

TABLA DE CONVERSIÓN ENTRE AQUELARRE Y NAHUI OLLIN

Es algo que me han pedido mucho... Poder jugar con un PJ de Aquelarre alguna aventura en el Nuevo Mundo, haciéndole cruzar el charco antes de Colón (o incluso con él, forzando un poco el tema de las fechas)

por Ricard Ibáñez

AQUELARRE	NAHUI OLLIN
Alquimia	Cultura/Botica
Artesanía	Habilidad/Artesanía o Apaños (S.C.)
Astrología	Cultura/Latines
Cabalgar	Agilidad/Cabalgar
Cantar	Cultura/Etiqueta o Tradiciones Indígenas (S.C.)
Comerciar	Personalidad/Convencer
Conducir carro	Habilidad/Conducir carros
Conocimiento Animal	Cultura/Supervivencia
Conocimiento Área	Cultura/Supervivencia (en despoblado)
Conocimiento Mágico	Cultura/Saber Arcano
Conocimiento Mineral	Cultura/Supervivencia
Conocimiento Vegetal	Cultura/Supervivencia
Correr	Agilidad/Correr
Corte	Cultura/Etiqueta
Degustar	Percepción/Degustar
Descubrir	Percepción/Vista
Disfrazarse	Personalidad/Imitar
Elocuencia	Personalidad/Convencer
Empatía	Percepción/Empatía
Enseñar	Personalidad/Persuasión
Escamotear	Habilidad/Escamotear
Escuchar	Percepción/Oído
Esquivar	Agilidad/Escurridizo
Forzar Mecanismo	Habilidad/Manipular
Idioma	Cultura/Latines o Tradiciones Indígenas (S.C.)
Juego	Habilidad/Escamotear (para hacer trampas)
Lanzar	Agilidad/Lanzar

AQUELARRE	NAHUI OLLIN
Leer y escribir	Cultura/Latines
Leyendas	Cultura/Tradiciones Indígenas
Mando	Personalidad/Mando
Medicina	Cultura/Medicina
Memoria	Percepción/Sentido Común
Música	Habilidad/Arte-Música
Nadar	Agilidad/Nadar
Navegar	Habilidad/Marinería
Ocultar	Habilidad/Escamotear
Rastrear	Percepción/rastrear
Saltar	Agilidad/Cabriolas o Pies de gato
Sanar	Habilidad/Cirugía
Seducción	Personalidad/seducción
Sigilo	Agilidad/Sigilo
Teología	Cultura/Teología
Tormento	Fortaleza/Intimidación
Trepar	Agilidad/Pies de gato
Arcos	Combate/Arcos
Ballestas	Combate/Ballestas
Cuchillos	Combate/Cuchillos
Escudos	(Añade protección)
Espadas	Combate/Espadas
Espadones	Combate/Armas pesadas
Hachas	Combate/Armas pesadas
Hondas	Combate/Armas nativas
Lanzas	Combate/Lanzas
Mazas	Combate/Armas Pesadas
Palos	Combate/Pelea
Pelea	Combate/Pelea

Las tiradas de Templanza se resuelven con Frialdad (en según qué casos, con Personalidad/Disciplina)

Las tiradas de Racionalidad (para evitar o atenuar los efectos de un hechizo) con tiradas de Voluntad.

Sobre las criaturas del bestiario, aplicar su porcentaje y daño ignorando características.

S.C. : Según circunstancia

Tabla De Aquelarre a Nahui Ollin (y viceversa)
NIVEL 36: <http://nivel36.blogspot.com.es>
Por Ricard Ibáñez el 10 de diciembre 2019

Tabla extraída del blog nivel 36
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

