

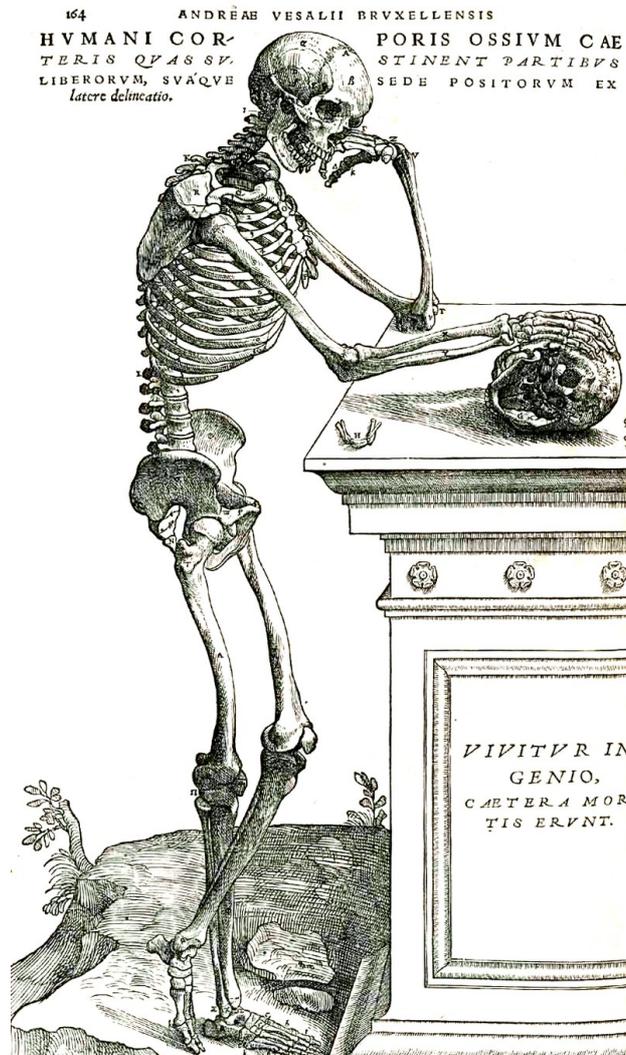


Gremio de Sanación

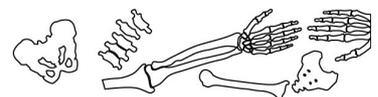


Hospital Universitario de Apoyo Táctico y Ayuda en Campo presenta:

Medicina en Aster



H.U.A.T.A.C.



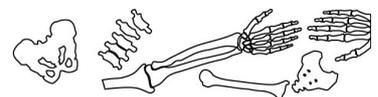
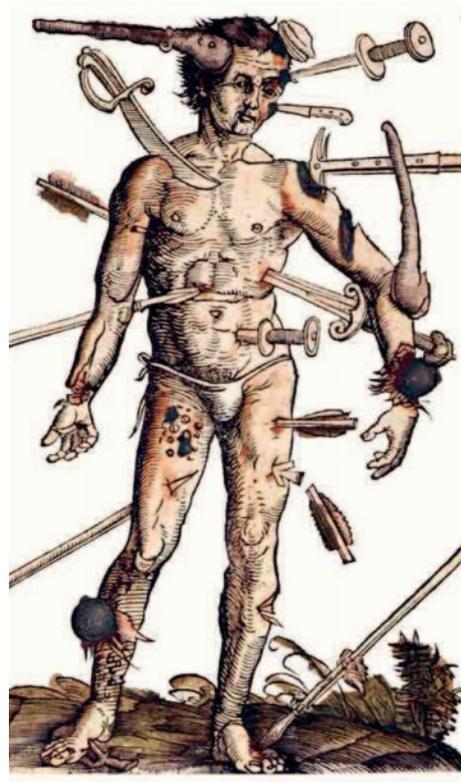


Gremio de Sanación



Indice

- 1-Los Gremios
- 2-Información General
 - 2.1-Asi que quieres ser médico...
 - 2.2-...pues búscate una sierra.
 - 2.3-Heridas y Muerte.
- 3-Habilidades Generales
 - 3.1-Primeros Auxilios
 - 3.2-Sanación
 - 3.3-Medicina
- 4-Habilidades Gremiales
 - 4.1-Cirujano
 - 4.2-Salvavidas
 - 4.3-Sanador de combate
 - 4.4-Ayudante medico
 - 4.5-Autosanación
 - 4.6-Sanación rapida
 - 4.7-Remedios curativos
 - 4.8-Destilado eficiente
 - 4.9-Psicoanálisis





Gremio de Sanación



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.

