Capítulo 198 - Elevándose a una órbita superior - Rata de Pasadizo: Causando problemas en dos mundos

Milo despertó. Se sentía mucho mejor de lo que había imaginado. Su herida había sanado completamente y sus dolores y molestias habían desaparecido. Tenía que coincidir con algunas de las personas con quienes había conversado en los foros: los Ratkin eran demasiado poderosos, y la regeneración era impresionante. No entendía por qué alguien jugaba con un humano. Solo la cola ya era una gran ventaja. Y si no podías manejar una cola, mejor ser un enano. La resistencia racial de su estadística era una ventaja formidable.

Por un momento, se preguntó por qué el mundo estaba sobrepoblado de humanos. Pero tras meditarlo, concluyó que no era así. La Tierra tenía 200 millones de millas cuadradas de superficie, pero su volumen en millas cúbicas era 13,000 veces mayor. Y Génesis era más grande que la Tierra, llena de túneles como un queso suizo de excelente calidad. Había mucho más espacio para las razas subterráneas. Los humanos inteligentes probablemente comenzarían a adquirir mejoras que les permitieran ver en la oscuridad y navegar subterráneamente. La sensación de bienestar duró hasta que algo grande lo agarró y apretó con fuerza. Sus costillas se comprimieron, y no pudo respirar ni escapar. Justo cuando sus huesos estaban a punto de romperse, la presión disminuyó. "¡Tallsqueak está despierto! ¡Larry te extrañaba! Ven a ver la nueva casa de Larry." Milo cojeó siguiéndolo a su amigo y entró en el área principal de vida. Gendifur cocinaba comida en una gran plancha. El aroma a champiñones fritos, puffcakes... y tocino. ¿De dónde había sacado tocino? No importaba; tenía hambre. Se sentó junto a Larry y alcanzó los platos llenos de comida. Se detuvo a medio camino con el plato de tocino cuando dos gruñidos bajos le recorrieron la espalda. "¡Mamá, Tallsqueak no se lavó antes del desayuno!" "¡Tallsqueak está robando el tocino, mamá!" Gendifur golpeó la encimera con una pesada cuchara de madera. "Buenos días, Tallsqueak; me alegro de verte despierto. Larry ha estado ansioso por darte la bienvenida adecuadamente. Aún estabas inconsciente cuando llegó anoche." "Tenemos algunas reglas. Lavarse antes de las comidas y no tocar tocino o queso hasta que termines el resto de tu comida, incluyendo tus verduras." Ella miró a Rosie y Buttercup. "Y solo gruñimos a los enemigos, no a los amigos. Usa palabras en la mesa." Ambas niñas parecieron avergonzadas y dijeron: "Sí, mamá." Buttercup sacó la lengua a Tallsqueak cuando él no la miraba.

Siguiendo las instrucciones, fue a lavarse. Si algo, su pelaje brillaba más que nunca. ¿Eso era por subir al Nivel 3? ¿O simplemente por mejorar en Carisma? Tendría que averiguarlo a medida que ganara más Carisma a través de la diplomacia. ¿Cómo se usaba esa habilidad, de todos modos? Algunas preguntas para otro momento; ahora tenía hambre. La regeneración lo hacía comer más, y parecía estar en constante proceso de sanación estos días. Cuando volvió a la mesa, la mayor parte de la comida ya había desaparecido, pero un gran plato con cuatro trozos de tocino le había sido reservado. Larry y las chicas seguían en la mesa, esperando que saliera otra tanda de puffcakes de la plancha. Brutus y Justin dormían en dos sillones grandes y acogedores. Los guardianes de mayor rango habían disfrutado de dos días libres para adaptarse a su nuevo hogar. Tallsqueak notó miradas hambrientas sobre su tocino. "Vaya, estos puffcakes y champiñones lucen deliciosos. Seguro que no podré comer todo mi tocino después de terminarlos. Larry, ¿quieres un trozo de mi tocino? ¿Y podrías dar un trozo a cada una de las chicas?" "A Larry le gusta el tocino. Gracias." Pasó el tocino alrededor de la mesa, y ambas niñas asintieron agradecidas antes de devorarlo.

