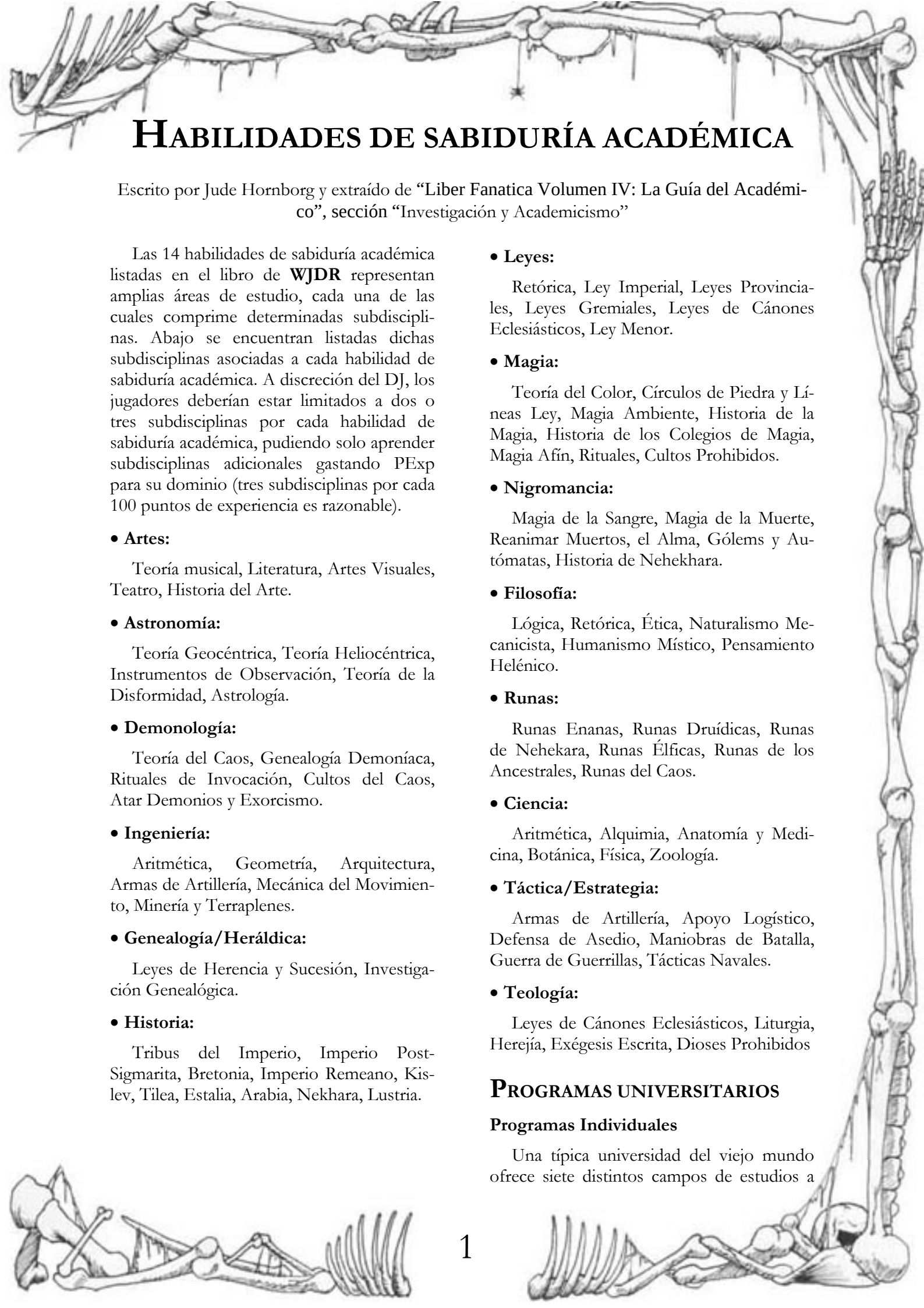




HABILIDADES DE SABIDURÍA ACADÉMICA

Escrito por Jude Hornborg y extraído de “Liber Fanatica Volumen IV: La Guía del Académico”, sección “Investigación y Academicismo”

Las 14 habilidades de sabiduría académica listadas en el libro de **WJDR** representan amplias áreas de estudio, cada una de las cuales comprime determinadas subdisciplinas. Abajo se encuentran listadas dichas subdisciplinas asociadas a cada habilidad de sabiduría académica. A discreción del DJ, los jugadores deberían estar limitados a dos o tres subdisciplinas por cada habilidad de sabiduría académica, pudiendo solo aprender subdisciplinas adicionales gastando PExp para su dominio (tres subdisciplinas por cada 100 puntos de experiencia es razonable).

- **Artes:**

Teoría musical, Literatura, Artes Visuales, Teatro, Historia del Arte.

- **Astronomía:**

Teoría Geocéntrica, Teoría Heliocéntrica, Instrumentos de Observación, Teoría de la Disformidad, Astrología.

- **Demonología:**

Teoría del Caos, Genealogía Demoníaca, Rituales de Invocación, Cultos del Caos, Atar Demonios y Exorcismo.

