

AMIRI

BÁRBARO

1

ASCENDENCIA HUMANA (VERSÁTIL) **BAGAJE** CAZADOR

VELOCIDAD 25 PIES (7,5 M) **PERCEPCIÓN** +5 (EXPERTO)

ALINEAMIENTO CAÓTICO NEUTRAL

IDIOMAS COMÚN, HÁLLIDO

FUERZA **FUE** 18 (+4) **DESTREZA** **DES** 14 (+2) **CONSTITUCIÓN** **CON** 14 (+2)

INTELIGENCIA **INT** 10 (+0) **SABIDURÍA** **SAB** 10 (+0) **CARISMA** **CAR** 12 (+1)

ATAQUES

CUERPO A CUERPO ♦ espada bastarda Grande +6 (torpe 1 mientras la utiliza; a dos manos, d12), 1d8+4 cortante (1d8+10 en furia)

A DISTANCIA ♦ jabalina +5 (arrojadiza 30 pies [9 m]), 1d6+4 perforante

HABILIDADES

ACROBACIAS [DES] +5 •	ARCANOS [INT] +0	ARTESANÍA [INT] +0
ATLETISMO [FUE] +7 •	DIPLOMACIA [CAR] +1	ENGAÑO [CAR] +1
INTERPRETAR [CAR] +1	INTIMIDACIÓN [CAR] +4 •	LATROCINIO [DES] +2
MEDICINA [SAB] +0	NATURALEZA [SAB] +3 •	OCULTISMO [INT] +0
RELIGIÓN [SAB] +0	SABER [OTRO] +0	SABER DE LA CURTICIÓN [INT] +3 •
SIGILO [DES] +2	SOCIEDAD [INT] +0	SUPERVIVENCIA [SAB] +3 •

• = ENTRENADO •• = EXPERTO ••• = MAESTRO

DOTES Y APTITUDES

APTITUDES DE ASCENDENCIA Ambición natural* (Intimidación furiosa)

DOTES DE CLASE Carga repentina, Intimidación furiosa.

DOTES GENERALES Duro de pelar.

DOTES DE HABILIDAD Mirada intimidante, Supervisor de la fauna.

RASGOS DE CLASE Anatema, Furia, instinto de gigante.

* Las aptitudes con un asterisco ya han sido integradas en las estadísticas de Amiri y no aparecen en ninguna otra parte.

DEFENSAS

PUNTOS DE GOLPE 22 **CLASE DE ARMADURA** 18

FORTALEZA +7 **REFLEJOS** +5 **VOLUNTAD** +5

-1 a la CA cuando está en furia, -1 a la CA cuando empuña su espada bastarda Grande (los penalizadores se apilan)

PATHFINDER

EQUIPO

IMPEDIMENTA Total 4, 6 L; **Guardado** 1, 1 L

PUESTO armadura de pieles, elixir de la vida menor (2), espada bastarda Grande, jabalinas (4), mochila.

GUARDADO antorcha (5), cuerda 50 pies (15 m), garfio de escalada, jabón, odre, pedernal y acero, petate, raciones (2 semanas), tiza (10 trozos).

DINERO 8 pp



¿QUÉ ES UN BÁRBARO?

Eres un poderoso guerrero y supervivencialista, capaz de aprovechar tu furia interior y tu instinto de guía para desbloquear habilidades de combate devastadoras.

EQUIPO

Las siguientes reglas se aplican al equipo de Amiri.

Mochila: una mochila puede contener objetos hasta Impedimenta 4. Si llevas la mochila en las manos o la tienes guardada en lugar de puesta, su Impedimenta es ligera en lugar de insignificante. Los 2 primeros objetos guardados en tu mochila no cuentan para el límite de Impedimenta (y no están incluidos en la Impedimenta usada).

Torpe 1 (estado): sufres un penalizador -1 por estatus a las pruebas basadas en la Destreza y la CD, como CA, tiradas de salvación, tiradas de ataque a distancia y pruebas de habilidad utilizando Acrobacias, Sigilo y Latrocinio. Estás torpe 1 mientras empuñas tu espada bastarda (no se refleja en tu CA, habilidades o tiradas de salvación, pero se refleja en tu precisión con la espada bastarda).

Elixir de la vida, menor (alquímico, consumible, elixir, curación)

Activación \blacklozenge (Interactuar); **Efecto** Al beber este elixir, recuperas 1d6 puntos de golpe y obtienes un bonificador +1 por objeto a las tiradas de salvación contra enfermedades y venenos durante 10 minutos.

Garfio de escalada: puedes lanzar un garfio de escalada con una cuerda atada a él para facilitar el ascenso. Para anclar un garfio de escalada, haz una tirada secreta de ataque contra un CD que depende del objetivo (normalmente 20). Si tienes éxito, se mantendrá firme, pero en caso de fallo crítico, parece estar firme, pero se suelta cuando estás a mitad de camino.

