

# LAS PROFESIONES PERDIDAS

Por Wim van Gruisen

La conversión a la nueva edición trajo un nuevo paquete de profesiones. Muchas de las profesiones viejas desaparecieron. Algunas cambiaron el nombre (Torturador se convirtió en Interrogador, por ejemplo) mientras que otras profesiones se agruparon en profesiones “colectivas”. Muchas profesiones Rurales se juntaron en la nueva profesión de “Campesino”, del mismo modo que el “Ladrón” y el “Burgués” provienen de varias profesiones antiguas de Bribón y Académicas. La guía de conversión que aparece en el Liber Fanatica I (y en el traducido artículo “Convertir personajes de WFJR1”) proporciona una lista de viejas profesiones y sus correspondientes versiones nuevas.

Este artículo pretende reconstruir las viejas profesiones que se perdieron. Sin embargo no todas las profesiones han podido recuperarse. Algunas de las profesiones antiguas (como el Vidente) necesitan habilidades especiales o reglas que no están presentes en la nueva versión, mientras que otras (como el Druida) ya no encajan en la nueva visión del Mundo de Warhammer. Puesto que la creación de nuevas reglas o de grandes cambios en el mundo de Warhammer no son los objetivos de este documento, no los encontraras aquí. Sin embargo se mencionan muchas de las antiguas profesiones perdidas. Su antiguo esquema de avances y lista de habilidades se han adaptado, así como sus trasfondos (ver Trasfondos en Liber Fanatica I).

En el libro viejo las profesiones variaban bastante en sus Habilidades y Avances de características. El Hipnotizador tenía cerca de 600 PEs repartidos entre Habilidades y Avances, mientras que un Proscrito tenía cerca de 2000 PEs. El número de Salidas también variaba ampliamente, algunas profesiones tenían únicamente dos Salidas mientras que otras tenían Siete. La segunda edición tiene profesiones más uniformes, teniendo cada una cerca de diez Avances de características y cerca de diez Habilidades y Talentos, y muchas de ellas tienen cinco Salidas, una o dos avanzadas y el resto básicas. El desequilibrio entre profesiones en el sistema viejo reflejaba bastante bien que la vida en el mundo de Warhammer no es justa para todos. Este documento intenta mantener esa sensación. Esto significa que las profesiones recuperadas aquí difieren ampliamente en el número de Avances, Habilidades y Salidas con las presentadas en el libro de reglas de la segunda edición de WJDR.

Las descripciones de las profesiones se han extraído de la antigua edición. El Copyright pertenece a Games Workshop, que amablemente nos ha dado permiso para usarlas aquí.

## LISTA DE PROFESIONES:

### Básicas:

Aprendiz de Alquimista  
Aprendiz de Artesano  
Asaltante  
Boticario  
Buhonero  
Comerciante  
Cuatrero  
Cuentista  
Estudiante de anatomía  
Furtivo  
Guardabosques  
Herbolario  
Hipnotizador  
Mendigo  
Mulero  
Pastor  
Peón  
Práctico  
Prospector  
Recaudador  
Rufián  
Tahúr  
Trampero

### Avanzadas:

Abogado  
Acuñaador  
Artillero  
Esclavista  
Falsificador  
Ingeniero de Asedio  
Zapador

### **Regla alternativa de creación de personajes II**

El libro dice que un personaje inicial consigue todos los Talentos y Habilidades por su profesión más un Avance gratuito. En WJDR 2ª edición, prácticamente todas las profesiones básicas tienen 11 Habilidades y Talentos. Si tuvieses que comprarlo todo, al jugador le costarían 1100 PEs, y el Avance otros 100 PEs.

Una alternativa al método dado en el libro sería no dar a los personajes todas estas Habilidades, Talentos, y el Avance, y darles en su lugar 1200 PEs para que los jugadores gasten de la forma que quieran, en Habilidades, Talentos, Avances o nuevas profesiones. O quizás el DJ quiera jugar con personajes más débiles, o más fuertes – en ese caso puede darles menos o más PEs al empezar. La gente prefiere darle al jugador 1000 PEs ya que es un número redondo.



## - PROFESIONES BÁSICAS -

### APRENDIZ DE ALQUIMISTA

*Trasfondo: Urbano, Burgués*

La única forma de convertirse en alquimista es servir como aprendiz para un alquimista experto. Demasiado frecuentemente, sin embargo, la vida de un aprendiz es todo trabajo y nada de aprendizaje. El aprendiz a menudo es tratado como un sirviente sin salario, y pierde mucho tiempo fregando suelos y haciendo recados para aprender mucho sobre el arte de la alquimia. No es sorprendente, entonces, que pocos aprendices aguanten el tiempo suficiente para convertirse en buenos alquimistas.

#### *Esquema de Avances*

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
-	-	-	-	+10	+10	-	-
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

**Habilidades:** Leer/Escribir, Oficio (Cervecero), Sabiduría académica (Ciencias), Tasar

**Talentos:** Ninguno

**Enseres:** Ninguno

**Accesos:** Boticario, Galeno, Ingeniero

**Salidas:** Acuñador, Artista (Bunko), Charlatan, Hechicero adepto (orden dorada), Ladrón de tumbas, Prospector, Rufián

### APRENDIZ DE ARTESANO

*Trasfondo: Urbano, Burgués, Enano*

Todos los artesanos aprenden su oficio como aprendices. Así aprenden las habilidades necesarias para su profesión, ganándose de paso la manutención. Tristemente, en la mayoría de los casos también trabajan muchas horas por una pequeña recompensa y se encargan de hacer todos los trabajos desagradables, al tiempo que pueden tener la poca suerte de que su maestro sea colérico, un borracho o un incompetente. Los aprendices que dejan a sus maestros antes de completar su aprendizaje no tienen un oficio con el que ganarse la vida y muchos se convierten en vagabundos o aventureros que quieren buscar otra forma de vivir.

