



RECOPILACIÓN DE PROFESIONES OFICIALES PARA AQUELARSE

Recopilación y maquetación por

ROL MASTERS



RECOPIACIÓN DE PROFESIONES AÑADIDAS PARA AQUELARRE

INTRODUCCIÓN

Este archivo PDF es una recopilación de profesiones oficiales del juego de rol demoníaco medieval Aquelarre de Ricard Ibáñez. Las profesiones se han ido añadiendo en diferentes módulos durante la primera, segunda y la tercera etapa del juego, editados por Joc Internacional, la Caja de Pandora y Proyectos Editoriales Crom respectivamente.

Rolmasters se ha encargado de recoger las profesiones y maquetarlas en este Documento sin ninguna intención de lucro, con el único afán de que no se pierda todo este material y que pueda ser útil a directores y jugadores del juego de rol Aquelarre.

Todas estas profesiones se complementan con la información que aporta cada módulo en particular. Rolmasters, al aunar todas estas profesiones en un PDF, pretende facilitar la tarea de los Djs que tengan o conozcan estos módulos.

RECOMENDACIÓN

Todas estas profesiones han sido introducidas en la última edición del manual publicada por Nosolorol. En él han sido ajustadas a los cambios en las reglas de dicho manual del cual Rolmasters os recomienda la adquisición, és el manual de Aquelarre definitivo!

AGRADECIMIENTOS

Agradecimientos especiales a Ricard Ibáñez y a todos los colaboradores que han hecho posible la creación del universo de Aquelarre y los módulos que se hace mención en este documento. Agradecer y destacar también a Raúl Cáceres el trabajo realizado en sus extraordinarias ilustraciones que he usado en este pdf. Por último una mención especial al mecenas decameroniano Javier Polo, por su ayuda desinteresada “Traed vuestros muertos!”.

JOC INTERNACIONAL
CAJA DE PANDORA
PROYECTOS EDITORIALES CROM
NOSOLOROL

Espero no dejarme ninguno...

En cuyo caso os pido porfavor que os consideréis incluídos y disculpad mi ignorancia.
También me podéis contactar mediante correo electrónico hola@rolmasters.com

por Víctor Jané

ROL MASTERS
www.rolmasters.com

ÍNDICE

ETAPA PROYECTOS EDITORIALES CROM

La Fraternitas de la Vera Lucis

- Fráter Miles 5
- Fráter Doctus 6
- Fráter Servus 6

El Tribunal de la Santa Inquisición

- Inquisidor 7
- Familiar 7
- Verdugo 8
- Nueva arma el látigo 8
- Fraile sacerdote 10

Jentilen Lurra, El Brumoso Norte I

- Banderizo 11
- Sorguiña 12

Fogar de Breogan, El Brumoso Norte II

- Irmadiño 13
- Caballero de Santiago 14

Ars Carmina

Profesiones del mundo de los juglares

- Juglar 15
- Actor 16
- Mendigo 17
- Soldadera 18

Profesiones del mundo Trovadoresco

- Trovador 19
- Ama 20
- Bufón 21
- Qaina-s 22
- Siervo de corte 23

Ars Magna

- Fráter Rosacruz 24
- Alquimista 25
- Espagirista/Boticario 26
- Embaucador 27
- Alquimista de salón 28



Ars Medica

- El barbero-cirujano 29
- La curandera (revisión de la profesión) 30

Sefarad 2002

- Creación de personajes Judíos 31
- Muccadim 32
- Cabalista 33
- Rabino 34
- Malsin 35
- Mediero 36

Al Andalus 2002

- Creación de personajes en Al-Andalus 37
- Derviche 39
- Ghazi 40
- Mago 41
- Armamento del Al-andalus 43

Descriptio Cordubae

- Alguacil de espada 42

ETAPA JOC INTERNACIONAL

Dracs 1994

- Almogavar 45
- Upiro 46
- Transformación en upiro 47



Los Fraternitas Vera Lucis FVL como personajes jugadores

Como ya se ha dicho antes, en la fraternitas existen tres tipos de fráteres: los miles(guerreros), los doctus (sabios) y los servus (servidores o auxiliares). No tendrán que preocuparse de rentas ni gastos entre partidas, ya que la orden los mantiene (y a menudo muy bien, como compensación de las misiones suicidas que están a la orden del día). Se pregona la igualdad entre sus miembros, aunque la práctica los que están en los círculos de poder suelen ser de origen noble.

Aunque de carácter marcadamente católico, en numerosas ocasiones la hermandad ha acogido en sus filas a judíos y musulmanes, siempre que su hostilidad hacia el mundo mágico sea cosa probada. Más raro un (aunque no imposible) es que acepten en su seno mujeres.

La creación de los tres tipos de fráteres contemplan varias excepciones más a las reglas habituales:

- Han de ser obligatoriamente Pjs de profesión doble (consultar el apartado competencias, el pág.41 de manual). La primera se elegirá según su origen social, la segunda será uno de los tres tipos de fráteres.
- No pueden conocer ningún tipo de hechizo. Por ello la profesión de brujo está prohibida, y del alquimista se tomará solamente en su faceta como por protocientífico.
- Se ignorarán los resultados 40 y 99 de la tabla de rasgos de carácter.
- Su racionalidad máximo de salida se sitúan en 85% (en lugar de 75%, que es lo habitual).
- Dinero inicial: villano y campesinos tendrán su cantidad inicial aumentada a 500 monedas de plata, para reflejar la ayuda financiera de la orden.

Fráter Miles

La fuerza de choque de la orden, soldados fanáticos bien entrenados dispuestos a lanzarse a combate suicidas si así se lo ordenan sus superiores... O, al menos, eso es lo que se espera de ellos.

Profesiones de origen:

Pueden formar parte de este grupo todos los Pjs de profesión: almogávar, bandido, cazador, guerrero/infanzón, pirata y soldado (añadir a esta lista gentilhombre y mercenario en la época de Villa y Corte, suplemento de Aquelarre en el siglo de oro).

Mínimos de características:

Los miles han de tener un mínimo de 15 en Fuerza, Agilidad y Habilidad.

Limitación de armas y armaduras:

Las mismas que la profesión primaria.

Competencias

- Armas a elegir
- Ballesta
- Discreción
- Leyendas
- Cabalgar
- Disfrazarse
- Esconderse
- Esquivar o escudo (a elegir)
- Mando
- Otear
- Tortura



Fráter Doctus

Los estudiosos, los que estudian todos los saberes, incluidos aquellos conocimientos que persiguen, para mejor localizarlos y destruirlos. A veces, solamente algunas veces, uno de ellos es pervertido y atraído hacia el mal... Muchos de ellos son religiosos (con lo que gozan de los poderes que da la fe).

Profesiones de origen:

Formarán parte de este grupo los Pjs de profesión: alquimista, cambista, clérigo, comerciante, cortesano, escriba, fraile, goliardos, médico/curandero. En Villa y Corte añadir inquisidor.

Mínimos de características:

20 en cultura

Limitación de armas y armaduras:

Las mismas que la profesión primaria

Competencias:

- Conocimiento mágico
- Elocuencia
- Leer/escribir
- Psicología
- Alquimia
- Astrología
- Conocimiento de minerales
- Conocimiento de plantas
- Idioma elegir
- Leyendas
- Primeros auxilios o medicina (a elegir)
- Teología

Fráter Servus

Los auxiliares, los sirvientes, aquellos que realizan tareas complementarias. A menudo adoptan el papel de criados de los anteriores y, en la práctica, muchas veces es lo que son en realidad.

Profesiones de origen:

Los fráteres de este grupo solamente pueden ser de origen villano o campesino, perteneciendo las profesiones de: artesano, goliardo, juglar, ladrón, marino, pastor, prostituta. En villa y corte, añadir tapada, aunque pertenece a una clase social superior, y pícaro.

Mínimos de características:

15 en Agilidad, 20 en Habilidad

Limitación de armas y armaduras:

Las de la profesión primaria

Competencias:

- Armas a elegir
- Disfrazarse
- Forzar mecanismo
- Rastrear
- Artesanía
- Conducir carro
- Correr
- Esquivar
- Pelea
- Robar
- Saltar
- Trepar



Inquisidor

Clérigo encargado de descubrir la herejía y de castigar a quienes la practican. Dentro de la herejía, por supuesto, se incluía la magia de todo tipo, ya que la inquisición no diferencia entre magia blanca o negra, considerándola toda brujería y, por lo tanto, sino de adoración al diablo.

Origen social

Baja nobleza o burguesía

Mínimos de características

15 en Cultura y Percepción.

Limitación de armas y armaduras

Solamente pueden llevar armaduras de tipo 1, sin casco.

Pueden usar armas de tipo 1 y armas de fuego de mano (a partir del s. XVI)

Competencia

- Leer/escribir
- Psicología
- Teología
- Inquirir (nueva competencia, ver más abajo)

Astrología
Conocimiento mágico
Elocuencia
Leyendas
Mando
Medicina
Memoria
Otear
Arma elegir

Ingresos

Sus ingresos son de 30 monedas al mes.

Familiar

Esta no es una profesión en si, sino un añadido más a la que el Pj tenga. En términos de juego, un Pj puede decidir en cualquier momento pasar a ser un familiar, sin olvidar ni abandonar su anterior profesión. El familiar de la inquisición es aquel civil que colabora con el tribunal inquisitorial del lugar. Lo hace recabando información y, en ocasiones, ejecutando las penas impuestas.

También asumen funciones de escolta y vigilancia según las necesidades. Contreras dijo de ellos: " Los familiares son intermediarios entre el tribunal y el reo. Su labor es de pesquisa. Detectan la herejía, pero no la juzgan. Su misión principal no es delatar, sino provocar la delación." Entre otras palabras, son los ojos, las manos y los oídos de la inquisición.

Origen social: Cualquiera

Mínimos de características

Debido a su variopinto origen, no existen mínimos.

El Pj tiene que ser civil, ningún militar puede acceder a esta profesión. En la misma manera, sí, sobre el Pj recae o ha recaído algún tipo de condena, tampoco será aceptado (o se le expulsará).

Por supuesto, tampoco podrán ser Pjs de este tipo ni Judíos ni Árabes ni Conversos.

Limitación de armas y armaduras, competencias: Las de la profesión original.

