

# Las Habilidades



y

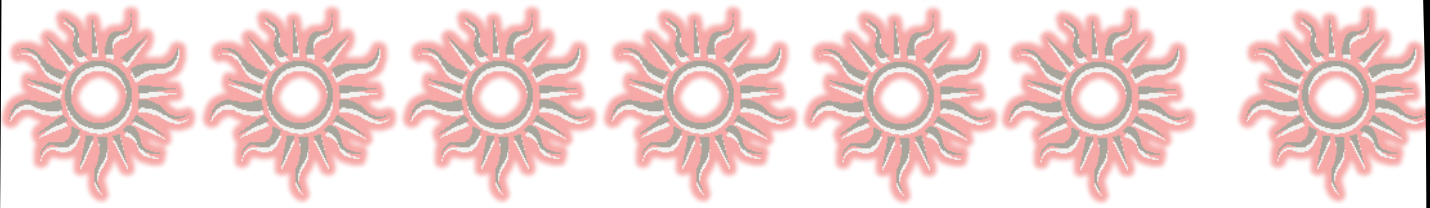
# Hoja del Vector

<b>Arte (CU)</b>	Arte (Alatriste) La habilidad para crear algo dentro de las consideradas artes. Especialidades: pintura, escultura, música y poesía.
<b>Artesanía (H)</b>	Artesanía (Aquelarre) Artesanía (Alatriste) Confeccionar o arreglar todo tipo de objetos de uso doméstico cotidiano. Especialidades: alfarería, armería, carpintería, herrería, orfebrería, marroquinería, textil...
<b>Astrología (CU)</b>	Astrología (Aquelarre) Indica el conocimiento de las constelaciones, orientación nocturna o conocer la hora por la posición del sol.
<b>Botica (CU)</b>	Alquimia (Aquelarre) Botica (Alatriste) Es la alquimia medieval. Se ha racionalizado y sirve para preparar compuestos químicos simples, drogas, venenos, pólvora... Y también cierto tipo de pociones y ungüentos.
<b>Buscar (P)</b>	Buscar (Aquelarre) Sirve para hacer un registro en un lugar concreto, encontrar puertas disimuladas, cachear a un individuo...
<b>Cabalgar (A)</b>	Cabalgar (Aquelarre) Cabalgar (Alatriste) Permite la monta de caballos o mulas. Pueden ser: Caballo de Raza (+15% y no se asusta por los disparos), Caballo de Monta (+25%), Mula (15%), Caballo Normal (0%) y Caballo sin adiestrar (-25%)
<b>Callejeo (C)</b>	Callejeo (Alatriste) Sirve para manejarse en las calles y no levantar ninguna sospecha al buscar, preguntar... +10% si se tiene buena reputación en la zona -15% si se es forastero en la zona +5 si se tiene Habla de Germanía al 60% o mas
<b>Charlatanería (C)</b>	Charlatanería (Alatriste) Sirve para convencer a alguien verbalmente, aunque sea de algo contrario al "sentido común", siendo un juego de medias verdades y mentiras sutiles. +10% si se tiene Teatro al 60% o mas
<b>Cirugía (CU)</b>	Cirugía (Alatriste) Se trata de arrancar muelas, extraer proyectiles, amputar miembros... -15% en heridas en el pecho o la cabeza -15% si el equipo es malo, está sucio o el entorno poco aséptico -5% si no se ha Diagnosticado o fallado la tirada +15% si se ha Diagnosticado con éxito +10% si se tiene Curar al 60% o mas +5% si se tiene Medicina al 75% o mas +5% si se tiene Veterinaria al 60% o mas
<b>Comerciar (C)</b>	Comerciar (Aquelarre) Comerciar (Alatriste) La habilidad para comprar, vender, tasar, saber los mejores mercados, regatear... -15% si la mercancía es ilegal salvo que se tenga Callejeo al 60% o mas -15% si no se está familiarizado con el lugar +25% si se especializa en un producto y -5% al resto de mercancías
<b>Conducir Carruaje (H)</b>	Conducir Carro (Aquelarre) Conducir Carro (Alatriste) Necesaria para guiar carromatos, carruajes... En fin, cualquier vehículo de ruedas tirado por animales. -10% si el vehículo está en mal estado -10% si el camino está en malas condiciones
<b>Construcción (CU)</b>	Ingeniería Militar (Aquelarre) Construcción (Alatriste) Diseñar, erigir o reparar grandes obras, encontrar sus debilidades... Especialidades: Arquitectura, carpintería naval, ingeniería militar...
<b>Correr (A)</b>	Correr (Aquelarre) Indica el aguante y la habilidad para sortear obstáculos en carrera.
<b>Cultura Local (CU)</b>	Cultura Local (Alatriste) Conocimiento de las gentes, costumbres y geografía de una zona en concreto.
<b>Curar (H)</b>	Primeros Auxilios (Aquelarre) Curar (Alatriste) La habilidad para tratar una herida sobre la marcha, como parar una hemorragia, ralentizar un veneno, reanimar a un ahogado... +5% si se tiene un equipo mínimo +5% si se tiene Medicina al 60% o mas +5% si se tiene Veterinaria al 60% o mas

