



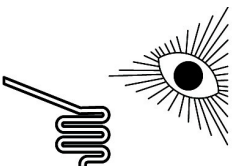
# Gremio de Alquimia



Presenta:



## Manual de Alquimia



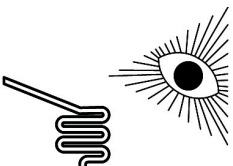
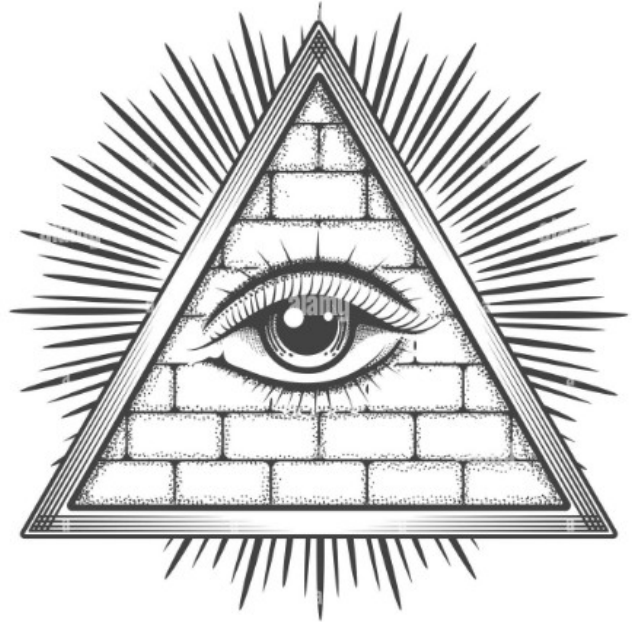


# Gremio de Alquimia



## Indice

- 1- Los gremios.
- 2- Gremio de Alquimia.
- 3- Habilidades gremiales.
  - 3.1-Resumen Habilidades.
  - 3.2-Ingredientes. Herboristería.
  - 3.3-Herramientas de alquimista.
- 4-Laboratorio alquimia.
- 5-Rango de la mezcla.
- 6-Interrupciones durante la preparación.
- 7-Producción exitosa.
- 8-Aplicación exitosa.
- 9-Categorías de pociones.
  - 9.1-Categoría I. Pociones.
    - 9.1.1- Poción de ceguera (1 Punto).
    - 9.1.2- Poción de mudez (1 Punto).
    - 9.1.3- Poción de Sordera (1 Punto).
    - 9.1.4- Poción de Dormir (1 Punto).
    - 9.1.5- Poción de Amistad (1 Punto).
    - 9.1.6- Poción de confusión (1 Punto).
    - 9.1.7- Poción de verdad (1 Punto).
    - 9.1.8- Poción de amnesia (1 Punto).
    - 9.1.9- Poción de veneno (1 Punto).
    - 9.1.10- Poción de antídoto (1 Punto).
    - 9.1.11- Poción de curación (1 Punto).
    - 9.1.12- Poción de vitalidad (2 Puntos).
    - 9.1.13- Poción de meditación (2 Puntos)





# Gremio de Alquimia



9.2-Categoría II - Hojas impregnadas.

9.2.1- Hoja impregnada Sueño (3 Puntos).

9.2.2- Hoja impregnada Veneno (3 Puntos).

9.2.3- Hoja impregnada Confusión (3 Puntos).

9.3-Categoría III - Aceites.

9.3.1- Aceite mecánico (3 Puntos).

9.3.2- Aceite corrosivo (3 Puntos).

9.4- Categoría IV - Polvos (No Incremental).

9.4.1-Pólvora (3 puntos).

9.4.2-Incrementar armadura (2 puntos).

10-Tabla habilidades y materiales necesarios.

11-Catalizadores.

12-Habilidades que se aprenden en el gremio.

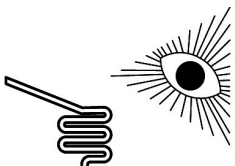
12.1-Investigación Alquímica.

12.2-Maestro de pociones.

12.3-Maestro en explosivos.

12.4-Habilidad Pólvora Negra.

12.5- Transmutación







# Gremio de Alquimia



## 1- Los gremios.

¿Buscas respuestas? ¿Te consume el deseo de aprender nuevas habilidades? los gremios son la solución. En los diferentes gremios se imparten conocimientos especiales que puedes aprender durante el evento. Este intercambio, no siempre "gratis", ya que los gremios necesitan cubrir sus gastos, es beneficioso tanto para jugadores individuales como para los propios gremios, puesto que fortalecen mutuamente su posición.

Las habilidades gremiales o sus rangos adicionales sólo se pueden adquirir siendo miembro y asistiendo a las clases que imparten los responsables del gremio. Estas habilidades no requieren gasto de puntos en la creación del personaje.

Una vez aprendida la habilidad, se anotará en una tarjeta gremial. Esta habilidad queda disponible para el personaje que la haya aprendido en los siguientes Tempus Belli.

Excepción: ¡Si la habilidad gremial se saca de la normativa deja de estar disponible! Es posible que, para asegurar un juego equilibrado, las habilidades puedan ser cambiadas o eliminadas en un momento dado. Pero, en caso de que se elimine una habilidad gremial, se compensará con 1 punto adicional para poder comprar una habilidad de personaje del listado general. Esta compensación será para todos aquellos personajes que la hubieran obtenido con anterioridad (la habilidad ha de estar apuntada en su tarjeta de gremio o en el registro del Gremio).