Arrojadiza (rasgo): puedes lanzar esta arma mediante un ataque a distancia. Un arma lanzada añade tu modificador de Fuerza al daño al igual que un arma de combate cuerpo a cuerpo. Cuando este rasgo aparece en un arma cuerpo a cuerpo, también incluye el incremento de rango de distancia.

A dos manos (rasgo): esta arma puede ser empuñada con las dos manos, cambiando el dado de daño del arma al valor indicado.

DOTES Y APTITUDES

Las dotes y aptitudes de Amiri se describen a continuación.

Anatema: es un anatema para ti no afrontar un desafío personal de fuerza. Si violas tu anatema, sólo infliges 2 puntos adicionales de daño mientras estás en furia y empuñando tu espada bastarda Grande.

Carga repentina $\blacklozenge\blacklozenge$ (floritura, apertura) Te acercas a un enemigo y lo golpeas. Da dos Zancadas. Si terminas tu movimiento al alcance de al menos un enemigo, puedes dar un Golpe cuerpo a cuerpo contra dicho enemigo. Puedes utilizar Carga repentina mientras excavas, escalas, vuelas o nadas en lugar de dar Zancadas si tienes el tipo de movimiento correspondiente. Debido a que Carga repentina tiene los rasgos floritura y apertura, sólo puedes utilizarla si no has utilizado una acción con los rasgos ataque, floritura o apertura en este turno.

Desmoralizar \blacklozenge (auditivo, concentrar, emoción, mental): tratas de asustar a una criatura a menos de 30 pies (9 m) de ti de la que eres consciente. Haz una prueba de Intimidación contra la CD de Voluntad del objetivo. Sin importar el resultado, el objetivo queda temporalmente inmune a tus intentos de desmoralizarlo durante 10 minutos.

Éxito crítico El objetivo queda asustado 2.

Éxito El objetivo queda asustado 1.

Duro de pelar: eres más difícil de matar que la mayoría. Mueres cuando llegas a moribundo 5, en lugar de moribundo 4.

Furia \blacklozenge (bárbaro, concentrar, emoción, mental) **Requisitos** No estar fatigado o en furia; **Efecto** Puedes aprovechar tu rabia interior y entrar en furia. Obtienes 3 puntos de golpe temporales. Tu furia dura 1 minuto, hasta que no hay enemigos que puedas percibir, hasta que quedas inconsciente, o lo que ocurre primero. No puedes salir de furia voluntariamente. Mientras estás en furia:

- Infliges 2 puntos adicionales de daño con armas de combate cuerpo a cuerpo y ataques sin armas (en cambio, infliges 6 puntos adicionales de daño con tu espada bastarda Grande).
- Sufres un penalizador -1 a la CA.
- No puedes usar acciones con el rasgo concentrar si no tienen también el rasgo de furia. Puedes buscar mientras estás furioso.

Instinto de gigante: tu furia te concede el poder en bruto de un gigante. Puedes utilizar un arma que está construida para una criatura Grande, aunque al hacerlo sufres el estado torpe 1, debido al tamaño poco manejable del arma.

Intimidación furiosa: puedes usar la acción Desmoralizar mientras estás furioso y obtener Mirada intimidante como dote de habilidad adicional.

Mirada intimidante: puedes Desmoralizar con una simple mirada. Cuando lo haces, Desmoralizar pierde el rasgo auditivo y gana el rasgo visual, y no sufres un penalizador alguno si la criatura no entiende tu idioma.

Supervisor de la fauna: puedes dedicar 10 minutos a evaluar el entorno a tu alrededor para averiguar qué criaturas están cerca en función de los nidos, las heces y las marcas en la vegetación. Haz una prueba de Supervivencia contra un CD determinado por el DJ basado en lo obvios que son los signos. Si tienes éxito, puedes realizar una prueba de Recordar conocimiento con un penalizador -2 para averiguar más acerca de las criaturas a partir de estas señales.

FUMBUS

ALQUIMISTA

1

ASCENDENCIA GOBLIN (GOBLIN PIEL IGNÍFUGA) **BAGAJE** ASPIRANTE A PATHFINDER†**VELOCIDAD** 25 PIES (7,5 M) **PERCEPCIÓN** +3 (ENTRENADO) **VISIÓN EN LA OSCURIDAD****ALINEAMIENTO** CAÓTICO NEUTRAL**IDIOMAS** COMÚN, DRACÓNICO, GOBLIN, JOTUN, ORCO, OSIRIANO**FUERZA** **FUE** 10 MODIFICADOR (+0) **DESTREZA** **DES** 16 MODIFICADOR (+3) **CONSTITUCIÓN** **CON** 12 MODIFICADOR (+1)**INTELIGENCIA** **INT** 18 MODIFICADOR (+4) **SABIDURÍA** **SAB** 10 MODIFICADOR (+0) **CARISMA** **CAR** 12 MODIFICADOR (+1)

ATAQUES

CUERPO A CUERPO ♦ rajaperros +6 (ágil, goblin, puñalada traperera, sutil), 1d6 cortante.**A DISTANCIA** ♦ bomba +6 (arrojadiza 20 pies [6 m]), efecto variable.