Si es verdad que este intercambio no es siempre gratuito, pero siempre puedes aprovechar nuestro sistema de becas, prácticas de campo, donaciones corporales a la ciencia... usa tu creatividad para compensar una bolsa ligera....

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.

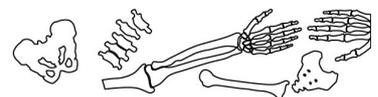
Excepción: ¡Si la habilidad gremial se saca de la normativa deja de estar disponible! Es posible que para asegurar un juego equilibrado las habilidades puedan ser cambiadas o eliminadas en un momento dado. Pero en caso de que se elimine una habilidad gremial se compensará con 1 punto adicional para poder 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.



H.U.A.T.A.C.





Gremio de Sanación



2.-Información General

Aunque todo el mundo está ya muerto en Aster, la mayor parte es reacia a volver a morir de nuevo...o a que se le dañe gravemente el alma. A lo largo de los siglos, los diferentes visitantes de Aster han ido aportando sus variopintos conocimientos sobre sanación y medicina, métodos respaldados por siglos de experiencia que han salvado en el pasado a multitud de combatientes de las puertas de la muerte.

El gremio de sanadores se ha encargado desde tiempos inmemoriales de recopilar y guardar este conocimiento. También conocido por H.U.A.T.A.C. (Hospital Universitario de Apoyo Táctico y Ayuda en Campo), su función es ofrecer todo tipo de servicios médicos e intervenciones quirúrgicas, así como la enseñanza de toda suerte de conocimiento médico, siempre en colaboración activa con el Gremio de Alquimia, la Herborista y por supuesto con los aguerridos miembros del Gremio de Guerreros... que suelen ser sus principales clientes.

Dada su estricta neutralidad, sus filas están siempre abiertas a recibir miembros de cualquier trasfondo y campamento. Sus curanderos, cirujanos, sanadores y matasanos están siempre presentes allá donde esté la acción, ya se una escaramuza, batalla campal o asedio, dispuestos a ofrecer sus servicios a precios razonables... porque, siendo sinceros, ¿acaso existe un precio demasiado alto por recuperar esa pierna cercenada o por evitarte ese temido paseo por el limbo?

Dado que el H.U.A.T.A.C. es un hospital universitario, sus usuarios reciben siempre las mejores atenciones de la mano de sus entusiastas alumnos, siempre dispuestos a lograr avances en nombre de la ciencia.

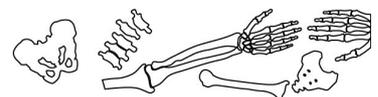
2.1-Así que quieres ser médico...

Entendemos que si estás leyendo esto es porque estás dispuesto/a a gastar unos cuantos puntos en la habilidad de medicina. Bienvenido al espectáculo, vamos a pasarlo bien. La curación en Tempus Belli está concebida tanto como una mecánica para recuperar puntos de vida y evitar un viaje al Limbo como como una ocasión para hacer una escena divertida. Fiel al espíritu de los eventos de Tempus Makers, tan importante o más que el hecho de que el paciente/víctima recupere un punto o dos de vida es que se ambos os llevéis una pedazo de escena mientras le vendas, le pones sangijuelas o le aplicas un torniquete. Los gritos y la sangre falsa son siempre un plus.

El objetivo del gremio de sanación es doble. Por un lado es el lugar en el que podréis asistir a diferentes clases en las que vuestros personajes podrán aprender habilidades que les permitirán ser médicos de campaña más eficientes. Por otro, estas clases estarán siempre enfocadas hacia daros ideas para que vuestro doctor adquiera un estilo propio. Cualquier método o estilo de curación histórico o inventado que se os ocurra puede funcionar en Tempus Belli. Solo tenéis que hacerlo lo suficientemente entretenido.



