

OFICIOS EN EL VIEJO MUNDO

Una descripción de Oficios

El libro de reglas de *WJDR* proporciona una lista de habilidades de *Oficio* sin una descripción de qué se permite que un personaje consiga con esas habilidades. Todas las habilidades de *Oficio* permiten a un personaje realizar su trabajo y generar ingresos modificados por una tirada de *Oficio* con éxito. Algunas habilidades de *Oficio*, por ejemplo Artista y Boticario, se han potenciado con reglas adicionales; mientras que otras como Mercader y Velero, no necesitan complicaciones. La lista de las habilidades de *Oficio* que no necesitan ninguna regla adicional es la siguiente: Calígrafo, Curtidor, Embalsamador, Granjero, Herrero, Joyero, Mercader, Minero, Molinero, Prospector, Sastre, Tonelero, Velero y Zapatero. No quiere decir que estas habilidades vayan a ser inútiles a lo largo de la campaña. El DJ podría y debería preparar situaciones donde una habilidad de *Oficio* resultara útil. Un Embalsamador podría detectar el olor de lociones de embalsamamiento en una casa, acortando la búsqueda del temido nigromante. Un Zapatero podría identificar el tipo de calzado usado al examinar una huella (encontrada con la habilidad de Rastrear), e indicar igualmente profesiones o clases sociales que podrían llevarlo. Las habilidades de *Oficio* restantes son: Armero, Arcabucero, Arquero, Artista, Boticario, Calafate, Cantero, Carpintero, Cartógrafo, Cervecer, Cocinero, Forjador de armaduras, Herbolario y Orfebre.

Armero - Puede fabricar y reparar armas adecuadas a su profesión como se describe en el artículo “**Fabricar o Reparar Armas y Armaduras**”.

Arcabucero - Puede fabricar y reparar armas de fuego adecuadas a su profesión como se describe en el artículo “**Fabricar o Reparar Armas y Armaduras**”. También

podría desatascar armas rápidamente o reparar armas desviadas.

Arquero - Puede fabricar y reparar armas de proyectiles adecuadas a su profesión como se describe en el artículo “**Fabricar o Reparar Armas y Armaduras**”.

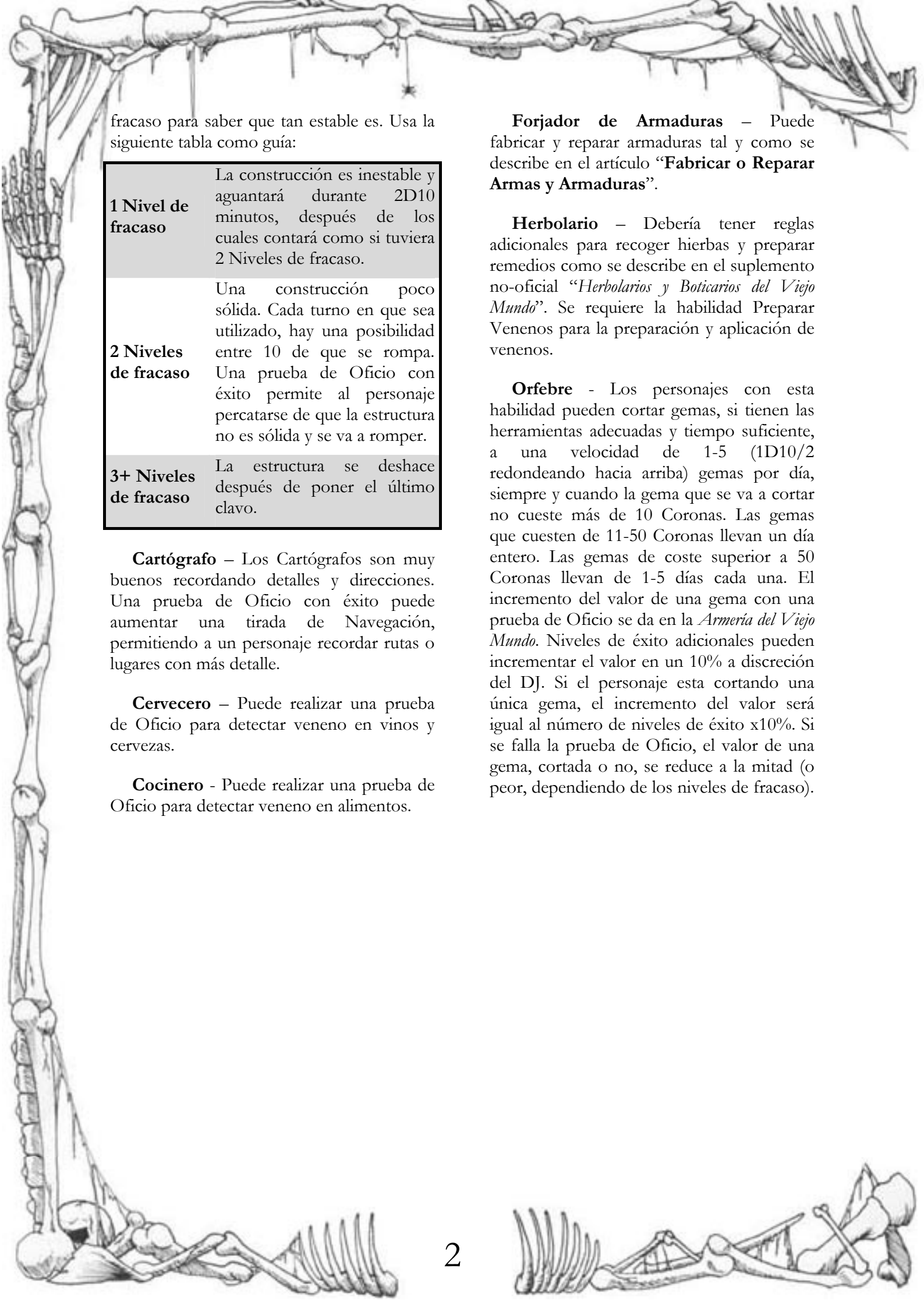
Artista - Además de la creación de arte para vender, el oficio de Artista también cubre a los pintores prestigiosos, etc. Un personaje con este oficio puede descubrir y realizar obras de arte falsas con una prueba exitosa de Oficio. Quizás también pueda hacerse una prueba enfrentada entre el falsificador y el otro artista. La dificultad de la tirada de Oficio se modifica por el número de semanas empleadas por el Artista. Después de una semana la prueba de Oficio es Muy Difícil. Cada semana adicional reduce la dificultad de la prueba un nivel: Difícil tras dos semanas, Normal tras cuatro semanas... El tiempo máximo que se puede emplear en una falsificación de una obra de arte es de dos meses.