#### *Esquema de Avances*

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
-	-	-	-	+10	-	+10	-
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

**Habilidades:** Conducir, Oficio (Uno cualquiera)

**Talentos:** Muy Fuerte o Muy Resistente

**Enseres:** Arma de mano, Herramientas apropiadas para el oficio

**Accesos:** Ninguna

**Salidas:** Artesano (solo del mismo oficio), Asaltante, Guardaespaldas

### ASALTANTE

*Trasfondo: Urbano, Rural*

Los asaltantes y cortagargantas son una amenaza en los pueblos y caminos. Actúan en grupos, emboscando a los viajeros o a los transeúntes indefensos. Prefieren evitar el derramamiento de sangre a menos que sea absolutamente necesario, pero pueden luchar con ferocidad, aunque generalmente atacan desde una emboscada con ventaja de al menos dos contra uno. Normalmente solo pretenden incapacitar a sus víctimas mediante un golpe en la cabeza, pero hay algunos – conocidos como cortagargantas – que prefieren matar a aquellos a los que roban.

#### *Esquema de Avances*

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
+10	+10	+5	-	+10	-	-	-
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+3	-	-	-	-	-	-

**Habilidades:** Movimiento Silencioso

**Talentos:** Gato Callejero o Errante, Golpe Conmociónador

**Enseres:** Arco o Ballesta con 10 Flechas o Virote, Capucha o máscara, Chaqueta de cuero

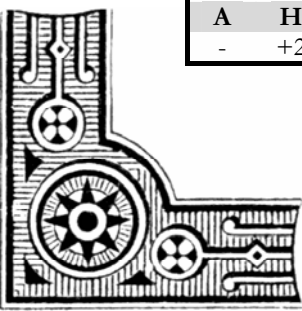
**Accesos:** Aprendiz de artesano, Cazarratas, Cazarrecompensas, Gladiador, Guardaespaldas, Guardia marina, Miliciano, Peón, Soldado

**Salidas:** Esclavista, Extorsionador, Forajido, Guardaespaldas, Perista, Salteador de caminos

### BOTICARIO

*Trasfondo: Burgués, Mercantil*

Los boticarios son especialistas que preparan y suministran las medicinas prescritas por el galeno. En muchos aspectos son la contrapartida al herbolario, trabajando con preparados minerales y químicos en lugar de remedios de hierbas. Están familiarizados con un amplio rango de sustancias raras y exóticas y





sus propiedades, curativas o no. Es una profesión que requiere gran habilidad y muchos boticarios son empleados por grandes casas para asegurarse de que los mejores tratamientos están rápidamente disponibles. Desafortunadamente, el boticario a menudo hace de cabeza de turco cuando el galeno se equivoca y muchos se ven obligados a dejar la ciudad caídos en desgracia, teniendo que ofrecer sus servicios a proscritos y bandidos o irse a buscar aventuras en las tierras salvajes del Viejo Mundo.

### Esquema de Avances

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
-	-	-	-	+10	+10	-	-
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

**Habilidades:** Lengua secreta (Jerga gremial), Oficio (Boticario), Preparar venenos, Sabiduría académica (Química), Sanar

**Talentos:** Resistencia a venenos

**Enseres:** Mano y mortero, Varios tarros pequeños con polvos y soluciones

**Accesos:** Ninguna

**Salidas:** Aprendiz de alquimista, Charlatán, Galeno, Prospector

## BUHONERO

*Trasfondo: Rural, Mercantil, Errante*

Pocas aldeas tienen tiendas o mercadillos, así que dependen del buhonero, un mercader itinerante. Comprando bienes fácilmente transportables en los mercados de artesanos o mercaderes, los buhoneros viajan de aldea en aldea vendiendo sus mercancías y llevando noticias y rumores a la ciudad. Las mercancías de un buhonero pueden ser cualquier cosa que pueda llevarse con facilidad, como cazos, sartenes, ropas, bolsas, alfileres, cuchillos y demás. En las áreas más pobladas los buhoneros suelen estar licenciados y pueden tener su propio gremio para proteger sus intereses y desanimar a los extraños a que roben sus mercancías. Muchos llevan una vida completamente nómada y creen fuertemente en la fraternidad de su profesión, incluso aunque sean de razas diferentes y no tengan una cultura, tradiciones o idioma en común. Se desconfía de ellos casi universalmente, especialmente por parte de los patrulleros de caminos y los vigilantes.

### Esquema de Avances

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
+10	+10	-	-	+10	-	-	-
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+3	-	-	-	-	-	-

**Habilidades:** Charlatanería, Código secreto (Buhonero), Conducir, Criar animales, Regatear, Sabiduría académica (Herbolaria o Astronomía), Tasar

**Talentos:** Ninguno

**Enseres:** Carreta y caballo, Colchón y 3 mantas, Sacos conteniendo una buena cantidad de cazos, sartenes, cuchillos pequeños, alfileres, rollos de cinta de colores, y demás.

**Accesos:** Ninguna

**Salidas:** Comerciante, Forajido, Guardaespaldas, Perista, Trampero

## COMERCIANTE

*Trasfondo: Urbano, Rural, Mercantil, Enano*

En los pueblos y ciudades más grandes hay gente suficiente como para que los comerciantes puedan poner una pequeña tienda o puesto de mercado. Así, en vez de la vida errante del buhonero, los comerciantes esperan que los clientes vengan a ellos. Muchos se hacen bastante ricos, con más de una tienda y una posición social cercana a la de los mercaderes menores. Aun así, la vida de comerciante es aburrida, animada solamente por algún robo ocasional o la visita de extorsionadores, y no es raro para los comerciantes convertirse en aventureros en busca de emociones y beneficios rápidos.

