

PNJs Genéricos para AQUELARRE

Por Luis Míguez

El presente documento incluye las estadísticas de 141 PNJs pregenerados para Aquelarre, pensados para ser usados como “meros extras”, y no como personajes “con nombre” y peso en la historia. Este tipo de personajes, por lo general, suelen improvisarse, a veces con peor resultado que otras. El objetivo de la siguiente lista es hacer innecesaria esta improvisación. Cada PNJ tiene, por lo demás, una pequeña sección de “equipo” que puede utilizarse como base de la descripción.

Las estadísticas han sido diseñadas pensando en la 3ª edición de Aquelarre y usando como referencia tanto el Manual Básico como el Breviarium, y en especial este segundo, por su practicidad. Para la mayoría de personajes se han otorgado 75-85 puntos de Características, se han señalado cuatro Competencias principales a las que se ha dado un valor de la Característica base x4 y luego se han repartido 80 puntos entre el resto de competencias. En algunos casos, los puntos de Características se han aumentado hasta 90, y en otros las cuatro Competencias principales tienen un valor algo menor (la Característica base x3). Cuando se ha considerado un PNJ como verdaderamente *especializado* se le han dado 85-90 puntos de Características y 100 puntos para competencias “comunes”.

Además de han utilizado algunas habilidades “especiales”, pensadas sólo para PNJs, con las que representar algunas especializaciones. Serían Cocinar (HAB), Cetrería (PER), Bailar (AGI) y Heráldica (CUL). “Labores” sería la especialidad de Artesanía (HAB) del sirviente doméstico.

“Trampas” sería la especialidad de Artesanía (HAB) del Alimañero, Profesión no oficial descrita en la web *Perso-Rol*. Esa es la fuente, además, de las Profesiones de Zajoril y Sobrefiel.

Ingeniería (CUL) se refiere a la planificación y cálculo de construcciones, Balística (CUL) al cálculo de trayectorias e ingeniería de disparo en general, y Arma de Asedio (PER) permite manejar una catapulta o similar. Las tres han sido descritas por Albert Tarrés, junto a las Profesiones de Artillero, Zapador e Ingeniero de Asedio en *Dramatis Personae Especial* nº 1.

La Profesión de Beguina fue descrita por Ernest Albareda en *Dramatis Personae* nº 6. Las profesiones de Tutor y Maestro de Armas fueron descritas por Irshardarak (¡¡!!) en *Dramatis Personae* nº 7.

LA IGLESIA

- **Abad (o Abadesa)**

Que es cabeza de una congregación religiosa regular, un personaje con poder en su entorno e incluso, tal vez, con derechos de señor feudal.

Características: AGI 10, COM 16, CUL 20, HAB 10, FUE 10, PER 17, RES 12, Asp 12
Templanza 50, Irracionalidad 25, Racionalidad 75

Clase social: = Alta Nobleza

Idiomas: Idioma materno 100%, otro idioma peninsular 30%, Latín 70%

Competencias: Elocuencia 60%, Mando 60%, Leer y escribir 80%, Teología 80%, Cantar 25%, Corte 20%, Empatía 40%, Escuchar 40%, Medicina 25%, Memoria 55%

Equipo: Hábito de la orden, balandrán con forro de piel, cadena con un crucifijo de oro (con incrustaciones de diamante negro, perlas y ónice), varios anillos de plata (uno de sello y otro con una piedra de aguamarina), y de oro (con una piedra de rubí), rosario de oro y coral rojo, báculo de su cargo, lujoso misal iluminado.

- Armadura: Ropa pesada (Pro 1, RES 30)

Rituales de Fe (si los tiene): Todos los de Primus y Secundus Ordo.

- **Beguina**

Mujer perteneciente a una congregación religiosa irregular (por épocas incluso perseguida) exclusivamente femenina, centrada en la castidad, el trabajo y el estudio.

Características: AGI 10, COM 10, CUL 15, HAB 15, FUE 9, PER 10, RES 9, Asp 12
Templanza 50, Irracionalidad 30, Racionalidad 70

Clase social: ≈ Burguesa o Baja Nobleza

Idiomas: Idioma materno 100%, otro idioma peninsular 30%, Latín 40%

Competencias: Leer y escribir 60%, Medicina 55%, Tejer 60%, Teología 60%, Conocimiento Vegetal 30%, Elocuencia 30%, Empatía 30%, Sanar 40%

Combate: Esquivar 25%

Equipo: Ropas de buena calidad pero en tonos pardos, toca blanca, abarcas de esparto, sombrero de mimbre (en verano),

cadena con un crucifijo de plata, rosario de olivo, delantal, cesta de mimbre con productos del huerto.

- **Capellán**

Humilde sacerdote encargado de otorgar regularmente los sacramentos a una congregación concreta, en una capilla privada o en una ermita.

Características: AGI 10, COM 10, CUL 15, HAB 10, FUE 10, PER 10, RES 10, Asp 11

Templanza 50, Irracionalidad 30, Racionalidad 70

Clase social: ≈ Campesino

Idiomas: Idioma materno 100%, otro idioma peninsular 30%, Latín 40%

Competencias: Elocuencia 60%, Empatía 40%, Leer y escribir 60%, Teología 60%, Escuchar 30%, Enseñar 20%, Mando 30%, Sigilo 30%

Combate: Pelea 20%

Equipo: Sotana negra y capote con capucha pardo (algo raídos), abarcas de esparto, cadena con un crucifijo de hueso, anillo de sello (de oro), cinturón de cuero con un rosario de encina y hueso, pequeña escarcela con un peine de hueso, una navajita sin funda, un yesquero y 2 maravedíes en moneda diversa.

Rituales de Fe (si los tiene): Todos los de Primus Ordo.

- **Cura párroco**

Que es un sacerdote encargado de la cura de almas de una parroquia regular, con todos los derechos y responsabilidades.

Características: AGI 10, COM 15, CUL 15, HAB 10, FUE 10, PER 10, RES 10, Asp 12

Templanza 50, Irracionalidad 30, Racionalidad 70

Clase social: ≈ Burgués

Idiomas: Idioma materno 100%, otro idioma peninsular 20%, Latín 60%

Competencias: Elocuencia 60%, Escuchar 40%, Leer y escribir 60%, Teología 72%, Enseñar 30%, Empatía 35%, Mando 33%, Sigilo 20%

Equipo: Sotana elegante, capa negra, guantes de piel, zapatos doblados, cadena

con un crucifijo de oro y azabache, anillo de sello (de oro), cinturón de tela con un rosario de ciruelo, bolsillo de cinturón con 6 maravedíes.

Rituales de Fe (si los tiene): Todos los de Primus y Secundus Ordo.

Nota: Por lo general irá acompañado del [Vicario](#) y de un [Criado](#).

- **Cura vicario**

Que es el sacerdote encargado de ayudar al cura párroco en sus menesteres.

Características: AGI 10, COM 15, CUL 15, HAB 10, FUE 10, PER 10, RES 10, Asp 10
Templanza 50, Irracionalidad 35, Racionalidad 65

Clase social: ≈ Villano

Idiomas: Idioma materno 100%, otro idioma peninsular 30%, Latín 50%

Competencias: Elocuencia 45%, Escuchar 30%, Leer y escribir 45%, Teología 45%, Enseñar 30%, Empatía 30%, Memoria 30%, Sigilo 30%

Equipo: Sotana elegante, capa negra, zapatos doblados, cadena con un crucifijo de marfil, cinturón de tela con un rosario de hueso, bolsillo de cinturón con 2 maravedíes y 20 dineros (para limosnas).

- **Deán/Arcipreste**

Varón eclesiástico de gran autoridad, encargado del mantenimiento de los asuntos mundanales de la Iglesia en una región, subalterno del Obispo y a veces su substituto.

Características: AGI 10, COM 15, CUL 20, HAB 10, FUE 10, PER 15, RES 10, Asp 16
Templanza 50, Irracionalidad 30, Racionalidad 70

Clase social: ≈ Nobleza

Idiomas: Idioma materno 100%, otro idioma peninsular 30%, Latín 70%

Competencias: Elocuencia 60%, Mando 60%, Leer y escribir 80%, Teología 80%, Cabalgar 30%, Corte 40%, Empatía 40%, Escuchar 25%, Memoria 35%

Equipo: Vestimenta lujosa (más "nobiliar" que eclesiástica) con aljuba larga de brocado hasta los pies, capa corta abotonada de terciopelo, cadena con un crucifijo de oro con incrustaciones de cornalina, varios anillos de oro (uno de sello, otro con una pequeña esmeralda y

otro con una piedra de coral), escarcela con unos guantes perfumados de piel de carnero, un rosario de olivo, 8 maravedíes en un bolsillo interior, y una bolsita de brocado con 20 dineros (para dar limosnas).

- **Armadura:** Ropa pesada (Pro 1, RES 30)

Rituales de Fe (si los tiene): Todos los de Primus y Secundus Ordo.

Nota: Por lo general irá acompañado del [Vicario](#) y de un [Criado](#).

- **Ermitaño**

Que es varón ascético y apartado del mundanal ruido, morador de las contigüidades de una ermita u otro lugar santo y desierto.

Características: AGI 9, COM 10, CUL 15, HAB 11, FUE 9, PER 10, RES 11, Asp 8
Templanza 55, Irracionalidad 70, Racionalidad 30

Clase social: ≈ Campesino

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 30%

Competencias: Teología 60%, Conocimiento Vegetal 60%, Empatía 40%, Sanar 44%, Descubrir 30%, Conocimiento Animal 20%, Leyendas 40%, Medicina 25%, Memoria 30%

- **Armas:** Cuchillo (FUE, Daño 1D6-1d4)

Equipo: Hábito de segunda mano (con "mitones" y polainas de tiras de tela enrolladas y atadas), abarcas de esparto, colgante de cordel con un crucifijo hecho con dos palos atados. En su celda, una manta astrosa, dos vasos y un cuenco de cerámica desportillada, un cuchillo, una cruz de sobremesa de encina, y *nada* más.

- **Exorcista**

Sacerdote especialista en tan demandante y peliagudo trabajo como es la expulsión de los demonios, la sanación de energúmenos y obsesos y otros enfrentamientos directos con el Maligno.

Características: AGI 9, COM 10, CUL 18, HAB 10, FUE 9, PER 15, RES 9, Asp 11
Templanza 60, Irracionalidad 75, Racionalidad 25

Clase social: ≈ Burgués

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 30%, Latín 60%

Competencias: Elocuencia 40%, Empatía 60%, Leer y escribir 60%, Teología 87%,

Descubrir 40%, Conocimiento mágico 37%, Mando 20%, Memoria 40%

Equipo: Hábito de la Orden (Franciscana o, más habitualmente, Dominica), abarcas de cuero atadas sobre polainas de lana, sombrero de ala ancha sobre cofia de algodón, crucifijo de hierro, rosario de olivo, portacartas (de lona, con un misal y exorcismos manuscritos en pergaminos cosidos), anillo de sello de bronce, estola sacerdotal, hisopo de hierro y bronce, acetre de bronce lleno de agua bendita.

Rituales de Fe (si los tiene): Todos los de Primus, Secundus y Tertius Ordo.

- **Fraila mundano**

Que es hermano de pocas obras pías y muchas mundanas, más aficionado al poblado y la taberna que al honesto recogimiento.

Características AGI 7, COM 12, CUL 15, HAB 9, FUE 10, PER 10, RES 10, Asp 10
Templanza 50, Irracionalidad 40, Racionalidad 60

Clase social: ≈ Villano

Idiomas: Idioma materno 100%, otro idioma peninsular 45%, Latín 35%

Competencias: Elocuencia 40%, Empatía 35%, Leer y escribir 45%, Teología 40%, Descubrir 30%, Escuchar 20%, Escamotear 20%, Juego 30%, Lanzar 30%

Equipo: Hábito de la Orden (Franciscana), abarcas de cuero, cinturón de cordel, crucifijo de hueso, rosario de olivo, odre de agua, zaque de vino, bolsa de cinturón con 2 maravedíes y 4 dineros.

Vergüenzas: Orondo (p. 57 del Breviarium).

- **Inquisidor**

Que es hermano destacado por el Obispo para realizar investigaciones y pesquisas en materia de herejía, así como para ayudar a juzgar lo que se hallare.

Características AGI 10, COM 10, CUL 15, HAB 10, FUE 10, PER 15, RES 10, Asp 11
Templanza 55, Irracionalidad 25, Racionalidad 75

Clase social: ≈ Burgués

Idiomas: Idioma materno 100%, otro idioma peninsular 30%, Latín 60%

Competencias: Elocuencia 40%, Empatía 60%, Leer y escribir 60%, Teología 60%,

Conocimiento mágico 35%, Leyendas 25%, Memoria 45%, Tormento 20%

Combate: Esquivar 20%, Pelea 20%

Equipo: Hábito de la Orden (Franciscana o, más habitualmente, Dominica), botas de camino, sombrero de ala ancha sobre cofia de algodón, cinturón de cordel, crucifijo de hierro, rosario de fresno, portacartas (de lona, con órdenes oficiales), bolsa de cinturón con 1 corona de plata (=3 maravedíes) y 10 maravedíes.

Nota: Viajará acompañado de un Escriba, un Criado y al menos un hermano (en especial un Monje pependenciero). Si es necesario, le acompañará también un [Verdugo/Interrogador](#), varios [Soldados](#) (procurados por el obispo o señor feudal) e incluso un [Exorcista](#).

- **Maestro de la Orden Agustina**

Que es hermano ocupado en la enseñanza en Universidades y Escuelas Catedrales.

Características AGI 10, COM 20, CUL 20, HAB 10, FUE 10, PER 10, RES 10, Asp 11
Templanza 50, Irracionalidad 30, Racionalidad 70

Clase social: ≈ Burgués

Idiomas: Idioma materno 100%, otro idioma peninsular 20%, Latín 70%

Competencias: Enseñar 80% Elocuencia 80%, Leer y escribir 80%, Teología 75%, Astrología 30%, Empatía 30%, Cantar 40%, Conocimiento Vegetal 30%, Medicina 40%, Memoria 45%

Equipo: Hábito de la Orden, abarcas de cuero atadas sobre polainas de lana, sombrero de ala ancha sobre cofia de algodón, crucifijo de azabache, portacartas (de lona, con un par de volúmenes en estudio y un puntero de encina) cinturón de tela, bolsa de cinturón con 2 coronas de plata y 10 dineros.

- **Monje erudito (o Monja)**

Habitante de la clausura que, a fuerza de encargarse de la biblioteca, ha absorbido conocimiento más allá de lo habitual y aún de lo prudente.

Características AGI 10, COM 10, CUL 20, HAB 10, FUE 10, PER 10, RES 10, Asp 10
Templanza 45, Irracionalidad 35, Racionalidad 65

Clase social: ≈ Burgués

Idiomas: Idioma materno 100%, otro idioma peninsular 20%, Árabe 10%, Latín 70%

Competencias: Enseñar 40%, Empatía 40%, Leer y escribir 85%, Teología 90%, Descubrir 30%, Conocimiento Mágico 45%, Conocimiento Vegetal 40%, Medicina 50%, Memoria 50%

- Armadura: Ropa pesada (Pro 1, RES 30)

Equipo: Hábito de la Orden, abarcas de esparto, cinturón de cordel, crucifijo de palo, rosario de ciruelo, delantal, escribanía portátil (de cuero endurecido, con plumas, cuchillita y tintero metálico con tapa), bolsillo de cinturón con tiza y carboncillo, volumen a medio leer (tal vez el *Lapidario* o las *Partidas* de Alfonso X, tal vez el *Rerum Demoni*).

Orgullos: Educación religiosa (p. 52 del Breviarium)

- **Monje pendenciero (o Monja)**

Habitante de la clausura de más esfuerzo y piedad que mansedumbre, siempre en la disposición de defender a su comunidad de la injerencia exterior.

Características AGI 10, COM 10, CUL 10, HAB 10, FUE 15, PER 10, RES 15, Asp 11
Templanza 55, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: ≈ Villano

Idiomas: Idioma materno 100%, otro idioma peninsular 30%, Latín 40%

Competencias: Descubrir 40%, Empatía 40%, Leer y escribir 40%, Teología 40%, Cantar 20%, Enseñar 20%, Sanar 30%

Combate: Esquivar 35%, Pelear 40%

- Armadura: Ropa pesada (Pro 1, RES 30)

Equipo: Hábito de la Orden, abarcas de esparto, sombrero de mimbre (en verano), cinturón de cordel, crucifijo de olivo, rosario de encina, bolsa de cinturón con 15 dineros (para dar limosnas).

Orgullos: Marrullero (p. 53 del Breviarium)

- **Monje tímido (o Monja)**

Habitante de la clausura tan manso, reservado y prudente como es posible, siempre en las ocupaciones de orar o laborar.

Características AGI 9, COM 13, CUL 15, HAB 10, FUE 9, PER 10, RES 9, Asp 12

Templanza 40, Irracionalidad 35, Racionalidad 65

Clase social: ≈ Villano

Idiomas: Idioma materno 100%, otro idioma peninsular 20%, Latín 50%

Competencias: Empatía 40%, Leer y escribir 60%, Teología 60%, Escuchar 40%
Enseñar 25%, Cantar 41%, Conocimiento vegetal 25%, Descubrir 31%, Sanar 21%

- Armadura: Ropa pesada (Pro 1, RES 30)

Equipo: Hábito de la Orden, abarcas de esparto, sombrero de mimbre (en verano), cinturón de cordel, crucifijo de palo, rosario de olivo, delantal, cesta de mimbre con productos del huerto.

- **Obispo/Arzobispo**

Destacado varón eclesiástico de gran autoridad, con derechos de señor temporal y usualmente de noble cuna.

Características: AGI 10, COM 20, CUL 18, HAB 10, FUE 10, PER 17, RES 10, Asp 15

Templanza 50, Irracionalidad 25, Racionalidad 75

Clase social: = Alta Nobleza

Idiomas: Idioma materno 100%, otro idioma peninsular 40%, Latín 60%

Competencias: Elocuencia 80%, Mando 75%, Leer y escribir 80%, Teología 90%, Corte 40%, Empatía 35%, Escuchar 35%, Memoria 40%

Equipo: Dalmática de brocado larga hasta los pies, solideo de brocado, capa de terciopelo con forro de seda, zapatillas de seda con brocados e incrustaciones de coral, cadena con un crucifijo de oro (con incrustaciones de esmeralda y ónice), guantes finos con varios anillos de oro por encima (uno de sello, otro con una piedra de rubí, otro de coral y otro de granate), rosario de oro y azabache, báculo de su cargo, lujoso misal iluminado.

- Armadura: Ropa pesada (Pro 1, RES 30)

Rituales de Fe (si los tiene): Todos los de Primus, Secundus y Tertius Ordo.

Nota: Por lo general irá acompañado del [Vicario](#) y de un par de [Criados](#).

LEY Y ORDEN

• Guardia

Que es un guardia de alguaciles a sueldo de un concejo, con órdenes de salvaguardar el orden y prender a los maleantes.

Características: AGI 15, COM 8, CUL 5, HAB 15, FUE 12, PER 10, RES 12, Asp 10
Templanza 50, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Villano.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 20%

Competencias: Conocimiento del Área 15%, Correr 45%, Descubrir 30%, Escuchar 30%, Empatía 20%, Sigilo 32%

Combate: Esquivar 33%, Maza 36%, Pelea 30%

- Armas: Maza (FUE, Daño 1d8), Cuchillito (FUE, Daño 1D4)
- Armadura: Capacete de Cuero (Pro 2, RES 20), Velmezz (Pro 1, RES 20), Brazales (Pro 2, RES 10), Grebas (Pro 2, RES 15)

Equipo: Ropa humilde, balandre de paño teñido, armas y armadura, antorcha, cuchillito en su vaina.

• Guardia (experimentado)

Que es un guardia de alguaciles como el anterior, pero más fogueado en el servicio.

Características: AGI 15, COM 12, CUL 8, HAB 15, FUE 15, PER 15, RES 15, Asp 9
Templanza 50, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Villano.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 20%

Competencias: Conocimiento del Área 50%, Correr 45%, Descubrir 30%, Escuchar 60%, Empatía 25%, Sigilo 30%, Leer y escribir 5%

Esquivar 35%, Maza 60%, Pelea 40%

- Armas: Maza (FUE, Daño 1d8 + 1d4), Cuchillito (FUE, Daño 1D4)
- Armadura: Capacete de Cuero (Pro 2, RES 20), Velmezz (Pro 1, RES 20), Brazales (Pro 2, RES 10), Grebas (Pro 2, RES 15)

Equipo: Ropa humilde, balandre de paño teñido, botas de camino, armas y armadura,

antorcha, cuerda (para atar a los detenidos), cuchillito en su vaina, bolsa de cinturón con un yesquero, un peine de cuerno y 3 maravedíes.

• Alguacil Mayor

Que es el jefe de los antedichos guardias.

Características: AGI 15, COM 15, CUL 10, HAB 15, FUE 15, PER 15, RES 15, Asp 13
Templanza 55, Irracionalidad 40, Racionalidad 60

Clase social: Villano o Burgués.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular al 30 % y otro al 20%

Competencias: Conocimiento del Área 50%, Correr 45%, Descubrir 40%, Escuchar 60%, Empatía 25%, Mando 30%, Rastrear 15%, Sigilo 30%, Tormento 15%

Combate: Cuchillos 30%, Esquivar 35%, Maza 60%

- Armas: Maza (FUE, Daño 1d8 + 1d4), Bracamarte (HAB, Daño 1d6 + 2 + 1d4), Cuchillito (FUE, Daño 1D4)
- Armadura: Capacete de Cuero (Pro 2, RES 20), Gambesón (Pro 2, RES 50)

Equipo: Ropas dignas de lana, zapatos de cuero, colgante-insignia de su rango, balandre-casi-sobreveste con los colores de la ciudad o el señorío, armas y armadura, bolsa de cinturón con un cuchillito, las llaves del cuartel y 4 maravedíes.

• Escribano/Memorialista

Licenciado que sirve como abogado y consejero en causas legales, transcribiendo legajos y redactando misivas.