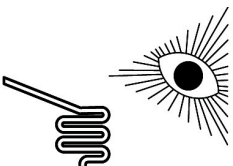
La tarjeta gremial estará sujeta al personaje con el que obtienes las habilidades. Si la esencia de tu personaje se disuelve y vuelve al pozo de almas, la tarjeta gremial se pierde. En la tarjeta se apuntará tu nombre, el de tu personaje, la habilidad y el rango, si lo tuviera.

Debes llevar siempre la tarjeta contigo y mostrarla, si es requerida por un árbitro. Si pierdes la tarjeta, puede ser sustituida si hay disponibles, pero sólo con los datos que tenga el gremio registrados. No podrás transferir la tarjeta a otro jugador o si cambias a un nuevo personaje.



## 2- Gremio de Alquimia.

Tanto si estás aquí porque te gustaba mezclar botellas de colores y perder las cejas en una nube de humo amarillo, como si falleciste hundido por la frustración mientras tus colegas académicos te decían que nunca lograrías convertir el plomo en oro, el gremio de alquimia de Aster es el lugar idóneo para ti. Vete preparando ese mandil que huele raro y esas gafas con cuatro lentes de más.





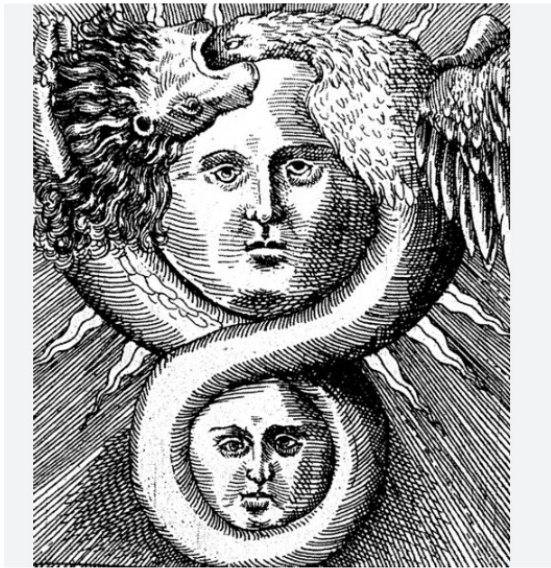
# Gremio de Alquimia



En el siguiente reglamento encontrarás los requisitos para poder fabricar pociones, aceites y otras locuras (como pólvora) y las reglas de cómo hacerlo. Ve poniéndote una poción de café, que empezamos.

## 3-Habilidades gremiales.

La alquimia es el conocimiento sobre la transmutación de la materia, es decir, convertimos unos componentes o ingredientes en productos diferentes para lograr distintos fines. Pero, para obtener su conocimiento, es necesario desarrollar una serie de habilidades alquímicas que nos convertirán en unos expertos en la "materia".



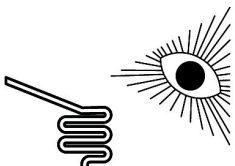
Estas habilidades te van a dar conocimientos básicos de las leyes alquímicas, con los cuales podrás elaborar mezclas que se convertirán en **pociones, aceites, polvos** o se podrán **impregnar fillos** y reparar y **aumentar eficientemente armaduras**.

Estas mezclas tienen niveles que vamos a llamar **categorías**. Para las mezclas básicas (**categoría I**) necesitas una habilidad que se llama "**acceso a habilidades simples de alquimia**". Si deseas elaborar mezclas avanzadas (**categoría II, III y IV**), además de la habilidad comentada anteriormente, tendrás que comprar la de "**acceso a habilidades avanzadas de alquimia**".

Es decir, al comprar estos accesos al hacer tu ficha de personaje obtienes la capacidad de aprender todas las mezclas disponibles (que podrás comprar gastando puntos adicionales), desde la categoría I a la IV. Es el precio que has de pagar en puntos para tener la llave que te lleva a un mundo de conocimientos y maravillas por descubrir.

Las habilidades que adquieras debes escribirlas en tu ficha de personaje, ya que son las únicas que podrás usar. Esta ficha debes llevarla siempre encima, ya que puede ser requerida por los árbitros en cualquier momento.

Una vez has accedido a las habilidades alquímicas has de ir comprándolas poco a poco usando puntos adicionales. Cada habilidad alquímica otorga la capacidad de producir una receta específica que has de ir anotando en la tarjeta de alquimia. En este documento, que es distinto de la ficha de tu personaje, se anotan las habilidades que vas comprando y van marcando tu avance como alquimista.





# Gremio de Alquimia



Podrás conseguir este documento en el gremio de alquimistas.

Estas habilidades alquímicas están agrupadas dentro de las categorías anteriores; te daremos el listado completo más adelante.

Sólo puedes hacer mezclas que hayas comprado y estén anotadas en la tarjeta. Cada una de estas habilidades alquímicas sólo se necesita aprender una vez. A más puntos vayas teniendo, más habilidades podrás comprar y mayor será tu conocimiento de Alquimia. Serás más pro, el p\*\*\*\* amo del matraz. El resultado final obtenido será una **pócima** o un **polvo**, dependiendo de la receta que estés usando en cada momento.



