

REGLAMENTO BÁSICO



GUÍA DEL JOVEN AVENTURERO

Índice

| | | | |
|--|----|---|----|
| Introducción. | 3 | El Gremio de Sanadores. | |
| Robar. | 3 | El Gremio de Alquimia. | |
| Expresiones especiales. | 3 | El Gremio de herboristería y ganadería. | |
| Vocabulario referente al juego. | | El Gremio de Magia. | |
| En Juego. | | El Gremio de Artesanos. | |
| Fuera de Juego. | | El Gremio de asesinos. | |
| Frasas Especiales. | 4 | El Gremio de Guerreros. | |
| Stop. | | Gremio de Cazadores. | |
| Hombre al Suelo. | | Muerte y Limbo. | 24 |
| Ay Madre. | | Morir. | |
| Comandos de los Árbitros. | 5 | El Limbo. | |
| Congelar Tiempo. | | Muerte definitiva. | |
| Fuera de Tiempo. | | Asedios y Batallas. | 24 |
| Out-Time entre árbitro. | | Tabla de referencia rápida. | |
| Terremoto. | | | |
| Comandos especiales de PNJ y habilidades de artefactos. | | | |
| Herida fatal | | | |
| Aplastar. | | | |
| Paralizar. | | | |
| Golpe Directo. | | | |
| Masivo (Hechizos Masivos): | | | |
| Creación de personaje. | 6 | | |
| Puntos de personaje. | | | |
| Puntos de vida. | | | |
| Resistencias. | | | |
| Armadura. | | | |
| Puntos de vida "totales". | | | |
| Habilidades de personaje. | | | |
| Combate. | | | |
| Otras habilidades. | | | |
| Profesiones. | 13 | | |
| Habilidades de sanación. | | | |
| Habilidades de alquimia. | | | |
| Habilidades en herboristería / ganadería. | | | |
| Habilidades mágicas. | | | |
| Habilidades artesanales. | | | |
| Otras habilidades. | | | |
| Los Gremios. | 18 | | |
| Adquisición de habilidades gremiales. | | | |
| Gremios en Aster. | 18 | | |

Introducción

Bienvenidos Tempus Belli.

En este reglamento encontrarás la información necesaria para crear tu personaje y conocer el funcionamiento del juego.

Los participantes en Tempus Belli son personas como tú y como yo que murieron en algún momento de la historia (previo a las guerras mundiales) y que han sido seleccionados para ayudar a uno de los Custodes a obtener la victoria en una gran competición. Se esperará de ti que, durante la duración del evento, hagas todo lo posible (combatiendo, negociando y de cualquier otro modo que se te ocurra) para ayudar a tu campamento a obtener la victoria.

Este conjunto de reglas te va a permitir la creación de todo tipo de personajes, clases y trasfondos. Ninguno de estos factores aporta ventajas o desventajas, el cómo jugarlos depende solo de ti. Estas normas te servirán tanto para crear un personaje desde cero, como para adaptar alguno que tengas de cualquiera otra partida de Tempus Makers en la que haya muerto y que quisieras traerlo. Debes tener en cuenta que, si tu personaje tiene alguna peculiaridad, algún objeto o quieres que sea alguna figura histórica tienes que hablarlo siempre antes con la Organización.

Muy Importante: Recuerda que tu personaje llega a Tempus Belli desprovisto de cualquier habilidad o artefacto especial de que dispusiera en vida.

Robar

Solo se permite, durante el tiempo de juego, el “robo” de monedas y artefactos del juego. No está permitido sustraer ningún otro objeto como armadura, armas etc.

Es recomendable llevar por separado las monedas de curso legal de las monedas del juego para evitar confusiones.

Solo se permite, durante el tiempo de juego, el “robo” de monedas y artefactos del juego. No está permitido sustraer ningún otro objeto como armadura, armas etc.

Es recomendable llevar por separado las monedas de curso legal de las monedas del juego para evitar confusiones.

Expresiones especiales

Vocabulario referente al juego

En Juego (In-Time; IT):

Este término describe el tiempo en el que un jugador está en juego con su personaje (PJ) o personaje no jugador (PNJ). Nos estamos refiriendo a situaciones “no reales”, entendiéndolo que son las acciones del personaje en el mundo del juego (IT), en oposición a las acciones de la persona que lo interpreta en el mundo real (OT).

El término define circunstancias dentro del juego, el personaje está físicamente dentro del juego y el resto de personajes pueden interactuar con él.

Fuera de Juego (Out-Time; OT):

Este término indica el tiempo en el que un personaje jugador (PJ) o personaje no jugador (PNJ) está fuera del juego ficticio. En este caso, la persona no está disponible para el resto de personajes en ese momento, es decir no está presente en el mundo del juego. Se considera a todo el efecto invisible al resto.

Se usa para moverse por un área sin estar en el juego, por ejemplo, tras la muerte del personaje mientras se dirige al Limbo, o cuando se necesita que un PNJ aparezca en un lugar en un determinado momento.

Para hacer la acción visible para todos, los jugadores deberán cruzar los brazos en frente de su cuerpo, mejor por encima de sus cabezas o levantar un brazo con un puño por encima de la cabeza. El resto entenderán que esa persona

no se encuentra en juego en ese momento.

Nota: Usar esta acción solo cuando sea necesario, no para evitar una situación no deseada dentro del juego.

Frases Especiales

Hay una serie de palabras o frases especiales que hay que evitar usar en juego, quedando reservado para situaciones especiales tanto dentro como fuera del juego.

Stop

Solo debe ser usado en situaciones de emergencia fuera del juego, por ejemplo, cuando hay una batalla en una pendiente o demasiado cerca de tiendas de acampada.

Hombre al suelo

Cuando una persona sufre un percance fuera del juego, se usa el comando "STOP" + el comando "Hombre al suelo". En este caso, se debe alzar un brazo al aire para poder indicar la localización de vuestra posición mientras se grita el comando.

Solo hay que usarla en situaciones de emergencia, cuando otro jugador resulta herido fuera del juego. Cuando se escucha este comando hay que parar el combate y dejar espacio alrededor del herido.

Puede ser recomendable poner la rodilla en el suelo para favorecer la localización del herido.

Ay madre

Es una señal para que un problema que ocurre "Fuera de juego" se solucione de manera "Dentro del juego". "Ay madre,..." Debe ser un comando que invite a los presentes a arreglar el problema sin pausar el juego.

Usarlo sólo cuando sea necesario, no usar "Ay Madre" para conseguir ventaja en el juego.

Ejemplo 1: Una persona está siendo arrestada por un guardia: "Ay madre, vaya un guarda más bruto", con un tono de dolor. El guardia puede entender que quizá está ejerciendo demasiada fuerza física sobre el sujeto y aflojar un poco sin dejar su firmeza.

Ejemplo 2: Una chica en la taberna se está sintiendo acosada por otro jugador: "Ay madre, qué molesto puedes llegar a ser". Con esto, el otro jugador se da cuenta de que se está pasando y puede darle su espacio a la chica. Incluso en el caso de que el jugador no se dé por aludido por la circunstancia que sea, los jugadores de alrededor pueden actuar en consecuencia, desafiando a una partida de cartas/dados, invitándole a una cerveza o incluso, iniciando una pelea en la taberna.

Ejemplo 3: El capitán de la guardia ordena a un soldado que se quede toda la noche en vela de guardia: "Ay madre, esto es demasiado para mí". Ahora, el capitán sabe que es demasiado trabajo para el soldado, así que puede poner turnos para que pueda ir a dormir o puede asignarle otra tarea igual de fastidiosa que no implique la pérdida de sueño por parte del soldado.

