

SAHAR YAK'MET

ALQUIMISTA **4**

ASCENDENCIA Humano (Suli)	BAGAJE Delincuente
JUGADOR Drou	ALINEAMIENTO -
IDIOMAS	
EDAD	EXPERIENCIA
VELOCIDAD 25 pies	PERCEPCIÓN +5

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

FUERZA	MODIFICADOR	DESTREZA	MODIFICADOR	CONSTITUCIÓN	MODIFICADOR
FUE 16	+3	DES 13	+1	CON 16	+3
INTELIGENCIA	MODIFICADOR	SABIDURÍA	MODIFICADOR	CARISMA	MODIFICADOR
INT 17	+3	SAB 8	-1	CAR 12	+1

HABILIDADES

ACROBACIAS	ARCANOS	ARTESANÍA
DES +1	INT +9 EN	INT +11 EX
ATLETISMO	DIPLOMACIA	ENGAÑO
FUE +9 EN	CAR +1	CAR +1
INTERPRETACIÓN	INTIMIDACIÓN	LATROCINIO
CAR +1	CAR +7 EN	DES +1
MEDICINA	NATURALEZA	OCULTISMO
SAB +5 EN	SAB -1	INT +9 EN
RELIGIÓN	SABER	SIGILO
SAB -1	INT +9 EN	DES +7 EN
SOCIEDAD	SUPERVIVENCIA	
INT +9 EN	SAB +5 EN	

ATAQUES

BRAZO PROSTETICO ➔ +9 a impactar. 1d6 +3 de daño Per (Ágil, Mano libre)

DEFENSAS

PUNTOS DE GOLPE	CLASE DE ARMADURA	ESCUDO
ACTUALES 52 MÁXIMOS	17 SIN ARMADURA	CA DUREZA PG (UR) / ACTUAL

TIRADAS DE SALVACIÓN

FORTALEZA	MODIFICADOR	REFLEJOS	MODIFICADOR	VOLUNTAD	MODIFICADOR
FOR EX +11		REF EX +9		VOL EN +5	

COMPETENCIAS CON EQUIPO

ENTRENADO Armadura ligera, Armas sencillas, Ataques sin arma, Defensa sin armadura, Bomba alquímica
EXPERTO
MAESTRO
LEGENDARIO

Tinacia



El Culto del Sol Hueco

APARIENCIA



HISTORIA DEL PERSONAJE

EQUIPO

117.2 oro
160 Oro por el grupo
83 de oro mas
30 balas
Laboratorio portatil

NOTAS

APTITUDES DE ASCENDENCIA

VISIÓN EN LA PENUMBRA Adquieres ****visión en la penumbra****, u obtienes ****visión en la oscuridad**** si tu ascendencia ya tiene visión en la penumbra.

RASGOS DE CLASE

ALQUIMIA Obtienes la dote Artesanía alquímica incluso si no cumples sus prerequisites, y las cuatro fórmulas alquímicas comunes de 1er nivel concedidas por dicha dote. Elaboras preparaciones alquímicas utilizando reactivos o la actividad Elaborar.

ALQUIMIA AVANZADA Durante tus preparativos diarios, después de crear nuevos reactivos infundidos, puedes gastar lotes de estos reactivos infundidos para crear sustancias alquímicas infundidas. No necesitas una prueba de Artesanía e ignoras el n^o de días requeridos.

LIBRO DE FÓRMULAS Un alquimista tiene meticulosamente anotadas las fórmulas de cada sustancia que puede crear. Contiene las fórmulas de dos sustancias químicas comunes de 1er nivel a tu elección. Cada vez que subes de nivel, puedes añadir a tu libro de fórmulas las de dos sustancias alquímicas comunes.

MUTAGENISTA Te centras en extrañas transformaciones mutagénicas que sacrifican un aspecto físico o psicológico de una criatura para reforzar otro. Empiezas con las fórmulas de dos de los siguientes mutágenos de 1er nivel en tu libro de fórmulas, además de las otras. Obtienes Retrospectiva mutagénica.

REACTIVOS INFUNDIDOS Cada día, durante tus preparativos diarios, obtienes tantos lotes de reactivos infundidos como tu nivel + tu modificador por Inteligencia. Puedes utilizar dichos reactivos, o bien para alquimia avanzada.

DOTES

ALQUIMIA RÁPIDA ➔ Elaboras una sola sustancia química de tu nivel o menor en alquimia avanzada, que está en tu libro de fórmulas, sin necesidad de gastar el coste unitario normal en reactivos alquímicos ni hacer una prueba de Artesanía. Tiene el rasgo infundido, pero solo dura hasta el inicio de tu siguiente turno.

ARTESANÍA ALQUÍMICA Puedes utilizar la actividad Artesanía para crear sustancias alquímicas. Cuando seleccionas esta dote, añades de inmediato las fórmulas de cuatro sustancias alquímicas comunes de 1er nivel a tu libro de fórmulas.

COCINAR Dominas la preparación de muchos tipos de comida y bebida. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Elaborar comida y bebida, incluyendo pociones. Si tienes nivel maestro en una de las habilidades requeridas, este bonificador aumenta a +2.

CONOCIMIENTO DUDOSO Cuando fallas o fallas críticamente una prueba de Recordar conocimiento utilizando cualquier habilidad, averiguas un fragmento de conocimiento verdadero y un fragmento de conocimiento erróneo, pero no tienes forma alguna de saber cuál es cuál.

DOTES

CONTRABANDISTA EXPERTO Cuando el DJ hace una prueba de Sigilo para saber si alguien ve un objeto pequeño que has ocultado, utiliza el número obtenido o 10 como resultado de tu tirada más tu modificador por Sigilo.

EMBELLECIMIENTO ELEMENTAL Puedes convocar una exhibición elemental inofensiva pero impresionante. Te vuelves entrenado en Intimidación. Si automáticamente te vuelves entrenado en Intimidación (por tu trasfondo o clase, por ejemplo), en su lugar te vuelves entrenado en una habilidad de tu elección. Cuando Atemorizas a un e...

FAMILIAR ALQUÍMICO Has utilizado la alquimia para crear vida, una criatura sencilla formada a partir de sustancias alquímicas, reactivos y un poco de tu propia sangre. Este familiar alquímico tiene la apariencia de una pequeña criatura de carne y hueso, aunque podría tener algunos aspectos poco usuales o distintivos.

MUTÁGENO REVIVIFICADOR Con una acción metabolizas un mutágeno que tiene los rasgos concentrar y manipular. Recuperas 1d6 Puntos de Golpe por cada 2 niveles de objeto del mutágeno pero al duración acaba de inmediato.

RECUPERACIÓN RÁPIDA Recuperas el doble de Puntos de Golpe debido al descanso. Cada vez que tienes éxito en una prueba de Fortaleza contra una enfermedad o veneno continuados, reduces en 2 su estado, o en 1 contra una enfermedad o veneno virulento. Cada éxito crítico reduce 3 en lugar de 2.

RESISTENCIA AL VENENO Una exposición repetida a los reactivos tóxicos ha fortificado tu cuerpo contra venenos de todo tipo. Obtienes una resistencia al veneno igual a la mitad de tu nivel, y un bonificador +1 por estatus a las tiradas de salvación contra venenos.

RETROSPECTIVA MUTAGÉNICA ➔ Experimentas un breve resurgimiento de un mutágeno. Elige uno que has consumido desde tus últimos preparativos diarios. Obtienes los efectos de dicho mutágeno durante 1 minuto.