<b>Degustar (P)</b>	Degustar (Aquelarre) Capacidad para paladear u olfatear la comida y la bebida, y detectar posibles sabores u olores extraños. +5% si se tiene Saber Mineral al 60% o mas +5% si se tiene Saber de Plantas al 60% o mas +5% si se tiene Venenos al 60% o mas
<b>Detectar Mentiras (P)</b>	Psicología (Aquelarre) Detectar Mentiras (Alatriste) Permite saber si su interlocutor le está engañando e incluso del estado de ánimo de las personas.
<b>Diagnosticar (CU)</b>	Diagnosticar (Alatriste) Permite saber lo que le sucede a un herido o enfermo, saber la causa de la muerte... -5% si son heridas internas -5% por enfermedades exóticas o poco comunes +10% si se tiene Latines al 60% o mas +15% si se tiene Curar al 60% o mas +10% si se tiene Medicina al 75% o mas +5% si se tiene Veterinaria al 60% o mas
<b>Diplomacia (C)</b>	Elocuencia (Aquelarre) Diplomacia (Alatriste) Habilidad para relacionarse, comprometerse o negociar con los demás. De hablar suave y con tacto, de calmar o convencer a alguien por las buenas...
<b>Discreción (A)</b>	Discreción (Aquelarre) Sigilo (Alatriste) Facultad de moverse en silencio o pasar desapercibido entre la multitud. -25% al sigilo en un área sin escondrijos visibles +15% o más si hay muchos lugares para acechar -25% si se corre detrás de quien se acecha -5% si se tiene un aspecto poco común -15% si se persigue a alguien que te conoce
<b>Escuchar (P)</b>	Escuchar (Aquelarre) Capacidad de escuchar ruidos que en circunstancias normales pasarían desapercibidos.
<b>Estrategia (CU)</b>	Estrategia (Alatriste) Permite hacer planes militares y anticipar los del enemigo. +5% si se tiene Táctica al 75% o mas
<b>Etiqueta (CU)</b>	Etiqueta (Aquelarre) Etiqueta (Alatriste) Permite saber de las "buenas maneras", protocolo, tratamiento debido... Conocer de la procedencia de un noble por su manera de hablar, vestir o comportarse. +10% si se es de mayor posición social de aquellos a los que se desea impresionar -10% si se es de menor posición social de aquellos a los que se desea impresionar +10% si se cuenta con amigos influyentes +1 a la Apariencia si se tiene Etiqueta al 60% o mas
<b>Evitar (A)</b>	Esquivar (Aquelarre) Evitar (Otros) Permite esquivar los golpes que de una manera normal no hubiéramos podido.
<b>Falsificar (H)</b>	Falsificar (Aquelarre) Permite la copia de documentos, monedas... de la manera más exacta posible. +5% si se tiene Ratear al 60% o mas +5% si se tiene Cultura Local (en el lugar) al 60% o mas
<b>Fingir (C)</b>	Disfrazarse (Aquelarre) Fingir (Alatriste) Es la habilidad para hacerse pasar por lo que no se es, tanto en el disfraz como en la forma de comportarse, imitar la voz, estados de ánimo... Y a la par, mentir de la manera más descarada. +5% si se tiene Charlatanería a 60% o mas +5% si se tiene Teatro a 60% o mas
<b>Forzar Mecanismo (H)</b>	Forzar Mecanismos (Aquelarre) Abrir Cerraduras (Alatriste) Abrir una cerradura sin la llave adecuada. Cada intento llevará un minuto y sin ganzúas dejará marcas visibles -15% si no se tienen ganzúas -25% si se hace a oscuras
<b>Galantear (Apa)</b>	Seducción (Aquelarre) Seducción (Alatriste) Galantear (Otros) Capacidad de impresionar al sexo opuesto (o el mismo, depende) con coqueterías y galanteos
<b>Hablar (CU)</b>	Idioma (Aquelarre) Idioma (Alatriste) Capacidad de manejarse en un idioma.

