

## Habilidades / Niveles

Los valores a la derecha indican los requisitos y la aXP requerida para aprender la habilidad.

### \*. HABILIDADES [requisito - coste de aXP]

#### - NIVEL 1 -

1. **Encantador básico** – Acceso a la creación de rollos de pergaminos.
2. **Inscribir Runas Menores [1 – 100 aXP]** - Acceso a la creación de pergaminos con runas menores.

#### - NIVEL 2 -

3. **Encantamiento: Runas Menores [2 - 300]** - Acceso a la creación de piedras rúnicas menores: Ansuz, Dagaz, Ingwaz, Nauthiz, Uruz
4. **Tintas Refinadas [3 - 200]** - Acceso a la creación de tintas refinadas para encantamientos intermedios.
5. **Inscribir Runas Intermedias [4 - 200]** - Acceso a la creación de pergaminos con runas intermedias.

#### - NIVEL 3 -

6. **Encantamiento: Runas Intermedias [5 - 400]** - Acceso a la creación de piedras rúnicas: Ansuz, Dagaz, Ingwaz, Nauthiz, Uruz, Eihwaz, Algiz, Berkana, Laguz.

#### - NIVEL 4 -

#### - NIVEL 5 -

#### - NIVEL 6 -

## Tiradas básicas

Las tiradas relacionadas a la alquimia son las siguientes:

### \* INSCRIBIR PERGAMINOS / ENCANTAR OBJETOS

- **1d20 + (BonusRacial + Nivel de Encantador + Mod. de CAR + Mod. de INT)** vs DC del objeto a crear.
- Los gnomos ganan +1 en esta actividad.
- El modificador de Carisma + Inteligencia tiene tope de +5.
- Otorga aXP | 100% en éxito | 15% en fallo | 0% en fallo crítico.
- Éxito rotundo da un bono extra de aXP.

### \* OBTENER PLANTAS, FRUTOS, TALLOS Y RAICES

- **1d20 + (BonusRacial + Mod. SAB + BonusDeClase + BonusSupervivencia)** vs DC recolectar.
- Los elfos ganan +1 en sus tiradas de recolección.
- Los druidas ganan +2 en sus tiradas de recolección.
- El tope de modificación de Sabiduría para la recolección de plantas es +5.
- La habilidad "Supervivencia" brinda un +1 en recolección por cada 5 puntos asignados.
- Éxito rotundo da una mayor cantidad de objetos recolectados y Fallo crítico puede romper el objeto.

### \* OBTENER PIELES Y ORGANOS DE CRIATURAS

- **1d20 + (BonusRacial + Mod. De DEX + BonusSupervivencia )** vs DC del objeto a recolectar.
- Los elfos y semiorcos ganan +1 en sus tiradas de obtención de pieles y órganos de criaturas.
- La habilidad "Supervivencia" brinda un +1 en recolección por cada 5 puntos asignado.
- Requiere un cuchillo de caza especializado.

### \* OBTENER SANGRE Y FLUIDOS DE ANIMALES O PLANTAS

- **1d20 + (Mod. De SAB + BonusSupervivencia)** vs DC del objeto a recolectar.
- La habilidad "Supervivencia" brinda un +1 en recolección por cada 5 puntos asignados.
- Requiere una botella vacía.

## Lista de objetos

Pociones	Nivel	DC	Componentes
Rollo de Pergamino en blanco	1	14	x 2 Tallos de Juncos, x 1 Botella de agua
Encantamiento Rúnico Menor	1	15	x 1 Rollo de Pergamino en blanco, x 1 Tinta Ferrogálica común
Encantamiento Rúnico Intermedio	2	18	x 1 Rollo de Pergamino en blanco, x 1 Tinta Ferrogálica refinada
Tinta Ferrogálica refinada	2	15	x 1 Tinta Ferrogálica común, x 1 Polvo de Hueso

## Runas

Pociones	Nivel	DC	Componentes
Runa menor: Anzus x5	2	16	x 5 Guijarro, x 1 Encantamiento rúnico menor (Cargado), x1 Viruta de madera
Runa menor: Dagaz x5	2	16	x 5 Guijarro, x 1 Encantamiento rúnico menor (Cargado), x1 Viruta de madera
Runa menor: Ingwaz x5	2	16	x 5 Guijarro, x 1 Encantamiento rúnico menor (Cargado), x1 Viruta de metal
Runa menor: Uruz x5	2	16	x 5 Guijarro, x 1 Encantamiento rúnico menor (Cargado), x1 Viruta de metal
Runa menor: Nauthiz x5	2	16	x 5 Guijarro, x 1 Encantamiento rúnico menor (Cargado), x1 Restos de pieles
Runa: Anzus x5	3	18	x 5 Guijarro, x 1 Encantamiento rúnico intermedio (Cargado), x3 Viruta de madera
Runa: Algiz x5	3	18	x 5 Guijarro, x 1 Encantamiento rúnico intermedio (Cargado), x3 Viruta de metal
Runa: Berkana x5	3	18	x 5 Guijarro, x 1 Encantamiento rúnico intermedio (Cargado), x3 Restos de pieles
Runa: Eihwaz x5	3	18	x 5 Guijarro, x 1 Encantamiento rúnico intermedio (Cargado), x2 Viruta de madera, x1 Viruta de hierro
Runa: Dagaz x5	3	18	x 5 Guijarro, x 1 Encantamiento rúnico intermedio (Cargado), x2 Viruta de madera, x1 Restos de pieles
Runa: Ingwaz x5	3	18	x 5 Guijarro, x 1 Encantamiento rúnico intermedio (Cargado), x2 Viruta de metal, x1 Viruta de madera
Runa: Laguz x5	3	18	x 5 Guijarro, x 1 Encantamiento rúnico intermedio (Cargado), x2 Viruta de metal, x1 Restos de pieles
Runa: Uruz x5	3	18	x 5 Guijarro, x 1 Encantamiento rúnico intermedio (Cargado), x2 Restos de pieles, x1 Viruta de hierro
Runa: Nauthiz x5	3	18	x 5 Guijarro, x 1 Encantamiento rúnico intermedio (Cargado), x2 Restos de pieles, x1 Viruta de madera