Características: AGI 9, COM 10, CUL 15, HAB 10, FUE 9, PER 13, RES 9, Asp 11
Templanza 50, Irracionalidad 45, Racionalidad 55

Clase social: Villano o Burgués.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular al 30 %, Latín 40 %

Competencias: Comerciar 40%, Empatía 45%, Leer y escribir 70%, Memoria 40%, Elocuencia 35%, Escuchar 20%, Escamotear 30%, Conocimiento de Área 20%, Sigilo 25%

Combate: Esquivar 25%

- Armadura: Ropa pesada (Pro 1, RES 30)

Equipo: Ropas dignas con aljuba larga, tabardo con forro de borrego, zapatos doblados, cofia de fustán, anillo de sello, escribanía portátil (de cuero endurecido, con plumas, cuchillita y tintero metálico con tapa), portacartas (de lona, con pergaminos limpios), bolsillo de cinturón con barra de lacre y carboncillos, otro bolsillo de cinturón con 3 maravedíes.

- **EscrIBano Mayor**

Licenciado en Leyes empleado por una Corte o Concejo para curarse de sus asuntos legales e incluso actuar como fiscal.

Características: AGI 9, COM 15, CUL 15, HAB 10, FUE 9, PER 15, RES 12, Asp 15
Templanza 45, Irracionalidad 40, Racionalidad 60

Clase social: Burgués.

Idiomas: El materno 100%, otros dos idiomas peninsulares al 30 %, Latín 40 %

Competencias: Corte 60%, Elocuencia 60%, Leer y escribir 60%, Memoria 60%, Comerciar 20%, Descubrir 45%, Empatía 35%, Escuchar 30%, Mando 20%

- Armadura: Ropa pesada (Pro 1, RES 30)

Equipo: Ropas dignas con aljuba larga de lana de Velarte, balandrán con forro de piel, zapatos doblados, cofia de algodón, anillo de sello, escribanía portátil (de cuero endurecido, con plumas, cuchillita y tintero metálico con tapa), portacartas (de lona, con documentos legales y pergaminos limpios), bolsillo de cinturón con barra de lacre y carboncillos, otro bolsillo de cinturón con 6 maravedíes.

Orgullos: Amistad (p. 50 del Breviarium).

- **Merino/Alcalde**

Que es el responsable elegido por el Concejo de una villa (o barrio de un burgo más grande) para el mantenimiento del orden público, y es superior de los alguaciles.

Características: AGI 10, COM 15, CUL 15, HAB 10, FUE 10, PER 15, RES 15, Asp 13
Templanza 50, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Burgués o Baja Nobleza.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular al 30% y otro al 20%

Competencias: Descubrir 60%, Elocuencia 60%, Leer y escribir 60%, Memoria 60%, Cabalgar 20%, Comerciar 25%,

Conocimiento de Área 40%, Corte 30%, Tormento 20%

Combate: Espadas 30%, Esquivar 30%

- Armas: Espada corta (HAB, Daño 1D6+1)

Equipo: Vestimenta elegante de paño aceituní, capa corta abotonada de buen paño teñido, borceguíes, sombrero emplumado, colgante-insignia de su rango, anillo de sello (de oro), un par de anillos de bronce (uno con una piedra de coral y otro con una cornalina), cinturón de tela brocada con una espada corta en su vaina, una escarcela bordada que contiene las llaves del cuartel, las de la prisión, un pañuelo limpio y 3 coronas de plata, y un bolsillo de cinturón de cuero con 4 maravedíes.

- **Verdugo/Interrogador**

Odiado ejecutor de la ley, inusual salvo en poblaciones tan desafortunadas como para precisar un profesional permanente.

Características: AGI 10, COM 4, CUL 5, HAB 15, FUE 15, PER 12, RES 14, Asp 10
Templanza 50, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Campesino o Villano.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 10 %

Competencias: Tormento 50%, Comerciar 20%, Descubrir 35%, Conocimiento Animal 15%,

Empatía 30%, Conducir Carro 25%, Conocimiento de Área 15%

Combate: Hachas 35%, Látigos 35%

- Armas: Enorme hacha de verdugo (FUE, Daño 1D8+2+1d4), Coltell (HAB, Daño 1D6+1+1d4), Cuchillito (FUE, Daño 1D4+1d4), Látigo (HAB, Daño 1D3+ 1d4)

- Armadura: Brazales (Pro 2, RES 10), Grebas (Pro 2, RES 15)

Equipo: Ropa humilde, abarcas de cuero, capucha, mandil de fustán, cuerda (para atar a los detenidos), armas, pequeña valija claveteada con atados de cuchillitos, púas y ganchos, otro de distintas tenazas y algún instrumento de tortura más, bolsa de cinturón de tela encerada con un yesquero y una piedra de afilar.

Nota: Látigos (HAB) se describe en "Rinascita" (1era Ed.).

PLEBEYOS

- **Alquímista**

El experto (de cualquier sexo) en la preparación de pócimas y transmutación de materiales, siempre bajo sospecha.

Características: AGI 9, COM 10, CUL 20, HAB 10, FUE 9, PER 10, RES 9, Asp 11
Templanza 50, Irracionalidad 70, Racionalidad 30

Clase social: Burgués

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 30%, Árabe 40%

Competencias: Alquimia 75%, Astrología 60%, Conocimiento Mágico 60%, Leer y escribir 60%, Conocimiento Mineral 55%, Conocimiento Vegetal 30%, Empatía 20%, Enseñar 30%, Sanar 30%

- Armadura: Gorro de Cuero (Pro 1, RES 20), Ropa pesada (Pro 1, RES 30)

Equipo: Ropas dignas con aljuba larga hasta los pies, gorro de cuero sobre cofia blanca de algodón, mandil de algodón, balandrán de lana de Sanjuanes con forro de piel, anillo de sello, anillo de oro con una pequeña esmeralda, colgante con una pequeña piedra bezoar (sin efecto aparente), bolsillo de cinturón con 8 maravedíes. En su estudio, equipo de alquimia completo.

Hechizos (si los tiene): Conservación (v1), Vitriolo Salvaje (v1), Manto de Salamandra (v3), Hechizo Rojo (v4), Transmutación de los Metales (v4)

Orgullos: Educación alquímica (p. 52 del Breviarium).

- **Aprendiz**

El mozuelo que, preparándose para ejercer un oficio gremial, realiza por ahora labores serviles y accesorias.

Características AGI 15, COM 5, CUL 5, HAB 15, FUE 10, PER 10, RES 10, Asp 10
Templanza 50, Irracionalidad 60, Racionalidad 40

Clase social: Campesino o Villano.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 20%

Competencias: Artesanía (la del gremio) 35%, Conocimiento de Área 25%, Correr

45%, Tregar 45%, Comerciar 15%, Conducir carro 25%, Descubrir 30%

Combate: Esquivar 25%

Equipo: Ropa humilde, delantal, abarcas de esparto atadas sobre medias de lana, navajita minúscula y sin vaina colgado de la cintura con un cordel.

Vergüenzas: Lozanía (p. 57 del Breviarium).

- **Arquitecto**

Que tiene a su cargo el proyecto y realización de obras eclesiásticas y civiles y que es Maestro de su Gremio.

Características: AGI 10, COM 12, CUL 20, HAB 16, FUE 10, PER 12, RES 10, Asp 12
Templanza 50, Irracionalidad 40, Racionalidad 60

Clase social: Burgués.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 30%, Latín 60%

Competencias: Comerciar 50%, Ingeniería 80%, Leer y escribir 75%, Memoria 50%
Albañilería 29%, Conocimiento Mineral 50%, Corte 20%, Descubrir 35%, Elocuencia 25%

Combate: Cuchillos 30%

- Armas: Daga (HAB, Daño 2D3)
- Armadura: Ropa pesada (Pro 1, RES 30)

Equipo: Ropas elegantes, largas, completamente negras, hopalanda de lana de Velarte, zapatos doblados, colgante de oro con piedra de aguamarina, anillo de sello, portacartas (de vaqueta, con planos, dibujos y un par de reglas de madera) puesto en bandolera, escarcela (de tela brocada, con compás de madera, plomada, yesquero, barra de lacre y carboncillos), daga en su vaina, bolsillo de cinturón con 8 maravedíes.

- **Arquitecto (Maestro de Obra)**

Que tiene a su cargo los trabajos de realización del proyecto y que es Oficial del Gremio del anterior.

Características: AGI 10, COM 10, CUL 15, HAB 15, FUE 10, PER 10, RES 10, Asp 11

Clase social: Villano o Burgués.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 30%, Latín 20%

Competencias: Albañilería 45%, Comerciar 30%, Conocimiento Mineral 45%, Ingeniería 45%,

Leer y escribir 45%, Memoria 25%, Descubrir 30%, Escuchar 15%

Combate: Cuchillos 20%, Esquivar 15%

- Armas: Daga (HAB, Daño 2D3)

Ropas dignas con aljuba larga hasta los pies, botas de camino, cofia y mandil de fustán, sogas con nudos para medir distancias, vara/ puntero de avellano, escarcela (de cuero, con cuchillito en su vaina, compás de madera, plomada, tizas y carboncillos), daga en su vaina, bolsillo de cinturón con 6 maravedíes.

• **Arriero**

El cual conduce carros de mercancía y animales de carga por los caminos.

Características: AGI 10, COM 10, CUL 6, HAB 12, FUE 10, PER 10, RES 12, Asp 10

Templanza 50, Irracionalidad 45, Racionalidad 55

Clase social: Siervo o Campesino.

Idiomas: Además del materno, otro idioma peninsular al 40% y otro al 30%

Competencias: Conducir Carro 60%, Conocimiento de Área 40%, Conocimiento Animal 40%, Descubrir 40%, Carpintería 25%, Comerciar 30%, Conocimiento Mineral 16%, Conocimiento Vegetal 10%, Escuchar 20%, Correr 12%

Combate: Látigos 30%

- Armas: Cuchillo (FUE, Daño 1D6), Látigo de carretero (HAB, Daño 1D3)

Equipo: Ropa humilde, capote campesino de paño pardo (en invierno), sombrero de mimbre (en verano), botas de camino, látigo de carretero, cuchillo en su funda, manta, odre de agua, zaque de vino, bolsa de cinturón con 8 maravedíes. Va conduciendo un carro de [mulas](#) o [bueyes](#), o una [reata de mulas](#), con su carga.

Nota: Látigos (HAB) se describe en "Rinascita" (1era Ed.). En cualquier caso, este de carretero es un sencillo vergajo que NO permite hacer los trucos "a lo Indiana" descritos en ese libro.

• **Astrólogo**

El experto (de cualquier sexo) que cursa estudios astrológicos y ejecuta horóscopos, habitualmente bajo la protección de poderosos que le protegen de acusaciones, aunque no de sospechas y maledicencias.

Características: AGI 9, COM 12, CUL 15, HAB 10, FUE 9, PER 10, RES 10, Asp 11

Templanza 50, Irracionalidad 70, Racionalidad 30

Clase social: Villano o Burgués.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 30%, Árabe 40%

Competencias: Astrología 60%, Corte 45%, Elocuencia 50%, Leer y escribir 60%, Conocimiento mágico 30%, Empatía 30%, Escuchar 30%, Sigilo 25%, Teología 25%

- Armadura: Ropa pesada (Pro 1, RES 30)

Equipo: Ropas dignas de buena lana, balandrán con forro de borrego, zapatos doblados, cofia de fustán, colgante de oro con la clavícula de Mercurio, anillo de bronce con piedra de ópalo, escribanía portátil (de cuero endurecido, con plumas, cuchillita y tintero metálico con tapa), portacartas (de lona, con horóscopos recién trazados de clientes nobles), bolsillo de cinturón con 10 maravedíes. En su estudio, equipo de astrología (algunos libros, cartas astrales, reglas, compás, astrolabio árabe).

Hechizos (si los tiene): Clarividencia (v 3), Visión de Futuro (v 3).

Orgullos: Amistad (p. 50 del Breviarium).

• **Barbero cirujano**

El experto (de cualquier sexo) capacitado para realizar curas bajo prescripción médica, así como otras manipulaciones del cuerpo honestas y salutíferas.

Características: AGI 9, COM 12, CUL 11, HAB 15, FUE 9, PER 10, RES 9, Asp 10

Templanza 50, Irracionalidad 55, Racionalidad 45

Clase social: Campesino, Villano o Burgués.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 30%, Latín 20%

Competencias: Elocuencia 48%, Empatía 40%, Medicina 45%, Sanar 60%, Comerciar 32%, Conocimiento vegetal 30%, Cabalgar 30%, Leer y escribir 30%

Equipo: Ropas dignas, mandil blanco, capote campesino con capucha, borceguíes, una valija de vaqueta (claveteada, con

candado y una correa de cuero para sujetársela en bandolera, con lienzos limpios, una bacía, un atado de cuchillitos, ganchos y paletitas, otro de distintas tenazas, tijeras, navaja de barbero, un botecito de metal con jabón, una brocha de pelo natural y varios botecitos de cerámica con productos de boticario), una bolsita de cinturón con 4 maravedíes, la llavecita de la valija puesta al cuello como colgante. Monta un [asno](#) o una [mula](#).

- **Boticario**

Que es fabricante y comerciante de preparados y aperos necesarios para la práctica médica y quirúrgica.

Características: AGI 9, COM 15, CUL 13, HAB 10, FUE 9, PER 10, RES 9, Asp 12
Templanza 50, Irracionalidad 60, Racionalidad 40

Clase social: Villano o Burgués.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 20%, Latín 30%

Competencias: Comerciar 60%, Elocuencia 40%, Empatía 40%, Memoria 50%, Alquimia 50%, Conocimiento Mineral 30%, Conocimiento Vegetal 38%, Leer y escribir 30%, Medicina 35%

Equipo: Ropas dignas con aljuba larga hasta los pies, cofia y mandil de algodón, anillo de sello, cuchillito en su vaina, bolsillo de cinturón con 8 maravedíes. En su estudio, escribanía y equipo pasable de herboristería y alquimia.

Orgullos: Educación alquímica (p. 52 del Breviarium).

- **Bruja Maligna**

Que es una mala mujer hacedora de hechizos, pero no una antagonista de altura y conductora de Aquelarres, que será esa un PNJ de pleno derecho.

Características: AGI 10, COM 10, CUL 15, HAB 10, FUE 10, PER 10, RES 10, Asp 10
Templanza 55, Irracionalidad 70, Racionalidad 30

Clase social: Sierva o Campesina.

Competencias: Astrología 60%, Conocimiento Mágico 60%, Empatía 40%, Conocimiento Vegetal 60%, Alquimia 25%, Leyendas 30%, Sanar 25%,

Combate: Esquivar 30%, Cuchillos 30%

- Armas: Cuchillo de monte (HAB, Daño 2D3), Cuchillito (FUE, Daño 1D4)
- Armadura: Pelliza (Pro 1, RES 15)

Equipo: Ropa humilde, delantal, abarcas de esparto (atadas sobre polainas de tiras de tela enrolladas y atadas), enorme pelliza de borrego (negro, claro), un enorme cuchillo en su funda, zaque de aguardiente, pequeño zurrón de cuero con un cuchillo de bronce para cortar plantas, atados de hierbas recogidas en el bosque (ortiga, cicuta, datura y acónito) y un pomo de cerámica con un ungüento negruzco. En su cabaña tiene aún más hierbas curativas y venenosas, así como los componentes para sus hechizos.

Hechizos (si los tiene): Maldición (v1), Revocar Maldición (v2), Mal de Ojo (v2, el “ungüento negruzco” de antes), Atadura de Eunuco (v2), Deseo Carnal (v3), Ungüento de Bruja (v3).

- **Bufón (Albardán)**

Que es payaso y caricato dedicado a la imitación, el juego de palabras, la burla ingeniosa y la observación envenenada.

Características: AGI 10, COM 15, CUL 7, HAB 15, FUE 10, PER 10, RES 10, Asp 11
Templanza 50, Irracionalidad 60, Racionalidad 40

Clase social: Villano.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 30%

Competencias: Disfrazarse 60%, Elocuencia 75%, Escamotear 60%, Saltar 45%, Correr 30%, Preparar 45%

Combate: Esquivar 45%

Equipo: Prendas humildes salvo por un capirote de colores brillantes, sonajas en los tobillos, bolsa con pelotas para hacer juegos malabares, “cetro” de juguete, zaque de vino.

Orgullos: Locuaz (p. 53 del Breviarium).

- **Bufón (Enano)**

Que es payaso y caricato causante de efectos sorprendentes tanto con sus piruetas como con su físico contrahecho y feo.

Características: AGI 20, COM 10, CUL 6, HAB 10, FUE 10, PER 10, RES 10, Asp 5
Templanza 50, Irracionalidad 65, Racionalidad 35

Clase social: Villano.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 30%

Competencias: Disfrazarse 40%, Escamotear 40%, Saltar 80%, Tregar 80%, Correr 40%, Corte 20%, Elocuencia 20%, Juego 30%

Combate: Cuchillos 20%, Esquivar 30%

Equipo: Prendas humildes salvo por un capirote de colores brillantes, sonajas en los tobillos, daga en su vaina, rata muerta.

Orgullos: Ambidextro (p. 50 del Breviarium).

Vergüenzas: Bajito (p. 54 del Breviarium).

• **Buhonero**

Vendedor ambulante (de cualquier sexo) que ofrece mercaderías variadas.

Características: AGI 10, COM 18, CUL 6, HAB 10, FUE 10, PER 10, RES 11, Asp 10
Templanza 50, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Villano o Burgués.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular al 50% y otro al 30%

Competencias: Comerciar 54%, Conducir carro 30%, Elocuencia 54%, Descubrir 30%, Escuchar 30%, Empatía 30%, Ocultar 30%

Combate: Palos 30%

- Armas: Bordón (AGI, Daño 1D4 + 2), Cuchillito (FUE, Daño 1D4)
- Armadura: Gorro de Cuero (Pro 1, RES 20), Ropa pesada (Pro 1, RES 30)

Equipo: Ropa humilde (con "mitones" de tiras de tela enrolladas y atadas), abarcas de cuero atadas sobre polainas de lana, ancho tabardo de paño pardo (en invierno), sombrero de ala ancha sobre "cofia" de cuero, valija claveteada a modo de morral con efectos personales y algún dinero (no más de 20 maravedíes), banasto de mimbre reforzado (a la espalda, sobre la valija) con mercancías varias, un bordón con un farol de madera y pergamino colgado, un zaque de agua, una bolsa de cinturón con un yesquero y 6 maravedíes.

• **Cantero/Masón**

Oficial del Gremio de constructores.

Características: AGI 10, COM 10, CUL 10, HAB 15, FUE 15, PER 10, RES 10, Asp 11
Templanza 50, Irracionalidad 45, Racionalidad 55

Clase social: Campesino, Villano o Burgués.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 30%

Competencias: Albañilería 60%, Comerciar 40%, Conocimiento Mineral 40%, Leer y escribir 40%, Comerciar 20%, Descubrir 30%, Escuchar 30%, Escultura 20%, Memoria 25%

Combate: Pelea 20%

- Arma: Palanca o similar (FUE, Daño 1D4+2+1d4), Martillo (FUE, Daño 1D6+1d4)
- Armadura: Delantal de Cuero (Pro 1, RES 30)

Equipo: Ropa humilde, abarcas de cuero, morral de cuero con reglas de madera, compás de madera, martillo, escoplo, cuñas, buril y cinceles.

• **Camícero/Matarife**

Oficial del Gremio de matarifes, despiezadores y vendedores de carne.

Características: AGI 10, COM 5, CUL 5, HAB 15, FUE 15, PER 15, RES 10, Asp 10
Templanza 50, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Campesino o Villano.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 20%

Competencias: Carnicería 50%, Comerciar 45%, Descubrir 25%, Conocimiento Animal 15%, Empatía 20%, Conducir Carro 25%, Conocimiento de Área 35%

Combate: Cuchillos 35%

- Armas: Cuchillo (FUE, Daño 1D6 + 1d4), Hachuela (FUE, Daño 1D4 + 2 + 1d4)
- Armadura: Delantal de Cuero (Pro 1, RES 30), Brazales (Pro 2, RES 10)

Equipo: Ropa humilde, abarcas de cuero, bolsa de cinturón de tela encerada con una piedra de afilar, unas tabas (cinco) y 4 maravedíes.

• **Carpintero**

Oficial del Gremio de artesanos de la madera y vendedores.

Características: AGI 9, COM 6, CUL 5, HAB 20, FUE 10, PER 15, RES 10, Asp 11
Templanza 50, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Campesino o Villano.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 20 %

Competencias: Carpintería 60%, Comerciar 25%, Descubrir 40%, Empatía 45 %, Conducir Carro 30 %, Conocimiento de Área 40 %, Memoria 33 %

Combate: Cuchillos 30 %

- Armas: Gubia o Butil (FUE, Daño 1D4), Cuchillo (FUE, Daño 1D6)

Equipo: Ropa humilde, abarcas de mimbre, pequeña escarcela con una piedra de afilar, algunas pequeñas herramientas sueltas y un pequeño bolsillo interior con 3 maravedíes.

• Cazador

Que lo es a cuenta de alguien o bien furtivo.

Características: AGI 15, COM 4, CUL 4, HAB 10, FUE 10, PER 20, RES 12, Asp 10

Templanza 50, Irracionalidad 60, Racionalidad 40

Clase social: Campesino.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 20 %

Competencias: Escuchar 60%, Rastrear 60%, Sigilo 50%, Conocimiento Animal 28%, Conocimiento de Área 25%, Conocimiento Vegetal 10%, Lanzar 30%, Leer y escribir 1%, Tregar 25%

Combate: Arcos 60 %, Esquivar 30 %

- Armas: Arco corto (PER, Daño 1D6 + 1d6, Recarga 1 acción, Alcance 15/40/60), Cuchillo de monte (HAB, Daño 2D3), Almarada (HAB, Daño 1D4+2)
- Armadura: Brazales (Pro2, RES 10)

Equipo: Ropa humilde, capote campesino con capucha, abarcas de cuero atadas sobre polainas de piel (de las que asoma la empuñadura de la almarada), arco y aljaba de piel con 15 flechas, un enorme cuchillo en su funda, bota de vino, un zurrón de cuero con una piedra de afilar, cordel y redcillas de mimbre para poner trampas y un mendrugo de pan.

