

Habilidades Secundarias

Talentos

Agenciar: Sabiendo como agenciar, puedes encontrar artículos insólitos, anticuados o difíciles de localizar. Puede ir desde la pieza para reparar un coche, pasando por alguien experto en bibliomancia, hasta un CD con una tirada de 500. Agenciar también implica el conocimiento de las fuentes de los objetos extraños y una habilidad razonable para convertir la chatarra en algo útil.

Asimilación: En un entorno en el que la mayoría de la gente tiene contados hasta los pollos de su lugar de nacimiento, los extraños serán vistos siempre con extrema suspicacia. Sabes como proyectar un aire de corrección, de encajar; puedes engatusar a los más aislados y estrechos de miras. Suele combinarse con Carisma. Su impacto puede desaparecer casi inmediatamente después de una primera impresión

Babel: Es un lenguaje secreto que usan los Malkavian para comunicarse. No es una ciencia exacta, pero sirve para comunicarse. Sólo los Malkavian pueden adquirir este Talento

Buenaventura: Puede que tengas o no tengas el don de ver el porvenir con precisión, pero sí que puedes hacer que la gente crea que lo tienes. Esta Habilidad puede ser útil como instrumento argumental o como medio para que el personaje gane dinero. Hay que decidir con el Narrador si funciona realmente o no.

Buscar: Tienes la habilidad de examinar a una persona o escena y encontrar lo que buscas. Dentro de tu área se engloba la localización de compartimentos ocultos, el descubrimiento de cajas fuertes, desarrollar técnicas de contrabando. Buscar también incluye cachear o los registros más generalizados como descubrir alijos o cuerpos enterrados.

Consciencia: Permite percibir fenómenos inusuales que tienen lugar en las cercanías e incluso detectar la presencia de lo sobrenatural, sin contar con ninguna evidencia concreta

Diplomacia: Es el arte de manejar situaciones difíciles con tacto y pericia. También es la habilidad para negociar posiciones, en vez de aspectos concretos (este último punto es territorio de Regatear). Puedes negociar políticas y tratados, y librarte de situaciones desagradables con palabras, en vez de con la fuerza o el uso de Disciplinas.

Enseñanza / Instrucción: Tienes dotes para impartir información y habilidades a los demás. Puedes enseñar tus Técnicas o Conocimientos a otro personaje pero nunca puedes elevar la Habilidad por encima de la tuya. Manipulación + Enseñanza DIF 11 – Inteligencia del estudiante. Puede hacerse 1 tirada x mes. El N° de éxitos = N° de experiencia que gana para subir esa Habilidad. Con la aprobación del Narrador puede enseñarse Talentos como Pelea o Esquivar

Estilo: Puede que no seas guapo ni tengas encanto natural, pero sabes como vestirte y sacar el máximo partido a tu aspecto. Aunque no seas físicamente atractivo, atraes la atención por tu estilo y buen vestir. Ten en cuenta que este Talento sólo se aplica a las relaciones de la gente ante tu apariencia; una vez que se acerquen depende de ti.

Expresión Artística: Tienes talento para producir obras de arte sobre diversos medios. Puedes producir obras vendibles de arte bi o tridimensional y comprender algo de los aspectos técnicos de pinturas y bocetos. Puedes bosquejar una imagen razonablemente precisa de un lugar o persona.

Expresión Poética: Puedes trabajar con las palabras de tal forma que evoquen pensamientos, emociones y reacciones entre quienes las lean o las escuchen. Puedes componer poesía agradables a oídos de mucha gente con uno o más estilos, crear narrativa corta o larga, escribir ensayos, críticas y editoriales e inventar cancioncillas publicitarias. Es infrecuente que una persona sea experta en más de una especialidad a la vez, así que escoge con cuidado.

Gracia: Habilidad para desenvolverse “suavemente” en un entorno social. Dentro de Gracia se incluye el manejo de rumores, el cierre de tratos entre figuras poderosas, el dejar buena impresión a un arconte de visita y el comportamiento adecuado en un salón de los antiguos.

Imitación: Tienes una voz muy versátil y puedes imitar acentos y voces de personas e incluso otros sonidos. Puedes usar este talento para entretener o para engañar a los que te rodean. Con el suficiente talento, puede crearse casi cualquier tipo de sonido; la laringe es un órgano increíblemente flexible

Interrogatorio: Puedes extraer información de gente por medios lícitos o ilícitos. Usando una mezcla de amenazas, engaños y preguntas persistentes, acabas desenterrando la verdad.

Intriga: Conoces los aspectos más delicados de las manipulaciones y politiquero en los salones de poder. Puedes conspirar y planificar con eficacia. Sabes como manipular a otros mediante engaño y artificios, y eres experto en exponer la vulnerabilidad de un objetivo. Ten en cuenta que Intriga no es Subterfugio; este último implica trabajo de campo y sabotaje real, mientras que la Intriga es más eficaz a un nivel más teórico y enfocado hacia los resultados. Subterfugio es el arte de colocar una carta falsificada; Intriga el arte de conocer la letra de alguien para lograr una mejor falsificación. Este Talento también abarca la capacidad de recoger hechos importantes sobre otros entre las multitudes del Eliseo y para separar la verdad de las infinitas cantidades de cotilleos falsos e inútiles

Batu

Intuición: La Intuición no se puede cuantificar ni definir, es la cualidad que permite a algunos descubrir pistas en un océano de información falsa y sentir con certeza que algo es correcto. La Intuición es el sexto sentido, el presentimiento, la corazonada.

Lanzar: Sabes como arrojar cosas en general y cómo usar diversos tipos de armas arrojadas: cualquier cosa desde lanza a hachas pequeñas, cuchillos o pelotas de béisbol.