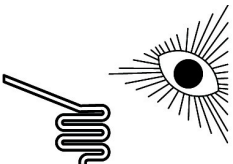
## 3.1-Resumen Habilidades.

- **Acceso a habilidades simples de alquimia** (1 punto.)
  - **Pociones** (Categoría I)
- **Acceso a habilidades avanzadas de alquimia** (2 puntos.)
  - **Hoja impregnada** (Categoría II)
  - **Aceite** (Categoría III)
  - **Polvos** (Categoría IV).

## 3.2- Ingredientes. Herboristeria

Para poder hacer las recetas, necesitas **materias primas**. Las materias o componentes pueden ser de diversos orígenes, no sólo de plantas, pero no puedes cogerlos directamente de la naturaleza o de un jardín, salvo que se posea la habilidad **herboristería/ganadería**. Si tu personaje no quiere dedicarse a la herboristería o ganadería, siempre podrás comerciar con otro personaje que sí la posea. Puedes encontrarlos normalmente cerca de sus jardines, dando mimos a las plantas o en el **gremio de herboristas**.

Es importante tener en cuenta que la habilidad de "**resistencia a la alquimia**" no te protege de los efectos de las plantas, así que no intentes conseguir las plantas por tu cuenta, ya que, o bien no tienen efecto deseado, o incluso puedes ganar una visita al Limbo si no llevas la correcta **protección**. No es broma, menudas son algunas plantas y animales en Aster.





# Gremio de Alquimia



En cualquier caso, recuerda que la resistencia a la alquimia te protege de pociones o mezclas ya elaboradas, pero no de las plantas sin procesar.

## 3.3-Herramientas de alquimista.

Una vez obtenida la materia prima, podrás hacer tus mezclas. Para ello necesitarás los utensilios necesarios y, es posible que, si la mezcla es avanzada, necesites un **laboratorio**. Tienes disponible uno en el Gremio de Alquimia, si te inscribes en él, pero, si lo prefieres puedes tener uno propio en tu campamento, para poder hacer las cosas a tu manera y cómodamente sin salir de casa.

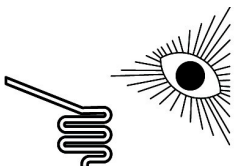
## 4-Laboratorio alquimia.

Con todos estos conocimientos adquiridos podrás lanzarte de cabeza a hacer productos de alquimia avanzada, como envenenar filos de armas y pólvora, pero, debido a su peligrosidad, no puedes hacerlo en la mesa en la que luego vas a cenar o en el catre, por muy cómodo que te parezca.

El laboratorio tiene que tener unos elementos/utensilios mínimos, no vale cualquier cosa y ha de estar certificado por el gremio de alquimistas. Los requisitos mínimos mencionados son:

- Al menos dos fuentes de calor distintas (vela, quemador de alcohol, bandeja de carbón, baño de arena, baño de aceite, etc.).
- Al menos un mortero.
- Al menos una herramienta de corte.

- Al menos dos instrumentos de medida (balanza, taza medidora, reloj de arena/cronómetro...)
- Recipientes para calentar (caldera, tubos de ensayo, matraces de vidrio, etc.)
- Recipiente/s para hacer mezclas.
- Recipientes para contener líquidos (botellas, tubos de ensayo, frascos de vidrio, latas, frascos, matraces etc.).
- Equipo para destilar (alambique, tarros de destilación de vidrio o cobre,...).
- Utensilios para poner dosis o remover (cucharas).
- Utensilios de escritura para registrar información libros de laboratorio, pergaminos, pluma y tintero...).
- Equipo de protección (Gafas de seguridad, bata de laboratorio, delantal, guantes...).
- Al menos un embudo.
- Productos de limpieza (trapos, cepillos...).
- Filtros (tamiz, filtro papel o tela...).
- Contenedor para agua (botella caldero o matraz con agua dentro).
- Ingredientes
- Un mínimo de decoración







# Gremio de Alquimia



Como consejo, asegúrate de que, si llevas alguno de estos elementos a un combate, sean herramientas o props que sean blanditos, nada con lo que os podáis hacer daño si os caéis sobre vuestra bolsa de pociones (botecitos de plástico en vez de cristal, herramientas de soft combat en vez de metal, etc.)

## 5-Rango de la mezcla.

No todas las mezclas son iguales, incluso usando la misma receta. Las mezclas pueden tener más o menos intensidad y con distintas duraciones. Esto está determinado por su **rango**.

El alquimista es el que determina el rango de la mezcla durante su fabricación. El **rango máximo es 10**. Por cada rango usado, debes invertir **todos** los ingredientes necesarios que te pide la receta. Por cada rango, la duración de la producción debe ser de **10 minutos** (tiempo que puede reducirse o bien con el empleo de catalizadores o bien creando la mezcla en el propio gremio de alquimistas bajo la supervisión del Maestro Alquimista).

El **rango** determina también si tu mezcla funcionará o no, ya que hay elementos que pueden afectar, como **antídotos**. También hay que tener en cuenta que aumentar el rango de una poción requiere de mucha concentración y que si no estamos atentos y no la preparamos correctamente puede salir mal.