• Cazador (experimentado)

Que es un auténtico hombre del bosque, bien un arisco montaraz alejado de los humanos poblados, bien un guardabosques a cuenta de un señor feudal.

Características: AGI 20, COM 4, CUL 5, HAB 15, FUE 15, PER 20, RES 11, Asp 9

Templanza 50, Irracionalidad 60, Racionalidad 40

Clase social: Campesino.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 20 %

Competencias: Escuchar 75%, Rastrear 80%, Sigilo 75%, Conocimiento Animal 30%, Conocimiento Vegetal 10%, Lanzar 40%, Leer y escribir 1 %, Leyendas 10%, Tregar 35%

Combate: Arcos 80%, Esquivar 35%, Cuchillos 35%

- Armas: Arco corto (PER, Daño 1D6+1d6, Recarga 1 acción, Alcance 15/40/60), Cuchillo de monte (HAB, Daño 2D3+1d4), Cuchillo (FUE, Daño 1D6+1d4)
- Armadura: Pelliza (Pro 1, RES 15), Brazales (Pro 2, RES 10), Grebas (Pro 2, RES 15)

Equipo: Ropa humilde, abarcas de cuero atadas sobre polainas de piel, pelliza de jabalí (u oso, o lobo), arco y aljaba de piel con 15 flechas, un enorme cuchillo en su funda, zaque de agua, un zurrón de cuero con un buen cuchillo, una piedra de afilar, cordel y redcillas de mimbre para poner trampas, ramitas de hierbas recogidas en el bosque, cecina seca y un mendrugo de pan. Le acompañan [dos perros](#).

• Cazador (Alimañero)

El cazador que, a cuenta de los dueños de ganados, se especializa en diezmar a las fieras que los amenazan, reservándose el derecho a apropiarse de sus pieles y comerciar con ellas.

Características: AGI 12, COM 7, CUL 5, HAB 15, FUE 10, PER 15, RES 10, Asp 9

Templanza 55, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Campesino o Villano.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 20 %

Competencias: Trampas 60%, Rastrear 60%, Conocimiento Animal 25%, Comerciar 30%, Curtiduría 35%, Descubrir 30%, Sigilo 30%, Tregar 30%

Combate: Arcos 25%, Cuchillos 50%

- Armas: Arco corto (PER, Daño 1D6+1d4, Recarga 1 acción, Alcance 15/40/60), Bracamarte (HAB, Daño 1d6+2+1d4), Cuchillo (FUE, Daño 1D6)

- Armadura: Gorro de Cuero (Pro 1, RES 20), Pelliza (Pro 1, RES 15), Brazales (Pro 2, RES 10), Grebas (Pro 2, RES 15)
- **Equipo:** Ropa humilde, botas de camino, collar de orejas de lobo, pelliza de lobo, arco y aljaba de piel de gato montés con 15 flechas, bracamarte en su funda, zaque de agua, un gran morral de cuero con un buen cuchillo, una piedra de afilar y sogas, clavos y red para poner trampas, bolsillo de cinturón con algunos tasajos de carne seca. Le acompañan [dos perros](#).

• Comerciante

Oficial de un Gremio de vendedores y tratantes de un género comercial concreto.

Características: AGI 9, COM 20, CUL 8, HAB 10, FUE 10, PER 10, RES 10, Asp 11
Templanza 45, Irracionalidad 45, Racionalidad 55

Clase social: Burgués.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 30%

Competencias: Comerciar 60%, Conocimiento de Área 25%, Elocuencia 60%, Empatía 30%, Conducir carro 30%, Enseñar 30%, Escuchar 30%

Combate: Esquivar 28%, Mazas 20%

- Armas: Tripa rellena (FUE, Daño 1D4 + 2)

Equipo: Ropas dignas de colores oscuros, capirote colorido, una pequeña escarcela de tela brocada con ganancias del día (5d10 maravedíes), un bolsillo de cuero con su dinero personal (6 maravedíes), un zurrón de cuero (con una romana y una bolsita de lona con varias pesas, un ábaco y el arma oculta).

Nota: Puede ir acompañado de un [Criado](#) o un [Aprendiz](#).

• Comerciante (de Éxito)

Oficial (o Maestro) del Gremio de tratantes de un producto comercial lujoso.

Características: AGI 10, COM 20, CUL 15, HAB 15, FUE 10, PER 20, RES 10, Asp 13
Templanza 45, Irracionalidad 40, Racionalidad 60

Clase social: Burgués.

Idiomas: El materno 100%, otros dos idiomas peninsulares al 60 %

Competencias: Comerciar 80%, Conocimiento de Área 60%, Elocuencia 75%, Empatía 75%, Cabalgar 25%, Descubrir 40%, Escuchar 30%, Leer y escribir 30%, Ocultar 40%

Combate: Esquivar 20%, Cuchillos 30%

- Armas: Daga (HAB, Daño 2D3)
- Armadura: Ropa pesada (Pro 1, RES 30), Gorro de Cuero (Pro 1, RES 20)

Equipo: Ropas elegantes con aljaba larga de lana de Sanjuanés, capa corta con forro de piel, gorro de cuero sobre cofia de algodón, zapatos doblados, daga en su funda, anillo de sello, cadena de oro, una escarcela de tela brocada con ganancias del día (3d10 coronas de plata), un bolsillo de tela brocada con su dinero personal (10 maravedíes) y un pequeño rosario de ébano.

Nota: Irá acompañado de un [Criado](#), un [Esclavo Personal](#) o un [Matón](#).

• Comerciante de Ganado

Tratante en un tipo de animales concreto, viajante de feria en feria.

Características: AGI 10, COM 18, CUL 7, HAB 10, FUE 10, PER 10, RES 10, Asp 10
Templanza 50, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Villano o Burgués.

Idiomas: El materno 100%, otros dos idiomas peninsulares a 50% y 20%

Competencias: Comerciar 67%, Conocimiento Animal 45%, Elocuencia 60%, Descubrir 40%, Escuchar 30%, Empatía 30%, Cabalgar 30%

Combate: Esquivar 20%, Cuchillos 20%

- Armas: Coltell (HAB, Daño 1D6 + 1), Cuchillito (FUE, Daño 1D4)
- Armadura: Gorro de Cuero (Pro 1, RES 20), Ropa pesada (Pro 1, RES 30)

Equipo: Ropas dignas de colores oscuros, ancho tabardo de paño pardo (en invierno), sombrero de ala ancha sobre "cofia" de cuero, botas de camino, una bota de vino, gran cuchillo en su vaina, pequeño cuchillito colgando del cinturón con un cordel de tripa, una pequeña faltriquera de cuero con un yesquero y su dinero personal (2d10 maravedíes). Monta una [buena mula](#) con sus ganancias y diversos bienes personales en las alforjas, además de tres antorchas.

Nota: Va acompañado de un Arriero y, cuando transporta animales, de uno o dos Pastores. Seguramente viajen con otros [Comerciantes](#) y [Buhoneros](#).

- **Cómicos Callejeros**

Un tropel de cómicos callejeros, representados mediante tres arquetipos.

- **Bailarina-actriz**

Características: AGI 15, COM 10, CUL 10, HAB 10, FUE 10, PER 10, RES 10, Asp 18
Templanza 50, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Villano.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular al 50% y otro al 30%

Competencias: Danzar 40%, Elocuencia 40%, Empatía 40%, Memoria 40%, Conducir carro 20%, Disfrazarse 30%, Escamotear 20%, Saltar 40%

Combate: Esquivar 40%

Equipo: "Piezas" coloridas de disfraz sobre prendas humildes (máscara, sonajas, capirote de colores brillantes, etc...), pandero, bolsillo de cinturón con 3 maravedíes.

- **Actor**

(cualquier sexo)

Características: AGI 10, COM 15, CUL 10, HAB 10, FUE 10, PER 10, RES 10, Asp 11
Templanza 50, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Villano.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular al 50% y otro al 30%

Competencias: Disfrazarse 60%, Elocuencia 60%, Empatía 40%, Memoria 40%, Conducir carro 20%, Escamotear 30%, Saltar 20%

Combate: Esquivar 30%, Mazas 30%

- **Armas:** Tripa rellena (FUE, Daño 1D4+2)

Equipo: "Piezas" coloridas de disfraz sobre prendas humildes (máscara, sonajas, capirote de colores brillantes, etc...), arma de madera (la tripa rellena es para situaciones violentas), bolsillo de cinturón con un yesquero y 2 maravedíes, otra bolsa mayor, de color brillante, para pedir la voluntad del público tras la función.

- **Actor-músico**

(cualquier sexo)

Características: AGI 10, COM 15, CUL 10, HAB 10, FUE 10, PER 10, RES 10, Asp 13

Templanza 50, Irracionalidad 55, Racionalidad 45

Clase social: Villano.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular al 50% y otro al 30%

Competencias: Elocuencia 60 %, Empatía 40%, Música 50%, Memoria 40%, Conducir carro 20%, Disfrazarse 35%, Escamotear 40%

Combate: Esquivar 40%

Equipo: "Piezas" coloridas de disfraz sobre prendas humildes (máscara, sonajas, capirote de colores brillantes, etc...), zanfona, corneta con correa colgada al hombro, bolsillo de cinturón (vacía, me temo).

- **Críado**

Que es el humilde asistente y factótum (de cualquier sexo) de un superior social que le da cobijo en su propia casa.

Características: AGI 12, COM 6, CUL 5, HAB 15, FUE 10, PER 10, RES 12, Asp 10

Templanza 55, Irracionalidad 60, Racionalidad 40

Clase social: Siervo o Campesino.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 20%

Competencias: Conducir carro 45%, Labores 45%, Escuchar 30%, Sigilo 36%, Escamotear 25%, Comerciar 20%, Conocimiento de Área 25%, Correr 20%

Combate: Esquivar 30%, Mazas 20%

- **Armas:** Clava (FUE, Daño 1D6)

Equipo: Ropa humilde y parda con aljuba teñida, zapatos de cuero, colgantito con amuleto de hueso al cuello (sin efecto aparente), bolsillo de lona encerada con un peine de madera y 2 maravedíes en moneda diversa, aperos domésticos de la labor que esté realizando.

- **Curandera**

Buena mujer experta, por práctica de medios tradicionales y no por estudios, en diversas prácticas medicinales, lo que no pocas veces la hace injustamente sospechosa de brujería. (V. también Partera).

Características: AGI 10, COM 10, CUL 10, HAB 15, FUE 10, PER 10, RES 10, Asp 10
Templanza 55, Irracionalidad 70, Racionalidad 30

Clase social: Sierva o Campesina.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 30%

Competencias: Alquimia 30%, Conocimiento Mágico 40%, Empatía 40%, Sanar 70%, Descubrir 30%, Conocimiento Vegetal 50%, Leyendas 20%, Medicina 45%

- Armas: Bordón (AGI, Daño 1D4 + 2), Cuchillito (FUE, Daño 1D4),

Equipo: Ropa humilde (rellena de paja en invierno, con abarcas de esparto atadas sobre polainas de tiras de tela enrolladas y atadas), delantal, capote campesino con capucha, cuchillo en su vaina colgado de la cintura con un cordel (bajo la aljuba), colgante con una Piedra de Águila, un morral de cuero con atados de hierbas (enebro, achicoria, acónito y valeriana), paños limpios, una lucernita de aceite, un mortero portátil de madera y un botecito de cerámica con aceite de hipérico. En su cabaña tiene aún más hierbas curativas, así como los componentes para sus hechizos.

Hechizos (si los tiene): Expulsar Enfermedades (v2), Alivio del Rabioso (v3), Bálsamo de Curación (v2), Saber de Partera (v1) y Piedra de Sanación (v3) o Revocar Maldición (v2).

Orgullos: Criada en el Campo (p. 52 del Breviarium).

• Curtidor

Oficial del Gremio de pieles y cuero.

Características: AGI 10, COM 6, CUL 6, HAB 15, FUE 15, PER 9, RES 14, Asp 9
Templanza 50, Irracionalidad 55, Racionalidad 45

Clase social: Campesino o Villano.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 20 %

Competencias: Curtiduría 45 %, Conducir Carro 45 %, Comerciar 25 %, Descubrir 25 %, Alquimia 12 %, Conocimiento de Área 35 %, Conocimiento Animal 10 %, Empatía 25 %

Combate: Cuchillos 35 %

- Armas: Cuchillo (FUE, Daño 1D6 + 1d4), Hachuela (FUE, Daño 1D4 + 2 + 1d4)

- Armadura: Gorro de Cuero (Pro 1, RES 20)

Equipo: Ropa humilde (con “mitones” y polainas de tiras de tela enrolladas y atadas), zapatos de cuero, un par de cuchillos de trabajo asomando del cinturón, bolsillo de cinturón de cuero con una piedra de afilar y 4 maravedíes.

Vergüenzas: Mugriento (p. 57 del Breviarium), Sin Sentido del Olfato (nueva).

• Enterrador

Que es un criado más de la parroquia, responsable de guardar el orden y disposición del camposanto y de dar sepultura a los vecinos finados.

Características: AGI 10, COM 4, CUL 6, HAB 15, FUE 10, PER 15, RES 10, Asp 10
Templanza 50, Irracionalidad 55, Racionalidad 45

Clase social: Siervo o Campesino.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 20%

Competencias: Conocimiento de Área 18%, Conocimiento Mineral 18%, Escuchar 45%, Cavar 45%, Albañilería 25%, Conducir carro 25%, Conocimiento Mineral 16%, Descubrir 35%, Tregar 20%

Combate: Mazas 20%

- Azada o similar (FUE, Daño 1D4 + 2)

Equipo: Ropa humildísima (rellena de paja en invierno), sombrero de mimbre (en verano), abarcas de esparto atadas sobre medias de lana, herramienta (pala, azada o pico) o capazo de esparto (cargado de tierra), zaque de agua.

• Esclavo personal

Que es tanto lujosa propiedad como fiel sirviente de un poderoso que lo aloja en su casa y a quien acompaña y escolta.

Características: AGI 10, COM 5, CUL 6, HAB 15, FUE 15, PER 14, RES 15, Asp 13
Templanza 50, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Esclavo.

Idiomas: Árabe o Eslavo 100%, un idioma peninsular 30 %

Competencias: Conducir carro 45%, Labores 45%, Escuchar 40%, Escamotear 35%, Comerciar 20%, Correr 30%, Sigilo 31%

Combate: Esquivar 35%, Mazas 45%

- **Armas:** Dabus (FUE, Daño 1D6+1+1d4)
Equipo: Ropa humilde con aljuba teñida y abarcas de esparto (atadas sobre polainas de tiras de tela enrolladas y atadas), dabus, bolsillo de cinturón con un yesquero y un amuleto de la Oreja de Diana (sin efecto aparente), aro de hierro soldado a modo de collar que evidencia su condición de esclavo.
Vergüenzas: Humillación (el collar), p. 57 del Breviarium.

• **Estudiante aplicado**

Que es un joven pupilo de la Universidad o Escuela Catedralicia, tan prudente y discreto como es posible, volcado siempre en sus estudios.

- Características:** AGI 10, COM 10, CUL 15, HAB 10, FUE 10, PER 10, RES 10, Asp 13
Templanza 40, Irracionalidad 50, Racionalidad 50
Clase social: ≈ Villano
Idiomas: Idioma materno 100 %, otro idioma peninsular 30%, Latín 50%
Competencias: Cantar 40%, Leer y escribir 60%, Memoria 45%, Teología 50%, Correr 30%, Medicina 35%, Sigilo 35%
Combate: Esquivar 30%
Equipo: Hábito gris o pardo de hermano lego, zapatos doblados, cuaderno de pergaminos cosidos (con fragmentos copiados de las *Partidas* de Alfonso X y del *Picatrix*), cinturón de cordel con rosario de acacia y bolsillo de fustán con un par de sanguinas y 4 maravedíes.
Orgullos: Estudiante ejemplar (p. 52 del Breviarium)

• **Estudiante juerguista**

Que es un joven pupilo de la Universidad o Escuela Catedralicia, lanzado a frecuentar las tabernas todo lo que no hoya las aulas, para desdoro de su escuela y su familia.

- Características:** AGI 12, COM 10, CUL 13, HAB 10, FUE 10, PER 10, RES 10, Asp 15
Templanza 50, Irracionalidad 60, Racionalidad 40
Clase social: ≈ Villano
Idiomas: Idioma materno 100%, otro idioma peninsular 30 %, Latín 40%
Competencias: Cantar 35%, Escamotear 30%, Leer y escribir 40%, Seducción 40%

Correr 20%, Elocuencia 40%, Juego 27%, Teología 25%, Tregar 20%

Combate: Esquivar 30%

Equipo: Hábito gris o pardo de hermano lego, zapatos doblados, colgante de cordel con crucifijo de hierro, cinturón de cuero, pequeña escarcela de lona con una navajita minúscula y sin vaina, varios pergaminos doblados (que contienen versos de *carmina potoria* y *amatoria*), un juego de dados de hueso en un bolsillo de cuero y 6 maravedíes en moneda diversa.

Orgullos: Locuaz (p. 53 del Breviarium).

• **Estudiante pendenciero**

Que es un joven pupilo de la Universidad o Escuela Catedralicia, al menos tal habitual de las tabernas como de las aulas, de ánimo levantisco y desapacible.

- Características:** AGI 13, COM 9, CUL 12, HAB 10, FUE 10, PER 10, RES 11, Asp 11
Templanza 50, Irracionalidad 50, Racionalidad 50
Clase social: ≈ Villano
Idiomas: Idioma materno 100%, otro idioma peninsular 40%, Latín 40%
Competencias: Escamotear 30%, Leer y escribir 48%, Correr 35%, Elocuencia 30%, Juego 20%, Memoria 20%, Teología 25%, Tregar 25%
Combate: Esquivar 40%, Pelear 50%
Equipo: Hábito gris o pardo de hermano lego, borceguíes, colgante de cordel de tripa con amuleto de plomo con inscripciones mágicas (sin efecto aparente), cinturón de cuero con bolsillo de fustán que contiene 1d10 maravedíes.
Orgullos: Marrullero (p. 53 del Breviarium)

• **herrero**

Oficial del Gremio de artesanos del hierro y vendedores.

- Características:** AGI 8, COM 5, CUL 5, HAB 20, FUE 12, PER 15, RES 10, Asp 10
Templanza 50, Irracionalidad 60, Racionalidad 40
Clase social: Campesino o Villano.
Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 20%
Competencias: Comerciar 35%, Descubrir 45%, Herrería 60%, Memoria 45%, Conducir Carro 25%, Conocimiento de Área 40%, Empatía 15%

Combate: Cuchillos 40 %

- Armas: Daga (HAB, Daño 2D3 + 1d6)
- Armadura: Delantal de Cuero (Pro 1, RES 30), Brazales (Pro 2, RES 10)

Equipo: Ropa humilde, abarcas de cuero, daga en su funda, bolsa de cinturón con una piedra de afilar y 3 maravedíes.

- **Herrero (experimentado)**

Oficial (o Maestro) del Gremio de artesanos del hierro, más fogueado en sus menesteres que el anterior.

Características: AGI 10, COM 10, CUL 10, HAB 20, FUE 15, PER 20, RES 15, Asp 12
Templanza 55, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Villano o Burgués.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 30%

Competencias: Herrería 80%, Comerciar 40%, Memoria 40%, Descubrir 80%, Conocimiento de Área 40%, Empatía 35%, Enseñar 25%, Leer y escribir 20%, Sanar 30%

Combate: Cuchillos 40%

- Armas: Daga (HAB, Daño 2D3+1d6), Cuchillito (FUE, Daño 1D4)
- Armadura: Gorro de Cuero (Pro 1, RES 20), Delantal de Cuero (Pro 1, RES 30), Brazales (Pro 2, RES 10)

Equipo: Ropas dignas de lana, zapatos de cuero, daga en su funda, escarcela con una piedra de afilar, un cuchillito y algunos objetos sueltos de herrería, bolsa de cinturón con 6 maravedíes.

- **Juglar**

Que es mitad músico y poeta ambulante, mitad mendigo, tañedor de instrumentos en fiestas populares e interprete más habitual de composiciones ajenas que de propias.

Características: AGI 10, COM 15, CUL 15, HAB 10, FUE 10, PER 10, RES 10, Asp 12
Templanza 55, Irracionalidad 60, Racionalidad 40

Clase social: Villano.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 30%

Competencias: Cantar 50%, Elocuencia 40%, Escamotear 35% Música 50%, Juego 20%, Leyendas 35%, Saltar 30%

Combate: Esquivar 30%, Cuchillos 20%

- Armas: Daga (HAB, Daño 2D3)

Equipo: Ropa humilde y recosida, abarcas de cuero, capirote colorido, capote teñido, laúd, flautín de madera, daga en su funda, bolsa de cinturón con 2 maravedíes y 4 dineros.

- **Juglar (experimentado)**

Que es músico y poeta ambulante más experto que el anterior y por tanto más celebrado por las gentes.

Características: AGI 15, COM 20, CUL 15, HAB 15, FUE 10, PER 10, RES 10, Asp 15
Templanza 55, Irracionalidad 60, Racionalidad 40

Clase social: Villano.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 30%

Competencias: Cantar 80%, Elocuencia 70%, Escamotear 50% Música 80%, Corte 25%, Juego 25%, Leyendas 30%, Seducción 25%

Combate: Esquivar 35%, Cuchillos 35%

- Armas: Daga (HAB, Daño 2D3 + 1d4)

Equipo: Ropa humilde, botas de camino, capirote colorido, capote teñido, rabel, dulzaina, daga en su funda, bolsa de cinturón con 4 maravedíes y 8 dineros.

- **Labradores**

Tres PNJs que pueden encontrarse en una casa campesina, representados mediante tres arquetipos. Además, las características de cada uno pueden representar diferentes personajes cambiándoles el género.