Especial

Si portan los emblemas y distintivos del Santo oficio, el Pj será reconocido automáticamente como un familiar y, por consiguiente, como cristiano viejo, con todo lo que comporta para bien y para mal... En la población donde opere normalmente, no será necesario que aporte dichos distintivos: los paisanos lo reconocerán inmediatamente.

Ingresos

Sus ingresos son de 15 monedas al mes.



Verdugo

Era la persona encargada del uso de los aparatos de tortura (en especial cuando trabajaba para la inquisición) y, además, se llevara a cabo las ejecuciones (para órganos civiles y militares, recuérdese la relajación).

En definitiva, se trataba de trabajadores a sueldo de los diferentes tribunales. Normalmente ejercían sus funciones cubiertos con una capucha negra que sólo dejaba ver ojos y boca.

Origen social

Villano campesino

Mínimos de características

15 en Fuerza y en Habilidad

Limitación de armas y armaduras

Armaduras tipo 1,2 y 3 con casco, sin escudo
Puede usar armas de tipo 1,2 y 3 y el látigo.

Competencias

- Tortura
- Un grupo de armas a elegir
- Látigo (nueva arma)
- Pelea

Otear

Psicología

Juego

Un idioma elegir(entre)

Conducir carro

Escuchar

Primeros auxilios

Cabalgar

Ingresos

El sueldo del verdugo es de 25 monedas de plata al mes.

Nueva arma: el látigo

Este arma consiste en un azote de el cuero, más o menos largo i flexible, y a veces acaba en una o varias cabezas (o trallas) de cuero, cuerda o metal. El látigo tiene básicamente como arma tres usos específicos aplicables al juego:

1. Como arma de ataque:

· Causando daño: HAB Daño: 1D3

· Causando dolor: Si la víctima recibe un latigazo de estas características, tiene que hacer una tirada de RESx3. En caso de fallar la sentirá un agudo dolor producto del golpe y recibirá una conmoción, es decir, un malos de 50% en ataque y parada el siguiente turno y perderá la iniciativa. No perderá RES.

2. Para atrapar cosas (o desarmar)

Si el objeto no está en manos de nadie, para atraparlo bastará con pasar una tirada del arma.

El Dj de puede modificar la dificultad según distancia o tamaño del objeto.

Si el objeto lo sostiene otro Pj o Pnj, y de pasar la tirada con el látigo, se produce un forcejeo con una tirada enfrentada de FUEx5.

3. Como instrumento de castigo.

Ver tabla en la pág.108 del módulo de Aque-
larre El Tribunal de la Santa Inquisición.

Nota: deberás tener cuidado de restringir bastante el uso de este arma.

Es un arma pensada básicamente para verdugos, dado su grado de profesionalización con el arma. Restringe, por tanto, el uso a estos verdugos y poco más.



Fraile

Esta profesión fue creada por David Gómez ver el suplemento Ultreya para los frailes los sacerdotes en General. Aquí se describen, a modo de ampliación, los dos tipos que podremos utilizar con la inquisición en las partidas ambientadas en codex inquisitorius.

El religioso que quiera pertenecieron Santo oficio tiene dos vías casi seguros de conseguirlo: o ser Dominicano o bien ser Franciscano. Ambas órdenes ya fueron elegidas, la primera sobre todo, para formar la primera inquisición, la que luchaba en el Languedoc contra los cátaros y los valdenses. La elección de estas dos órdenes no fue casual, se debió según dice la historia del Languedoc, al que “ el rigor de unos (los dominicos) fuere templado por la mansedumbre de los otros (los franciscanos)”.

Así que hemos decidido incluir los como miembros de la inquisición, pero de la “ vieja “. Un Pj con esta profesión será ese fraile ya mayor que sigue vinculado a la inquisición moderna o, si se prefiere, puede ser jugado como si de un Calificador se tratase. Este era un cargo ostentado principalmente por dominicos, franciscanos y, más tarde también por jesuitas ver el suplemento Ultreya pág.87.

Los Calificadores eran a quienes se les enviaba la información recogida sobre los casos en cuestión y ellos dictaminaban si debían pasar a la inquisición o no. Es decir, no había caso que llegara a ser juzgado por el Santo Oficio que no hubiera sido cotejado y aprobado antes por estos frailes. Cuando la inquisición se encargó también del control de los libros, los Calificadores asumieron competencias para decidir sobre el contenido herético de una obra. Ver el apartado un cerrojo pensamiento página 41.

Dominicos

Orden fundada en España en 1215, eran mendicantes y tenían fama de fanáticos. Muchos dominicos predicaron cruzadas contra los infieles, azuzaron a las masas para saquear aljamas y juderías y formaron parte de la inquisición. Además de servir como jueces, se encargaban de promulgar su fe, enseñando filosofía y teología. Por ello, los dominicos también son conocidos como “ la orden de frailes predicadores”. Visten hábitos blancos debajo de un sobreveste negro con capucha.

Franciscanos

Orden fundada en Italia en 1209. Eran mendicantes y, junto a los dominicos, fueron elegidos para formar la primera inquisición. Les fue asignada la zona central y sur de Italia, incluida Roma. La misma orden sufrió una ruptura interna y se escindieron dos grupos: los llamados “ espirituales “, que pugnaban por una mayor humanización de la regla, y los franciscanos vagabundos, llamados Fratitelli, que promulgada la extrema pobreza.

Ambas escisiones llegaron a sufrir en sus propias carnes la persecución de la inquisición. Los que permanecieron fieles a la estricta observancia Dominicana fueron llamados “ conventuales”. Las prendas de todos ellos no era más que un sencillo hábito marrón con capucha y ceñido con un cordón.

Un Franciscano Dominicano o Jesuita pueda añadir a sus competencias secundarias la de inquirir (detallada más adelante) cuando pasa a ser miembro del Santo Oficio. Por lo demás, ver a continuación la profesión fraile sacerdote referida en el suplemento Ultreya.



Fraile sacerdote

Por David Gómez relloso

Puede parecer que en principio no se trata de un Pj muy "jugable". Gran jugador espabilado y más amante de la interpretación que del hachazo y tentetieso puede sacarle mucho "jugo". Desde un vividor estilo Fray Tuck (Robin Hood), hasta un astuto clérigo que aprovecha sus conocimientos (básicamente saber leer y escribir y alguna que otra cosita) para ponerse al servicio de un poderoso. O incluso puede ser el guía espiritual del grupo (máxime Si los Pjs están realizando una peregrinación como sucede en la entradilla de numerosos módulos).

Evidentemente, me he basado en la profesión de clérigo, que es al fin y al cabo la más parecida.

Fraile/Sacerdote

Frailes y sacerdotes componen junto con los monjes, el bajo clero, los miembros de la iglesia provenientes de las clases bajas.

Eran hombres piadosos que dedicaban subida dar gracias y alabar a Dios contemplativamente (monjes), o a predicar su palabra y velar por el alma de los cristianos (sacerdotes y frailes mendicantes, como los franciscanos o los dominicos).

Teniendo en cuenta el contexto social, eran personas cultas, ya que novicios y seminaristas tenían acceso a una educación.

Nota: es cierto que la época había multitud de miembros del bajo pero con una escásima cultura y/o carentes de vocación religiosa; sin embargo, en términos de juego consideraremos que el Pj no pertenece a ese grupo (a menos que el jugador así lo desee).

Origen social: Campesino villano

Mínimos de características

Un fraile o sacerdote deberá tener unos mínimos de 45 en suerte (45 puntos entre PER, COM y CUL) y 15 en cultura.

Limitación de armas y armaduras

Un fraile los sacerdotes sólo puede llevar armaduras de tipo 1 y armas de tipo 1 opalo. No puede llevar escudo ni casco.

Competencias

- Elocuencia
- Leer y escribir
- Latín
- Teología
- Buscar
- Cantar
- Escuchar
- Enseñar
- Griego
- Leyendas
- Memoria
- Psicología



Banderizo

Los banderizos son campesinos soldados del país vasco.

Pese a que nominalmente tienen una estructura feudal, en la práctica funcionan con mecanismos tribales, y su Sr. Feudal, el aide nagusia, es en realidad el jefe de su clan.

Los diferentes aides nagusia están unidos entre sí con lazos de parentesco o pactos de ayuda, con lo que en caso de una amenaza externa pueden llegar a poner en pie de guerra auténticos ejércitos. Lo normal, sin embargo, es que se agrupen en pequeñas partidas de guerreros, para castigar afrenta reales o imaginarias con la aldea vecina. Las sucesivas alianzas irán agrandando tanto el tamaño como la importancia de los conflictos, dando lugar, finalmente, a las llamadas “Ichas banderizas”, que se prolongarán hasta finales del siglo XV.

Los Banderizos han de ser de origen social campesino y grupo étnico vasco. Pueden pertenecer tanto al reino de Navarra como de Castilla.

Mínimos de características

20 en Agilidad, 15 en Habilidad

Limitaciones de armas y armaduras

Armaduras tipo 1,2 y 3, carrasco y escudo, así como cualquier tipo de armas.

Competencias

- Discreción
 - Rastrear
 - Honda
 - 1 grupo de armas
- Conocimiento animal
Correr
Escondarse
Escuchar
Esquivar
Otear
Tregar
Pelea



Sorguiña

La Sorguiña es la hechicera vasca adoradora de Mari, la dama de Amboto, y de los otros numenes de Euskadi.

Ha de ser de origen social campesino y grupo étnico vasco. Pueden pertenecer tanto al reino de Navarra como de Castilla.

La Sorguiña tiene la ventaja de que puede empezar inicialmente, con una IRR de edad hasta 85% (en lugar de en 75% habitual).

Mínimos de características

15 en comunicación, 20 en cultura

Limitaciones de armas y armaduras

Como protección solamente puede llevar ropa gruesa, sin escudo ni casco.

Como arma palos, honda o armas del tipo 1.

Competencias

- Alquimia
- Astrología
- Conocimiento mágico
- Elocuencia

Conocimiento de animales

Conocimiento de minerales

Conocimiento de vegetales

Leyendas

Medicina

Primeros auxilios

Psicología



Irmandiño

Los Irmandiños son campesinos y villanos que, como ya se explica en el capítulo “ mito historia de Galiza “ protagonizaron dos sangrienta revuelta es en el siglo XV, en protesta contra los abusos de la nobleza y exigiendo la supresión de tributos y privilegios nobiliarios. Retorciendo un poco la historia, podemos considerar Irmandiño a todo aquel que se revela armas Hermano contra un Sr. Feudal abusivo, aunque sea en época anterior a las dos famosas revueltas.

