

Pericia	Grupo*	Ranuras	Característica	Modificador
Adiestramiento animal	Gen	1	Sab	0
Adivinación	Bri	2	Car	2
Administración	Gen	1	Int	0
Adobe	Gen	1	Fue	0
Agricultura	Gen	1	Int	0
Agricultura flotante	Gen	2	Fue	0
Albañilería	Gen	1	Fue	-2
Alquimia	Mago	3	Int	-3
Alteración sensorial	Mago	2	Int	-2
Análisis de sonido	Gen	1	Sab	0
Anatomía	Sac	1	Int	0
Arena actuando	Luc	1	Car	-1
Aritmética	Hec	1	Int	0
Armería	Luc	3	Int	-3
Armería, Crudo	Luc	1	Sab	-3
Armero	Luc	2	Int	-2
Arnés subconsciente	Psi	2	Sab	-1
Artes Marciales	Gen	1	Des	0
Aseo	Bri	2	Des	0
Astrología	Sac	2	Int	0
Astronomía	Sac	2	Int	0
Auriga	Luc	1	Des	2
Aviones Lore	Sac	2	Int	-3
Baile	Gen	1	Des	0
Bebiendo	Gen	1	Con	0
Botánica	Sac	1	Int	-1
Bowyer / Fletcher	Luc	1	Des	-1
Burlarse	Luc	1	Sab	0
Burocracia	Sac	1	Car	-2
Caida libre	Gen	1	Des	-2
Caligrafía	Sac	1	Des	-1
Caminar por la cuerda floja	Bri	1	Des	0
Camuflaje	Bri	1	Sab	0
Canoa	Gen	1	Sab	2
Canotaje	Gen	1	Des	0
Cantando	Gen	1	Car	2
Cargador de armas, Ballista	Luc	1	N / A	N / A
Cargador de armas, Catapulta	Luc	1	N / A	N / A
Cargador de armas, Jettison	Luc	1	N / A	N / A
Carpintería	Gen	1	Fue	0
Carpintería, Spelljamming	Gen	1	Fue	0
Carpintero	Gen	1	Int	-2
Carpintero de barcos	Gen	1	Des	1
Cartografía	Gen	1	Int	-2
Caza	Bri	1	Sab	-1
cerámica	Gen	1	Des	-2
Cerrajería	Bri	1	Des	0
Cetrería	Gen	1	Sab	-1
Cicatrización	Sac	2	Sab	-2
Ciencia	Sac	1	Int	-1
Cobbling	Gen	1	Des	0
Cocina Medicinal	Sac	2	Sab	-2
Cocina Saludable	Sac	2	Sab	0
Cocinando	Gen	1	Int	0
Combate de gravedad cero	Sac	1	Int	-2
Comiendo	Gen	1	Con	0
Conciencia	Bri	2	Sab	0
Conocimiento animal	Luc	1	Int	0
Conocimiento del camino	Hec	2	Int	-2
Conocimiento del inframundo	Sac	1	Sab	-3
Conocimiento espiritual	Sac	2	Car	-4
Conocimiento no muerto	Hec	1	Sab	0
Conocimiento psiónico	Psi	1	Int	1
Control de fuego	Gen	1	Sab	0
Control de plagas	Bri	1	Sab	0
Corriendo	Luc	1	Con	-6
Corte de gemas	Bri	2	Des	-2
Costura	Gen	1	Int	-1
Costurera / Sastre	Gen	1	Des	-1
Creación de un reloj	Hec	2	Des	0
Curación veterinaria	Sac	1	Sab	-3
Debate	Gen	1	Int	0
Defensa psíquica	Gen	2	Sab	-2

Destreza espacial	Gen	1	Des	1
Detección psiónica	Gen	1	Sab	-2
Diplomacia	Gen	1	Car	0
Duelo hechicero	Hec	2	Int	-1
Elaboración de lentes	Hec	2	Int	-3
Elaboración de queso	Gen	1	Int	0
Encontrar agua	Gen	1	Int	0
Enfoque de cristal	Psi	1	Sab	-1
Enfoque meditativo	Psi	1	Sab	1
Enseñando	Gen	1	Car	-1
Equitación, Aerotransportado	Gen	2	Sab	-2
Equitación, basado en el mar	Gen	2	Des	-2
Equitación, basado en tierra	Gen	1	Sab	3
Equitación, Especialización en caballos	Bri	2	Sab	4
Equitación, Especialización en camellos	Bri	2	Sab	4
Especializacion en Estilo#	Gen	2	N / A	N / A
Espeleología	Luc	1	Int	-2
Establecer trampas	Bri	1	Des	-1
Etiqueta	Gen	1	Car	0
Etiqueta de soborno	Gen	1	Sab	-1
Fabricación de cerveza	Gen	1	Int	0
Falsificación	Bri	1	Des	-1
Fastidiar	Bri	1	Car	-1
Formando el caos	Gen	1	Sab	0
Forrajeando	Bri	1	Int	-2
Fuego	Gen	1	Sab	-1
Fundición	Gen	1	Int	0
Fundición de oro	Gen	1	Int	-1
Genie Lore	Sac	1	Int	0
Geología	Gen	2	Int	-1
Gobernación	Gen	2	Car	0
Habilidad artistica	Gen	1	Sab	0
Hablar rápido	Bri	1	Car	Especial
Hechizo	Sac	1	Int	-2
Heráldica	Gen	1	Int	0
Heráldica, Espacio	Gen	1	Int	0
Herboristería	Sac	2	Int	-2
Herrería	Gen	1	Fue	0
Hipnosis	Psi	1	Car	-2
Historia antigua	Sac	1	Int	-1
Historia de Spelljamming	Sac	1	Int	-1
Historia local	Sac	1	Car	0
Identificación de debilidades	Luc	2	Sab	-2
Idiomas, Antiguo	Sac	1	Int	0
Idiomas, Moderno	Gen	1	Int	0
Improvisación de armas	Luc	1	Sab	-1
Ingenieria	Sac	2	Int	-3
Instrumento de artesanía	Gen	2	Des	-2
Instrumento musical	Sac	1	Des	-1
Intimidación	Bri	1	Car	0
Jardinería	Gen	1	Int	-1
Juego de azar	Bri	1	Car	0
Juego de pelota	Gen	2	Especial	0
Labios de lectura	Bri	2	Int	-2
Lenguaje de señas	Gen	1	Int	2
Leyendo escribiendo	Sac	1	Int	1
Liderazgo	Gen	2	Car	-2
Lingüística	Gen	2	Int	1
Lucha a ciegas	Bri	2	N / A	N / A
Lucha cuerpo a cuerpo	Bri	2	Des	0
Lucha natural	Luc	2	Fue	1
Lucha salvaje	Luc	2	Con	0
Malabares	Bri	1	Des	-1
Manejo de animales	Gen	1	Sab	-1
Manejo del veneno	Bri	1	Sab	-2
Manipulación corporal	Hec	2	Des	-3
Manipulación de poder	Psi	2	Int	-4
Manipulación de velas	Gen	1	N / A	N / A
Marcado de senderos	Luc	1	Sab	0
Marinería	Gen	1	Des	1
Masaje	Luc	1	Des	0
Mediación	Gen	1	Car	-1
Mendicidad	Bri	1	Car	Especial

