

Vieja  
Escuela



grapas&mapas

# Vieja Escuela

## el juego de rol

Escrito por Javier “cabohicks” García

Editado por Eneko Menica y Eneko Palencia

*grapas&mapas*

Recopilación de material publicado en los números 2 y 3 del fanzine Vieja Escuela. <http://viejaescuela.nogarung.com>

El texto recogido en este juego se considera Open Game Content bajo la licencia OGL 1.0a de Wizards of the Coast (página 16). El arte, estilo de la maquetación y los términos Vieja Escuela y Vieja Escuela: el juego de rol, se consideran Product Identity, y quedan bajo licencia Creative Commons Reconocimiento – NoComercial – CompartirIgual (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>)

Las ilustraciones y fotografías utilizadas en este juego pertenecen al dominio público.

## índice

Capítulo I: Creación de personajes .....	2
Capítulo II: Reglas de juego .....	6
Capítulo III: Magia y hechicería.....	10
Capítulo IV: Monstruos y bestias.....	12
Apéndice T: Tablas .....	13
Hoja de personaje.....	15
Open Game License .....	16

# Capítulo 3: Creación de personajes

## Establece los Atributos

Todos los personajes tienen **6 atributos** principales que los definen: Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma.

Tira **3d6 siete veces** y asigna seis resultados a tu elección. Según el valor que asigne obtendrás un **modificador** para ese atributo:

Valor	Modificador
3	-2
4-6	-1
7-14	0
15-17	+1
18	+2

Los atributos pueden variar como resultado de enfermedades, conjuros, venenos o ataques especiales de los monstruos.

## Elige una Raza

### Elfo

Ganas los talentos **Vista Aguda e Infra-visión**. Tu movimiento (Mov) es de 12.

### Enano

Ganas los talentos **Afín a la Piedra e Infravisión**. Tu movimiento (Mov) es de 9.

### Mediano

Ganas los talentos **Escurridizo y Certe-ro**. Tu movimiento (Mov) es de 9.

### Humano

Ganas los talentos **Ímpetu Emprenedor y Adaptable**. Tu movimiento (Mov) es de 12.

## Elige tu Clase

### Guerrero

Ganas los talentos **Lucha con X y Ataques Múltiples**. Puedes usar cualquier arma y armadura. Dado de Aguante (DA): d8.

### Hechicero

Ganas los talentos **Sensibilidad Mágica y Transferir Esencia**. Solo puedes usar dagas, bastones y hondas. No puedes usar ninguna armadura. Dado de Aguante (DA): d4.

## Bribón

Ganas los talentos Emboscar y Dedos Ágiles. Puedes usar cualquier arma pero solo armaduras ligeras (cuero). Dado de Aguante (DA): d6.

## Elige tus Habilidades

Todos los aventureros empiezan a nivel 1 con **4 puntos** para asignar entre las 6 habilidades disponibles. Cada habilidad solo puede recibir un punto como máximo. Las habilidades disponibles son: Alerta, Comunicación, Manipulación, Erudición, Subterfugio y Supervivencia.

## Define tu Trasfondo

Describe con una frase qué ha hecho tu personaje antes de dedicarse a la aventura: soldado en las guerras del norte, asistente del gran templo de Curias, custodio en la Gran Biblioteca Púrpura, cazador de los Kuanda o pirata en las costas de Landar son solo algunos ejemplos.

## Compra tu Equipo

Empiezas con  $3d6 \times 10$  monedas de oro (mo). Un personaje **puede cargar tantos bultos como puntuación de Fuerza tenga**. Si sobrepasas ese límite pasarás a estar sobrecargado y tirarás con desventaja cuando ataques o realices pruebas relacionadas con el movimiento.

Consulta las tablas de equipo en el Apéndice T (pág. 13).



## Calcula el resto de tus Rasgos

### Movimiento (mov)

Indica el número de metros que se puede andar por asalto (10 segundos). x2 si se corre. En un turno (10 minutos) se puede mover Mov x 60 metros (x2 corriendo).