Origen social

Un Irmandiño ha de ser de origen social villano campesino y grupo étnico gallego. Pertenece, pues, al reino de Castilla.

Mínimos de características

20 en Agilidad, 15 en Resistencia

Limitaciones de armas y armaduras

Armaduras tipo 1,2 y 3, casco pero no escudo.

Armas tipo 1, A (excepto lanza de caballería) y B (excepto ballesta).

Competencias

- Correr
- Discreción
- Otear
- 1 grupo de armas

Conducir carro

Elocuencia

Escondarse

Escuchar

Esquivar

Rastrear

Trepar

Tortura



Caballero de Santiago

La orden militar de Santiago fue creada en 1171. A diferencia de otras órdenes religiosas, sus miembros hacen votos de castidad y pobreza atenuados (o no los hacen en absoluto) por lo que pueden estar casados y disponer, además de bienes propios. Esto hace que para muchos aristócratas, en especial entre miembros de la baja nobleza, sea muy atrayente ingresar en la orden, ya que no se pierde nada y se gana prestigio, y con suerte, quizá también gloria y fortuna.

Aunque la orden prestó especial atención a vigilar el camino de Santiago (en especial en el tramo final, de Ponferrada hasta Compostela) lo cierto es que su objetivo fundacional era la lucha contra el infiel.

Lamentablemente, en la época de Aquelarre (segunda mitad del siglo XIV) el proceso de aristocratización dentro de la orden ha hecho que ésta se vean muchas veces envuelta en intrigas políticas, pues la alta nobleza consigue cargos dentro de la orden simplemente para usar la fuerza militar de los freires en su propio provecho.

Eso sin olvidar, por supuesto, las intrigas de la cofradía anatema...

Origen Social

Un caballero de Santiago ha de ser de origen social noble, ya sea de la alta o de la baja nobleza, y grupo étnico castellano.

Puede pertenecer tanto al reino de Castilla como al de la corona de Aragón.

Mínimos de características

15 en Agilidad, 15 en Cultura

Limitaciones de armas y armaduras

Sin limitación alguna



Competencias

- Cabalgar
- Teología
- 2 grupos de armas a elegir

Elocuencia

Escuchar

Esquivar

Latín

Leer y escribir

Mando

Otear

Psicología



Juglar

Esta profesión define tanto al bufón de la Corte como al músico que vaga de pueblo en pueblo, o al trovador que narra los cantares de gesta. Suele ser un pícaro alegre, rufianesco y ágil de pies.

Posición social

Villano

Mínimos de características

20 en Comunicación, 15 en Agilidad y 10 en Cultura

Limitaciones de armas y armaduras

Armas tipo 1 o palos, armaduras tipo 1 sin escudo ni casco.

Competencias

- Cantar
- Elocuencia
- Juegos de manos
- Música

Correr

Esconderse

Esquivar

Leer y escribir

Leyendas

Saltar

Arma a elegir

Pelea

Nota: Esta profesión aparece en la pag. 30 del manual y para comodidad de los DJ se ha vuelto a copiar aquí.



RAÚLO CÁCERES



Actor

Este oficio designa a todos aquellos personajes que se ganan la vida con en sus dotes interpretativas. A veces no pasan de ser simples comediantes que divierten al pueblo con burlas y parodias, pero en otras ocasiones se dedican a hacer representaciones moralizantes para las fiestas religiosas o a encarnar a los grandes héroes de las leyendas en las casas nobiliarias. Los actores es raro que viajan solos, y a los grupos de ellos se les da el nombre de Compañía de Alegres o Compañía de Locos. En las grandes ciudades es normal la presencia estable de un algo de dos de estas compañías. La mejor época para los actores es el verano y la Navidad. Durante los meses de calor van de aldea en aldea haciendo farsas burlescas, el mayor número de horas de sol y el gran número de festividades campesinas en la época estival facilita mucho su trabajo. En invierno, el ciclo de Navidad requiere la presencia de los actores para la dramatización de los Misterios. Cada pueblo y ciudad quiere tener al menos una de estas representaciones, y el exceso de demanda hace que se creen verdaderas disputas por conseguir los servicios de una Compañía de Alegres y que en muchos casos tengan que ser aficionados los encargados de las representaciones.

Posición social

Villano

Mínimos de características

20 en comunicación

Limitaciones de armas y armaduras

Armaduras tipo 1 y armas tipo 1 y palos.
No puede llevar escudo ni casco.



Competencias

- Disfrazarse
 - Elocuencia
 - Psicología
 - Memoria
- Conducir carro
Enseñar
Escuchar
Juegos de manos
Idioma
Leyendas
Teología
Arma a elegir



Mendigo

Un mendigo se encuentra en la más baja posición de la escala social, sólo por encima de los ladrones y de los árabes y judíos. Son gentes caídas en desgracia, que ante la imposibilidad de hacer nada más, se dedican a vagabundear y a tratar de sobrevivir a través de la caridad ajena. Muchos tratan de salir adelante mediante de las artes de la juglaría, y cualquier habilidad, por torpe que sea, es puesta en funcionamiento para conseguir una hogaza de pan.

La vida de los mendigos y de los juglares se encuentra muy unida. Tanto unos como otros son gente sin techo que vagabundean de un lado a otro en busca de sustento y un lugar para dormir, y todos gustan del ámbito de la ciudad y de la algarabía de las fiestas.

Es muy normal que muchos juglares acaben convirtiéndose mendigos, en términos de juego esto se soluciona escogiendo como profesión A la de jugar y como profesión B la de mendigo. De la misma manera se hace para representar que un personaje que ha tenido otro oficio ha caído en desgracia y ahora es pedigüeño sin hogar.

Posición social

Villano, campesino

Mínimos de características

Cualquier Pj puede ser un mendigo independientemente de los valores de sus características.

Limitaciones de armas y armaduras

Armaduras tipo 1, sin escudo ni casco, armas tipo 1 y palos.

RAÚLO CÁCERES



Competencias

- Elocuencia
- Memoria
- Robar
- Psicología
- Comerciar
- Discreción
- Esconderse
- Juego
- Idioma
- Ocultar
- Arma a elegir
- Pelea



Soldadera

La soldadera es un tipo de cantora de vida ambulante que se gana la vida con la paga del público. Se las puede encontrar en ferias y fiestas, pero algunas han alcanzado fama y renombre llegando a tocar en las más importantes cortes y palacios episcopales. Es habitual que actúan en compañía de algún juglar o trovador ajugarado, tocando en este caso instrumentos, como la pandereta y las castañuelas, que les permitía además bailar. A pesar de la habilidad de algunas, a las soldaderas sólo se les da pequeño sueldos (soldadas) independientemente de la calidad de su interpretación.

Normalmente las soldaderas, sobre todo aquellas que suficientes recursos, se suelen hacer acompañar de una Manceba que le sirva, ayude en los largos viajes. Y, por la inseguridad de los caminos, también suelen buscar acompañantes masculinos, normalmente otros juglares y cuando se lo pueden permitir algún hombre de armas al que se le paga por la protección. En ocasiones se ha ligado a las soldaderas a otras artes propias de alcaoba, al estar siempre en ambientes propios de los hombres y el usar su cuerpo para bailes tachados como lascivos e indecorosos. Sin embargo, la gran mayoría de ellas se limitan exclusivamente a cantar y bailar para ganarse el pan, y ponen mucho ímpetu al diferenciar su soldada de las soldada infame ganada por las mujeres de mal vivir.

Las soldaderas son apreciadas también por sus conversaciones, pues pocas mujeres de la época tiene la visión del mundo que ellas poseen por sus viajes. Mas sus charlas son tachadas de deshonestas y corruptoras de las buenas costumbres, hasta el punto de que en el Concilio de Toledo de 1324 se prohíbe a los clérigos que tengan trato alguno con estas mujeres. En General se amenaza con un castigo divino a cualquiera que las frecuente o escuche.



Posición social: Villano

Mínimos de características

15 en Comunicación, 15 en Habilidad

Limitaciones de armas y armaduras

Armas tipo 1, sin escudo ni casco, armas tipo 1 o palos.

Competencias

- | | |
|--------------|---------------|
| · Cantar | Comerciar |
| · Elocuencia | Disfrazarse |
| · Memoria | Esconderse |
| · Música | Esquivar |
| | Idioma |
| | Leyendas |
| | Seducción |
| | Arma a elegir |

Ars Carmina
Proyectos Editoriales Crom

Recopilación de profesiones por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com



Trovador

Aunque la profesión de trovadores puede escogerse como tal, es común que guerreros, cortesanos y clérigos se dediquen a ella, escogiendo el oficio de Trovador como profesión secundaria.

Posición social

Alto baja nobleza, siendo más habitual que los trovadores provengan de esta segunda

Mínimos de características

15 de Comunicación y 15 en Cultura

Limitaciones de armas y armaduras

Como integrantes de la nobleza, un trovador no tiene ningún tipo de limitación en este campo.

Competencias

- Elocuencia
 - Leer y escribir
 - Música
 - Seducción
- Cabalgar
Cantar
Discreción
Escondarse
Memoria
Leyendas
Psicología



Ama

La honra femenina es un elemento de gran importancia que se ha de preservar a toda costa, pues no depende de ella sólo el honor de la dama, sino también el de toda la familia de la misma. En un ambiente cortesano en el que trovadores y caballeros puján con fuerza para conseguir a toda costa los favores de una doncella, es común que las muchachas nobles dispongan de una ama que vele por su seguridad y virtud. Las armas son las encargadas de cuidar de la muchacha, al tiempo que le muestran todo aquello que una buena mujer debe saber, sobre todo en el caso de que la Madre se encuentra lejos o haya fallecido. Amigas y confidente a veces, protectoras y patronas más habitualmente, siempre estaban ahí para servir, aconsejar y velar a su protegida.

Posición social

Baja nobleza

Mínimos de características

20 en Percepción

Limitaciones de armas y armaduras

Sólo puede llevar armas tipo 1 y ropa gruesa, sin escudo ni casco.

