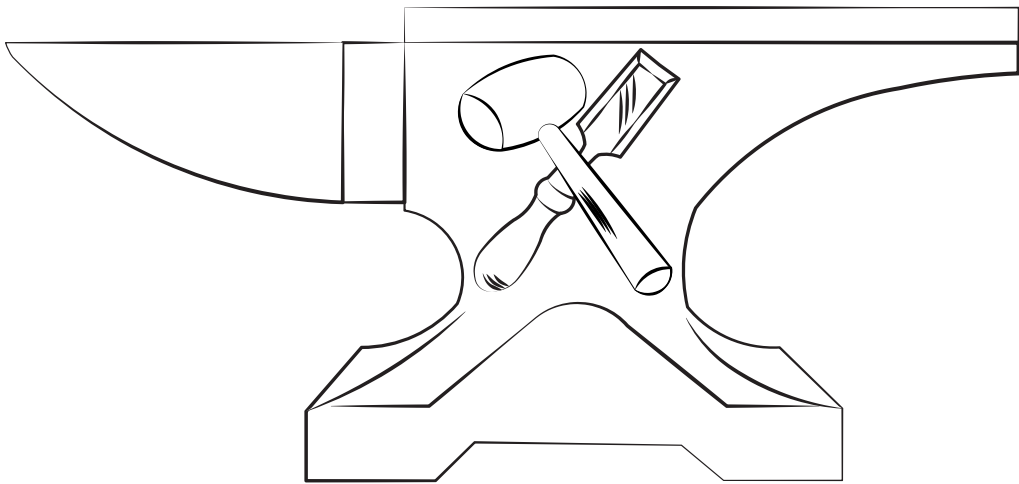


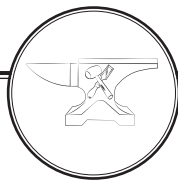


GREMIO DE ARTESANOS



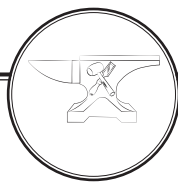
GREMIO DE ARTESANOS





Índice

Contenido	
El gremio de Artesanos. 2	3
Habilidades y Habilidades gremiales. 3	4
Adquisición de habilidades gremial 3	
Maestro en herrería y en cuero. 3	
Maestro Cerrajero. 4	5
Maestro Trampero. 4	
Maestro Arquitecto (habilidad gremial, no mejorable). 5	
Zapador. 5	6
Acciones adicionales. 5	
Reparar Las Construcciones Defensivas (puerta y empalizada): 5	
Espiar Las Construcciones Defensivas De Otros Campamentos. 6	
Reparar Armas de Asedio. 6	
Zapar: 6	



El Gremio de Artesanos

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

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

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

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

La tarjeta gremial estará sujeta al personaje con el que obtienes las habilidades. Si la esencia de tu personaje se disuelve y vuelve al pozo de almas la tarjeta gremial se pierde. En la tarjeta se apuntará tu nombre, el de tu personaje, la habilidad y el rango si lo tuviera. Debes llevar siempre la tarjeta contigo y mostrarla si es requerida por un árbitro. Si pierdes la tarjeta puede ser sustituida si hay disponibles, pero sólo con los datos que tenga

el gremio registrados. No podrás transferir la tarjeta a otro jugador o si cambias a un nuevo personaje.

En este gremio encontrarás a maestros que abarcan todos los campos, desde la reparación de armaduras hasta trampas, de cerraduras especiales hasta incluso arquitectura de empalizadas.

Has llegado a Aster y sientes que tus manos valen oro, que eres capaz con tu esfuerzo y dedicación de crear obras de arte independientemente del fin. Aquí puliremos esas habilidades manuales que tienes y las llevaremos a cotas más altas. Solo te pedimos que aproveches tu tiempo con nosotros y una pequeña donación.

Habilidades

Habilidades Básicas

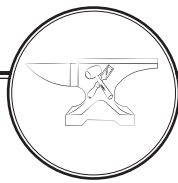
Para ser un artesano has de invertir puntos de habilidades en la ficha de personaje, a continuación tienes el listado con las habilidades que te convertirán en un artesano de provecho para tu campamento, las repasamos a continuación:

Carpintería/ Reparar escudos y constructor defensas (2 puntos)

Podrás reparar escudos rotos y armas de asedio:

- Un escudo queda completamente reparado tras 5 minutos de trabajo simulado sobre él.
- Puedes estimar la fuerza de una empalizada enemiga si la examinas por dentro y por fuera. (Para más información, consultad el Codex Belli)

Trabajo de cuero /Reparación de armaduras



de cuero (2 puntos)

Podrás reparar el daño en armaduras de cuero.