Ejemplo 4: Has estado en cautiverio durante 4 horas y estás muerto de hambre, nadie te presta atención y los guardias están aburridos y distraídos, así que cualquier tipo de interacción con ellos no será fructífero: "Ay madre, estar encerrado es demasiado horrible". Los guardias ahora saben que tu cautiverio empieza a ser un incordio, así que pueden decidir mantener trato contigo, darte la oportunidad de escapar, dejando que se caiga la llave cerca o simplemente, llevándote a juicio, a ejecutar...

Comandos de los árbitros

Los siguientes comandos sólo pueden ser usados por los árbitros:

Congelar tiempo

Todos los jugadores se quedan quietos con la cabeza agachada.

Fuera de tiempo

El juego queda pausado, se puede conversar.

Out-Time entre árbitro

El árbitro no está disponible en ese momento, se ha tomado una pausa.

Terremoto

Este comando además de los árbitros pueden usarlo los Avatares. Todos los jugadores que lo oigan han de tirarse al suelo. Al cabo de un par de segundos, pueden volver a levantarse.

Comandos especiales de PNJ y habilidades de artefactos

Estas habilidades solo pueden ser usadas por PNJ muy especiales y por los Avatares. Los PNJ necesitaran llevar un artefacto especial para poder realizarlos o ser distintivos, como los encargados de Gremios. Los Avatares las tendrán disponibles de manera permanente.

Herida fragmentación

Solo puede ser usada por los PNJ. El personaje herido verá su vida reducida a 0 automáticamente y al cabo de 10 minutos, morirá desangrado, independientemente de la armadura con la que esté equipado el sujeto

(aunque esta no se verá reducida por el golpe). Los médicos y sanadores podrán tratar la herida de manera normal.

Aplastar

Un golpe rompe un escudo o un trozo de armadura. Un segundo golpe causa una herida y resta un punto de vida.

Si una parte del cuerpo recibe daño por esta habilidad y no tiene armadura, se considerará rota. Los brazos cuelgan rotos, las piernas no soportan el peso del cuerpo, etc.

Paralizar

El personaje que lo recibe no puede ni moverse ni hablar durante 5 minutos. La armadura no protege de esta habilidad.

Golpe Directo

El personaje recibe un punto de daño directo a la vida pero no a la armadura, que es ignorada y no recibe daño.

Masivo (Hechizos Masivos):

Este hechizo impacta a todos los objetivos que pueda ver el pñj mago y se puede combinar cualquier hechizo, salvo: Bola de Energía, Campo de Energía y Armadura Mágica.

Creación de personaje

Para crear tu personaje has de tener en cuenta que las siguientes consideraciones:

Puntos de personaje

Cada personaje dispone inicialmente de 15 puntos de personaje a repartir en distintas habilidades. Cada habilidad cuesta cierta cantidad de puntos. Algunas habilidades, como los rangos de resistencia, pueden comprarse más de una vez.

Si has utilizado a tu personaje en otras ediciones de Tempus Belli o en otras partidas de Tempus Makers (Akelarre, Páramo, etc.) este puede disponer de puntos adicionales:

- 1 Punto de personaje por cada 5 días en una partida oficial de Tempus Makers.

- 1 Punto de personaje por cada edición anterior de Tempus Belli.
- La suma de todos estos puntos puede ser utilizada para la adquisición de cualquiera de las habilidades descritas a continuación.
- La compra de algunas habilidades específicas es requisito para poder comprar otras (como ocurre por ejemplo en magia, alquimia o sanación).

Adicionalmente a las habilidades aquí descritas, tu personaje tendrá la opción de aprender otras pericias adicionales mediante la inscripción en los Gremios y asistencia a diferentes clases que ofrecen (para más información consultar los reglamentos de cada gremio o en el evento).

Puntos de vida

Todos los personajes tienen inicialmente 2 puntos de vida. Estos puntos de vida iniciales pueden ser incrementados adquiriendo rangos en la habilidad de Rango de resistencia física durante la creación del personaje.

El máximo número de puntos de vida posible es de 11 puntos (2 puntos de vida iniciales + 9 rangos extra de resistencia física). Explicaremos el aumento de rangos más

| Habilidades de personaje | Coste en puntos de personaje |
|--|------------------------------|
| Rangos adicionales resistencia | |
| +1 Rango de resistencia física | 4-5* |
| +1 Rango de resistencia mágica | 2-3** |
| +1 Rango de resistencia alquímica | 2 |

* Los personajes con la habilidad **“Acceso a habilidades mágicas”** deben pagar **5 puntos** por rango, aquellos que no tengan dicha habilidad pagarán **4 puntos** por rango.

** Los jugadores con la habilidad **“Acceso a habilidades mágicas”** pagarán **2 puntos** por rango, aquellos que no tengan dicha habilidad pagarán **3 puntos** por rango.

adelante en el reglamento.

Resistencias

Con el objetivo de poder medir la capacidad de resistencia de cada alma participante en Tempus Belli a las diferentes amenazas que pueblan Aster, cada personaje tiene tres rangos de resistencia diferentes: Resistencia física, resistencia a la magia y resistencia alquímica.

Los tres rangos tienen un valor inicial de cero y pueden incrementarse mediante el gasto de puntos durante la creación de personaje. La suma de los tres rangos nunca puede exceder **9 puntos** en total.

Cada uno de estos rangos representa la experiencia, dureza de cuerpo y espíritu y la voluntad de perseverar del personaje ante la adversidad.

Rangos de resistencia física

Cada rango de resistencia física adquirido otorga un punto de vida adicional al personaje. Esto es importante para poder determinar la resistencia del jugador a la "Habilidad Gremial Asesinato". Cuando un jugador usa esta habilidad se considera que es un "intento de asesinato", que tendrá éxito si el rango de asesinato es mayor que el rango de resistencia de la víctima. Si la víctima no dispone de ningún rango de resistencia física, cualquier intento de asesinato será exitoso. Si el jugador puede resistir el intento de asesinato, deberá informar al asesino e interpretarlo adecuadamente.

Para poder subir el rango de las resistencias mencionadas anteriormente hemos de "comprar" la habilidad "Rango adicional a la resistencia física" al hacer la ficha de personaje. Esta habilidad añade 1 punto de resistencia física y puede ser comprada más de una vez.

Ejemplo: Mack Ratavieja intenta asesinar a Josh Brazofuerte pero cuando intenta apuñalarle por la espalda y le informa de que es un asesinato de rango 2, Josh le susurra que su resistencia física

es de 3, se zafa de su mortal abrazo, desenvaina y le anima a plantar cara, rata cobarde!

Rango de resistencia mágica

En Aster hay personajes con la capacidad de hacer magia, pueden lanzar conjuros que te pueden afectar de diversas maneras. Existe la posibilidad de resistir estos conjuros, pero para ello has de adquirir la habilidad de resistencia mágica.

Los conjuros pueden ser lanzados en distintos rangos. Si el rango del conjuro es superior a la resistencia mágica del objetivo, el conjuro tendrá efecto y se tendrán que "sufrir las consecuencias". Si la resistencia del objetivo es igual o superior, tienes que informar al mago indicando que se es "resistente" o "inmune" para que el mago sepa que el conjuro no ha sido exitoso.

La resistencia a la magia se compra con la habilidad "Rango adicional a la resistencia mágica" al hacer la ficha de personaje. Cada rango adquirido añade 1 punto de resistencia a la magia. Esta habilidad puede ser comprada más de una vez.

Ejemplo: En el fragor de la batalla, Voltar El Llameante intenta dormir a Pack el Botas, lanzándole un "Dormir" de rango 1. Pack tiene resistencia a magia 1, de modo que grita "inmune" para que Voltar lo escuche. Si el mago hubiera hecho un Dormir de nivel 2, habría tenido éxito.

Rango de resistencia alquímica

En Aster también existen alquimistas, capaces de lograr con sus mezclas distintos efectos en personas y objetos. Estas mezclas también funcionan con rangos. Si el rango de la poción es superior al del objetivo, la poción logra los efectos que pretendía y hay que actuar en consecuencia. La protección se logra con rangos iguales o superiores, en este caso se ha de informar al alquimista de que la poción no ha tenido efecto.