### Puntos de Vida (pv)

A nivel 1 anota el número máximo del Dado de Aguante de tu Clase (4 para d4, 6 para d6 y 8 para d8) más tu modificador por CON.

### Defensa (def)

La base es 10. Cuanto más alto mejor. Suma tu modificador por DES y los bonos por la armadura y escudo que lleves.

# Talentos

Talento	Explicación
Adaptable	De alguna forma tienes facilidad para adaptarte a cualquier ambiente y entorno. Ganas un modificador adicional de +1 a tu rasgo de Instintos.
Afín a la Piedra	Tienes ventaja en cualquier prueba de Erudición relacionada con el trabajo sobre piedra. También puedes hacer una prueba de Alerta para detectar trampas hechas sobre roca.
Ataques Múltiples	Al abatir a un enemigo puedes realizar inmediatamente otro ataque. De esta forma puedes encadenar tantos ataques EXTRA como nivel tengas.
Certero	Tienes un bono adicional de +1 en todos los ataques de proyectiles.
Dedos Ágiles	Tienes ventaja en las pruebas de Manipulación que requieran precisión (por ejemplo abrir cerraduras o sustraer las posesiones de otra persona).
Emboscarn	Tienes ventaja en las pruebas de Subterfugio basadas en moverse en silencio y en ocultarse en las sombras. Añade 1d6 al daño cuando ataques a un blanco desprevenido.
Escurridizo	Tienes ventaja en las pruebas de Subterfugio relacionadas con moverse en silencio.
Ímpetu Emprendedor	Vives la vida con intensidad. Ganas un trasfondo adicional.
Infravisión	Ves en la oscuridad hasta 20 metros. La visión se basa en el calor desprendido por los objetos.
Lucha con X	Sustituye X por: arma de mano y escudo o dos armas de mano o armas a dos manos o armas de proyectiles. Peleando de esa forma ganas +1 al ataque y al daño.
Sensibilidad Mágica	Puedes gastar puntos de poder (Pod) para realizar conjuros.
Transferir Esencia	Puedes convertir 3 puntos de vida en un punto de poder (Pod).
Vista Aguda	Tienes ventaja en las pruebas de Alerta basadas en la vista.



## Tabla de avance por nivel

Nivel	Guerrero			Hechicero			Bribón		
	Atq	Pod	Ins	Atq	Pod	Ins	Atq	Pod	Ins
1	+0	0	+1	+0	1	+0	+0	0	+0
2	+1	0	+2	+0	2	+1	+0	0	+1
3	+1	0	+3	+0	4	+2	+1	0	+2
4	+2	0	+4	+1	5	+3	+1	0	+3
5	+2	0	+5	+1	7	+4	+2	0	+4
6*	+3	0	+6	+2	8	+5	+2	0	+5
7	+4	0	+7	+2	10	+6	+3	0	+6
8	+5	0	+8	+3	12	+7	+3	0	+7
9	+6	0	+9	+3	14	+8	+4	0	+8
10	+7	0	+10	+3	15	+9	+5	0	+9
11**	+7	0	+11	+4	17	+10	+5	0	+10
12	+8	0	+11	+4	19	+10	+6	0	+11
13	+9	0	+11	+4	20	+10	+7	0	+11
14	+9	0	+11	+5	22	+10	+7	0	+11

\* Los personajes ganan un nuevo talento a este nivel (ver pág. 9).

\*\* Los personajes ganan un nuevo trasfondo a este nivel (ver pág. 9).

### Ataque (atq)

Consulta la tabla de avance por nivel y anota el bono para tu nivel y Clase. Para los ataques cuerpo a cuerpo añade tu modificador de FUE (también al daño que hagas). Para proyectiles suma el de DES.

### Instintos (ins)

Es un modificador que se aplica a las tiradas para resistir o evitar peligros de forma instintiva. Consulta la tabla de avance por nivel y anota el bono para tu Clase.

### Poder (pod)

Puntos para gastar en conjuros si se dispone del talento **Sensibilidad Mágica**. Suma tu modificador de INT al total que viene listado en la tabla de avance por nivel.