- Por cada 5 minutos de trabajo simulado sobre la armadura, ésta recupera 1 punto.
- No puedes “recuperar” más puntos de los que tiene la armadura de por sí misma normalmente. (La puedes arreglar, pero NO la puedes mejorar)

Herrería/Reparación de armaduras (3 puntos)

Podrás reparar el daño en armaduras de metal dañadas y armas de asedio:

- Por cada 5 minutos de trabajo simulado sobre la armadura de metal, ésta recupera 1 punto.
- No puedes “recuperar” más puntos de los que tiene la armadura de por sí misma normalmente. (La puedes arreglar, pero NO la puedes mejorar).

Fabricar /Abrir cerraduras (2 puntos)

Te permite fabricar y abrir cerraduras. Teniendo en cuenta:

No puedes abrir cerraduras por la fuerza.

- Las cerraduras se marcarán con un sobre sellado por la organización con la palabra “Cerrado” escrita en él. El nivel de la cerradura está dentro del sobre. Solo después de trabajar sobre la cerradura e intentar abrirla se puede mirar en el interior y ver su nivel.
- El nivel máximo de las cerraduras es 10.
- Si el nivel de “abrir cerraduras” y el de la cerradura es igual o superior, la cerradura se abre.
- No puedes combinar tu trabajo con el de otros jugadores para conseguir un nivel de “abrir cerraduras” mayor.

Nivel de la Cerradura: Consigues un 1 punto a los 10 minutos de empezar a fabricar (simuladamente) la cerradura y **1 nivel adicional por cada 10 minutos extra.** Teniendo

en cuenta:

- Para crear una cerradura has de buscar a alguien de la organización antes de comenzar.
- Una vez terminada, la cerradura debe ser confirmada por un árbitro con un sello en el sobre que certifica que el nivel que hay dentro es el correcto.

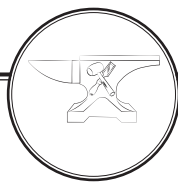
Nivel de “Abrir Cerraduras”: Consigues **1 punto a los 10 minutos** de empezar a forzar (simuladamente) la cerradura y 1 nivel adicional por cada **10 minutos extra.** Procedimiento:

- Actúa el tiempo que consideres necesario y acumula los puntos de tu “Nivel de Cerraduras”. Escríbelo en el mismo en el sobre (sin abrirlo todavía)
- Abre el sobre y comprueba si tu nivel es mayor o igual que el de la cerradura. Si es así ésta se abre; si no, sigue cerrada y has de volver a empezar.

Construir/Encontrar/Desactivar Trampas (3 puntos)

Con esta habilidad puedes encontrar, construir y/o desactivar una trampa interpretando la búsqueda, construcción o desactivación respectivamente teniendo en cuenta:

- Las trampas están marcadas con un sobre cerrado sellado con un sello de organización y con la palabra “Trampa” escrita en su exterior. El nivel de la trampa está en el interior del sobre.
- Puedes encontrar trampas mediante la interpretación, pero sólo si tienes la habilidad.
- No puedes combinar tus tiempos de trabajo en trampas con otros jugadores para conseguir un mayor nivel de trampas (ni en la desactivación ni en la construcción)
- El nivel máximo de una trampa es de 10.
- Si el nivel de la trampa y el de desactivar



trampas es el mismo, o el de desactivar es superior, la trampa se desactiva.

- Si quieres construir una trampa grande con madera o metal, necesitarás las correspondientes habilidades (trabajar madera/trabajar metal).
- Puedes pedir ayuda a otros jugadores que tengan esas habilidades y que trabajen bajo tu supervisión.
-

Nivel de la Trampa: Consigues **1 punto a los 10 minutos** de empezar a construir la trampa (simuladamente) y **1 nivel adicional por cada 10 minutos más**. Procedimiento para Crear una Trampa:

- Has de buscar a alguien de la organización antes de comenzar.
- La trampa completada debe ser confirmada a través del árbitro con un sello en el sobre que certifica que el nivel que hay dentro es el correcto.