Para poder subir el rango de las resistencias mencionadas anteriormente, hemos de

“comprar” la habilidad “Rango adicional a la resistencia alquímica” al hacer la ficha de personaje. Esta habilidad añade 1 punto de resistencia a la alquimia y puede ser comprada más de una vez.

Ejemplo: Franz Fiz está distraído y bebe por error una Poción de Verdad. La poción es de rango 1, pero Franz no ha invertido ningún punto en Resistencia Alquímica y por tanto su rango es de cero, de modo que siente una oleada de sinceridad que recorre su cuerpo. ¡Suerte Franz!

Perder puntos de vida

Cuando entres en combate y recibas un golpe vas a recibir daño. Este daño va a restarte puntos de vida si no llevas armadura, te golpean en una zona no cubierta por ella o el ataque es de los que ignoran armaduras.

Recuperar puntos de vida

Los puntos de vida necesitan ser curados. Si bien una noche de sueño recupera todos los puntos de vida perdidos (y pasar por el limbo tras daño intenso del alma también), el modo habitual de recuperar daño consiste en recibir atención médica, ya sea de un médico o mago de sus respectivos gremios, o un miembro de tu campamento que ofrezca esos servicios. Además, la habilidad “Regeneración” te permite

recuperar un punto de vida cada seis horas.

Armadura

Además de tu vida, puedes sumar al personaje puntos de armadura. Portar armadura ofrece una serie de puntos de vida “extra”. Si eres golpeado en combate en partes del cuerpo cubiertas por la armadura, perderás puntos de armadura en vez de puntos de vida (esta pérdida representa el paulatino deterioro de la misma, las armaduras dañadas han de llevarse a reparar a un artesano o a alguien de tu campamento que ofrezca esos servicios para recuperar sus puntos).

Si bien cada pieza de armadura aporta un valor en puntos al total de puntos de armadura, un jugador no necesita mantener una cuenta mental de cuántas veces ha sido golpeado en cada parte, ya que la cuenta de puntos de armadura es general.

Ejemplo: Un jugador con un camisote de mallas que cubra completamente pecho y brazos (6 puntos de armadura) podría recibir seis golpes seguidos en el pecho y la armadura se los cubriría.

Una armadura protege al jugador de ser herido por un arma, pero es inútil contra ataques que ignoren armaduras (como bolas de energía,

| Habilidades de personaje | Coste en puntos de personaje |
|--------------------------|------------------------------|
| Armadura ligera | *** |
| Armadura media | *** |
| Armadura pesada | *** |
| Armadura ligera (falsa) | 2 puntos |
| Armadura media (falsa) | 4 puntos |
| Armadura pesada (falsa) | 8 puntos |

*** Para saber el coste en puntos ir al reglamento del Gremio de Guerreros

flechas o armas de asedio). Estos no dañan la armadura, ya que quitan puntos de vida directamente.

La cantidad máxima de puntos de armadura que se puede tener es de 12 puntos (13 si se dispone de la habilidad gremial de Maestro Herrero).

El valor de la armadura se calcula como un global. Eso significa que no hay valor específico asignado a partes de la armadura, sino que se calcula a partir de ellas. Sin embargo, sólo los golpes que vayan a la armadura contarán como tal. Las zonas desprotegidas no cuentan como armadura.

Ejemplo: Un personaje tiene una armadura con 7 puntos. Eso significa que puede soportar 7 golpes. Un golpe a una zona desprotegida no cuenta como daño a la armadura y resta puntos de vida directamente.

El jugador puede usar como alternativa a las armaduras (cuero, metal), una armadura falsa a partir de consumir sus puntos de personaje como si llevara armadura ligera, media, o pesada. Esta armadura falsa debe estar bien representada, por ejemplo con el uso del látex. No puedes combinar los dos tipos de armaduras, real y falsa, tienes que elegir una de ellas.

La armadura falsa debe cubrir suficientes partes del cuerpo para que se considere de tipo ligera, media o pesada. El valor mínimo de la armadura falsa lo puedes calcular a partir de las partes que lleve puestas el personaje.

Requisitos mínimos:

- Armadura ligera (2 puntos de armadura): Debe cubrir al menos 2 partes del cuerpo y gastar 2 puntos de personaje.
- Armadura media (4 puntos de armadura): Debe cubrir al menos tres partes del cuerpo y gastar 4 puntos de personaje.
- Armadura pesada (8 puntos de armadura): Debe cubrir todas las partes del cuerpo y gastar 8 puntos de personaje.

Nota: La armadura falsa ha de estar correctamente representada (¡no vale solo ropa!).

Perder puntos de armadura

Cuando entres en combate y recibas un golpe vas a recibir daño. Este daño va a restarte puntos de armadura si el golpe está en la zona cubierta por ella y todavía te quedan puntos.

Recuperar puntos de armadura

Los puntos de armadura solo se recuperan empleando los servicios de un artesano. También puedes buscar en tu propio campamento si alguien ofrece este tipo de servicios.

Puntos de vida “totales”

Resumiendo, el total de puntos de daño que se puede sufrir antes de caer es la suma de:

- Puntos de vida (suma de los 2 básicos más rangos de resistencia física, si los hay).
- Valor de la armadura (+ 1 si la armadura ha sido tratada con la Habilidad Gremial Maestro Herrero).

Habilidades de personaje

Una vez conoces la vida de tu personaje y la posibilidad de usar armadura, es el momento de comprar habilidades para tu personaje, lo cual definirá el tipo de personaje que vas a hacer. ¿Quieres ser un gran guerrero? ¿Un poderoso mago? ¿Te pirra la alquimia?

Todos los personajes pueden aprender todas las habilidades sin estar sujetas a restricciones, a excepción de las habilidades gremiales.

Combate

Estas habilidades ofrecen a un personaje la capacidad de defenderse en combate. Si deseas aprender a utilizarlas de forma eficiente o aprender alguna más, busca al Gremio de Guerreros de Aster y consulta su reglamento.

General

Para poder determinar qué habilidades vas a necesitar comprar, primero vamos a explicar cómo funciona el combate en Tempus Belli. De esta manera, será más fácil decidir qué habilidades te interesan para el personaje.

Al igual que ocurre en muchos otros eventos, el combate se lleva a cabo empleando armamento de “soft combat”. Todo aquel que participe en combate debe recordar en todo momento que

la primera prioridad de todo combatiente ha de ser siempre la seguridad, tanto propia como de la persona a la que le estás arreando un espadazo.

Siempre que se dé o se reciba golpe habremos de tener en cuenta:

- Evitad hacer daño. Esta debería ser de Perogrullo. No se hace daño a la persona de enfrente. Esto no es un torneo marcial, ni una competición de espada medieval ni un combate de MMA. Aquí somos todos adultos jugando con otros adultos, si le hacemos daño a alguien por error, siempre nos disculpamos, nos aseguramos de que esté bien y hacemos lo que esté en nuestra mano para que no se repita.
- Que mole y quede creíble. De nuevo, esto no es un torneo al contacto. Empujar amablemente con el lateral de tu sable a un enemigo no le haría daño en la vida real, de modo que aquí tampoco. Marcad los golpes, haced el gesto completo, evitad la conocida “metralleta”. Se supone que las armas pesan aunque en realidad sean de látex. No os enfrentáis a un chaval de Albacete, sino a un pirata, vikingo, soldado, bruja o quizás ninja. Interpretad.
- Sólo los Custodes son inmortales. El resto ya habéis muerto para llegar aquí y vuestra alma puede ser dañada, pero en Tempus Belli simplemente significa un entretenido paseo por el Limbo y enseguida estáis de vuelta en la refriega. Sed generosos. Dadle una escena molona a quien os golpea legalmente y ellos os la darán a vosotros cuando logréis golpearles. Retroceded heridos a la línea y un sanador os dará una súper escena de curación en batalla. Recordad que aquí no gana el que más mata, sino el que más momentos chulos tiene con otros jugadores.