Una vez terminada la mezcla los ingredientes que has usado los debes entregar a un miembro del gremio o árbitro que valorará que

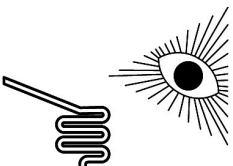
se hayan usado la cantidad correcta de ingredientes y su tiempo determinado. Si se determina que has hecho la poción correctamente se añade el rango a la poción (aumentando intensidad y duración a la misma) Salvo la **habilidad gremial pólvora negra** que no es incremental.

*Ejemplo: Para preparar una mezcla de rango 4, el alquimista debe invertir 4 veces los ingredientes necesarios para la receta seleccionada y la mezcla necesitará 40 minutos de preparación (que podría reducirse a la mitad con el empleo de un catalizador). Una pócima opuesta necesitará, para poder neutralizar ésta pócima, un rango mínimo de 4 para tener efecto. Se usará el mismo procedimiento en caso de lanzar un hechizo para contrarrestar la poción.*

## 6-Interrupciones durante la preparación.

Nada tan molesto como empezar a trabajar y que llegue alguien a contarte una batallita o te pida que le pongas la armadura, como si no tuvieras ya bastante que hacer. Esto no es bueno para las mezclas y los ingredientes, has de retomar tu trabajo lo antes posible o la mezcla se echará a perder.

Diversos experimentos han determinado que **10 minutos** es el tiempo disponible para retomar la producción sin que se estropee la mezcla. Si la **mezcla es errónea**, puede tener un efecto diferente, que determinará el árbitro o el gremio de alquimia y los elementos utilizados quedan gastados y deben entregarse a un árbitro o en el gremio.







# Gremio de Alquimia



## 7-Producción exitosa.

Ya hemos indicado antes que, para hacer una poción de manera correcta, hay que hacerlo con cuidado y siguiendo un procedimiento correcto. El procedimiento correcto está en las **recetas**, que te van a indicar:

- La **duración** (el tiempo que hay que estar trabajando en ella).
- Los **ingredientes**.
- Las **cantidades** de los ingredientes.

Después de que una mezcla sea creada, **debe ser confirmada**. Es decir, hay que llevar la mezcla, junto a los ingredientes, para dárselos a un **responsable del gremio** o a un **árbitro**. Es imprescindible también llevar la tarjeta de gremio y ficha de personaje, para confirmar que tienes las habilidades necesarias. El árbitro comprobará los ingredientes y el rango de la mezcla antes de sellarlo.

Mientras el sello de una mezcla permanezca intacto, la mezcla es efectiva hasta el final de Tempus Belli. Una vez roto el sello, la bebida pierde su efecto tras 5 minutos. No hay límite de producción de mezclas (sólo el límite de tiempo natural).

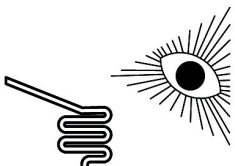
Se pueden conseguir habilidades adicionales de alquimia recibiendo clases en el **gremio de alquimia**. Explicaremos cuáles son más adelante.

Es importante tener en cuenta:

- El **árbitro** sólo confirma pociones bien hechas hasta **rango 7**. Todo lo que sea superior debe ser confirmado por un responsable del **gremio de alquimia**.
- Hay que **interpretar** la creación de la mezcla durante el tiempo necesario. Dicha interpretación es totalmente libre para el jugador, pero pueden "pesarse" los elementos, molerlos, introducirlos en un alambique.
- Los **recipientes** para hacer las mezclas serán los que lleve el jugador, ni el gremio ni la organización los facilita.
- La "resistencia a la alquimia" protege contra mezclas ya finalizadas, pero no de los efectos de las plantas sin procesar (si se recogen sin equipo protector).
- Si bien es posible distribuir una mezcla en diferentes recipientes más pequeños, obteniendo varias mezclas de rangos inferiores, **no es posible juntar varias mezclas en un mismo recipiente para obtener uno más poderoso**. *Ejemplo: Una mezcla rango 10 puede ser dividida en 5 mezclas de rango 2 pero no es posible juntar 5 mezclas de rango 2 para conseguir 1 mezcla de rango 10.*

## 8- Aplicación exitosa.

Una vez fabricada correctamente la poción hay que aplicarla a una persona objetivo. Para saber si la aplicación ha sido correcta o no, recu-





# Gremio de Alquimia



rrimos a los ya mencionados **rangos**. Para ello hemos de enfrentar el rango de resistencia alquímica del jugador al rango de la mezcla que hemos producido. Es decir, si el rango de una **poción antidoto** (que contrarresta todas las pociones ) es mayor que el rango de la mezcla, ésta queda contrarrestada.

Debes tener en cuenta que algunos efectos de las pociones pueden ser incrementados mediante la habilidad **destilación eficiente** de sanación, que incrementa un rango a las pociones de alquimia, incluidos los antidotos. Y algunos como amnesia pueden ser contrarrestados con la **habilidad psicoanálisis**.

Debido a que se pueden producir reacciones alérgicas, es conveniente hacer las bebidas sólo con agua y colorante alimenticio. También es posible romper el sello y simular que se bebe, vertiendo el contenido.