H.U.A.T.A.C.





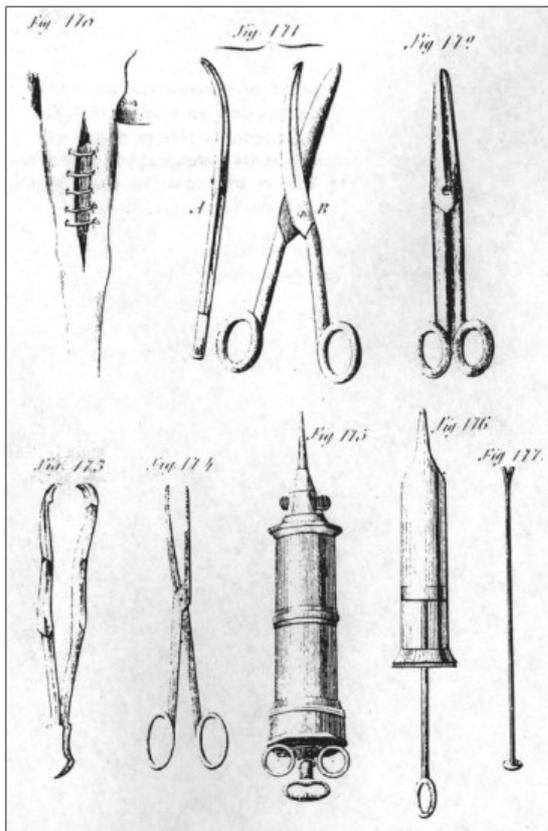
Gremio de Sanación



2.2...pues ve buscando una sierra.

Un médico necesita herramientas. Deberán ser utensilios que se adapten al modo que elijáis para curar gente. Es muy recomendable que traigáis vuestras propias vendas. Tiras de tela blanca barata que podáis traer enrolladas y que luego la gente se pueda llevar puesta como muestra de vuestro trabajo siempre son buena idea.

Aseguraos que sean herramientas o props que sean blanditos, nada con lo que os podáis hacer daño si entráis con él en combate y os caéis sobre vuestra bolsa de medicinas (botecitos de plástico en vez de cristal, herramientas de soft combat en vez de metal, etc).



2.3-Heridas.

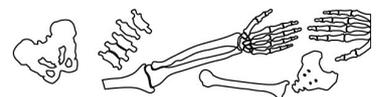
Os hacemos un breve recordatorio sobre las reglas de heridas y daño de la esencia en Tempus Belli. Cada personaje tiene 2 puntos de vida que puede incrementar pagándose la habilidad de "Resistencia al Daño".

Adicionalmente puede llevar armadura, que representa una serie de "puntos extra". Cuando recibes golpes primero pierdes los puntos de la armadura y después los de vida. Las habilidades de medicina abajo descritas pueden ayudarte a recuperar esos puntos perdidos.

Cuando tus puntos de vida llegan a cero, caes incapacitado y puedes permanecer en este estado hasta un máximo de 10 minutos. En realidad no mueres como tal, pero tu alma queda muy dañada y es necesario repararla en el Limbo. Esto puede ser evitado si durante este período alguien con habilidad de medicina puede estabilizarte y a partir de ahí puedes recibir curación (médica o mágica).

Si nadie te ayuda o si tu adversario decide rematarte, toca paseo al Limbo.

Recordad por favor que en Tempus Belli debe primar siempre el roleo y el sentido común. Si vuestro personaje estaba abrazado a un barril de pólvora y este ha explotado, por ejemplo, no os pongáis a contar puntos de vida, iros directos al Limbo y os echáis unas risas con las Muertes.



