todo gracias a la buena gente de Grapas&Mapas y a Javier Garcia, por el pequeño gran juego que es Vieja Escuela, juego que va en mi mochila a todas partes y que ya me ha salvado algunas tardes con partidas improvisadas. Y por supuesto, gracias a Anónimo Smith por la portada y por las ilustraciones de personajes e interiores, así como a Zondark por las reglas “No me pagan para esto”, que pueden dar un poco de color al juego.

Manuel Ruiz, “Eru Bellemann”.

Wieja Escuela

• el juego de rol •

nivel

7

px

70

nombre

Sendel

raza

Humano

clase

Hechicero

talentos

Sensibilidad mágica

Transferir esencia

Adaptable

trasfondos

Comerciante del Gran Bazar

Ojo de anticuario arcano

habilidades

alerta +3

comunicación +4

manipulación +1

erudición +7

subterfugio +1

supervivencia 0

fue

10

0

des

15

+1

con

9

0

int

17

+1

sab

9

0

car

15

+1

pv

17

mov

12

def

11

atq

+2

ins

+6

pod

11

armas

Bastón del camino

equipo

Ropas sencillas pero elegantes

Anillo de Hechicería 3

Grimorio arcano

Monóculo "que todo lo ve"

NO ME PAGAN PARA ESTO

Cada uno de los mercenarios presentados en este suplemento incluye un precio de coste. Recibiendo su dinero, el grupo se asegura en parte que el mercenario apoyará al grupo en las dificultades encontradas y esté de su lado. ¿Pero las monedas serán suficientes para comprar la fidelidad y moral de estos buscavidas cuando todo se empieza a torcer? ¿Hasta qué punto uno de los PNJ detallados de este suplemento aguantará el dolor y la locura sin traicionar al grupo?



Para ello estas simples reglas

Si el mercenario cumple alguno de estos puntos tira en la tabla de Fidelidad:

- Ha recibido un golpe equivalente a la mitad de sus puntos de vida o más.
- Su vida se ha reducido a menos de un 10% (redondeo al alza, mínimo de 1).
- Si algún personaje del grupo muere.
- Si pierde de manera temporal la mitad o más de su Sabiduría debido a pruebas de Cordura.
- Si pierde un punto de Sabiduría permanente debido a una prueba de Cordura.

Tabla de Fidelidad (1d12, modificado por bono de SAB)	
1	<p>Tan pronto como el grupo pueda llegar a descansar tras el combate, el mercenario intentará robarles el dinero. Esperará a un descanso para apropiarse de lo que pueda y huir tan lejos como sus piernas le permitan.</p> <p>No dudará en combatir si es pillado o forzado a quedarse en este intento de robo y huida.</p>
2-4	<p>Tan pronto como el grupo pueda llegar a descansar tras el combate, el mercenario huirá como alma que lleva el diablo</p> <p>No dudará en combatir si es forzado a permanecer allí.</p>
5	<p>Huida. El mercenario se da la vuelta y huye sin mirar en ningún momento atrás.</p> <p>No dudará en combatir si es forzado a permanecer allí.</p>
6	<p>El mercenario pierde la cabeza debido a la adversidad. Atacando a todo lo que le rodea, ya sea el grupo o a enemigos. Su rabia es incontrolable (ATQ +1, Daño +1), y huirá tras 1d6 asaltos.</p>

7-8	<p>Permanencia. Se mantiene en el grupo, a pesar de los momentos complicados. El dinero pesa más que cualquier adversidad. Aun así, quiere más. En el siguiente descanso, pedirá un aumento de un 1d6 x 10 % de su salario.</p>
9-10	<p>Permanencia. Se mantiene en el grupo, a pesar de los momentos complicados. El dinero pesa más que cualquier adversidad.</p>
11	<p>El mercenario encuentra la paz consigo mismo en estos momentos duros, entrando en un estado espiritual que le llevará a combatir por encima de sus posibilidades. Duración 1d6 turnos (ATQ +1, Daño +1, INS +1)</p>
12	<p>Dura es la senda que seguimos día a día. El mercenario combatirá hasta que su cuerpo o mente se destruya. Además, las palabras, gritos y acciones de ánimo que emite hacen que los personajes en el grupo y él mismo recuperen 1d4 puntos de sabiduría temporal perdida por Cordura y reciban un bono de (ATQ +1, Daño +1, INS +1) durante 1d6 turnos.</p>