(V. también Siervo de la Gleba).

- **Labrador (el Marido)**

Características: AGI 10, COM 8, CUL 5, HAB 12, FUE 10, PER 10, RES 15, Asp 10
Templanza 50, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Siervo o Campesino.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 20%

Competencias: Conocimiento de Área 25%, Conocimiento Animal 25%, Conocimiento Vegetal 30%, Descubrir 40 %, Carpintería 15%, Comerciar 20%, Conducir Carro 30%, Escuchar 30%, Leer y escribir 1%

Combate: Mazas 30%

- Armas: Clava (FUE, Daño 1D6), Azada o similar (FUE, Daño 1D4 + 2)

Equipo: Ropa humilde (rellena de paja en invierno, con abarcas de esparto atadas sobre polainas de tiras de tela enrolladas y atadas), balandre de paño pardo (en invierno), sombrero de mimbre (en verano), azada, pala, pequeño zurrón de tela encerada con mies para sembrar.

- **Labradora (la Esposa)**

Características: AGI 10, COM 8, CUL 5, HAB 15, FUE 10, PER 10, RES 12, Asp 10
Templanza 50, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Siervo o Campesino.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 20 %

Competencias: Conocimiento de Área 25%, Conocimiento Animal 20%, Conocimiento Vegetal 42%, Descubrir 40%, Comerciar 15%, Escuchar 30%, Leer y escribir 1%, Sanar 20%, Sigilo 20%, Tejer 20%,

Combate: Cuchillos 30%

- Armas: Cuchillito (FUE, Daño 1D4), Hocino o similar (FUE, Daño 1D6)

Equipo: Ropa humilde (rellena de paja en invierno, con abarcas de esparto atadas sobre polainas de tiras de tela enrolladas y atadas), balandre de paño pardo (en invierno), sombrero de mimbre (en verano) sobre una toca de lino lo más blanca posible, delantal, cuchillo en su vaina colgado de la cintura con un cordel (bajo la aljuba), pequeño saco de tela encerada con mies para sembrar.

- **Niño campesino**

Características: AGI 15, COM 6, CUL 5, HAB 10, FUE 5, PER 15, RES 9, Asp 11
Templanza 50, Irracionalidad 65, Racionalidad 35

Clase social: Siervo, campesino o villano

Idiomas: El materno 70%, otro idioma peninsular 10%

Competencias: Conocimiento de Área 10%, Correr 30%, Lanzar 30%, Conocimiento animal 15%, Conocimiento vegetal 15%, Descubrir 25%, Escuchar 25%, Leer y escribir 1%

Combate: Esquivar 30%

Equipo: Ropa humildísima (muy recosida, con prendas obviamente reaprovechadas de alguien más mayor), delantal (las niñas), navajita minúscula y sin vaina colgado de

la cintura con un cordel, bolsillo de cinturón con algunas semillas, una aguja e hilos sueltos y una o dos brillantes piedrecillas del río.

Vergüenzas: Lozanía (p. 57 del Breviarium).

- **Ladrón (Cortabolsas)**

El ratero de villa y ciudad que prefiere usar la astucia y la maña a la violencia.

Características: AGI 15, COM 5, CUL 5, HAB 20, FUE 10, PER 10, RES 10, Asp 11
Templanza 55, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Siervo o Campesino.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 20%

Competencias: Correr 45%, Escamotear 60%, Tregar 45%

Conocimiento de Área 20%, Forzar mecanismos 30%, Sigilo 40%, Juego 30%, Lanzar 25%, Leer y escribir 1%

Combate: Esquivar 45%, Pelea 25%

Equipo: Ropa humilde, balandre de paño pardo, botas de camino, cuchillito en su vaina, pequeña escarcela con unas tijeritas de barbero, un juego de dados de hueso (en una bolsita de lienzo) y 2 maravedíes (en un bolsillo interior). Escondido entre las ropas, un bolsillo de cinturón con 6 maravedíes (recién robado) y otros 2 maravedíes sueltos (robados también).

- **Ladrón (Matón)**

El ratero de villa y ciudad que, carente de astucia ni maña, prefiere acogotar a sus víctimas para salirse con la suya.

Características: AGI 10, COM 4, CUL 5, HAB 11, FUE 15, PER 15, RES 15, Asp 8
Templanza 55, Irracionalidad 60, Racionalidad 40

Clase social: Siervo o Campesino.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 10%

Competencias: Correr 40%, Tormento 40%, Conocimiento de Área 20%, Sigilo 35%, Escamotear 20%, Juego 20%, Leer y escribir 1%, Tregar 30%

Combate: Cuchillos 40%, Esquivar 40%, Pelea 30%

- Armas: Daga (HAB, Daño 2D3 + 1d4), Almarada (1d4 + 2 + 1d4)

- Armadura: Gorro de Cuero (Pro 1, RES 20),

Equipo: Ropa humildísima (muy recosida y reforzada en rodillas y trasero, con “mitones” y polainas de tiras de tela enrolladas y atadas), zapatos de cuero, capa de paño pardo, armas y armadura, bolsa de cinturón con 6 maravedíes y un anillo robado.

Vergüenzas: Humillación (varias veces marcado como castigo), p. 57 del Breviarium.

• Leñador

Que es un campesino acostumbrado a pasar más tiempo en bosques que en poblados, y que se gana la vida en ellos.

Características: AGI 10, COM 4, CUL 4, HAB 15, FUE 15, PER 10, RES 20, Asp 9

Templanza 45, Irracionalidad 65, Racionalidad 35

Clase social: Siervo o Campesino.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 10%

Competencias: Conocimiento de Área 35%, Escuchar 30%, Sigilo 12%, Carpintería 40%, Conocimiento Animal 9%, Conocimiento Vegetal 29%, Leer y escribir 1%, Leyendas 9%, Tregar 25%

Combate: Hachas 40%

- Armas: Hacha (FUE, Daño 1D6 + 1d4), Cuchillito (FUE, Daño 1D4 + 1d4)
- Armadura: Gorro de Cuero (Pro 1, RES 20), Pelliza (Pro 1, RES 15)

Equipo: Ropa humildísima, abarcas de cuero atadas sobre polainas de piel, pelliza de vellón de lana, hacha, zurrón de cuero con una hachuela de desbastar, un cuchillito, una piedra de afilar, ramitas de hierbas recogidas en el bosque, un trozo de queso rancio y un mendrugo de pan.

• Luchador asturleonés

Que es el campesino diestro en el aluche cuerpo a cuerpo y sin armas, que enfrenta a los campeones de distintos pueblos por ejercicio y solaz popular.

Características: AGI 15, COM 5, CUL 5, HAB 10, FUE 20, PER 10, RES 15, Asp 10

Templanza 50, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Siervo o Campesino.

Idiomas: Bable 100%, Castellano 20 %

Competencias: Conocimiento de Área 20%, Descubrir 40%, Comerciar 25%, Conocimiento Vegetal 25%, Escuchar 20%, Sanar 20 %, Leer y escribir 1%

Combate: Esquivar 60%, Pelea 60%, Mazas 40 %

- Armas: Clava (FUE, Daño 1D6+1d6), Azada o similar (FUE, Daño 1D4+2+1d6)

Equipo: Ropa humilde (con abarcas de esparto atadas sobre polainas de tiras de tela enrolladas y atadas), balandre de paño pardo (en invierno), ancho cinturón de cuero, clava, azada o similar.

Notas: En los *aluches* se participa desarmado, desnudo de cintura para arriba y descalzo.

• Médico

Que es Licenciado por una Universidad para ejercer la práctica médica, dejando las partes más prácticas y menos doctas de la misma al Barbero Cirujano.

Características: AGI 10, COM 12, CUL 15, HAB 13, FUE 10, PER 10, RES 10, Asp 10

Templanza 50, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Burgués.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 20%, Latín o Árabe 20%

Competencias: Medicina 70%, Elocuencia 45%, Empatía 45%, Sanar 45%, Conocimiento vegetal 30%, Escuchar 25%, Memoria 20%, Leer y escribir 50%

- Armadura: Ropa pesada (Pro 1, RES 30)

Equipo: Ropas dignas con aljuba larga de lana de Velarte, balandrán pardo con forro de borrego, zapatos doblados, cofia de algodón bajo un gorrete de aire andalusí, anillo de plata con piedra de coral blanco, anillo de plomo con inscripciones mágicas (sin efecto aparente), un zurroncito de vaqueta (con lienzos limpios, un puntero de ébano y plata, un par de guantes de cuero y varios botecitos de cerámica con hierbas y productos de boticario), bolsillo de cinturón con 6 maravedíes.

Nota: Puede ir acompañado de un [Criado](#) o un [Estudiante Aplicado](#).

• Médico moro

Que ha estudiado sus artes en las famosas escuelas de Al Ándalus, y amén de docto

sabedor, es menos tímido para realizar curas prácticas que el médico cristiano.

Características: AGI 10, COM 10, CUL 15, HAB 15, FUE 10, PER 10, RES 10, Asp 10
Templanza 50, Irracionalidad 60, Racionalidad 40

Clase social: Burgués.

Idiomas: Andalusí 100%, Catalán o Castellano 30%, Árabe 40%

Competencias: Medicina 70%, Descubrir 40%, Empatía 40%, Sanar 70%, Conocimiento vegetal 20%, Elocuencia 20%, Memoria 25%, Leer y escribir 45%

• Armadura: Ropa pesada (Pro 1, RES 30)

Equipo: Chilaba elegante de tela estampada, caftán forrado de borrego, turbante, borcegués, anillo de plata con pequeña esmeralda, anillo con piedra hematites, colgante con amuleto (Mano de Fátima), una valija de vaqueta (claveteada, con candado y una correa de cuero para sujetársela en bandolera, con lienzos limpios, un atado de cuchillitos, ganchos y paletitas, otro de distintas tenazas, tijeras, un yesquero y una lucernita de aceite, un mandil y unos manguitos de lona blancos y varios botecitos de cerámica con productos de boticario), una bolsita de cinturón con 4 maravedíes y la llavecita de la valija.

Nota: Puede ir acompañado de un [Criado](#) o un [Estudiante Aplicado](#).

• Mendigo (Cortagargantas)

El miserable (de cualquier sexo) que, si considera poca la caridad del prójimo, no duda en valerse de la violencia para hacerse con lo que cree merecer.

Características: AGI 9, COM 10, CUL 4, HAB 15, FUE 12, PER 15, RES 10, Asp 7
Templanza 40, Irracionalidad 65, Racionalidad 35

Clase social: Siervo, Campesino o Villano.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 30%

Competencias: Escamotear 45%, Escuchar 45%, Ocultar 40%, Sigilo 45%, Juego 20%, Leer y escribir 1%, Memoria 20%, Elocuencia 20%, Empatía 30%

Combate: Cuchillos 30%, Esquivar 30%, Pelea 30%

• Armas: Daga (HAB, Daño 2D3)

Equipo: Ropa humilde, recosida y harapienta, "mitones" y polainas de tiras de tela enrolladas y atadas a los miembros,

daga escondida, manta (sujeta al hombro con un cabo de cuerda), cubilete de cuero (para usar como vaso) y cuenco desportillado.

Vergüenzas: Humillación (varias veces marcado como castigo), p. 57 del Breviarium.

• Mendigo (Tullido)

El miserable (de cualquier sexo) que luce sus desgarros y llagas para mover a caridad a sus semejantes.

Características: AGI 8, COM 12, CUL 4, HAB 15, FUE 10, PER 10, RES 15, Asp 6
Templanza 40, Irracionalidad 65, Racionalidad 35

Clase social: Siervo, Campesino o Villano.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 30%

Competencias: Conocimiento del Área 12%, Empatía 36%, Memoria 36%, Ocultar 36%, Correr -15%, Descubrir 32%, Escamotear 28%, Elocuencia 17%, Lanzar -15%, Leer y escribir 1%, Sigilo 30%

Combate: Cuchillos 22%, Pelea 15%

• Armas: Cuchillito (FUE, Daño 1D4)

Equipo: Ropa harapienta hasta lo informe (con "mitones" y polainas de tiras de tela enrolladas y atadas a los miembros, en especial al muñón de la pierna, y un parche de cuero sobre el ojo vacío), muleta de madera, cuchillito en su vaina colgado del cuello con un cordel, cuenco desportillado.

Vergüenzas: Cojo (p. 55 del Breviarium), Tuerto (p. 55 del Breviarium), Enfermedad venérea (p. 56 del Breviarium).

• Mendigo (Leproso)

El enfermo (de cualquier sexo) que, con su dolencia atroz, consigue su limosna moviendo ya a piedad, ya a espanto.

Características: AGI 10, COM 12, CUL 5, HAB 12, FUE 10, PER 15, RES 10, Asp 4
Templanza 45, Irracionalidad 70, Racionalidad 30

Clase social: Siervo, Campesino o Villano.

Idiomas: El materno 100%, otros dos idiomas peninsulares 20%

Competencias: Elocuencia 38%, Empatía 45%, Escamotear 35%, Memoria 45%, Conocimiento Mágico 10%, Escuchar 30%, Leyendas 15%, Ocultar 20%, Sigilo 20%

Combate: Esquivar 20%, Palos 20%, Pelea 20%

- Armas: Bordón (AGI, Daño 1D4 + 2)

Equipo: Ropa harapienta hasta lo informe (con "mitones" y polainas de tiras de tela enrolladas en miembros, torso y cabeza), carraca con la que anunciar su presencia, bordón, cruz de palo al cuello, cubilete de cuero (para usar como vaso) y cuenco desportillado.

Vergüenzas: Enfermedad mortal (p. 56 del Breviarium).

• Partera

Buena mujer experta en medios prácticos y tradicionales en ayudar a traer niños al mundo, y a veces hasta animales (V. también Curandera).

Características: AGI 9, COM 11, CUL 10, HAB 15, FUE 10, PER 10, RES 10, Asp 11
Templanza 55, Irracionalidad 70, Racionalidad 30

Clase social: Sierva o Campesina.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 30 %

Competencias: Alquimia 30%, Conocimiento Vegetal 60%, Empatía 40%, Sanar 65%, Descubrir 30%, Elocuencia 21%, Conocimiento Mágico 30%, Medicina 40%

Combate: Cuchillos 25%

- Armas: Cuchillito (FUE, Daño 1D4), Cuchillo de monte (HAB, Daño 2D3)

Equipo: Ropa humilde (rellena de paja en invierno, con abarcas de esparto atadas sobre polainas de tiras de tela enrolladas y atadas), delantal, capote campesino con capucha, buen cuchillo de monte en su vaina (oculto bajo la aljuba), colgante con un cuarzo, un morral de cuero con atados de hierbas (acónito, ortigas, valeriana, laurel, artemisa), paños limpios, una toalla de fustán, un yesquero y un botecito de cerámica con aceite de hipérico. En su cabaña tiene aún más hierbas curativas, así como los componentes para sus hechizos.

Hechizos (si los tiene): Expulsar Enfermedades (v2), Fertilidad (v1), Dolores de Parto (v1), Saber de Partera (v1) y Virtud de Doncella (v2).

Orgullos: Criada en el Campo (p. 52 del Breviarium).

• Pastor

Que es el andariego cuidador y vigilante de vacas u ovejas propias o ajenas, y más acostumbrado a la compañía de estas bestias que a la de sus semejantes.

Características AGI 15, COM 6, CUL 4, HAB 10, FUE 10, PER 20, RES 10, Asp 8
Templanza 50, Irracionalidad 60, Racionalidad 40

Clase social: Esclavo, Siervo o Campesino.

Idiomas: El materno 100 %, otro idioma peninsular 20 %

Competencias: Conocimiento Animal 25%, Correr 60%, Descubrir 75%, Rastrear 75%, Conocimiento Vegetal 30%, Escuchar 34%, Saltar 30%, Leer y escribir 1 %, Leyendas 15%, Flauta 12%

Combate: Hondas 37%, Palos 30%

- Armas: Honda (PER, Daño 1D3 + 2 + 1d6, Recarga 1 acción, Alcance 15/25/50), Cayado (AGI, Daño 1D4 + 1 + 1d4), Cuchillo (FUE, Daño 1D6)

Equipo: Ropa humildísima (muy recosida y reforzada en rodillas y trasero, rellena de paja en invierno, con "mitones" y polainas de tiras de tela enrolladas y atadas), abarcas de esparto, honda de esparto y cuero enrollada a modo de pulsera, bolsillo de cinturón con piedras escogidas para la honda, cayado recurvo, odre de agua, manta (sujeta al hombro con un cabo de cuerda), un morral de tela encerada con un yesquero, un cuchillo, unas tijeritas de hierro, aguja e hilo, una flauta de hueso, cecina de oveja seca y una hogaza de pan. Le acompaña un [perro](#).

Orgullos: Criado en el Campo (p. 52 del Breviarium).

• Peón de obra

Que es el humilde empleado en las más rudas (y menos especializadas) labores de una construcción arquitectónica u obras de pública utilidad.

Características AGI 10, COM 5, CUL 5, HAB 15, FUE 15, PER 10, RES 15, Asp 10
Templanza 50, Irracionalidad 60, Racionalidad 40

Clase social: Siervo, Campesino o Villano.

Idiomas: El materno 100 %, otro idioma peninsular 20 %

Competencias: Albañilería 45%, Descubrir 30%, Conocimiento Mineral 15%, Trepas

30%, Conocimiento del Área 10%, Comerciar 10%, Conducir carro 35%, Lanzar 30%, Leer y escribir 1%

Combate: Esquivar 30%, Pelea 20%

Equipo: Ropa humildísima, abarcas de esparto atadas sobre medias de lana, herramienta (paleta, mazo de madera, martillo de hierro o vara de mezclar argamasas) o capazo de esparto (cargado de piedras o ladrillos), zaque de agua.

• Peregrino

Que es el humilde (de cualquier sexo) enfrascado en cumplir un viaje de expiación religiosa a un lugar santo, ya a Santiago, ya a Jerusalén o a Roma.

Características: AGI 10, COM 8, CUL 5, HAB 12, FUE 10, PER 10, RES 15, Asp 10
Templanza 50, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Campesino o Villano.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 20%

Competencias: Conocimiento de Área 15%, Conocimiento Vegetal 15%, Descubrir 30%, Tejer 15%, Sanar 20%, Comerciar 20%, Conducir Carro 20%, Escuchar 30%, Leer y escribir 2%

Combate: Esquivar 30%, Palos 35%

- Armas: Bordón (AGI, Daño 1D4 + 2), Cuchillito (FUE, Daño 1D4)

Equipo: Ropa humilde (rellena de paja en invierno, con abarcas de cuero atadas sobre polainas de tiras de tela enrolladas y atadas), capa aguadera o ancho tabardo (en invierno), sombrero de mimbre (en verano), una concha de vieira cosida en un lugar bien visible, un bordón con un zaque de agua colgado, manta (sujeta al hombro con un cabo de cuerda), un morral de cuero (con un par de broches-amuletos, uno de ellos notoriamente obscuro) que contiene un yesquero, un cuchillo, aguja e hilo, nueces y frutos secos, un pedazo de queso y una hogaza de pan.

• Posaderos

Tres PNJs que pueden encontrarse en una posada, representados mediante tres arquetipos. Además, las características de cada uno pueden representar diferentes personajes cambiándoles el género.

• Huésped/Tabernero (el Marido)

Características: AGI 10, COM 12, CUL 7, HAB 12, FUE 10, PER 13, RES 10, Asp 10
Templanza 50, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Villano.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 40 %

Competencias: Comerciar 35%, Descubrir 40%, Labores 35%, Memoria 40%, Conocimiento de Área 31%, Conocimiento vegetal 15%, Empatía 31%

Combate: Esquivar 30%, Palos 20%

- Armas: "Bordón" (AGI, Daño 1D4+2)

Equipo: Ropa humilde pero digna, abarcas de esparto, cofia y delantal de algodón, aperos de la taberna que esté manejando en ese momento (trapo de lienzo bastante sucio, vasos y pichetes de barro, cazo de peltre, etc...), una enorme garrota tipo bordón (debajo del mostrador).

• Cocinera (la Esposa)

Características: AGI 10, COM 10, CUL 7, HAB 14, FUE 10, PER 12, RES 11, Asp 10
Templanza 50, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Villana.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 40%

Competencias: Comerciar 30%, Escuchar 37%, Cocinar 40%, Empatía 40%, Conocimiento de Área 25%, Labores 25%, Memoria 30%, Lanzar 30%

Combate: Esquivar 30%

- Armas: Buen cuchillo de cocina (FUE, Daño 1D6)

Equipo: Ropa humilde pero digna, abarcas de esparto, toca y delantal de algodón, aperos de cocina que esté manejando en ese momento (trébedes, espetos y cucharones de hierro, etc...).

• Mozo de cuadra

Características: AGI 15, COM 5, CUL 5, HAB 15, FUE 10, PER 10, RES 10, Asp 10
Templanza 50, Irracionalidad 60, Racionalidad 40

Clase social: Campesino o Villano.

Idiomas: El materno 100 %, otro idioma peninsular 20 %

Competencias: Cabalgar 35, Conocimiento Animal 25%, Conocimiento de Área 15%,

Trepar 45%, Correr 25%, Conducir carro 30%, Descubrir 20%

Combate: Esquivar 30%

Equipo: Ropa humilde, delantal, abarcas de esparto atadas sobre medias de lana.

Vergüenzas: Lozanía (p. 57 del Breviarium).

- **Ramera de mancebía**

La mujer pecadora que, ya que se gana la vida con deshonestos medios, al menos lo hace en una mancebía constituida legalmente a beneficio del concejo.

Características: AGI 13, COM 10, CUL 5, HAB 15, FUE 10, PER 12, RES 10, Asp 17

Templanza 50, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Campesina o Villana.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 40 %

Competencias: Elocuencia 30%, Escamotear 45%, Seducción 45%, Sigilo 40%, Comerciar 20%, Descubrir 31%, Ocultar 35%, Juego 25%, Leer y escribir 1%

Combate: Esquivar 33%

Equipo: Ropa humilde (que lleva sin prendas interiores cuando está trabajando), capote campesino con capucha (para cuando sale de la mancebía), colgante con medallita de bronce, pequeño adorno (amapola cortada, pañizuelo blanco, abanico redondo) con el que juguetea mientras habla.