<b>Habla de Germanía(C)</b>	Habla de Germanía (Alatriste) Es la jerga de las clases humildes y sobre todo de los delincuentes o carda.
<b>Intimidación(C)</b>	Tortura (Aquelarre) Intimidación (Alatriste) Es la manera de persuadir a alguien de manera hostil y de hacerle daño sin matarle. +10% por demostraciones de fuerza +15 por demostraciones de sed de sangre +5% si se acompaña de un "diálogo" inteligente +5% a +25% si se utiliza daño físico
<b>Juegos de Azar(H)</b>	Juego (Aquelarre) Juegos de Azar (Alatriste) Permite conocer las reglas del juego, detectar un fullero, las trampas o si el juego es legal o ilegal. A la tirada de Juego se debe restar la categoría de éxito del que le hace trampas (de Ratear del tramposo)
<b>Lanzar(A)</b>	Lanzar (Aquelarre) Sirve para enviar por los aires un objeto pequeño, ya sea, un cuchillo, una cuerda con garfio...
<b>Latines(CU)</b>	Latines (Alatriste) Es el conocimiento general de la historia, leyes, latín, heráldica, geografía, matemáticas y por supuesto, leer y escribir. Además permite transmitir sus conocimientos de un tema determinado.
<b>Leyendas(CU)</b>	Leyendas (Aquelarre) Implica el conocimiento de las leyendas populares y sus personajes.
<b>Leyes(CU)</b>	Leyes (Alatriste) Conocimiento del sistema legal y burocrático.
<b>Mando(C)</b>	Mando (Aquelarre) Liderazgo (Alatriste) Permite coordinar grupos de personas en situaciones de tensión o dar órdenes a quienes se encuentren a su servicio. -25% si desconocen a la persona que da las órdenes -25% si quien ordena no los acompaña en situaciones de peligro +25% si tienen lealtad a quien lo ordena +50% si son fieles a quien lo ordena
<b>Maña(H)</b>	Juegos de Manos (Aquelarre) Maña (Alatriste) Son reparaciones de urgencia que sirven para salir del paso en madera, cuero, tela...
<b>Marinería(A)</b>	Marinería (Alatriste) Permite realizar las tareas de izar velas, bogar, mantener el timón...
<b>Medicina(CU)</b>	Medicina (Aquelarre) Medicina (Alatriste) Permite ayudar a un enfermo y prescribir su tratamiento. Permite encontrar hierbas medicinales y preparar medicinas. +5% si se tiene Curar al 75% o mas +5% si se tiene Veterinaria al 75% o mas
<b>Memoria(P)</b>	Memoria (Aquelarre) Permite recordar caras, situaciones, detalles que el Jugador ha olvidado pero no tiene por qué su Personaje
<b>Nadar(H)</b>	Nadar (Aquelarre) Habilidad para mantenerse a flote en el agua.
<b>Navegación(H)</b>	Navegar (Aquelarre) Navegación (Alatriste) Determina la posición de un barco respecto a las estrellas, las costas, las corrientes, pilotarlo, llevarlo a puerto... -15% para orientarse en tierra -15% si la zona es totalmente desconocida -20% si se carece de brújula y cuadrante -25% si el tiempo impide observar las estrellas +5% si se tiene Marinería al 75% o mas +5% si se tiene Orientación al 60% o mas
<b>Ocultar (H)</b>	Ocultar (Aquelarre) Sirve para esconder objetos de tamaño pequeño o mediano, o esconder a otras personas...
<b>Ocultarse (A)</b>	Esconderse (Aquelarre) Ocultarse (Otros) Permite esconderse de la vista de los demás.
<b>Orientación (P)</b>	Orientación (Alatriste) Averiguar la posición mediante la observación del terreno. +5% por tener un mapa o visión clara del sol o las estrellas De -5% a -25% si se está en una zona desconocida
<b>Otear (P)</b>	Otear (Aquelarre) Darse cuenta de detalles que normalmente pasarían desapercibidos.