Competencias

- Artesanía (labor)
- Discreción
- Enseñar
- Otear

Conocimiento de plantas

Degustar

Escuchar

Idioma

Memoria

Mando

Primeros auxilios

Psicología



RAÚLO CÁCERES



Bufón

El bufón, también llamado albardán, es uno de los más directos herederos de las artes de los juglares. Tachados de locos, danzan de modo grotesco, hacen burlas y cuentan historias cómicas, pero también dominan el arte de los instrumentos y la narración. Aunque asimismo actúan por calles y plazas, su principal labor la realizan en las casas regias y señoriales, y su trabajo es tan apreciado que hasta algunos ha llegado a obtener grandes riquezas, la condición de hidalgo o títulos nobiliarios. Su situación en la corte les hace estar cercanos a las clases altas a pesar de ser unos siervos más, lo que muchas veces provoca la envidia de los otros criados de la corte, los que además han de soportar sus continuas bromas con estoicidad. Es normal que cuando un albardán desempeña bien su papel sea grandemente agasajado, mientras que cuando no está a la altura de lo que se espera de él sea castigado con palizas o con comer con los siervos (los que suelen aprovechar para devolverle todas sus burlas).

En sus actuaciones los bufones suelen intentar provocar la risa cualquier precio, y son frecuentes las chanzas a costa de los presentes. Lanzan grandes verdades entre bromas y veras y se permiten tales licencias con la nobleza que a cualquier otro costaría la vida. Son objeto de su gracia los invitados de menor alcurnia de su Señor. Algunos bufones llegan a tener verdadera influencia entre los Señores nobles, participando en conspiraciones y conociendo grandes secretos y confidencias. Pero para conseguir grandes triunfos, además de gracia e ingenio, el bufón ha de detener otras características naturales, pues los más apreciados son aquellos que son bajitos, feos o tienen algún tipo de deformidad física.

Posición social: Villano

Mínimos de características

20 en Agilidad y 20 en Habilidad



Limitaciones de armas y armaduras

Armas tipo 1 y palos.

Como elemento de protección sólo puede llevar ropa gruesa (prot.1), sin casco ni escudo.

Competencias

- Elocuencia
- Juego de manos
- Disfrazarse
- Saltar
- Correr
- Esconderse
- Juego
- Lanzar
- Música
- Robar
- Ocultar
- Trepar



Recopilación de profesiones por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Ars Carmina
Proyectos Editoriales Crom

Qaina-s

Las Qaina-s, son unas cantoras y bailarinas de origen árabe, que suelen alternar sus servicios musicales con los sexuales. En las ciudades árabes es bastante habitual su presencia, no sólo en los núcleos nobles, sino también en las casas de adinerados comerciantes y hombres de recursos. En territorio cristiano, y en las etapas de paz con los árabes, algunas de ellas frecuentan las distintas cortes y residencias nobiliarias y episcopales, participando en convites y en fiestas de carácter más privado y no demasiado bien vistas. Su papel de árabes, mujeres y meretrices hace que se las tengan baja consideración, que no estima.

Posición social

Villanas

Mínimos de características

15 en Agilidad, 15 en Comunicación y
17 en Aspecto

Limitaciones de armas y armaduras

Armas tipo 1 y palos.

Como elemento de protección sólo puede llevar ropa gruesa (prot.1), sin casco ni escudo.

Competencias

- Cantar
- Elocuencia
- Música
- Seducción

Discreción

Esconderse

Idioma

Leyendas

Memoria

Ocultar

Saltar

Psicología



Siervo de Corte

Estas son las personas que dentro de los señoríos casas nobiliaria se dedican a todos los trabajos serviles, desde preparar las comidas y atender el fuego, hasta cuidar de las cuadras y eliminar los desechos. Algunos no son más que meras sombras que se mueven por la casa y de las que a duras penas se recuerda el nombre, pero muchos otros, por los años de convivencia, se convierten en amigos o incluso consejeros de sus Señores.

Posición social

Villano campesino

Mínimos de características

15 en Agilidad, 15 en Habilidad

Limitaciones de armas y armaduras

Armaduras de tipo 1, sin escudo ni casco.

Armas tipo 1 o palos

Competencias

- Conocimiento de plantas
- Artesanía
- Conducir Carro
- Discreción

Correr

Comerciar

Degustar

Escuchar

Juego

Saltar

Soborno

Arma a elegir



Recopilación de profesiones por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Ars Carmina
Proyectos Editoriales Crom

Fráter Rosacruz

Para tomar esta particular profesión, el Pj deberá tener doble profesión, siendo ésta la segunda de ellas, ostentando en público la primera. El Pj pertenecerá a la fraternitas Rosacruces, siendo un agente de campo de la orden. A diferencia de otras órdenes similares (como la FVL), este tipo de fráter no tiene una función determinada, debiendo ser un auténtico agente multiuso: servir como contacto a la Rosacruz en España, buscar posibles reclutas, realizar misiones para la Rosacruz, practicar la "ciencia" (alquimia) de la orden, proteger a otros miembros, etc. De hecho, el apoyo y los medios que el fráter puede esperar de la orden serán limitados, ya que la Rosacruz no tiene tanto poder en España como en otros países.

Origen social

Normalmente deberá ser extranjero, generalmente francés o alemán, de origen noble o burgués, excepcionalmente se admiten villanos de gran valía. Con el permiso del Dj, podría ser español, permitiéndosele, si se desea, la opción de cambiar uno de los rasgos de carácter positivos por el rasgo "criado en el extranjero".

Mínimos en características

15 en Percepción, Comunicación y Cultura

Competencias

- Psicología
- Discreción
- Disfrazarse
- Elocuencia

Alquimia

Leer y escribir

Criptografía

Etiqueta

Soborno

Conocimiento mágico o 1 idioma

Conocimiento de minerales

1 arma a elegir



Limitaciones de armas y armaduras

Las mismas que en la profesión primaria.

Gastos y beneficios

El fráter Rosacruz, ayudado por la orden, dobla su capital inicial. Este dinero a escena no debe ser invertido en bienes y sirve para financiar las actividades del fráter.



Alquimista

Esta profesión representa científico, al sabio de la época tal y como se entiende en la Edad Media. Por definición, debe ser un erudito en todas o casi todas las materias, (incluida al menos en su teoría) la magia.

Origen social: Baja nobleza o burgués

Mínimo de características

20 en Cultura

Limitaciones de armas y armaduras

Armadura tipo 1 y armas de tipo 1 o palos.
No puede llevar escudo ni casco

Competencias

- Alquimia
- Astrología
- Conocimiento mágico
- Leer y escribir

Conocimiento animal

Conocimiento de minerales

Conocimiento de plantas

Enseñar

Latín

Griego

Primeros auxilios

Psicología



Nota

Esta profesión es la misma que aparece en el manual de Aquelarre, y se reproduce aquí para comodidad del lector.



Espagirista / Boticario

El espagirista es un individuo experto en espagiria o alquimia práctica. Aunque pueden cumplir perfectamente el rol de un boticario, las técnicas de espagirista son muchas más avanzadas pues a diferencia de la medicina clásica, en la que sus remedios son compuestos de distintas plantas, la espagiria hace hincapié en la destilación de la quintaesencia o principios activo de cada materia y su combinación con otros principios afines para lograr medicinas más potentes, usando componentes minerales, incluso animales, no sólo vegetales. Aunque la figura del espagirista será potenciada en el renacimiento, a través de las teorías de Paracelso, puede darse su presencia en la España del medievo, pues es bien sabido que los árabes tenían sus propias escuelas espagíricas. Otro rol alternativo que se le puede dar al espagirista es el de un aprendiz de alquimista fracasado, el cual sólo ha podido entender la parte más práctica del Arte, resignándose sólo a ese conocimiento.

Origen social: Villano o burgués

Mínimos en características
15 en Cultura

Limitaciones de armas y armaduras
Armadura de tipo 1, sin casco ni escudo.
Armas de tipo 1 o palos.

Competencias

- Espagiria
- Leer y escribir
- Conocimiento de plantas
- Conocimiento de minerales

Conocimiento animal

Primeros auxilios

Latín

Árabe (alemán en el siglo XVI o XVII)

Memoria

Psicología

Buscar

Degustar



Embaucador

El embaucador es uno de los tantos truhánes que proliferaron en la Edad Media. Estos farsante se hacían pasar como auténticos alquimistas ante el pueblo llano, acudiendo a ferias y mercados, y presentando sus milagrosos elixires y demás productos, de los que garantizaban los más prodigiosos resultados. Dado que sus medicinas tenía más posibilidades de provocar una indigestión que de curar, solían tener una vida itinerante, viajando de pueblo en pueblo en sus carretas y carromatos.

Origen social: villano

Mínimos en características

10 en Agilidad y 15 en Comunicación

Limitaciones de armas y armaduras

Armadura de tipo 1, sin casco ni escudo.

Armas de tipo 1 y palos.

Competencias

- Elocuencia
- Comerciar
- Psicología
- Conducir carro

Soborno

Correr

Disfrazarse

Conocimiento de plantas

Esquivar

Arma a elegir

Espagiria

Robar

Gastos y beneficios

Para determinar lo que el embaucador gana mensualmente, usa la tabla de ingreso de la prostituta, cambiando la seducción por la elocuencia.



Alquimista de salón

El alquimista de salón es una variante del embaucador, pero mientras éste último frecuenta ferias y mercados, el alquimista de salón se mueve en las cortes y ambientes aristocráticos, dándose aires este gran sabio alquimista, mientras convence a los ricos, para que sufraguen sus gastos de investigación, uniendo a la farsa de la sabiduría a un comportamiento y modales exquisitos (piensa en Cagliostro, el marqués de Saint Germain o Casanova...).

Origen social

Villano, burgués o noble venido a menos

Mínimos en características

20 en Comunicación y 10 en Cultura

Limitaciones de armas y armaduras

Armadura de tipo 1, sin casco ni escudo.

Armas de tipo 1.

Competencias

- Elocuencia
- Psicología
- Etiqueta
- Disfrazarse

Sedución

Latín

Leer y escribir

1 idioma

Escuchar

Espagiria

Discreción

Arma a elegir

Gastos y beneficios

El alquimista de salón, siempre vivirá (y gastará) como si de un burgués o noble se tratase.