- **Ramera de mancebía (experimentada)**

Que siendo más fogueada en sus menesteres que el anterior, es igual de solicitada aunque cobre sus servicios más caros.

Características: AGI 13, COM 15, CUL 5, HAB 15, FUE 10, PER 15, RES 12, Asp 15

Templanza 50, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Campesina o Villana.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 50%, otro idioma peninsular 30%

Competencias: Elocuencia 50%, Escamotear 60%, Seducción 70%, Comerciar 50%, Sigilo 35%, Descubrir 40%, Ocultar 35%, Juego 25%, Leer y escribir 1%

Combate: Esquivar 35%, Cuchillos 35%

- **Armas:** Gumía (HAB, Daño 1D4+2+1d4)

Equipo: Ropa elegante, capa de paño teñido (para cuando sale de la mancebía), un par de anillos de bronce, un anillo de plata, pulseras (cordelitos de cuero, brazaletes andalusíes de no mucho valor, una cadenita de plata), gumía escondida, abanico redondo.

- **Ramera “callejera”**

La que no se acoge a una casa de lenocinio, ejerciendo sus malas artes de modo ilegal.

Características: AGI 10, COM 10, CUL 5, HAB 15, FUE 10, PER 10, RES 10, Asp 10

Templanza 50, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Campesina o Villana.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 20 %

Competencias: Elocuencia 30%, Escamotear 45%, Seducción 30%, Sigilo 30%, Comerciar 30%, Correr 20%, Descubrir 20%, Empatía 30%, Leer y escribir 1%

Combate: Cuchillos 35%

- **Armas:** Almarada (FUE, Daño 1D4+2+1d4)

Equipo: Ropa humilde muy desgastada (que lleva sin prendas interiores cuando está trabajando), capa de tela estampada andalusí (muy sucia y casi harapienta), abarcas de esparto (atadas sobre medias cortas de lana), almarada en su vaina (oculto a la vista), bolsillo de fustán colgando de un cordel en torno al cuello con una crucecita de palo, 2 maravedíes y 6 dineros.

Vergüenzas: Enfermedad venérea (p. 56 del Breviarium).

- **Rufián de mancebía**

El beneficiario de la concesión concejil de la mancebía (o de una porción de esta), parte escribano, parte usurero y parte bandido.

Características: AGI 10, COM 15, CUL 8, HAB 10, FUE 10, PER 12, RES 10, Asp 9

Templanza 50, Irracionalidad 60, Racionalidad 40

Clase social: Villano.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular al 50% y otro al 30%

Competencias: Comerciar 60%, Elocuencia 50%, Memoria 45%, Descubrir 25%,

Empatía 30%, Leer y escribir 20%, Ocultar 30%, Tormento 20%

Combate: Esquivar 40%, Cuchillos 30%

- Armas: Almarada (FUE, Daño 1D4+2), Daga (HAB, Daño 2D3)
- Armadura: Brazales (Pro 2, RES 10)

Equipo: Ropas dignas (pero no muy bien conservadas), capa de paño teñido, borceguíes (con polainas de tiras de tela enrolladas y atadas, donde va oculta la almarada), cinturón de tela con la daga en su vaina y una pequeña escarcela de cuero con unas tijeritas de barbero, unos pergaminos doblados (los títulos de explotación de la mancebía), una llavecita (la del arca oculta en la que guarda las ganancias) y un bolsillo de fustán con 5d10 maravedíes.

• **Salteador (Arquero)**

El ladrón de sierra y camino que embosca a sus víctimas disparándoles desde lejos.

Características: AGI 15, COM 8, CUL 5, HAB 10, FUE 10, PER 15, RES 12, Asp 9
Templanza 50, Irracionalidad 60, Racionalidad 40

Clase social: Siervo o Campesino.

Idiomas: Además del materno, otro idioma peninsular 20 %

Competencias: Descubrir 45%, Sigilo 45%, Correr 45%, Conocimiento de Área 15%, Empatía 20%, Leer y escribir 1 %, Ocultar 22%, Rastrear 30%, Tormento 18%, Tregar 30%

Combate: Arco 45%, Esquivar 30%

- Armas: Arco corto (PER, Daño 1D6 + 1d4, Recarga 1 acción, Alcance 15/40/60)

Equipo: Ropa humilde (muy recosida y harapienta, rellena de paja en invierno, con "mitones" y polainas de tiras de tela enrolladas y atadas), abarcas de cuero, arco y aljaba de piel de gato con 10 flechas, manta (sujeta al hombro con un cabo de cuerda), cubilete de cuero (para usar como vaso), cuenco desportillado y bolsa de cinturón con 4 maravedíes.

• **Salteador (Matón)**

El ladrón de sierra y camino que corta el paso a sus víctimas amenazándolas con algún arma humilde pero brutal.

Características: AGI 10, COM 8, CUL 5, HAB 10, FUE 15, PER 12, RES 15, Asp 8
Templanza 50, Irracionalidad 60, Racionalidad 40

Clase social: Siervo o Campesino.

Idiomas: Además del materno, otro idioma peninsular 20 %

Competencias: Conocimiento de Área 10 %, Descubrir 36 %, Tormento 30 %, Correr 15 %, Empatía 17 %, Leer y escribir 1 %, Rastrear 32 %, Tregar 15%, Sigilo 30 %

Combate: Cuchillos 30 %, Esquivar 20 %, Hachas 45 %

- Armas: Cuchillo de monte (HAB, Daño 2D3), Cuchillo (FUE, Daño 1D6+1d4), Hacha (FUE, Daño 1D6+1d4)
- Armadura: Velmezo (Pro 1, RES 20)

Equipo: Ropa humilde (reforzada en rodillas y trasero), abarcas de cuero, armas y armadura, cuchillo en su vaina colgado del cuello con un cordel, zaque de vino, cuenco desportillado y bolsa de cinturón con 6 maravedíes.

• **Salteador (Capitán)**

El bandido de carrera tan larga como ignominiosa, jefe de los recién descritos.

Características: AGI 15, COM 10, CUL 5, HAB 15, FUE 15, PER 15, RES 15, Asp 10
Templanza 50, Irracionalidad 60, Racionalidad 40

Clase social: Siervo o Campesino.

Idiomas: Además del materno, otro idioma peninsular 40 %

Competencias: Conocimiento de Área 20 %, Descubrir 50 %, Tormento 50 %, Sigilo 50 %, Correr 25 %, Empatía 25 %, Mando 10 %, Ocultar 25 %, Rastrear 25 %, Tregar 15 %
Combate: Arcos 25 %, Cuchillos 50 %, Esquivar 50 %

- Armas: Arco corto (PER, Daño 1D6 + 1d4, Recarga 1 acción, Alcance 15/40/60), Bracamarte (HAB, Daño 1d6+2+1d4), Daga (HAB, Daño 2D3+1d4), Cuchillo (FUE, Daño 1D6+1d4)
- Armadura: Gorro de Cuero (Pro 1, RES 20), Velmezo (Pro 1, RES 20), Brazales (Pro 2, RES 10), Grebas (Pro 2, RES 15)

Equipo: Ropa humilde (reforzada en rodillas y trasero), capote campesino de paño pardo, botas de camino, armas y armadura, arco y aljaba con 15 flechas, morral de tela encerada con un yesquero,

una piedra de afilar, una aguja e hilo, un crucifijo (robado), un cuenco de buena cerámica (robado), algunas frutas del bosque envueltas en un lienzo viejo, cecina seca y un mendrugo de pan.

- **Sobrefiel**

Que tiene a su cargo la vigilancia de las pesas, medidas y calidades del mercado de una villa, así como el cobro del felato a los comerciantes que a él llegan.

Características: AGI 10, COM 12, CUL 13, HAB 10, FUE 10, PER 15, RES 10, Asp 11
Templanza 50, Irracionalidad 60, Racionalidad 40

Clase social: Villano o Burgués.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular al 30% y otro al 20%

Competencias: Conocimiento de Área 50%, Descubrir 60%, Mando 50%, Comerciar 40%, Leer y Escribir 30%, Memoria 35%

Combate: Esquivar 30%, Palos 35%

- Armas: Bordón (AGI, Daño 1D4+2)
- Armadura: Ropa pesada (Pro 1, RES 30)

Equipo: Ropas dignas de colores oscuros, balandrán con forro de borrego, un bolsillo de tela brocada con su dinero personal (4 maravedíes), un bordón, una maleta rígida de cuero (con un ábaco, una romana y una bolsita de lona con varias pesas).

Nota: Puede ir acompañado de una pareja de [Alguaciles](#).

- **Traductor de la Escuela de Toledo**

Que tiene a su cargo el volcar textos especializados u oficiales de un idioma a otro, y servir como intérprete en las situaciones más delicadas que lo precisen.

Características: AGI 10, COM 10, CUL 20, HAB 10, FUE 10, PER 10, RES 10, Asp 11
Templanza 50, Irracionalidad 60, Racionalidad 40

Clase social: Burgués.

Idiomas: Castellano 100%, otros dos idiomas peninsulares 100% y 70%, un idioma extranjero (Árabe, Italiano, Alemán, Francés, Occitano o Persa) 100%, Latín 70%, Griego o Hebreo 50%.

Competencias: Descubrir 45%, Elocuencia 40%, Leer y escribir 80%, Memoria 70%,

Empatía 20%, Enseñar 15%, Sigilo 20%, Teología 30%

Combate: Esquivar 15%

Equipo: Ropas sencillas pero dignas, capa de paño teñido, zapatos doblados, gorro sobre cofia de algodón, escribanía portátil (de cuero endurecido, con plumas, cuchillita y tintero metálico con tapa), portacartas (de lona, con pergaminos limpios), escarcela con rosario de nogal, peine de marfil, barra de lacre, carboncillos y tizas en un bolsillo y 1d10 maravedíes en otro.

Orgullos: Don de Lenguas (p. 52 del Breviarium), Memoria Prodigiosa (p. 53 del Breviarium)

Vergüenzas: Honrado (p. 57 del Breviarium).

- **Zajoril**

Humilde varón que, en las comarcas más apartadas de Castilla, es elegido informalmente por sus vecinos para mediar en las disputas, transmitir el saber popular e incluso ejercer curaciones.

Características: AGI 10, COM 10, CUL 15, HAB 15, FUE 10, PER 15, RES 10, Asp 12
Templanza 50, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Campesino.

Idiomas: Castellano 100%, Gallego o Mozárabe 30%, Andalusí 20%

Competencias: Memoria 60%, Leyendas 60%, Conocimiento Vegetal 50%, Mando 40%, Artesanía (elegir una) 35%, Conocimiento de Área 35%, Conocimiento Mágico 25%, Empatía 35%, Elocuencia 30%, Sanar 25%

Combate: Palos 20%

- Armas: Bordón (AGI, Daño 1D4+2), Cuchillito (FUE, Daño 1D4)

Equipo: Ropa humilde (rellena de paja en invierno, con abarcas de esparto atadas sobre polainas de tiras de tela enrolladas y atadas), tabardo de paño gris, colgante con cruz de palo, otro colgante con una Piedra de Águila, un bordón, una pequeña faltriquera de tela encerada con paños limpios y un pequeño y afilado cuchillito.

PLEBEYOS: LA JUDERÍA

- **Cambistas**

Dos PNJs dedicados a tan lucrativo negocio, representados mediante dos arquetipos. Además, las características de cada uno pueden representar diferentes personajes cambiándoles el género.

- **Cambista (el Marido)**

Características AGI 9, COM 15, CUL 15, HAB 11, FUE 10, PER 10, RES 10, Asp 12
Templanza 50, Irracionalidad 40, Racionalidad 60

Clase social: Burgués.

Idiomas: Ladino 100 %, Hebreo 15%, otro idioma peninsular 60 %

Competencias: Alquimia 50%, Comerciar 70 %, Conocimiento mineral 60 %, Elocuencia 60%, Descubrir 20%, Forzar mecanismo 20%, Leer y escribir 45%, Memoria 40%, Ocultar 30%

- Armadura: Ropa pesada (Pro 1, RES 30)
Equipo: Chilaba de buen tejido, balandrán con forro de borrego, turbante, distintivo judío propio del reino en el que viva, zapatos doblados, anillo de sello (de oro, colgando de una cadenita de plata), portacartas (de tela brocada, con documentos firmados por sus clientes y pergaminos limpios), bolsillo de cinturón con barra de lacre y un yesquero, escarcela con el dinero de los negocios del día (3d10 coronas de plata). En su estudio, escribanía, equipo de pesas y medidas, pequeñas muestras de varios minerales en bruto, varios objetos dejados en prenda y un arca fuerte.

Orgullos: Amistad (p. 50 del Breviarium).

Nota: Irá acompañado de un [Criado](#) o un [Esclavo Personal](#).

- **Cambista (la Esposa)**

Características AGI 9, COM 15, CUL 11, HAB 10, FUE 10, PER 15, RES 10, Asp 15
Templanza 50, Irracionalidad 40, Racionalidad 60

Clase social: Burgués.

Idiomas: Ladino 100 %, otro idioma peninsular 75 %

Competencias: Descubrir 60%, Comerciar 60%, Elocuencia 60%, Leer y escribir 45%,

Conocimiento mineral 20%, Memoria 45%, Ocultar 45%, Mando 30%

- Armas: Cuchillito (FUE, Daño 1D4)
- Armadura: Ropa pesada (Pro1, RES 30)

Equipo: Vestido de buen tejido, cotardía tipo dalmática de terciopelo pardo, toda blanca de algodón, distintivo judío propio del reino en el que viva, zapatos doblados, anillo de sello (de oro, colgando de una cadenita de plata), bolsillo de cinturón con barra de lacre y un yesquero, otro bolsillo con su dinero personal (1d4 coronas de plata), un cuchillito en su vaina colgando del cinturón y, escondidas, las llaves del arca fuerte (ver Equipo del Marido).

Nota: Irá acompañada de una o dos [Criadas](#), o un [Esclavo Personal](#).

- **Dayán**

Varón docto en tradiciones capacitado para juzgar asuntos legales que atañan sólo a sus correligionarios, con cuyo respeto cuenta.

Características: AGI 10, COM 13, CUL 17, HAB 10, FUE 10, PER 15, RES 10, Asp 14
Templanza 50, Irracionalidad 40, Racionalidad 60

Clase social: Burgués.

Idiomas: Ladino 100%, Hebreo 50 %, otros dos idiomas peninsulares al 20 %

Competencias: Descubrir 60%, Elocuencia 50%, Leer y escribir 70%, Memoria 60%, Corte 25%, Empatía 30%, Escuchar 35%, Mando 20%, Teología 40%

- Armadura: Ropa pesada (Pro 1, RES 30)
Equipo: Chilaba digna en tono claro, balandrán oscuro con forro de borrego, zapatos doblados, gorrito sobre pequeño turbante, distintivo judío propio del reino en el que viva, colgante con estrella de David, anillo de sello, portacartas (de lona, con documentos legales y pergaminos limpios), bolsillo de cinturón con barra de lacre y carboncillos, otro bolsillo de cinturón con 2 coronas de plata y 20 dineros.

Orgullos: Amistad (p. 50 del Breviarium).

• Mediero

Que es exitoso tratante en productos de predicamento y necesidad, pero no especializado en un rubro concreto, sino en varios, según la temporada.

Características: AGI 10, COM 15, CUL 15, HAB 10, FUE 10, PER 10, RES 10, Asp 10
Templanza 50, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Burgués.

Idiomas: Ladino 100 %, Hebreo 15%, otro idioma peninsular 60 %

Competencias: Comerciar 60%, Conocimiento de Área 60%, Elocuencia 60%, Empatía 60%, Leer y escribir 40%, Mando 30%, Memoria 30%, Ocultar 30%

Combate: Esquivar 30%, Palos 20%

- Armas: Bordón (AGI, Daño 1D4 + 2)
- Armadura: Ropa pesada (Pro 1, RES 30)

Equipo: Chilaba de buen tejido, pesado tabardo, turbante, distintivo judío propio del reino en el que viva, botas de camino, anillo de sello (de plata), colgante con piedra de coral rojo, portacartas (de lona encerada, con documentos de viaje y de propiedad en regla), una pequeña escarcela de cuero con ganancias del día (1d100 maravedíes), un bolsillo de lona encerada con su dinero personal (6 maravedíes).

Nota: Transporta su mercancía (y, oculto, el grueso de sus ganancias) en un carro o reata de mulas, ayudado de un Arriero y acompañado seguramente de otros [Comerciantes](#) y [Buhoneros](#).

• Muccad

Que es el alguacil encargado de salvaguardar el orden en la judería y guardar las puertas de acceso de la misma.

Características: AGI 12, COM 8, CUL 10, HAB 10, FUE 15, PER 10, RES 10, Asp 11
Templanza 50, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Villano.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 20 %

Competencias: Descubrir 30%, Teología 30%, Correr 30%, Escuchar 30%, Empatía 30%

Combate: Esquivar 33%, Maza 45%, Pelea 33%

- Armas: Maza (FUE, Daño 1d8 + 1d4), Dabus (FUE, Daño 1D6 + 1 + 1d4)

- Armadura: Capacete de Cuero (Pro 2, RES 20), Velmezo (Pro 1, RES 20), Brazales (Pro 2, RES 10), Grebas (Pro 2, RES 15)

Equipo: Ropa humilde, humilde colgantito con la estrella de David, distintivo judío propio del reino en el que viva, armas y armadura, antorcha, cuerda (para atar a los detenidos), llaves del cuartel (en el cinturón).

Nota: Usualmente llevarán el dabus (arma de aspecto poco "guerrero") pero pueden equiparse de la maza, más manejable.

• Rabino

Que es el varón docto en las Sagradas Escrituras ocupado en enseñarlas a sus correligionarios y capacitado para dirigir sus ritos religiosos.

Características: AGI 9, COM 10, CUL 20, HAB 10, FUE 9, PER 9, RES 9, Asp 11
Templanza 50, Irracionalidad 30, Racionalidad 70

Clase social: Burgués.

Idiomas: Ladino 100%, Hebreo 70 %, otro idioma peninsular al 30 %

Competencias: Elocuencia 40%, Enseñar 40%, Leer y escribir 80%, Teología 80%, Astrología 25%, Empatía 40%, Descubrir 20%, Memoria 41%, Sigilo 30%

- Armadura: Ropa pesada (Pro 1, RES 30)
- Equipo:** Chilaba digna en tono oscuro, pesado caftán de lana, zapatos doblados, gorrito sobre pequeño turbante, distintivo judío propio del reino en el que viva, colgante con estrella de David, talit, tefilá, bolsillo de cinturón con 2 maravedíes y 5 dineros.

Rituales de Fe (si los tiene): Los equivalentes a Primus y Secundus Ordo.

• Sofer

Que es el escriba hebreo, especializado en transcribir las Sagradas Escrituras.

Características: AGI 9, COM 10, CUL 15, HAB 10, FUE 9, PER 13, RES 9, Asp 12
Templanza 50, Irracionalidad 45, Racionalidad 55

Clase social: Burgués.

Idiomas: Ladino 100%, Hebreo 50 %, otro idioma peninsular al 20 %

Competencias: Comerciar 40%, Empatía 40%, Leer y escribir 60%, Memoria 50%,

Elocuencia 25%, Escuchar 30%, Escamotear 20%, Teología 40%, Sigilo 25%

Combate: Esquivar 20%

- Armadura: Ropa pesada (Pro 1, RES 30)

Equipo: Chilaba digna en tono oscuro, pesado caftán de lana, zapatos doblados, turbante, distintivo judío propio del reino en el que viva, anillo de sello, talit, escribanía portátil (de cuero endurecido, con plumas, cuchillita y tintero metálico con tapa), portacartas (de lona, con pergaminos limpios), bolsillo de cinturón con barra de lacre, tiza y carboncillos, otro bolsillo de cinturón con 3 maravedíes.

- **Usurero**

El mal hombre que se dedica al préstamo de dinero con intereses, por lo general abusivos, ocupación indeseable y del todo prohibida para el cristiano.

Características AGI 10, COM 10, CUL 12, HAB 10, FUE 12, PER 11, RES 10, Asp 9
Templanza 55, Irracionalidad 40, Racionalidad 60

Clase social: Villano.

Idiomas: Ladino 100 %, Hebreo 10%, otro idioma peninsular 60 %

Competencias: Comerciar 50%, Conocimiento Mineral 45%, Memoria 45%, Ocultar 40%

Descubrir 30%, Elocuencia 20%, Empatía 25%, Leer y escribir 20%

Combate: Esquivar 25%, Cuchillos 25%

- Armas: Gumía (AGI, Daño 1D4 + 2), Cuchillito (FUE, Daño 1D4)

- Armadura: Brazales (Pro 2, RES 10)

Equipo: Chilaba parda, caftán de lana, gorrito adornado sobre cofia blanca, distintivo judío propio del reino en el que viva, colgante con una Mano de Fátima, ancho cinturón de cuero con una escarcela (con documentos firmados por sus "clientes"), un cuchillito en su vaina y un bolsillo de cuero (con el dinero recién "recaudado", 2d10 maravedíes).

Nota: Se le puede hacer acompañar por un [Criado](#), un [Esclavo Personal](#) o un [Matón](#).

PLEBEYOS: MARINOS

- **Ballenero Vasco**

Marino esforzado hasta lo heroico, que parte desde el mar Cantábrico en peligrosas y vastas expediciones de pesca.

Características: AGI 12, COM 6, CUL 7, HAB 15, FUE 10, PER 15, RES 15, Asp 9
Templanza 55, Irracionalidad 60, Racionalidad 40

Clase social: Campesino o Villano.

