

NUEVAS PROFESIONES

*Profesiones adaptadas para el JdR. del Capitán Alatríste (de Deoir Iberia),
del suplemento de Villa y Corte para Aquelarre 1ª edición (de Joc Internacional),
y Aquelarre 2ª Edición (La Caja de Pandora)*

Por Víctor P. Arissa según las ideas de

Ricard Ibañez y sus colaboradores

26 de Septiembre de 2.003

NUEVAS PROFESIONES

INTRODUCCIÓN

Una de las cosas que más me llamó la atención cuando leí por primera vez el reglamento del JdR del Capitán Alatraste es la comparación de profesiones entre este juego y el suplemento de *Villa y Corte* para Aquellare. Sobretudo teniendo en cuenta que ambos sistemas han sido desarrollados por el mismo autor, Ricard Ibañez, y para la misma época.

Hay unas cuantas profesiones de *Villa y Corte* que no aparecen en el *Capitán Alatraste* y que también podrían haberse puesto perfectamente. Me supongo que no se incluyeron para no sobrecargar de profesiones el juego de rol de Alatraste, sobretudo teniendo en cuenta que muchos de sus posibles jugadores pueden ser principiantes de los juegos de rol, atraídos por las novelas del Capitán.

Como a mí y a mis jugadores nos sabieron a pocas, incluyo aquí las adaptaciones de las profesiones de *Villa y Corte* que no aparecen ya en el *Alatraste*. No he considerado la profesión de *militar*, al poder tratarse como un *soldado* con las ventajas de nobleza y cargos, ni la de *ladrón*, ya que se puede hacer perfectamente a partir de *Pícaro*. Lo mismo ocurre con *Pirata*, que apenas tiene diferencias con *Marino*. El *brujo/a* no tendría cabida en este juego, al menos en el sentido *mágico* que se le da en *Aquellarre*. Un *banquero* sería un comerciante adaptado. Al *sabio* prefiero desarrollarlo como *científico*. Por último, un *gentilhombre* sería un cortesano, o un aventurero o soldado noble, con las desventajas de honor y lealtad (al rey, al catolicismo o a ambos). Hay que tener en cuenta que en el JdR del Capitán Alatraste las habilidades libres dan un gran juego a la hora de conseguir nuevas profesiones, adaptándolas de otras ya existentes.

Aquellas profesiones que no incluyen una referencia a *Villa y Corte* o *Aquellarre*, las he desarrollado yo. Es decir, el *científico*.

En cuanto a los personajes femeninos, podrán llevar profesiones de artesana, comerciante (tendera) y pastora sin problemas. La profesión de ramera está pensada solo para ella, aunque también podría usarse para los amantes secretos que algunas cortesanas mantenían. Para el resto de profesiones deberán tener aliados, como se dice en la pag. 34 del manual de reglas, o disfrazarse de hombre (recurso habitual para *estudiante*).

PROFESIONES

ARTESANO

Es el individuo que posee un oficio, ya sea el de herrero, carpintero o constructor. Suele ser un hombre mañoso y espabilado, adscrito a un gremio cuando puede, y poco amante de meterse en problemas.

(Villa y Corte)

Habilidades: Artesanía (seleccionar especialización), Comerciar, Conducir carro o carruaje, Diplomacia, Latines, Maña y cuatro habilidades a elegir entre comunes, de villanía y sociales.

Obligatorio: Desventaja de Villano.

Ventajas Recomendadas: Buena reputación, Cargo, Intuitivo, Buena memoria y Favor.

Desventajas recomendadas: Cobardía, Costumbres odiosas y Protegidos.

CAZADOR

Esta profesión define al hombre montaraz, criado en los bosques. Un buen rastreador de cualquier tipo de presas... tanto de animales como de personas.

(Villa y Corte)

Habilidades: Rastrear, Sigilo, Supervivencia, Tregar, Veterinaria, Maña, Orientación, Armas de fuego, y 2 habilidades comunes a elegir.

Obligatorio: Desventaja de Villano.

Ventajas Recomendadas: Empatía con los animales, Sentido de la orientación, Sentidos desarrollados y Salud de hierro.

Desventajas recomendadas: Costumbres odiosas, Pobreza, Protegidos y Timidez.

CIENTÍFICO

Persona que se dedica al estudio de la ciencia, desde un punto de vista bastante general, abarcando todas las ramas posibles, aunque sin tener verdadera experiencia en ellas dada la aún escasez de conocimientos.

Los científicos deberían de llevar una vida lo más discreta posible, ya que sus descubrimientos suelen poner en tela de juicio las creencias habituales, sobre todo en materia religiosa. Por ello, no sería muy inteligente llamar la atención en demasía, sobre todo la de la Santa Inquisición. Los científicos son personas muy dadas a viajar a otros países para poder ponerse en contacto con otros colegas.