- **Ingeniería:**

Aritmética, Geometría, Arquitectura, Armas de Artillería, Mecánica del Movimiento, Minería y Terraplenes.

- **Genealogía/Heráldica:**

Leyes de Herencia y Sucesión, Investigación Genealógica.

- **Historia:**

Tribus del Imperio, Imperio Post-Sigmarita, Bretonia, Imperio Remeano, Kislev, Tilea, Estalia, Arabia, Nekhara, Lustria.

- **Leyes:**

Retórica, Ley Imperial, Leyes Provinciales, Leyes Gremiales, Leyes de Cánones Eclesiásticos, Ley Menor.

- **Magia:**

Teoría del Color, Círculos de Piedra y Líneas Ley, Magia Ambiente, Historia de la Magia, Historia de los Colegios de Magia, Magia Afín, Rituales, Cultos Prohibidos.

- **Nigromancia:**

Magia de la Sangre, Magia de la Muerte, Reanimar Muertos, el Alma, Gólems y Autómatas, Historia de Nehekara.

- **Filosofía:**

Lógica, Retórica, Ética, Naturalismo Mecanicista, Humanismo Místico, Pensamiento Helénico.

- **Runas:**

Runas Enanas, Runas Druídicas, Runas de Nehekara, Runas Élficas, Runas de los Ancestrales, Runas del Caos.

- **Ciencia:**

Aritmética, Alquimia, Anatomía y Medicina, Botánica, Física, Zoología.

- **Táctica/Estrategia:**

Armas de Artillería, Apoyo Logístico, Defensa de Asedio, Maniobras de Batalla, Guerra de Guerrillas, Tácticas Navales.

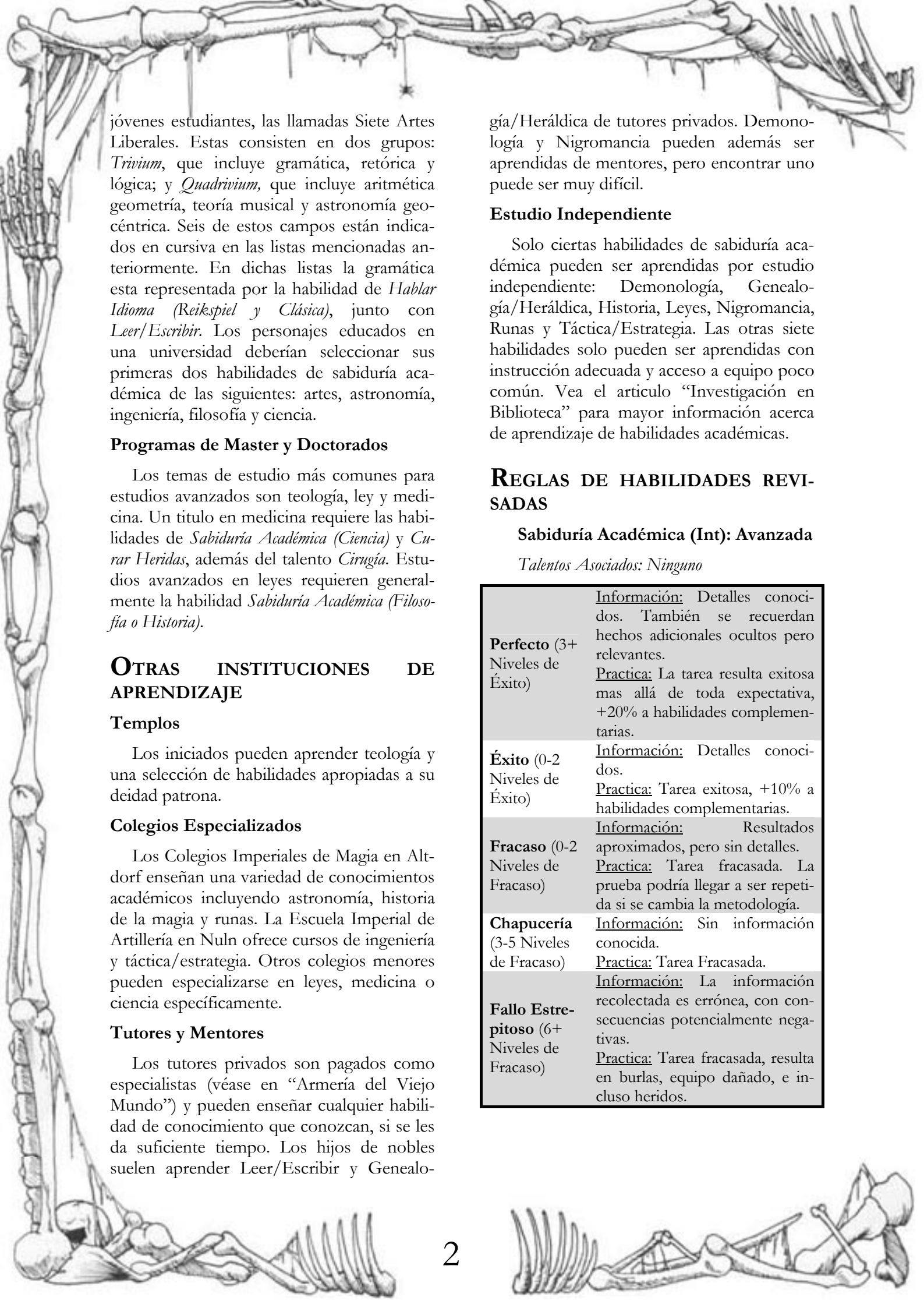
- **Teología:**

Leyes de Cánones Eclesiásticos, Liturgia, Herejía, Exégesis Escrita, Dioses Prohibidos