### Esquema de Avances

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
+10	-	-	-	-	+10	-	+10
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

**Habilidades:** Charlatanería o Sabiduría académica (Leyes), Regatear, Sabiduría académica (Numismática), Tasar

**Talentos:** Negociador

**Enseres:** Justillo de cuero, 1D10 CO

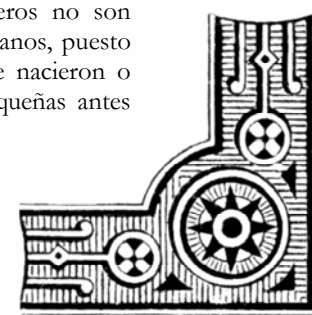
**Accesos:** Buhonero, Pescador, Perista

**Salidas:** Perista, Mercader

## CUATRERO

*Trasfondo: Rural, Errante*

En las áreas rurales el cuatrero se gana la vida robando vacas y ovejas para revenderlas en mercados lejanos. Aunque puede ser provechoso, muchos cuatros convictos son castigados con la muerte o la mutilación, así que el riesgo es grande. Al contrario que otros criminales rurales, los cuatros no son apoyados por pequeños granjeros y aldeanos, puesto que raramente operan en el área donde nacieron o tienen familia. Roban en las granjas pequeñas antes





que en ves de las grandes, donde puede haber guardias apostados, y viven apartados de las pequeñas comunidades, llevándose el dinero que ganan para gastarlo a las ciudades.

### Esquema de Avances

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
+10	+10	+5	-	+10	+10	-	-
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+3	-	-	-	-	-	-

**Habilidades:** Conducir, Criar animales o Lengua secreta (Montaraz), Movimiento silencioso

**Talentos:** Errante, Especialista en armas (Presa)

**Enseres:** Arma de mano, Caballo y carro, Cuerda (10 metros), Linterna

**Accesos:** Forajido, Furtivo, Pastor

**Salidas:** Esclavista, Forajido

## CUENTISTA

*Trasfondo: Urbano, Burgués, Rural, Errante, Elfo*

Los cuentistas adoran hablar. Durante horas pontifican, parlotean y abusan de la paciencia de cualquiera que les escuche. Y, por extraño que pueda parecer, la gente se para a escucharles. Por ello, los cuentistas son buenos en lo que hacen; no importa lo que estén diciendo o de lo que estén hablando, siempre son interesantes, divertidos y cautivadores. Como los actores, son maestros de la oratoria, y pueden convencer a sus oyentes de cualquier cosa. Subido en una caja en la plaza del pueblo o recordando anécdotas en una cena social junto al brandy y los cigarros, la voz del cuentista es la herramienta de su oficio.

Comprensiblemente, en un mundo donde pocos pueden leer y los rumores vuelan, cualquiera que pueda llamar la atención de otros mediante la palabra se creará un nombre. El único riesgo es que muchos cuentistas acompañan a grandes ejércitos o grupos de aventureros, solo para presenciar grandes eventos como fuente para sus próximas historias épicas. Los más astutos prefieren inventárselas ellos mismos.

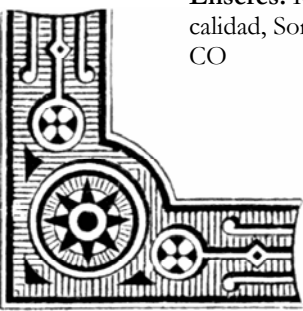
### Esquema de Avances

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
+10	-	-	-	-	+10	+10	+15
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+3	-	-	-	-	-	-

**Habilidades:** Actuar (Narrador), Carisma, Charlatanería

**Talentos:** Don de gentes, Etiqueta u Orador experto

**Enseres:** Ropas (a menudo llamativas) de la mejor calidad, Sombrero (casi siempre escandaloso), 2D10 CO



**Accesos:** Abogado, Guardabosques, Práctico, Marino

**Salidas:** Charlatán, Demagogo

## ESTUDIANTE DE ANATOMÍA

*Trasfondo: Burgués*

Después del ejército y la iglesia, la profesión más popular para los jóvenes del Viejo Mundo, relativamente adinerados, es la de galeno. Cualquiera con talento – o solo una buena reputación – puede conseguir grandes sumas de dinero de la nobleza. Como muchas profesiones académicas, la única forma de convertirse en galeno es recibir lecciones de un practicante establecido. Los galenos, sin embargo, no suelen aceptar aprendices. En lugar de ello, individuos de renombre o retirados a veces enseñan sus habilidades a grupos de estudiantes que les pagan. Muchos hospitales y universidades en las grandes ciudades tienen locales donde dar clase. Lleva muchos años y mucho trabajo convertirse en galeno y no todos los estudiantes lo consiguen.

### Esquema de Avances

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
-	-	-	-	+10	+10	+10	-
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

**Habilidades:** Hablar idioma (Clásico), Leer/Escribir, Oficio (Boticario) o Preparar venenos, Sanar

**Talentos:** Ninguno

**Enseres:** Arma de mano, Instrumentos de medicina (usados) en un maletín, Jarra de barro con varias sanguijuelas

**Accesos:** Ladrón de tumbas

**Salidas:** Charlatán, Galeno, Ladrón de tumbas, Rufián

## FURTIVO

*Trasfondo: Rural*

Los furtivos pretenden ganarse la vida atrapando animales o pájaros, sin el permiso de los propietarios de las tierras donde cazan. Por ello, son los enemigos de los guardabosques que vigilan dichas tierras. A los furtivos les gusta fanfarronear de cómo engañan a estos guardabosques.