Mascarada: No puede cogerse durante la creación. Refleja lo experto que es un vampiro en aparentar ser mortal; fingir respirar, crear pulso, dar color rosa a la piel, estornudar... Puede emparejarse con un atributo Social para determinar si se consigue hacer pasar por mortal entre mortales

Mendicidad: Puedes hacer que la gente te de dinero con sólo pedirlo. Se ejecuta mediante una sutil mezcla de Manipulación, Empatía, Intimidación, Callejeo y Subterfugio. Sabes a quien pedir, como abordarle, qué decir y como evitar a la policía.

Natación: Sabes nadar lo bastante como para mantenerte a flote y quizás un poco más. Ten en cuenta que los vampiros no flotan en el agua de forma natural; si no nadan se hunden.

Observación: tienes la experiencia de observar los pequeños detalles y cambios en el entorno cuando miras y escuchas con atención lo que está sucediendo a tu alrededor. Sólo puede usarse cuando dices explícitamente que estás tratando de darte cuenta de si hay algo raro.

Oratoria /Expresión: Puedes moldear las emociones de una multitud pronunciando un discurso. Puede ser en una reunión política, en un tribunal, en una conferencia o incluso en las barricadas una vez que hay comenzado la revolución. Tu público siente lo que quieres que sienta.

Percibir Engaño: Has desarrollado la capacidad de conocer instintivamente cuándo la gente no te está diciendo la verdad o no toda la verdad. Hay algo en su mirada, un tono de voz... no puedes analizarlo, pero siempre está ahí y tus instintos rara vez te engañan.

Regatear: Puedes intercambiar favores, y negociar costes y otros asuntos concretos para que las transacciones resulten a tu favor. Puedes juzgar el valor relativo de bienes y servicios fácil y rápidamente, y sabes cuando alguien trata de timarte.

Sedución: Sabes como atraer y llamar la atención de los demás de forma sexual. Con tu forma de moverte, de mirar a alguien e incluso con el tono de tu voz puedes incitar y excitar a aquellos sobre los cuales practicas tus ardides. Una vez que hayas seducido con éxito a alguien estará dispuesto a hacer por ti casi cualquier cosa.

Ventriloquia: Tienes la capacidad de hacer que tu voz parezca provenir fuera de ti. Este Talento puede usarse para la diversión o el engaño

Vida Social: Capacidad para divertirse en una fiesta u otra reunión social y asegurarte de que los demás que están a tu alrededor también se lo pasen bien. Vida Social también incluye la capacidad de aparentar comer y beber normalmente sin hacerlo en realidad. Con 1 éxito en Manipulación + Vida Social nadie se dará cuenta la DIF depende del acontecimiento 3 guateque casero con bufé libre 7 para una cena formal. También puede usarse para determinar lo entretenido y popular que es el personaje en una fiesta o reunión.

Habilidades Secundarias

Técnicas

Acrobacias: Puedes usar tu cuerpo para realizar proezas que están más allá de la capacidad de la mayoría de la gente. Puedes dar volteretas, balancearte, girar rápidamente, equilibrarte y usar tu cuerpo de cualquier otra manera para obtener ventaja. Puede que no seas el más flexible del mundo, pero aprovechas las cualidades de tu cuerpo al máximo. Cada punto te permite ignorar 1 Nivel de Salud por caídas

Adiestrar Animales: Puedes adiestrar animales para que obedezcan órdenes y posiblemente ejecuten números u otras proezas. Cada especie es una especialidad distinta

Alfarería: Puedes modelar y hornear objetos de cerámica para fines artísticos o prácticos

Alteración Corporal: Permite hacer todo tipo de alteraciones a la carne y los huesos, vivos o muertos. También abarca el desollamiento, el curtido, el grabado, el embalsamamiento, la taxidermia, el tatuaje y el piercing (con pendientes y similares). Es necesaria para el uso de la Viciitud

Armas Pesadas: Puedes manejar y disparar armas pesadas de cualquier variedad: cualquier cosa, desde una ametralladora pesada a un arma antitanque Dragon. Además, tu conocimiento de las armas incluye la capacidad de repararlas.

Armería: Puedes reparar armas de fuego y producir munición para una amplia gama de armas distintas. A niveles superiores de habilidad, puedes construir munición especial, como balas sin casquillo, de punta hueca, de punta de mercurio y balas de plata. Con el tiempo y las herramientas necesarias puedes construir un arma partiendo de cero.

Artillería: Puedes manejar y disparar artillería de todo tipo: cualquier cosa desde un mortero a un obús. Además, tu conocimiento de las armas incluye la capacidad de repararlas.

Artes Marciales: Un personaje en artes marciales puede reemplazar el Talento de Pelea por esta. Debe definirse el estilo como “duro” (centrado en golpear) o “blando” (centrado en redireccionamiento y defensa). Cuesta 3 puntos gratuitos x punto y el 150% del precio normal en experiencia. Como beneficio de acceso a maniobras de combate y a modificaciones de DIF en combate

Bailar: Puedes actuar en tu vida social o para entretenimiento de otros como bailarín. Estás familiarizado con la mayoría de las variedades de bailes, pero estás especializado en un estilo en concreto.

Caballería: Enlaza el honor en combate y el honor en el amor. Como concepto abarca la generosidad, el valor la cortesía, la altura de miras y la consideración (especialmente con las mujeres). Adherirse a estos principios tiene sus ventajas. Este comportamiento suele sacar lo mejor de quienes lo observan, y marcan a quien lo exhibe como alguien de noble temperamento, si no de alto linaje.