EFLIN FASTFINGERS

Vieja
 Escuela

 • el juego de rol •

nivel
 pr

 1

nombre
 raza
 clase

 Elfin Fastfingers
 Elfo
 Bribón

talentos
 trasfondos

 Vista aguda, infravisión,
 Hijo de elfos peregrinos,

 dedos ágiles, emboscar (+1d6)
 fue robado por unos

 daño objetivos desprevénidos)
 ladrones que le criaron

habilidades		fue	pu
alerta +1		10	0
comunicación		16	+1
manipulación +2		12	0
erudición		13	0
subterfugio +1		11	0
supervivencia		09	0
			06
			12
			13
			0
			0
			0

armas	equipo
Ballesta ligera (1D4+2)	Armadura de cuero
	Saco, velas, vendas para heridas,
	carcaj (20 flechas),
	cuerda común (15 metros),
	garfio de escalada,
	herramientas de ladrón

TRASFONDO

Elflin es hijo de dos altos elfos peregrinos, pero él no lo sabe. Sus padres decidieron abandonar los bosques con su bebé a cuestas en busca de hierbas curativas y fino tabaco de fumar en sus largas pipas. Un día, sus padres encontraron una hierba con forma de estrella que provocaba alucinaciones y somnolencia, tal es así que unos ladrones que pasaban por allí les robaron su retoño mientras ellos escalaban dos abetos pensando que eran mamuts albinos (cuya sabiduría es legendaria). Desde entonces, Elflin ha vivido en el seno de una despiadada y lucrativa banda de bribones que le enseñaron el arte de hacerte con lo ajeno. Elflin aprendió rápido y sus hábiles dedos le hicieron avanzar puestos en la banda. Sin embargo algo dentro de él le decía que aquel no era su destino y un día abandonó a sus compañeros en mitad de una delicada misión (que acabó con todos ellos convertidos en gusanos y ahora son usados como cebo por un nigromante aficionado a la pesca). Desde entonces alquila sus servicios como mercenario, siempre que no haya que matar o robar a inocentes.

Su tarifa es de 2 m.o. al día, pero se le puede pagar con información fidedigna sobre quienes son sus verdaderos padres (que aún lo buscan).

RORIK EL NIÑO

Wieja Escuela

• el juego de rol •

nivel

pr

4

nombre

Rorik el Niño

raza

Mediano

clase

Guerrero

talentos

Escurridizo / Certero

Ataques múltiples

Lucha con arma de mano y escudo

trasfondos

Minero tuneado de

Karak-Anor

habilidades

alerta +2

comunicación

manipulación +3

erudición +1

subterfugio +3

supervivencia +1

fue

18 +2

des

15 +1

con

15 +1

int

09 0

sab

10 0

car

09 0

pv

29

mov

9

def

16

atq

2

ins

4

pod

0

armas

Hacha de batalla (1D8)

Ballesta ligera (1D4+1)

Cuchillo (1D4)

equipo

Cota de malla (+4 DEF)

Escudo (+1 DEF)

Mochila (10 kgC), saco de dormir,

Instrumento musical, cantimplora (2 litros)

Cuerda, vendas para heridas,

Herramientas de ladrón, 400 m.o.,

Yasca y pedemal, raciones de viaje (x7)

"Le dicen 'el Niño' por la cara de crío que tiene, pero te voy a contar un secreto: Rorik es un mediano, por eso tiene esa cara. Esto lo sabe muy poca gente y, si por algún casual te lo cruzas, no se lo recuerdes, o te estampará la jarra de cerveza en la cara. Sí, sé que es muy alto para ser un mediano, y que podría estrangular a un jabalí con sus manos, pero créeme, sé de lo que hablo. Hazle caso al viejo Borin. El Niño empezó a hacerse pasar



por enano para que lo tomen en serio. ¿La barba? Es postiza. Cuando se mudó a Karak-Arnor no lo quisieron aceptar. Él afirmaba ser hijo de enano y, por lo tanto, enano. Allí decían que era un maldito pitufo fumahierba. Rorik lógicamente, no toleró tal ofensa, así que con su honor en juego desafió a Dworin el Tronchabueyes, el capitán de la guardia. Sobra decir que Rorik venció. Dworin era muy buen luchador, pero Rorik lo abrió en canal sin despeinarse. Después de eso, le cortó la barba y se la quedó afirmando que si para ser enano había que tener barba, ya tenía una. Acabó encontrando a un mago neófito llamado Tim que se la pegó a la cara con un hechizo y ya le crece como si fuera suya. Que no estoy borracho, te lo digo en serio. Eso fue hace muchos años ya.