¡La diplomacia en acción! Tu reputación con Rosie y Buttercup ha mejorado notablemente. Requiere una gran fuerza de voluntad ceder al bacon con el fin de fortalecer los modales de los jóvenes ratkin.

+50 puntos de experiencia en Diplomacia. +50 puntos en Carisma. La diplomacia alcanza ahora el rango 1. (¡Y además estás completamente loco como un topo ebrio por acumular bacon mientras te sientas cerca de tres Demonios del Queso!)

Milo gimió interiormente. Sabía que sería una habilidad difícil de mejorar. Quizá necesitaría mucho bacon. Larry lo miró con orgullo. “Tallsqueak ahora es un héroe más fuerte. Lo noto. Hoy cena de pastel, porque Justin y Brutus son Guardias Senior, y Larry es un Héroe. Necesitamos otro pastel para Tallsqueak.” Brutus oyó la conversación pero mantuvo los ojos cerrados. Este era el mejor día de su vida, y planeaba disfrutarlo al máximo. Nueva esposa, nueva familia, pasteles y bacon para desayunar, y después tacos y pastel para la cena. Además, no tenía que preocuparse de que alguien le hiciera una sorpresa mientras dormía. Todos los que se ocultaban en las Sombrascultas estaban aterrorizados de su casa. Y con razón. No le importaba dejar de lado el entrenamiento perceptivo para dormir profundamente esa noche. Sospechaba que tener a las chicas cerca sería una excelente forma de practicar. Solo jugar al escondite con ellas resultaba tremendamente efectivo. Incluso había adquirido la habilidad de Sigilo. Gendifur asintió y empezó a sacar ingredientes de los armarios nuevos. “Hoy tendré que ir de compras. Mucho pastel esta noche. Aunque el Hollow recibió mucha molestia por parte de ciertos personajes, eso fue sin duda una buena oportunidad para ganar experiencia. Muchas personas se fortalecieron.” Miró a Tallsqueak. “No esperaba avanzar tan pronto al nivel 3 ni obtener una clase mejorada como Maestra en Tratamiento de Traumas.” Colocó cuatro platos más de pasteles de aire sobre la mesa. “Pero primero, hay que ordenar. Las camas hechas, los platos limpios. Y eso incluye a Justin, Larry y Tallsqueak. Debes dar ejemplo a mis pequeños ángeles. Luego, creo que iremos a los campos de reunión. Las chicas y yo podremos recolectar una docena de jarras de hongos mientras Brutus y Justin ayudan a Larry a desenterrar y trasplantar algunos arbustos de Jellybean al frente de la casa. ¿Tallsqueak? ¿Me podrías traer tantas Bolas de Oro como puedas cosechar? Nos usamos muchas, y me han dicho que sabes dónde encontrarlas.” “Con gusto, y si alguna vez no estoy, Tweedle y Ringtail también saben dónde ir. Los túneles son pequeños y hay que tener cuidado al

atravesarlos.” Milo recogía hongos con gusto si eso significaba desayunos como aquel. Casi se arrepentía de haberse ido del Hollow. Aquí era cómodo, pero sentía que debía explorar y descubrir qué más había en el mundo. Y su primer objetivo estaba cerca. Los problemas con Gangrena y las arañas lo mantenían ocupado. Quería investigar a qué conducía esa puerta sellada y una escalera misteriosa. Y, además, necesitaba encontrar a Boom Boom.

¡Felicidades por alcanzar el nivel 3!