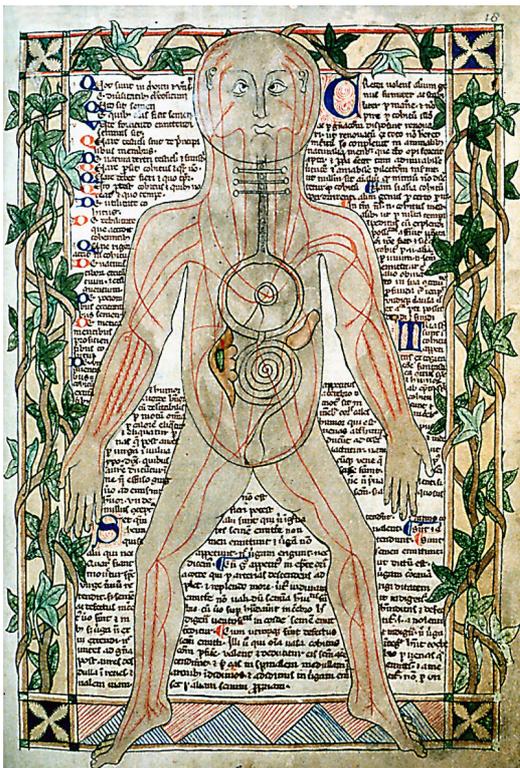


Gremio de Sanación



3-Habilidades Generales.

Si has decidido convertirte en ese Ángel de la guarda que salvará tus compañeros de la visita al Limbo has de saber que necesitas tener estudios, una preparación básica con la que poder evitar que tus compañeros vayan hacia la luz... Las habilidades que adquieras deben estar escritas en tu ficha de personaje ya que son las únicas que podrás usar y debes llevarla siempre encima ya que pueden ser requeridas por los árbitros en cualquier momento.



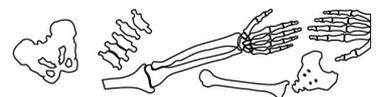
Existen tres niveles en Aster para poder lograr tu fin, en función de lo que hayas invertido en tu preparación. Estas habilidades se compran gastando puntos durante la creación de personaje :

3.1-Primeros Auxilios (1 punto)

Con esta habilidad serás capaz de estabilizar a un personaje que se encuentre vivo pero con 0 o menos puntos de vida. Para ello has de usa tu completa atención durante 5 minutos de tratamiento, usa vendajes, polvos, ungüentos...lo que más que guste. Transcurrido este tiempo, el personaje objetivo se estabilizará en 1 ptos de vida interrumpiendo la cuenta de muerte. 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.

Si quieres usar bebedizos, ungüentos o polvos sobre el personaje objetivo, lo debes comentar previamente, por seguridad, por si fuera alérgico a alguno de sus componentes.

"Tranquilo, voy a aplicar presión sobre esta herida mientras intento meter tus tripas para dentro!"





Gremio de Sanación



3.2-Sanación (2puntos, Prerequisito: 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 punto 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.

Transcurrido este tiempo si el personaje se encontraba estabilizado en 0 puntos de vida o negativos pasará a tener **2 punto**. 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. Si un personaje objetivo ha recibido el uso de la habilidad de sanación o medicina por parte de un sanador, **no podrá recibir el mismo tratamiento por parte de otro sanador para las mismas heridas**.

Los usos de habilidades de sanación de un mismo nivel no pueden apilarse. Si sobre un personaje se ha aplicado la habilidad "Sanación", no puede aplicarse "Sanación" sobre las mismas heridas para curar puntos de vida adicionales (las heridas se consideran ya tratadas). Podría realizarse un uso de la habilidad "Medicina" de rango superior para sanar un 1 punto de vida adicional ("Medicina" cura hasta 3 puntos de vida sobre una herida y se consideraría que los 2 puntos ha sido curado por el uso previo de "Sanación").

Recuerda que si se quieren usar bebedizos, ungüentos o polvos sobre el personaje objetivo, se le debe comentar previamente, por seguridad, por si fuera alérgico a alguno de sus componentes.

"Cura sana, cura sana culito de rana, si no sanas hoy, sanarás mañana"

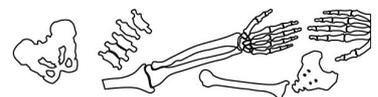
3.3-Medicina (4 puntos Prerequisito : Sanación.)

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, sutura, operaciones improvisadas... lo que más que guste. 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. Si un personaje objetivo ha recibido el uso de la habilidad de sanación o medicina 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.



H.U.A.T.A.C.





Gremio de Sanación



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 1 punto de vida adicional.