### últimos toques

Escribe un par de líneas sobre las ambiciones y objetivos de tu aventurero y consulta las reglas específicas de tus talentos.

# Capítulo III:

## Reglas de juego

### Resolver acciones

La regla más importante es aplicar el **sentido común**. El DJ (director de juego) decide cuando una acción tiene éxito sopesando la explicación dada por el jugador y su Clase. Si es necesario tirar, se lanza **1d20** y se suman los puntos de la habilidad más relacionada con la acción o el modificador de un atributo. Un resultado de **11+** suele ser un éxito aunque el DJ puede aumentar o disminuir este valor dependiendo de la dificultad de la acción y de la situación específica (**14+, 17+, etc.**).



Un resultado natural de 20 es **siempre un éxito** y un resultado natural de 1 es siempre un fallo.

### Trasfondos

Un jugador puede aducir que uno de sus trasfondos le aporta ventaja en la realización de una acción. Si hay algo de relación entre la acción y el trasfondo, el DJ puede otorgar un bono adicional de **+2**. Si hay mucha relación puede permitir que la tirada se haga con ventaja.

### Ventaja y Desventaja

Cuando un personaje debe tirar con ventaja o desventaja se lanzan **2d20**. Con ventaja se elige el resultado **más alto** y con desventaja el resultado **más bajo**.

### Control del Tiempo

El DJ establece bajo su criterio cómo va transcurriendo el tiempo dentro del mundo de juego. Sin embargo, el combate se suele dividir en **asaltos** (10 segundos), mientras que el tiempo de exploración se divide en **turnos** (10 minutos). De esta forma es fácil controlar, por ejemplo, cuándo se termina una antorcha (1 hora) o una carga de aceite (4 horas).

# Combate

En combate se actúa por **orden de DES**.

Primero el personaje con mayor puntuación. Para impactar (tanto en CaC como con proyectiles) se lanza 1d20 y se suma el **bono de Atq** con el arma. Si el resultado es mayor o igual al valor de **Defensa** del blanco se tiene éxito. Se tira entonces el **daño** indicado por dicha arma, que se resta de los puntos de vida (PV) del blanco.

## Críticos

Se considera que un ataque es un crítico si el resultado del ataque fue un **20 natural** (19 y 20 para Guerreros con el talento **Ataque Certero**). En ese caso, el atacante propone una **consecuencia especial** derivada de su ataque. El DJ tiene la última palabra a la hora de aceptar la propuesta del jugador, aunque siempre es posible elegir causar daño máximo + 1.

En el resto de los casos, primero se calcula el daño de la forma habitual y luego se aplica el efecto propuesto. Los jugadores pueden describir cualquier consecuencia que deseen, aunque para mantener el juego dentro de unos márgenes razonables, la idea es que mecánicamente se represente como la pérdida de una pieza de equipo (un escudo, el arma, etc.), se dañe la armadura (que baja en un punto durante el resto del combate), que el próximo ataque que reciba el blanco se haga con ventaja, que el blanco pierda su próximo ataque o que el blanco se vea desplazado de su posición actual.



## Pifias

Se considera que un ataque es una pifia si el resultado del ataque fue un **1 natural**. En ese caso, el personaje o criatura ha quedado desequilibrado o ha dejado su guardia abierta. Hasta que se inicie su próximo asalto de combate, todos los ataques que se hagan contra él se harán con ventaja.

## Muerte y curación

Un personaje que llega a 0 o menos puntos de vida cae **incapacitado** y no puede actuar. Si sus puntos de vida no vuelven a ser superiores a 0 en menos de 10 asaltos habrá **muerto**. Un personaje que descance durante un día entero recupera tantos PV como nivel posea. Aplicar vendas (una sola vez por combate) permite recuperar 1d4 puntos de vida.

## Peligros e instintos

El DJ puede permitir que un personaje intente evitar o mitigar los efectos de algunos conjuros mágicos, de venenos, enfermedades ó de trampas. En esos casos se hace una tirada de Instintos. El personaje lanza **1d20** y suma su **bono de Instintos** y el **bono de un atributo** dictado por el DJ (por ejemplo CON para venenos, DES para esquivar una trampa, CAR para resistir el control mental, etc.). El DJ debe establecer el valor a superar en la tirada dependiendo del nivel del conjurador, de la potencia del veneno o de lo bien fabricada que esté la trampa (11+, 14+, etc.).