Normas básicas de combate

- Los golpes en la cabeza están estrictamente prohibidos y, en caso de producirse de forma accidental, no restarán puntos de

vida o armadura.

- Está prohibido estocar/apuñalar, esto es, golpear con la punta de un arma. Esto incluye la punta de espadas, lanzas, etc., independientemente de si el arma dispone o no de alma de un material rígido (como fibra de vidrio).
- Golpead siempre conteniendo la fuerza. No ignoréis los golpes recibidos.
- Cualquier arma que no cumpla unos mínimos estándares de seguridad deberá ser retirada del evento y no podrá ser empleada, ni siquiera en situaciones de fuera de combate. Un árbitro podrá solicitar revisar un arma en cualquier momento para asegurarse del cumplimiento de esta norma.
- Un “Combate” se entiende que es siempre con armas (es decir, al menos uno de los dos combatientes va armado). Si ninguno de los dos va armado, entonces se considera una “Pelea”, debe ser 100% interpretado y se rige por sus propias reglas.

Sin armas (pelea):

Esta habilidad permite al personaje participar en peleas interpretativas sin armas (desafíos entre campeones, peleas de taberna, etc.) Los combates sin armas en Tempus Belli solo están permitidos si son interpretados y se rigen siempre por esta habilidad (por motivos de seguridad, están terminantemente prohibidos los combates competitivos sin armas, incluso si ambos jugadores están de acuerdo).

El uso de esta habilidad requiere siempre el acuerdo de todos los jugadores involucrados en la pelea, que deben tener una breve conversación previa en la que se indiquen en voz baja sus respectivos valores en Pelea. Aquel que tenga un valor mayor debe ganar la pelea. En caso de empate, gana el que haya iniciado la pelea, aunque los jugadores implicados pueden acordar el ganador que más les guste para la escena si están de acuerdo.

El combate debe ser totalmente interpretado, los golpes no deben impactar y los agarres deben ser sin hacer fuerza. El objetivo de

esta habilidad es crear escenas memorables, no hacer daño a nadie. Se espera que los jugadores interpreten de acuerdo a su rango (cómicamente torpes a rango 0, por ejemplo). Si, en cualquier momento, uno de los involucrados empuña un arma, la pelea se da por concluida y se aplican las reglas de batalla (por ese motivo es imposible iniciar una pelea sin armas en mitad de una batalla). Esto se considera antideportivo, pero es perfectamente posible.

Los jugadores son libres de acordar la coreografía que deseen, siempre que sea segura. Si no se les ocurre nada, siempre pueden hacer que ambos se ataquen por turnos una vez por rango de pelea y, cuando el jugador con menos rangos no tenga ya más turnos, caiga exhausto al suelo derrotado, por ejemplo.

Un personaje derrotado en una pelea permanecerá inmovilizado o inconsciente una cantidad de minutos igual al rango de pelea de su oponente, salvo que sus amigos le despierten (¿alguien tiene un cubo de agua?) y deberá interpretar la paliza recibida.

Rangos: Todo jugador tiene por defecto una puntuación de pelea igual a 0 más un punto por cada una de las siguientes habilidades que haya comprado:

- Armas de una mano.
- Armas de dos manos.
- Armas de asta.

- Ambidiestro.
- Se puede comprar 1 rango adicional a 1 punto por rango hasta alcanzar una suma total de 10.

Ejemplo: Un personaje que tenga las habilidades Armas de una mano y Ambidiestro y gaste tres puntos en Pelea tendrá un valor de Pelea de 5.

Con armas:

Armas cuerpo a cuerpo:

Todas las armas infligen un punto de daño por impacto, salvo que se indique expresamente lo contrario. Este daño se restará de los puntos ofrecidos por la armadura si se lleva, siempre y cuando el impacto sea sobre la propia armadura.

Las armas que infligen más de un punto serían armas "Artefacto", claramente identificadas como tales o armas de asedio (recomendamos evitar situarse en el lado erróneo de un cañón). Se consideran armas cuerpo a cuerpo las listadas a continuación con su coste en puntos:

Armas de una mano (1 punto): Con esta habilidad tu personaje puede utilizar armas con una longitud máxima de 115 cm. Esto incluye las habituales espadas, hachas, mazas, etc. así como dagas y armas arrojadas.

Armas de dos manos (2 puntos): Con esta habilidad tu personaje puede utilizar armas

| Habilidades de personaje | Coste en puntos de personaje |
|--------------------------|------------------------------|
| Armas de 1 mano | 1 |
| Armas de 2 manos | 2 |
| Armas de asta | 2 |

con una longitud máxima de 180 cm. Esta categoría suele incluir espadones, grandes hachas y otras armas terribles que requieren de ambas manos para su uso.

Armas de asta (2 puntos): Con esta habilidad tu personaje puede utilizar armas de asta con una longitud máxima de 250 cm. En esta categoría se incluyen lanzas, picas, alabardas o largos bastones. Plantéate siempre antes de traer una lanza o pica que lanzar estocadas con la punta está terminantemente prohibido.

Armas a distancia: Mínimo 5 m

Todas las armas infligen **un punto de daño** por impacto, salvo que se indique expresamente lo contrario. Las armas que infligen más de un punto serían armas "Artefacto", claramente identificadas como tales o armas de asedio (recomendamos evitar situarse en el lado erróneo de un cañón).

Los ataques de las armas a distancia ignoran armaduras y restan puntos de vida directamente: **armas de fuego a corta distancia, armas de asedio** (catapultas, cañones, etc.), **bolas de energía** lanzadas por magos, así como flechas y virotes lanzados por arcos y ballestas.

Se consideran armas a distancia las listadas a continuación con su coste en puntos:

| Habilidad de personaje | Coste en puntos de personaje |
|------------------------|------------------------------|
| Armas de proyectiles | 2 |

Armas de proyectiles (2 puntos): Con esta habilidad tu personaje puede usar armas de proyectiles como ballestas, arcos y pistolas. Las armas de fuego que funcionan con pólvora están sujetas a las siguientes reglas:

- Si se dispara a **distancia corta** del enemigo (es decir, lo suficientemente cerca como para que el enemigo nos pueda golpear con el arma cuerpo a cuerpo que lleva) entonces infligen **1 punto de daño** directo a los puntos de vida (es decir, ignorando armadura).
- Si se **disparan desde más lejos** hasta un máximo de **10 metros**, tienen un efecto igual

a la habilidad mágica **Golpe de Viento** (hace retroceder al oponente hasta 5 metros según permita el terreno). En este caso, como **no es un ataque mágico**, no podrá ser resistido mediante rangos de resistencia mágica.

Un arma de fuego tiene un período de recarga de 1 minuto tras disparar. Se puede caminar o hacer otras cosas que no requieran de concentración mientras se carga (esconderse, hablar, etc.) pero nada que requiera de toda tu atención o el uso de tus manos (combatir, correr, resolver un cubo de rubik).

Flechas

Armas de asedio

Las armas de asedio causan 5 puntos de daño directo o 3 puntos de daño directo si se bloquea el disparo con un escudo (el escudo se rompe como consecuencia). En cualquier caso, el personaje es derribado al suelo.

Se consideran armas de asedio las listadas a continuación con su coste en puntos:

| Habilidad de personaje | Coste en puntos de personaje |
|------------------------|------------------------------|
| Armas de asedio | 3 |

Armas de asedio (2 puntos): Con esta habilidad tu personaje puede usar armas grandes de asedio (como balistas, catapultas, trabuquete).

Otras habilidades

Ambidiestro (2 puntos): Con esta habilidad tu personaje puede usar dos armas de una mano (máximo 115cm) a la vez. Para poder adquirir esta habilidad, tienes que adquirir previamente "Armas de una mano".