Si quieres usar bebedizos, ungüentos o polvos sobre el personaje objetivo, se le debe comentar previamente, por seguridad, por si fuera alérgico a alguno de sus componentes.

"Tranquilo, si duele es que está curando"



4-Habilidades Gremiales.

Como ya hemos comentado al principio, si buscas respuestas o te consume el deseo de aprender nuevas habilidades, los gremios son el lugar al que acudir. En los diferentes gremios se aprende e imparte conocimientos especiales. En el

caso concreto del H.U.A.T.A.C, su función el ofrecer todo tipo de servicios médicos, intervenciones quirúrgicas y enseñanza de toda suerte de conocimiento médico, a la vez que ofrecer colaboración activa con el Gremio de Alquimia, Herboristas y por supuesto con los aguerridos miembros del Gremio de Guerreros... que suelen ser sus principales clientes.

Como el profesorado siempre remarca, no importa ni la dificultad, ni el tiempo ni por supuesto el peligro. Un buen sanador siempre estará allí para apoyar a sus compañeros con las mejores técnicas disponibles, con innovadoras tecnologías para la mejora de la ciencia. Sus filas están siempre abiertas a recibir miembros de cualquier trasfondo y campamento.

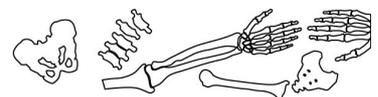
Adquisición de habilidades gremiales

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

- El personaje debe pertenecer al gremio correspondiente y trabajar con ellos.
- Los árbitros del gremio deciden la asignación de habilidades gremiales o de rangos superiores de habilidades incrementables.
- 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 incremental es 10.



H.U.A.T.A.C.





Gremio de Sanación



- 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.
- Estas habilidades no requieren gasto de puntos en la creación de personaje.

Si asistes a las clases del Gremio de Sanación podras ampliar tus conocimientos y obtener nuevas habilidades. Tras la asistencia a una clase se aprenderá una habilidad teniendo siempre en cuenta los requisitos previos de cada habilidad.

Si estais interesados en alguna habilidad pasad por el gremio lo antes posible y comentadlo para que se adapten las clases a esa habilidad en concreto en la medida de lo posible.

Los conocimientos que reciben los alumnos que acuden al H.U.A.T.A.C. pueden resumirse en las siguientes habilidades:



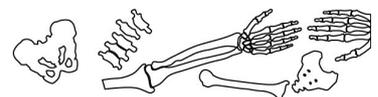
4.1- Cirujano (Prerrequisito : Medicina)

El cuerpo humano (o elfo, orco u otra raza que si sangra puede morir) alberga ya pocos secretos para para un médico con la habilidad de cirujano. Mediante el uso de esta habilidad, podrás recuperar **todos los puntos de vida perdidos** sobre el personaje objetivo. Para ello deberás interpretar un elaborado procedimiento de curación, durante no menos de 10 minutos en unas instalaciones médicas (un lugar a buen resguardo establecido como campamento médico, un hospital de campaña, las instalaciones del gremio de sanadores...).

Este proceso implica la completa atención del cirujano para su éxito y posiblemente la ayuda de más personal. El personaje sanado, debido a lo duro de la operación, debilidad, el dolor o simple incapacidad funcional resultante, no podrá participar en un combate durante la hora siguiente (imposibilitando totalmente que vuelva al combate en que fue herido), debiendo interpretar que se encuentra recuperándose del trance. Tras el uso de esta habilidad, podrá reiniciarse su uso en otro personaje sin limitación.

No es posible el uso de esta habilidad de forma improvisada sobre el campo de batalla. Se requiere de preparativos y condiciones que impiden su uso con algo inferior a un puesto de campaña en el que suelen trabajar varios sanadores en equipo.