## Salud Mental

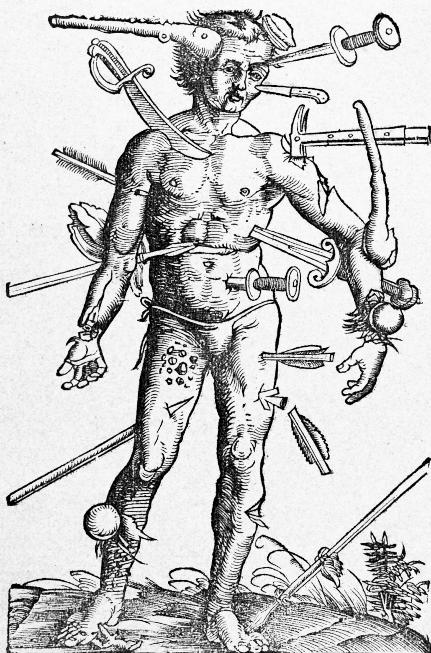
Cualquier aventurero que se precie de serlo acabará topándose con horrores sobrenaturales, fuerzas antinaturales y seres demoniacos. No son pocos los que acaban sucumbiendo a la locura. De hecho, toparse con hechiceros o sacerdotes dementes es uno de los clichés más típicos de los relatos de espada y brujería. La característica de Sabiduría de un personaje mide su salud mental. Un personaje con un valor de 3 apenas estará lúcido, confundirá realidad con fantasía y estará al borde de la más absoluta locura. Los aventureros que caigan por debajo de ese valor enloquecen por completo y pasan a ser personajes no jugadores mientras no cambie su valor de Sabiduría.

Cuando un personaje presencia algún horror indescriptible o hace uso de la magia más peligrosa (nigromancia, contacto con seres extraplanares, sondeo

mental de criaturas antinaturales, etc.), debe hacer una **tirada de Sabiduría**. El DJ establece la dificultad dependiendo de la severidad del horror presenciado o la potencia de la magia empleada (11+, 14+, 17+, etc.). Si el personaje falla la tirada, pierde **1d6** puntos de Sabiduría de forma **temporal**. Si el resultado es un 6, uno de los puntos se pierde de forma **permanente**. Los puntos temporales se recuperan a una tasa de 1 punto por día completo de descanso.

## Subir de nivel

Al final de cada sesión de juego el DJ otorga entre **0 y 3 puntos** de experiencia (PE) a cada jugador. 2 PE es el valor “normal”, pero el DJ debería otorgárselos dependiendo de la dificultad de los retos superados. Por cada **10 PE** acumulados se sube un nivel. En ese caso



se lanza el Dado de Aguante apropiado y se suma el resultado a los puntos de vida del aventurero. También hay que asignar **2 nuevos puntos a habilidades** (1 como máximo por habilidad sin que ninguna sobrepase los 10 en total) y se ajustan otra vez el resto de rasgos según lo indicado en la tabla de avance por Clase.

## Nuevos Talentos

Al sexto nivel, todos los aventureros ganan un nuevo talento.

### Guerrero

**Ataque Certero:** consigues un éxito automático o crítico cuando atacas con cualquier arma –incluso naturales– y obtienes un resultado natural de 19 o 20 en la tirada.

### Hechicero

**Sirviente Animal:** un pequeño animal (ratón, cuervo, comadreja, etc.) se convierte en tu familiar. Puedes darle órdenes sencillas con la voz o mentalmente hasta cinco kilómetros de distancia. En este último caso debes concentrarte y gastar un punto de Poder. Mientras permanezcas concentrado podrás ver y oír todo lo que perciba tu familiar. Si por cualquier razón muriese, no podrás invocar otro familiar hasta que alcances un nuevo nivel.