El barbero-cirujano

Posición social

Villano o Burgués

Mínimos de características

15 en Habilidad, 10 en Comunicación y 10 en Cultura

Limitaciones de armas y armaduras

Armadura tipo 1, sin escudo ni casco, y armas tipo 1 o palos.

Competencias

- Primeros auxilios
- Medicina
- Psicología
- Elocuencia

Buscar

Comerciar

Conducir carro

Correr

1 idioma

Juegos de manos

Leer y escribir

Cuchillo

Tarifas por sus servicios

Afeitado: 17 a 34

Aplicación de ventosas: 12 c/u

Lo normal suele ser aplicar doce por sesión

Ayudas (lo mismo que enemas o clísteres): recibirla, de 34 a 68 c/u

Hacer la barba: 17 a 34

Quitar cabello, motilar: 17 a 34

La lavar la cabeza: 34

Limpiar dientes: dama 272, caballero 136

Sacar una muela: 34

Sangrías: 17 a 34 c/u

Tratar 1 herida: 68 por día, media de 10 días de tratamiento

Tratar 1 cuchillada: 2100 todo el tratamiento

Tratar un incordio: 2100 todo el tratamiento

Tratar unas de las cancerosas en la boca: 68 por día, media de 15 días de tratamiento



Dinero inicial

600 maravedís. Al menos la mitad ha de ser gastado en equipo. Esta cantidad se corresponde además con sus ingresos anuales medios.

Especial: como curiosidad, se puede observar como la mayoría de los sangradores presentan cicatrices en los dedos de la mano izquierda, producto sin duda de la torpeza en el manejo del escalpelo mientras se iniciaban en su arte.

Ver más en Ars medica pág.38



Recopilación de profesiones por
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

Ars Medica - pag. 38
Proyectos Editoriales Crom

La curandera (revisión de la profesión)

Posición social

Campesino

Mínimos de características

15 en Habilidad y 10 en Cultura

Limitaciones de armas y armaduras

Armadura tipo 1, sin escudo ni casco, y armas tipo 1 o palos.

Competencias

- Alquimia
- Conocimiento mágico
- Primeros auxilios
- Psicología

Astrología

Buscar

Conocimiento animal

Conocimiento mineral

Conocimiento de plantas

Leyendas

Medicina

Cuchillo opalo

Dinero inicial

4000 maravedís, al menos la mitad ha de ser gastado en equipo. Esta cantidad se corresponde con sus ingresos anuales medios.

El curandero (o mejor, la curandera, dado que casi todas son mujeres) es la contrafigura de la hechicera y se diferencian de los desarmadores en que no limita sus prácticas a los rezos o ensalmos, sino que, además, emplea remedios materiales. Estas curanderas son siempre pertenecientes al mismo estrato social, el más pobre, y gozan de gran respeto en la comunidad en la que viven. No perciben de sus vecinos y clientes gran compensación económica, fuera de un pequeño regalo como muestra de agradecimiento que le sirve para ayudarse en sus necesidades económicas, o, incluso, como medio de ganarse la vida, mediante el pago en especie y de algunos maravedís. Estas entendidas en



la cura del maleficio suelen ser, además, aficionadas parteras, veterinarias y especialistas en enfermedades.

La curandera sabe proteger a sus clientes de la acción malévolas de la hechicera, sanar enfermedades, deshacer hechizos, etc., Pero, en base a sus conocimientos, podría si quisiese causar también maleficio. Es por lo tanto un personaje que ostenta una posición ambigua dentro de la comunidad, ya que su poder es a la vez deseado y temido.

La curandera que aquí se reproduce es una segregación de la que aparece en el libro básico como médico/curandero, quedando aquella como médico latinista (esto es, de carrera) y esta nueva como curandera.



Creación de personajes judíos

Los personajes judíos sólo pueden pertenecer a la posición social burguesía o villano debido a su forma de vida en pueblos o ciudades.

Posición social: Lanzar 1D10

1 a 4 : Burguesía

5 a 10: Villano

Profesión

Burguesía

Alquimista
Cabalista
Cambista
Comerciante
Escriba (Soferim)
Marino
Médico
Mediero
Rabino

Villano

Artesano
Juglar
Prostituta
Ladrón
Malsín
Marino
Muccadim

Los judíos españoles hablaban comúnmente el ladino, una mezcla de romance (castellano o catalán) con palabras hebreas. Entre ellos entienden perfectamente (idioma de grupo étnico) y se hacen entender sin problemas con los cristianos (porcentaje en idioma castellano igual a Cultura x3). Lamentablemente, han olvidado las raíces de su idioma, y solamente las personas muy cultas saben hablar decentemente el hebreo (Cultura x2 en idioma hebreo).

Conocimientos mágicos paternos

Alquimista	40%
Artesano	10%
Cabalista	80%
Cambista	10%
Comerciante	10%
Escriba	10%
Jugar	15%
Ladrón	05%
Malsín	05%
Marino	15%
Médico	15%
Mediero	10%
Muccadim	05%
Rabino	25%

Profesión paterna

Burguesía

1. Alquimista
2. Cambista
3. Cambista
4. Comerciante
5. Cabalista
6. Escriba
7. Marino
8. Médico
9. Mediero
10. Rabino

Villano

1. Artesano
2. Artesano
3. Artesano
4. Artesano
5. Juglar
6. Ladrón
7. Malsín
8. Marino
9. Muccadim
10. Muccadim



Muccadim

Literalmente, Muccadim o Muccademim significa “adelantado”. En un principio era un consejo de ancianos que regulaba la vida en la comunidad judía, por ello se les conoce también con el mote de “los viejos”. Pero a mediados de la Baja Edad Media los Muccadim eran cualquier cosa menos viejos achacosos. Los tiempos turbulentos que les tocaron vivir los transformaron en una milicia urbana, una fuerza policial encargada de mantener la seguridad de la judería a cualquier precio... Y, sobre todo, a vigilar las puertas en previsión de que entraran por ella problemas. Debían de ser unos mínimos conocedores de la ley, pues eran a la vez policías y jueces, con la facultad de castigar el delito allí donde lo vieran.

Mínimos de características

15 en Fuerza y 10 en Cultura

Limitación de armas y armaduras

Armaduras tipo 1, 2 o 3 con casco pero sin escudo.

Armas tipo 1, 2 A o B.

Competencias

- Psicología
- Teología
- Pelea
- Competencia de arma a elegir

Correr

Escuchar

Esquivar

Mando

Otear

Primeros auxilios

Saltar

Tortura



Cabalista

Tradicionalmente, los requisitos básicos para ser cabalista son ser varón, tener una fe y una religiosidad intachables, estar casado, tener tres hijos, haber cumplido 40 años y, por supuesto, ser judío y estar circuncidado. Y es que la cábala no se enseña a cualquiera...

Por otro lado, un cabalista "puro", tal y como aparece en las recomendaciones del Zohar sería un erudito difícilmente jugable. Así que la profesión de cabalista que aquí aparece es la de un estudiante de la cábala, de alguien que gracias a medios no siempre demasiado claros ha conseguido ciertos conocimientos en la materia extremadamente joven. Alguien, en suma, que no será excesivamente respetado en la comunidad judía debido a su falta de paciencia... Y quizá a su afán de conocimientos y poder.

En suma, carne de aventura para las partidas de Aquelarre.

Mínimos de características

12 en Percepción y 20 en Cultura

Limitaciones de armas y armaduras

Armadura tipo 1, sin escudo ni casco.

Armas tipo 1 o palos.

Competencias

- Cábala
- Conocimiento mágico
- Idioma: Hebreo
- Leer y escribir

Alquimia

Buscar

Elocuencia

Enseñar

Idioma a elegir

Memoria

Psicología

Teología



Rabino

El rabino es un sacerdote judío. Para lograr tal posición ha de demostrar ser un erudito en teología hebrea, además de llevar una vida honorable y estar casado (esto último es obligatorio).

El cargo de rabino no proporcionó un sueldo por sí mismo, sino que se trata de un cargo honorífico y de respetabilidad. Lo normal es que los rabinos se dediquen a una profesión honorable entre semana para ejercer como tales los sábados y durante las fiestas religiosas.

Mínimos de características

50 en Suerte y 20 en Cultura

Limitación de armas y armaduras

Armadura tipo 1, sin escudo ni casco.

Armas tipo 1 o palos.

Competencias

- Elocuencia
- Idioma: hebreo
- Leer y escribir
- Teología

Astrología

Discreción

Enseñar

Escuchar

Idioma árabe

Idioma latín

Memoria

Psicología



Malsin

Los malsines son aquellos judíos que traicionan a los suyos a los cristianos, bien a cambio de una recompensa o bien por interés, pues así podrán adquirir muy baratos los bienes del difunto. También se conoce con ese nombre a los que denuncian a los conversos que aunque han simulado abrazar la fe cristiana siguen practicando el judaísmo en secreto. Evidentemente, dentro de la comunidad judía no tenían demasiada buena fama, y era normal que terminarían expulsados de ella (cuando no apedreados o directamente asesinados).

Mínimos de características

15 en Agilidad y 20 en Percepción

Limitación de armas y armaduras

Armaduras tipo 1 o 2, sin escudo ni casco.

Armas tipo 1, 2, B o palos.

Competencias

- Discreción
- Escondarse
- Escuchar
- Forzar mecanismo

Buscar

Correr

Psicología

Saltar

Soborno

Trepar

Competencia de arma a elegir



Mediero

El mediano y es el intermediario por naturaleza. Profesión muy extendido entre los judíos de la España medieval, no dejaba de ser un comerciante que compraba barato donde había abundancia y vendía caro donde había escasez. Retorciendo un poco la historia, podemos convertirlo en el agente que se dedica a proporcionar lo que será a quien lo necesite... Aunque se trate de mercancía ilegal o de dudosa procedencia. En resumen, el personaje perfecto para reunir a un grupo de desesperados que no tengan otra opción que embarcarse en una aventura.

Mínimos de características

15 en Comunicación y 15 en Cultura

Limitación de armas y armaduras

Armaduras tipo 1 o 2, sin casco ni escudo.

Armas tipo 1, 2 o palos.