"Tranquilo, estas en buenas manos... antes era veterinario"





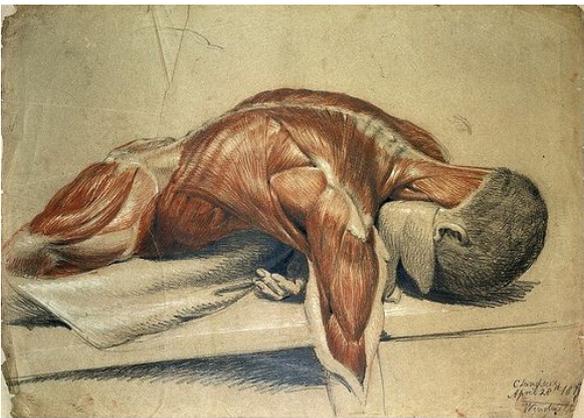
Gremio de Sanación



4.2-Salvavidas (Prerrequisito: Medicina)

Si adquieres esta habilidad cuando atiendas a un personaje moribundo tras haber pasado los 10 minutos de cuenta estándar de muerte, pero antes de haber pasado 10 minutos adicionales, puedes atenderle y mediante un procedimiento de emergencia evitar que se muera. Mediante la simulación de un masaje cardiaco, operación alocada, la desinteresada ayuda de un mago capaz de crear un relámpago ... (a gusto del jugador) se interpretará esta vuelta a la vida del personaje objetivo. Tras un uso de esta habilidad el personaje objetivo se encontrará a 1 punto de vida y requerirá de curación adicional si desea recuperar más puntos de vida.

"Aguanta, aguanta, aún tienes muchas cosas por las que vivir."



4.3-Sanador de combate (Prerrequisito : Medicina)

Mediante el uso de gritos, instrucciones sencillas, material lanzado al vuelo durante el combate y muchas veces una fuerza de voluntad

que desafía a la muerte, podrás aplicar tus técnicas a un grupo de personas heridas de muerte.

Mediante el uso de esta habilidad puedes trabajar en equipo con personajes **no sanadores**. Pudiendo atender hasta 5 pacientes si tiene 4 "ayudantes no cualificados". Un paciente adicional por cada "ayudante". Mediante este equipo puede aplicar la habilidad de primeros auxilios a un grupo.

Si el tratamiento se logra prolongar 5 minutos, los pacientes se verán estabilizados y no continuarán su cuenta de muerte. Si los ayudantes son "cualificados" (poseen la habilidad primeros auxilios), **el paciente recuperará 1 punto de vida**.

Puede haber una mezcla de ayudantes "cualificados" y "no cualificados". Solo recuperan el punto de vida, los personajes atendidos por un ayudante cualificado. Por "ayudante no cualificado" se entiende un personaje que no tiene ninguna habilidad de sanación. Este es el único caso en que un personaje con la habilidad primeros auxilios recupera un punto de vida en un personaje objetivo, gracias a la guía del personaje con la habilidad "Sanador de combate".

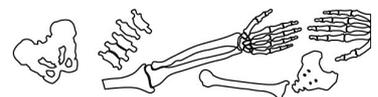
Vendajes sobre este. Aplicar morfina a este. Este esta muerto. Este otro para el hospital!"

4.4-Ayudante medico (Prerrequisito : Sanación)

Mediante una práctica intensa, aprenderás a trabajar en equipo con otros médicos. Compatibilizando conocimientos y siendo



H.U.A.T.A.C.





Gremio de Sanación

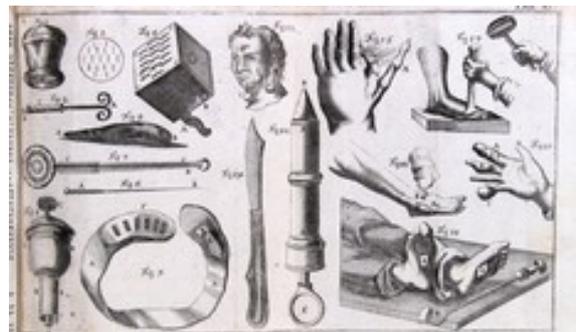
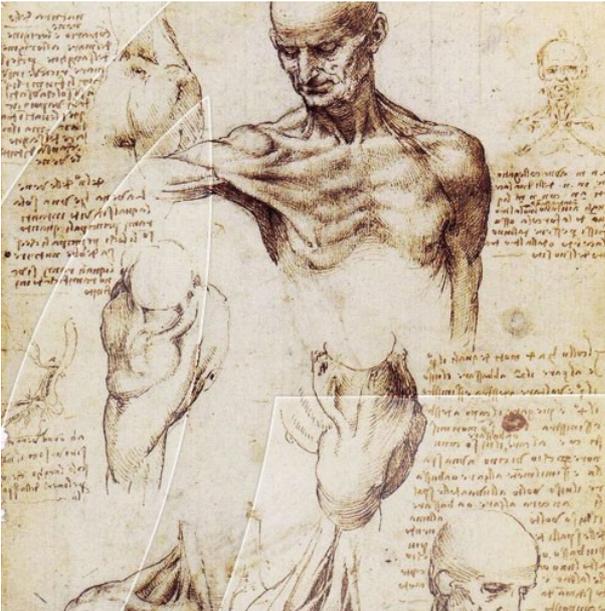