Habilidades: Artesanía (carpintería o herrería para poder producir sus propios instrumentos), Bótica, Cirugía (generalmente autopsias), Curar, Idioma, Latines, Maña, Medicina y 2 habilidades a elegir entre comunes, escolásticas o sociales.

Obligatorio: Ventaja de Letrado.

Ventajas recomendadas: Aliados (Patrón), Buena memoria, Cargo y Don de lenguas.

Desventajas recomendadas: Costumbres odiosas, Pecadillos, Secreto (en relación a sus descubrimientos) y Timidez.

COMERCIANTE

El hombre de negocios por excelencia, desde el pequeño buhonero hasta el hombre que monopoliza el mercado de una ciudad o la aduana de un puerto.

(Villa y Corte)

En el caso de querer ser noble, incluso para el más pobre hidalgo (PS 4 o superior), el personaje se dedicará a las inversiones mercantiles, considerada honrosa entre nobles.

Habilidades: Comerciar, Charlatanería, Diplomacia, Latines, Detectar mentiras, Cultura local, Conducir carro, Idioma y 2 habilidades libres a escoger entre comunes, Escolásticas o Sociales.

Ventajas Recomendadas: Letrado, Aliados (contactos), Buena memoria, Buena reputación, Favor, Intuitivo y Riqueza.

Desventajas recomendadas: Avaricioso, Cobardía, Edad (vejez), Intolerante, Pecadillos, Problemas de peso (gordo) y Villano.

ESTUDIANTE

Individuo de baja extracción social, pero que sin embargo ha logrado escapar de la incultura, y pulula por las aulas de las universidades buscando conocimientos y una oportunidad. Joven, pícaro, muchas veces donjuanesco y rompe corazones, a veces hasta sesudo y estudioso, es el protagonista de comedias como <<El estudiante de Salamanca>>, de Lope, y de relatos como <<El licenciado Vidreras>>, de Cervantes.

(Villa y Corte)

A la hora de calcular la edad, tirar 2d6, en vez de 3d6.

Habilidades: Latines, Etiqueta, Seducción, Charlatanería, Idioma (latín), Ratear, Teología y 3 habilidades a elegir entre comunes, de villanía, escolásticas y sociales.

Obligatorio: Desventaja de Villano.

Ventajas Recomendadas: Agilidad, Buena memoria, Buena estrella, Don de lenguas y Letrado.

Desventajas recomendadas: Borracho, Impulsivo y Pecadillos.

MARINO

Esta profesión incluye desde el simple pescador hasta el ex-galeote que ha sufrido una condena a galeras, pasando por el aventurero dispuesto a cruzar mares

desconocidos para explorar las costas del Nuevo Mundo o el que se dedica a la piratería a tiempo parcial. En suma, todos aquellos que prefieren la cubierta de un barco a la tierra firme.

(Villa y Corte)

También se puede incluir a nobles que decidan hacer una carrera militar naval, pensando en gobernar su propio barco.

Habilidades: Nadar, Tregar, Curar, Marinería, Navegación, Orientación, Idioma, 1 habilidad de armas y 2 habilidades a elegir entre comunes, de villanía, militares o sociales.

Ventajas Recomendadas: Agilidad, Buena memoria, Don de lenguas y Sentido de la orientación.

Desventajas recomendadas: Borracho, Costumbres odiosas, Villano y Pobreza.

MERCENARIO

Soldado profesional, sin escrúpulos, que vive exclusivamente de su habilidad con las armas. Suele viajar allí donde se encuentre la guerra, vendiéndose al bando que le pague más o que le merezca mayor confianza de lograr la victoria. Aunque son despreciados por los soldados normales, suelen cobrar más que éstos, ya que sus conocimientos militares suelen ser más amplios y específicos.

(Villa y Corte)

Habilidades: Cabalgar, Curar, Liderazgo, Táctica, Artillería, Intimidación, 2 habilidades de armas y 2 habilidades libres

Ventajas Recomendadas: Cargo, Espadachín, Aliados y Buena reputación.

Desventajas recomendadas: Avaricioso, Enemigos, Lealtad (a los contratos).

NOTARIO

Esta profesión representa al hombre letrado, hombre de cierta cultura, normalmente funcionario menor, cuevachuelista de palacio, cuando no secretario de algún mercader influyente.

El personaje, en suma, que maneja mejor la pluma que la espada

(Villa y Corte)

Habilidades: Latines, Leyes, Idioma, Charlatanería, Diplomacia, Etiqueta, Detectar mentiras y tres habilidades a elegir entre comunes, escolásticas y sociales.

Obligatorio: Ventaja de Letrado.

Ventajas Recomendadas: Buena memoria, Cargo y Aliados (Patrón).