HABILIDADES

ACROBACIAS [DES] +6 •	ARCANOS [INT] +4	ARTESANÍA [INT] +7 •
ATLETISMO [FUE] +3 •	DIPLOMACIA [CAR] +4 •	ENGAÑO [CAR] +1
INTERPRETAR [CAR] +1	INTIMIDACIÓN [CAR] +1	LATROCINIO [DES] +6 •
MEDICINA [SAB] +3 •	NATURALEZA [SAB] +0	OCULTISMO [INT] +4
RELIGIÓN [SAB] +0	SABER SOCIEDAD PATHFINDER +7 •	SABER COCINAR [INT] +7 •
SIGILO [DES] +6 •	SOCIEDAD [INT] +7 •	SUPERVIVENCIA [SAB] +3 •

• = ENTRENADO •• = EXPERTO ••• = MAESTRO

DOTES Y APTITUDES

APTITUDES DE ASCENDENCIA	Familiaridad con las armas de los goblin, Goblin piel ignífuga, Visión en la oscuridad.
APTITUDES DE CLASE	Campo de investigación (bombardero), Libro de fórmulas.
DOTES DE CLASE	Bombardero rápido.
DOTES DE HABILIDAD	Alquimia, Artesanía alquímica, Saber adicional*.

* Las aptitudes con un asterisco ya han sido integradas en las estadísticas de Fumbus y no aparecen en ninguna otra parte.

DEFENSAS

PUNTOS DE GOLPE 15 FORTALEZA +6	CLASE DE ARMADURA 17 REFLEJOS +8	RESISTENCIA FUEGO 1 VOLUNTAD +3
--	---	--

PATHFINDER

EQUIPO

IMPEDIMENTA Total 3, 1 L; **Guardado** 1, 7 L**PUESTO** armadura de cuero, elixir de la vida inferior (2), elixir de guepardo menor, frasco de ácido menor (2), fuego de alquimista menor (4), herramientas de alquimia, herramientas de ladrón, mochila, rajaperros.**GUARDADO** aceite (8 pintas), libro de formulas, linterna sorda, material de reparaciones, odre, pedernal y acero, petate, raciones (3 semanas).**DINERO** 2 po, 7 pp

¿QUÉ ES UN ALQUIMISTA?

Eres un inventor, un manitas e incluso un saboteador, capaz de potenciar a tus aliados con potentes elixires y destruir a tus enemigos con bombas.

EQUIPO

Las siguientes reglas se aplican al equipo de Fumbus (incluye sus bombas preparadas y objetos alquímicos).

Ágil (rasgo): la penalización por ataque múltiple que sufres en el segundo ataque cada asalto con esta arma es -4 en lugar de -5, y -8 en lugar de -10 en el tercero y cualquier ataque posterior en el asalto.

Arrojadiza (rasgo): puedes lanzar esta arma mediante un ataque a distancia.

Elixir de guepardo, menor: al beber este elixir, obtienes un bonificador de +5 pies (1,5 m) por estatus a tu velocidad durante 1 minuto.

Elixir de la vida, inferior (alquímico, consumible, elixir, curación) **Activación** \blacklozenge (Interactuar); **Efecto** Al beber este elixir, recuperas 1d6 puntos de golpe y obtienes un bonificador +1 por objeto a las tiradas de salvación contra enfermedades y venenos durante 10 minutos.

Fuego de alquimista, menor: un frasco de fuego de alquimista arrojado inflige 1d8 puntos de daño por fuego, 1 punto de daño persistente por fuego y 1 punto de daño de fuego por salpicaduras.

Goblin (rasgo): las personas de ascendencia goblin fabrican y utilizan estas armas.

Frasco de ácido, menor: un frasco de ácido arrojado inflige 1 punto de daño por ácido, 1d6 puntos de daño persistente por ácido y 1 punto de daño de ácido por salpicadura.

Herramientas de ladrón: necesitas estas herramientas para Forzar Cerraduras o Inutilizar Mecanismos.

Material de reparaciones: el material de reparaciones es necesario para reparar objetos con la habilidad de Artesanía.

