NOMBRE PROVISIONAL

ALQUIMISTA 3

Tinacia
El Culto del Sol Hueco

ASCENDENCIA Humano (Suli)
BAGAJE Delincuente
JUGADOR Drou
ALINEAMIENTO -
IDIOMAS
EDAD
EXPERIENCIA
VELOCIDAD 25 pies
PERCEPCIÓN +4

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

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

HABILIDADES

ACROBACIAS	DES	+1	
ARCANOS	INT	+8	EN
ARTESANÍA	INT	+10	EX
ATLETISMO	FUE	+8	EN
DIPLOMACIA	CAR	+1	
ENGAÑO	CAR	+1	
INTERPRETACIÓN	CAR	+1	
INTIMIDACIÓN	CAR	+6	EN
LATROCINIO	DES	+1	
MEDICINA	SAB	+4	EN
NATURALEZA	SAB	-1	
OCULTISMO	INT	+8	EN
RELIGIÓN	SAB	-1	
SABER	INT	+8	EN
SIGILO	DES	+6	EN
SOCIEDAD	INT	+8	EN
SUPERVIVENCIA	SAB	+4	EN

ATAQUES

DEFENSAS

PUNTOS DE GOLPE	CLASE DE ARMADURA	ESCUDO
ACTUALES / MÁXIMOS: 41	16 SIN ARMADURA	CA / DUREZA / PG (UR) / ACTUAL

TIRADAS DE SALVACIÓN

		MODIFICADOR
FORTALEZA FOR	EX	+10
REFLEJOS REF	EX	+8
VOLUNTAD VOL	EN	+4

COMPETENCIAS CON EQUIPO

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

APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

EQUIPO

© 2024 - Nivel20 v1.25.0

NOMBRE PROVISIONAL

ALQUIMISTA 3

Tinacia

El Culto del Sol Hueco

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 prerrequisitos, 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 nº 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.

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.

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.

DOTES

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.

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.

© 2024 - Nivel20 v1.25.0

NIVEL20 Tu plataforma online de rol en español