

Capítulo 5 - Escalador

Ingenioso - La Leyenda de William Oh

.

.

...

Por favor, elige tus habilidades principales.

.

.

...

Por favor, selecciona tus habilidades principales.

Elige tus habilidades principales.

Por favor, escoge tus habilidades principales.

Bienvenido a tu Prueba, Escalador. En algún lugar de este cañón se encuentra el portal que conduce de regreso a los Terrenos de Caza.

El portal está protegido por una tribu malvada de Maksus, liderada por su jefe, Sezz'kenal, un saqueador despiadado de caravanas que ha adquirido una extraña predilección por la carne humana.

Regresa a los Terrenos de Caza, y estarás calificado para unirte a La Escalada.

Por favor, elige tus habilidades principales.

TOS*

William Oh

Escalador Ingenioso, Nivel 1

1 Fuerza

3 Kinestésicas

3 Resistencia

2 Enfoque

3 Agudeza

Cargas: 2

Puntos Libres: 1

Por favor, selecciona tus habilidades principales.

Escalador Ingenioso:

Un escalador ingenioso utilizará todos los medios a su alcance para llegar a la cima. Es fuerte, tanto mental como físicamente, pero lo más importante, es tenaz y perseverante. Recibe bonificaciones en herramientas, el uso de Reliquias Meta, resistencia, y movilidad, con un foco menor en Tierra y Espaciotiempo.

Por favor, escoge tus habilidades principales.

Carga de Piedra

Aspecto de la Cabra

Salto Poderoso

Sentidos de la Presa

Masa Madre

Mano Fantasma

Carga de Piedra

Activo: 1 Carga

Alcance de 20 pies.

Reviste el cuerpo del usuario con armadura de piedra y/o lo impulsa hacia adelante a velocidades letales.

Aspecto de la Cabra

Pasivo.

Un conjunto de pasivos menores que se enfocan en la movilidad y resistencia. Quien posea esta habilidad es más resistente a la exposición y a la altitud. Su sistema digestivo puede procesar alimentos no aptos para el consumo humano, y siempre encuentra un agarre seguro en terrenos hostiles. Escala con Resistencia.

Salto Poderoso

Activo: 1 Carga

. Tu distancia de salto se triplica en un salto único.

Sentidos de la Presa

Pasivo.

El campo de visión del usuario se amplía, además de mejoras menores en su audición y olfato. Escala con Agudeza.

Masa Madre

Activo: 1 Carga

El usuario puede obtener el efecto completo de una Reliquia Consumible usando solo el 80% de la misma. El 20% restante puede reservarse para fermentar una nueva Reliquia Consumible, si se proporcionan Reliquias en polvo, se cuenta con tiempo, y se dispensa de cargas adicionales. Escala con Enfoque.

Mano Fantasma

Pasivo.

Activo: 1 carga

Obtén el uso de una Mano Fantasma etérea. Accede a un pequeño espacio de almacenamiento dimensional con una Carga. Sacrifica una Reliquia almacenada para activar su efecto. Escala con Agudeza.

Mano Fantasma como Habilidad Principal.

Aspecto de la Cabra como Habilidad Principal.

La Fuerza ahora es 2.

Finalizando clase.

Revision #1

Created 12 April 2026 20:22:32 by Isabella Rossi

Updated 12 April 2026 20:22:35 by Isabella Rossi