Mochila: una mochila puede contener objetos hasta Impedimenta 4. Si llevas la mochila en las manos o la tienes guardada en lugar de puesta, su Impedimenta es ligera en lugar de insignificante. Los 2 primeros objetos guardados en tu mochila no cuentan para el límite de Impedimenta (y no están incluidos en la Impedimenta usada).

Puñalada traperera (rasgo): cuando golpeas a una criatura desprevenida, esta arma inflige 1 punto de daño adicional por precisión.

Salpicadura (rasgo): si un ataque con un arma de salpicadura fracasa, tiene éxito, o tiene un éxito crítico, todas las criaturas que se encuentren a menos de 5 pies (1,5 m) del objetivo (incluido este) sufrirán el daño por salpicadura indicado. Si falla (pero no es un fallo crítico), el objetivo del ataque sigue sufriendo el daño por salpicadura. Añade el daño por salpicadura junto con el daño inicial contra el objetivo antes de aplicar las debilidades o resistencias del objetivo. No se multiplica el daño por salpicadura en un impacto crítico.

Sutil (rasgo): puedes utilizar Destreza en lugar de Fuerza en las tiradas de ataque (pero no a las tiradas de daño) con esta arma de combate cuerpo a cuerpo.

DOTES Y APTITUDES

Las dotes y aptitudes de Fumbus se describen a continuación.

Alquimia: tienes 5 lotes diarios de reactivos infundidos que puedes utilizar para elaborar 2 artículos alquímicos gratuitos de un solo tipo o 1 artículo utilizando Alquimia rápida (ver más abajo). Fumbus ya ha gastado 4 lotes de esta habilidad para crear sus bombas y objetos alquímicos del día, así que le queda 1. Cuando utilices tus reactivos infundidos para crear objetos alquímicos, no necesitas tener éxito en una prueba de Artesanía o dedicar el número normal de días para crearlos.

Alquimia rápida \blacklozenge (manipular); **Coste** 1 lote de reactivos infundidos; **Requisitos** Tener una mano libre; **Efecto** Creas un solo objeto alquímico de tu nivel o inferior que está en tu libro de fórmulas sin tener que gastar el costo monetario normal en reactivos alquímicos o sin tener que hacer una prueba de Artesanía. Este objeto tiene el rasgo infundido, pero permanece activo sólo hasta el comienzo de tu próximo turno.

Artesanía alquímica: puedes utilizar la actividad Artesanía para crear artículos alquímicos.

Bombardero rápido \blacklozenge Conservas tus bombas en bolsas de fácil acceso y has aprendido a extraerlas sin pensar. Interactúas para extraer una bomba y luego atacas con ella.

Campo de investigación (bombardero): al lanzar una bomba alquímica con el rasgo de salpicadura, puedes causar daño por salpicadura sólo a tu objetivo principal en lugar del área de salpicadura habitual.

Goblin piel ignifuga: obtienes resistencia al fuego 1 (ya incluida en las estadísticas de Fumbus). Tu Prueba plana para eliminar cualquier daño por fuego persistente es CD 10 en lugar de CD 15, que se reduce a CD 5 si otra criatura utiliza una acción particularmente apropiada para ayudar.

Familiaridad con las armas de los goblin: tienes entrenamiento con el rajaperros y el sajacaballos.

Libro de fórmulas: tienes un libro de fórmulas alquímicas para seis objetos alquímicos diferentes. Éstos aparecen en la sección de Artículos alquímicos.

Visión en la oscuridad: puedes ver en la oscuridad tan bien como en la luz brillante, aunque tu visión en la oscuridad es en blanco y negro.

OBJETOS ALQUÍMICOS

Sabes cómo fabricar los siguientes artículos alquímicos.

Antiplaga menor (alquímico, consumible, elixir) **Nivel 1; Uso** sujetado en una mano; **Impedimenta L; Activación** \blacklozenge (Interactuar); **Efecto** Al beber un antiplaga, obtienes un bonificador +2 por objeto a las tiradas de salvación de Fortaleza contra las enfermedades durante 24 horas; esto se aplica a tu salvación diaria contra la progresión de una enfermedad.

Elixir de guepardo, menor (alquímico, consumible, elixir) **Nivel 1; Uso** sujetado en una mano; **Impedimenta L; Activación** \blacklozenge (Interactuar); **Efecto** Los compuestos enzimáticos de este elixir fortalecen y excitan los músculos de las piernas. Obtienes un bonificador de +5 pies (1,5 m) a tu velocidad durante 1 minuto.

Elixir de ojo de águila, menor (alquímico, consumible, elixir) **Nivel 1; Uso** sujetado en una mano; **Impedimenta L; Activación** \blacklozenge (Interactuar); **Efecto** Después de beber este elixir, obtienes un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Percepción (+2 para encontrar puertas y trampas secretas) durante la siguiente hora.