¿Que cómo acabó Rorik así? Pues verás, él era antes Roriadoc, un mediano de los Guardacercas de Arrancacepas, el menor de ocho hermanos, pero le dan miedo los espacios abiertos. Una movida mental. Lo llaman agoranosequé. Cuando era chico no salía a jugar con otros medianos de su edad y se encerró en su agujero. La criaturita salió enorme, así que cuando iba con la familia a los típicos eventos sociales de los pitufos, los otros niños se metían con él. A Rorik se le hincharon las narices un día, le sacó los ojos a uno, le partió los dedos de la mano a otro... En fin, que la lió bastante, y antes de que lo condenasen a prisión o algo decidió salir por patas y huir, y así acabó viviendo en una

cueva de una montaña como los bandoleros, solo que esta cueva resultó ser un refugio de pieles verdes. Se los cargó a todos y descubrió que le encantaba. Acababa de saquear su primera mazmorra y supo de inmediato que quería dedicarse a ello. Era un modo de vida que le permitía estar en forma y no tenía que estar al aire libre. Sí, lo sé. Sé que piensas que estoy borracho, y probablemente lo esté, pero no miento. Te lo juro como bardo que soy. Si quieres, te llevo a la torre de Tim y le preguntas.

El caso es que los enanos además viven bajo montañas, así que cuando se aburrió de vivir en una cueva decidió buscar la ciudad enana más cercana y así acabó en Karak-Arnor, donde aprendió a maldecir, a picar metales y piedras preciosas, a beber cerveza, a hacer túneles y a explorar mazmorras. A luchar y a ser testarudo ya sabía antes de llegar. A día de hoy, puedes contar con su hacha si la propuesta le parece interesante, le llevas un ciervo blanco y se lleva una parte del botín proporcional al número de aventureros. No, hombre, el ciervo vivo no. No quiere darse paseos bucólicos en el ciervo, ni mucho menos. Lo que quiere es estofarlo, hacer filetes y ponerse morado. Esos ciervos son difíciles de encontrar, pero dicen que su carne es de las mejores.

¡Olaf, ponte un par de pintas por aquí! ¡Cerveza negra enana, eh! ¡Como me traigas ese infame orín de burro que bebéis los humanos, por mi barba que te diseco!

En fin, que me voy por las ramas. Te decía que, te lo creas o no, Rorik es un mediano. Lo cierto es que el Niño encaja mucho mejor como enano que como mediano, quizá su padre fuera un enano, o quizá sea el mediano más grande de la historia, pero te aseguro por las barbas de mi abuelo que es un mediano. A veces la naturaleza es caprichosa.”

SQUATOR

Wieja Escuela

• el juego de rol •

nivel

3

pr

30

nombre

Squator "El negro"

raza

Dátido

clase

Guerrero

talentos

Lucha con espada a dos manos

Ataques múltiples, Acuático

Valiente

trasfondos

Es un párido de plumaje negro e

inusualmente alto (casi 2 mts) que ha

trabajado como guía en los pantanos

habilidades

alerta 2

comunicación 0

manipulación 1

erudición 0

subterfugio 2

supervivencia 3

fue

18

+2

des

15

+1

con

16

+1

int

6

-1

sab

10

0

car

8

0

pv

22

mov

9

def

15

atq

+1

ins

+3

pod

0

armas

Espada a 2 manos - Atq +3 - Daño 1D10+3

Ballesta ligera - Atq +1 - Daño 1D4+1

Daga - Atq +3 - Daño 1D4+3

equipo

Cota de mallas, Antorcha (2),

Cantimplora, Carcaj (20 virotes),

Yesca y pedemal

Mochila, Raciones de viaje (7),

Cuerda común (15 metros),

12 m.o., 6 m.p.