Regeneración (2 puntos): Con esta habilidad el personaje no puede morir desangrado. 1 punto de vida perdido (que no se haya curado adecuadamente) se cura después de 6 horas de reposo]. Si el personaje ha sufrido más heridas y se le ha visto usando "Primeros Auxilios", entonces se cura 2 puntos de vida cada 6 horas de reposo. Nota: Esta habilidad

no previene que el personaje caiga inconsciente tras llegar a los 0 puntos de vida.

| Habilidades de personaje | Coste en puntos de personaje |
|--------------------------|------------------------------|
| Ambidiestro | 2 |
| Regeneración | 2 |
| Dureza | 2 |
| Escudo | 3 |

Dureza (2 puntos): Con esta habilidad, tu personaje no cae inconsciente al llegar a 0 puntos de vida. El personaje puede realizar sonidos leves (como susurros o gruñidos de dolor para llamar la atención de un sanador cercano), pero no desplazarse normalmente (salvo arrastrarse débilmente por el suelo). Esta habilidad no te impide morir, solo te permite estar consciente durante el proceso.

Escudo (3 puntos): Con esta habilidad, tu personaje puede usar escudos.

Profesiones

Tu personaje está casi listo. Ya conocemos tus aptitudes para el combate y cuánto puedes resistir; pero... no solo de guerra vive el hombre. ¿A qué te dedicas? ¿A qué has dedicado tu tiempo entre guerras? ¿Has trabajado con las manos siendo artesano? ¿Has salvado vidas como un gran médico? O... ¿te has dedicado al cuidado de tu granja? A continuación enumeramos las distintas profesiones y el coste en puntos de sus habilidades.

Habilidades de sanación

Estas habilidades te permitirán actuar como médico de campo, devolviendo la salud a tus compañeros heridos en batalla. Si disfrutas con el rol de médico y quieres aprender habilidades adicionales o simplemente conocer mentes afines, puedes encontrar al Gremio de Sanadores de Aster en la ciudad.

Primeros auxilios (1 Punto)

Con esta habilidad serás capaz de estabilizar y curar a un personaje que se encuentre vivo, pero con 0 o menos puntos de vida. Para ello has de usar tu completa atención durante **5 minutos de tratamiento**, usa vendajes, polvos, ungüentos...lo que más te guste, si bien las bebidas se recomienda que sean agua con colorante para evitar posibles alergias alimenticias.

Transcurrido este tiempo, el personaje objetivo se curará un **1 punto de vida**. Esta habilidad solo puede ser aplicada sobre un personaje objetivo al mismo tiempo y tras haber finalizado su aplicación puede ser aplicada sobre otro jugador, sin limitación.

Sanación (2 Puntos)

Prerrequisito: Primeros auxilios.

Tu personaje ha ahondado en los caminos de la sanación, permitiéndote curar a tus pacientes de forma eficaz. Mediante el uso de esta habilidad como médico puedes recuperar **2 puntos de vida** al personaje objetivo. Para ello deberás dedicarle **5 minutos de completa atención al tratamiento**, interpretándose mediante el uso de vendajes, polvos, ungüentos, recolocación de huesos... lo que más que guste, si bien las bebidas se recomienda que sean agua con colorante para evitar alergias alimenticias.

Esta habilidad solo puede ser aplicada sobre un personaje objetivo al mismo tiempo y tras haber finalizado su aplicación puede ser aplicada sobre otro jugador.

Medicina (4 Puntos)

Prerrequisito: Sanación.

Tu personaje se encuentra cerca de la excelencia en sus artes de sanación y reparación de sus pacientes, adictos a recibir heridas de formas imaginativas. Mediante el uso de esta habilidad puedes recuperar **3 puntos de vida** al personaje objetivo. Para ello deberás dedicarle **5 minutos de completa atención al tratamiento**, interpretándose mediante el uso de vendajes, polvos, ungüentos, recolocación de huesos, suturas, operaciones improvisadas... lo que más te guste, si bien las bebidas se recomienda que sean agua con colorante para evitar alergias alimenticias.

Transcurrido este tiempo, si se encontraba estabilizado en 0 puntos de vida o negativos, pasará a tener 3 puntos de vida.

Esta habilidad solo puede ser aplicada sobre un personaje objetivo al mismo tiempo y tras haber finalizado su aplicación puede ser aplicada sobre otro jugador.

Nota: Si un personaje objetivo ha recibido el uso de cualquiera de las habilidades de sanación por parte de un sanador, no podrá recibir el mismo tratamiento por parte de otro sanador, por las heridas de un mismo combate, salvo que vuelvan a herirle. Los usos de habilidades de sanación de un mismo nivel no pueden apilarse. En cambio,

sí se podrá utilizar una habilidad de sanación de un nivel superior.

Dado que la habilidad de "Medicina" es una versión mejorada de "Sanación", si sobre un personaje se aplica primero la habilidad de "Sanación", se podría aplicar después "Medicina" para recuperar al personaje un punto de vida adicional.

Habilidades de alquimia

Estas habilidades te permitirán actuar como alquimista creando distintas mezclas que pueden ser de utilidad. Si te gusta estar entre frascos, fogones y matraces, si disfrutas experimentando con líquidos explosivos, si quieres tener acceso a un laboratorio, acércate al gremio de alquimistas.

Acceso a habilidades simples de alquimia (1 Punto)

Con esta habilidad el personaje puede "comprar" habilidades alquímicas (recetas) de categoría I que le permitirán la fabricación de pociones si dispones de los materiales y herramientas necesarios.

Acceso a habilidades avanzadas de alquimia (2 Puntos)

Con esta habilidad tu personaje puede "comprar" habilidades avanzadas de alquimia (recetas) de categoría II (Hoja impregnada), Aceite (categoría III) y Polvo (categoría IV). Para la creación de categorías II, III y IV es necesario tener un laboratorio certificado por parte del gremio de Alquimia.

Requisito: Es necesario disponer de la habilidad "**Acceso a Habilidades Simples de Alquimia**" para poder comprar esta.

Habilidades en herboristería / ganadería (1 Punto)

Con esta habilidad tu personaje puede hacer crecer hierbas en tu campamento o cuidar de

un pequeño grupo de animales de cuadra o corral (comúnmente todos los componentes para recetas de pociones categoría 1). Serás capaz de identificar y cosechar materiales disponibles en la naturaleza.

Recibirás al ingresar en el gremio un pase de herborista que se irá rellenando. Con este pase, se puede conseguir habilidades de gremio, canjear cupones de hierbas... Más información en el Gremio de Herboristas.

Habilidades mágicas (2 Puntos)

Adquirir esta habilidad te convierte en mago. Es tu carta de Hogwarts.

Una vez comprada, tu personaje se convierte en un mago de **Rango 1**, pero todavía no conoces ningún conjuro (llamados "Habilidades Mágicas"), que necesitarás comprar por separado.

Un mago en Tempus Belli puede emplear sus habilidades mágicas tantas veces como desee, siempre que respete los tiempos de agotamiento entre usos. Puedes ver cómo adquirir habilidades mágicas e incrementar tu rango mágico en el reglamento del gremio de magos de Tempus Belli.

Recuerda también que, si adquieres esta habilidad, te será más caro adquirir Rangos extra de Resistencia física, pero más barato adquirir rangos de Resistencia a la Magia.

Cómo utilizar las habilidades mágicas (como lanzar conjuros).

Se debe recitar un mantra de longitud predeterminada (las palabras las eliges tú) y gesticular con ambas manos. Una vez terminado el mantra, se dice en voz alta la habilidad mágica que estás empleando, así como su rango, de manera que su objetivo se entere y entonces se ejecuta lo que la habilidad mágica requiera. La longitud del mantra son **10 palabras por rango** de la habilidad a ejecutar.