Elixir de la vida, inferior (alquímico, consumible, curación, elixir) **Nivel 1; Uso** sujetado en una mano; **Impedimenta L; Activación** \blacklozenge (Interactuar); **Efecto** Los elixires de la vida aceleran los procesos naturales de curación del cuerpo y el sistema inmunológico. Al beber este elixir, recuperarás 1d6 puntos de golpe y obtendrás un bonificador +1 por objeto en las tiradas de salvación contra enfermedades y venenos durante 10 minutos.

Frasco de ácido menor (ácido, alquímico, bomba, consumible, salpicadura) **Nivel 1; Consumo** sujetado en una mano; **Impedimenta L; Activación** \blacklozenge (Impacto); **Efecto** Este frasco lleno de ácido corrosivo inflige 1 punto de daño por ácido, 1d6 puntos de daño persistente por ácido y 1 punto de daño de ácido por salpicadura.

Frasco de escarcha, menor (alquímico, bomba, consumible, frío, salpicadura) **Nivel 1; Uso** sujetado en una mano; **Impedimenta L; Activación** \blacklozenge (Impacto); **Efecto** Un frasco de escarcha inflige 1d6 puntos de daño por frío y 1 punto de daño frío por salpicadura, y el objetivo sufre un penalizador de -5 pies (1,5 m) de estado a sus Velocidades hasta el final de su siguiente turno.

Fuego de alquimista, menor (alquímico, bomba, consumible, fuego, salpicadura) **Nivel 1; Uso** sujetado en una mano; **Impedimenta L; Activación** \blacklozenge (Impacto); **Efecto** El fuego de alquimista es una combinación de varios líquidos volátiles, típicamente almacenados en un frasco sellado, que se encienden cuando se exponen al aire. El fuego de alquimista provoca 1d8 puntos de daño por fuego, 1 punto de daño por fuego persistente, y 1 punto de daño de fuego por salpicadura.

Relámpago embotellado, menor (alquímico, bomba, consumible, electricidad, salpicadura) **Nivel 1; Uso** sujetado en una mano; **Impedimenta L; Activación** \blacklozenge (Impacto); **Efecto** El relámpago embotellado está lleno de reactivos volátiles que crean una ráfaga de electricidad cuando se exponen al aire. Los relámpagos embotellados provocan 1d6 puntos de daño eléctrico y 1 punto de daño eléctrico persistente, y en un impacto, el objetivo queda desprevenido hasta el comienzo de su siguiente turno.

ESTADOS

Tus bombas alquímicas causan daño persistente.

DAÑO PERSISTENTE

El daño persistente proviene de efectos como el ácido, estar en llamas, o muchas otras situaciones. Aparece como "X daño persistente [tipo]", donde "X" es la cantidad de daño sufrido y "[tipo]" es el tipo de daño. En lugar de aplicar un daño persistente inmediatamente, lo aplicas al final de cada uno de tus turnos mientras tengas el estado, tirando cada vez un nuevo dado de daño. Después de sufrir daño persistente, haz una prueba plana CD 15 para ver si te recuperas del daño persistente. Si tienes éxito, el estado termina.

FUMBUS

ALQUIMISTA

3

ASCENDENCIA GOBLIN (GOBLIN PIEL IGNÍFUGA)**BAGAJE** ASPIRANTE A PATHFINDER†**VELOCIDAD** 25 PIES (7,5 M)**PERCEPCIÓN** +5 (ENTRENADO)
VISIÓN EN LA OSCURIDAD**ALINEAMIENTO** CAÓTICO NEUTRAL**IDIOMAS** COMÚN, DRACÓNICO, GOBLIN, JOTUN, ORCO, OSIRIANO**FUERZA****FUE**MODIFICADOR
10 (+1)**DESTREZA****DES**MODIFICADOR
16 (+3)**CONSTITUCIÓN****CON**MODIFICADOR
12 (+1)**INTELIGENCIA****INT**MODIFICADOR
18 (+4)**SABIDURÍA****SAB**MODIFICADOR
10 (+0)**CARISMA****CAR**MODIFICADOR
12 (+1)

ATAQUES

CUERPO A CUERPO ♦ *rajaperros* +1 +9 (ágil, goblin, puñalada traperera, sutil), 1d6 cortante.**A DISTANCIA** ♦ bomba +8 (arrojadiza 30 pies [9 m]; bomba moderada +9), efecto variable

HABILIDADES

ACROBACIAS [DES]

+8 •

ATLETISMO [FUE]

+5 •

INTERPRETAR [CAR]

+1

MEDICINA [SAB]

+5 •

RELIGIÓN [SAB]