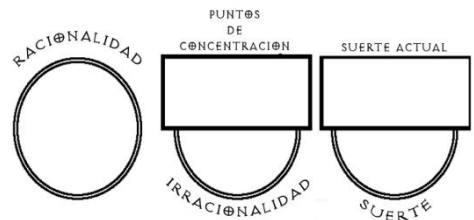
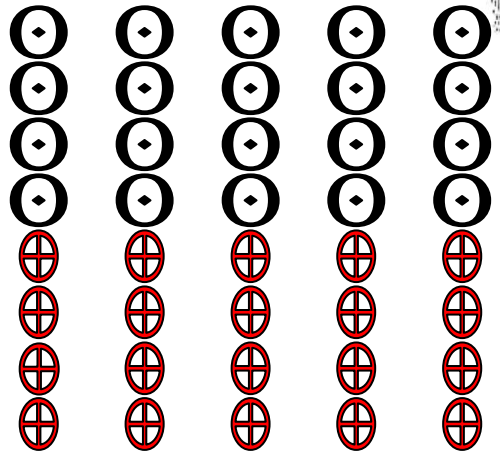
<b>Ratear (H)</b>	<p>Robar (Aquelarre)      Ratear (Alatriste)</p> <p>Alivia del peso de la bolsa al prójimo, meterle cosas en la misma o las ropas, hacer desaparecer pequeños objetos, cambiarlos por otros, hacer trampas en el juego...</p> <p>+25% si la víctima está distraída  +50% si la víctima está dormida o borracha  -25% para sacar algo de un bolsillo interior  -50% para robar un anillo o similar  +15% si hay poca luz  +15% si un cómplice distrae a la víctima  +25% si el truco está preparado de antemano (cartas en las mangas, dados en el bolsillo...)</p>
<b>Rastrear (P)</b>	<p>Rastrear (Aquelarre)      Rastrear (Alatriste)</p> <p>Permite seguir un rastro en ambiente rural, o seguir a una persona sea en el lugar que sea y sin perderlo de vista.</p>
<b>Recursos (P)</b>	<p>Recursos (Alatriste)</p> <p>Encontrar, recuperar o improvisar recursos que otros no pueden localizar.</p>
<b>Saber Mineral (CU)</b>	<p>Conocimiento Mineral (Aquelarre)</p> <p>Identificar los diversos minerales en su estado bruto y sus diferentes propiedades.</p>
<b>Saber de Plantas (CU)</b>	<p>Conocimiento de Plantas (Aquelarre)</p> <p>Identificar los diferentes vegetales y conocer sus propiedades.</p>
<b>Saber Mágico (CU)</b>	<p>Conocimiento Mágico (Aquelarre)</p> <p>Conocimientos teóricos sobre rituales, instrumentos, formulas mágicas... Reconocer hechizos, criaturas y sus particularidades...</p>
<b>Saltar (A)</b>	<p>Saltar (Aquelarre)</p> <p>Permite dar saltos verticales u horizontales y también aprender a caer bien.</p>
<b>Soborno (C)</b>	<p>Soborno (Aquelarre)</p> <p>Permite descubrir si una persona es sobornable o no, y averiguar el montante necesario.</p>
<b>Supervivencia (A)</b>	<p>Supervivencia (Alatriste)</p> <p>Permite vivir del terreno, encontrar agua, comida, construir refugios  -25% por condiciones climáticas adversas  -25% si se carece completamente de equipo</p>
<b>Táctica CU)</b>	<p>Táctica (Aquelarre)      Táctica (Alatriste)</p> <p>Adivinar la intención de los enemigos en peleas de pequeños grupos. Sirve para reforzar un puesto defensivo, evitar ser sorprendido por el enemigo, esquivar perseguidores...</p> <p>+5% si se tiene en Estrategia un 60% o mas</p>
<b>Teatro (C)</b>	<p>Interpretación (Alatriste)      Teatro (Otros)</p> <p>Permite actuar sobre las tablas de un escenario. Se trata de impresionar y no de engañar.</p> <p>+5% si se tiene en Charlatanería un 60% o mas</p>
<b>Teología (CU)</b>	<p>Teología (Aquelarre)      Teología (Alatriste)</p> <p>Estudio y conocimiento de una religión, de sus ritos y cánones de fe.</p>
<b>Trepar (A)</b>	<p>Trepar (Aquelarre)</p> <p>Determina la facilidad con la que se asciende por una superficie más o menos vertical</p>
<b>Venenos (CU)</b>	<p>Venenos (Alatriste)</p> <p>Conocimiento de las sustancias nocivas para el organismo, detectarlas y reconocerlas.</p>
<b>Veterinaria (CU)</b>	<p>Conocimiento Animal (Aquelarre)      Veterinaria (Alatriste)</p> <p>Sirve para cuidar a un animal enfermo o herido  +25% si el animal está confiado  -10% si es una especie poco familiar para el personaje  +5% si se tiene Medicina al 60% o mas  +5% si se tiene Curar al 60% o mas</p>