Camuflaje: Con la aplicación correcta de esta habilidad puedes esconder cualquier cosa. Eres experto en disfrazar cosas con los medios disponibles (en otras palabras, no sobrenaturales) para que pasen completamente inadvertidas. Puedes emplear cualquier material que tengas a mano para ocultar lo que quieras esconder. El camuflaje puede usarse en cualquier lugar; la eficacia de la habilidad depende de lo que quieras y con qué tienes que trabajar.

Cantar: Puedes cantar en un registro muy amplio, con una variedad de estilos y técnicas. En la era moderna, cantar es una Técnica muy lucrativa y popular, sobre todo en ciertos círculos.

Carpintería: Eres un ebanista competente y puedes fabricar diversos objetos con madera

Carterista: Puedes quitarle a alguien los objetos que lleve encima sin que él lo sepa, aunque los objetos en cuestión estén en un bolsillo interior. Suelen tropezarte con la persona para distraerla mientras le quitas el objeto

Cazar: Cazar es la habilidad de encontrar y abatir un objetivo de cualquier clase, sobre cualquier terreno, para cualquier propósito. Con una aplicación adecuada de Cazar, puedes perseguir ciervos en el bosque o escoger a un mortal del rebaño para alimentarte. Esta habilidad también incluye la posibilidad de perseguir a otros, y se puede aplicar en la búsqueda de otros Vástagos.

Cetrería: En tiempos de deporte de nobles, la cetrería es sólo practicada hoy por algunos aficionados. Combinada con Animalismo permite alcanzar resultados impresionantes.

Cocinar: Sabes como preparar diversas comidas y presentarlas de forma atractiva

Construcción de Barcos: En esencia es la habilidad de reparar y realizar embarcaciones. También incluye la habilidad de calcular el valor y características de una nave. Los constructores son capaces de elegir la madera correcta, fabricar y diseñar el casco y la quilla, utilizar el hacha y la azuela para dar forma y grosor adecuado a la madera, calafatear, parchear y en general reparar los daños de un barco.

Danza del Fuego: Puedes entrar en un estado de trance que te permite saltar a través de las llamas. Es vital en muchos ritos. No confiere inmunidad contra el fuego, pero impide que el Sabbat arda o entre en Frenesí. Cuando se ejecuta la Danza del Fuego se tira la Técnica solamente, cada éxito elimina 1 nivel de daño hecho por el fuego, la tirada se ejecuta antes de la tirada de absorción de Fortaleza. Esta técnica está restringida al Sabbat, salvo extraña excepción.

Demoliciones: Tienes conocimientos de explosivos y demoliciones, lo que te permite detonar y crear (a niveles superiores) todo tipo de bombas. Sabes como manejarlo casi todo. Además conoces las técnicas para desactivarlos

Desenfundar: Permite preparar un arma casi instantáneamente. Destreza + Desenfundar si se sacan 3 éxitos se considera que el arma se encontraba en la mano preparada. La DIF depende de la ubicación de la pistola. Puede usarse con cualquier arma. En los casos adecuados se suma a la iniciativa

Destilar: Eres un experto en la fabricación de alcohol y bebidas alcohólicas. Estas familiarizado con todo el equipo utilizado para fermentar y destilar y puedes mantener, manejar y repara dicho equipo

Discusión: Tienes habilidad para el debate razonado y puedes presentar un caso convincente mediante la razón y la lógica. Combinada con Diplomacia te convertiría en negociador de primera clase

Disfrazarse: Usando ropa y maquillaje, puedes ocultar tu apariencia e incluso conseguir parecerte a otra persona concreta

Documentación: Eres muy hábil al encontrar información de fuentes convencionales. Con tiempo y una biblioteca, puedes reunir el total del conocimiento humano sobre casi cualquier tema. En 3ª ed. es un Conocimiento

Elocuencia: Te permite convencer a alguien de algo usando una expresión sincera y una avalancha de palabras, más que un debate y lógica razonados. Es una técnica muy eficaz siempre que el blanco no tenga tiempo de pensar y no tenga Astucia mayor que 4

***Equitación:** Permite saltar a lomos de un animal de monta y tener bastante probabilidad de llagar adonde quieres sin caerte, que el animal te tire y sin que te ocurra nada desagradable. Esta técnica también puede combinarse con los Atributos Mentales para reflejar tus conocimientos prácticos de los arreos y equipo

Escapología: Eres un experto en diversas técnicas que te permiten liberarte de ataduras y sujeciones. Esta habilidad se usa principalmente para ofrecer espectáculo, pero también puede ser muy útil en la vida real.

Esquí: Puedes avanzar sobre esquís con pocas posibilidades de sufrir un accidente, puedes analizar la nieve y saber donde es seguro esquiar y donde no.

Falsificación: Puedes copiar un documento o una obra de arte bidimensional lo bastante bien como para que pueda pasar por verdadero bajo una inspección poco atenta, o quizás incluso un examen detallado

Flirteo: Puedes usar tus armas de seducción para conseguir información de cualquiera. Puedes ser sutil, directo, tímido, lascivo, dependiendo de las promesas que logren mejores resultados. Esta técnica se refiere al uso del sexo para conseguir un fin. Ser encantador, atractivo y deseable es aplicación de Empatía, Expresión, Interpretación o Subterfugio. Sólo los más torpes no reconocen los placeres carnales prometidos por el usuario de esta técnica.

Fotografía: Sabes como usar una cámara para obtener imágenes artísticas y de calidad. También sabes procesar materiales fotográficos.

Forzar Cerraduras: Puedes abrir cerraduras sin la llave correspondiente ni la combinación correcta. Aunque se está quedando anticuada con los nuevos sistemas de seguridad sigue siendo muy útil.

Guarnicionería: Puedes producir objetos de cuero utilizables, ya sea para su venta o para tu propio uso.