## 9-Categorías de pociones.

Ya habíamos comentado que las habilidades que puedes adquirir como alquimista se pueden agrupar en 4 categorías dependiendo de las habilidades que vamos comprando. A continuación, te indicamos las habilidades agrupadas en

cada una de las categorías y los puntos que te cuesta adquirir cada una de ellas.

### 9.1- Categoría I. Pociones.

#### 9.1.1-Poción de ceguera (1 Punto).

Con esta poción el objetivo se queda ciego 5 minutos/rango. El objetivo deberá agachar la cabeza y mirar a sus pies.

#### 9.1.2- Poción de mudéz (1 Punto).

Con esta poción el objetivo se queda mudo 5 minutos por cada rango.

#### 9.1.3- Poción de Sordera (1 Punto).

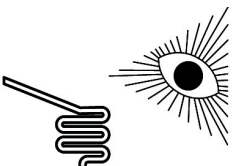
Con esta poción el objetivo se queda sordo 5 minutos por cada rango.

#### 9.1.4-Poción de Dormir (1 Punto).

Con esta poción el objetivo se queda dormido 5 minutos por cada rango. El objetivo puede despertarse con un simple golpe, pero seguirá estando bajo el efecto de la poción y deberá mantenerse aturdido, además, no podrá realizar ninguna acción ofensiva hasta que no termine el efecto de la poción.

#### 9.1.5-Poción de Amistad (1 Punto).

Con esta poción el objetivo se convierte en un buen amigo del usuario 5 minutos por cada rango. No le regalará su espada favorita, pero se puede mostrar favorable de formas que normalmente no haría.





# Gremio de Alquimia



## 9.1.6- Poción de confusión (1 Punto).

Con esta poción el objetivo queda confuso y sufre extrañas alucinaciones 5 minutos por cada rango.

## 9.1.7-Poción de verdad (1 Punto).

Con esta poción el objetivo ha de responder sinceramente en un tiempo máximo de **5 minutos por cada rango** a una pregunta por rango. Si es preguntado debe responder, no puede callarse. Si se acaba el tiempo la poción pierde efecto, aunque no se hayan realizado todas las preguntas.

## 9.1.8- Poción de amnesia (1 Punto).

Con esta poción el objetivo olvida los últimos 5 minutos de su pasado reciente por cada rango. La poción puede ser neutralizada únicamente en los siguientes 20 minutos con un antídoto, mediante la habilidad mágica "Neutralizar Poción" o con la habilidad de sanación "**psicoanálisis**".

## 9.1.9- Poción de veneno (1 Punto).

Si la aplicación se realiza correctamente, el objetivo sufre tantos puntos de daño como rango de poción. Este daño se sufre durante los siguientes 10 segundos posteriores a la ingestión (aproximadamente, tiempo suficiente para tomar un antídoto si lo llevas encima o para interpretar una muerte dramática).

Si la vida del objetivo se reduce a 0 o inferior el alma del objetivo queda dañada y debe

acudir al Limbo. Este veneno puede ser neutralizado por:

- Una **poción de antídoto** del mismo nivel o superior al veneno.
- La habilidad de sanación "**destilación eficiente**" puede ser útil si la tiene un sanador ya que incrementa un rango las pociones alquímicas.

## 9.1.10-Poción de antídoto (1 Punto).

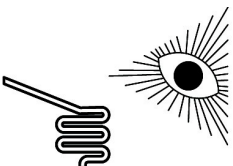
Si la aplicación se realiza correctamente, se neutraliza una poción que haya sido bebida/aplicada en un jugador objetivo, o una hoja impregnada que ya esté en la sangre.

Allí donde sea aplicable la poción, resta minutos a la duración de la poción que afecta al personaje en 5 minutos por rango del antídoto (máximo 30 minutos). Deben pasar mínimo 15 minutos entre poción y poción de "curación/antídoto".

La poción antídoto hace efecto independientemente de la resistencia alquímica del personaje.

## 9.1.11 Poción de curación (1 Punto).

El objetivo recupera durante los siguientes minutos tantos puntos de vida como rangos de poción aplicada. Sólo se puede recuperar puntos de vida perdidos, no se puede ganar más del máximo de cada personaje (2 + rangos en resistencia física). Una poción de curación tampoco recupera puntos de armadura perdidos (necesitarás a un artesano para eso).







# Gremio de Alquimia



La duración de la curación es de 5 minutos por rango de poción hasta un máximo 20 minutos. Esto es, si la poción es de más de rango 4 y el personaje tiene más de 4 puntos de vida que recuperar, se consideraría que ha recuperado todos los puntos que la poción le pueda recuperar al llegar a los 20 minutos. Recordemos que en manos de un sanador o medico con la habilidad "destilación eficiente" sumará un rango adicional a la poción de curación.

Una poción de curación no puede reemplazar los efectos de la habilidad "primeros auxilios", de modo que no se puede emplear en un personaje a cero puntos de vida.

El jugador con la habilidad "**poción de curación**" puede recibir del gremio **dos pociones de curación** diarias presentando su pasaporte. Estas pociones serán apuntadas en la tarjeta del Gremio. En caso de que se pierda la tarjeta, se puede solicitar una nueva, pero las pociones que hubieran anotadas se dan por perdidas.