Competencias

- Comerciar
- Elocuencia
- Psicología
- Soborno

Discreción

Disfrazarse

Esquivar

Falsificar

Mando

Robar

Tortura

Competencia de arma a elegir



Creación de Pjs musulmanes

Aunque las reglas que aparece en el capítulo 1 de aquelarre son perfectamente válidas, seguro que tanto los directores de juego como los jugadores puristas agradecerán que las personalicemos un poquito. El lector atento anotada ciertos cambios respecto a los datos sobre Pjs musulmanes que aparecen en la pág 40 del manual.

Posición social: lanzar 1D10.

1. Alta nobleza - Lanzar 1D10:

1 Sharif(*)

2/3 Shayk

4/5/6 Emir

7/8/9/10 Qaid

(*) literalmente “noble” por contraposición al daif “débil” que designa un origen humilde. En un principio era un título honorífico empleado solamente para los descendientes del profeta, luego se lo fueron apropiando las familias más poderosas.

2. Baja nobleza - Lanzar 1D10:

1/2/3 Sa'id

4/5/6/7/8/9/10 Al-barraz. Duelista profesional. Luchaba servicio de su Señor antes de la batalla, contra un campeón del bando contrario, o en un duelo cuando su señor o un miembro de su familia o séquito era requerido a ello. Para que pudiese desafiar a nobles cristianos era, a su vez, ennoblecido. El equivalente cristiano estaba en la figura de los “campeadores” o “campeones” (uno de los más famosos, por cierto, fue el Cid).

3-4. Burguesía

5-6. Villanos

7-8-9. Campesinos

10. Esclavos - Lanzar 1D10:

1/8 esclavo normal

9/10 esclavo castrado (eunuco)

PROFESIONES

Alta nobleza

Arif (guerrero)

Cortesano

Ghazi

Ulema (clérigo)

Baja nobleza

Alquimista

Arif (guerrero)

Cortesano

Derviche

Ghazi

Burguesía

Alquimista

Askari (soldado)

Cambista

Derviche

Ghazi

Katib (escriba)

Marino

Pirata

Qayna (mundana)

Tabib (médico)

Tahir (comerciante)

Villano

Artesano

Askari (soldado)

Derviche

Djaria (prostituta)

Ghazi

Hazzán (juglar)

Ladrón

Marino

Pirata

Campesino

Almogávar

Askari (soldado)

Bandido

Brujo

Cazador

Ghazi

Pastor

Djaria (prostituta)

Tabib (curandero)

Esclavo

Djaria (prostituta)

Hazzán (juglar)

Katib (escriba)

Pastor

Tabib (médico)

Tahir (comerciante)

Varias profesiones cambian de nombre. Ello se debe a que se han buscado sus equivalentes en el mundo musulmán... Equivalentes que no siempre cien por cien “compatibles”.

No se le ha cambiado el nombre al cortesano debido los diferentes nombres que recibían los funcionarios musulmanes.

La profesión de goliardos desaparece, ya que no hay ningún equivalente del mundo islámico. Si que existieron eruditos estudiosos como los hakim y cierto es que poetas como el gran Rubbayat versificaron las excelencias del vino y de la amistad... Pero la sociedad islámica no hubiera permitido un movimiento de pícaros libertinos amparados por las leyes religiosas como fueron los goliardos.



Clérigo: Ulema en el mundo musulmán no existe un sacerdocio como tal. El ulema, también llamado "alfaquí", es un maestro de la ley, un erudito del Corán y como tal goza de ciertas atribuciones religiosas. Muchos de ellos son hafiz, es decir, se saben de memoria el Corán (en términos de juego tendrán que tener más del 75% en teología). Como el latín no es importante para el culto, a diferencia del clérigo cristiano, memoria pasa a ser competencia primaria y latín secundaria.

Comerciante: Tahir.

Escriba: Katib (literalmente "secretario"). De ser un esclavo castrado también puede llamarsele Khádim o Khasi.

Guerrero: Arif, podría traducirse como "Capitán de tropa". Era un combatiente experto que tenía bajo su mando un grupo de cuarenta a cien hombres.

Juglar: Hazzán. Literalmente, "cantor", aunque, a la manera de los juglares, se acompañaba de instrumentos musicales.

Médico: Tabib.

Prostituta: lo que en el reglamento recibe el nombre de "mundana", la prostituta de cierto lujo, tendría su equivalente en el mundo musulmán en la Qayna, una esclava conformación de cantante, bailarina y conversadora. Una prostituta inferior se llamará simplemente Djaria y, que era como se conocían las esclavas que sea costaban con su Señor.

Soldado: Askari, un soldado de infantería montado a caballo. Son combatientes expertos, profesionales y no campesinos sin experiencia reclutados de grado o a la fuerza.

Conocimientos mágicos paternos

Almogávar	05%	Ghazi	25%
Alquimista	40%	Hazzán	10%
Arif	05%	Katib	10%
Artesano	10%	Ladrón	05%
Askari	05%	Marino	15%
Bandido	05%	Pastor	10%
Brujo	60%	Pirata	10%
Cambista	10%	Qayna	10%
Cazador	05%	Tabib	15%
Cortesano	10%	Tahir	10%
Derviche	25%	Ulema	25%

Nacionalidad y grupo étnico

Aparte de ser nashríes (es decir, del reino de Granada), los Pjs musulmanes de Aquellarre pueden ser africanos (negros de los reinos musulmanes D Ghana, Malí y Songhay, situados más allá del Sahara). También árabes (de la península arábiga), beréberes (del Magreb) y ghulams (turcos). Ser de uno u otro pueblo no tiene mayor importancia y no influye en la elección de profesión.

Es interesante destacar que los hombres beréberes tienen la costumbre de llevar velo en público, como las mujeres no o esclavas.

La lengua oficial del reino de Granada es el árabe clásico. Pero en la calle se usa una mezcla del árabe con palabras latinas y romances. Por ello en lugar de aplicar el 100% al idioma del grupo étnico y Cultura x3 para el idioma castellano, se dará a los Pjs musulmanes un porcentaje de Cultura x4 tanto en castellano como en árabe. Evidentemente, entre ellos es entenderán perfectamente...

Profesión Paterna

Alta nobleza	Burguesía	Campesino
1 Arif	1 Alquimista	1 Almogávar
2 Arif	2 Askari	2 Askari
3 Arif	3 Cambista	3 Bandido
4 Cortesano	4 Derviche	4 Brujo
5 Cortesano	5 Ghazi	5 Cazador
6 Cortesano	6 Katib	6 Ghazi
7 Ghazi	7 Marino	7 Pastor
8 Ghazi	8 Pirata	8 Siervo
9 Ulema	9 Tabib	9 Siervo
10 Ulema	10 Tahir	10 Tabib

Baja nobleza	Villano	Esclavo
1 Alquimista	1 Artesano	1 Askari
2 Alquimista	2 Artesano	2 Bandido
3 Arif	3 Askari	3 Brujo
4 Arif	4 Askari	4 Cazador
5 Cortesano	5 Derviche	5 Ladrón
6 Cortesano	6 Ghazi	6 Marino
7 Derviche	7 Hazzán	7 Pirata
8 Derviche	8 Ladrón	8 Pastor
9 Ghazi	9 Marino	9 Siervo
10 Ghazi	10 Pirata	10 Siervo



Derviche

Su nombre procede del persa dervix, que significa, literalmente, "religioso". Se trata de hombres que, a la manera de los anacoretas cristianos o los monjes budistas, abandonan todas sus posesiones para dedicar su vida a la oración y la aproximación filosófica hacia su dios (es decir Alláh). Su manera de rezar consiste en realizar una serie de danzas, Hiroshi balanceados mientras repiten en nombre de Alláh hasta alcanzar el éxtasis. Muchos de ellos viven en comunidades religiosas llamadas khankah, lo más parecido a un monasterio que existe en el mundo musulmán. Todos los derviches son sufíes (ver magia religión)

Mínimos de características

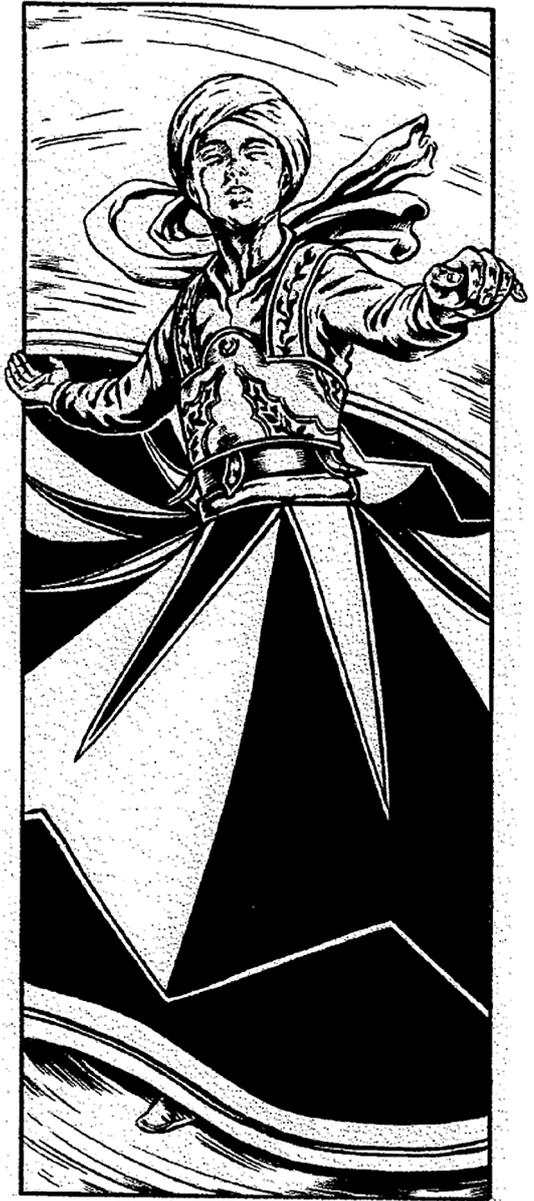
15 en Agilidad y 20 en Cultura

Limitaciones de armas y armaduras

Sólo puede llevar armaduras tipo 1 y armas del tipo 1 o un palo. Ni casco ni escudo.

