

Navegar — Se usa en todas las maniobras con embarcaciones de vela o remos (por ejemplo, remar, izar y arriar velas, etc.)

Primeros Auxilios — Esta bonificación se emplea para aplicar tratamientos o auxilio de emergencia, tratando de detener o ralentizar que alguien se desangre o que empeore una herida. Véase el Apartado 17.0 (pág. 74-75).

Señales — Se usa en cualquier forma de comunicación por medio de señales (por ejemplo, semáforos, lenguaje de signos, señales de humo).

GRUPOS DE HABILIDADES SECUNDARIAS

Cada Grupo de Habilidades Secundarias es un conjunto de habilidades relacionadas que tienen la misma bonificación por característica, tipo de habilidad (esto es, MM o ME), y categoría de habilidad relacionada. Sin embargo, cada habilidad incluida dentro de un grupo ha de desarrollarse por separado.

HABILIDADES ARTÍSTICAS

Estas bonificaciones se usan a la hora de abordar tareas creativas, como la pintura, la escultura, la improvisación poética, contar cuentos, bailar, tocar un instrumento, cantar, etc.

HABILIDADES ATLÉTICAS

Estas bonificaciones se emplean para llevar a cabo actividades atléticas especializadas: esquiar, patinar, hacer sur, Esprintar, hacer rapen, hacer juegos malabares, saltar, saltar con pértiga, andar con zancos, hacer funambulismo, etc.

HABILIDADES DE TRABAJO

Estas bonificaciones se usan para realizar labores artesanales y trabajar con madera, piedra, metal, cuero, etc. Estas bonificaciones se emplean para la construcción y reparación de equipo hecho a partir del material pertinente. También se puede desarrollar una habilidad de trabajo para un producto específico que esté hecho de varios materiales diferentes. Por ejemplo:

Hacer flechas — Se usa para hacer una flecha de madera, metal, papel y/o plumas disponibles.

Construir trampas — Se usa para construir trampas a partir de lo que se tenga a mano. Esta bonificación se resta de las tiradas de percepción (ver sección 2.32 realizadas para descubrir una trampa construida usando esta habilidad.

HABILIDADES DE INFLUENCIA

Se emplean para impresionar, divertir o manipular a individuos o grupos. Habilidades sugeridas: oratoria, diplomacia, seducción, comerciar, interrogar, liderazgo, soborno y burocracia.

HABILIDADES DE CONOCIMIENTO

Reflejan el saber de un personaje. La variedad de habilidades de conocimiento diferentes es infinita. Por ejemplo: botánica, zoología, conocimiento de criaturas especiales, historia, geografía, estrategia, historia de una raza/cultura (una habilidad diferente por cada raza/cultura), religión, física, matemáticas, etc.

TABLA DE HABILIDADES SECUNDARIAS

Habilidad	Bonif. por carac.	Tipo de habilidad empleada	Categorías de habilidad relacionadas *
Acrobacia	AGI	MM	General, MM
Actuar	PRE	ME	General, Subterfugio
Act. con animales	PRE	ME	General
Evaluar	INT	ME	General
Navegar	I	ME, MM	General, MM
Conoc. de las cuevas	INT	ME, MM	General
Contorsionismo	AGI	MM	General, MM
Cocinar	I	ME	General
Primeros auxilios	INT	ME	General
Forrajear	I	ME	Cualquier categoría
Jugar	I	ME	General, Subterfugio
Meditación	PRE	ME	General, Mágica
Cordelería	INT	ME	General
Señales	INT	ME	General
Conoc. de los cielos	I	ME	Cualquier categoría
Maña	PRE	ME	Subterfugio
Grupo de habilidades secundarias †			
Habilidades artísticas	I	ME	General, Mágica
Habilidades atléticas	AGI	MM	General, MM
Habilidades de trabajo	AGI	ME	General, Armas
Habs. de influencia	PRE	ME	General, Subterfugio, Idiomas
Habs. de conocimiento	INT	ME	Cualquier categoría

* — MM = Categoría de habilidades de movimiento y maniobra

† — Cada Grupo de Habilidades Secundarias es un conjunto de habilidades relacionadas que tienen la misma bonificación por característica, tipo de habilidad (esto es, MM o ME), y categoría de habilidad relacionada. Si embargo, cada habilidad de un grupo debe desarrollarse por separado.