una tercera mano que ayuda y asegura el éxito y celeridad del tratamiento. Siendo a veces la diferencia entre la vida y la muerte cuando hay acumulación de urgencias.

"Aquí tiene las pinzas doctor. El bisturí. Procedo a limpiar la herida."

4.5-Autosanación (Prerrequisito: Medicina)

En batalla como en la vida, es importante conocerse a uno mismo. Si te has quedado con 0 o menos puntos de vida, el uso de esta habilidad pausará la cuenta de muerte durante 10 minutos. Mediante el uso de técnicas, bebedizos, vendajes, presión sobre la herida el personaje evitará la muerte durante un tiempo más prolongado.



Prestando atención y ayuda a un uso de la habilidad de Medicina de otro personaje esta habilidad aumenta los efectos de este. Como ayudante has de estar con el médico durante la duración del tratamiento, sin interrupción, para que el uso tenga éxito. Si se realiza en el campo de batalla. El uso de la habilidad de Medicina más el apoyo del "ayudante" reportará una recuperación de 1 punto de vida adicional (3 de medicina + 1 punto adicional por el uso de "Ayudante médico").

Utilizado en un hospital de campaña, esta habilidad reduce el tiempo necesario para usar la habilidad de Cirujano.

Pasados estos 10 minutos iniciales, se reiniciará la cuenta normal de 10 minutos antes de la muerte del personaje. Durante este periodo, no te puedes mover de tu posición hasta que alguien te establezca ni entablar ningún combate (estás a 0 puntos de vida a todos los efectos), pudiendo como mucho pedir ayuda de forma lastimosa. A efectos prácticos, la cuenta de muerte pasa a ser de **20 minutos**. Es obligatorio que interpretes que estás intentado curarte desesperadamente, o simplemente el hecho de intentar mantenerte con vida.

"Solo ha sido algo superficial, estoy bien... aún me quedan 3 litros de sangre."



H.U.A.T.A.C.





Gremio de Sanación



4.6-Sanación rápida (Prerrequisito : Medicina y un guerrero seleccionado.)

Mediante un curso de especialización con el gremio de guerreros, has aprendido a atender mejor las heridas menores de los combatientes y, les has enseñado a absorber los golpes recibidos en zonas menos "vitales".

Has de seleccionar un guerrero previamente a un combate. Cuando este sea herido por primera vez, puede retirarse temporalmente del combate para ser atendido rápidamente por ti. Podrás aplicar una venda, pondrás el hueso en su sitio, o simplemente le herirás en su orgullo al guerrero por retirarse por un rasguño tan insignificante. Esta maniobra es interpretada y os llevará solo unos segundos.

Mediante este acto el guerrero recuperará automáticamente un 2 de vida. Esta habilidad solo puede usarse una vez por combate y solo con el guerrero seleccionado.

Para que un guerrero pueda recibir este tratamiento acelerado deberá haberse preparado previamente contigo. En este proceso le habrás chequeado su estado de salud. Nunca podrá aplicarse esta habilidad para un combate fortuito.

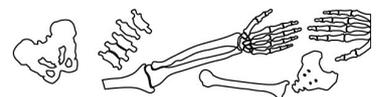
"Eso solo ha sido un rasguño, he atendido heridas peores en prostíbulos."

4.7-Remedios Curativos (Prerrequisito: Sanación - Recomendado: habilidad herboristería)

Si eres un Sanador o un Médico únicamente puedes curar 2 o 3 de vida con tu esfuerzo y dedicación, pero con esta habilidad podrás usar a la Madre Naturaleza como tu gran aliada para lograr una mejor sanación. Mediante el uso de algún ungüento, cataplasma, infusión que hayas creado puedes sumar 1 punto adicional a la curación.