+0

SIGILO [DES]

+8 •

ARCANOS [INT]

+4

DIPLOMACIA [CAR]

+6 •

INTIMIDACIÓN [CAR]

+1

NATURALEZA [SAB]

+0

SABER SOCIEDAD PATHFINDER

+9 •

SOCIEDAD [INT]

+9 •

ARTESANÍA [INT]

+11 ••

ENGAÑO [CAR]

+1

LATROCINIO [DES]

+8 •

OCULTISMO [INT]

+4

SABER COCINAR [INT]

+9 •

SUPERVIVENCIA [SAB]

+5 •

• = ENTRENADO •• = EXPERTO ••• = MAESTRO

DOTES Y APTITUDES

APTITUDES DE ASCENDENCIA

Familiaridad con las armas de los goblin, Goblin piel ignífuga, Visión en la oscuridad.

APTITUDES DE CLASE

Alquimia, Campo de investigación (bombardero), Libro de fórmulas.

DOTES DE CLASE

Bombardero rápido, Lanzar a distancia.

DOTES GENERALES

Control de la respiración.

DOTES DE HABILIDAD

Artesanía alquímica, Callejeo, Saber adicional*.

* Las aptitudes con un asterisco ya han sido integradas en las estadísticas de Fumbus y no aparecen en ninguna otra parte.

DEFENSAS

PUNTOS DE GOLPE

33

FORTALEZA

+8

CLASE DE ARMADURA

19

REFLEJOS

+10

RESISTENCIA

FUEGO 1

VOLUNTAD

+5

PATHFINDER

EQUIPO

IMPEDIMENTA Total 3, 2 L; Guardado 1, 7 L**PUESTO**

armadura de cuero, elixir de comprensión inferior (2), elixir de la vida inferior (2), frasco de ácido moderado (2), fuego de alquimista moderado (4), herramientas de alquimia, herramientas de ladrón, material de curación, mochila, orientador de Droven, rajaperros +1.

GUARDADO

aceite (8 pintas), libro de formulas, linterna sorda, material de reparaciones, odre, pedernal y acero, petate, raciones (3 semanas).

DINERO

4 po, 8 pp.



¿QUÉ ES UN ALQUIMISTA?

Eres un inventor, un manitas e incluso un saboteador, capaz de potenciar a tus aliados con potentes elixires y destruir a tus enemigos con bombas.

EQUIPO

Las siguientes reglas se aplican al equipo de Fumbus (Incluye sus bombas preparadas y objetos alquímicos).

Ágil (rasgo): la penalización por ataque múltiple que sufres en el segundo ataque cada asalto con esta arma es -4 en lugar de -5, y -8 en lugar de -10 en el tercero y cualquier ataque posterior en el asalto.

Arrojadiza (rasgo): puedes lanzar esta arma mediante un ataque a distancia.

Elixir de comprensión, inferior Al beber este elixir, durante el siguiente minuto puedes entender cualquier lenguaje escrito en un idioma común.

Elixir de la vida, inferior (alquímico, consumible, elixir, curación) **Activación** \blacklozenge (Interactuar); **Efecto** Al beber este elixir, recuperas 1d6 puntos de golpe y obtienes un bonificador +1 por objeto a las tiradas de salvación contra enfermedades y venenos durante 10 minutos.

Fuego de alquimista, moderado: un frasco de fuego de alquimista arrojado inflige 2d8 puntos de daño por fuego, 2 punto de daño persistente por fuego y 2 punto de daño de fuego por salpicadura.

Frasco de ácido, moderado: un frasco de ácido arrojado inflige 1 punto de daño por ácido, 2d6 puntos de daño persistente por ácido y 2 punto de daño de ácido por salpicadura.

Herramientas de ladrón: necesitas estas herramientas para Forzar cerraduras o Inutilizar mecanismos.

Material de curas: estos materiales de curación son necesarios en las pruebas de Medicina para administrar primeros auxilios, tratar una enfermedad, tratar un veneno o tratar heridas.

Material de reparaciones: el material de reparaciones es necesario para reparar objetos con la habilidad Artesanía.

Mochila: una mochila puede contener objetos hasta Impedimenta 4. Si llevas la mochila en las manos o la tienes guardada en lugar de puesta, su Impedimenta es ligera en lugar de insignificante. Los 2 primeros objetos guardados en tu mochila no cuentan para el límite de Impedimenta (y no están incluidos en la Impedimenta usada).

Puñalada traperera (rasgo): cuando golpeas a una criatura desprevenida, esta arma inflige 1 punto de daño adicional de precisión.