Tus características, habilidades y mejoras adquiridas en el nivel 2 se convierten en la base sobre la cual desarrollarás tu personaje en el nivel 3. Los niveles 1 a 3 se consideran la base de tu personaje. Escoge tus avances con sabiduría. -Al finalizar el nivel 1, obtuviste bonificaciones por alcanzar los puntos de referencia en las estadísticas INT, DEX, AGI y PER. Mejorarás nuevamente esas habilidades que hayan llegado a sus puntos de referencia. (Las bonificaciones de tu nueva clase no cuentan para estos puntos.) -Las habilidades pueden avanzar hasta el rango 15. La experiencia y nivel actuales se mantienen, y seguirás desarrollándote desde allí. -Los rangos en habilidades y características se reinician a cero, como al comenzar el nivel 2. Todos los incrementos permanentes en las estadísticas se consideran parte de tu base de nivel 2. (Excluyendo objetos mágicos que no estén ligados permanentemente a ti). -Puedes obtener hasta cinco rangos en cada estadística, igual que en el nivel 2. (O diez si aumentas el límite de cada habilidad). La experiencia necesaria para estos puntos será mayor. Los límites de las estadísticas pueden aumentarse a 10 gastando Puntos de Mejora ganados en el nivel 3, igual que en el nivel 2. -Al luchar contra criaturas de nivel 2, incrementas tu evasión en un +20%. (30% en nivel 1) -Tus probabilidades de acertar con un ataque contra criaturas de nivel 2 aumentan un +20%. (30% en nivel 1) - Las criaturas de nivel superior al 3 serán más difíciles de vencer. -No recibirás experiencia por criaturas de nivel 1, salvo en casos excepcionales como hordas masivas o eventos específicos. Aún pueden matarte. (¿Y qué vergüenza sería eso?) Las criaturas de nivel 2 otorgarán considerable menos experiencia que antes, desde un 0% hasta un 50%. -Los puntos en INT, CHA o WIS aportan 50 maná. -Los puntos en STR aportan 50 resistencia y 30 puntos de salud. -Los puntos en CON aportan 50 salud y 30 resistencia. -Los puntos en TOU añaden 80 salud y 2 puntos de Mitigación Universal. -Revisa tu lista de mejoras. Las opciones no seleccionadas en el nivel base podrán ser eliminadas, y otras añadidas. Cambio de Clase: La Exploradora de Runas pasa a ser Ingeniera Antiguamente Rúnica.

-Has recibido un bono a tus estadísticas por elegir la clase: Ingeniero Rúnico Antiguo. Has obtenido +2 INT, +2 PER, +2 DEX y +2 TOU.

-Has obtenido la habilidad única: El Velo de Hécate. Esta habilidad permite disfrazar tu clase tras otra y realizar otras acciones sigilosas. - La habilidad: Conjuración Mágica ha evolucionado a Conjuración Rúnica. -La habilidad: Construcción de Hechizos ahora está incorporada en la habilidad: Artesanía Rúnica, y la habilidad combinada resulta ser más flexible en su uso. -La habilidad: Saber Rúnico ahora se llama Saber del Sistema Rúnico.

¡Logros Alcanzados!

Al finalizar el Nivel 1, obtuviste beneficios por maximizar tus puntuaciones en DEX, AGI, PER y INT. Cada una de esas habilidades se actualizará si vuelves a elevar tus estadísticas a los niveles

requeridos. Felicitaciones por haber aumentado tanto DEX como AGI a 20 en el Segundo Nivel. El beneficio: el Acrobata se transforma en Acrobata Experto. Eres increíblemente hábil en volteretas, caminar por la cuerda floja o columpiarte en un trapecio. Si posees una habilidad de defensa evasiva, esta recibe un bono del 20 %.

Felicitaciones por haber incrementado tanto DEX como PER a 20 en el Segundo Nivel. Has obtenido el beneficio: Mantener Todas las Pelotas en el Aire. Eres experto en hacer malabares con objetos en vuelo. También puedes atrapar objetos lanzados hacia ti y devolverlos a su dueño. Además, posees destreza en el ilusionismo y obtienes pequeños bonos en habilidades como el Robo o el Juego. Tu mente calcula naturalmente trayectorias, órbitas y la interacción de objetos en movimiento. Tienes un 25 % más de posibilidades de acertar en ataques a distancia físicos o ataques mágicos que requieren dirección.