Recuerda que no podrás exceder el máximo de puntos de vida del paciente, solo se recupera daño, no se añaden puntos adicionales a la capacidad habitual. En caso de "sobrar" puntos de curación gracias al uso de esta habilidad, reduce el tiempo necesario para el uso de Sanación o Medicina a la mitad.

Para ello deberá previamente haber conseguido las hierbas necesarias para que puedas elaborar los tratamientos que te enseñaremos. Es importante que visites el Gremio de herboristas para que puedan guiarte en la localización y recolección de las plantas. Recuerda que algunas son venenosas y no es posible cogerlas directamente sin la necesaria protección. Es un arduo trabajo pero la curación adicional lo merece. Estos tratamientos son de un solo uso, recuerda renovarlos cuando se te acabe el stock. Por ello es recomendable tener la habilidad herboristería / ganadería (1 Punto)





Gremio de Sanación



¡Anda! Tómate una tila! Que te veo muy nervioso

4.8-Destilado eficiente (Prerrequisito : **Medicina.** **Recomendado: Habilidad de alquimia)**

Como médico, gracias a tu profundo conocimiento del cuerpo y sus reacciones puedes mejorar tu preparación de ungüentos y bebedizos. A efectos prácticos, toda poción creada por él alquimista se considera un rango superior siempre y cuando su efecto se aplique sobre un ser vivo. Se pretende su uso para la mejor sanación con pociones de curación, venenos...solo funciona con personas, no con objetos. Por ejemplo, la poción de dormir, aplicada por un sanador a su paciente, reduce el tiempo de curación. Los pacientes son mucho más fáciles de tratar si no se revuelven de dolor cuando les sacas la flecha de las tripas.

Por ello es recomendable tener la habilidad Acceso a habilidades simples de alquimia (1 punto.)

"Nada como un poco más de perejil para amargarle el día a alguien."

4-9- Psicoanálisis (Prerrequisito: **Sanación**)

Los sanadores no tienen por qué limitarse a sanar el cuerpo, también pueden sanar la mente. Por poner un ejemplo, un sanador podría tratar de, mediante la hipnosis freudiana, que un jugador recuerde lo que le pasó antes de morir, con los mismos efectos y rangos que la habilidad tenía hasta ahora. Gracias a su estudio avanzado del reino de la mente, sus experimentaciones sobre el

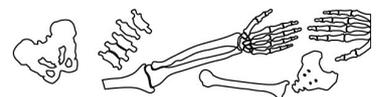
alma, su total ausencia de sentido común, al entrar a investigar al limbo, o debido a su conexión con una de las muertes de Aster algunos miembros del gremio de sanación han aprendido a lidiar no solo con los problemas del cuerpo sino de la mente.

El sanador podrá ayudar a su paciente a recordar los últimos momentos previos a su defunción y paso por el Limbo. De forma más o menos vaga y posiblemente metafórica. Mediante el uso de conversación guiada, hipnotismo, sustancias poco legales o la técnica de elección del sanador, durante una sesión que durará un tiempo mínimo de 10 minutos ayudará a su paciente a rellenar esos huecos en la memoria.

"Hmmm, interesante, no se acuerda de sus últimas horas.... Muy bien, túmbese aquí, mire al reloj y hábleme sobre su familia."



H.U.A.T.A.C.





Gremio de Sanación



Resumen de Habilidades:

Habilidad	Resumen
1º Curso	
Salvavidas	Poder aplicar primeros auxilios a gente más allá del periodo de gracia.
Sanación rápida	Curar en combate rápidamente 1 pto de vida 1 vez por combate a un personaje elegido con anterioridad.
Remedios curativos	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.
2º Curso	
Sanador de combate	Poder aplicar primeros auxilios a más de una persona.
Ayudante medico	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.
3º Curso	
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.
Destilado eficiente	Los preparados alquímicos del personaje que se apliquen sobre un ser vivo se considerarán de un rango superior



H.U.A.T.A.C.