***Herbolaria:** Tienes conocimientos prácticos de las hierbas y sus propiedades medicinales y otras. Puedes encontrar hierbas y saber cuál hierbas o mezcla de hierbas utilizar en cualquier situación.

Herrería: Eres un experto en trabajar el hierro y puedes forjar objetos de hierro y acero

Hipnotismo: Puedes poner en trance a un sujeto voluntario y utilizar hipnosis para obtener información o tratar problemas psiquiátricos de cualquier índole. Para hipnotizar tirada opuesta Carisma + Hipnotismo y el blanco Inteligencia a secas ambas a DIF 6. Si el sujeto es reacio habrá que inmovilizarlo o Dominarlo y resiste con su FV en lugar de con Inteligencia. El Nº de éxitos se suman al Hipnotismo y es la reserva que puede utilizar para sacar información o dar una orden. El sujeto queda entonces a merced del hipnotizador

Homilias: Puedes pronunciar persuasivas homilias y sermones inspiradores. Consigues convertir un acontecimiento cotidiano en una experiencia enriquecedora de la que extraer multitud de enseñanzas

Joyería: Puedes producir joyas vendibles (Destreza + Joyería) y tasar joyas que veas (Inteligencia + Joyería). Puedes determinar el valor aproximado de la mayoría de joyas con un examen rápido pero es fácil cometer errores sin un examen en profundidad.

Batu

Juego: Eres un aficionado a los juegos de azar y puedes jugar sin gran riesgo de perder mucho. También puedes aumentar tu probabilidad de ganar sin tener que hacer trampa. Incluye los juegos de cartas, el tres en raya y otros que dependen principalmente del azar

Juegos de Mesa: Esta técnica abarca los juegos de estrategia y habilidad, como ajedrez, el go, el shogui, el xiang qui y otros.

Lectura Rápida: Has desarrollado la capacidad de leer y asimilar grandes cantidades de material escrito en un tiempo reducido.

Leer Labios: Puedes comprender lo que dice la gente sin oírlo, con solo mirar el movimiento de su boca. Aunque no entenderás todas las palabras, habitualmente puedes figurarte el sentido general de una frase sin muchos problemas.

Lucha a Ciegas: Incluso cuando eres incapaz de ver a tus enemigos, puedes usar tus habilidades de Pelea, Armas C.C. y Esquivar con una penalización menor o sin ninguna. Esta técnica puede ser muy útil fuera del combate. Hay que tener en cuenta que no otorga ninguna capacidad de ver mejor en la oscuridad. Por cada punto que tenga el personaje reduce en 1 la DIF para ejecutar acciones a ciegas (Naturalmente la DIF no se puede reducir por debajo del equivalente sin el obstáculo de la oscuridad)

Mecánica: Eres un manitas con dotes para los dispositivos mecánicos y puedes hacer una chapuza o reparar casi cualquier aparato mecánico, con herramientas y materiales adecuados.

Meditación: Puedes entrar a voluntad en un estado similar a un trance, concentrando tu mente en tu interior y ocupándote de diversos problemas mentales y físicos. Para entrar en este estado se precisa un éxito en una tirada de Meditación DIF 7; después cada hora completa se tira Meditación DIF 9. Si durante ese tiempo hay alguna distracción resta dados a la Reserva. Cada éxito en la segunda tirada restituye 1 de FV; cada fracaso indica que se pierde 1. Si se interrumpe la meditación antes de que se cumpla la hora, no se obtienen beneficios.

Náutica/Navegación: Sabes como manejar una embarcación y puedes actuar eficientemente en cualquier puesto de tripulación que te sea asignado. También trata la habilidad del personaje para saber la latitud del barco y su conocimiento de las rutas marítimas. También cubre manejo de cuerdas, distribución de la carga, porteo y similares

Paracaidismo: Sabes como utilizar un paracaídas, tanto por deporte como para otros fines.

Periodismo: No sólo sabes como redactar noticias, sino también como documentarte y descubrirlas. Esta Técnica te da conocimientos sobre el funcionamiento interno de un redacción y de un periódico en general. Además, el periodismo a menudo ofrece cierto conocimiento del periodismo televisivo

Pescar: Puedes examinar una superficie de agua y tener una razonable probabilidad de que los peces piquen si es que hay peces que pescar. Estás familiarizado con diversos tipos de artes de pesca.

Pilotar: Puedes manejar una máquina voladora. Ten en cuenta que tu valor de Pilotar limita los tipos de aeronave que puedes pilotar.

1 punto = Sólo alas delta

2 puntos = Planeadores y avionetas

3 puntos = licencia de piloto comercial; profesional o instructor de vuelo

4 puntos = Piloto de helicóptero, cualquier tipo de aeronave comercial

5 puntos = Aeronaves militares

Presagios: Eres habilidoso con la lectura formal e informal del futuro, así como con otras muchas prácticas de interpretación de presagios. A discreción del Narrador una vez por historia puedes hacer 1 tirada de adivinación. Deberás tener los elementos adecuados y se tardan 30min. Puedes intentar una lectura general o preguntar cosas específicas. El Narrador asigna la DIF de la tirada de Percepción + Presagios. El éxito indica que el Narrador dará algún tipo de pista (independientemente de los éxitos será siempre críptica)

Primeros Auxilios: Permiten administrar atención médica básica a otro. No es tan extensa como Medicina, pero permite una idea básica de las prácticas de primeros auxilios y, a niveles superiores, las técnicas que conocen los técnicos en asistencia médica. Los vampiros no pueden beneficiarse de esta técnica

Psicoanálisis: Sabes diagnosticar y tratar las enfermedades mentales (como Trastornos) sin recurrir a drogas que alteren la personalidad. Durante una sesión de análisis Inteligencia + Psicoanálisis DIF Inteligencia +3 del blanco. Anota los éxitos y el Narrador decidirá cuantos hacen falta para eliminar el Trastorno. Es posible tratar a un paciente reacio, pero la DIF es FV +3. No se puede curar el Trastorno de los Malkavian.