### Esquema de Avances

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
-	+20	+5	-	-	-	+10	-
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+3	-	-	-	-	-	-

**Habilidades:** Código secreto (Furtivo), Esconderse, Movimiento silencioso, Poner trampas

**Talentos:** Errante, Experto en trampas, Puntería

**Enseres:** Arco o ballesta con 10 flechas o virotes, Arma de mano, Chaqueta de cuero, Trampa

**Accesos:** Iniciado (Taal), Forajido

**Salidas:** Batidor, Cuatrero, Cuentista, Forajido, Guardabosques, Iniciado (Taal)

## GUARDABOSQUES

*Trasfondo: Rural, Elfo*

Muchos propietarios de tierras en el Viejo Mundo emplean guardabosques para que vigilen sus posesiones, bosques o cotos de caza. Los guardabosques están atentos a los intrusos con profunda y a veces letal atención. El enemigo del guardabosque es el furtivo, que pretende ganarse la vida atrapando animales o pájaros. A todo guardabosque le gusta jactarse de sus victorias frente a estos escurridizos adversarios.

### Esquema de Avances

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
-	+20	+5	-	-	-	+10	-
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+3	-	-	-	-	-	-

**Habilidades:** Esconderse, Lengua secreta (Montaraz) o Adiestrar animales (Halcón), Movimiento silencioso, Poner trampas

**Talentos:** Errante, Experto en trampas, Puntería

**Enseres:** Arco o Ballesta con 10 flechas o virotes, Arma de mano, Chaqueta de cuero, Trampa

**Accesos:** Iniciado (Taal), Sirviente

**Salidas:** Batidor, Cuentista, Furtivo, Iniciado (Taal), Miliciano, Tirador

## HERBOLARIO

*Trasfondo: Urbano, Burgués, Rural, Mercantil, Elfo*

La medicina en el Viejo Mundo es primitiva, poco fiable y cara, así que mucha gente confía en las curas y medicinas tradicionales transmitidas a través de los siglos. De hecho, mucha gente desconfía de la medicina científica. Los herbolarios, por otro lado, son miembros respetados de la sociedad, aunque su clien-

tela generalmente no es tan exclusiva como la de los galenos. Reúnen y venden hierbas y preparan remedios con ellas para todo tipo de enfermedades. En casos raros y graves pueden atender al cliente personalmente. Algunos hacen mal uso de sus poderes, como bien saben los que han sido víctimas de filtros de amor o encantamientos, pero la profesión está bien arraigada en las costumbres del Viejo Mundo y la mayoría de las personas sienten que el herbolario es su único amigo cuando caen enfermas.

### Esquema de Avances

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
-	-	-	-	+5	+10	-	-
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

**Habilidades:** Hablar idioma (Clásico), Leer/Escribir, Lengua secreta (Jerga gremial), Sabiduría académica (Herbolaria), Sanar, Preparar venenos

**Talentos:** Ninguno

**Enseres:** Mano y mortero, Zurrón con hierbas secas

**Accesos:** Ninguno

**Salidas:** Estudiante de anatomía

## HIPNOTIZADOR

*Trasfondo: Urbano, Burgués, Rural*

En el Viejo Mundo el poder del hipnotismo se usa en medicina además de para entretener. Los hipnotizadores – con la excepción de los charlatanes – no pretenden comprender los misterios de la mente humana, pero parecen tener un don para tratar las enfermedades. Los hipnotizadores son llamados para cubrir un amplio rango de adicciones nerviosas, desde alcoholismo o adicción a otras sustancias variadas, e incluso algunas formas de locura.

### Esquema de Avances

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
-	-	-	-	+15	+10	-	-
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

**Habilidades:** Hipnotismo, Sentir Magia

**Talentos:** Ninguno

**Enseres:** Medallón de plata en una cadena

**Accesos:** Artista (Hipnotizador), Galeno

**Salidas:** Charlatán, Artista (Hipnotizador), Galeno





## MENDIGO

*Trasfondo: Urbano, Errante*

Los mendigos son los deshechos de la sociedad. Gente desesperada sin un modo visible de sustentarse. Están desperdigados por los pueblos y ciudades del Viejo Mundo, pues la única forma que tienen de no morir de inanición es mendigar en las calles. Es un trabajo peligroso pues muchos pueblos del Viejo Mundo permiten a los vigilantes del pueblo golpear, marcar y arrojar a los vagabundos a los calabozos cuando les apetece. El mendigo acepta esos riesgos como gajes del oficio y a menudo se convierte en un experto en el arte de sacar dinero de los transeúntes; algunos aprovechan su compasión, mientras que otros ofrecen bendiciones o amenazan con maldiciones para llenar sus "platos de mendigo". En algunas de las grandes ciudades, los mendigos están organizados en un gremio de mendigos pseudo-legítimo que organiza la localización de los puestos, la distracción de la atención oficial y la eliminación de mendigos aficionados o no-afiliados. En muchos casos el gremio de mendigos trabaja conjuntamente con el gremio de ladrones local, sirviendo como informadores y vigilantes.