BERRIN PINTARROJA

Vieja Escuela

• el juego de rol •

nivel

px

1

nombre

Berrin Pintarroja

raza

Mediano

clase

Guerrero

talentos

Escurridizo / Certero

trasfondos

Dependenciero y manipulador

Tiene una gran verborrea y

muy buena puntería.

habilidades

alerta 0

comunicación +2

manipulación 0

erudición 0

subterfugio +1

supervivencia +1

fue

9

0

des

15

+1

con

8

0

int

11

0

sab

9

0

car

16

+1

pv

8

mov

9

def

13

atq

2

ins

4

pod

0

armas

Dorra (1D4)

Honda (1D4+1)

Daga (1D4)

equipo

Saco

Yasca y pedernal

Cuerda fina pero resistente (10 mts.)

TRASFONDO

Berrin es un mercenario pendeciero y manipulador. Desde pequeño se metía en líos, pero solía salir airoso gracias a su verborrea y capacidad de echarle la culpa de todo a los demás (hay quien dice que sería un perfecto alcalde de ciertas ciudades costeras). Pero en su pueblo lo calaron pronto y ya no es bienvenido, así que tiene que labrarse la vida como matón o lo que se precie. Tiene una excelente puntería y un tiro suyo es tan dañino como su lengua, proclive al insulto y la provocación. Sus pocos amigos le dicen que vivirá poco por su tendencia a poner moteles, insultar a otras razas y meterse en trifulcas (de las que tienen la culpa siempre los demás). Solo es fiel al dinero y los planes de quien quiera contratarle y aguantar su tendencia a manipular a los grupos de aventureros de los que forma parte.

Su tarifa es económica, 1 moneda de oro al día. Pero Berrin sabe que siempre obtendrá algo más de cada contrato, lo sepa su contratador o no.

Mieja
Escuela
• el juego de rol •

nível
3
pr

nombre
Breogán
raza
Humano
clase
Guerrero
talentos
Adaptable, impetu emprendedor,
trasfondos
Ballenero de la costa de la muerte
lucha cuerpo a cuerpo con arpón,
Marcado por los piratas
ataques múltiples

habilidades
alerta +2
comunicación
manipulación
erudición +2
subterfugio +1
supervivencia +3

fue	17	+1	pv	19
des	16	+1	mov	12
con	13	0	def	13
int	14	0	atq	+2
sab	11	0	ins	+3
car	9	0	pod	0

armas	equipo
Arpón (1D6)	Armadura de cuero (+2)
Daga para destripar pescado (1D4)	

TRASFONDO

Breogán pertenece a una familia de balleneros tradicionales en las aguas más bravas del reino. Su suerte cambiaría cuando su pueblo fue atacado por piratas. Gracias a su destreza con el arpón, pudo hacer frente a los saqueadores, llegando a matar a varios de ellos.

Sin embargo, los bucaneros lograron apresarlos y su capitán, mediante un hierro ardiente, marcó la mano zurda del muchacho con el dibujo de una calavera con una cruz en la frente, indicando que todo pirata que viese dicha marca no debería tener piedad con él. Acto seguido, el filibustero mandó ejecutar a todo el pueblo ballenero delante de los ojos del joven arponero, quedando él como único superviviente.

Desde entonces, tapándose la mano con un guante para evitar ser reconocido, Breogán vaga por las costas ofreciéndose como mercenario para cualquier aventura en el mar, saquear cuevas legendarias llenas de ricos tesoros piratas o guiar a los aventureros en las ruinas de extintos reinos marítimos. De esta forma, piensa que logrará encontrarse con aquel capitán pirata y vengar la muerte de los habitantes de su pueblo.

Cobra 200 monedas de oro.



Simon '17.

LARS "RATA"

Mieja Escuela

• el juego de rol •

px

caza

Lars "Rata"

Humano

Bribón

trasfondos

Impetu emprendedor

Asistente del mago UnDarak en su vejez

Adaptable, Emboscar y Dedos

Lider de Culto a uno de los dioses

ágiles

innombrables

Fue

alerta + 2

comunicación + 1

manipulación + 3

erudición

subterfugio + 2

supervivência

Des

con

int

gab

car

ps

mov

der

atq

ing

pod

equipo

Daga (104, 4 mts)

Amadura de cuero (+2)

Espada corta (1D6)

Mochila

Vesca y pedernal

Cuerda (15 mts)

Herramientas de ladrón

Antorcha (1h) x 2

52 m.o.