### Bribón

**Leer Magia:** eres capaz de usar pergaminos mágicos como si fueras un Hechicero cinco niveles inferior. Por tanto, a nivel 6 activarás los pergaminos como si fueras un hechicero de nivel 1.



## Nuevos Trasfondos

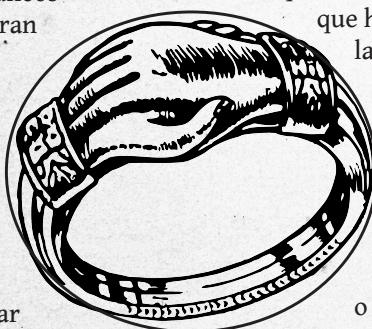
Al alcanzar el nivel 11 todos los aventureros ganan un nuevo trasfondo. En este punto se considera que son personajes de gran fama y relevancia, y probablemente han ganado títulos y tierras que gestionar. Por tanto, este nuevo trasfondo debe estar obligatoriamente relacionado con sus andanzas y estatus. Protector de Aguasnegras, Conde de Fronteranorte, Maestro del gremio de ladrones de Puertogrís, Archimago de la torre de Farinoa, etc. Aparte de los beneficios normales que otorga cualquier trasfondo, estos nuevos trasfondos pueden proporcionar beneficios y obligaciones adicionales en forma de impuestos, vasallos, aprendices o costes de mantenimiento, siempre bajo el criterio del DJ.

# Capítulo III:

## Magia y hechicería

Cuando un hechicero quiere lanzar un conjuro, primero debe darle "forma" mediante un **nombre**: "amistad", "sanar heridas", "amortiguar caída", etc. Entonces negocia con el DJ los efectos exactos y cuántos puntos de poder (Pod) serán necesarios. El DJ tiene la última palabra y puede demandar que se haga un **sacrificio extra** en oro, puntos de vida o puntos de atributo si los resultados buscados son especialmente poderosos. Como orientación, por cada d6 de daño, curación o niveles afectados se requiere 1 Pod. Normalmente los conjuros son instantáneos (curación y ataque) o duran a lo sumo un día, siendo lo habitual un combate. El DJ puede dictaminar que los objetivos de un conjuro tienen derecho a una **tirada de Instintos** para evitar o resistir los efectos. En ese caso el valor a superar será 10 + el nivel del lanzador.

A continuación se muestran a modo de guía los nombres de algunos conjuros: detectar magia, curar heridas, dormir, escudo, hechizar persona, leer idiomas, leer magia, luz, protección contra el mal, proyectil ácido, cerradura, detectar invisibilidad, detectar el mal, levitar, localizar objeto, leer mente, bola de fuego, eliminar maldición.



### Objetos mágicos

Los objetos mágicos son una de las recompensas más buscadas y peligrosas que existen. Su forma y poderes solo están limitados por la imaginación del DJ. Cualquier objeto común es susceptible de tener contrapartidas mágicas (armas, armaduras, ropa, etc.).

Los objetos mágicos más comunes -si es que se puede usar esta palabra- son las **pociones** y los **pergaminos**. También son relativamente los más seguros,

aunque no son pocos los aventureros que han sucumbido al activar la maldición encerrada en un pergamino o han ingerido un veneno al confundirlo con una poción de curación. Cuando se usa cualquiera de ellos -ya sea bebiendo la poción o leyendo en voz alta el pergamino-, se desencadena

la magia que encierran y quedan agotados. Cualquier aventurero puede beber una poción, pero solo los **Hechiceros** y los **Bribones** con el talento **Leer Magia** pueden usar pergaminos, no requiere Puntos de Poder, pero sí que el poseedor tenga el nivel requerido en la descripción del pergamino. Como el resultado no deja de ser igual

que lanzar un conjuro, deben aplicarse todas las reglas habituales, incluida la posible pérdida de Salud Mental.

**Los objetos hechizados** son sin duda los más poderosos y únicos. También son los más peligrosos, ya que la mayoría están dotados de inteligencia propia. Cualquier objeto que no entra en la categoría de poción y pergamo se considera un objeto hechizado. Normalmente cualquier personaje puede utilizar uno de estos objetos, pero para poder utilizar los más poderosos, el aventurero tiene que **sintonizar** con él, algo solo al alcance de los Hechiceros.