Felicitaciones por elevar tanto DEX como INT a 20 en el Segundo Nivel. Has adquirido la habilidad mejorada: Lanzamiento Rápido. Cuando conjures un hechizo de ataque o una Formación Rúnica, podrás repetir inmediatamente el hechizo a costa del doble de maná que la versión original.

Felicitaciones por haber subido tanto PER como AGI a 20 en el Segundo Nivel. Has obtenido la habilidad mejorada: Esquive Sobrenatural Mejorado. Si conoces la fuente de un ataque, aumentas en un 30 % las probabilidades de evitar el daño.

Felicitaciones por haber aumentado tanto INT como AGI a 20 en el Segundo Nivel. Has ganado el beneficio: Rapidez en la Toma de Decisiones. Cuando comiences un conflicto, no te detendrás. Un hechizo, una formación o un arma estarán inmediatamente a tu alcance, y atacarás antes que tu oponente, siempre que no seas sorprendido.

Felicitaciones por haber subido tanto PER como INT a 20 en el Segundo Nivel. Has obtenido la Perk: Manos Ágiles, Mente Rápida. Cualquier tarea que implique ensamblar, desensamblar, clasificar o manipular múltiples objetos, resulta trivial. No necesitas pensar qué parte va en qué lugar, ¡lo sabes! Además, las Formaciones Rúnicas que has practicado son más fáciles de usar y con menor riesgo de error.

TRÍO PERFECTO: Como anteriormente, has elevado tres estadísticas a su nivel de referencia y has obtenido un bono Trifecta. La ventaja de la Trifecta se incrementa a +200 de Maná, +200 de Energía y +200 de Vida.

CUÁDRUPLE: Has resuelto la Ecuación Cuadrática Universal elevando cuatro conjuntos de estadísticas a sus niveles de referencia. Elige una de estas habilidades: -Una resistencia, activa o pasiva, a uno de los siguientes tipos de daño: fuego, hielo, ácido, tierra, agua, tormenta, oscuridad, viento, madera o luz. Esta es una habilidad que debe fortalecerse mediante exposición a ese tipo de daño. -Incrementa +500 de Vida, Energía o Maná. -Recibe 1000 monedas de oro. -O bien, +2 a cualquier estadística. Una vez más, superaste las expectativas. Como el 13º jugador en elevar dos estadísticas a 30 o más en el Segundo Nivel, has mejorado tu Habilidad Heroica. Se eliminan las restricciones al Contraataque, permitiéndote siempre responder a un hechizo con otro hechizo, arma o formación rúnica. Eres el tercer jugador en obtener esta habilidad. Debido a que elevaste tanto INT como DEX a 30 en el Segundo Nivel, adquiriste la habilidad heroica: Contraataque

Mejorado. Reconoces cuando alguien más está a punto de lanzar un hechizo. El movimiento de manos, los gritos mágicos, el aroma a ozono y esa expresión ridícula en su rostro lo delatan. Puedes contrarrestar su hechizo con una respuesta propia, ya sea un hechizo, una formación rúnica o un arma. Después de todo, es difícil lanzar un hechizo si alguien acaba de cortarte los dedos, lanzarte una bola de fuego o poner un cuchillo en tu garganta.

Ver que sus habilidades especiales habían mejorado resultaba gratificante. La elección del bono a tomar era sencilla. La resistencia era una estadística difícil de incrementar, pero aumentaría su salud con cada nivel, y la mitigación significaba que recibiría menos daño. Así es como los enanos adquirieron su fama por ser extremadamente resistentes. Y dado el ritmo al que se lastimaba, iba a necesitar esa fortaleza.