PROGRAMAS UNIVERSITARIOS

Programas Individuales

Una típica universidad del viejo mundo ofrece siete distintos campos de estudios a



jóvenes estudiantes, las llamadas Siete Artes Liberales. Estas consisten en dos grupos: *Trivium*, que incluye gramática, retórica y lógica; y *Quadrivium*, que incluye aritmética, geometría, teoría musical y astronomía geocéntrica. Seis de estos campos están indicados en cursiva en las listas mencionadas anteriormente. En dichas listas la gramática esta representada por la habilidad de *Hablar Idioma* (*Reikspiel* y *Clásica*), junto con *Leer/Escribir*. Los personajes educados en una universidad deberían seleccionar sus primeras dos habilidades de sabiduría académica de las siguientes: artes, astronomía, ingeniería, filosofía y ciencia.

Programas de Master y Doctorados

Los temas de estudio más comunes para estudios avanzados son teología, ley y medicina. Un titulo en medicina requiere las habilidades de *Sabiduría Académica (Ciencia)* y *Curar Heridas*, además del talento *Cirugía*. Estudios avanzados en leyes requieren generalmente la habilidad *Sabiduría Académica (Filosofía o Historia)*.

OTRAS INSTITUCIONES DE APRENDIZAJE

Templos

Los iniciados pueden aprender teología y una selección de habilidades apropiadas a su deidad patrona.

Colegios Especializados

Los Colegios Imperiales de Magia en Altdorf enseñan una variedad de conocimientos académicos incluyendo astronomía, historia de la magia y runas. La Escuela Imperial de Artillería en Nuln ofrece cursos de ingeniería y táctica/estrategia. Otros colegios menores pueden especializarse en leyes, medicina o ciencia específicamente.

Tutores y Mentores

Los tutores privados son pagados como especialistas (véase en “Armería del Viejo Mundo”) y pueden enseñar cualquier habilidad de conocimiento que conozcan, si se les da suficiente tiempo. Los hijos de nobles suelen aprender Leer/Escribir y Genealo-

gía/Heráldica de tutores privados. Demonología y Nigromancia pueden además ser aprendidas de mentores, pero encontrar uno puede ser muy difícil.

Estudio Independiente

Solo ciertas habilidades de sabiduría académica pueden ser aprendidas por estudio independiente: Demonología, Genealogía/Heráldica, Historia, Leyes, Nigromancia, Runas y Táctica/Estrategia. Las otras siete habilidades solo pueden ser aprendidas con instrucción adecuada y acceso a equipo poco común. Vea el artículo “Investigación en Biblioteca” para mayor información acerca de aprendizaje de habilidades académicas.

REGLAS DE HABILIDADES REVISADAS

Sabiduría Académica (Int): Avanzada

Talentos Asociados: Ninguno

Perfecto (3+ Niveles de Éxito)	<u>Información:</u> Detalles conocidos. También se recuerdan hechos adicionales ocultos pero relevantes. <u>Practica:</u> La tarea resulta exitosa mas allá de toda expectativa, +20% a habilidades complementarias.
Éxito (0-2 Niveles de Éxito)	<u>Información:</u> Detalles conocidos. <u>Practica:</u> Tarea exitosa, +10% a habilidades complementarias.
Fracaso (0-2 Niveles de Fracaso)	<u>Información:</u> Resultados aproximados, pero sin detalles. <u>Practica:</u> Tarea fracasada. La prueba podría llegar a ser repetida si se cambia la metodología.
Chapucería (3-5 Niveles de Fracaso)	<u>Información:</u> Sin información conocida. <u>Practica:</u> Tarea Fracasada.
Fallo Estrepitoso (6+ Niveles de Fracaso)	<u>Información:</u> La información recolectada es errónea, con consecuencias potencialmente negativas. <u>Practica:</u> Tarea fracasada, resulta en burlas, equipo dañado, e incluso heridos.

Obtener Información

Las pruebas de Sabiduría Académica pueden ser llevadas a cabo por jugadores para obtener información del DJ.

Aplicaciones Prácticas

Muchas habilidades de Sabiduría Académica (Ciencia o Ingeniería, por ejemplo) pueden ser utilizadas para realizar experimentos, escribir tratados o complementar otras pruebas de habilidad (Comercio, Carisma, etcétera).

FICHA TÉCNICA

Autor: Jude Hornborg

Traducido para el “Eslizón Traductor” por: Alejandro II

Revisado y Maquetado por:
Ėlemmir

Artículo Descargado desde: Igarol

Borde de Página: Juan Farana

Eslizón Traductor dibujado por:
Nelson Duharte