Procedimiento Policial: Conoces las técnicas y procedimientos generales empleados por las fuerzas del orden y puedes utilizarlas tu mismo.

Rastrear: Puedes identificar el rastro de un animal o persona y seguirlo en la mayoría de las circunstancias posibles. La dificultad depende de las condiciones.

Batu

Sagas: Trata sobre la Habilidad de componer y recitar poesía épica en el tradicional estilo nórdico. También cubre el conocimiento de la leyenda histórica escandinava, las prácticas religiosas, los apodosos y los aforismos. Un skald (bardo) habilidoso infunde gran respeto y puede encontrar asiento en cualquier hall, bien recitando sagas o componiendo una historia del señor del hall.

Soborno: Sabes cómo, cuándo y dónde untarle la mano a alguien. En conjunción con Callejeo o Política, esta Habilidad te podría dar una vida muy fácil. Aunque recuerda no todo el mundo hace la vista gorda

Submarinismo: Eres hábil en el uso de la escafandra autónoma (innecesaria para Vástagos) y estás familiarizado con los muchos peligros del buceo (tiburones y la intoxicación por nitrógeno)

***Tiro con Arco:** Sabes como dispara un arco y puedes hacerlo con gran pericia. Esta técnica es esencial si quieres usar un arco o una ballesta

Tortura: Sabes como infligir dolor. Eres capaz de interrogar a prisioneros mediante la tortura y prolongar su sufrimiento, manteniéndolos apenas vivos o apenas muertos. Se pueden hacer tiradas de Destreza, Fuerza, Manipulación o Percepción dependiendo de la técnica. La víctima tira Resistencia para aguantar, cada éxito permite eliminar 1 de FV de la víctima sin hacerle daño (salvo que se desee hacer daño). Cuando la víctima llega a FV 0 contestará a cualquier pregunta sinceramente

Trampas: Sabes como montar diversos tipos de trampas de acuerdo con el tipo de presa que quieres atrapar

Trepar: Puedes escalar montañas y/o paredes y rara vez temes caerte. Las habilidades técnicas de ascender por ollas, clavar fijaciones, y rapelar te son bien conocidas. Recuerda, escalar por la noche es más difícil que de día, a menos que puedas ver en la oscuridad

Trucos de Manos: La velocidad de tus manos puede engañar a los ojos de los demás. Puedes efectuar trucos de magia y otras proezas de destreza natural

Las Técnicas marcadas con asteriscos son primarias en Edad Oscura

Habilidades Secundarias

Conocimientos

Alquimia: estas familiarizado con las escrituras de los alquimistas clásicos y medievales y también tienes cierta experiencia práctica. Puedes interpretar textos alquímicos y comprendes los diversos símbolos y claves utilizados por los alquimistas incluso cuando los encuentras en un texto no alquímico.

Antropología: Has estudiado el fenómeno humano de la sociedad en muchas de sus formas y comprendes sus normas y estructuras básicas a nivel teórico. También tienes ciertos conocimientos prácticos sobre una o más sociedades preindustriales contemporáneas.

Arqueología: Has estudiado los restos del pasado y los procesos mediante los cuales se conservan y descubren. Puedes interpretar restos arqueológicos e identificar el origen probable de objetos antiguos; también sabes bastante de una o más culturas.

Arquitectura: Estas instruido en el diseño de edificios, tanto desde un punto de vista funcional como del estético. Puedes juzgar donde están los elementos sustentantes de un edificio e interpretar planos de edificación. Sabes por instinto donde están los lugares más seguros en caso de explosión o terremoto.

Astrología: Sabes recopilar e interpretar un horóscopo. Si te dan fecha y hora (y, de acuerdo con algunos sistemas, el lugar) del nacimiento de una persona y un conjunto de predicciones sobre la línea probable de su vida. El que realmente te creas estas revelaciones es cuestión de gusto personal, pero puedes presentarlas de una forma convincente y agradable a aquellos que sí cree.

Astronomía: Estudias el firmamento y su movimiento desde un punto de vista científico, no místico. Puedes identificar la mayoría de las constelaciones, manejar un telescopio astronómico, predecir manchas solares, eclipses y cometas e identificar la mayoría de los fenómenos celestes.

Biología: Sabes mucho de la naturaleza de la vida, las formas que adopta y la forma de actuar de los organismos vivos. Tienes bastante probabilidad de identificar una planta o criatura, incluso a partir de un fragmento. Debes adquirir al menos 1 en Ciencia antes de poder adquirir este conocimiento.

Burocracia: Representa la habilidad para conseguir lo que quieres del “sistema”, ya sea mediante el papeleo, llamadas telefónicas o sobornos. Es útil para manipular funcionarios, navegar por el sistema político o incluso operar una burocracia de diseño propio

Ciencia Militar / Estrategia: Estas familiarizado con las técnicas necesarias para dirigir una campaña militar. Tu conocimiento abarca todas las variedades bélicas, desde la táctica para dirigir a 10 hombres hasta la estrategia a gran escala necesaria para dirigir ejércitos enteros. Sabes la mejor manera de desplegar tus fuerzas, cortar las líneas de suministros y capturar territorio vital

Conocimiento del Clan: Dispones de una información de un clan particular de vampiros por lo general el tuyo propio (pero no siempre). Conoces las costumbres del clan sus rituales y secretos y puedes aprovecharte de ese conocimiento. No obstante, si el conocimiento es de otro clan, a los miembros del clan en cuestión puede no gustarles que un extraño cuente con esa información privilegiada, y pueden actuar para tapar cualquier filtración en su seguridad. **Nota** este conocimiento sólo garantiza información acerca de un clan en particular. El Conocimiento de Clan debe adquirirse por separado para cada clan.

