

HABILIDADES

★ **Atletismo (Agilidad):** Coordinación física en general. Trepar, saltar, mantener el equilibrio, lucha libre, esquiar, nadar, lanzar o coger objetos en el aire.

Apostar (Astucia): Familiaridad y dominio de los juegos de azar.

Cabalar (Agilidad): El dominio del personaje a la hora de montar, controlar y cuidar de una bestia amaestrada. También sirve para guiar carros y carretas de tiro animal.

Ciencia Extraña (Astucia): La habilidad usada en el Tránsito Arcano (Ciencia Extraña).

Ciencias (Astucia): Conocimiento de diversas disciplinas científicas, como la biología, química, geología, ingeniería, etc.

Conducir (Agilidad): La capacidad de controlar y dirigir vehículos terrestres.

★ **Conocimientos Generales (Astucia):** Costumbres y saberes básicos del mundo de juego.

Control (Espíritu): La habilidad arcana en el Tránsito Arcano (Dotado).

Disparar (Agilidad): Tu precisión con cualquier arma a distancia.

Electrónica (Astucia): El uso de aparatos y sistemas electrónicos.

Fe (Espíritu): La habilidad arcana en el Tránsito Arcano (Milagros).

Hechicería (Astucia): La habilidad usada en el Tránsito Arcano (Magia).

Humanidades (Astucia): Conocimiento de ciencias sociales, artes liberales, literatura, historia, etc.

Idioma (Astucia): Conocimiento y dominio de otra lengua específica.

Interpretar (Espíritu): Cantar, bailar, escribir, actuar y otras formas de expresión pública.

Intimidar (Espíritu): La capacidad de amedrentar a los demás para que hagan lo que quieres.

Investigar (Astucia): Encontrar información escrita en varios tipos de fuentes.

Latrocinio (Agilidad): Trucos de manos, cortar bolsas, forzar cerraduras y otro tipo de empresas turbias.

Medicina (Astucia): La capacidad para diagnosticar y curar heridas o enfermedades, así como descifrar pistas forenses.

Navegar (Agilidad): Dirigir y pilotar un vehículo acuático, del tipo que sea.

★ **Notar (Astucia):** Consciencia y percepción en general.

Ocultismo (Astucia): Conocimiento de sucesos, criaturas, historia y prácticas sobrenaturales.

Ordenadores (Astucia): Programación y facilidad para entrar en un sistema de computadoras.

Pelear (Agilidad): Dominio del combate cuerpo a cuerpo, con armas o desarmado.

★ **Persuadir (Espíritu):** La capacidad de convencer a otros para que hagan lo que tú quieres.

Pilotar (Agilidad): Dominio de todos los vehículos que operan en un entorno tridimensional, como aviones, helicópteros o naves espaciales.

Provocar (Astucia): Descalificar o engañar a otro, casi siempre como parte de un truco (pág. 107).

Psiónica (Astucia): La habilidad usada en el Tránsito Arcano (Psiónica).

Reparar (Astucia): La capacidad de arreglar aparatos mecánicos y electrónicos.

★ **Sigilo (Agilidad):** Tu capacidad para acechar y esconderte.

Supervivencia (Astucia): Cómo encontrar agua, comida y cobijo. También, cómo rastrear.

Tácticas (Astucia): Estrategia, logística, tácticas y comprensión de las operaciones militares. Clave para dirigir una unidad.