Competencias

- Elocuencia
 - Leer y escribir
 - Psicología
 - Teología
- Conocimiento mágico
Escuchar
Esquivar
Enseñar
Leyendas
Memoria
Otear
Primeros auxilios



Ghazi

Su nombre significa, literalmente, “ conquistador”, pero sería más apropiado traducirlo como “ paladín”. Considerado simplemente un fanático por los cristianos, se trata de un guerrero que, a la manera de las órdenes de caballería como templarios, hospitalarios o santiaguistas, ha jurado hacer la guerra contra el infiel tanto para difundir el islam como para defenderlo. Muchos de ellos viven en Ribats, comunidades fortificadas a medio camino entre castillo y monasterio, situadas en la frontera y que cumple la misma función que las fortalezas de las órdenes religiosas. Por ello reciben también el nombre de Almorabit los que eviten en los Ribats. Aunque, como siempre, es el Dj el que tiene la última palabra, un ghazi en un grupo de cristianos, en especial si hay en él miembros del clero, no deja de ser un espectáculo muy pero que muy raro...

La mayor parte de los ghazis siguen las enseñanzas místicas sufíes y no es raro que pertenezcan (más o menos en secreto) a la secta ismailí.

Por cierto, al estar consagrados a Alláh, los ghazis disfrutaban también de los poderes divinos propios de los clérigos (ver magia y religión)

Mínimos de características

15 en Agilidad, 15 en Habilidad, 40 en suerte

Limitaciones de armas y armaduras

Armaduras tipo 1,2,3,4 casco y escudo, así como todo tipo de armas.



Competencias

- Cabalgar
- Teología (islámica)
- Arco
- Arma a elegir
- Escudo
- Esquivar
- Leer y escribir
- Mando
- Otear
- Primeros auxilios
- Psicología
- Tortura



Mago / Alquimista

Los magos islámicos son hombres (nunca mujeres) nacidos en el seno de familias nobles o adineradas y a los que desde pequeños se les ha enseñado la magia, junto a la teología o a las leyes. Las artes mágicas que practican no están mal vistas por la sociedad mahometana y la mayoría de ellos son sabios o gente de prestigio que usan abiertamente sus dones y ocupar importantes cargos en la sociedad o el gobierno. Les gusta el lujo y el boato y así, por ejemplo, no se rodean de lechuzas o murciélagos, sino haber ellos animales lujosamente enjaezados. Su psique es la de megalómanos con delirios de grandeza y los ensayos que realizan no versan de atormentadas visiones, sino de prodigiosas fórmulas que asegurasen la felicidad material al buen musulmán. Normalmente lo que el pueblo le solicita son predicciones, interpretaciones de los sueños, fórmulas amorosas o conjuros que revelen la situación de tesoros ocultos. Los magos llevan siempre consigo genios protectores que los protegen de amenazas.

Mínimos de características

20 en Cultura y 15 en Percepción

Limitaciones de armas y armaduras

Armaduras tipo 1, no pueden usar ni casco ni escudo. Armas de tipo 1 o palo.

Competencias

- Conocimiento mágico
- Elocuencia
- Leer y escribir
- Teología (islámica)

Alquimia

Astrología

Conocimiento animal

Conocimiento mineral

Conocimiento de plantas

Enseñar

Medicina

Memoria



Alguacil de espada

Trabajó para el Concejo de la ciudad y aunque es oficio peligroso no puedo quejarme ya que les proporciona suficiente para comer, dormir bajo techo y costearme algunos vicios. Los días suelen ser tranquilos, con algunos robos en los mercados, pequeños delitos sin importancia y de cuando en cuando algún que otro asesinato. Pero durante las noches hay que andar con mucho tiento, ya que nunca sabes si al que te encuentras por las calles, amparado por la oscuridad, anda dispuesto o a lo que sea, incluso a matar a uno entrado trabajador del concejo.

Los alguaciles de espada trabajan para los alguaciles menores (que a su vez trabajan para el alguacil mayor del concejo de la ciudad) y se encargan de velar por la seguridad en la ciudad, haciendo cumplir las leyes del rey y del Concejo. También son los encargados de realizar las rondas nocturnas, para lo que suelen turnarse en grupos de dos o cuatro miembros. La en ocasiones ser alguacil de espada se convierte en un oficio peligroso, pues son muchos los que trabajan al margen de la ley, en su mayoría gentes de espada rápida y tajo profundo.

NOTA: En las reglas de creación de personaje puedes substituir Alguacil de espada por Askari, teniendo en cuenta que su posición social solo puede ser de burgués o villano.

Posición social

Los alguaciles de espada pueden ser burgueses of villanos.

Nacionalidad y grupo étnico

Sólo hay alguaciles de espada en el reino de Castilla. En Aragón, Portugal, Navarra y Granada existe también el cargo, aunque con otra denominación diferente (por ejemplo: guardas O gaitas en Aragón). Pueden pertenecer a cualquier grupo étnico excepto judíos y moriscos.

Mínimos de características

15 en Agilidad y 20 en Habilidad

Limitaciones de armas y armaduras

Armaduras de tipo 1,2,3,4,5 con casco y sin escudo. Puede llevar todo tipo de armas.

Competencias

- Correr
 - Escuchar
 - Rastrear
 - Una competencia de armas
- Buscar
Discreción
Esconderse
Mando
Otear
Psicología
Tortura
Una competencia de armas

Ingresos

Un alguacil de espada tiene unos ingresos mensuales de 25 monedas de plata.



Armas de origen islámico

En la península, el armamento de los ejércitos granadinos era muy similar al de los reinos cristianos, aunque tendían a disminuir la armadura del combatiente al favor de una mayor movilidad. Era raro que un musulmán llevara una armadura superior a la cota de malla. Con todo, y debido a sus contactos con oriente, en el juego los personajes musulmanes tienen acceso a una serie de armas exóticas que, en un principio, están vetadas para los personajes cristianos:

Gumía

Tipo 1: CUCHILLO (HAB D:1D4+2) F.M. 5

Dana marroquí de hoja curva. Su empuñadura suele ser de hueso y tiene forma de bicornio. En muchas de ellas está grabado el emblema de la tribu a la que pertenece su dueño. Mediante una pieza de metal se ajusta una funda metálica, de curvatura más pronunciada que la hoja. Es el arma favorita de los asesinos, ya que la hoja puede empaparse de veneno que se mantendrá fresco, sin secarse, gracias a la funda de metal y su cierre casi hermético, evita accidentes.

Telek

Tipo 1: CUCHILLO (HAB D:1D3+2) F.M. 5

Puñal delgado y muy afilado, usado por los targui (tuaregs), que se lleva en una funda colgada de la muñeca. Está diseñado para abrazar al contrario en el combate y apuñalarle por la espalda. Por ello en el combate de melé tiene un +10% a impactar (que se suma al 50% de las armas tipo 1 en este rango).



Jineta nashrí

Tipo 1: ESPADA (HAB D:1D6+2) F.M. 8

Espada corta de guarda pequeña, a menudo recubierta con filigrana de oro y piedras preciosas y muy bien trabajada. Las jinetas solían ser objetos de lujo, propios de nobles o generales, y eran usadas también como regalo de cortesía por los embajadores a los monarcas extranjeros.

Cimitarra

Tipo 2: ESPADA (HAB D:1D6+2) F.M. 10

La espada curva propia de los ejércitos musulmanes, que ella aparece en el manual. La incluimos aquí para agrupar todas las armas de origen islámico.

Nimcha

Tipo 2: ESPADA (HAB D:1D6+2) F.M. 10

Cimitarra de origen magrebí, variante del saif árabe. Ambas espadas tienen como característica su empuñadura, que tiene un entrante para alojar el dedo meñique, así como un guardamano doblado casi en ángulo recto. Esto la hace un arma fácil de sujetar. En términos de juego, su portador tiene un +10% de retener el arma frente al impacto directo de un arma más pesada (es decir que en lugar de tener 25% de posibilidades de que se le escape el arma al parar un ataque de un arma tipo 3, el porcentaje se reducirá un 15%) consultar pág 65 del manual (parada).

Takuba

Tipo 2: ESPADA (HAB D:1D8+1) F.M. 10

Espada recta de doble filo, usada por los tuaregs del Sahara. La hoja presentada varias acanaladuras en su parte central y suele estar decorada con motivos geométricos y astrológicos en los que muchos han visto símbolos mágicos.

Alfanje (FUE D:1D10+1)

Tipo 3: ESPADÓN (HAB D:1D10+1) F.M. 14

La versión árabe del espadón cristiano. Un poco más corto y de hoja algo más ancha, es un arma terrible si se tienen brazos fuertes.



Morosa

Tipo A: LANZA (AGI D:*) F.M. 15

Lanza larga cuyo extremo se duplica en dos astas cortas, una de largura levemente superior a la otra, en las que se fijan un hierro puntiagudo y cortante a manera de cuchilla. De ahí su nombre, pues se demora en hacer todo el daño que es capaz de infligir. Tiene en su mitad ciertas presillas (anillas hechas de cordón) para introducir los dedos, lo que proporciona así más estabilidad la sujeción del arma.

Pesa bastante más que una lanza larga normal, pero es cosa tenida por cierta que un brazo fuerte capa de empuñarla puede matar con ella un enemigo de un solo golpe. Este tipo de lanza es muy habitual en la corte nashrí y se usa tanto en la batalla como en los torneos, aunque en este segundo caso sus puntas son romas y es más ornamental que otra cosa.

(*) Los 2D6 corresponden al daño de la primera cuchilla. Si se saca la mitad o menos de porcentaje que se tengan el arma, se supone que el arma se hince lo suficiente en el cuerpo de la víctima para que entre en contacto con la segunda cuchilla, que es la de una lanza corta (1D6+1).

A todo esto hay que añadir los bonus por la agilidad del que empuña el arma, sí los hay, más los bonos por carga si está se ha realizado...

Recuerdo igualmente que, como toda lanza larga, solamente puede llevarse montado a caballo.

Arco recurvado

Tipo B: ARCO (HAB D:1D10) F.M. 10

Arma de origen mongol, fabricada con osamentas y tendones de animales. Gracias al gran limbamiento de sus palas consigue reducir la fuerza necesaria para dispararlo, así como aumentar la estabilidad a la hora de disparar la flecha.