Milo Inicio del Nivel 3 Nombre: Milo Títulos: Ingeniero Jefe Milo, Profesor Tallsqueak, Jefe de Exploradores Nivel: 11 Clase: Ingeniero Rúnico Ancestral (+2 RES, +2 INT, +2 DEX, +2 PER)

Signos Vitales: Salud: 1950 (100+100 por nivel=1100, bonificación de Fuerza=+120, bonificación de Constitución=+330, bonificación de Resistencia=+450, Salud Extra 2:+150) Resistencia: 1855 (100+100 por nivel=900, bonificación de Fuerza=+240, bonificación de Constitución=+165, bonificación de Hombres-rata+500, Resistencia Incrementada 1: +50) Maná: 3050 (200+200 por nivel=1800, bonificación de Sabiduría+Inteligencia=+1200, Maná Incrementado: +50) Estadísticas: Fuerza: 16 (+5 Anillo del Maestro de Guerra) Destreza: 34 Agilidad: 34 Constitución: 19 (+5 Anillo del Maestro de Guerra) Inteligencia: 40 (+2 Capucha de Hueso Rúnico) Sabiduría: 23 Carisma: 6 Percepción: 25 Resistencia: 16 Salud: 3360 (100+100 por nivel=1100, bonificación de Fuerza=+630, bonificación de Constitución=+1200, bonificación de Resistencia=+1280, Salud Extra 2:+150) Resistencia: 3220 (100+100 por nivel=1100, bonificación de Fuerza=+1050, bonificación de Constitución=+720, bonificación de Hombres-rata+500, Resistencia Incrementada 1: +50) Maná: 5800 (200+200 por nivel=2200, Sabiduría+Inteligencia+Carisma=+3550, Maná Incrementado: +50) Habilidades Raciales: Columna de Volax-Torpeza (Lucha con Colas) (DEX) Rango 10 Garras de Alta-Viator (Lucha con Garras) (DEX) Rango 10 Habilidades Primarias: Magi-Tech para Principiantes (INT) Rango 2 Ingeniería Dverdina en Roca Profunda (INT) Rango 10 Lanzamiento Óseo (INT) Rango 10 Manipulación Ósea (INT) Rango 10 Sigilo Astuto (SAB) Rango 10 Velocidad de los Pies (AGI) Rango 10 Escalada (AGI) Rango 10 Esquivar (AGI) Rango 10 Acrobacias (AGI) Rango 10 Cuchillas Pequeñas (DEX) Rango 10 Detectar Peligro (PER) Rango 10 Identificación (PER) Rango 10 Resistencia a Venenos Débiles (CON) Rango 10 Resistencia a Venenos Fuertes (CON) Rango 10 Resistencia a Enfermedades Débiles (CON) Rango 8 Resistencia Básica al Fuego (CON) Rango 2 Micología (SAB) Rango 10 Diplomacia (CHA) Rango 0 Habilidades Secundarias: Lanzar Cosas Agudas (DEX) Rango 6 Manipulación de Cerraduras y Trampas (DEX) Rango 7 Habilidades de Recolección: Minería (Fuerza) Rango 10 Recolección (PER) Rango 10 Desollar (DEX) Rango 0 Habilidades de Fabricación: Hidráulica (INT) Rango 5 Procesamiento de Mineral (INT) Rango 6 Química (INT) Rango 7 Física (INT) Rango 10 Sistemas de Poleas (INT) Rango 7 Metalurgia (INT) Rango 6 Fabricación de Herramientas (INT) Rango 5 Mecánica (INT) Rango 7 Fabricación de Trampas (INT) Rango 7 Tallado Óseo (DEX) Rango 6 Tallado Rúnico (DEX) Rango 10 Forjado (Fuerza) Rango 5 Habilidades de Lore: Lore Rúnico Antiguo (INT) Rango 10 Lore de Sistemas Rúnicos (INT) Rango 10 Lore de Ingeniería Dverdina (INT) Rango 8 Mejoras: Salud Incrementada 2: (+150 Salud) Maná Incrementado 2: (+150 Maná) Resistencia Incrementada 1: (+50 Resistencia) Diplomacia: Obtienes la habilidad primaria: Diplomacia, usando cualquiera de las dos estadísticas,