Boticario - se describe en el libro básico de *WJDR* y en la *Armería del Viejo Mundo*, y se usa para preparar drogas en 1D10 horas por dosis.

Calafate - Con tiempo y materiales, los personajes deberían ser capaces de reparar o construir un bote. Las balsas o transportes improvisados pueden ser contruidos a una velocidad de diez horas de trabajo por pasajero para ser llevado.

Cantero - Deberían usarse reglas similares al Carpintero excepto, obviamente, que se aplica a construcciones de piedra.

Carpintero - Debería permitirse a los personajes construir edificios de madera además de sillas y mesas. Por ejemplo, un puente improvisado puede ser construido rápidamente, utilizando los niveles de éxito y



fracaso para saber que tan estable es. Usa la siguiente tabla como guía:

1 Nivel de fracaso	La construcción es inestable y aguantará durante 2D10 minutos, después de los cuales contará como si tuviera 2 Niveles de fracaso.
2 Niveles de fracaso	Una construcción poco sólida. Cada turno en que sea utilizado, hay una posibilidad entre 10 de que se rompa. Una prueba de Oficio con éxito permite al personaje percatarse de que la estructura no es sólida y se va a romper.
3+ Niveles de fracaso	La estructura se deshace después de poner el último clavo.

Cartógrafo – Los Cartógrafos son muy buenos recordando detalles y direcciones. Una prueba de Oficio con éxito puede aumentar una tirada de Navegación, permitiendo a un personaje recordar rutas o lugares con más detalle.

Cervecerero – Puede realizar una prueba de Oficio para detectar veneno en vinos y cervezas.

Cocinero - Puede realizar una prueba de Oficio para detectar veneno en alimentos.

Forjador de Armaduras – Puede fabricar y reparar armaduras tal y como se describe en el artículo “**Fabricar o Reparar Armas y Armaduras**”.

Herbolario – Debería tener reglas adicionales para recoger hierbas y preparar remedios como se describe en el suplemento no-oficial “*Herbolarios y Boticarios del Viejo Mundo*”. Se requiere la habilidad Preparar Venenos para la preparación y aplicación de venenos.

Orfebre - Los personajes con esta habilidad pueden cortar gemas, si tienen las herramientas adecuadas y tiempo suficiente, a una velocidad de 1-5 (1D10/2 redondeando hacia arriba) gemas por día, siempre y cuando la gema que se va a cortar no cueste más de 10 Coronas. Las gemas que cuesten de 11-50 Coronas llevan un día entero. Las gemas de coste superior a 50 Coronas llevan de 1-5 días cada una. El incremento del valor de una gema con una prueba de Oficio se da en la *Armería del Viejo Mundo*. Niveles de éxito adicionales pueden incrementar el valor en un 10% a discreción del DJ. Si el personaje esta cortando una única gema, el incremento del valor será igual al número de niveles de éxito x10%. Si se falla la prueba de Oficio, el valor de una gema, cortada o no, se reduce a la mitad (o peor, dependiendo de los niveles de fracaso).

FICHA TÉCNICA

Autor: Simon Sullivan

Traducido para el “Eslizón Traductor” por: Artruss

Revisado y Maquetado por: Ëlemmir

Artículo Descargado desde: Igarol

Borde de Página: Juan Farana

Eslizón Traductor dibujado por: Nelson Duharte