### Esquema de Avances

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
+5	+5	-	-	+5	+10	-	+10
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

**Habilidades:** Código secreto (Ladrón), Consumir alcohol, Escondarse, Lengua secreta (Jerga de ladrones), Movimiento silencioso

**Talentos:** Gato callejero

**Enseres:** Bastón pesado, Botella de licor barato, Plato de mendigo, Ropas andrajosas

**Accesos:** Ninguna

**Salidas:** Cazarratas, Guardaespaldas, Matón

## MULERO

*Trasfondo: Rural, Errante*

Las carretas de mulas son el medio de transporte terrestre de mercancías más común del Viejo Mundo, y el trabajo del mulero es vigilar a los animales (sean mulas, burros o cualquier otra cosa) y cerciorarse de que están en forma y dispuestos a cooperar. Como todo el que trabaja en una caravana de largo recorrido debe ser capaz de cuidar de sí mismo, los muleros a menudo hacen de guardias del mismo modo que los cocheros.



### Esquema de Avances

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
+10	-	-	-	-	+10	+10	-
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+3	-	-	-	-	-	-

**Habilidades:** Adiestrar animales o Conducir, Criar animales

**Talentos:** Especialista en armas (Presa)

**Enseres:** Abrigo impermeable, Arma de mano, Látego, Sombrero de ala ancha

**Accesos:** Ninguna

**Salidas:** Batidor, Contrabandista, Forajido

## PASTOR

*Trasfondo: Rural, Elfo*

Los pastores son individuos solitarios que pasan mucho tiempo sin compañía, vigilando el ganado y moviéndolos de un pasto a otro, llevando por lo general una vida aburrida. Sin embargo, también aprenden a cuidar de ellos mismos, pues tienen que defender sus animales de depredadores o bandas de ladrones y cuatrerros. Los pastores tienen una afinidad natural con los animales de toda clase, incluso aunque se hayan criado solo cuidando de unas pocas especies.

### Esquema de Avances

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
-	+20	-	-	+10	-	-	-
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+3	-	-	-	-	-	-

**Habilidades:** Actuar (Músico - Instrumentos de viento), Adiestrar animales o Sabiduría académica (Herbolaria), Carisma animal, Criar animales

**Talentos:** Especialista en armas (Honda), Muy resistente

**Enseres:** Arma de mano, Cayado, Flauta, Honda

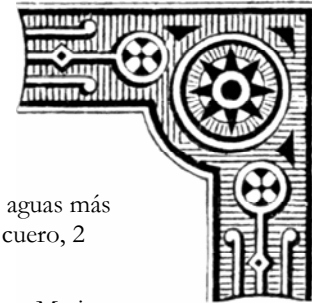
**Accesos:** Ninguna

**Salidas:** Batidor, Cuatrero, Forajido, Miliciano

## PEÓN

*Trasfondo: Urbano, Enano*

La amplia masa de habitantes de las ciudades lleva una vida precaria. Muchos se ofrecen como peones, generalmente de un modo temporal. Muchos peones son individuos ruidosos, toscos y bruscos a los que nada les gusta más que cantar o silbar, trepar a peligrosos andamios, beber cantidades prodigiosas de té de hierbas y trabajar duro de vez en cuando. Sus vidas son arriesgadas y cobran menos que los artesanos,



pero cuando hay trabajo abundante los peones prosperan. Los mejores trabajos incluyen la construcción de templos, fortificaciones, mansiones y similares, ya que el trabajo está garantizado durante un largo periodo de tiempo. Son hombres prácticos y cuando van de aventuras, como muchos suelen hacer cuando están desempleados, normalmente les va bien.

### Esquema de Avances

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
-	-	-	+10	-	-	-	-
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

**Habilidades:** Escalar, Dos cualesquiera entre: Actuar (Cantante) o Conducir o Consumir alcohol u Oficio (Carpintero)

**Talentos:** Muy Fuerte o Muy Resistente

**Enseres:** Chaqueta de cuero, Odre con té de hierbas, Zurrón con almuerzo

**Accesos:** Ninguna

**Salidas:** Asaltante, Guardaespaldas, Ingeniero de asedio (Solo los que posean Oficio (Carpintero))

## PRACTICO

*Trasfondo: Marino*

Uno de los hombres más importantes en una embarcación es el práctico. Éstos guían grandes embarcaciones y barcos hasta los puertos a través de peligrosas áreas costeras, y se convierten en los asociados de mayor confianza para los marinos. Muchos viven en la costa, normalmente en, o cerca de, una zona portuaria, y trabajan conjuntamente con los jefes de los puertos y de los barcos que llegan. Los prácticos son esenciales, porque ningún tripulante de un barco tiene el conocimiento detallado de las mareas locales, bancos de arena y rocas ocultas de cada puerto que visitan. Es un hecho que tanta confianza depositada en ellos hace que algunos caigan en desgracia y otros sean víctimas de fraudes. Muchos prácticos han sido despedidos tras llevar un barco a puerto con el único pretexto de haber tocado un banco de arena. Para esos hombres, una nueva vida como aventureros es lo único que queda, y otros caen profundamente en una vida de crimen.

