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 ________

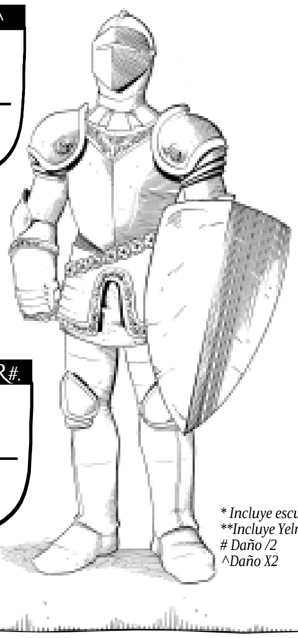
COMPETENCIAS EN ARMAS

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