Si el objetivo de la habilidad mágica es otro jugador, el rango de dicha habilidad debe

ser superior al Rango de defensa mágica del jugador objetivo (que es cero por defecto, salvo que se haya pagado dichos rangos durante la creación del personaje).

Una vez utilizada una habilidad mágica (tanto con éxito como si es resistida), como mago debes pasar 1 minuto por rango de la misma sin emplear ninguna habilidad mágica (descansando).

Rango mágico.

- Se dice que un mago tiene un nivel de rango mágico. Este nivel es de 1 a 10.
- El rango mágico de un mago indica el rango máximo al que puede llegar a emplear una habilidad mágica, si pronuncia el mantra con la longitud suficiente.
- El valor del rango mágico de un mago se calcula del siguiente modo:
 - 1 Punto por ser mago (por comprar la habilidad "Acceso a habilidades mágicas").
 - 1 Punto por cada 5 puntos gastados en comprar habilidades mágicas (incluyendo los puntos gastados en comprar "Acceso a habilidades mágicas" pero no los gastados en comprar "Rangos mágicos adicionales").
 - 1 Punto por cada rango adquirido en la habilidad "Rangos mágicos adicionales". No se pueden adquirir más puntos de rango mágico mediante esta habilidad de los obtenidos mediante los dos puntos anteriores.

Habilidades artesanales

Adquirir esta habilidad te convertirá en un artesano y podrás construir o reparar distintos elementos en juego. Más información en el Reglamento del gremio de artesanos.

Trabajar madera / Reparar escudos y estructuras defensivas (2 Puntos)

Con esta habilidad podrás reparar escudos rotos y otras creaciones de madera. Después de **5 minutos** de reparación actuada, un escudo

se considera reparado. Esta habilidad también le permite estimar la fuerza de la empalizada enemiga si se puede examinar desde fuera y dentro.

Para la reparación de construcciones defensivas y armas de asedio, por favor leed el capítulo "Codex Belli".

Trabajar cuero / Reparar armaduras de cuero (2 Puntos)

Con esta habilidad puedes reparar armaduras rotas de cuero y hacer cualquier tipo de trabajo con el cuero durante tiempo de juego. Por cada **5 minutos** de reparación actuada, la armadura de cuero recupera **1 punto de armadura** hasta el máximo de puntos totales. No puedes "recuperar" más puntos que los que tiene la armadura de por sí misma normalmente. (La puedes arreglar pero NO la puedes mejorar).

Trabajar metal / Reparar armaduras de metal (3 Puntos)

Con esta habilidad puedes reparar armaduras rotas de metal y hacer cualquier tipo de trabajo con metales durante tiempo de juego. Por cada 5 minutos de reparación actuada, la armadura de metal recupera **1 punto de armadura** hasta el máximo de puntos iniciales. No puedes "recuperar" más puntos que los que tiene la armadura de por sí misma normalmente. (La puedes arreglar pero NO la puedes mejorar).

Forzar / Construir cerraduras (2 Puntos)

Con esta habilidad puedes construir y forzar cerraduras durante el tiempo de juego, **no se pueden abrir por la fuerza**. Las cerraduras en juego estarán representadas con un envoltorio marcado con el sello de un árbitro con la leyenda: "**Cerradura**".

El rango de la cerradura estará especificado dentro del sobre. Para abrir exitosamente una cerradura, se compara el rango escrito con el rango de forzar cerradura del personaje.

Rango de cerradura

El rango de la cerradura determina lo fácil o difícil que resulta la cerradura de abrir o construir dentro de juego. Cuando construyes una cerradura, determinas el rango que tiene. Por cada 10 minutos de construcción actuada

la cerradura gana un rango. Eso significa que, si el jugador está 20 minutos construyendo una cerradura, ésta será de rango 2.

Antes de construir una cerradura, debes avisar a un árbitro. Cuando termines la cerradura, el árbitro confirmará que se ha hecho con su sello en la envoltura. No es posible reducir el tiempo de construcción con más constructores. El máximo rango de una cerradura es 10.

Rango de forzar cerradura:

El personaje intentará abrir la cerradura marcada dentro del tiempo de juego, forzando la cerradura. Por cada **5 minutos de forzado** interpretado, el personaje consigue 1 rango de forzado. Eso significa que, si el jugador está 25 minutos actuando el forzado, consigue 5 rangos de forzar cerradura. Después de hacer la actuación, el número de rangos en forzado se escribe en el envoltorio. En ese momento se abre el envoltorio. Si el número de rangos de forzado es superior (>) que el número de cerradura, ésta se abre. En caso contrario, se mantiene cerrado. No es posible abrir puertas o cerraduras a partir de la fuerza bruta dentro de tiempo de juego. No es posible reducir el tiempo de forzar cerradura con más constructores. El rango máximo para abrir cerraduras es 10.

Construir / Encontrar / Desarmar trampas (3 puntos)

Con esta habilidad, el personaje puede encontrar, construir y desarmar trampas dentro del tiempo de juego. Las trampas dentro del juego están hechas de envoltorios sellados con la estampa con la palabra "Trampa". Dentro del envoltorio está escrito el rango de la trampa. Se puede encontrar una trampa dentro de juego si se actúa como buscándola, siempre que se haya comprado esta habilidad. Para saber si una trampa ha sido desarmada, se compara el rango de ésta con el rango de desarmar del personaje.

Rangos de la trampa

Los rangos de la trampa determinan lo fácil o difícil que resulta la trampa de desarmar o construir en tiempo dentro de juego. Cuando estés construyendo una trampa, tienes que determinar cuál va ser rango de la misma. Por

cada **10 minutos** actuados construyendo la trampa, ésta gana **1 rango adicional**.

Eso significa que, si el jugador está 40 minutos actuando la construcción de la trampa, ésta será de rango 4. Has de informar antes de construir una trampa a un árbitro. Cuando la trampa se haya finalizado, el árbitro confirmará dicho acto con el sello en el envoltorio.

El efecto de la trampa se debe acordar con el árbitro dentro de unas bases lógicas. No es posible reducir el tiempo de construcción con más constructores. El rango máximo de una trampa es 10, excepto si se posee una habilidad gremial específica.

Rangos de desarmar

Si intentas desarmar una trampa a partir de su rango, por cada **5 minutos** de desarme actuado consigues **1 rango de desarmar**. Esto significa que por 15 minutos de desarme actuado, el personaje tiene 3 rangos de desarme. Después de actuar, el rango de desarmar trampas se escribe en el envoltorio. En ese momento se abre el envoltorio. Si el rango de desarmar trampas es mayor (>) que el rango de la trampa, ésta se desarma exitosamente. En caso contrario, la trampa se activa. El efecto de la trampa se debe actuar honestamente.

No se puede reducir el tiempo de desarmar con más jugadores. Una trampa dentro de juego sólo puede ser vista, creada y desarmada por un jugador con la habilidad "construir / encontrar / desarmar trampas".

Si una trampa se construye usando madera o metal, entonces también es necesario "Trabajar madera" o "Trabajar metal" como condición adicional. En cualquier caso, puedes acudir a otros jugadores con dichas habilidades para construir trampas de estas características. El máximo rango de desarme de trampas es 10, excepto si se posee una habilidad gremial específica.

Otras habilidades

Hacer fuego (**1 Punto**) Con esta habilidad,

puedes encender un fuego siempre y cuando se interprete correctamente.

Leer/Escribir (1 Punto) Con esta habilidad puedes leer y escribir.

Matemáticas básicas (1 Punto) Con esta habilidad eres competente en las matemáticas básicas y puedes usarlas correctamente.



Los Gremios

Cuando haces la ficha tienes unos puntos disponibles dependiendo de los años que lleves y puedes con ello comprar una serie de habilidades, pero también es posible ampliar tus habilidades inscribiéndote en un gremio y asistiendo a las clases que imparten. Cada año tienes la posibilidad de aprender **1 habilidad gremial** por cada gremio.