INT o CHA. Sonríe y Engaña como un Profesional. Mascota Guardián 1: ¿Quién es el Gran Perro? Tu mascota aumenta tanto en tamaño como en inteligencia. Alijo de Contrabandistas 4: Habilidad de Almacenamiento. Invoca/Disipa un cofre mágico. Su tamaño aumenta con el rango. Actualmente, 54 pies cúbicos. Cola Invisible: Incluso con luz brillante, todos piensan que eres un humano aburrido. Mantente lejos de magos que puedan ver a través de ilusiones. Y de guardias con percepción elevada. ¡Y perros! Salto de Salto 2: Puedes saltar tres veces más lejos de lo habitual. Cola Cortante 2: Tu cola inflige daño aumentado y puede cortar a tus enemigos como un látigo. El daño aumenta en +30 Garras Fuertes 2: Daño adicional en Garras en +30. Resistencia a Venenos Débiles: Obtén la habilidad primaria: Resistencia a Venenos Débiles. Resistencia a Venenos Fuertes: Obtén la habilidad primaria: Resistencia a Venenos Fuertes. Resistencia a Enfermedades Débiles: Obtén la habilidad primaria: Resistencia a Enfermedades Débiles. Regeneración Feroz: Otorga una recuperación de salud aumentada (x8). Reconstruye lentamente el tejido cicatricial y las partes del cuerpo faltantes. Una dieta constante de queso acelera el proceso. Sin aliento 2: Puedes contener la respiración durante 10 veces más tiempo. (10 minutos). Abundancia 3: Tus habilidades de recolección devuelven un 50% más de recursos de lo normal. Proveedor Hábil 1: Tus habilidades de recolección tienen una probabilidad significativamente mayor de encontrar artículos de mejor calidad e incluso objetos raros. Sombras Sigilosas 2: Reduce la percepción de cualquier persona que intente detectar tu presencia, vea a través de tu ilusión humana/rata o use una habilidad de identificar en ti. Regeneración Feroz: Otorga una recuperación de salud aumentada (x8). Reconstituye tejido cicatricial y partes del cuerpo faltantes en 1 a 3 días. Una dieta constante de queso acelera el proceso. Trampas Diabólicas 2: Tus trampas y maquinaria casi siempre funcionan, de maneras insidiosas que nadie (¡incluso tú!) sospecharía. Todos llevan la sorpresa. Esta habilidad central afecta Mecánica, Fabricante de Trampas y habilidades similares. Nunca Perdido: Mejoras tu memoria de las rutas que recorres, dándote mapas para rastrear dónde has estado. Visión en la Oscuridad Ilimitada: Ves en la oscuridad y en la oscuridad mágica como si fuera un día nublado, pero en tonos de gris.

Ventajas: Acróbata Hábil: Eres experto en acrobacias, caminar por una cuerda floja o balancearte en un trapecio. Si posees una habilidad de defensa evasiva, como esquivar, esta recibe un bono del 25%. Tirador Rápido: Otros tal vez se detengan al inicio de un conflicto, pero tú no. Un hechizo, formación o arma están inmediatamente a tu alcance, y atacas antes que tu oponente siempre que no estés sorprendido. Lanzamiento Rápido: Cuando lanzas un hechizo de ataque o una Formación Rúnica, puedes repetir el mismo hechizo de inmediato, pagando el doble del maná del hechizo original o la formación rúnica. Contraataque: Reconoces cuando alguien más está a punto de lanzar un hechizo. Los movimientos de manos, gritar las palabras mágicas, el olor a ozono y esa estúpida sonrisa en su rostro delatan la acción. Puedes contrarrestar su hechizo con tu propio ataque. Después de todo, es difícil lanzar un hechizo si alguien acaba de cortarte los dedos o te pone un cuchillo en la garganta. Si no utilizaste Lanzamiento Rápido justo antes de este ataque, también puedes lanzar un solo hechizo en lugar de atacar. Si causas daño, su hechizo se interrumpe. Mantener Todas Las Pelotas en el Aire: Eres hábil en hacer malabares con objetos en el aire. También puedes atrapar cosas arrojadas y devolverlas a su dueño. Además, tienes destrezas en artes de ilusionismo y ganas pequeños bonificadores en habilidades como Búmer o Juegos de Azar. Tu mente calcula automáticamente trayectorias, órbitas e interacciones de objetos en movimiento. Tienes un 25 % adicional de probabilidad de acertar con ataques físicos a distancia o ataques mágicos que requieren puntería. Manos Rápidas, Mente Más Rápida!: Cualquier tarea relacionada con ensamblar, desensamblar, clasificar o manipular múltiples objetos es trivial para ti.