Conocimiento de las Disciplinas: Este es un conocimiento de humanos, generalmente Ghouls, permite conocer los límites de las disciplinas, generalizar sobre los poderes de los vampiros, saber si alguien puede estar bajo algún poder...

Conocimiento de Runas: Las runas son un lenguaje secreto y un poder oculto. La mayoría de los hombres son capaces de garabatear unas letras, pero el auténtico conocimiento de las runas requiere gran sabiduría. Para un sabio rúnico, los caracteres de las runas se traducen en magia, arte y control.

Cosmología: Tienes un conocimiento funcional del mundo de los espíritus, desde sus diversos Reinos hasta la política de las Estirpes Umbrales. Estas familiarizado con la política de los Celestes y la configuración de la Umbra media. Para aprender este conocimiento debe conocerse la Umbra, bien pudiendo viajar a ella o contando con alguien que pueda y te explique estas cosas es muy difícil de adquirir

Contabilidad: Sabes establecer y mantener cuentas según el modelo convencional y aprobado comercialmente. También puedes interpretar los balances y encontrar errores trucos y desfalcos.

Criminología: Has estudiado la naturaleza del crimen; cuándo, dónde, cómo y por qué se comete, la naturaleza de la mente criminal y la historia de casos famosos. Eres un experto en el crimen, en todo lo relacionado con él y el cumplimiento de la ley

Criptografía: Tienes habilidad para confeccionar e interpretar códigos y claves. Puedes construir una clave que sólo podrán descifrar alguien que consiga tantos éxitos como puntos tengas en Criptografía. También puedes descifrar un código, tirando este conocimiento a una DIF asignada por el Narrador dependiendo de la complejidad del código.

Batu

Cultura de la Camarilla: Conoces información sobre la Camarilla. Sabes quienes son muchos de los príncipes, quienes son muchos de los gobernantes reales, detalles sobre la Mascarada, historia, leyendas y propaganda de la Camarilla.

Cultura de las Cloacas: Sabes bastante de las alcantarillas en general y mucho del sistema de alcantarillado de tu propia ciudad. Esto es valioso, ya que te permite saber que túneles tomar para llegar a donde quieres ir. Sabes donde están los refugios de los Nosferatu y sabes dónde se reúnen los Giovanni de la ciudad. Puede que conozcas a otras criaturas de las cloacas. Puedes sobrevivir sin peligro de forma indefinida en las cloacas si te hace falta. También tienes suficiente conocimiento general como para orientarte por alcantarillas desconocidas y salir a la superficie cerca de tu destino.

Cultura del Espionaje: Tienes un conocimiento general de la comunidad de las operaciones de inteligencia. Te permite estar al tanto de los principios rectores de tales organizaciones, y predecir cómo se comportarán en una situación dada. En los niveles más altos tienes acceso a algunos secretos

Cultura de los Espíritus: Conoces el mundo espiritual y su estructura y formas. Aunque no necesariamente tendrás la capacidad de viajar astralmente, comprendes como funciona el proceso. El mundo de los fantasmas también te es conocido aunque en menor grado.

Cultura de la Estirpe: Este conocimiento no puede cogerse durante la creación del personaje. Refleja el conocimiento de un personaje de los grandes secretos de la Estirpe: la Yihad, la Gehena, los Antidiluvianos, los Matusalenes, el Inconnu y el libro de NOD. Este conocimiento sólo puede subirse cuando lo indique el Narrador.

Cultura de las Hadas: Posees información acerca de las Hadas Benéficas y Maléficas y sabes algo de su gran reino: Arcadia. Como los Vástagos son incapaces de viajar a este mundo, la mayor parte de lo que sabes es de oídas y por tanto difícil de verificar.

Cultura del Hampa: Conoces las políticas y figuras del crimen organizado dentro de tu ciudad. Comprendes el funcionamiento del sistema, a quién hay que pagar, qué brazas hay que retorcer y quién se merece unos zapatos de cemento. Este Conocimiento incluye a miembros de todas las organizaciones criminales, étnicas o no, incluyendo la mafia, la yakuza y las bandas callejeras

Cultura de la Iglesia: Conoces los verdaderos entresijos del funcionamiento de la Iglesia: quién es el jefe de quién, a quién evitar, quién disfruta de los favores, y como poner la oreja. Si no estás en los círculos del poder, por lo menos sabes donde están.

Cultura de la Inquisición: Conoces la historia de los cazadores de brujas, desde los primeros días hasta la actualidad. Estás muy versado en materias de liderazgo, así como en sus actividades, historia y creencia

Cultura Local: Estas familiarizado con una zona (generalmente tu ciudad) y sabes bastante de su estructura, historia, geografía y política de los mortales. Este conocimiento no incluye los asuntos de la Estirpe.

Cultura de los Lupinos: Posees información relativa a los hombres lobo, que comen, cuándo se reúnen y sus puntos fuertes y débiles. Puedes usar este conocimiento para descubrir la mejor forma de combatir con ellos o como alcanzar la paz entre sus tribus y tú.

Cultura de los Magos: Tienes conocimientos de las tradiciones de la magia y la brujería. Conoces las órdenes antiguas de los magos: sus cábalas, cofradías y rituales secretos, y lo que es más importante: también estas informado de sus homólogos actuales.