Estas habilidades pueden tener un coste, pero consulta en el gremio ya que es posible adquirir los conocimientos con método de pago alternativo, como hacer distintos trabajos para el propio gremio, becas... Las habilidades gremiales o sus rangos adicionales sólo se pueden adquirir siendo miembro y asistiendo a las clases que imparten los responsables del gremio.

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. **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 llevarte 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.

Adquisición de habilidades gremiales

Para aprender una habilidad gremial se deben cumplir los siguientes requisitos:

- Es imprescindible **inscribirse en el gremio** y trabajar con sus miembros.
- Los encargados del gremio deciden la asignación de las habilidades gremiales y sus rangos adicionales.
- Solo se puede adquirir **una maestría** por evento de Tempus Belli, necesitas ese tiempo de estudio y práctica.
- Para la adquisición de algunas habilidades gremiales se requiere la adquisición previa de alguna habilidad de personaje concreta.
- Si una habilidad gremial puede ser subida de rango (rangos 1-10), el gremio decide cómo se obtienen rangos superiores.
- El **máximo rango** de una habilidad gremial incrementable es 10.
- Las habilidades gremiales **no incrementables** sólo se pueden adquirir una vez.

Para asegurar el buen roleo y el juego equilibrado, este conjunto de habilidades puede ser cambiado en cualquier momento.

Gremios en Aster

Los Gremios que puedes encontrar en Aster donde puedes aprender habilidades que no están disponibles para otros miembros son:

El Gremio de Sanadores

El olor de sangre y sudor está alrededor de todas las tiendas. Hay cuerpos heridos tumbados en el suelo. El Gremio de Sanadores o HUATAC se encuentra en la ciudad y serás más que bienvenido si estás interesado en cualquier cosa relacionada con la curación y la ciencia.

Habilidades gremiales:

El Gremio de Alquimia

¿Estás buscando pociones nuevas? ¿Te gusta ver volar cosas? El Gremio de Alquimistas es tu sitio. Encontrarás alquimistas de muchas tierras intercambiando sus experiencias y conocimientos. Cualquier interesado en la investigación de nuevas mezclas o en el aprendizaje de nuevas y exclusivas habilidades será bienvenido.

Habilidades gremiales:

| | |
|--|--|
| Salvavidas | Poder aplicar primeros auxilios a gente más allá del periodo de gracia. |
| Sanación rápida | Curar en combate rápidamente 1 punto de vida 1 vez por combate a un personaje elegido con anterioridad. |
| Creación de ungüentos y cataplasmas | Mediante esta habilidad es posible reducir el tiempo de sanación y permite a un sanador curar un punto adicional mediante el uso de ungüentos y cataplasmas que facilitan la curación. |
| Sanador de combate | Poder aplicar primeros auxilios a más de una persona. |
| Ayudante médico | Aumenta en 1 el efecto de una curación ejercida por otra persona y reduce el tiempo requerido por cirugía a la mitad. |
| Autosanación | Aumenta el periodo de gracia del propio sanador si es herido de muerte 10 minutos más. |
| Cirujano | Recuperar todos los puntos de vida a un herido, previo paso por el hospital. |
| Psicoanálisis | Permite mediante el uso de hipnosis, regresiones mentales...la curación de la amnesia, ya sea producido por un golpe en la cabeza o de origen alquímico o mágico. |

El Gremio de Alquimia

¿Estás buscando pociones nuevas? ¿Te gusta ver volar cosas? El Gremio de Alquimistas es tu sitio. Encontrarás alquimistas de muchas tierras intercambiando sus experiencias y conocimientos. Cualquier interesado en la investigación de nuevas mezclas o en el aprendizaje de nuevas y exclusivas habilidades será bienvenido.

Habilidades gremiales:

| | |
|--------------------------------|--|
| Investigación alquímica | El personaje puede crear mezclas experimentales usando hierbas y/o investigando plantas desconocidas para pociones especiales... |
| Maestro de pociones | 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. |
| Maestro en explosivos | Esta habilidad permite la creación de pólvora explosiva en un laboratorio certificado. |
| Habilidad pólvora negra | Los barriles de pólvora negra los puedes usar contra puertas, armas de asedio... |

El Gremio de herboristería y ganadería

¿Estás buscando hierbas raras? ¿No sabes qué hierbas necesitas o para que son usadas exactamente algunas hierbas? ¿Te gusta ver crecer a los animales y obtener productos de ellos? El Gremio de herboristería y ganadería es lo que estabas buscando. Aquí se reúnen maestros en el cuidado de las plantas y los animales. ¡Seguro que te ayudarán!

Habilidades gremiales:

| | |
|---------------------------|---|
| Maestro de hierbas | Esta habilidad hace posible que el herborista pueda aumentar el crecimiento de hierbas en su jardín. |
| Maestro de Bestia | Esta habilidad hace posible al jugador aumentar el crecimiento de criaturas en los jardines. Esta habilidad permite también crecer "criaturas exóticas", necesarias para crear recetas de Alquimia de categoría II, III y IV. |

El Gremio de magia

Aquí encontrarás muchos maestros de un amplio rango de campos de conocimiento mágico. El gremio de magia administra el círculo de rituales que puede ser contratado/alquilado bajo algunas circunstancias especiales. También se pueden contratar otros servicios como rituales especiales. Se da la bienvenida a cualquiera interesado en el aprendizaje de habilidades mágicas exclusivas.

Habilidades gremiales:

| | |
|-----------------------------|--|
| Escuela Durga | La Escuela de Durga permite conjurar con una mano, para que puedas manejar un arma con la otra a la vez. |
| Escuela Wapar | La Escuela de Wapar permite reducir los tiempos de descanso tras conjurar. |
| Escuela Damballah | La Escuela de Damballah permite realizar rituales nuevos para fines específicos. |
| Escuela Manitu | La Escuela de Manitú otorga hasta dos niveles extra de Resistencia a la Magia por rango en la propia escuela. |
| Escuela Sekhmet | La Escuela de Sekhmet permite hacer curación mágica de 2 puntos por rango en la escuela. |
| Escuela Quetzalcoatl | La Escuela de Quetzalcoatl permite crear objetos mágicos, como pergaminos. El rango máximo del conjuro inscrito depende del rango en la escuela. Pueden ser utilizados por cualquiera que sepa leer y escribir. |
| Escuela Caronte | La Escuela de Caronte permite reforjar la esencia de un jugador durante un breve período de tiempo mediante un pacto entre la esencia del Mago Caronte y la esencia de un jugador fragmentado (con cero puntos de vida) antes de que este pase el limbo. |

El Gremio de Artesanos

Aquí se encuentran los maestros de diversas artesanías, que ofrecen sus servicios y están dispuestos a transmitir sus conocimientos a los alumnos que lo deseen.

Encontrarás a maestros que abarcaran todos los campos, desde la reparación de armaduras a trampas y cerraduras especiales o arquitectura de empalizadas.

Habilidades gremiales

| | |
|---------------------------|--|
| Zapador | Sabotear/debilitar una empalizada o arma de asedio. NO es posible aumentar la fuerza de las construcciones defensivas (empalizada) o las armas de asedio |
| Maestro Herrero | Con una mezcla realizada por un Alquimista. Incrementa el valor de armadura en 1 durante todo el evento. Sólo puedes subir 1 punto por armadura, no por partes de armadura. En caso de daño a la armadura, el punto adicional se reparará como cualquier otro punto normal de armadura. |
| Maestro Cerrajero | Permite construir y abrir cerraduras de nivel 11. |
| Maestro Trampero | Fabricar y desactivar trampas de nivel 11. |
| Maestro Arquitecto | Reparar una empalizada o un arma de asedio. Evaluar una empalizada observándola sólo desde el exterior y/o evaluar armas de asedio. |

El Gremio de asesinos

En este gremio especial se ofrecen servicios de muchos tipos. ¿Necesitas protección? ¿Alguien está siendo una molestia? ¿Quieres comprar o vender información especial? Entonces, este es tu sitio.