FUERZA      AGILIDAD      HABILIDAD      RESISTENCIA      PERCEPCIÓN      COMUNICACIÓN      CULTURA

PROTECCIONES

SALUD



- |                       |       |                       |       |                       |       |                        |       |
|-----------------------|-------|-----------------------|-------|-----------------------|-------|------------------------|-------|
| Arte (CU)             | _____ | Estrategia (CU)       | _____ | Ocultar (H)           | _____ | Hablar Castellano (CU) | _____ |
| Artesanía (H)         | _____ | Etiqueta (CU)         | _____ | Ocultarse (A)         | _____ | Hablar Francés (CU)    | _____ |
| Astrología (CU)       | _____ | Evitar (A)            | _____ | Orientación (P)       | _____ | Hablar Inglés (CU)     | _____ |
| Botica (CU)           | _____ | Falsificar (H)        | _____ | Otear (P)             | _____ | Hablar Italiano (CU)   | _____ |
| Buscar (P)            | _____ | Fingir (C)            | _____ | Ratear (H)            | _____ | Hablar Latín (CU)      | _____ |
| Cabalgar (A)          | _____ | Forzar Mecanismo (H)  | _____ | Rastrear (P)          | _____ | Hablar Tudesco (CU)    | _____ |
| Callejeo (C)          | _____ | Galantear (APA)       | _____ | Recursos (P)          | _____ | Hablar                 | _____ |
| Charlatanería (C)     | _____ | Habla de Alemania (C) | _____ | Saber de Plantas (CU) | _____ | Artillería (H)         | _____ |
| Cirugía (CU)          | _____ | Intimidación (C)      | _____ | Saber Mágico (CU)     | _____ | Broquel (A)            | _____ |
| Comerciar (C)         | _____ | Juegos de Azar (H)    | _____ | Saber Mineral (CU)    | _____ | Cuchillo (H)           | _____ |
| Conducir Carruaje (H) | _____ | Lanzar (A)            | _____ | Saltar (A)            | _____ | Esgrima (H)            | _____ |
| Construcción (CU)     | _____ | Latines (CU)          | _____ | Soborno (C)           | _____ | Espada (FUE)           | _____ |
| Correr (A)            | _____ | Leyendas (CU)         | _____ | Supervivencia (A)     | _____ | Espadón (FUE)          | _____ |
| Cultura Local (CU)    | _____ | Leyes (CU)            | _____ | Táctica (CU)          | _____ | Fuego de Mano (H)      | _____ |
| Curar (H)             | _____ | Mando (C)             | _____ | Teatro (C)            | _____ | Arma Fuego Larga (H)   | _____ |
| Degustar (P)          | _____ | Maña (H)              | _____ | Teología (CU)         | _____ | Honda (H)              | _____ |
| Detectar Mentiras (P) | _____ | Marinería (A)         | _____ | Trepar (A)            | _____ | Lanza (A)              | _____ |
| Diagnosticar (CU)     | _____ | Medicina (CU)         | _____ | Venenos (CU)          | _____ | Palo (A)               | _____ |
| Diplomacia (C)        | _____ | Memoria (P)           | _____ | Veterinaria (CU)      | _____ | Pelea (A)              | _____ |
| Discreción (A)        | _____ | Nadar (H)             | _____ |                       | _____ |                        | _____ |
| Escuchar (P)          | _____ | Navegación (H)        | _____ |                       | _____ |                        | _____ |

ARMA      DAÑO      DIST. CORTA      DIST. MEDIA      DIST. LARGA      OBSERVACIONES

\_\_\_\_\_



ASPECTO: EDAD:

ALTURA: PESO:

HONRA: POSICION SOCIAL:

RANGO:

RASGOS DE CARÁCTER:

NIVEL DE RIQUEZA:

RENTA POR TIERRAS:

NEGOCIOS:

CARGO:

GASTO MINIMO:

VIVIENDA Y CRIADOS:

CABALGADURA:

CARRUAJE:

Ars Magica		De la Destreza	
Hechizo	Nivel	Treta	Nivel
_____	1	_____	_____
_____	2	_____	_____
_____	3	_____	_____
_____	4	_____	_____
_____	5	_____	_____
_____	6	_____	_____
_____	7	_____	_____
_____	8	_____	_____
_____	9	_____	_____
_____	10	_____	_____
_____	11	_____	_____
_____	12	_____	_____
_____	13	_____	_____
_____	14	_____	_____
_____	15	_____	_____
_____	16	_____	_____
_____	17	_____	_____
_____	18	_____	_____
_____	19	_____	_____
_____	20	_____	_____

**BOLSA** 

DUCADOS:

REALES:

BLANCAS:

1 DUCADO = 10 REALES = 750 BLANCAS

**EXPERIENCIA** 

Gastado:

**EN TU ZURRON**