¡Simplemente sabes qué parte va dónde! Esquive Sobresaliente Mejorado: Si conoces la fuente de un ataque, aumentas en un 30 % las probabilidades de evitar el daño. Trifecta 2: Como antes, has elevado tres atributos a su nivel máximo y obtienes un bono de Trifecta. ¡El beneficio de Trifecta aumenta a +200 de Maná, +200 de Resistencia y +200 de Vida! Cuadrática 1: Resistencia al Fuego Cuadrática 2: +2 Resistencia

Costilla Extra de Magna-Stultas: +100 de Maná por nivel Bendición del Oráculo del Olvido: (+100 de Maná por nivel) Bendición de Regulus Tyborian: Mientras estés atado a la Capucha Rúnica Ósea, obtienes +2 en Inteligencia. Piel Corroída por Rituales: Con un costo de 100 de resistencia, aumentas tu velocidad de nado al doble de tu velocidad terrestre. Duración 30 minutos, sales del agua o pierdes la piel. Huesos Duro-Rúnicos: Tus huesos son duros. Caídas y traumas contundentes causan mucho menos daño. Se mitigan un 50 % del daño por fuerza y daño de armas contundentes. El maná alimenta la runa, costándote un punto de maná por cada 10 puntos de daño neutralizado. Garras Rúnicas Afiladas: Tus garras son extensiones de tus huesos. Usa tus garras afiladas para cazar anguilas dondequiera que estén. Los ataques con garras infligen +20 de daño por nivel. Sentido de Piedra: Incluso en completa oscuridad, puedes percibir la forma de la piedra y tierra natural a una distancia de 15 metros y hasta 3 metros más allá de la superficie de la piedra. Esto te permite desplazarte por cuevas y terrenos similares incluso en plena oscuridad a un ritmo normal. Sabes cuándo las criaturas se mueven a tu alrededor si pisan piedra o tierra compactada mediante las vibraciones que producen. Algunas habilidades de sigilo pueden reducir parcialmente esta percepción, así como un pisar muy ligero. Sentido Mejorado del Olfato: No tan agudo como el de tu lagarto, pero mucho mejor que el de un humano. ¡El poder del queso!: (Variable)

Anillos Mágicos: Anillo de Emblema del Maestro Explorador +10% para evitar golpes de los que eres consciente. +3 niveles en la habilidad de Detectar Peligro. Área de almacenamiento 1: 12 pociones. Área de almacenamiento 2: 50 flechas, lanzas, jabalinas, shurikens u otra munición. Área de almacenamiento 3: Hasta 4 kilos de ropa. Área de almacenamiento 4: Hasta cuatro bolsas de recolección de cualquier tipo. Anillo de Emblema del Comandante Supremo +5 a Fuerza, +5 a Constitución, Tienda de Suministros del Estado Mayor Cuando se forjaron los primeros Anillos de los Maestros, los sabios previeron un tiempo en el que surgirían enemigos tan poderosos que un Hollow no sería capaz de vencerles. Así, se creó el Anillo del Comandante Supremo, que fue entregado a Harthan Cola Recta para simbolizar su posición como Comandante Supremo de los Hollows. Junto con el Anillo del Archimago y el Anillo del Maestro General del Queso, estos anillos se conocieron como Anillos de Gran Maestro. Almacenamiento básico disponible: 1 arma, un queso y una almohada. Capucho de Runas con Hueso +2 a Inteligencia, proporciona la habilidad de usar Hechizos con Hueso. Objeto ligado al alma. La Plaga de Sombras (Legendario Pico de Rata) Este antiguo pico ha sido usado por generaciones de campeones rata para derrotar a sus enemigos y sembrar el temor entre ellos. Las inscripciones en las espinas óseas debilitan a los adversarios, robándoles daño con la maldición de Sombraplaga. Los enemigos infligen -10 de daño con armas cuerpo a cuerpo por cada herida que tú les causas. La debilidad se acumula y dura un minuto. A medida que se debilitan, tus golpes hallan los puntos débiles en su armadura. Por cada maldición aplicada, la armadura del enemigo se reduce en 10, aumentando tu daño. Probabilidad base de acierto: 40% +5xDestreza% +5%xArmas pequeñas Daño base: 40 + 5xDestreza + Nivel en Armas pequeñas x5 Mata más enemigos para descubrir más poderes de Sombraplaga. Objeto ligado al alma. Pico Negro de Esquivo Hechicero Este resistente pico, fabricado con materiales de nivel 4,

