Aquelarre

El juego de rol demoníaco – medieval

RASGOS

Nombre del jugador ______________________

Nombre del PJ ______________________

Posición Social ______________________

Situación Familiar ______________________

Profesión Paterna ______________________

Grupo Étnico ______________________

Nacionalidad ______________________

PROFESIÓN

Prof. A ____________

Prof. B ____________

Rango A ____________

Rango B ____________

Apodo ____________

CARACTERÍSTICAS

Fuerza (Fue) ________

Agilidad (Agi) ________

Habilidad (Hab) ________

Resistencia (Res) ________

Percepción (Per) ________

Comunicación (Com) ________

Cultura (Cul) ________

Peso ________

Altura ________

Edad ________

Aspecto ________

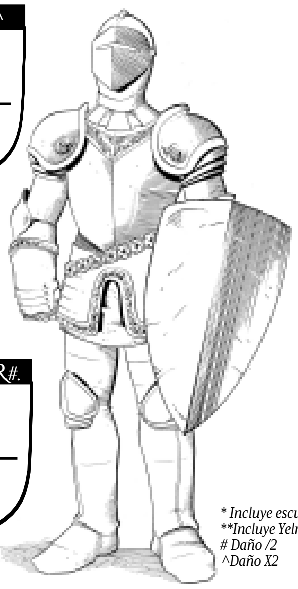
COMPETENCIAS EN ARMAS

- Arco (Hab) ____❏
- Ballesta (Hab) ____❏
- Cuchillo (Hab) ____❏
- Escudo (Hab) ____❏
- Espada (Hab) ____❏
- Espadón (Fue) ____❏
- Hacha (Fue) ____❏
- Honda (Hab) ____❏
- Lanza (Agi) ____❏
- Maza (Fue) ____❏
- Palo (Agi) ____❏
- Pelea (Agi) ____❏
- __________ ____❏
- __________ ____❏

ARMAS

Competencia	Arma	Car.	Fue. mínima	Daño	Tipo de Arma	Disparos/Cargas

Heridas y Armadura



1.-CABEZA**^ — Armadura: Total / Actual — Heridas: Total / Actual

2.-BRAZO DER.*# — Armadura: Total / Actual — Heridas: Total / Actual

3.-BRAZO IZQ.*# — Armadura: Total / Actual — Heridas: Total / Actual

4-8.-TRONCO — Armadura: Total / Actual — Heridas: Total / Actual

9.-PIERNA DER#. — Armadura: Total / Actual — Heridas: Total / Actual

10.-PIERNA IZQ.# — Armadura: Total / Actual — Heridas: Total / Actual

** Incluye escudo.*
***Incluye Yelmo.*
 # Daño /2
^Daño X2

Puntos de Golpe: (   )

❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏

❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏

Armadura:__________________(   )

Yelmo:__________________(   )

Escudo:__________________(   )

RACIONALIDAD **SUERTE** **IRRACIONALIDAD**

SUERTE Actual

COMPETENCIAS

- Alquimia (Cul) ____❏
- Artesanía (Hab) ____❏
- Astrología (Cul) ____❏
- Buscar (Per) ____❏
- Cabalgar (Agi) ____❏
- Cantar (Com) ____❏
- Comerciar (Com) ____❏
- Cond. Carro (Hab) ____❏
- Con. animales (Cul) ____❏
- Con. plantas (Cul) ____❏
- Correr (Agi) ____❏
- Degustar (Per) ____❏
- Discreción (Agi) ____❏
- Disfrazarse (Com) ____❏
- Elocuencia (Com) ____❏
- Enseñar (Com) ____❏
- Esconderse (Agi) ____❏
- Escuchar (Per) ____❏
- Esquivar (Agi) ____❏
- Falsificar (Agi) ____❏
- Forzar Mecanismo (Hab) ____❏
- Idioma ( ) ____❏
- Idioma ( ) ____❏
- Idioma ( ) ____❏
- Juego (Hab) ____❏
- Juegos de Manos (Hab) ____❏
- Lanzar (Agi) ____❏
- Leer/escribir (Cul) ____❏
- Leyendas (Cul) ____❏
- Mando (Com) ____❏
- Medicina (Cul) ____❏
- Memoria (Per) ____❏
- Música (Cul) ____❏
- Nadar (Hab) ____❏
- Navegar (Hab) ____❏
- Ocultar (Hab) ____❏
- Otear (Per) ____❏
- Primeros auxilios (Hab) ____❏
- Psicología (Per) ____❏
- Rastrear (Per) ____❏
- Robar (Hab) ____❏
- Saltar (Agi) ____❏
- Seducción (Asp) ____❏
- Soborno (Com) ____❏
- Teología (Cul) ____❏
- Trepar (Agi) ____❏
- Tortura (Hab) ____❏
- __________ ____❏
- __________ ____❏
- __________ ____❏
- __________ ____❏

PUNTOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS

Normal
Base de la car.

Secundarias
Base de la car.

Primarias
Base de la car. X3

EQUIPO

Equivalencias

Aquelarre
1 Florín portugués:
21 maravedíes castellanos
1 florín navarro.
1 Maravedí castellano:
1 croat catalán
1 corona navarra.
1 Dinar granadino:
36 maravedíes castellanos

Villa y Corte
Ducado de oro:
Equivalente a 10 reales.
Real de plata:
Equivalente a 15 maravedíes
Maravedí de cobre.

Dinero: ______________________

Renta: ____________ Gasto: __________

(__________) ______________

(__________) ______________

(__________) ______________

NOTAS SOBRE EL CARÁCTER

Notas:

CONJUROS, PODERES, OBJETOS MÁGICOS...

*	Tipo	Componentes	Caducidad	Duración	Descripción