TRASFONDO

Lars, o "Rata" que es como todo el mundo le conoce, es un saqueador de tumbas de unos 30 años, de aspecto "desagradable", ropa muy sucia y dudosos modales. Lleva más de 20 años en el negocio y siempre va cargado con una voluminosa mochila en la que transporta todos sus utensilios; herramientas que utiliza para hacer lo que mejor sabe hacer: entrar, saquear y huir.

Sueldo: 3 monedas de oro al día (+ gastos).

GUMNAR GRANMAZO

Wieja Escuela

• el juego de rol •

nivel

1

pr

0

nombre

Gumnar Granmazo

raza

Enano

clase

Guerrero

talentos

Afin a la piedra. Infravisión

Lucha con arma a dos manos

Ataques múltiples

trasfondos

Cantero enano. Quiere dinero para

matar goblins y emborracharse, no

necesariamente en ese orden

habilidades

alerta +1

comunicación 0

manipulación +1

erudición 0

subterfugio +1

supervivencia +1

fue

14

0

des

8

0

con

11

0

int

14

0

sab

8

0

car

7

0

pv

8

mov

9

def

10

atq

0

ins

+1

pod

0

armas

Maza pesada 1D6

Daga 1d4, 4 mtos

Honda, 1D4, 20 mtos

Mallas +4

equipo

Jarra de cerveza ancestral

4 frascos de aceite

Cantimplora, cuerda (15 mtos)

10 piquetas de hierro, farol de ojo de buey,

Mochila, 7 raciones de viaje, saco de dormir

Yesca y pedernal, palanca

1083 m.o. y 7 m.p.

TRASFONDO

Cantero enano. Quiere dinero para matar goblins y emborracharse, no necesariamente en ese orden.

Mieja
Escuela

• el juego de rol •

nível

pr

1

0

nombre

Kraradar

raza

Enano

clase

Guerreiro

talentos

Afin a la piedra, Infravisión,

Ataque múltiple

Lucha con hacha y escudo

trasfondos

Soldado del clan Dicos Helados

habilidades

alerta 1

comunicación 0

manipulación 1

erudición 1

subterfugio 0

supervivencia 1

fue

16

+1

des

13

0

con

15

+1

int

8

0

sab

12

0

car

11

0

pv

9

mov

9

def

15

atq

+2

ins

+1

pod

0

armas

Hacha de batalla (1D8)

equipo

Cota de mallas, Escudo, Vendas para heridas (3)

Yasca y pedernal, Raciones comunes (3)

Mochila (10 kg), Farol ojo de buey,

Garfio de escalada, Cantimplora (2 l),

Cuerda común (15 metros),

piquetas de hierro (10)

Saco de dormir

TRASFONDO

Kraradar es un soldado enano procedente de las montañas de los Picos Helados. Como soldado combatió contra los invasores orcos y gobelinos pero perdieron la guerra. Decidió abandonar su tierra natal con la promesa de recuperarla algún día. Emprendió la búsqueda de un arma legendaria llamada “Hacha rúnica destroza-cráneos”.



Vieja Escuela

• el juego de rol •

nivel

6

px

30

nombre

Drolo

raza

Humano

clase

Guerrero

talentos

Imp. Emprendedor, Adaptable,

Ataque certero, Lucha con espada

y escudo (+1), Ataques múltiples

trasfondos

habilidades

alerta 3

comunicación 0

manipulación 2

erudición 2

subterfugio 2

supervivencia 7

fue

15 +1

des

7 0

con

17 +1

int

12 0

sab

6 -1

car

6 -1

pv

40

mov

12

def

+4

atq

+3

ins

+1

pod

0

armas

Espada larga 1D8

Espada a 2 manos 1D10

Cuchillo carnicero desgastado 1D6

Daga corta afiladisima para

limpiarse los dientes 1D4

equipo

Escudo (+1)

Colección anillos de victimas

Saquito de cuero con algo "para limpiar"

Armadura mallas (+4)

Cuerda común (15 metros),

Botella de Sagreardiente (receta original)

100 m.o.

TRASFONDO

El ultimo de los caballeros caníbales de la tierra del lago azul. Tras caer su extirpe completa, una vez descubiertas sus curiosas aficiones gastronómicas, Drolo se ofrece como guerrero de fortuna a quien se atreva a viajar con él. Oculta su “curiosa” afición a los que le contratan y se apaña de misión en misión haciéndose algún tentempié con alguna víctima de sus trabajos.