### Esquema de Avances

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
-	-	-	-	+15	-	+10	+10
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

**Habilidades:** Consumir alcohol, Nadar, Navegar, Remar

**Talentos:** Orientación

**Enseres:** Barca de remos (atracada en las aguas más cercanas), Cuerda (10 metros), Justillo de cuero, 2 Linternas

**Accesos:** Capitán de barco Contrabandista,, Marinero, Pescador, Segundo de abordó

**Salidas:** Capitán de barco, Contrabandista, Cuentista, Navegante

## PROSPECTOR

*Trasfondo: Salvaje, Errante, Enano*

Lejos de los pueblos, granjas y rutas de comercio habituales, se pueden encontrar prospectores removiéndolo las arenas de los ríos en busca de oro arrastrado desde las montañas. La mayoría de los depósitos de las áreas más pobladas ya están agotados, así que los prospectores pasan la mayor parte de su tiempo en remotas y peligrosas montañas y zonas de bandidos. Su única esperanza es encontrar una gran veta y reclamarla como suya o agotarla antes de que otros la encuentren, pero pocos se resisten a fanfarronear de su descubrimiento, incluso aunque pueda hacerles ricos. Las palabras se extienden con rapidez cuando se ha descubierto oro y las comunidades de prospectores crecen de la noche a la mañana, siendo abandonadas en cuanto el área a sido agotada. El conocimiento de oro es una de las pocas cosas que pueden hacer a un enano salir a la superficie, y los prospectores enanos no son algo inusual en las zonas con “fiebre del oro”.

### Esquema de Avances

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
+10	+10	+5	+5	+5	-	+10	-
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+3	-	-	-	-	-	-

**Habilidades:** Criar animales, Oficio (Carpintero), Orientación, Sabiduría académica (Metalurgia), Supervivencia

**Talentos:** Sentidos desarrollados o Suerte

**Enseres:** Mochila, Mula, Pala, Pico, Tamiz, Tienda de campaña (1 plaza)

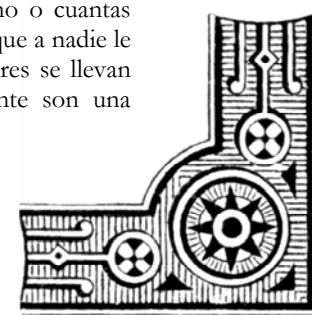
**Accesos:** Aprendiz de alquimista, Boticario

**Salidas:** Batidor, Soldado, Saqueador de tumbas

## RECAUDADOR

*Trasfondo: Urbano, Rural, Mercantil*

Los recaudadores son probablemente los ciudadanos menos populares del Viejo Mundo. No importa como de benévolo pueda ser el gobierno o cuantas obras publicas lleve a cabo. El hecho es que a nadie le gusta pagar impuestos, y los recaudadores se llevan parte de este resentimiento. No obstante son una





parte muy necesaria del servicio civil, y ningún gobierno puede sobrevivir mucho tiempo sin ellos. Sin embargo los recaudadores tienden a estar insatisfechos con su trabajo y raras veces son bien pagados. Esto significa que algunos se vuelven inevitablemente corruptos, mientras que otros van al extremo opuesto con la esperanza de conseguir un ascenso.

### Esquema de Avances

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
+10	-	-	-	-	+10	+10	-
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+3	-	-	-	-	-	-

**Habilidades:** Charlatanería, Leer/Escribir, Sabiduría Académica (Leyes), Sabiduría Académica (Numismática)

**Talentos:** Genio Aritmético

**Enseres:** Ábaco, Arma de mano, Chaqueta de cuero, Equipo de escritura, 1D10 CO

**Accesos:** Ninguno

**Salidas:** Agitador, Abogado, Mercader, Miliciano, Forajido, Patrulla de Caminos, Matón

## RUFIÁN

*Trasfondo: Urbano*

Prácticamente en todas las ciudades del Viejo Mundo se puede encontrar algún guía profesional o escolta hacia los distritos más indeseados. Alguien familiarizado con la gran cantidad de servicios y establecimientos ilegales e inmorales que se encuentran allí. Todo el mundo los conoce como Rufianes. Estos hombres – generalmente varones – conocen todas las mejores tabernas y casas de apuestas así como donde encontrar burdeles, vendedores de droga y establecimientos que puedan satisfacer cualquier otro vicio.

Pueden conseguir acceso a estos sitios para los forasteros, y se puede confiar sobre cuales son seguros, cuales están bajo vigilancia oficial, y en cuales suelen robar y/o asesinar a los clientes. Sus servicios están disponibles para cualquiera que parezca suficientemente adinerado, aunque muchos rufianes pueden llevar a sus recién encontrados compañeros a trampas o bandas de cortagargantas a cambio de una parte de sus pertenencias.

### Esquema de Avances

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
+10	+5	-	-	+10	-	-	+10
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+3	-	-	-	-	-	-

**Habilidades:** Carisma, Lengua secreta (Jerga de ladrones)

**Talentos:** Cortés, Pelea callejera



**Enseres:** Arma de mano, Chaqueta de cuero, 1D10 CO

**Accesos:** Aprendiz de alquimista, Aprendiz de hechicero, Noble, Estudiante de anatomía, Estudiante

**Salidas:** Guardaespaldas, Perista

## TAHÚR

*Trasfondo: Urbano, Errante*

Muchos habitantes del Viejo Mundo buscan modos fáciles de hacer dinero. Los tahúres pretenden usar sus habilidades para conseguirlo a costa de otros. A veces las cosas salen mal y el tahúr pierde grandes cantidades de dinero; en estos casos, una retirada inmediata suele ser recomendable, antes de que descubran que el tahúr no tiene forma de pagar. Los tahúres tienden a ser errantes por naturaleza, siempre moviéndose para evitar viejas deudas y malos perdedores.

