---Profesión---

MAESTRO ALQUIMISTA

HERRAMIENTAS	RECIPIENTE FUEGO	HIERBA	ESPECIAL	OBJETO
ATAQUE		10 PIEZAS	PLANTA ADELFAS	**POCIÓN+1ATAQUE**
DEFENSA		10 PIEZAS	PLANTA LAVANDA	**POCIÓN+1DEFENSA**
ASTUCIA		10 PIEZAS	PLANTA RICINO	**POCIÓN+1ASTUCIA**
MOVIMIENTO		10 PIEZAS	PLANTA DEDALERA	**POCIÓN+1MOVIMIENTO**
MAGIA		10 PIEZAS	PLANTA BELLADONA	**POCIÓN+1MAGIA**
MALA SUERTE		10 PIEZAS	PLANTA ACONITO	**POCIÓN+1MALA SUERTE**

+1 DADO DS EXTRA A TUS TIRADAS: 10 PIEZAS DE HIERBA,CUALQUIERA VALE.

HIERBA	1PH	2PH	3PH	4PH	5PH	6PH	7PH	8PH	9PH	10PH
ESPECIAL	1E									

PP=PIEZA PIEL E=ESPECIAL PA=PIEZA ACERO PH=PIEZA HIERBA

POCIÓN TODA LA SANGRE	1PH	2PH	3PH	4PH	5PH	6PH	7PH	8PH	9PH	10PH
ESPECIAL:1 LAVANDA					1E					

PR=PUNTOS DE PROTECCIÓN

POCIÓN RESUCITAR	1PH	2PH	3PH	4PH	5PH	6PH	7PH	8PH	9PH	10PH
ESPECIAL:3 CRÁNEOS DE ANUNAKIS				1E		2E		3E		

EL EFECTO DE LAS POCIONES+1 DURAN HASTA QUE SE DESCANSA. (SON DE UN SÓLO USO)

BUSQUEDA:

MATERIAL	LUGARES	DIFICULTAD PARA ENCONTRAR	PARA COJER
ACERO	MONTAÑAS Y CUEVAS	MUY DIFÍCIL 3 DE ASTUCIA	1 ATAQUE
PIEL	BOSQUES Y MONTAÑAS	DIFÍCIL 2 DE ASTUCIA	CAZAR
MADERA	BOSQUES Y CAMPOS	FÁCIL 1 DE ASTUCIA	1 ATAQUE
HIERBA	BOSQUES Y MONTAÑAS	MIRAR TABLA DE HIERBAS	NO NECESARIO
ESPECIAL	INSOSPECHADOS	DIFICULTAD MISTERIOSA	SEGÚN OBJETO

FABRICACIÓN: EN CASA DE ALQUIMIA EN PUEBLOS O CIUDADES-SE TIRA TANTOS DADOS DE ASTUCIA QUE TENGAS Y SE NECESITA SACAR 1 (ASTUCIA) PARA REALIZAR CON ÉXITO .SI SACAS DOS 13 NO SE REALIZARÁ CON ÉXITO LO QUE ESTÉS MEJORANDO O FABRICANDO Y TENDRÁS QUE VOLVER A CONSEGUIR TODOS LOS MATERIALES. O PAGAR PARA QUE TE MEZCLEN(OPCIONAL)SE TIRA UN DADO D10 Y LO QUE SALGA LE PONES 000 POR EJEMPLO 1 SERIA 1000 MIL MONEDAS

---NOTAS---

_____

_____

_____

---MERCENARIO-CRIATURA-ANIMAL-INVOCACIÓN---

NOMBRE	ATA	DEF	AST	MOV	MAG	ARMA	CASCO	ESPECIAL	ARMADURA	ESCUDO	PROTECCIÓN	TOTAL PV