Idiomas: Euskera 100%, Castellano 30%, Bretón o Normando 30%

Competencias: Descubrir 60%, Lanzar 51%, Navegar 75%, Conocimiento de Área 35%, Conocimiento Animal 30%, Nadar 50%, Curtiduría 25%, Comerciar 20%, Leer y escribir 1%

Combate: Cuchillos 35%

- Armas: Cuchillo de carnicero (FUE, Daño 1D6), Cuchillito (FUE, Daño 1D4), Arpón remachado (AGI, Daño 1d6+1 pero si "ensarta", aplicándole a la tirada de Lanzar las indicaciones de la p. 117 del Breviarium, hará 2D6 +1)

- Armadura: Gorro de Cuero (Pro 1, RES 20), Ropa pesada (Pro 1, RES 30)

Equipo: Ropa humilde bajo tremendo tabardo de piel (¿de animales marinos?), muy gastada y decolorada por el agua del mar, gorro y manoplas de cuero forrado de borrego, zapatos de cuero, colgante de cordel con amuleto (*lauburu*) de hueso, arpón atado con sogas, buen cuchillo asomando del cinturón, escarcela de lona encerada con un yesquero, aguja e hilo, un cuchillito de hierro y un bolsillo con 10 dineros y 1d4 maravedíes en moneda extranjera.

Orgullos: Criado en la costa (p. 52 del Breviarium).

- **Marino mercante**

Que forma parte de la tripulación de un barco de transporte de mercaderías.

Características: AGI 15, COM 8, CUL 7, HAB 15, FUE 10, PER 10, RES 10, Asp 10
Templanza 55, Irracionalidad 60, Racionalidad 40

Clase social: Villano.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 30%, Idioma Extranjero 50%

Competencias: Descubrir 35%, Nadar 40%, Navegar 45%, Tregar 45%, Juego 30%, Leer y escribir 1%, Memoria 25%, Sanar 15%

Combate: Cuchillos 35%, Pelea 35%

- Armas: Coltell (HAB, Daño 1D6 + 1)

Equipo: Ropa humildísima (muy recosida y reforzada en todas las articulaciones, con "mitones" de tiras de tela enrolladas y atadas), abarcas de esparto o de cuero (cuando las lleva), un cinturón ancho de tela, casi a manera de fajín, con el cuchillo asomando y con una pequeña escarcela de cuero que contiene unas tijeritas de hierro, aguja e hilo, una crucecita de palo y 2 maravedíes en calderilla.

• Marino mercante (Capitán)

Que dirige los trabajos de la tripulación y es la más alta autoridad a bordo del barco.

Características: AGI 15, COM 10, CUL 10, HAB 20, FUE 10, PER 15, RES 10, Asp 12
Templanza 55, Irracionalidad 55, Racionalidad 45

Clase social: Villano o Burgués.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 30%, Idioma Extranjero 50%

Competencias: Descubrir 60%, Mando 60%, Nadar 50%, Navegar 75%, Astrología 30%, Comerciar 30%, Tregar 35%

Combate: Cuchillos 35%, Pelea 35%

- Armas: Coltell (HAB, Daño 1D6 + 1)
- Armadura: Capacete de Cuero (Pro 2, RES 20), Brazales (Pro 2, RES 10)

Equipo: Ropajes dignos pero nada lujosos, abarcas de cuero, capa pluvial, gorro (o turbante) sobre una "cofia" de cuero, cadenita de oro con un colgante de coral rojo, un cinturón ancho de tela, casi a manera de fajín, con el cuchillo asomando, con una pequeña escarcela de cuero que contiene un yesquero, una piedra de afilar, aguja e hilo, y 1d10 maravedíes.

• Marino mercante (Piloto)

Que traza el rumbo del barco con ayuda de sus doctos conocimientos y determina en cada momento su posición, corrigiendo su trayecto y acercándolo a su destino.

Características: AGI 10, COM 10, CUL 18, HAB 20, FUE 10, PER 12, RES 10, Asp 10

Templanza 50, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Villano o Burgués.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 40%, Idioma Extranjero 40%

Competencias: Astrología 75%, Descubrir 50%, Leer y escribir 70%, Navegar 80%, Elocuencia 30%, Leyendas 37%, Memoria 30%, Nadar 30%

Combate: Esquivar 20%, Pelea 20%

- Armadura: Gorro de Cuero (Pro 1, RES 20), Brazales (Pro 2, RES 10)

Equipo: Ropajes dignos pero nada lujosos, capa de paño teñido, zapatos de cuero, sombrero de ala ancha sobre una "cofia" de cuero, medallón de oro con una piedra de aguamarina, un cinturón ancho de tela, casi a manera de fajín, con una escribanía portátil (de cuero endurecido, con plumas, cuchillita y tintero metálico con tapa), y un bolsillo con 1d6 maravedíes. A bordo del barco, posee cartas de navegación, tablas astronómicas, reglas y compás de madera, un astrolabio planisférico, un *kamal* (o "ballestilla") y una brújula en su caja.

• Pescador

Rústico (de cualquier sexo) que habita las costas y extrae del mar alimento del que mantenerse o con el que comerciar.

Características: AGI 12, COM 8, CUL 5, HAB 15, FUE 10, PER 10, RES 10, Asp 9
Templanza 55, Irracionalidad 60, Racionalidad 40

Clase social: Siervo o Campesino.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 20%, Idioma Extranjero 30%

Competencias: Descubrir 35%, Nadar 45%, Navegar 40%, Conocimiento de Área 20%, Conocimiento Animal 21%, Tregar 20%, Carpintería 25%, Comerciar 30%, Leer y escribir 1%

Combate: Cuchillos 25%

- Armas: Cuchillo (HAB, Daño 1D6)

Equipo: Ropa humilde muy gastada y decolorada por el agua del mar, abarcas de esparto (cuando las lleva), capote campesino con capucha (en invierno), sombrero de mimbre (en verano), buen cuchillo asomando del cinturón, colgante de cordel con pequeña cruz de bronce. Posee una barca cargada con dos remos, una larga soga, un odre de agua, una red de

pesca y tres o cuatro nasas de cordel y mimbre.

Orgullos: Criado en la costa (p. 52 del Breviarium).

- **Pirata**

El facineroso que forma parte de una tripulación de bandidos de los mares, salteadores de barcos mercantes o incluso saqueadores de poblaciones costeras.

Características: AGI 10, COM 5, CUL 6, HAB 15, FUE 12, PER 10, RES 12, Asp 8

Clase social: ≈ Siervo o Campesino.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 20 %, Árabe o Siciliano 30%

Competencias: Descubrir 30%, Nadar 30%, Navegar 45%, Conocimiento de Área 15%, Tregar 31%, Carpintería 20%, Leer y escribir 1%

Combate: Cuchillos 45%, Ballestas 30%, Esquivar 35%

- Armas: Coltell (HAB, Daño 1D6+1+1d4), Ballesta (PER, Daño 1d10, Recarga 3 acciones, Alcance 30/60/120)
- Armadura: Capacete de Cuero (Pro 2, RES 20), Brazales (Pro 2, RES 10)

Equipo: Ropa humildísima (muy recosida y reforzada en todas las articulaciones), abarcas de esparto o de cuero (cuando las lleva), anillos de bronce o plata (robados), un cinturón ancho de tela de tipo moruno, armas y armadura, aljaba con 15 virotes de ballesta.

- **Pirata (Jefe)**

El cruel capitán de los recién nombrados facinerosos.

Características: AGI 15, COM 9, CUL 7, HAB 15, FUE 12, PER 15, RES 12, Asp 8

Clase social: ≈ Villano o Burgués.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 30 %, Árabe o Siciliano 50%

Competencias: Descubrir 60%, Mando 25%, Navegar 25%, Nadar 25%, Conocimiento de Área 15%, Tregar 35%, Tormento 35%, Leer y escribir 2%

Combate: Espadas 60%, Cuchillos 35%, Esquivar 35%

- Armas: Coltell (HAB, Daño 1D6+1+1d4), Saif (HAB, Daño 1D6+2+1d4)
- Armadura: Capacete de Cuero (Pro 2, RES 20), Velmezz (Pro 1, RES 20), Brazales (Pro 2, RES 10)

Equipo: Ropa humildísima (muy recosida y reforzada en todas las articulaciones), abarcas de esparto o de cuero (cuando las lleva), anillos de bronce o plata (robados), colgante de cordel con amuleto (Mano de Fátima, Oreja de Diana, diente de escualo) sin efecto aparente, un cinturón ancho de tela de tipo moruno, armas y armadura, aljaba con 15 virotes de ballesta.

- **Esclavo de galera**

Remero forzoso, reducido a la esclavitud por piratas o marinos de una nación enemiga.

Características: AGI 10, COM 4, CUL 5, HAB 10, FUE 15, PER 8, RES 13, Asp 6

Clase social: Esclavo.

Idiomas: Idioma extranjero 100%, un idioma peninsular 40%

Competencias: Nadar 30%, Navegar 15%, Memoria 15%, Escuchar 38%, Descubrir 28%, Leer y escribir 1%, Sanar 20%

Combate: Mazas 30%, Pelea 35%

Equipo: Un taparrabos repugnante, unos "mitones" de tiras de tela enrolladas y atadas a manos y antebrazos, y *absolutamente nada más.*

Orgullos: Estómago resistente (p. 53 del Breviarium), Mugriento (p. 57 del Breviarium).

SOLDADESCA

• **Almogávar**

Feroz cofrade de un grupo mercenario muy temido en el Impero Bizantino, de origen aragonés o catalán.

Características: AGI 20, COM 10, CUL 8, HAB 20, FUE 10, PER 12, RES 20, Asp 8
Templanza 60, Irracionalidad 60, Racionalidad 40

Clase social: Siervo o Campesino.

Idiomas: Aragonés (o Catalán) 100%, Catalán (o Aragonés) 30 %, Griego 25 %

Competencias: Sigilo 70%, Correr 50%, Descubrir 15%, Lanzar 50%, Rastrear 30%, Leer y escribir 2%

Combate: Cuchillos 40%, Esquivar 70%, Escudos 70%, Honda 40 %, Lanzas 80%

- Armas: Daga (HAB, Daño 2D3 + 1d6), Coltell (HAB, Daño 1D6 + 1 + 1d6), 2 lanzas cortas (AGI, Daño 1D6 + 1 + 1d6), Honda (PER, Daño 1D3 + 2, Recarga 1 acción, Alcance 15/25/50), Cuchillito (FUE, Daño 1D4)
- Armadura: Capacete de Cuero (Pro 2, RES 20), Pelliza (Pro 1, RES 15) sobre un Velme (Pro 1, RES 20), Brazales (Pro 2, RES 10), Grebas (Pro 2, RES 15), Adarga (RES 50)

Equipo: Ropa humilde, abarcas de cuero atadas sobre polainas de piel, pelliza de vellones de lana, armas y armadura, manta (sujeta al hombro con un cabo de cuerda), bolsillo de cinturón con proyectiles de arcilla para la honda, otro bolsillo de cinturón con 4 maravedíes y 2d10 maravedíes en moneda extranjera, una escarcela de cuero con un pequeño cuchillo, un trozo de queso y un mendrugo de pan.

• **Artillero**

Que es el soldado de infantería especializado en el manejo de máquinas de asedio.

Características AGI 10, COM 9, CUL 9, HAB 10, FUE 15, PER 15, RES 10, Asp 10
Templanza 50, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Campesino o Villano.

Idiomas: El materno 100 %, otro idioma peninsular 20 %

Competencias: Arma de asedio 45%, Descubrir 45%, Conducir Carro 30%, Herrería 25%, Mando 25%, Leer y escribir 18%,

Combate: Esquivar 30%, Hachas 45%, Pelea 30%

- Armas: Cuchillo (HAB, Daño 1D6 +1d4), Hacha de combate (FUE, Daño 1D8 + 2 + 2d4).
- Armadura: Capacete de Cuero (Pro 2, RES 20), Delantal de Cuero (Pro 1, RES 30) sobre un Gambesón (Pro 2, RES 50).

Equipo: Ropa humilde (algo hecha polvo), guantes de segunda mano con los dedos cortados, botas de cuero con suelas claveteadas, armas y armadura, buen cuchillo (en el cinto), escarcela de cuero con clavijas, un yesquero, una piedra de afilar y otras herramientas, una pequeña cruz de cobre y 3 dineros.

• **Balletero**

Que es el soldado de infantería dedicado a manejar el arma de proyectiles más habitual de la época, y más despreciada por la clase caballeresca.

Características: AGI 15, COM 5, CUL 5, HAB 10, FUE 10, PER 15, RES 15, Asp 13
Templanza 50, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Campesino o Villano.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 20 %

Competencias: Descubrir 25%, Cabalgar 20%, Tormento 15%

Combate: Ballestas 45%, Cuchillos 35%, Escudo 35%, Esquivar 45%, Lanza 25%

- Armas: Daga (HAB, Daño 2D3), Ballesta (PER, Daño 1d10 + 1d4, Recarga 3 acciones, Alcance 30/60/120)
- Armadura: Bacinete (Pro 4, RES 40), Velme (Pro 1, RES 20), Brazales (Pro 2, RES 10), Grebas (Pro 2, RES 15)

Equipo: Ropa humilde, zapatos de cuero, capa de paño pardo, armas y armadura, aljaba con 15 virotos de ballesta, bolsa de cinturón con un yesquero, unas tenacillas y 2 maravedíes.

• Ingeniero de Asedio

Que es el docto especialista en poliorcética y balística, requerido por los generales para dirigir el manejo de las máquinas de asedio.

Características: AGI 10, COM 15, CUL 17, HAB 13, FUE 10, PER 15, RES 10, Asp 14
Templanza 55, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Burgués o Baja Nobleza.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 20%, Italiano o Flamenco 30%

Competencias: Balística 65%, Corte 60%, Ingeniería 70%, Leer y escribir 70%, Cabalgar 30%, Descubrir 50%, Elocuencia 35%, Herrería 25%

Combate: Cuchillos 33%

- Armas: Daga (HAB, Daño 2D3), Coltell (HAB, Daño 1D6+1), Cuchillito (FUE, Daño 1D4)
- Armadura: Gorro de Cuero (Pro 1, RES 20), Ropa pesada (Pro 1, RES 30), Loriga de malla (Pro 5, RES 125, ver Penalizaciones en p. 120 del Breviarium)

Equipo: Ropas elegantes, capirote de color brillante, zapatos doblados, "cofia" de cuero, hopalanda con forro de piel, crucifijo de oro con piedra de coral, un par de anillitos, bolsa de tela brocada en bandolera (de lona, con tablas balísticas, regla y compas de madera, plomada y un bolsillo con carboncillos, tizas y sanguinas), escarcela de cuero con un pequeño cuchillito, guantes de cuero, un yesquero, una piedra de afilar y otras herramientas, bolsillo con su dinero personal (1d4 coronas de plata), armas y armadura.

Nota: La loriga de malla (en vez de la hopalanda) y el coltell los llevará sólo si se encuentra en el asedio. En ese caso estará acompañado al menos de un [Criado](#) (con otra loriga de malla) y un [Artillero](#) o [Zapador](#).

• Jinete ligero

Que es el soldado de caballería de clase plebeya, destinado a labores de exploración y hostigamiento del enemigo.

Características: AGI 20, COM 5, CUL 5, HAB 15, FUE 10, PER 10, RES 10, Asp 13
Templanza 55, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Campesino o Villano.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 30 %

Competencias: Descubrir 40%, Cabalgar 75%, Lanzar 75%, Leer y escribir 2%, Conocimiento Animal 15%, Rastrear 40%, Sigilo 25%

Combate: Escudos 45%, Cuchillos 25%, Lanzas 50%

- Armas: Daga (HAB, Daño 2D3), un par de Azconas o "lanzas arrojadas" (AGI, Daño 1d6+1+1d4)
- Armadura: Bacinete (Pro 4, RES 40), Velmez (Pro 1, RES 20), Brazales (Pro 2, RES 10), Grebas (Pro 2, RES 15), Adarga (RES 50)
- Ropa humilde, botas de montar de ante, capa de paño pardo, armas y armadura (incluido un morral de tela encerada en el que lleva las lanzas), bolsa de cinturón con una piedra de afilar y 3 maravedíes. Monta un [caballo de guerra andalusí](#).

• Lancero

Que es el soldado de infantería dedicado a manejar el arma más básica.

Características: AGI 15, COM 5, CUL 5, HAB 10, FUE 15, PER 10, RES 15, Asp 13
Templanza 55, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Campesino o Villano.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 20 %

Competencias: Descubrir 15%, Cabalgar 30%, Tormento 15%, Leer y escribir 1%

Combate: Ballestas 25%, Cuchillos 35%, Escudo 45%, Esquivar 35%, Lanza 45%

- Armas: Daga (HAB, Daño 2D3), Lanza corta (AGI, Daño 1d6 + 1 + 1d4)
- Armadura: Bacinete (Pro 4, RES 40), Gambesón (Pro 2, RES 50), Escudo de Madera (RES 100)

Equipo: Ropa humilde, zapatos de cuero, capa de paño pardo, armas y armadura, bolsa de cinturón con un yesquero, una piedra de afilar y 2 maravedíes.

• Lancero "pesado"

Que es el lancero más curtido, parte de una tropa mejor equipada que el anterior.

Características: AGI 15, COM 5, CUL 5, HAB 10, FUE 15, PER 10, RES 15, Asp 13

Templanza 55, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Villano.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 20 %

Competencias: Descubrir 25%, Cabalgar 20%, Tormento 15%, Leer y escribir 1%

Combate: Ballestas 15%, Cuchillos 45%, Escudo 30%, Esquivar 40%, Lanza 50%

- Armas: Coltell (HAB, Daño 1D6 + 1), Lanza larga (AGL, 1d8+2+1d4)
- Armadura: Bacinete (Pro 4, RES 40), Loriga de malla (Pro 5, RES 125, ver Penalizaciones en p. 120 del Breviarium), Pavés (RES 175, ver Complicaciones en p. 124 del Breviarium, sólo se usa contra los proyectiles enemigos y es dejado aparte cuando entran en juego las lanzas).

Equipo: Ropa humilde, botas de camino, capa de paño pardo, armas y armadura, bolsa de cinturón con una piedra de afilar y 2 maravedíes.

• Mensajero a caballo

Que es el soldado de clase plebeya destacado para entregar órdenes y misivas.

Características: AGI 15, COM 10, CUL 8, HAB 10, FUE 10, PER 15, RES 12, Asp 13

Templanza 55, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Campesino, Villano o Burgués.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 40%

Competencias: Descubrir 60%, Cabalgar 65%, Conocimiento Animal 30%, Comerciar 15%, Elocuencia 25%, Leer y escribir 15%, Sigilo 35%

Combate: Cuchillos 40%, Esquivar 45%

- Armas: Daga (HAB, Daño 2D3), Bracamarte (HAB, Daño 1d6 + 2).
- Armadura: Bacinete (Pro 4, RES 40), Velmez (Pro 1, RES 20), Brazales (Pro 2, RES 10), Grebas (Pro 2, RES 15).

Equipo: Ropa humilde, botas de camino, capa de paño teñido, armas y armadura, bolsillo de cinturón con un yesquero y 3 maravedíes, otro bolsillo oculto con 1d4 coronas de plata. Monta un [ágil caballo andalusí](#), que lleva en las alforjas un cartucho de cuero endurecido con documentos y mensajes, una sogá, tres antorchas, un odre de agua y un pequeño

saco de lona con un trozo de queso, bacalao salado y un mendrugo de pan.

• Mercenario

El hombre de armas profesional especializado en el combate cuerpo a cuerpo.

Características: AGI 17, COM 8, CUL 8, HAB 10, FUE 20, PER 15, RES 17, Asp 9

Templanza 60, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Villano.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 30 %, Francés (o Inglés, o Flamenco) 20 %

Competencias: Descubrir 35%, Cabalgar 40%, Tormento 20%

Combate: Ballestas 40%, Cuchillos 30%, Escudo 60%, Esquivar 37%, Hacha 60%, Pelea 37%

- Armas: Daga (HAB, Daño 2D3), Bracamarte (HAB, Daño 1d6 + 2), Hacha a dos manos (FUE, Daño 1d10 + 1d4 + 1d6), Ballesta (PER, Daño 1d10 + 1d4, Recarga 3 acciones, Alcance 30/760/120), Cuchillito (FUE, Daño 1D4)
- Armadura: Bacinete (Pro 4, RES 40), Gambesón reforzado (Pro 3, RES 75), Escudo de Madera (RES 100)

Equipo: Ropa humilde, botas de camino, capa de paño teñido, armas y armadura, cuchillito en su vaina, zaque de agua, manta, aljaba con 20 virotes de ballesta, bolsa de cinturón con una piedra de afilar y 3 maravedíes.

• Miliciano concejil

Oficial de un gremio comercial de su villa, entrenado para defenderla en caso de ataque.

Características: AGI 10, COM 15, CUL 10, HAB 10, FUE 10, PER 12, RES 10, Asp 12

Templanza 45, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Burgués.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 30%

Competencias: Comerciar (o alguna Artesanía) 45%, Conocimiento de Área 28%, Empatía 35%, Enseñar 20%, Escuchar 30%, Elocuencia 25%

Combate: Ballestas 40%, Cuchillos 30%, Esquivar 30%

- Armas: Daga (HAB, Daño 2D3), Ballesta (PER, Daño 1d10, Recarga 3 acciones, Alcance 30/60/120)
- Armadura: Gambesón (Pro 2, RES 50).
- **Equipo:** Ropas dignas de colores oscuros, capirote pardo, armas y armadura, aljaba con 15 virotes de ballesta, un bolsillo de cuero con su dinero personal (4 maravedíes).

Nota: Sólo llevará armas y armadura si es llamado a defender la ciudad.

• Sargento de Armas

El hombre de armas destacado para mandar una tropa plebeya.

Características: AGI 10, COM 10, CUL 8, HAB 15, FUE 15, PER 10, RES 10, Asp 14
Templanza 60, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Campesino, Villano o Burgués.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 30%, otro idioma peninsular 20%,

Competencias: Cabalgar 40%, Mando 40%, Comerciar 20%, Tormento 25%

Combate: Espadas 60%, Escudos 60%, Cuchillos 35%, Esquivar 30%, Pelea 30%

- Armas: Espada de mano (HAB, Daño 1D8+1+1d4), Bracamarte (HAB, Daño 1d6+2+1d4), Daga (HAB, Daño 2D3+1d4).
- Armadura: Bacinete (Pro 4, RES 40), Loriga de malla (Pro 5, RES 125, ver Penalizaciones en p. 120 del Breviarium), Broquel (RES 30) o Adarga (RES 50).