Metalurgia	Gen	1	Des	0
Mimetismo de voz	Bri	2	Car	Especial
Mimetismo psiónico	Sac	1	Int	-2
Minería	Gen	2	Sab	-3
Montañismo	Luc	1	N / A	N / A
Mosaico	Gen	1	Sab	0
Mostrar destreza con armas	Luc	1	Des	0
Multitud de trabajo	Gen	1	Car	2
Natación	Gen	1	Fue	0
Navegación	Sac	1	Int	-2
Navegación, Phlogiston	Sac	1	Int	-2
Navegación, Subterráneo	Gen	1	Int	0
Navegación, Wildspace	Sac	1	Int	-2
Necrología	Sac	1	Sab	0
Negociar	Gen	1	Sab	-2
Numerología	Hec	2	Int	0
Observación	Gen	1	Int	0
Obsidiana trabajando	Gen	2	Int	-1
Ocultación	Gen	2	Int	-1
Ocultamiento somático	Sac	1	Des	-1
Ocultarse	Bri	1	Car	-1
Optimización de armadura	Luc	1	Des	-2
Orientación	Gen	2	Sab	0
Paseo en barco	Gen	1	Sab	1
Pelea callejera	Luc	2	Des	0
Peletería	Gen	1	Int	0
Persuasión	Gen	1	Car	0
Pescar	Gen	1	Sab	-1
Planetología	Sac	2	Sab	0
Planologia	Sac	1	Int	0
Poesía	Gen	1	Int	-2
Portal Feel	Gen	2	Int	-5
Prestidigitación	Gen	1	Des	-1
Protección al calor	Gen	1	Int	-2
Psioncraft	Psi	1	Int	-2
Quitina	Gen	1	Sab	0
Reconocimiento de hongos	Gen	1	Int	3
Recopilación de información	Bri	1	Int	Especial
Recuperación de hechizos	Sac	2	Int	-5
Regateo	Gen	2	Sab	0
Rejuvenecimiento	Psi	1	Sab	-1
Religión	Sac	1	Sab	0
Resistencia	Bri	2	Con	0
Respiración lenta	Gen	1	Con	-5
Ruido de animales	Bri	1	Sab	-1
Runas enanas	Gen	1	Int	2
Saltar	Bri	1	Fue	0
Saqueo	Bri	1	Des	0
Seguimiento	Bri	2	Sab	0
Semáforo	Gen	1	Int	0
Sentido de dirección	Gen	1	Sab	1
Sentido de dirección plana	Gen	1	Sab	1
Sentido de distancia	Gen	1	Sab	0
Sentido de la calle	Bri	2	Car	0
Sentido de peligro	Gen	2	Sab	1
Sentido del tiempo	Gen	1	Sab	-1
Sentido plano	Gen	1	Sab	-1
Señales de senderos	Bri	1	Int	-1
Señalización	Gen	1	Int	-2
Silbidos / tarareos	Gen	1	Des	2
Spelljamming	Sac	2	Int	-2
Supervivencia	Bri	2	Int	0
Supervivencia plana	Gen	2	Int	-2
Supervivencia, Subterráneo	Bri	1	Int	0
Supervivencia, Wildspace	Bri	2	Sab	-3
Táctica	Luc	1	Int	-1
Tácticas defensivas	Gen	1	Sab	-2
Tasación	Bri	1	Int	0
Tatuajes	Gen	1	Des	0
Truco	Bri	1	Sab	-2
Trucos sucios	Luc	1	Sab	-2
Tumbling	Bri	1	Des	0
Uso de cuerda	Gen	1	Des	0

Ventriloquia	Bri	1	Int	-2
Vigilancia	Gen	1	Sab	1
Vinificación	Gen	1	Int	0

*Gen=General Luc=Luchador Hec=Hechicero Bri=Bribon Psi=Psionico Sac=Sacerdote

Casilla para Especializarse en un estilo de combate