Desventajas recomendadas: Avaricioso, Cobardía, Timidez, Pecadillos y Problemas de peso.

Su aspecto resultaba tímido, ratonil, pese a la indumentaria negra y al bigotito curvado en las puntas rematando una barba corta y rala. Tenía manchas de tinta en los dedos: parecía un leguleyo, o un funcionario que viviera a la luz de las velas, entre legajos y papeles.

(Arturo Pérez-Reverte, El oro del rey)

PASTOR

Campesino al servicio de un noble (o poderoso) que cuida y mantiene a su ganado. El pastor pasa todo el día, desde que sale el sol hasta que se pone, en los campos donde pasta el ganado.

(Aquelarre 2ª Edición)

Habilidades: Rastrear, Tregar, Orientación, Maña, Supervivencia, Veterinaria, Conducir carro o carruaje y 3 habilidades comunes a elegir.

Obligatorio: Desventaja de Villano.

Ventajas Recomendadas: Empatía con los animales, Resistencia física, Sentido común y Sentido de la orientación.

Desventajas recomendadas: Pobreza, Protegidos y Sinceridad.

RAMERA

Es una mujer que se gana la vida vendiendo su cuerpo. Está educada en la calle y de allí ha aprendido sus competencias. Si es de origen burgués recibe el nombre de mundana.

(Aquelarre 2ª Edición)

Habilidades: Seducción, Detectar mentiras, Callejeo, Charlatanería, Ratear, Sigilo, Fingir y 3 habilidades a elegir entre comunes, de villanía o sociales.

Obligatorio: Desventaja de Villano.

Ventajas Recomendadas: Aliados, Belleza, Buena memoria, Intuitivo y Sentido común.

Desventajas recomendadas: Cobardía, Edad (juventud), Mala reputación, Pobreza, Voluntad débil y Vulnerable al dolor.

NOTAS GENERALES

Lo que sigue es un capítulo general que suelo incluir en los documentos que creo y distribuyo libremente. A efectos de juego, puede ser obviado perfectamente y de hecho es recomendable no imprimirlo. Solo son algunas consideraciones que creo oportunas mencionarlas.

SOBRE ASPECTOS LEGALES Y MORALES

Este documento es de libre distribución y está realizado sin ánimo de lucro, ya que prefiero compartir todos los módulos, ayudas de juego, etc, que creo para mi propia diversión, y la de mis jugadores habituales, con el fin de que otras personas puedan disfrutar con ello. Sobre este último aspecto, <<compartir>>, creo que es especialmente importante en el mundo del rol, tan poco entendido y con tantos morbosos dispuestos a meter cizaña en lo que no conocen. Afortunadamente, el rol es cada vez más conocido.

En cuanto al contenido del documento, claro está, puede utilizarlo como crea conveniente, y añadirle las anotaciones que crea oportunas. Solo le pido que de hacerlo respete la propiedad intelectual del autor. Es decir, si quiere basarse en este documento para ampliarlo o modificarlo de acuerdo a su sistema de juego, hágalo, pero mencionando siempre de quien proviene. Es más, de querer hacerlo, me gustaría conocer sus ideas y opiniones y quizás rehacer el documento añadiendo los nuevos créditos. De esta regla, obviamente, tampoco me puedo librar yo, y siempre que puedo menciono en todos mis artículos la procedencia de las ideas que no me son propias.

En un principio pensé en ofrecer estos documentos en un formato común y modificable, para que la gente haga con él lo que quiera. Sin embargo, finalmente he decidido usar un formato un poco más protegido, que dificultará su modificación, para evitar copias descaradas de las que no me he librado. Es decir, y a modo de comentario, ya me he encontrado por internet documentos míos cuya autoría se la han apropiado otros. A veces sucede por ignorancia, en cuyo caso las cosas se han arreglado dialogando y de buenas maneras, pero en otras ocasiones ocurre por motivos que prefiero no comentar.

Y por último, hacer la obligatoria mención de la editorial que edita el juego de rol del Capitán Alatraste: Devir Iberia. Todos aquellos libros en los que me inspire son debidamente mencionados y sus derechos son propiedad de sus respectivos autores.

CONTACTO

Si desea contactar conmigo, puede hacerlo en la siguiente dirección de correo electrónico:

varissa@igijon.com o visitar la página web www.igijon.com/personales/arissa.

AGRADECIMIENTOS

A mi hermano Jordi, por introducirme en los juegos de rol.

Arturo Pérez-Reverte, como no podría ser de otra manera.

A Gary Gigax y Dave Arneson, por crear el primer juego de rol.

A todos los que han jugado a rol conmigo, y en especial a los que siguen soportando mis partidas (al Alatraste): Pablo Meana, José Chamorro, Jorge, Rubén, Marcos, José Peñalba, Míriam, y Rocío. (Fernando, algún día jugaremos...).