Esta **poción** no tiene porqué aplicarse oralmente. Se pueden usar ungüentos, inyecciones, supositorios... **¡Es la única excepción!**

## 9.1.12-Poción de vitalidad (2 Puntos).

Esta poción concede un único punto adicional de vida al objetivo durante 5 minutos por rango de poción. Este efecto no puede ser aumentado bebiendo más pociones "de vitalidad" y únicamente la primera hace efecto. Al final de la duración de efecto, el **objetivo pierde automáticamente un punto de vida**. Si este era su último

punto de vida, entonces el alma queda dañada y se ha de ir al Limbo.

En caso de llegar a 0 puntos de vida, el efecto desaparece, aunque no se haya consumido todo el tiempo disponible.

*Ejemplo: El usuario bebe una poción de vitalidad rango 3. Durante 15 minutos el usuario obtiene un punto adicional de vida.*

## 9.1.13-Poción de meditación (2 Puntos)

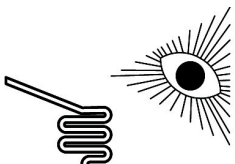
El objetivo puede reducir su tiempo de extenuación tras aplicar una magia, reduce un 1 minuto por rango de poción. El tiempo no puede ser reducido por debajo de 0.

*Ejemplo: Un usuario aplica una habilidad mágica de rango 5. Entonces se toma una poción de meditación de rango 4 (reduciendo 1 minuto por rango. La extenuación pasa de ser de 5 minutos a solo 1 minuto ¡Cuidado! ¡El uso continuado puede provocar adicción!*

## 9.2-Categoría II - Hojas impregnadas.

Para la producción de mezclas **categoría II (hojas impregnadas)** se necesita dos requisitos imprescindibles:

- Tener la habilidad de **acceso a habilidades alquímicas avanzadas**





# Gremio de Alquimia



- Tener un **laboratorio** certificado por el gremio de alquimia. (También se puede hacer en el propio gremio de alquimia, si te inscribes)
- Para las hojas impregnadas se aplican las mismas reglas que para la categoría I (pociones), con las siguientes excepciones/adiciones:
- Las mezclas pueden ser líquidas o ungüentos, pero siempre deben ser simuladas (En ningún caso aplicar realmente la mezcla en un arma).
- No se pueden aplicar en armas arrojadas o proyectiles.
- El portador del arma impregnada debe llevar el contenedor o, al menos, la hoja de instrucciones con el rango de la hoja escrito.
- Las hojas solo aplican el componente una vez, en el primer golpe exitoso (daño a puntos de vida), después quedan usadas. Se considerará exitoso si el rango de la hoja es superior al rango de resistencia alquímica del objetivo. Si no es exitoso, no se producirá el efecto intencionado y la hoja queda gastada.
- Si se impacta en la armadura con la hoja impregnada, no tendrá efecto y la hoja sigue activa. Si un golpe posterior ya golpea a la vida, entonces se producirá el efecto si la mezcla supera el rango de resistencia del objetivo.

## 9.2.1 Hoja impregnada Sueño (3 Puntos).

El objetivo se queda dormido 5 minutos por cada rango. El objetivo puede despertarse con un simple golpe, pero seguirá estando bajo el efecto de la poción y deberá mantenerse aturdido, además, no podrá realizar ninguna acción ofensiva hasta que no termine el efecto de la poción.

## 9.2.2-Hoja impregnada Veneno (3 Puntos).

El objetivo sufre tantos puntos de daño a la vida, incluyendo los rangos de resistencia al daño, como rango de poción. Si la vida del objetivo se reduce a 0 o inferior, el alma del objetivo sufre daño y deberá ir al limbo.

## 9.2.3-Hoja impregnada Confusión (3 Puntos).

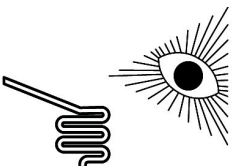
El objetivo queda confuso y sufre extrañas alucinaciones 5 minutos por cada rango.

**Nota:** La hoja causa que el objetivo vea su entorno extraño y diferente, los sonidos confunden, las sombras parecen moverse y adoptar formas extrañas y no se reconoce a la gente correctamente.

## 9.3- Categoría III - Aceites.

Para la producción de mezclas **categoría III (aceites)** se necesita dos requisitos imprescindibles:

- Tener la habilidad de **“acceso a habilidades alquímicas avanzada”**.
- Tener un **laboratorio** certificado por el gremio de alquimia. (También se puede hacer en el propio gremio de alquimia, si te inscribes).





# Gremio de Alquimia



Para los aceites se aplican las mismas reglas que para la categoría I (pociones) con las siguientes excepciones/adiciones:



- El máximo rango de las recetas de categoría III es 3.
- Debido al peligro de confusión, el aceite sólo puede estar hecho de agua/colorante alimenticio. Los aceites se pueden aplicar a trampas y cerraduras existentes.
- Sólo se puede aplicar una mezcla en una cerradura/trampa.

**Nota:** La aplicación de la mezcla sólo puede ser simulada. No aplicar nada realmente en cerraduras/trampas.

## 9.3.1 Aceite mecánico (3 Puntos).

El aceite mecánico engrasa (¡de manera simulada!) los mecanismos en trampas o cerraduras. El rango de la trampa/cerradura se incrementará en el número de rangos del aceite durante el resto del evento. El rango máximo de mecánico + mezcla alquímica sigue siendo 10. No se puede llegar a un rango superior.

