



# El Brujo, nueva profesión para Aquelarre

*He aquí la presentación en sociedad de un nuevo tipo de personaje para Aquelarre, que viene a llenar un vacío del juego, el de aquél que no busca el conocimiento de la magia, sino que vive de, con y para ella. Y es que por muchos conocimientos que tuviera un alquimista, en el fondo no era más que un amateur de lo oculto, un mago de salón. Dejemos paso al verdadero profesional.*

por La Muy Alta y Sagrada Orden de los Reales Jugadores de rol Agaliarepth (Q.R.J.R.A.)

En nuestra opinión, uno de los mayores encantos que posee *Aquelarre* reside en su magia y en su gran variedad de hechizos, no sólo útiles sino también divertidos. Unos hechizos que contribuyen a crear un buen ambiente que facilita el éxito de las partidas.

En este mundo la figura que domina la magia es el Alquimista. Aunque otras profesiones como el Clérigo o el Goliardo puedan acceder a ella, tan sólo el Alquimista suele alcanzar un gran control sobre la misma. Pero aquí se suele producir un error histórico, ya que el alquimista medieval era un hombre pacífico y recogido que se pasaba toda su vida tras un ideal: la llamada piedra filosofal. La buscaba por diferentes medios que no se limitaban a la alquimia o a la magia, sino que también incluían vías místicas.

En la mayoría de las partidas de *Aquelarre* los Alquimistas han perdido la necesidad de Saber que caracteriza su existencia, y en su lugar han desarrollado una insaciable sed de sangre, riquezas o destrucción. Ya no usan la magia como un medio para alcanzar la sabiduría, sino como una

forma de vida. Su figura se confunde la mayoría de veces con la del Brujo.

Son el Brujo y la Bruja que habitan en una recóndita cueva o en una cabaña perdida en el interior de un bosque de robles quienes viven de la magia y para la magia. En ellos pensamos cuando nos hablan de extraños sucesos durante la Edad Media. Eran temidos por sus poderes y conocimientos. Los campesinos les culpaban de las muchas desgracias que tenían que soportar pero, cuando el amor o el odio conseguían superar al miedo, eran buscados para participar de esos conocimientos.

Preparaban filtros de amor para los enamorados, curaban de enfermedades y maleficios (muchas veces causados por ellos mismos), encontraban objetos perdidos durante años y lanzaban maldiciones y males de ojo. Eran personas del campo sin conocimientos de latín, números o metafísica, pero capaces de traspasar ese umbral que todos nosotros hemos buscado en algún momento, la puerta que conduce al mundo de la magia y lo Irracional.

## Origen social

El brujo debe ser campesino y preferiblemente de un reino cristiano.

## Mínimos de características

El Pj debe tener como mínimo 15 puntos en la característica de Cultura.

## Limitación de armas y armaduras

Como protección sólo puede llevar ropa gruesa (prot. 1), sin casco ni escudo. El Brujo generalmente usará palos, aunque si su padre fue soldado o bandido podrá llevar armas de tipo 1.

## Competencias

- Con. Mágico
- Con. Plantas
- Alquimia
- Astrología
- Medicina
- Buscar
- Leyendas
- Psicología

- Con. Animales
- Con. Mineral
- Prim. Auxilios
- Enseñar





Amigo mío:

*antes de morir he de decirte que he descubierto un sitio no soñado donde la gente ama los juegos de rol y de estrategia. Un sitio donde te tratan como personas y no como objetos de comercio y sé que luchan contra las oscuras fuerzas del malvado Sr. de Correos para llevar sus envíos sanos y salvos a toda España.*

*Espero que este mensaje te llegue a tiempo y permita que consigas ese material que deseas. Llama o escribe, la contraseña es:*

**ALL STARS**  
**Pza. España, 12**  
**28911 Leganés (MADRID)**  
**Tel. (91) 693 83 91**