Orientador de Droven: este orientador dañado le fue dado a Fumbus por su amigo Droven, un *pathfinder* desaparecido en acción. No puede arrojar luz o sostener una piedra eón, pero aún funciona como brújula. Una vez al día, puedes girar la tapa del orientador como una acción interactiva para obtener un bonificador +2 por circunstancia en la primera prueba de conocimiento sobre la Sociedad *Pathfinder* que intentes en la siguiente hora.

Salpicadura (rasgo): si un ataque con un arma de salpicadura fracasa, tiene éxito, o tiene un éxito crítico, todas las criaturas que se encuentren a menos de 5 pies (1,5 m) del objetivo (incluido este) sufrirán el daño por salpicadura indicado. Si falla (pero no es un fallo crítico), el objetivo del ataque sigue sufriendo el daño por salpicadura. Añade el daño por salpicadura junto con el daño inicial contra el objetivo antes de aplicar las debilidades o resistencias del objetivo. No se multiplica el daño por salpicadura en un impacto crítico.

Sutil (rasgo): puedes utilizar Destreza en lugar de Fuerza en las tiradas de ataque (pero no a las tiradas de daño) con esta arma de combate cuerpo a cuerpo.

DOTES Y APTITUDES

Las dotes y aptitudes de Fumbus se describen a continuación.

Alquimia: tienes 7 lotes diarios de reactivos infundidos que puedes utilizar para elaborar 2 artículos alquímicos gratuitos de un solo tipo o 1 artículo utilizando Alquimia rápida (ver más abajo). Fumbus ya ha gastado 5 lotes de esta habilidad para crear sus bombas y objetos alquímicos del día, así que le queda 2. Cuando utilices tus reactivos infundidos para crear objetos alquímicos, no necesitas tener éxito en una prueba de Artesanía o dedicar el número normal de días para crearlos.

Alquimia Rápida \blacklozenge (manipular); **Coste** 1 lote de reactivos infundidos; **Requisitos** Tener una mano libre; **Efecto** Creas un solo objeto alquímico de tu nivel o inferior que está en tu libro de fórmulas sin tener que gastar el costo monetario normal en reactivos alquímicos o sin tener que hacer una prueba de Artesanía. Este objeto tiene el rasgo infundido, pero permanece activo sólo hasta el comienzo de tu próximo turno.

Artesanía alquímica: puedes utilizar la actividad Artesanía para crear artículos alquímicos.

Bombardero rápido \blacklozenge Conservas tus bombas en bolsas de fácil acceso y has aprendido a extraerlas sin pensar. Interactúas para extraer una bomba y luego atacas con ella.

Callejo: puedes utilizar tu modificador de Sociedad en lugar de tu modificador de Diplomacia para Reunir Información. En cualquier asentamiento que frecuentes regularmente, puedes utilizar la acción Recordar conocimiento con Sociedad para saber el mismo tipo de información que podrías descubrir con Reunir Información (sin gastar el tiempo en reunirla), aunque la CD es por lo general más alta.

Campo de investigación (bombardero): al lanzar una bomba alquímica con el rasgo de salpicadura, puedes causar daño por salpicadura sólo a tu objetivo principal en lugar del área de salpicadura habitual.

Control de la respiración: puedes aguantar la respiración 25 veces más de tiempo de lo habitual sin asfixiarte. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de salvación contra amenazas inhaladas, como venenos inhalados, y si tienes éxito en dicha tirada de salvación, obtienes un éxito crítico.

Goblin piel ignífuga: obtienes resistencia al fuego 1 (ya incluida en las estadísticas de Fumbus). Tu Prueba plana para eliminar cualquier daño por fuego persistente es CD 10 en lugar de CD 15, que se reduce a CD 5 si otra criatura utiliza una acción particularmente apropiada para ayudar.

Familiaridad con las armas de los goblin: tienes entrenamiento con el rajaperros y el sajacaballos.

Lanzar a distancia: las bombas arrojadas por Fumbus tienen un alcance de 30 pies (9 m).

Libro de fórmulas: tienes un libro de fórmulas alquímicas para muchos objetos alquímicos diferentes. Estos aparecen en la sección de Artículos Alquímicos.

Visión en la oscuridad: puedes ver en la oscuridad tan bien como en la luz brillante, aunque tu visión en la oscuridad es en blanco y negro.

OBJETOS ALQUÍMICOS

Sabes cómo fabricar los siguientes artículos alquímicos.

Antiplaga menor (alquímico, consumible, elixir) **Nivel 1**; **Uso** sujetado en una mano; **Impedimenta L**; **Activación** \blacklozenge (Interactuar); **Efecto** Al beber un antiplaga, obtienes un bonificador +2 por objeto a las tiradas de salvación de Fortaleza contra las enfermedades durante 24 horas; esto se aplica a tu salvación diaria contra la progresión de una enfermedad.