### Esquema de Avances

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
-	+5	-	-	+15	+10	-	+10
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+3	-	-	-	-	-	-

**Habilidades:** Jugar, Prestidigitación

**Talentos:** Genio aritmético, Suerte

**Enseres:** Arma de mano, Chaqueta de cuero, Baraja de cartas (incluyendo ases de más), Par de dados, Par de dados cargados (siempre sale 6)

**Accesos:** Aprendiz de hechicero, Capitán, Noble, Sargento

**Salidas:** Charlatán

## TRAMPERO

*Trasfondo: Salvaje*

Los tramperos cazan animales por sus pieles, un bien preciado en el Viejo Mundo. Su habilidad reside en obtener la piel sin dañarla; no disparan a sus presas, como el cazador, sino que ponen trampas en su lugar. Aún así, los tramperos aprenden a usar armas; ya que viven en las frías y salvajes montañas del Viejo Mundo, de modo que deben ser capaces de protegerse de las peligrosas criaturas salvajes – sin mencionar a los goblins – que comparten su territorio. Como gran parte de su vida la pasan en zonas donde los aventureros van a ganarse la vida, no les supone mucho esfuerzo cambiar la naturaleza de su trabajo.





### Esquema de Avances

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
+10	+10	+5	-	+15	-	-	-
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+3	-	-	-	-	-	-

**Habilidades:** Código secreto (Montaraz), Esconderte, Lengua secreta (Jerga Montaraz), Movimiento silencioso, Orientación, Poner trampas, Remar

**Talentos:** Errante, Experto en trampas

**Enseres:** Arco o ballesta con 10 flechas o virotes, Barca de remos o canoa (atracada en las aguas más cercanas), Cuerda (10 metros), Gorro de piel, Justillo de cuero, Pieles, 3 Trampas para animales

**Accesos:** Buhonero, Iniciado (Taal)

**Salidas:** Batidor, Forajido, Iniciado (Taal)

## - PROFESIONES AVANZADAS -

### ABOGADO

*Trasfondo: Burgués*

Los abogados hacen un largo estudio de los procesos legales en el Viejo Mundo y sus sistemas legales en general. Son profesionales, con un nivel de vida bastante alto, y generalmente son respetados. Su posesión más preciada es la reputación – su propia reputación como abogados y la reputación de su pueblo y su sistema legal. Es esta reputación, por encima de cualquier otra cosa, lo que asegura al abogado un goteo constante de clientes, y muchos abogados serán extremadamente cuidadosos a la hora de coger un caso si no están seguros de que pueden ganar. Algunos abogados jóvenes, sin embargo, están dispuestos a aceptar los riesgos de un caso inusual o que despierte el interés público, ya que ganar ese caso aumentará su reputación y su nivel profesional. Aunque los sistemas legales varían de pueblo a pueblo y entre regiones, tienen muchos aspectos en común y un abogado puede adaptarse a un sistema legal que no le es familiar con un poco de investigación.

### Esquema de Avances

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
-	-	-	+5	+10	+40	+35	+20
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+3	-	-	-	-	-	-

**Habilidades:** Leer/Escribir, Código secreto (Abogados), Hablar idioma (Clásico), Sabiduría académica (Leyes)

**Talentos:** Don de gentes, Etiqueta

**Enseres:** Arma de mano, Toga y peluca de abogado, 6D10 CO

**Accesos:** Recaudador, Escriba, Estudiante

**Salidas:** Cuentista, Demagogo, Mercader

### ACUÑADOR

*Trasfondo: Mercantil, Urbano*

Los acuñadores son delincuentes más experimentados que los humildes recortadores. En lugar de trabajar con las monedas, crean las suyas propias, fundiendo las monedas y volviéndolas a acuñar con un poco menos de oro o plata y quizás un poco más de plomo para llegar al peso. Los acuñadores pueden hacer sus propios moldes, ya sea desde cero o usando las monedas originales.

### Esquema de Avances

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
+20	+20	+5	-	+25	+10	+15	+10
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+4	-	-	-	-	-	-

**Habilidades:** Oficio (Joyero), Sabiduría académica (Metalurgia), Sabiduría académica (Numismática)

**Talentos:** Genio aritmético

**Enseres:** Molde para monedas, Herramientas para trabajar el metal, 2D10 CO (Auténticas), 2D10 CO (Falsas)

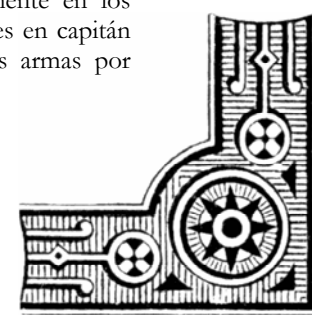
**Accesos:** Aprendiz de alquimista, Artesano (Grabador), Falsificador, Ladrón

**Salidas:** Perista, Ladrón

### ARTILLERO

*Trasfondo: Militar*

Los artilleros son especialistas militares expertos en el uso de cañones y bombardas. Como resultado de largos periodos de tiempo usando estas armas ruidosas, poco fiables y a veces peligrosas, muchos artilleros suelen ser algo duros de oído y algo excéntricos, pero pueden encontrar trabajo rápidamente en los ejércitos del Viejo Mundo. Un artillero es en capitán que supervisa la carga y disparo de las armas por





parte de una dotación de soldados poco o nada entrenados.

### Esquema de Avances

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
+10	+20	+10	+10	+25	+10	+25	+15
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+3	-	-	-	-	-	-

**Habilidades:** Conducir, Mando, Oficio (Ingeniero)

**Talentos:** Especialista en armas (Ingeniería), Especialista en armas (Catapultas y cañones)

**Enseres:** Hojas y tablas de Artillería

**Accesos:** Ingeniero de asedio, Ingeniero, Mercenario Sargento, Soldado, Zapador

**Salidas:** Capitán, Guardia marina, Ingeniero de asedio, Veterano

## ESCLAVISTA

*Trasfondo: Errante*

La esclavitud es la condena para millones de personas en el Viejo Mundo; incluyendo el servicio personal, los trabajos forzados o la esclavitud agraria. Las formas más obvias de esclavitud son generalmente ilegales, pero la esclavitud todavía pasa desapercibida en algunas áreas. El esclavista generalmente obtiene su mercancía en el extranjero, o trabaja con los que son muy jóvenes o muy pobres para afirmar sus derechos. Los mercados de esclavos más grandes están en Arabia y la condena de los que son vendidos allí es la más miserable; en el Viejo Mundo, algunas personas son esclavizadas por los tribunales por no pagar sus deudas u ofensas similares, aunque hasta hace poco había un gran comercio de esclavos semiorcos. Los esclavos del Viejo Mundo son bien tratados normalmente, a menudo trabajando junto a criados pagados y compartiendo las mismas condiciones.