Para sintonizar, el personaje debe gastar un punto de poder y realizar una **tirada de Carisma** contra la dificultad indicada en la descripción del objeto. Solo se puede hacer **un intento por día**, aunque no hay límite al número de intentos que un mismo personaje puede llevar a cabo. Algunos objetos realmente poderosos y extraños pueden requerir además del sacrificio de un punto en una de las características del personaje. El sacrificio solo tiene efecto si la tirada de sintonización tuvo éxito, y la característica en cuestión viene indicada en la descripción del objeto.

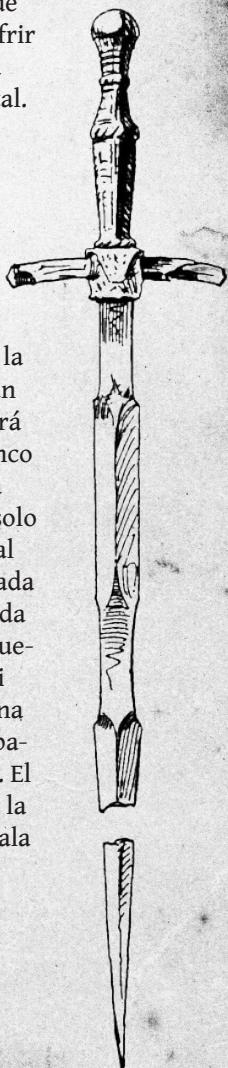
Por último, muchos objetos hechizados requieren también de una **palabra de mando**, una forma especial de **activación** o tienen un **número limitado de veces de uso**. Encontrar la información sobre cómo activar el objeto o cómo recargarlo es una gran fuente de aventuras. El límite es, una vez más, la imaginación del DJ. Como ejemplo, puedes encontrar a continuación la descripción de un par de objetos hechizados.

## Talismán de la Mente en Blanco

(Requiere sintonizar 14+): el talismán obliga a sacrificar un punto de Inteligencia tras sintonizar. Se activa en cuanto alguien trata de leer la mente del portador. El intento falla y hay que lanzar 1d20. Con un 20 natural, el proceso se invierte y el portador accede a la mente del atacante. Acceder a la mente de otra persona puede ser una experiencia traumática. El portador debe superar una tirada de Sabiduría contra 11+ o sufrir los efectos descritos en la sección sobre Salud Mental.

## Espada Danzarina

(No requiere sintonizar): la espada posee inteligencia propia. Para activarla se debe pronunciar el nombre de la espada -grabado en la propia hoja- y designar un oponente. La espada volará para luchar contra el blanco (Atq +4; Daño 1d8+4). Una vez iniciado el combate, solo se puede parar matando al portador o cuando la espada mata a su blanco. La espada disfruta combatiendo y pude dominar a su dueño. Si el portador recula ante una posible situación de combate, el DJ debe lanzar 1d20. El portador tendrá que usar la espada si el resultado iguala o supera su Inteligencia.



# Capítulo III:

## Monstruos y bestias

Los principales rasgos de un monstruo vienen determinados por su **nivel**. El nivel es directamente su **bono de Atq**, su **bono de Instintos** y cuantos **d8** se lanzan para calcular sus **puntos de vida**. El DJ debería inventar sus propios monstruos para sorprender a sus jugadores, otorgándoles talentos únicos y especiales. A continuación puedes encontrar un listado con algunos de los monstruos más habituales.

### Araña Gigante

Niv 1; Atq mordisco (1 pv + veneno); Def 11; Talentos: veneno mortal (Instintos CON 11+).

### Arpía

Niv 3; Atq garras (1d6); Def 12; Talentos: hechizar persona con su canción (se permite tirada de Ins).

### Ciervo Gris

Niv 3; Atq golpe (2d6); Def 11; Talentos: secreciones ácidas.

### Cubo Gelatinoso

Niv 4; Atq golpe (2d4); Def 11; Talentos: inmovilizar y disolver a sus presas en su interior.