Cultura de la Mano Negra: Conoces información de la Mano Negra que puede o no ser cierta, puesto que fuera de la organización se sabe muy poco. Has oído rumores y leyendas sobre la historia, estrategias, intriga y rituales de la Mano. Además, puedes ser capaz de reconocer a numerosos agentes de la Mano dentro de tu ciudad y la zona circundante. Sólo puede ser adquirido por Sabbat

Cultura del Sabbat: Conoces información que sólo está al alcance de miembros del Sabbat. Si no eres Sabbat y posees este conocimiento, más te vale guardarlo en secreto. Si el Sabbat se enterase, tu esperanza de vida caería en picado. Conoces la historia del Sabbat, sus leyendas, tácticas y estrategias. Si no se es del Sabbat es casi imposible tener más de 1 o 2 círculo

Cultura del Wyrn: Este Conocimiento es muy peligroso, a cada fragmento de información que se consigue, se expone a la destrucción o a la corrupción.

Documentación: Eres muy hábil al encontrar información de fuentes convencionales. Con tiempo y una biblioteca, puedes reunir el total del conocimiento humano sobre casi cualquier tema. En 2ª ed. es una Técnica

Economía: Es el estudio de como se mueve el dinero y de sus efectos. Puedes predecir, con cierta precisión, las tendencias y pautas financieras, aventajando a otros en asuntos de inversiones. Estas al corriente de los efectos de los Vástagos sobre los mercados mundiales, y puedes estimas que repercusiones pueden tener las interferencias Vampíricas en industrias o naciones enteras. En conjunción con Cultura Local puedes determinar el origen y el destino de cada céntimo de la ciudad.

Batu

Electrónica: Estas familiarizado con la construcción y manejo de dispositivos electrónicos. Puedes identificar la función de un dispositivo electrónico desconocido y diagnosticar y reparar un dispositivo averiado o que funcione defectuosamente, si tienes el tiempo y el equipo necesario. Ten en cuenta que no es lo mismo un dispositivo electrónico que un dispositivo mecánico movido por electricidad, un secador es mecánico, una radio electrónica.

Enigmas: Este rasgo es un reflejo de tu talento para los acertijos y las ilusiones, te ayuda a resolver rompecabezas, comprender koans, descifrar significados ocultos...

Escrituras: Has estudiado mucho las escrituras religiosas; según tus inclinaciones particulares puedes haberlas estudiado en su contexto histórico, o como revelaciones divinas.

Etología: Sabes cuando y dónde encontrar ciertos animales, cómo observarlos sin provocar que huyan o ataquen y cómo reaccionan a ciertas cosas. Leyendo los signos naturales, puedes prever donde habrá un depredador u otra amenaza en una zona y puedes interpretar el estado de ánimo de un animal a través de su conducta.

Física: Has estudiado la ciencia de la materia, su composición y comportamiento. Puedes calcular masas y velocidades sin siquiera pensarlo, tienes nociones de por qué el universo es como es y puede incluso que comprendas la Teoría de la Relatividad. Puedes comprender e interpretar datos físicos, las notas de otros físicos y el equipo experimental o de laboratorio. Debes tener al menos 1 en Ciencias para poder tenerlo

Geografía: Posees un amplio conocimiento de muchas tierras y sus gentes obtenidos gracias a tus viajes o estudios. Conoces la disposición del territorio, las costumbres de sus habitantes y su organización política, aunque no su idioma a menos que lo adquieras por Lingüística

Geología: Sabes algo de la física y química de la roca, la formación de accidentes geográficos y otros temas relacionados. Puedes identificar el tipo y el origen probable de una piedra; valorar si es el lugar adecuado para buscar petróleo, metales preciosos y gemas; e identificar y refinar menas. Debes tener al menos 1 en Ciencias para poder tenerlo.

Heráldica: Has estudiado el arte y lenguaje de la heráldica y puedes interpretar una divisa heráldica como un escudo de armas o un mon japonés. También puedes diseñar una nueva divisa, de tal manera que las autoridades dirigentes de la heráldica la encontrasen aceptable. El éxito en heráldica confiere una pequeña cantidad de información sobre la familia u organización a la que pertenece.

Historia: Estas familiarizado con la sucesión de acontecimientos mortales e inmortales. Puedes ubicar sucesos en un contexto histórico, e incluso detectar la influencia de la Estirpe en el transcurso de la historia mortal. Tu pericia puede permitirte descubrir pruebas de actividad vampírica, desde lugares de descanso de antiguos a la participación de ciertos individuos en acontecimientos pasados.

Historia del Arte: Mirando una obra de arte, tienes una razonable posibilidad de identificar su lugar y periodo de origen y, en la mayoría de los casos, puedes nombrar al artista sin buscar la firma. También tienes una idea aproximada del precio actual de la obra en el mercado.

Historia Eclesiástica: Conoces la Historia de la Iglesia desde sus orígenes hasta los tiempos modernos. Comprendes la historia en el contexto de la historia seglar, política intelectual. Eclesiástico puede referirse a cualquier religión (islamismo, budismo judaísmo...) no tiene porque ser cristiana, pero debe adquirirse por separado cada religión

Ingeniería: Puedes comprender, diseñar, y diagnosticar fallos mecánicos de todo tipo. Puede que no sea capaz de construirlos y diseñarlos pero puedes diseñar un conjunto de planos a partir de los cuales un mecánico experto podría construir casi cualquier cosa desde un tostador a un avión a reacción.