La etiqueta del aceite se adjuntará a la de la trampa/cerradura ya aceptada por un árbitro.

*Ejemplo: Trampa/cerradura rango 2 + aceite mecánico rango 2 cuenta para todas las reglas como si fuera rango 4.*

## 9.3.1-Aceite corrosivo (3 Puntos).

El aceite corrosivo interfiere (¡de manera simulada!) con los mecanismos en trampas o cerraduras. El rango de la trampa/cerradura disminuirá en el número de rangos del aceite. Si el rango se degrada por debajo de 1, la trampa/cerradura se desarma/abre.

De lo contrario, la trampa/cerradura deberá desarmarse/abrirse normalmente. La etiqueta del aceite se adjuntará a la de la trampa/cerradura ya aceptada.

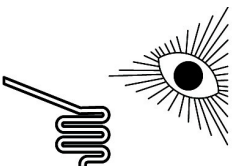
*Ejemplo 1: Trampa/cerradura rango 6 + aceite corrosivo rango 3 cuenta para todas las reglas como rango 3. Se requerirá forzar/desarmar rango  $\geq 4$ .*

*Ejemplo 2: Trampa/cerradura rango 3+ aceite corrosivo rango 3. La trampa/cerradura se puede abrir sin desarmar/forzar, ya que el rango se ha reducido a 0.*

## 9.4 Categoría IV - Polvos (No Incremental).

Para la producción de mezclas categoría IV (polvos) se necesita dos requisitos imprescindibles:

- Tener la habilidad de **“acceso a habilidades alquímicas avanzada”**
- Tener un **laboratorio** certificado por el gremio de alquimia. (También se puede







# Gremio de Alquimia

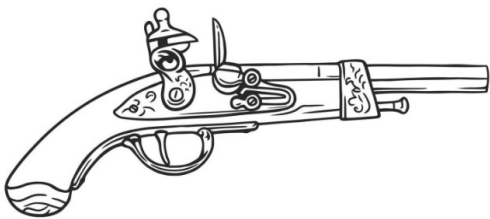


hacer en el propio gremio de alquimia, si te inscribes).

- Para los polvos se aplican las mismas reglas que para la categoría I (pociones), con las siguientes excepciones/adiciones:
- Los polvos son secos y arenosos.
- Los polvos no están pensados para ser bebidos o comidos (por lo que no tienen por qué ser comestibles).
- Las recetas de categoría IV (polvos) no tienen rangos

## 9.4.1-Pólvora (3 puntos).

Esta mezcla es necesaria para las armas de fuego. Una porción de pólvora equivale a **5 disparos** de pistola/mosquete o **1 carga** para un cañón. La cantidad necesaria para cada cañón será establecida en el checking de las armas de asedio.



La pólvora fabricada se escribirá en la tarjeta del arma o la tarjeta del producto alquímico.

La cantidad de pólvora que se fabrica ha de ser notificada diariamente al gremio, tanto la cantidad fabricada como la distribuida; Incluso aunque tengas un laboratorio con la categoría adecuada, aprobado por el gremio.

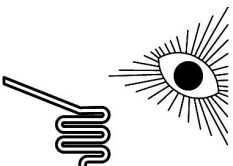


Cuando fabriques una unidad de pólvora (5 disparos), se te dará en el gremio de alquimia una rueda de fulminantes. Este utensilio se dará a quien vaya a usar la pólvora. Se ha de llevar visible en el cinturón/cartuchera. Cada uno de estos elementos equivale a 5 disparos.

Esta mezcla NO sirve para barriles de pólvora, la producción de explosivos requiere de la habilidad gremial "maestro de explosivos".

## 9.4.2-Incrementar armadura (2 puntos).

Esta mezcla permite a un maestro herrero ("necesita **Habilidad de Gremio Maestro Herrero**") incrementar en un punto adicional el valor de una armadura durante el resto del evento. Esta mezcla solo se puede aplicar una vez por armadura.



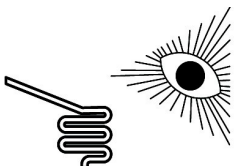


# Gremio de Alquimia



## 10-Tabla habilidades y materiales necesarios

Habilidad	Puntos	Ingredientes
Categoría I – Pociones		
Ceguera	1	1x Ruda 1x Azufre o 1x Nitrato/amonio
Silenciar	1	2x Ruda
Sordera	1	1x Ruda 1x Enredadera
Sueño	1	1x Azufre 1x Amapola
Amistad	1	1x Enredadera 1x Amapola
Confusión	1	2x Ricino
Verdad	1	1x Ricino 1x Coleo
Veneno	1	2x Trompetilla de los muertos
Curativa	1	1x Seta 1x Enredadera
Antídoto	1	1x Trompetilla de los muertos  1x seta
Vitalidad	2	1x Seta 1x Enredadera
Meditación	2	2x Amapola 1x Coleo
Categoría 2 - Hojas envenenadas		
Veneno	3	1x Rosas 2x Trompetillas de los muertos
Sueño	3	1x Rosas 1x Azufre 1x Ricino
Confusión	3	1x Rosas 2x Amapolas





# Gremio de Alquimia



Categoría 3 - Aceites		
Aceite mecánico	3	1x Aceite 1x Acero 1x Lobelia
Aceite corrosivo	3	1xColeo 1x Trompetilla de los muertos 1X Aceite
Categoría 4 - Polvos		
1 Carga = 5 Disparos		3x Salitre
Duración del proceso de producción:		1x -Carbón
10 min por carga		1x Azufre o 1x Nitrato/amonio

## 11- Catalizadores

Un catalizador es una mezcla especial, un ingrediente opcional a las pociones. Estos elementos son capaces de reducir el tiempo de fabricación de una poción. Para ello, debes obtener 5 ejemplares del mismo material y fabricar el catalizador en el gremio de alquimia.