Cita: "Bruuuuup... Qué rico estaba el rey Joric... Digoooo... Qué rico que era... Qué de plata”.



Vieja
 Escuela

• el juego de rol •

nivel

px

0

nombre

El Botele

raza

Mediano

clase

talentos

Escurridizo

Certero

trasfondos

Buscador de oro

habilidades

alerta +2

comunicación

manipulación

erudición +2

subterfugio +1

supervivencia +3

fue

9

0

des

13

0

con

11

0

int

8

0

sab

9

0

car

12

0

pv

3

mov

9

def

10

atq

0

ins

0

pod

0

armas

Tirachinas (1D4)

Diqueta (1D4)

equipo

Tamiz

Cuerda

Cantimplora

TRASFONDO

Pediré 1 m.o. al día, pero si el trabajo incluye buscar tesoros no dudará en bajar la tarifa.

Lo de buscador de oro es una manera de justificarse y evitar dedicarse a un trabajo serio.

Wieja Escuela
• el juego de rol •

nivel

7

pr

30

nombre

Riditan

raza

Humano

clase

Mago

talentos

Adaptable, Impetu emprendedor

Sensibilidad mágica, Transferir

esencia, Sirviente animal: Suricato

trasfondos

Asistente del mago UnDarak en su vejez

Lider de Culto a uno de los dioses

innombrables

habilidades

alerta +3

comunicación +5

manipulación 0

erudición +6

subterfugio +2

supervivencia 0

fue

6

-1

des

9

0

con

9

0

int

16

+1

sab

6

-1

car

15

+1

pv

4

mov

12

def

10

atq

+2

ins

+7

pod

10

armas

Espada a 2 manos - Atq +3 - Daño 1D10+3

Ballesta ligera - Atq +1 - Daño 1D4+1

Daga - Atq +3 - Daño 1D4+3

equipo

Libro de Hechizos,

Tunica marrón por la suciedad,

El saco sin fondo,

Castillo (con todo lo que supone),

150 m.o.

Antiguo asistente y cuidador del mago **UnDarak**, un poderoso hechicero que veía como sus últimos días llegaban. A parte de las tareas de limpieza y aseo del castillo del mago y de su decrepito cuerpo, **Riditan** disponía de bastante tiempo para aprender las oscuras artes que su maestro le ofrecía. Libros, noches sin dormir memorizando rituales olvidados, clases con UnDarak hasta caer inconsciente. Allí supo de la entidad **Iaëh'ja**. Cuando el mago murió Riditan era una persona poderosa. No solo a nivel arcano, sus dotes de comunicación eran altas. Su conocimiento chocaba contra la incultura de la sociedad. No es de extrañar, que Riditan encontrara un grupo fiel de seguidores. **Iaëh'ja** era su dios, su señor. Un ser olvidado hace eones.

Pero dichoso es el destino de los que juegan con fuerzas a las que no pueden alcanzar. Riditan poco a poco perdió su cordura. Año tras año su cabeza se tornaba un amasijo de locuras, llantos, risas y balbuceos. Tanto que los propios miembros del culto decidieron sacrificarlo. Esa noche el culto dejó de existir: Riditan mató a todos.

Iaëh'ja ante tal sacrificio dio muestras de su poder, ofreciéndole un regalo al hechicero. El saco sin fondo: un objeto bastante poderoso que absorbe la memoria de todo aquel que se quede mirando dentro.

Riditan aceptó el presente y sabiendo qué poder tenía el saco, miró hacia el fondo durante unos segundos. Quería quitarse de su cabeza todo el mal había causado. Su memoria se perdió en el abismo...

Años después, Riditan ha recobrado sus conocimientos arcanos. Aunque su locura se ha mitigado de forma moderada, no recuerda nada de todos los años en el culto. Tiene ganas de salir del castillo y ayudar por una modesta suma de dinero a todo aquel que se lo pida. Recientemente ha conseguido descifrar ese objeto que le acompaña sintonizando con él. Un saco cuya procedencia desconoce. No consigue entender por qué tiene tal objeto de poder entre sus manos.

Han pasado 8 años de aquello... Riditan empieza a recordar cosas...

El saco sin fondo.