Koldunismo: Mide la familiaridad del Tzimisce con las filosofías del animismo del este de Europa. Cada nivel proporciona además una mejor comprensión de esta magia espiritual y de la manipulación de los elementos que se encuentren en la naturaleza. Sólo los Tzimisce pueden adquirir este Conocimiento

Leyes (Sharai'a (islámica)): Con este conocimiento se sabe que está permitido y que no en la ley, y cuales son los castigos para las infracciones. En el mundo islámico la ley esta vinculada a la religión y el vínculo es tan grande que comprender la una confiere algo de conocimiento en la otra. Se supone que un personaje con Leyes tiene una puntuación de Teología (Islám) dos puntos menor a su puntuación en esta sin necesidad de coste de experiencia y viceversa

Leyes (Vikingas): Conoces los complicados pormenores de los litigios, incluyendo como celebrar los juicios, nombrar a los testigos, como evaluar y presionar para recibir las indemnizaciones, cuando demandar a alguien, como encontrar a un abogado y conseguir sus servicios por una suma razonable. También se ocupa de la comprensión sobre el funcionamiento del thing, como rodearse de partidarios y cuál es la mejor forma de hablar en la thing.

Literatura: Tienes conocimientos sobre la literatura de una o más naciones o periodos históricos y sabes algo de su estilo y estructuras generales de la literatura. Puedes encontrar una cita ingeniosa y apropiada o identificarla si la ves.

Batu

Matemáticas: Has estudiado la ciencia de los números, eres capaz de efectuar cálculos complejos y comprender conceptos matemáticos más allá de la matemática básica. Si te dan parte o la totalidad de un cálculo, probablemente podrás descifrar de lo que se trataba de conseguir.

Medicina Legal: Estas instruido para reconocer e investigar pistas físicas. Puedes examinar la escena de un crimen, por ejemplo, y averiguar la raza, sexo, complexión, color de pelo, tipo de ropa y probable clase social de cualquiera que estuviese allí en los últimos tres o cuatro días. Puedes examinar un cadáver y descubrir la causa y las circunstancias probables de su muerte.

Metalurgia: Conoces propiedades y comportamiento de metales y aleaciones. Con el tiempo y equipo necesarios, puedes identificar casi cualquier metal o aleación a partir de una muestra. Conoces los puntos de fusión, límites elásticos y otras características de la mayoría de los metales y aleaciones habituales. Debes tener al menos 1 en Ciencias para poder tenerlo.

Meteorología: Puedes saber si va a llover esta tarde, esta noche o mañana; que probabilidad hay de que nieve; o si el cielo estará nublado o despejado durante los próximos días. Puedes predecir cuales serán las temperaturas máxima y mínima del día y otros datos.

Piratería Informática: Puedes usar tu ordenador para introducir tu presencia virtual en los sistemas ajenos. Con este conocimiento, puedes reventar seguridad informática y algunas formas de cifrado, y realizar hazañas de piratería de datos y sabotaje que se ganarían la aprobación de otros piratas y una orden de detención del FBI. Lo mejor de todo es que puedes hacerlo mientras cubre tus pasos.

Psicología: Cuentas con conocimientos tanto prácticos como teóricos. Estas familiarizado con los enfoques psicológicos, las técnicas de asistencia psicológica, y puedes hacer una diagnosis de la disfunción de un sujeto con el tiempo suficiente para observarle.

Química: Has estudiado la naturaleza de las sustancias y sus interacciones y sabes como preparar diversos compuestos químicos. También sabes como manipular diversas sustancias peligrosas. Debes tener al menos 1 en Ciencias para poder tenerlo.

Rituales Has aprendido algunas intrincadas ceremonias y ritos. Este conocimiento es esencial para el uso de cualquier rito

Sabiduría Cainita: Has recibido algún conocimiento del pasado de los Cainitas, esto puede ayudarte a predecir sus acciones o comprender sus motivos. Puedes estar familiarizado con parte de la historia vampírica local, tener idea de las actividades reciente, los linajes, las tradiciones de un clan. Este conocimiento esta pensado para humanos o Ghouls

***Sabiduría Popular:** Tienes conocimientos comunes de los campesinos, lo que se conocería por supersticiones o folklore. Puede que no conozcas las costumbre de los seres sobrenaturales, pero sabes que simples objetos tienen poder sobre ellos (agua bendita, plata para los lupinos, hierro para hadas...). Conoces remedios naturales, recetas típicas... El folklore cambia de un lugar a otro y puede no servir de ciertos territorios a otros. Probablemente la información contenga algo de verdad, pero gran parte será falso. La proporción entre verdad y ficción debe estar alrededor de 20 / 80, dependiendo del narrador y del personaje

Secretos de la Ciudad: Este conocimiento no se puede adquirir durante la creación del personaje, sino que el Narrador lo va otorgando. Representa el conocimiento del personaje de una ciudad concreta; quién es quién, quién tiene el poder, cómo se relacionan los vampiros de la ciudad y que sucede. En la mayoría de los Nocturnos te viene la tabla. A diferencia de los otros conocimientos este se mide por letras y por + y -. Los rangos son E -, E, E +, D -, D, D +, ..., A -, A, A+

***Senescal:** Te permite llevar los libros de contabilidad y el inventario de la despensa y bodega, dirigir sirvientes, entretener a los invitados, mantener la casa y las tierras en buen estado y en general que la casa/ mansión/ castillo/ abadía/ catedral... funcione correctamente

Teología: Conocimiento de una o varias religiones, da conocimientos de los ritos, creencias, historia...

Toxicología/Venenos: Tienes conocimientos prácticos de venenos, sus efectos y sus antídotos. Puedes analizar un veneno y determinar su origen y puedes preparar un veneno o antídoto si tienes tiempo y equipo. Debes tener 1 punto en Biología, Química o en Ciencias.

Los Conocimientos marcados con asteriscos son primarios en Edad Oscura