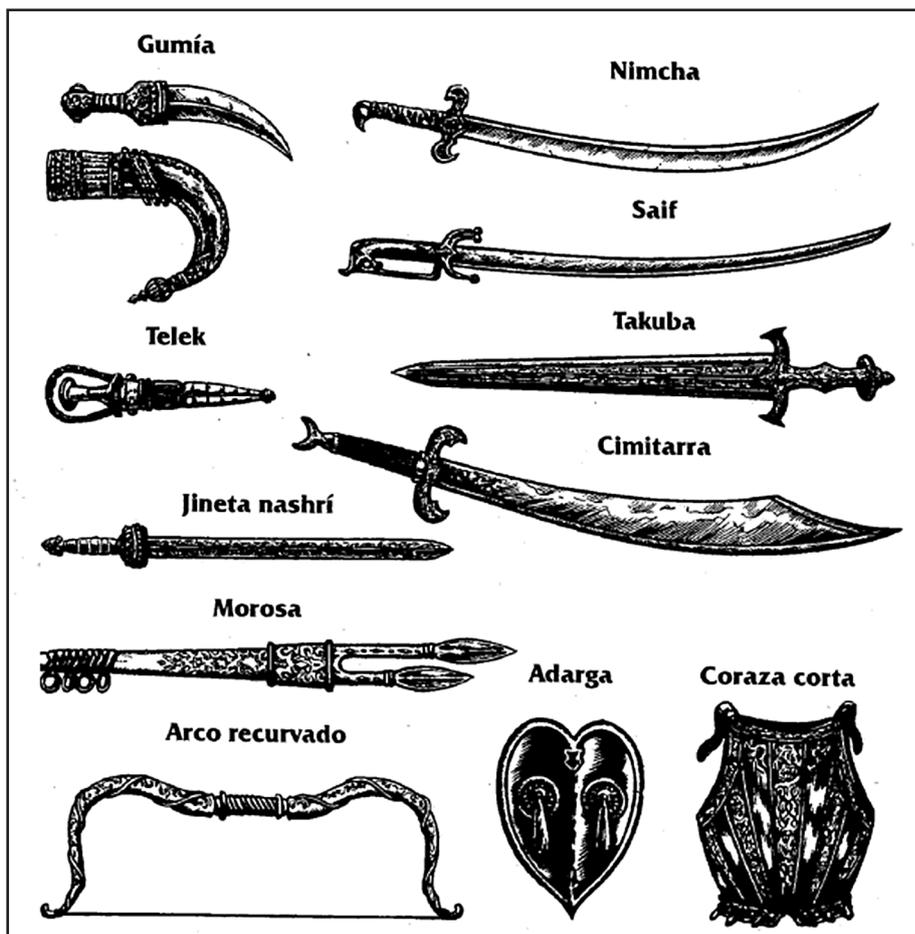
Adarga - Res(50) Escudo

Escudo ligero de cuero, de forma ovalada o a corazonada. A diferencia de los escudos de madera o metal, no absorbe la totalidad del daño, sino solamente 3 puntos. El resto pasa directamente al brazo en que se lleve.

Coraza corta - Res(150)

Armadura ligera, muy ornamentada, habitual entre los nobles guerreros nashríes, que la complementan con casco, nunca con yelmo.

- No se puede nadar ni dormir.
- -15 a las competencias de Agilidad
- -1 a la iniciativa



El Almogávar como Pj.

El nombre de almogávar viene del árabe almogauar, literalmente, el que hace algaras (incursiones de saqueo). Los almogávares eran individuos de origen campesino que en la Corona de Aragón habían hecho de la guerra y el saqueo su forma de vida. Agresivos y feroces, vivían del producto de las continuas algaras que realizaban en territorio enemigo.

En tiempo de guerra constituían una fuerza temible. En tiempo de paz, sin embargo, lo único que les diferenciaba de los bandidos comunes era que los almogávares estaban mejor armados y organizados, tenían mayor experiencia en el combate y se agrupaban en grupos más numerosos. El almogávar era un soldado de a pie, que se cubría con una protección ligera para tener mayor movilidad. Iba a la batalla acompañado de su compañera y de sus hijos, y normalmente peleaban juntos. Todos los intentos de los reyes catalanes de controlar a este grupo de soldados nómadas, que rehusaban alojarse dentro de una ciudad o siquiera en un pueblo grande, fracasaron estrepitosamente. Es por eso que, terminada la guerra contra los musulmanes a finales del siglo XIII, la mayor parte de los almogávares fueron enviados a la conquista del Reino de Sicilia, y conseguida ésta, se les dieron múltiples facilidades para que se embarcaran hacia Constantinopla, para ponerse al servicio del Emperador Andrónico II Paleogo, el cual, una vez usados sus servicios, intentó librarse de ellos asesinando a sus jefes y dispersándolos. Hartos de ser usados para hacer el trabajo sucio, los almogávares terminaron fundando su propio estado, nominalmente vasallo de los reyes de la Corona de Aragón. Los Ducados de Atenas y Neopatria se mantuvieron en poder de los Almogávares desde su fundación en el año 1311 hasta finales del siglo XIV.

Origen social, nacionalidad y grupo étnico

Un almogávar debe pertenecer al grupo social campesino y ser originario de la Corona de Aragón. Puede pertenecer a los grupos étnicos catalán, castellano (aragonés) o árabe. Caso de no ser del grupo étnico catalán, el almogávar tendrá un porcentaje igual a su Cultura x 4 en hablar dicho idioma, ya que era la lengua que utilizaban como "lingua franca".

Mínimos de características

Un almogávar ha de tener 20 puntos en la característica de Agilidad y 20 en la de Habilidad.

Limitación de armas y armaduras

Un almogávar puede llevar armaduras tipo 1,2,3, casco y escudo.

Puede llevar cualquier tipo de armas.

Competencias

- 1 grupo de armas
 - Escudo
 - Discreción
 - Esquivar
- 1 arma tipo B
Cuchillo
Tortura
Escondarse
Otear
Rastrear
Escuchar
Primeros Auxilios



RAÚLO CÁCERES



El Upiro, criatura infernal

por Joaquín Ruiz y Ricard Ibáñez

El Upiro es un muerto en vida que se alimenta de la sangre de sus víctimas, ya sean seres humanos o animales, por lo que posee unos dientes caninos especialmente desarrollados. Tiene cierta similitud con el Bruco (ver Bestiario Infernal en Rerum Demoni) aunque a diferencia de éste no es una bestia que se haya transformado en hombre, sino un ser humano convertido en bestia. Su aspecto suele ser el que poseía estando vivo, conservando sus competencias y características, pues no envejece jamás. Tampoco necesita dormir, solamente puede sangrar por la boca y no se desmaya por efecto de las heridas sufridas.

Una persona puede convertirse en Upiro de dos modos: por los efectos del hechizo Transformación en Upiro (ver apéndice 5 módulo Dracs) o por contagio de un Upiro. Dicho contagio sólo puede tener lugar si tras ser succionada su sangre la víctima muere sin consuelo espiritual, o sin encomendar su alma a su Dios. En ese caso su cuerpo será respetado por la podredumbre y las alimañas, convirtiéndose en Upiro la primera noche de luna llena. Los Upiros prefieren la noche al día, ya que mientras estén iluminados por la luz del sol carecen de la mayor parte de sus poderes especiales.

FUE	15/25	Alt.	1'65/1'75	Pes:	40/65 kg.
AGI	10/15	RR:	0%	IRR:	150%
HAB	10/15	Arm. natural:	Carece		
RES	20/30				
PER	15/20				
COM	10/15				
CUL	15/20				

Armas: Mordisco 65% (ID8+succión)

Además pueden manejar cualquier tipo de arma, de acuerdo con su profesión antes de convertirse en Upiro.

Armadura: Del mismo modo, pueden llevar cualquier tipo de armadura según su profesión en vida. Competencias: Dependiendo de la edad del Upiro pueden ser bastante elevadas, ya que tienen toda una eternidad para aprenderlas y mejorarlas.

Hechizos: Si posee los conocimientos teóricos necesarios nada le impide aprender todos los hechizos que desee.

Poderes especiales:

* **Conversión en lobo:** Un Upiro puede convertirse en lobo gigante (Dip), gastando 5 PC en la transformación. Ver características de dicho ser en el Bestiario catalán.

* **Conversión en bruma:** Gastando 10 PC, un Upiro puede transformarse en un ser etéreo de apariencia brumosa e indefinida. Bajo esta apariencia puede atravesar todo tipo de objetos sólidos siempre que no sean sagrados, y no pueden ser atacados por ningún tipo de arma, aunque ellos tampoco pueden atacar.

* **Succionar sangre:** Cuando un Upiro muerde a su víctima puede sorber su sangre, haciéndole perder 1D4 puntos de RES extra por asalto. Un Upiro que beba al menos un litro de la sangre de una víctima humana conseguirá durante 4D6 h. ganar un tercio de los puntos de RES y FUE de su víctima, aunque jamás podrá sobrepasar el doble de sus puntos de origen. Por el contrario, por cada 24 h. que el Upiro no beba sangre (humana o no) perderá 1D6 de RES.

Desventajas:

* Durante el día carece de todos los poderes antes mencionados. Además, la exposición a la luz solar le quema la piel, haciéndole perder 1D6 puntos de Resistencia por hora.

* No puede pisar terreno bendecido, ni acercarse a objetos consagrados al Bien, sean de la religión que sean.

* Cualquiera que esgrima ante un Upiro un objeto sagrado de su religión y pase una tirada de IRR hará que la bestia retroceda precipitadamente.

* Junto con la sangre, el Upiro succiona recuerdos y parte de la personalidad de sus víctimas. Un Upiro demasiado activo terminará volviéndose irremediabilmente loco.



Transformación en Upiro

Hechizo de 4° nivel

Tipo: Maleficio

Componentes: Sangre de Upiro y Aspid. Sacrificio humano.

Caducidad: No aplicable

Duración: Los efectos del hechizo se mantienen hasta la muerte del receptor.

Descripción: Aquél que desee transformarse en Upiro deberá realizar por propia voluntad determinados ritos y ceremonias, en el curso de los cuales habrá de beber un cuenco con la sangre de un Upiro mezclada con sangre de Aspid. Inmediatamente entrará en un estado de frenesí en el que se contorsionará como una gran serpiente, mientras los caninos le crecen entre grandes dolores. Una vez alcancen el triple de su tamaño normal deberá matar inmediatamente a un ser humano y beber su sangre, de lo contrario morirá, corrompiéndose su cuerpo rápidamente.