cortará fácilmente materiales menores. Al extraer mineral, el sonido normal de la herramienta contra piedras se reduce en un 75% y desaparece por completo a los 50 pies. Collar de Picos de Eveldeeves de Dolor y Obsequios: Este elegante collar fue creado por la fashionista elfa oscura Eveldeeves y llevado por su campeona en Muertefest VI. El 25% del daño infligido a la portadora se regresa al atacante. Muy de moda y a menudo vendido en juego de conjuntos a parejas enamoradas. Este objeto tiene un tamaño perfecto para ese lagarto especial en tu vida. Anillo del Ejército Suizo. Creado por el archimago Elsener y entregado a cada miembro del cuerpo de magos de Swissleland. Este anillo puede lanzar los siguientes conjuros sin necesidad de maná. Cada conjuro puede usarse una vez al día. Calcetines Rotos (2 pares) Respiración Acuática (auto, 1 hora) Invocar Peladilla de Nuez (Dura hasta que no haya más nueces en 10') Protección contra insectos picadores y stingers (los mantiene a raya durante 1 hora) Fondo de Queso Fundido (Crea una pequeña llama que calienta aceite u otras sustancias en una olla de fondue. Duración: 4 horas) Afilar Herramienta (4 afilados al día) Ayudante de Tienda de Karl (Montar una gran tienda o empaquetarla. Usable dos veces al día) Invocar Lagarto Guardián (Trae un lagarto guardián del pantano de Feenokioki para proteger tu campamento durante 8 horas) Desviar Culpas Menores (Algo malo sucedió, no puede ser tu culpa, ¡debe ser culpa de otro!) Reparador de Mordidas de Perro (Reduce la gravedad de resacas desagradables) Invocar Vino (1 cuartos, de calidad variable)

Pantalones Purificadores del Astuto Sigiloso +2 a la Agilidad. Más Sigiloso: -4 a cualquier chequeo de percepción para detectar al portador. Auto-limpiables y auto-reparables. Un tamaño para todos.

Hechizos:

Lanza de Viento: Al inscribir un Run de Destrucción y un Run de Velocidad en una pequeña lanza ósea, creas una poderosa arma de alcance. Daño base: 200. +60 de daño por INT superior a 10. Modificador: +30% de daño por destreza. Habilidad: Rúnas Antiguas (6). Daño total base: 338. Calavera Explosiva: Carga una calavera con tu mana y lánzala contra tus enemigos, infligiendo daño a todo dentro de un radio de 20 pies del impacto. Costo: 50 de mana. Si se usa una calavera con runas previamente inscritas, el daño normal de 50 se incrementa a 75 puntos y el área a 30 pies de radio. Repara Huesos: Hechizo de curación que afecta sólo huesos. Repara fracturas y roturas. Las fracturas graves requerirán mana adicional. Costo normal: 50 de mana por hueso. La Maldición de Huesos Frágiles: El hueso del enemigo se rompe fácilmente, y los ataques con impacto físico hacen daño adicional. La maldición cuesta 100 de mana, dura una hora y tiene un alcance de 20 pies. Costilla Extra: Potencia añadiendo una costilla de una raza sensible a la magia a tu caja torácica. Los efectos variarán.

Revisión #1
Creado 25 abril 2026 17:10:32 por Charlie Brown
Actualizado 25 abril 2026 17:10:36 por Charlie Brown