### Esquema de Avances

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
+20	+20	+15	-	+20	-	+30	-
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+6	-	-	-	-	-	-

**Habilidades:** Conducir, Hablar idioma (uno cualquiera), Montar

**Talentos:** Golpe conmocionador

**Enseres:** Arma de mano, Caballo y carro, Caballo con silla y arreos, 3 pares de grilletes, Cuerda (10 metros)

**Accesos:** Asaltante, Carcelero, Cazarrecompensas, Cuatrero, Guardia marina, Marinero, Mercenario, Soldado

**Salidas:** Sargento, Jefe de forajidos, Marinero



## FALSIFICADOR

*Trasfondo: Mercantil, Urbano*

Los falsificadores son esencialmente artistas. En lugar de producir obras de arte, reproducen objetos que puedan tener un alto precio, como documentos, cartas y sellos. Pueden copiar un escrito con absoluta precisión, siempre que se les proporcione una muestra sobre la que trabajar, y están familiarizados con una amplia variedad de documentos, tintas, sellos y materiales de escritura.

### Esquema de Avances

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
+20	+20	+5	+5	+40	+30	+30	+20
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+4	-	-	-	-	-	-

**Habilidades:** Leer/Escribir, Oficio (Falsificador)\*

\* (N del T: Usando las reglas del Arsenal del Viejo Mundo esta clase es inútil. La profesión de Falsificador para la nueva edición se encuentra en Herederos de Sigmar)

**Talentos:** Ninguno

**Enseres:** Arma de mano, Equipo de escritura, Herramientas de grabador, Lente de aumento

**Accesos:** Acuñador, Asaltante, Buhonero, Comerciante, Contrabandista, Extorsionador, Ladrón, Rufián, Saqueador de tumbas

**Salidas:** Acuñador, Ladrón

## INGENIERO DE ASEDIO

*Trasfondo: Militar*

El ingeniero de asedio es un especialista militar que trabaja en la construcción, transporte y uso de catapultas, lanzavirotos y lanzapiedras. Esta profesión no cubre cañones y bombardas – ver el Artillero. El ingeniero de asedio será el capitán de la dotación de una catapulta, dirigiendo a sus hombres (que son soldados normales o milicianos) en la carga y disparo de la máquina.

### Esquema de Avances

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
+10	+20	+10	+10	+20	+20	+15	+5
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+3	-	-	-	-	-	-

**Habilidades:** Mando, Oficio (Carpintero), Oficio (Ingeniero)

**Talentos:** Especialista en armas (Asedio)

**Enseres:** Hojas y tablas de artillería



**Accesos:** Artillero, Ingeniero, Peón, Sargento, Zapador

**Salidas:** Artillero, Capitán, Guardia marina, Veterano, Zapador

miembros del Gremio de Ingenieros enano, mientras que las unidades de mercenarios que operan en ejércitos no enanos pueden ser o no miembros del gremio.

### Esquema de Avances

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
+10	+10	+10	+10	+10	+10	+15	+10
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+3	-	-	-	-	-	-

## ZAPADOR

*Trasfondo: Militar*

Los zapadores son ingenieros militares experimentados en varios campos, como la fabricación de explosivos, el montaje de artillería, y el mando de máquinas de guerra (tan bien como lo haría un artillero). Su área de experiencia particular es la creación de túneles, sea para atravesar murallas o para entrar en fortificaciones. Los zapadores enanos están muy solicitados en los ejércitos de todas las naciones y algunas unidades de mercenarios enanos están compuestas exclusivamente de zapadores. Los zapadores que son miembros de un ejército enano siempre serán

**Habilidades:** Mando, Oficio (Carpintero), Oficio (Ingeniero)

**Talentos:** Especialista en armas (Asedio)

**Enseres:** Justillo de cuero, Lámparas, Palanca, Pico

**Accesos:** Ingeniero, Ingeniero de asedio, Mercenario, Soldado, Rompeescudos

**Salidas:** Artillero, Ingeniero, Ingeniero de asedio, Mercenario, Rompeescudos, Veterano

### Regla alternativa de creación de personajes III

Da a tus jugadores de uno a tres contadores de "Misericordia de Shallya". En cualquier momento durante la creación de personajes un jugador puede gastar un contador para repetir una tirada. Se puede usar para repetir las tiradas de características, pero también las profesiones, y los rasgos del personaje si usas las tablas de trasfondo. Si te sientes generoso deja a los personajes convertir los contadores no utilizados en puntos de destino. Si no quieres no les des los contadores de Misericordia de Shallya, pero déjales gastar puntos de destino para repetir tiradas.

## FICHA TÉCNICA

**Autor:** Wim van Gruisen

**Traducido para el Eslizón Traductor por:** Artruss

**Revisado y Maquetado por:** Ëlemmir

**Artículo Descargado desde:** Igarol

**Borde de Página:** Clipart ETC (<http://etc.usf.edu/clipart/>)

**Eslizón Traductor dibujado por:** Nelson Duharte