### Doppelganger

Niv 4; Atq garra(1d12); Def 14; Talentos: copiar la apariencia de otros.

### Dragón Cromático

Niv 6-10 (depende de la edad del dragón); Atq 2 garras(1d6) y mordisco (2d10); Def 17; Talento: arma de aliento hasta tres veces al día.

**Dragón Negro:** aliento ácido; daño 4d6; éxito en Instintos reduce el daño a la mitad.

**Dragón Verde:** aliento gaseoso; daño 3d8; éxito en Instintos reduce el daño a la mitad.

**Dragón Blanco:** aliento escarcha; daño 2d12; éxito en Instintos reduce el daño a la mitad.

**Dragón Azul:** aliento rayo; daño 4d8; éxito en Instintos reduce el daño a la mitad.

**Dragón Rojo:** aliento fuego; daño 6d6; éxito en Instintos reduce el daño a la mitad.

### Esqueleto

Niv 1; Atq arma (1d6); Def 11; Talentos: inmune a cualquier efecto sobre la mente.

### Goblin

Niv 1; Atq arma (1d6); Def 12; Talentos: ninguno.

### Gobold

Niv 0 (1d4 pv); Atq arma (1d6); Def 13; Talentos: ninguno.

### Pecrófago

Niv 2; Atq golpe (1d6); Def 13; Talentos: paralizar 1d6 turnos cuando toca (Instintos FUE 11+).

### Ogro

Niv 4; Atq arma (1d8+1); Def 14; Talentos: ninguno.

### Orco

Niv 2; Atq arma (1d8+1); Def 13; Talentos: ninguno.

### Rata Gigante

Niv 0 (1d4 pv); Atq mordisco (1d4); Def 10; Talentos: transmitir enfermedad (1 entre 10).

### Trol

Niv 6: Atq garras (1d8); Def 15; Talentos: regenerar (recupera 3 pv por asalto salvo fuego o ácido).

### Vampiro

Niv 7; Atq mordisco (1d10); Def 17 (solo le afectan armas mágicas); Talentos: cuando hiere absorbe 1d4 puntos de CON de forma permanente que suma a sus puntos de golpe. Mueren instantáneamente ante luz solar directa.

### Zombí

Niv 2; Atq garras (1d6); Def 11; Talentos: inmune a cualquier efecto sobre la mente.

# Apéndice L: Tablas

Armas de Proyectiles	Daño	Disparos por asalto	Alcance*	Coste
Arco	1d6	2	60 metros	15 mo
Ballesta ligera	1d4+1	1	70 metros	12 mo
Daga	1d4	1	4 metros	2 mo
Honda	1d4	1	20 metros	2 mp
Lanza	1d6	1	8 metros	1 mo

\* Atacar a más de esta distancia implica desventaja. No se puede disparar a más del doble del alcance indicado en la tabla.

Arma cuerpo a cuerpo	Daño	Coste	Armadura	Defensa	Coste
Hacha de Batalla	1d8	5 mo	Cuero	+2	5 mo
Porra	1d4	0 mo	Anillos	+3	30 mo
Daga	1d4	2 mo	Mallas	+4	75 mo
Martillo de Guerra	1d4+1	1 mo	Placas*	+6	100 mo
Maza Pesada	1d6	10 mo	Escudo	+1	15 mo
Lanza	1d6	1 mo			
Bastón (a dos manos)	1d6	0 mo			
Espada Larga	1d8	15 mo			
Espada Corta	1d6	8 mo			
Espada a dos manos	1d10	30 mo			

\*Esta armadura solo permite un movimiento base de 6 metros como máximo y el personaje aplica las penalizaciones de estar sobrecargado.