Equipo: Ropa humilde, botas de camino, capa de paño teñido, tahalí para llevar la espada, armas y armadura, pequeña escarcela de cuero con un yesquero, unas tenacillas de barbero, varios lienzos limpios, una pequeña redoma de linimento y 2 maravedíes.

• Siervo de la gleba

Labrador que, como parte de sus trabajos serviles, puede ser llamado a defender las tierras de su señor en caso de ataque.

Características: AGI 15, COM 5, CUL 5, HAB 15, FUE 10, PER 10, RES 10, Asp 10
Templanza 40, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Siervo.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 20 %

Competencias: Conocimiento de Área 20%, Conocimiento Vegetal 20%, Descubrir 35%, Carpintería 25%, Comerciar 20%, Conducir Carro 30%, Conocimiento Animal 15%, Escuchar 20%, Leer y escribir 1%

Combate: Lanzas 30%, Mazas (o Hachas) 30%

- Armas: Clava (FUE, Daño 1D6) o Hacha (FUE, Daño 1D6), Lanza larga (AGI, 1d8+2+1d4)

Equipo: Ropa humilde (con un balandre de paño pardo sucio de tierra y abarcas de esparto o cuero atadas sobre polainas de tiras de tela enrolladas y atadas), armas, escarcela de cuero con una crucecita de palo, una durísima cuña de queso rancio envuelta en un pañuelito de lienzo (o un pétreo mendrugo de pan) y 40% de posibilidades de que lleve 1d4 dineros.

Nota: Sólo llevará armas y armadura si es llamado a defender el feudo.

• Zapador

Que es el peón especializado en trabajos de asedio y zapamina.

Características AGI 10, COM 9, CUL 7, HAB 15, FUE 15, PER 10, RES 10, Asp 10
Templanza 50, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Campesino o Villano.

Idiomas: El materno 100 %, otro idioma peninsular 20 %

Competencias: Albañilería 45%, Conocimiento Mineral 30 %, Sigilo 40%, Descubrir 25%, Escuchar 25%, Forzar mecanismos 18%, Trepar 30%, Leer y escribir 2%

Combate: Mazas 40%, Pelea 30%

- Armas: Cuchillo (HAB, Daño 1D6 +1d4), Maza de armas (FUE, Daño 1D8 + 2 + 1d4).
- Armadura: Capacete de Cuero (Pro 2, RES 20), Balandre de cuero (Pro 1, RES 20), Brazales (Pro 2, RES 10)

Equipo: Ropa humilde (hecha polvo), balandre de cuero manchadísimo de yeso y tierra (cuenta como armadura), botas de cuero (indistinguibles de calzas y polainas por el barro endurecido), herramienta (pico, pala, mazo de madera, martillo) o capazo de esparto (lleno de

tierra), maza y cuchillo colgando del cinturón, lámpara sorda de hierro, sogas con nudos para medir distancias, bolsillo de

cinturón con un yesquero, una pequeña cruz de palo y 6 dineros.

LOS NOBLES

• Ama

La dama destinada a cuidar y aconsejar a la hija de una familia de nobleza más señalada.

Características: AGI 9, COM 10, CUL 15, HAB 10, FUE 9, PER 18, RES 9, Asp 11

Templanza 50, Irracionalidad 30, Racionalidad 70

Clase social: Baja Nobleza

Idiomas: Idioma materno 100 %, otro idioma peninsular 40 %, Occitano 30%

Competencias: Corte 43%, Escuchar 70%, Enseñar 40%, Sigilo 35%, Empatía 40%, Descubrir 35%, Leer y escribir 25%, Sanar 20%, Tejer 31%

Equipo: Vestido con aljuba de lana de Velarte forrada de piel, toca blanca, zapatos doblados, anillo de oro con piedra de granate, cinturón de cordón de seda e hilo de plata con una escarcela de tela brocada (que contiene un pañizuelo perfumado, un abanico redondo, y un bolsillo de seda con 2 coronas de plata)

• Caballero

El infanzón o guerrero de caballería de clase noble, vasallo de un señor feudal.

Características: AGI 15, COM 10, CUL 6, HAB 10, FUE 15, PER 9, RES 10, Asp 14

Templanza 55, Irracionalidad 60, Racionalidad 40

Clase social: Nobleza.

Idiomas: El materno 100 %, otro idioma peninsular 20 %

Competencias: Cabalgar 60%, Mando 35%, Conocimiento animal 10%, Juego 20%, Descubrir 30%, Corte 20%, Leer y escribir 2%

Combate: Escudos 45%, Espadas 45%, Lanzas 60%

- Armas: Lanza de Caballería (AGI, Daño 2D6 + 1d4, ver la "Carga a caballo" en págs. 104-105 del Breviarium), Espada de mano (HAB, Daño 1D8+1), Estilete (HAB, Daño 1D3+1).

- Armadura: Cota de Placas (Pro 6, RES 150, ver Penalizaciones en p. 120 del Breviarium), Almete con celada (Pro 6, RES 80, ver Penalizaciones en p. 120 del Breviarium) encima de un capacete acolchado (Pro 2, Res 20), Escudo de metal (RES 150).

Equipo: Ropa elegante, guantes de cuero, botas de montar de ante, sobreveste con los colores de su señor, tahalí para llevar la espada, armas y armadura, cinturón de cuero con una escarcela que contiene un par de pequeñas joyas (se las quita para pelear: una cadena de plata con un buen crucifijo y un anillo de oro decorado), varios lienzos limpios y una pequeña redoma de linimento. Va montado en un [destral](#) con arreos de guerra y una gualdrapa de fieltro.

Vergüenzas: Honor del Guerrero (págs. 56-57 del Breviarium).

• Caballero experimentado

El infanzón mejor equipado y más curtido en la guerra que el anterior.

Características: AGI 20, COM 12, CUL 11, HAB 12, FUE 15, PER 10, RES 20, Asp 14

Templanza 60, Irracionalidad 60, Racionalidad 40

Clase social: Nobleza.

Idiomas: El materno 100 %, otro idioma peninsular 20 %, Occitano o Árabe 20%

Competencias: Cabalgar 80%, Mando 70%, Conocimiento animal 15%, Juego 20%, Descubrir 30%, Corte 25%, Elocuencia 25%, Memoria 25%, Leer y escribir 5%

Combate: Cuchillos 30%, Escudos 50%, Espadas 50%, Lanzas 80%

- Armas: Lanza de Caballería (HAB, Daño 2D6 + 1d6, ver la "Carga a caballo" en págs. 104-105 del Breviarium), Espada de mano (HAB, Daño 1D8 + 1), Daga (HAB, Daño 2D3), Estilete (HAB, Daño 1D3 + 1).
- Armadura: Cota de Placas (Pro 6, RES 150, ver Penalizaciones en p. 120 del

Breviarium) sobre un Gambesón (Pro 2, RES 50), Almete con celada (Pro 6, RES 80, ver Penalizaciones en p. 120 del Breviarium) sobre un Capacete acolchado (Pro 2, Res 20), Escudo de metal (RES 150).

Equipo: Ropa elegante, guantes de cuero, botas de montar de ante, sobreveste con los colores de su señor (o con los suyos propios), colgante de oro con piedra de amatista, tahalí para llevar la espada, armas y armadura, pequeña faltriquera (de tela brocada, con un peine de marfil, un rosario de plata y azabache y varios lienzos limpios). Va montado en un [buen destrial](#) con arreos de guerra y barda de vaqueta.

Orgullos: Líder (p. 52 del Breviarium)

Vergüenzas: Honor del Guerrero (págs. 56-57 del Breviarium).

• Caballero mercenario

El guerrero de clase noble al servicio temporal de un señor de otro reino, a cambio de una prestación política o, más habitualmente, económica.

Características: AGI 15, COM 8, CUL 6, HAB 11, FUE 15, PER 10, RES 15, Asp 13
Templanza 55, Irracionalidad 60, Racionalidad 40

Clase social: Nobleza.

Idiomas: Francés (u Occitano, o Inglés, o Flamenco) 100%, otro idioma extranjero 20%, un idioma peninsular 30%

Competencias: Cabalgar 60%, Mando 32%, Corte 25%, Descubrir 30%

Combate: Escudos 50%, Lanzas 60%, Espadas 50%, Cuchillos 20%, Pelea 30%

- Armas: Lanza de Caballería (HAB, Daño 2D6 + 1d4, ver la “Carga a caballo” en págs. 104-105 del Breviarium), Espada de mano (HAB, Daño 1D8 + 1), Bracamarte (HAB, Daño 1d6 + 2), Daga (HAB, Daño 2D3).
- Armadura: Cota de Placas (Pro 6, RES 150, ver Penalizaciones en p. 120 del Breviarium) sobre un Gambesón (Pro 2, RES 50), Almete con celada (Pro 6, RES 80, ver Penalizaciones en p. 120 del Breviarium) sobre un Capacete acolchado (Pro 2, Res 20), Pavés (RES 175).

Equipo: Ropas elegantes (a la moda de Francia, con sayo corto y botas de montar a caballo), sobreveste con sus propios colores,

cinturón de cuero tachonado con vaina para la espada, armas y armadura, zaque de aguardiente, bolsillo de cinturón (con 2 coronas de plata). Va montado en un [destrial pesado](#) con arreos de guerra y barda de fieltro, cuero endurecido y cota de malla.

• Caballero de Alcántara

El guerrero de caballería adscrito a la Iglesia y cumplidor de la severa Regla de San Benito.

Características: AGI 15, COM 10, CUL 15, HAB 10, FUE 10, PER 10, RES 10, Asp 12
Templanza 60, Irracionalidad 30, Racionalidad 70

Clase social: Baja Nobleza.

Idiomas: Castellano 100%, Árabe 30%, Latín 30%.

Competencias: Cabalgar 60%, Teología 60%, Conocimiento animal 20%, Corte 15%, Descubrir 30%, Mando 25%, Leer y escribir 40%

Combate: Lanzas 60%, Escudos 40%, Mazas 45%

- Armas: Lanza de Caballería (AGI, Daño 2D6 + 1d4, ver la “Carga a caballo” en págs. 104-105 del Breviarium), Maza de mano (HAB, Daño 1D8), Daga (HAB, Daño 2D3).
- Armadura: Loriga de malla (Pro 5, RES 125, ver Penalizaciones en p. 120 del Breviarium), Almete con celada (Pro 6, RES 80, ver Penalizaciones en p. 120 del Breviarium) encima de un capacete acolchado (Pro 2, Res 20), Escudo de madera (RES 100).

Equipo: Hábito de la Orden, botas de camino, armas y armadura, sobreveste para llevar encima de la armadura con colores y distintivo de la Orden, colgante con un crucifijo de marfil o azabache, una pequeña escarcela de cuero (que contiene un vial de cerámica con agua bendita, un par de devociones en pergamino y 6 maravedíes envueltos en un pañizuelo) y un bolsillo de lona encerada con 30 dineros (para limosnas). Va montado en un [destrial](#) con arreos de guerra y una gualdrapa de fieltro.

Rituales de Fe (si los tiene): Todos los de Primus Ordo.

• Caballero de Santiago

El guerrero de caballería laico adscrito a la Iglesia y cumplidor una Regla rebajada basada en la de San Agustín.

Características: AGI 15, COM 10, CUL 13, HAB 10, FUE 12, PER 10, RES 10, Asp 13
Templanza 60, Irracionalidad 30, Racionalidad 70

Clase social: Baja Nobleza.

Idiomas: El materno 100 %, otro idioma peninsular 20 %, Latín 30%.

Competencias: Cabalgar 60%, Teología 50%, Conocimiento animal 20%, Corte 20%, Descubrir 30%, Mando 25%, Leer y escribir 15%

Combate: Lanzas 60%, Escudos 40%, Espadas 40%

- Armas: Lanza de Caballería (AGI, Daño 2D6 + 1d4, ver la "Carga a caballo" en págs. 104-105 del Breviarium), Espada de mano (HAB, Daño 1D8 + 1), Estilete (HAB, Daño 1D3 + 1).
- Armadura: Cota de Placas (Pro 6, RES 150, ver Penalizaciones en p. 120 del Breviarium), Almete con celada (Pro 6, RES 80, ver Penalizaciones en p. 120 del Breviarium) encima de un capacet acolchado (Pro 2, Res 20), Escudo de metal (RES 150).

Equipo: Ropa digna pero sencilla con distintivo de la Orden (o hábito de la Orden), botas de camino, armas y armadura, sobreveste para llevar encima de la armadura con colores y distintivo de la Orden, cinturón de cuero con un rosario de olivo con crucifijo de hueso, una pequeña faltriquera que contiene un par de pequeñas joyas (se las quita para pelear: una cadena de oro con un buen crucifijo y un anillo de sello) y un bolsillo de cuero con 30 dineros (para limosnas). Va montado en un destral con arreos de guerra y una gualdrapa de fieltro.

Vergüenzas: Honor del Guerrero (págs. 56-57 del Breviarium).

• Consejero

El noble (de cualquier sexo) dedicado al aviso y asesoramiento a una familia de nobleza más señalada.

Características AGI 10, COM 15, CUL 15, HAB 10, FUE 10, PER 10, RES 10, Asp 14

Templanza 50, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Baja Nobleza.

Idiomas: El materno 100 %, otro idioma peninsular 40 %, Árabe 40 %, Latín 20%

Competencias: Corte 60%, Elocuencia 60%, Leer y escribir 60%, Memoria 41 %, Cabalgar 20%, Descubrir 31%, Empatía 31%, Seducción 20%

Combate: Espadas 31%

- Armas: Espada corta (HAB, Daño 1d6+1)

Equipo: Ropa elegante de paño aceituní con aljuba de brocado, capa forrada de piel, borceguíes, medallón de oro con piedra de zafiro, anillo de oro con piedra de granate, cinturón de eslabones de metal con la espada en su funda y una escarcela de tela brocada (que contiene varios lienzos limpios, unos guantes de piel y un bolsillo de fustán con 4 coronas de plata).

• Corregidor Urbano

El caballero destinado por el Rey a la regencia de una ciudad.

Características: AGI 10, COM 15, CUL 15, HAB 15, FUE 10, PER 15, RES 10, Asp 13
Templanza 55, Irracionalidad 40, Racionalidad 60

Clase social: Alta Nobleza.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 40%, Occitano o Árabe 20%

Competencias: Elocuencia 60%, Corte 60%, Leer y escribir 60%, Memoria 60%, Cabalgar 30%, Comerciar 35%, Descubrir 25%, Mando 45%

Combate: Escudos 25%, Espadas 25%

- Armas: Espada corta (HAB, Daño 1d6+1+1d4)
- Armadura: Ropa pesada (Pro 1, RES 30), Broquel (RES 30)

Equipo: Ropas dignas con aljuba larga de lana de Velarte, capa abotonada con forro de piel, borceguíes, cadena de oro con colgante-insignia de su rango, anillo de plata con piedra de ópalo, anillo de sello (de oro), tahalí con la espada, cinturón de tela brocada con un cartucho de cuero endurecido con documentos legales, el broquel (sobre los riñones) y un bolsillo de cinturón con 5d10 maravedíes. Monta un caballo palafren.

Nota: Siempre aparecerá rodeado de Criados, Escribanos y gente de su gobierno.

En caso de emergencia total, se podría armar con una Loriga de Mallas sobre un Gambesón, un Almete con celada y un Escudo de metal.

• Criado Personal

Quien sirve, protege y aconseja a un noble, seguramente habiendo vivido en su compañía desde la infancia.

Características: AGI 10, COM 15, CUL 10, HAB 15, FUE 9, PER 11, RES 10, Asp 15
Templanza 50, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Esclavo, Campesino o Villano.

Idiomas: El materno 100 %, otro idioma peninsular 30 %, Occitano 20 %

Competencias: Labores 45%, Comerciar 40%, Escuchar 60%, Sigilo 45%, Corte 35%, Conocimiento de área 25%, Conocimiento Vegetal 20%, Juego 25%

Combate: Cuchillos 30%, Esquivar 30%

- Armas: Daga (HAB, Daño 2D3 + 1d4)

Equipo: Ropaje elegante de paño Berví, capa de buen paño teñido, borceguíes, un anillo de plata (que fue de su amo), cinturón de cuero con una daga en su vaina y con una escarcela bordada que contiene un peine de hueso, un peón de ajedrez que usa como amuleto (sin efecto), un juego de dados (en un bolsillo interior) y 8 maravedíes (en otro bolsillo).

• Dama

La mujer de clase noble, generalmente madre de familia.

Características: AGI 10, COM 15, CUL 10, HAB 10, FUE 10, PER 15, RES 10, Asp 14
Templanza 50, Irracionalidad 30, Racionalidad 70

Clase social: Baja Nobleza

Idiomas: Idioma materno 100 %, otro idioma peninsular 40 %, Occitano 30%

Competencias: Corte 60%, Elocuencia 60%, Empatía 40%, Seducción 40%, Cetrería 25%, Cabalgar 30%, Escuchar 45%, Leer y escribir 20%, Sigilo 40%, Tejer 25%

Equipo: Ropas elegantes de brocado (a la moda de Francia, con mangas colgantes y toca blanca recogida con *templers*), chapines, pequeño crucifijo de oro con piedra de granate, anillo de oro con piedra de granate, cinturón de cordón de seda e hilo de plata con una bolsa de seda (que

contiene un rosario de plata y azabache, un pañizuelo perfumado y un abanico redondo). Monta (cuando lo hace) un [caballo palafrén](#).

• Doncella

La mujer joven y soltera de clase noble.

Características: AGI 10, COM 11, CUL 10, HAB 11, FUE 10, PER 13, RES 10, Asp 17
Templanza 50, Irracionalidad 60, Racionalidad 40

Clase social: Nobleza

Idiomas: Idioma materno 100 %, otro idioma peninsular 30 %

Competencias: Corte 41%, Elocuencia 40%, Empatía 55%, Leer y escribir 40%, Cabalgar 30%, Escuchar 35%, Seducción 25%, Sigilo 40%, Tejer 20%

Equipo: Vestido de algodón estampado con lujosa aljuba de brocado forrada de piel blanca, cinta de seda en torno a la cabeza, chapines, cadena con un crucifijo de plata con piedra de ágata blanca, pañizuelo perfumado, precioso librito de horas miniado.

• Doncel

El varón joven y soltero de clase noble.

Características: AGI 10, COM 11, CUL 10, HAB 11, FUE 10, PER 13, RES 10, Asp 17
Templanza 50, Irracionalidad 60, Racionalidad 40

Clase social: Nobleza

Idiomas: Idioma materno 100 %, otro idioma peninsular 30 %

Competencias: Corte 45%, Elocuencia 45%, Empatía 50%, Leer y escribir 40%, Cabalgar 30%, Escuchar 25%, Seducción 35%

Combate: Esquivar 20%, Espadas 31%

- Armas: Espada corta (HAB, Daño 1d6+1)

Equipo: Ropa elegante con jubón corto de brocado, borceguíes (o botas de montar de vaqueta), capa abotonada con forro de seda, cadena con un medallón de plata con piedra de ágata azul, cinturón de tela brocada con la espada en su vaina, guantes de piel perfumados.

• Escudero

El que es sirviente de un caballero armado, parte guerrero y parte criado, encargado ante todo del estado de sus armas y caballo.

Características: AGI 15, COM 6, CUL 6, HAB 10, FUE 15, PER 10, RES 10, Asp 12
Templanza 50, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Baja Nobleza.

Idiomas: El materno 100 %, otro idioma peninsular 20 %

Competencias: Cabalgar 45%, Conocimiento animal 25%, Juego 20%, Descubrir 30%, Sanar 20%, Leer y escribir 2%

Combate: Escudos 40%, Lanzas 45%, Mazas 35%

- Armas: Lanza corta (AGI, Daño 1d6 + 1 + 1d4), Maza de armas (1d8 + 2 + 1d4), Daga (HAB, Daño 2D3).
- Armadura: Bacinete (Pro 4, RES 40), Gambesón (Prot 2, RES 50), Escudo de madera (RES 100).

Equipo: Ropa humilde (pero digna) con aljuba teñida, botas de montar de ante, capa de paño teñido, armas y armadura, cinturón de cuero con una daga en su vaina y con una escarcela bordada que contiene un rosario de madera, un peine de hueso, una navajita, unas tenacillas de barbero, una piedra de afilar, una baraja de naipes pintados en pergamino (en un bolsillo interior) y 6 maravedíes (en otro bolsillo). Monta un [caballo](#) que pertenece a su señor y, de ser necesario, conduce una [mula](#) cargada con su equipaje y el de su señor (lanzas incluidas).

• **halconero**

El sirviente especializado en la cría y domesticación de halcones para la caza.

Características: AGI 10, COM 10, CUL 10, HAB 10, FUE 10, PER 15, RES 10, Asp 15
Templanza 50, Irracionalidad 50, Racionalidad 40

Clase social: Villano o Baja Nobleza.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 20%

Competencias: Cetrería 65%, Corte 40%, Empatía 40%, Sigilo 50%, Cabalgar 30%, Rastrear 60%, Seducción 25%

Combate: Esquivar 30%, Cuchillos 30%

- Armas: Cuchillo de monte (HAB, Daño 2D3)
- Armadura: Guante y brazales (Pro 2, RES 10), Grebas (Pro 2, RES 15)

Equipo: Ropa humilde y parda con aljuba teñida, gorro con plumas de ave rapaz,

borceguíes, cadenita con amuleto de coral al cuello (sin efecto aparente), cinturón de tela brocada con enorme cuchillo en su funda, zaque de vino, zurrón de cuero con el equipo de su labor (caperuzas, cascabeles, correas, dos señuelos de cordel y, en un saquito de tela encerada, tasajos de carne para cebar el señuelo. Porta un [halcón neblí](#).

