



De Aquelarre a Nahui Ollin (y viceversa)



Aquelarre

Nahui Ollin

Alquimia	Cultura/Botica
Artesanía	Habilidad/Artesanía o Apaños (según circunstancia)
Astrología	Cultura/Latines
Cabalgar	Agilidad/Cabalgar
Cantar	Cultura/Etiqueta o Tradiciones Indígenas (según circunstancia)
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 (según circunstancia)
Juego	Habilidad/Escamotear (para hacer trampas)
Lanzar	Agilidad/Lanzar
Leer y escribir	Cultura/Latines

Aquelarre

Nahui Ollin

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/Arco
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.

Autor: Ricard Ibáñez.