Resumen de los bonos en combate por equipo		Dificultades habituales	
Usar escudo	+1 Defensa	Tarea sencilla o muy fácil	¿De verdad hace falta tirar?
Combatir con dos armas de mano	+1 a la tirada de Ataque	Tarea compleja o apresurada	11+
Arma de mano empuñada con dos manos	+1 a la tirada de Daño	Tarea difícil o bajo estrés	14+
		Tarea muy difícil o bajo mucho estrés	17+
		Tarea extremadamente difícil o en tiempo récord	20+

Equipo diverso*	Coste	Usos comunes de las habilidades	
Aceite para quemar (frasco)	5 mp	Alerta	Notar algo visible, oír un ruido, buscar en, o registrar un lugar, etc.
Agua sagrada (frasco)	25 mo	Comunicación	Influir, motivar, entenderse con otro seres, etc.
Antorcha (1 hora de luz)	1 mc	Manipulación	Abrir cerraduras, inutilizar el mecanismo de una trampa, robar una posesión sin ser descubierto, etc.
Cantimplora (2 litros)	1 mo	Erudición	Entender un escrito en una lengua antigua, conocer una leyenda local, conocer datos históricos, identificar a una criatura tras verla, etc.
Carcaj y 20 flechas	8 mp	Subterfugio	Deslizarse en silencio, ocultarse en las sombras, etc.
Cuerda común (15 metros)	1 mo	Supervivencia	Seguir un rastro, orientarse al aire libre, forrajejar para conseguir alimentos, etc.
Espejo, pequeño de acero	20 mo		
Estacas (4) y maza de madera	3 mo		
Farol con capuchón (4h de luz)	7 mo		
Farol de ojo de buey (4h de luz)	12 mo		
Garfio de escalada	1 mo		
Herramientas de ladrón	25 mo		
Instrumento musical	5 mo		
Libro de conjuros (50 hojas)	25 mo		
Mochila (10 kg de capacidad)	5 mo		
Palanca	2 mp		
Pértiga de madera (3 metros)	2 mp		
Piquetas de hierro (10)	5 mp		
Raciones comunes (1 día)	5 mp		
Raciones de viaje (1 día)	1 mo		
Saco (10 kilos de capacidad)	1 mo		
Saco de dormir	2 mp		
Símbolo religioso (plata)	25 mo	FUE	Resistir la paralización, resistir la petrificación, etc.
Vendas para heridas (x1)	1 mp	DES	Evitar caer por un pozo, esquivar un proyectil en el último segundo, esquivar un arma de aliento, evitar una bola de fuego, etc.
Yesca y pedernal	1 mp	CON	Resistir un veneno, sobreponerse a una enfermedad, evitar un contagio, etc.
Posada modesta (pensión completa)	5 mp	INT	Resistir el control mental sutil o la influencia no evidente, etc.
Posada corriente (pensión completa)	1 mo	SAB	Resistirse a una ilusión, evitar mirar un glifo o símbolo mágico, etc.
Posada lujosa (pensión completa)	3 mo	CAR	Cualquier efecto de control mental directo o intento evidente de influencia, etc.
Comida corriente	2 mp		
Botella de vino	2 mo		
Jarra de cerveza	1 mp		

\*Los objetos pequeños se pueden agrupar para formar "un bulto" a efectos de carga.

**1 moneda de oro (mo) = 10 monedas de plata (mp) = 100 monedas de cobre (mc)**

# Vieja Escuela

## • el juego de rol •

nível      px

*t*

nombre	raza	clase
talentos	trasfondos	

# habilidades

alerta	—
comunicación	—
manipulación	—
erudición	—
subterfugio	—
supervivencia	—

fue	— —	pv	—
des	— —	mov	—
con	— —	def	—
int	— —	atq	—
sab	— —	ins	—
car	— —	pod	—

## armas

## **equipo**

**OPEN GAME LICENSE Version 1.0a**

**The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.**

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor; (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game

Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

**15. COPYRIGHT NOTICE**

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Vieja Escuela Copyright 2016, Eneko Palencia y Eneko Menica.

Vieja Escuela: el juego de rol Copyright 2017, Javier García "cabohicks".

Saca los dados, el lápiz y la goma. Es hora de jugar como en los viejos tiempos.

Vieja Escuela es un retroclón minimalista, basado en el juego de rol más famoso de todos los tiempos.

Un manual condensado, con todas las reglas necesarias para poner en marcha una partida. Unas pocas páginas que aportarán muchas horas de aventuras.