El Gremio de asesinos siempre estará encantado de ayudarte por una humilde contribución, por supuesto.

Si eres capaz de encontrarlo, en realidad es una actividad ilegal, te ofrecerá una amplia variedad de conocimiento y habilidades exclusivas listas para ser aprendidas.

- Encontrar el gremio de asesinos es la primera tarea que tienes que resolver para siquiera tener la posibilidad de convertirte en miembro.

Habilidades gremiales:

| | |
|------------------------|--|
| Escalar muralla | Con esta habilidad gremial, el jugador puede superar murallas IT |
| Asesinato | Con esta habilidad el personaje puede asesinar a otros personajes. Con la aplicación exitosa de esta habilidad, los puntos de vida del objetivo - la armadura no protegese reducen a 0 con un solo golpe siempre que se anuncie el uso de la habilidad en el momento de la aplicación. |

El Gremio de Artesanos

Aquí se encuentran los maestros de diversas artesanías, que ofrecen sus servicios y están dispuestos a transmitir sus conocimientos a los alumnos que lo deseen.

Encontrarás a maestros que abarcaran todos los campos, desde la reparación de armaduras a trampas y cerraduras especiales o arquitectura de empalizadas.

Habilidades gremiales

| | |
|----------------------|---|
| Derribo | Con esta habilidad gremial, podrás lanzar a tu oponente al suelo con un golpe exitoso en la armadura o cuerpo. |
| Rompe Escudos | Con esta habilidad gremial podrás romper (In-Time) un escudo con un solo impacto, con un arma de dos manos. |
| Pelea Sucia | Con esta habilidad gremial aprenderás los secretos de la más baja estopa, como salir vencedor tras pelear en el barro y te incrementará la habilidad de Pelea en "+1" |
| Desarme | Cuando un jugador golpee una extremidad de un enemigo con una flecha/arma arrojadiza, gritará ¡Desarme! El enemigo deberá soltar el objeto que lleve en esa mano y dejar que caiga al suelo, o interpretar daño en el brazo |

Gremio de Cazadores

¿Tienes la suficiente destreza para utilizar un arma a distancia? Sea cual sea tu arma de elección, ya sean saetas, arcos, ballestas, armas arrojadizas, etc. El gremio de cazadores os da la bienvenida y ofrece enseñaros los secretos de la caza ancestral, como moverse por la naturaleza para acechar a las presas, aprender tácticas de supervivencia...

Nota: Por ahora este gremio no tiene habilidades especiales salvo de caracter interpretativo.

Muerte y Limbo

Morir

Morir significa que el alma del personaje sufre daño, llegando a 0 o menos puntos de vida. El alma puede ser dañada de las siguientes maneras:

A partir de la pérdida de puntos de impacto totales hasta 0 o inferior con el anuncio de golpe mortal.

A partir de la pérdida de puntos de impacto totales hasta 0 o inferior sin que hayan curado al jugador durante los siguientes 10 minutos de llegar a tal valor (salvo que disponga de la habilidad de Regeneración).

A partir de una ejecución exitosa de la habilidad gremial "Asesinato" acompañado de un anuncio de un golpe mortal.

Si se cumple alguno de los casos anteriores, has de mantenerte en tu posición 5 minutos adicionales (adicionales a los 10 minutos anteriores) y después ir al Limbo para que tu alma sea reparada. Durante el camino, tu personaje está "Fuera de Juego", has de indicarlo cruzando los brazos delante del pecho, levantando el brazo con un puño... de manera que quede claro para que el resto de jugadores sepan que no han de interactuar contigo.

El Limbo

En el momento que el personaje entra en el Limbo, vuelve a estar dentro del tiempo de juego. Es el alma pura del personaje la que está pasando, es insustancial, así que no puede ejecutar ninguna habilidad del personaje excepto leer/escribir y matemáticas. Eso incluye combates. Está terminantemente prohibido combatir en el Limbo o atacar a las criaturas que te puedas encontrar. También

está prohibido correr por razones de seguridad. "La esencia no resucita, debe reforjarse. El alma queda transformada en esencia. La vela representa la forma física de su esencia y su luz, por eso no ha de apagarse. El daño físico durante tu estancia en Aster puede fragmentar la esencia, por ello se atraviesa el limbo, para recuperar la forma perfecta que elegiste al llegar a Aster"

Si llegas a la SALIDA del Limbo, has vuelto de nuevo a Aster y tu alma ha quedado completa de nuevo, es un proceso propio de este mundo, no una resurrección como tal. Si no lo consigues, tu alma se ha perdido sin remedio en el limbo y se considera una "Disolución de esencia".

Disolución de esencia

La disolución de la esencia puede llegar a un jugador de acuerdo a los siguientes criterios: Fragmentación dentro del círculo de rituales públicos.

No llegar al final del Limbo.

Decisión propia de volver al pozo de almas. Si el alma se disuelve, no puedes jugar ese personaje en TEMPUS nunca más. Si decides hacerlo, debes llevar tu ficha de personaje y todo el material de juego a un árbitro. En caso de que el personaje muera dentro del círculo de rituales públicos, debes llevarlo al árbitro del círculo de rituales.

Asedios y Batallas

Cuando hay una batalla masiva, un asedio o una lucha dentro de un campamento se deben seguir las instrucciones del árbitro sin discusión. Puedes encontrar más reglas sobre batallas y asedios en una normativa separada "Codex Belli". [T6]

| Habilidad de personaje | Coste en puntos de personaje |
|---|-------------------------------------|
| Rangos adicionales resistencia | |
| +1 Rango de resistencia física | 4-5* |
| +1 Rango de resistencia mágica | 2-3** |
| +1 Rango de resistencia alquímica | 2 |
| Armadura | |
| Armadura ligera (real) | *** |
| Armadura media (real) | *** |
| Armadura pesada (real) | *** |
| Armadura ligera (falsa) | 2 |
| Armadura media (falsa) | 4 |
| Armadura pesada (falsa) | 8 |
| Combate | |
| Pelea, + 1 Rango | 1 |
| Armas de 1 mano | 1 |
| Armas de 2 manos | 2 |
| Armas de asta | 2 |
| Armas de proyectiles | 2 |
| Armas de asedio | 3 |
| Ambidiestro | 2 |
| Regeneración | 2 |
| Dureza | 2 |
| Uso de escudo | 3 |
| Profesiones | |
| Primeros auxilios | 1 |
| Curación**** | 2 |
| Medicina**** | 4 |
| Acceso a habilidades alquímicas simples | 1 |
| Acceso a habilidades alquímicas avanzadas**** | 2 |
| Herbolario/crianza de animales | 1 |
| Acceso a habilidades mágicas | 2 |
| Trabajar madera/reparar escudos y construcciones defensivas | 2 |
| Trabajar cuero/reparación armaduras de cuero | 2 |
| Trabajar metal/ reparar armaduras de metal | 3 |
| Construir/forzar cerraduras | 2 |
| Habilidad de personaje | |
| Encontrar/construir/desarmar trampas | 3 |
| Hacer fuego | 1 |
| Leer y escribir | 1 |
| Matemáticas básicas | 1 |

* Los personajes con la habilidad "Acceso a Habilidades Mágicas" deben pagar 5 puntos por rango, aquellos que no tengan dicha habilidad pagarán 4 puntos por rango.

** Los personajes con la habilidad "Acceso a Habilidades Mágicas" pagarán 2 puntos por rango, aquellos que no tengan dicha habilidad pagarán 3 puntos por rango.

*** Para saber el coste en puntos ir al reglamento del Gremio de Guerreros.

**** Estas habilidades solo pueden ser compradas después de poseer otras habilidades.