Si la poción, veneno, aceite o polvo contiene alguno de los ingredientes de los que se ha fabricado el catalizador, este se puede incorporar a la poción para reducir su tiempo de fabricación a la mitad.

El catalizador es un complemento de la poción para acelerarla. **No sustituye ninguno de los ingredientes.** El objetivo es, a cambio de más ingredientes, reducir el tiempo de fabricación.

## 12- Habilidades que se aprenden en el gremio.

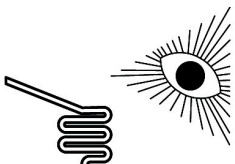
Para obtener una habilidad gremial has de tener en cuenta:

- Es imprescindible inscribirse en el gremio y trabajar con sus miembros.

- Los encargados del gremio deciden la asignación de las habilidades gremiales.
- Solo se puede adquirir una maestría por evento de Tempus Belli, necesitas ese tiempo de estudio y práctica.
- Has de indicar el rango de la habilidad al utilizarla

### 12.1- Investigación Alquímic. Habilidad no incrementable. Requisito: "Acceso a habilidades alquímicas simples"

Puedes crear mezclas experimentales usando hierbas y/o investigando plantas desconocidas para pociones especiales. Esta habilidad permite inventar nuevas recetas en el gremio de alquimistas.







# de Alquimia



Para esta habilidad se aplican las reglas de las recetas de categoría IV (polvos). Los barriles de **pólvora negra** son útiles contra puertas, armas de asedio y golems. Cualquier personaje, incluyendo al portador o alquimista, que esté en contacto o muy cerca del barril cuando explote, será enviado directamente al Limbo.

Las investigaciones deben ser anunciadas y discutidas previamente con el gremio de alquimistas. Las nuevas recetas son personalizadas y no pueden ser pasadas a nadie más. El Representante del gremio de alquimia tiene la última palabra.

**12.2- Maestro de pociones.** Habilidad no incrementable. Requisito "**Acceso a habilidades alquímicas simples**"

Esta habilidad permite acelerar el proceso de creación de mezclas alquímicas. La duración será la mitad, lo que significa que por cada rango de mezcla la creación será de solo 5 minutos.

**12.3-Maestro en explosivos.** No incrementable. Requisito: "**Acceso a habilidades alquímicas avanzadas**" o **Habilidad de "Pólvora"**

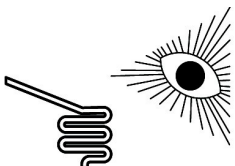
Esta habilidad permite la **creación de pólvora explosiva en un laboratorio certificado**. La creación se debe notificar a un árbitro con antelación, indicando cantidad producida y cantidad vendida a lo largo de cada día.

**12.4-Habilidad Pólvora Negra.** Habilidad no incrementable. Requisito: „**Maestro en explosivos**“.

Quienes se encuentren a poca distancia serán derribados, cayendo al suelo sin posibilidad de resistirlo. Los barriles de pólvora negra son demasiado inestables para ser empleados con cañones/catapultas/balistas o semejantes. Cualquier intento de hacerlo provocará la explosión del barril con los efectos anteriormente listados.

Para hacer funcionar el barril y que haga daño tiene que haber un sonido claro y distinguible. **Por razones de seguridad no se permiten pe-tardos.**

Se puede encontrar más información en el sistema de reglas "Codex Belli".





# Gremio de Alquimia



## 12.5-Transmutación. No incrementable.

Requisito: "Acceso a habilidades alquímicas avanzadas"

El jugador que tiene esta habilidad conocer el rito que permite transmutar elementos. Gracias a ella al jugador se le permite acceder y utilizar la mesa de transmutación, localizada en el Gremio de Alquimia.

**Mesa de trasmutación:** Esta mesa, situada en el gremio de alquimia, permite convertir un material alquímico en cualquier otro. Pero el precio es alto. La transmutación reclama una moneda de oro, que será consumida en el proceso de transmutación.

**Trasfondo:** sabemos muy poco de Polarus, de los Custodes, y de dónde está realmente Aster. Pero sabemos que existen otros planos, al margen del mundo material y Aster. Existe el Reino de los Sueños, donde habitan El Arenero y Los Onirionistas. Existen Los Jardines del Conocimiento de Cástor y Polux, y existen otros de los que, por ahora, no tenemos la menor pista.

La transmutación es, muy sencillamente explicado, una oferta a otros planos. El alquimista hace una llamada a otros planos y ofrece un elemento a cambio de otro, y un peaje de oro. Esta llamada es aceptada en algún otro plano y, de ser aceptada, se produce el intercambio.