Requiere sintonizar 14+: Un saco de apariencia desgastada y sucia. Cerrado en su apertura con un par de pitas. Si alguien mira unos segundos al fondo, Tirada de Instintos Sabiduría 11+. Si falla, perderá la memoria 1D10 años. Recobrará muy poco a poco según pasa el tiempo. A expensas de guardar cosas, es válido como un saco normal.

Vieja Escuela

• el juego de rol •

nivel

pr

1

nombre

FĚanor

raza

Elfo

clase

Hechicero

talentos

Sensibilidad mágica

Transferir esencia

trasfondos

Tras aprobar su examen de la

torre de magia su tótem, el dragón,

apareció en su piel dándole fuerza

habilidades

alerta 0

comunicación +2

manipulación 0

erudición +1

subterfugio +1

supervivencia 0

fue

9

0

des

13

0

con

14

0

int

15

+1

sab

12

0

car

9

0

pv

4

mov

12

def

10

atq

0

ins

0

pod

1

armas

Daga (1D4)

Armadura de cuero (+2)

equipo

Raciones de viaje (6)

Vendas para heridas (3)

398 m.o.

TABLA DE TRUCOS SUCIOS

Regla opcional: todos los mercenarios tendrán un talento extra: **“Trucos sucios”**.

Es esa habilidad intrínseca a todo superviviente de la mala vida que ha sobrevivido a demasiadas aventuras mortales.

Al comenzar la partida ganan una serie de PUNTOS con los que hacer unas cuantas cosas dignas de todo mercenario que se haga llamar así.

Este Talento te da UN PUNTO cada cinco niveles. Por cuestiones narrativas el DJ puede darle los puntos que crea conveniente al mercenario que cree. ¡Faltaría más! ¡Que esta gente está llena de trucos marrulleros!

- **Apagón antimagia**. Y de repente hago chas y se acaba la magia este turno. El mercenario tiene un anillo/papiro/bota... Antimagia que anula efectos de conjuros y bonos surtidos de armas todo sea dicho. ¡Un punto y se acabó la fantasía!
- **Superviviente** (aún muerto...Está vivo!). Incluso llegando a los cero puntos de vida (o menos) una vez por sesión puede gastar **un punto** de trucos sucios. Y recuperar increíblemente la energía vital hasta los 3 puntos de vida. ¿Magia? ¿Resistencia inhumana? ¿Su abuela era un orco?...
- **Parece desarmado... Pero no**. Daga voladora cuando menos te lo esperes. Por **un punto** y aunque vaya desnudo, el mercenario se sacará de algún rincón insólito (a discreción del DJ) un arma con la que atacar. ¿Había escondido una daga en la arena? ¿Ha visto un hueso afilado tirado? ¿Su brazo izquierdo es extraíble y es una maza?.
- **¡Arena en los ojos!** En un combate por sesión de juego, el mercenario puede usar este truco sucio en una pelea para darle un

giro al típico combate en el que vayan perdiendo los jugadores (¡o el mercenario!). Arena en los ojos en el momento mas malo del combate, una pócima explosiva que saca de la manga, ese anillo de rayo que nadie había visto (cualquier recurso a manos de DJ que le de un respiro al grupo... No que les salve, ¡ojo!).

-
- **¡Esbirros!** El mercenario tiene unos **compinches** escondidos hasta este momento... Listos para ayudarlo (¡a saber qué pretende!). Momento para la creatividad del DJ. ¿Cuatro goblins amaestrados? ¿Ese oso tan raro que nos seguía por el monte? ¿La banda de Roz el Roido esta de tu parte?



MERCENARIOS

¿Nunca te has planteado jugar una partida rápida y has necesitado tener un pnj listo o un personaje creado para un jugador que se arrima a última hora a la partida?.

Este suplemento viene en tu ayuda.

Varios autores de la comunidad han respondido a la llamada de Eru Belleman y han compartido sus creaciones y ahora en este suplemento los tienes todos ordenados.

Además un par de reglas complementarias para trucos sucios y sobre la paga a los mercenarios.

Tendrás una versión imprimible y una versión digital indexada.

Esperamos que disfrutes del trabajo de estos autores y que Vieja Escuela se convierta en tu juego de cabecera.



COMPATIBLE CON
**VIEJA
ESCUELA**
- JUEGO DE ROL -



*Antonio
García '18*