Orgullos: Aficionado a la caza (p. 50 del Breviarium)

• **heraldo**

El servidor de un señor feudal, especializado en protocolo y destacado para entregar misivas y mensajes.

Características: AGI 10, COM 15, CUL 12, HAB 10, FUE 10, PER 12, RES 10, Asp 16
Templanza 50, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Baja Nobleza.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 30%, Francés o Árabe 50%

Competencias: Corte 60%, Elocuencia 60%, Heráldica 50%, Memoria 48%, Cabalgar 30%, Leer y escribir 40%

Combate: Espadas 20%, Esquivar 30%

- Armas: Espada corta (HAB, Daño 1D6+1)
- Armadura: Ropa pesada (Pro 1, RES 30)

Equipo: Ropas elegantes (a la moda de Francia, con sayo corto, mangas colgantes y botas de montar a caballo), portacartas (de vaqueta, con mensajes sellados) puesto en bandolera, cinturón con espada corta en su vaina, bolsillo de cinturón (con 2 coronas de plata y 4 maravedíes sueltos), amplio sobreveste bordado con los motivos heráldicos de su señor (puesto sobre todo lo anterior), colgante de oro con piedra de granate.

• **Maestro de Armas**

Caballero viejo, destinada a cuidar y aconsejar a la hija de una familia de nobleza más señalada.

Características: AGI 10, COM 12, CUL 8, HAB 18, FUE 12, PER 10, RES 10, Asp 11
Templanza 60, Irracionalidad 45, Racionalidad 55

Clase social: Baja Nobleza

Idiomas: El materno 100 %, otro idioma peninsular 20 %, Francés o Árabe 20%

Competencias: Enseñar 45%, Mando 45%, Cabalgar 20%, Corte 30%, Descubrir 20%,
Combate: Espadas 80%, Palos 40%, Escudos 38%, Esquivar 30%

- Armas: Espada corta (HAB, Daño 1d6+1+1d4), Espada de mano (HAB, Daño 1D8+1+1d4), Espada de entrenamiento (HAB, Daño 1d3), Bordón (AGI, Daño 1D4+2).
- Armadura: Capacete acolchado (Pro 2, Res 20), Velmezz (Pro 1, RES 20), Broquel (RES 30), Escudo de madera (RES 100).

Equipo: Ropaje elegante de paño Berví, capa de buen paño teñido, guantes de cuero, botas de montar de ante, crucifijo de oro con un ópalo, armas y armadura (entre ellas varias "negras", o embotadas, de entrenamiento).

• **Mayordomo**

El varón dedicado a cuidar la casa de una familia de la nobleza y jefe de sus sirvientes.

Características: AGI 10, COM 10, CUL 15, HAB 10, FUE 10, PER 15, RES 10, Asp 12
Templanza 50, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Villano, Burgués o Baja Nobleza.

Idiomas: El materno 100%, otros dos idiomas peninsulares al 30 %

Competencias: Comerciar 40%, Escuchar 60%, Leer y escribir 60%, Memoria 60%, Empatía 25%, Conocimiento de Área 35%, Descubrir 25%, Labores 30%

Combate: Cuchillos 20%, Esquivar 20%

- Armas: Daga (HAB, Daño 2D3)

Equipo: Ropas dignas con aljuba larga, capa de paño pardo con forro de borrego, zapatos doblados, cofia de algodón, daga en su vaina, aperos domésticos de la labor que esté realizando o supervisando.

• **Montero**

El sirviente que acompaña a su señor en la caza, en especial en la de piezas mayores.

Características: AGI 20, COM 5, CUL 5, HAB 15, FUE 15, PER 20, RES 10, Asp 10
Templanza 50, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Campesino o Villano.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 20 %

Competencias: Cabalgar 80%, Rastrear 75%, Sigilo 70%, Escuchar 30%, Conocimiento Animal 20%, Conocimiento de Área 15%, Conocimiento Vegetal 10%, Lanzar 35%, Leyendas 10%, Tregar 35%

Combate: Ballestas 80%, Esquivar 35%, Lanzas 35%

- Arma: Cuchillo (FUE, Daño 1D6 + 1d4), Ballesta (PER, Daño 1d10 + 1d6, Recarga 3 acciones, Alcance 30/60/120), Azconas o "lanzas arrojadizas" (AGI, Daño 1d6 + 1 + 1d6)
- Armadura: Velmezz (Pro 1, RES 20), Brazales (Pro 2, RES 10), Grebas (Pro 2, RES 15)

Equipo: Ropa humilde, sombrero emplumado, capote teñido, borceguíes, zaque de agua, ballesta y aljaba de piel con 15 virotos, un cuchillo de monte en su funda, un zurrón de cuero con una piedra de afilar, un yesquero, un cuchillo, cecina seca y un mendrugo de pan. Monta un [caballo](#) que lleva 3 lanzas arrojadizas en una alforja junto a la silla de montar.

• **Paje**

Que es el muchacho de familia noble destinado al servicio de alguien de nobleza más señalada.

Características AGI 10, COM 10, CUL 8, HAB 15, FUE 8, PER 10, RES 9, Asp 18
Templanza 50, Irracionalidad 60, Racionalidad 40

Clase social: Nobleza.

Idiomas: El materno 100 %, otro idioma peninsular 20 %

Competencias: Escuchar 30%, Comerciar 30%, Labores 45%, Corte 30%, Sigilo 20%, Correr 20%, Tregar 20%, Cabalgar 20%

Combate: Esquivar 20%

Equipo: Ropaje elegante de paño Berví (a la moda de Francia, con sayo corto de mangas colgantes), sobreveste con los colores de su señor, sombrero emplumado, zapatos doblados.

Vergüenzas: Lozanía (p. 57 del Breviarium).

• **Recaudador de Impuestos**

El noble destacado por el Rey para realizar tan ingrata labor.

Características: AGI 10, COM 11, CUL 13, HAB 10, FUE 10, PER 11, RES 10, Asp 13

Templanza 50, Irracionalidad 40, Racionalidad 60

Clase social: Nobleza.

Idiomas: El materno 100%, otro idioma peninsular 40%

Competencias: Comerciar 45%, Leer y escribir 55%, Memoria 41%, Cabalgar 40%, Corte 20%, Descubrir 23%, Elocuencia 30%, Mando 30%

Combate: Esquivar 20%, Espadas 20%

- Armas: Espada corta (HAB, Daño 1d6+1+1d4)

Equipo: Ropa elegante pero de tonos poco llamativos, guantes de cuero, botas de montar de ante, cadena de oro con pequeño colgante, anillo de sello (de oro), tahalí para llevar la espada, cinturón de cuero con una pequeña escarcela de tela brocada con un yesquero, un peine de marfil, documentos sellados que le identifican y un pañizuelo perfumado. Va montado en un [destral](#) con arreos de estilo nazarí y una gualdrapa de fieltro.

Nota: No ejercerá su función sin una buena [escolta](#), un [escribano](#) e incluso un [Cambista](#).

• Señor feudal

El noble vasallo del Rey, señor y gobernador de sus propias tierras.

Características: AGI 15, COM 15, CUL 10, HAB 15, FUE 10, PER 10, RES 15, Asp 13
Templanza 60, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Alta Nobleza.

Idiomas: El materno 100 %, otro idioma peninsular 20 %, Francés o Árabe 20%

Competencias: Cabalgar 60%, Corte 50%, Mando 50%, Descubrir 35%, Elocuencia 30%, Memoria 40%

Combate: Lanzas 60%, Escudos 45%, Espadas 60%

- Armas: Lanza de Caballería (AGI, Daño 2D6+1d4, ver la "Carga a caballo" en págs. 104-105 del Breviarium), Espada corta (HAB, Daño 1d6+1+1d4), Estilete (HAB, Daño 1D3+1+1d4).
- Armadura: Cota de Placas (Pro 6, RES 150, ver Penalizaciones en p. 120 del Breviarium) sobre un Gambesón (Pro 2, RES 50), Almete con celada (Pro 6, RES 80, ver Penalizaciones en p. 120 del Breviarium) encima de un capacete acolchado (Pro 2, Res 20), Escudo de metal (RES 150).

Equipo: Ropa elegante de paño bervi con jubón largo de brocado, borceguíes (o botas de montar de vaqueta), colgante de oro con piedra de amatista, anillo de plata con piedra de ópalo, anillo de sello (de oro), sobreveste con sus colores heráldicos, armas y armadura, cinturón de eslabones de metal con una escarcela de tela brocada (que contiene varios lienzos limpios, unos guantes de piel y un bolsillo de fustán con 4 coronas de plata). Va montado en un [buen destreal](#) con arreos de guerra y barda de vaqueta.

Orgullos: Líder (p. 52 del Breviarium)

Vergüenzas: Honor del Guerrero (págs. 56-57 del Breviarium).

Notas: Siempre aparecerá rodeado de algún [Caballero](#) y gente de su gobierno.

• Sirviente de la Corte

Que es el humilde servidor y asistente (de cualquier sexo) de la corte de un alto noble.

Características: AGI 10, COM 11, CUL 8, HAB 15, FUE 10, PER 11, RES 10, Asp 13
Templanza 45, Irracionalidad 50, Racionalidad 50

Clase social: Esclavo, Campesino o Villano.

Idiomas: El materno 100 %, otro idioma peninsular 20 %

Competencias: Escuchar 45%, Comerciar 40%, Labores 60%, Sigilo 45%, Correr 25%, Corte 20%, Conducir carro 30%, Degustar 20%, Esquivar 25%, Juego 25%

Equipo: Ropa humilde, librea (especie de aljuba teñida con los colores apropiados) para las ocasiones festivas, zapatos de cuero, aperos domésticos de la labor que esté realizando.

• Trovador (o Trobairitz)

El noble (de cualquier sexo) dedicado a la composición literaria y musical.

Características: AGI 10, COM 15, CUL 15, HAB 10, FUE 10, PER 10, RES 10, Asp 17
Templanza 50, Irracionalidad 60, Racionalidad 40

Clase social: Nobleza

Idiomas: El materno 100 %, otro idioma peninsular 40 %, Occitano 50 %, Latín o Árabe 20%

Competencias: Corte 60%, Elocuencia 61%, Música 60%, Seducción 60%, Cabalgar 23%,

Empatía 31%, Leer y escribir 60%, Leyendas 35%

Combate: Espadas 23%

Equipo: Ropas elegantes (a la moda de Francia, con mangas colgantes, pieles blancas y brocados), colgante y anillo de oro de estilo nazarí, anillo de plata con pequeña esmeralda, rabel, cítara, cuaderno de pergaminos cosidos (con trovas aún en estado inicial y fragmentario), cinturón de tela brocada con la espada en su vaina, una pequeña escarcela con motivos heráldicos con varios pergaminos doblados (que contienen cartas personales), un pañuelo de seda y un bolsillo de seda con 6 maravedíes. En su estudio, recado completo de escritura y algunos libros selectos: el *Evast e Blaqueria* de Ramón Llull, copias de las canciones de Castelloza, Beatriz de Día y Guillem de Berguedà, y de los sirventés de Bertran de Born, además del *Libro de Alexandre*, el *Mío Cid* y el *Cantar de Roncesvalles*.

Orgullos: Literato (p. 52 del Breviarium)

• Tutor

Que es el letrado dedicado educador de los hijos de una familia noble.

Características: AGI 9, COM 15, CUL 18, HAB 10, FUE 9, PER 10, RES 9, Asp 11
Templanza 40, Irracionalidad 40, Racionalidad 60

Clase social: Burgués

Idiomas: El materno 100%, otros dos idiomas peninsulares al 30%, Latín 40%

Competencias: Corte 60%, Enseñar 60%, Leer y escribir 70%, Memoria 43%, Conocimiento de Área 40%, Elocuencia 35%, Música 40%, Teología 33%

Equipo: Ropas dignas aunque sencillas, cofia de fustán, hopalanda de paño Berví para las ocasiones formales, crucifijo de plata, anillo de bronce con piedra de coral blanco, escribanía portátil (de cuero endurecido, con plumas, cuchillita y tintero metálico con tapa), laúd. En su estudio, algunos libros selectos: las *Etimologías* de San Isidoro y la *Ética* de Aristóteles (castellano), *Poridat de Poridades* (catalán), *De regimine principum* y *De viris illustribus* (latín) y un par de trataditos de música aún sin leer, uno de los cuales en realidad es el *De Feits lo Diable* (p. 155 del Manual).

Apéndice: ANIMALES

Nota: Todos tienen una Templanza de 40 y una Irracionalidad y Racionalidad de 50

• Fiel asno de monta

AGI 10, FUE 12, PER 5, RES 15

Competencias: Correr 10%, Rastrear 10%

Combate: Coz (25%, Daño 1D6+1d4)

Notas: + 10% a la tirada de Cabalgar del jinete

• Buey de tiro

AGI 5, FUE 35, PER 5, RES 40

Competencias: Descubrir -25%, Correr 20%

Combate: Cornada (30%, Daño 1D6+3d6)

Armadura: Piel gruesa (protección 1)

Notas: Se defenderá activamente de cualquier intento de montarlo

• Caballo de monta

AGI 35, FUE 30, PER 10, RES 40

Competencias: Galopar 60%

Combate: Coz (20%, Daño 1D6+2d6)

- **Caballo palafren**
AGI 30, FUE 30, PER 15, RES 40
Competencias: Galopar 60%
Combate: Coz (20%, Daño 1D6+2d6)
Notas: + 15% a la tirada de Cabalgar del jinete
- **Caballo de guerra andalusí**
AGI 35, FUE 30, PER 15, RES 40
Competencias: Galopar 60%
Combate: Coz (30%, Daño 1D6+2d6)
Notas: + 15% a la tirada de Cabalgar del jinete
- **Destral**
AGI 35, FUE 30, PER 10, RES 45
Competencias: Galopar 50%
Combate: Coz (30%, Daño 1D6+2d6)
Notas: + 10% a la tirada de Cabalgar del jinete
- **Buen destrial**
AGI 35, FUE 30, PER 10, RES 45
Competencias: Galopar 50%
Combate: Coz (40%, Daño 1D6+2d6)
Armadura: Bardas de vaqueta (Protección 2, RES 75, -5 varas al movimiento)
Notas: + 15% a la tirada de Cabalgar del jinete
- **Destral pesado extranjero**
AGI 30, FUE 35, PER 10, RES 45
Competencias: Galopar 50%
Combate: Coz (30%, Daño 1D6+2d6)
Armadura: Bardas pesadas (Protección 5, RES 150, - 0 varas al movimiento)
Notas: + 10% a la tirada de Cabalgar del jinete
- **Halcón neblí**
AGI 20, FUE 5, PER 40, RES 5
Templanza, Irracionalidad, Racionalidad 50
Competencias: Cazar 80%, Volar 95%, Descubrir 65%
Combate: Picotazo (75%, sin Daño salvo que dé en los ojos, entonces 1D3)
- **Mula de reata**
AGI 7, FUE 25, PER 5, RES 30
Competencias: Rastrear 10%
Combate: Coz (20%, Daño 1D6+1d6)
Nota: -20% a la tirada de Cabalgar del posible jinete
- **Buena mula “de monta”**
AGI 10, FUE 22, PER 7, RES 30
Competencias: Galopar 10%, Rastrear 15%
Combate: Coz (25%, Daño 1D6+1d6)
- **Perro de caza**
AGI 20, FUE 8, PER 20, RES 10
Competencias: Escuchar 35%, Rastrear 80%
Combate: Mordisco (60%, Daño 1D4)
- **Perro pastor**
AGI 15, FUE 10, PER 15, RES 20
Competencias: Escuchar 45%, Rastrear 70%
Combate: Mordisco (60%, Daño 1D4+1)

ÍNDICE

LA IGLESIA

[Abad \(o Abadesa\)](#) ... 2
[Beguina](#) ... 2
[Capellán](#) ... 2
[Cura párroco](#) ... 2
[Cura vicario](#) ... 3
[Deán/Arcipreste](#) ... 3
[Ermitaño](#) ... 3
[Exorcista](#) ... 3
[Fraile mundano](#) ... 4
[Inquisidor](#) ... 4
[Maestro de la Orden Agustina](#) ... 4
[Monje \(o monja\) pendenciero](#) ... 4
[Monje \(o monja\) tímido](#) ... 5
[Monje \(o monja\) erudito](#) ... 5
[Obispo/Arzobispo](#) ... 5

LEY Y ORDEN

[Guardia](#) ... 6
[Guardia \(experimentado\)](#) ... 6
[Alguacil mayor](#) ... 6
[Escribano/Memorialista](#) ... 6
[Escribano Mayor/Licenciado en Leyes](#) ... 7
[Merino/Alcalde](#) ... 7
[Verdugo/Interrogador](#) ... 7

PLEBEYOS

[Alquimista](#) ... 8
[Aprendiz de gremio](#) ... 8
[Arquitecto \(maestro de gremio\)](#) ... 8
[Arquitecto \(Maestro de Obra\)](#) ... 8
[Arriero](#) ... 9
[Astrólogo](#) ... 9
[Barbero cirujano](#) ... 9
[Boticario](#) ... 10
[Bruja maligna](#) ... 10
[Bufón \(Albardán\)](#) ... 10
[Bufón \(Enano\)](#) ... 10
[Buhonero](#) ... 11
[Cantero/Masón \(oficial de gremio\)](#) ... 11
[Carnicero/Matarife](#) ... 11
[Carpintero](#) ... 11
[Cazador](#) ... 12
[Cazador \(experimentado\)](#) ... 12
[Cazador \(Alimañero\)](#) ... 12
[Comerciante \(medio\)](#) ... 13
[Comerciante \(de éxito\)](#) ... 13
[Comerciante de ganado](#) ... 13
[Cómicos Callejeros](#) ... 14
Actriz-bailarina
Actor

Actor-músico

[Criado](#) ... 14
[Curandera](#) ... 14
[Curtidor](#) ... 15
[Enterrador](#) ... 15
[Esclavo personal](#) ... 15
[Estudiante aplicado](#) ... 16
[Estudiante juerguista](#) ... 16
[Estudiante pendenciero](#) ... 16
[Herrero](#) ... 16
[Herrero \(experimentado\)](#) ... 17
[Juglar](#) ... 17
[Juglar \(experimentado\)](#) ... 17
[Labradores](#) ... 17
el Marido
la Esposa
Niño Campesino
[Ladrón \(cortabolsas\)](#) ... 18
[Ladrón \(matón\)](#) ... 18
[Leñador](#) ... 19
[Luchador asturleonés](#) ... 19
[Médico](#) ... 19
[Médico moro](#) ... 19
[Mendigo \(tullido\)](#) ... 20
[Mendigo \(cortagargantas\)](#) ... 20
[Mendigo \(leproso\)](#) ... 20
[Partera](#) ... 21
[Pastor](#) ... 21
[Peón de Obra](#) ... 21
[Peregrino](#) ... 22
[Posaderos](#) ... 22
Huésped/Tabernero
Cocinera
Mozo de Cuadras
[Ramera de mancebía](#) ... 23
[Ramera \(experimentada\)](#) ... 23
[Ramera "callejera"](#) ... 23
[Rufián de mancebía](#) ... 23
[Salteador \(con arco\)](#) ... 24
[Salteador \(con hacha\)](#) ... 24
[Salteador \(capitán\)](#) ... 24
[Sobrefiel](#) ... 25
[Traductor de la Escuela de Toledo](#) ... 25
[Zajoril](#) ... 25

PLEBEYOS: LA JUDERÍA

[Cambistas](#) ... 26
el Marido
la Esposa
[Dayán](#) ... 26
[Mediero](#) ... 27

[Muccad](#) ... 27
[Rabino](#) ... 27
[Sofer](#) ... 27
[Usurero](#) ... 28

PLEBEYOS: MARINOS

[Ballenero Vasco](#) ... 28
[Marino mercante](#) ... 28
[Marino mercante \(capitán\)](#) ... 29
[Marino mercante \(piloto\)](#) ... 29
[Pescador](#) ... 29
[Pirata](#) ... 30
[Pirata \(jefe\)](#) ... 30
[Remero de galera](#) ... 30

SOLDADESCA

[Almogávar](#) ... 31
[Artillero](#) ... 31
[Ballestero](#) ... 31
[Jinete ligero](#) ... 32
[Ingeniero de Asedio](#) ... 32
[Lancero](#) ... 32
[Lancero "pesado"](#) ... 32
[Mensajero a caballo](#) ... 33
[Mercenario](#) ... 33
[Miliciano concejil](#) ... 33
[Sargento de armas](#) ... 34
[Siervo de la gleba](#) ... 34
[Zapador](#) ... 34

LOS NOBLES

[Ama](#) ... 35
[Caballero](#) ... 35
[Caballero experimentado](#) ... 35
[Caballero mercenario](#) ... 36
[Caballero de Alcántara](#) ... 36
[Caballero de Santiago](#) ... 37
[Consejero](#) ... 37
[Corregidor](#) ... 37
[Criado personal](#) ... 38
[Dama](#) ... 38
[Doncella](#) ... 38
[Doncel](#) ... 38
[Escudero](#) ... 39
[Halconero](#) ... 39
[Heraldo](#) ... 39
[Maestro de Armas](#) ... 40
[Mayordomo](#) ... 40
[Montero](#) ... 40
[Paje](#) ... 40
[Recaudador de Impuestos](#) ... 41
[Señor feudal](#) ... 41
[Sirviente de la corte](#) ... 41
[Trovador \(o trobairitz\)](#) ... 42
[Tutor](#) ... 42

Apéndice: ANIMALES

[Fiel Asno de Monta](#) ... 42
[Buey de Tiro](#) ... 42
[Caballo de Monta](#) ... 43
[Caballo Palafren](#) ... 43
[Caballo de Guerra Andalusi](#) ... 43
[Caballo Destral](#) ... 43
[Buen Caballo Destral](#) ... 43
[Caballo Destral Pesado Extranjero](#) ... 43
[Halcón Neblí](#) ... 43
[Mula de Reata](#) ... 43
[Mula de Monta](#) ... 43
[Perro de Caza](#) ... 43
[Perro Pastor](#) ... 43