Elixir de comprensión, inferior (alquímico, consumible, elixir) **Nivel 2**; **Uso** sujetado en una mano; **Impedimenta L**; **Activación** \blacklozenge (Interactuar); **Efecto** Al beber este elixir, durante el siguiente minuto puedes entender cualquier lenguaje escrito en un idioma común.

Elixir de guepardo, menor (alquímico, consumible, elixir) **Nivel 1**; **Uso** sujetado en una mano; **Impedimenta L**; **Activación** \blacklozenge (Interactuar); **Efecto** Los compuestos enzimáticos de este elixir fortalecen y excitan los músculos de las piernas. Obtienes un bonificador de +5 pies (1,5 m) a tu velocidad durante 1 minuto.

Elixir de ojo de águila, menor (alquímico, consumible, elixir) **Nivel 1**; **Uso** sujetado en una mano; **Impedimenta L**; **Activación** \blacklozenge (Interactuar); **Efecto** Después de beber este elixir, obtienes un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Percepción (+2 para encontrar puertas y trampas secretas) durante la siguiente hora.

Elixir de la vida, inferior (alquímico, consumible, curación, elixir) **Nivel 1**; **Uso** sujetado en una mano; **Impedimenta L**; **Activación** \blacklozenge (Interactuar); **Efecto** Los elixires de la vida aceleran los procesos naturales de curación del cuerpo y el sistema inmunológico. Al beber este elixir, recuperarás 1d6 puntos de golpe y obtendrás un bonificador +1 por objeto en las tiradas de salvación contra enfermedades y venenos durante 10 minutos.

Elixir del infiltrado (alquímico, consumible, elixir) **Nivel 2**; **Uso** sujetado en una mano; **Impedimenta L**; **Activación** \blacklozenge (Interactuar); **Efecto** Beber este elixir te otorga la habilidad de adoptar la forma de una criatura humanoide de tu tamaño, lo que cuenta como la creación de un disfraz para Imitar. Obtienes un bonificador +4 de estatus en tu CD de Engañar para evitar que otros vean a través de tu disfraz, y añades tu nivel a este CD aunque no estés entrenado.

Frasco de ácido, moderado (ácido, alquímico, bomba, consumible, salpicadura) **Nivel 3**; **Uso** sujetado en una mano; **Impedimenta L**; **Activación** \blacklozenge (Impacto); **Efecto** Este frasco lleno de ácido corrosivo inflige 1 punto de daño por ácido, 2d6 puntos de daño persistente por ácido y 2 puntos de daño de ácido por salpicadura.

Frasco de escarcha, menor (alquímico, bomba, consumible, frío, salpicadura)

Nivel 1; Uso sujetado en una mano; **Impedimenta L; Activación** ◆ (Impacto);

Efecto Un frasco de escarcha inflige 1d6 puntos de daño por frío y 1 punto de daño frío por salpicadura, y el objetivo sufre una penalización de -5 pies (1,5 m) de estado a sus Velocidades hasta el final de su siguiente turno.

Fuego de alquimista, moderado (alquímico, bomba, consumible, fuego, salpicadura)

Nivel 3; Uso sujetado en una mano; **Impedimenta L; Activación**

◆ (Impacto); **Efecto** El fuego de Alquimista es una combinación de varios líquidos volátiles, típicamente almacenados en un frasco sellado, que se encienden cuando se exponen al aire. El fuego de Alquimista provoca 1d8 puntos de daño por fuego, 2 puntos de daño por fuego persistente, y 2 puntos de daño de fuego por salpicaduras.

Relámpago embotellado, menor (alquímico, bomba, consumible, electricidad, salpicadura)

Nivel 1; Uso sujetado en una mano; **Impedimenta L; Activación**

◆ (Impacto); **Efecto** El relámpago embotellado está lleno de reactivos volátiles que crean una ráfaga de electricidad cuando se exponen al aire.

Los relámpagos embotellados provocan 1d6 puntos de daño eléctrico y 1 punto de daño eléctrico persistente, y en un impacto, el objetivo queda desprevenido hasta el comienzo de su siguiente turno.

ESTADOS

Tus bombas alquímicas causan daño persistente.

DAÑO PERSISTENTE

El daño persistente proviene de efectos como el ácido, estar en llamas, o muchas otras situaciones. Aparece como "X daño persistente [tipo]", donde "X" es la cantidad de daño sufrido y "[tipo]" es el tipo de daño. En lugar de aplicar un daño persistente inmediatamente, lo aplicas al final de cada uno de tus turnos mientras tengas el estado, tirando cada vez un nuevo dado de daño. Después de sufrir daño persistente, haz una prueba plana CD 15 para ver si te recuperas del daño persistente. Si tienes éxito, el estado termina.