Nivel de desactivar trampas: Consigues **1 punto a los 10 minutos** de empezar a desactivar la trampa (simuladamente) y **1 nivel adicional por cada 10 minutos extra**. Procedimiento:

- Actúa el tiempo que consideres necesario y acumula los puntos de tu nivel de "desactivar trampas", escribes el mismo en el sobre (sin abrirlo todavía)
- Abre el sobre y comprueba si tu nivel es mayor o igual que el de la trampa. Si es así ésta se desactiva, si no la trampa salta. Pon cuidado en actuar con la trampa de manera honesta y proporcionada.

Habilidades del Gremio de Artesanos:

Si has decidido mejorar tus habilidades manuales hasta ser maestro artesano has de saber que necesitas una preparación básica. Todo empieza con unas herramientas especializadas para tu trabajo. Deberán ser utensilios que se adapten al modo elegido de

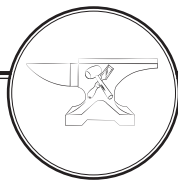
profesión. Aseguraos que sean herramientas o props blanditos, nada con lo que os podáis hacer daño si entráis con él en combate, herramientas de soft combat en vez de metal para evitar dañar objetos de otros jugadores, etc.)

A la hora de hacer la ficha de tu personaje has podido elegir unas habilidades relacionadas con la artesanía, que deberán estar en tu ficha de personaje y son las únicas que podrás usar. La ficha de personaje has de llevarla siempre encima puesto que pueden ser requeridas por los árbitros en cualquier momento.

Adquisición de habilidades gremial

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 incrementales.
- 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.
- Las habilidades gremiales no-incrementales sólo se pueden adquirir una vez.
- Solo se puede adquirir una maestría por evento de Tempus Belli, necesitas ese tiempo de estudio y práctica.
- Para asegurar el buen roleo y el juego equilibrado, este conjunto de habilidades puede ser cambiado en cualquier momento.



Las Habilidades gremiales son las siguientes:

Maestro eficiente. No incrementable.
Requisitos: “Trabajar metal y/o cuero”.

Esta habilidad te permite mejorar el proceso de reparación de armaduras. Con esta habilidad se reduce a la mitad el tiempo que necesitas invertir para reparar cada punto de armadura.

Maestro en herrería y en cuero. No incrementable. Requisitos: “Trabajar metal y/o cuero”.

El jugador con esta habilidad puede usar una mezcla alquímica especial para incrementar el valor de una armadura en 1 durante todo el evento. Para esto el maestro herrero debe trabajar en la armadura entera para conseguir el efecto deseado. Este punto adicional también tiene que ser reparado si la armadura recibe golpes.

Tras el trabajo exitoso, el maestro herrero dará la nota de la mezcla alquímica a un árbitro, y este dará una tarjeta de artefacto temporal en la que se muestra el punto de armadura adicional. Esta habilidad no se puede incrementar.

Maestro Cerrajero. No incrementable.
Requisitos: “forzar/construir cerraduras”.

Un Maestro Cerrajero tiene tal nivel de conocimiento del funcionamiento interno de un cerrojo que sus tiempos de creación y apertura de cerraduras se reducen a la mitad, es decir, 5 minutos por nivel en vez de 10 en ambos casos.

Maestro Trampero. No incrementable.
Requisitos: “construir/encontrar/desarmar trampas”.

Un Maestro Trampero tiene tal nivel de conocimiento del funcionamiento de las trampas que sus tiempos de creación y desarme de trampas se reduce a la mitad, es decir, 5 minutos por nivel en vez de 10 en ambos casos.

Maestro arquitecto. No incrementable.
Requisitos: “Trabajar Madera”

Con esta habilidad gremial el personaje puede evaluar y reparar una empalizada o arma de asedio con la ayuda de otros personajes que

tengan la habilidad “Trabajar madera”. No hay tiempo establecido, lo indicará un arbitro presente. Recuerda que debes interpretar tu papel, no se necesita el mismo tiempo para una empalizada de un pueblo a las murallas de los campamentos[T2] . Se puede encontrar más información en el sistema de reglas “Codex Belli”.[T3]

Zapador. No incrementable. Requisitos: “Trabajar Madera”.

Con esta habilidad gremial el personaje puede calcular la resistencia de una empalizada y buscar una manera de debilitarla, así como de sabotear armas de asedio. Se puede encontrar más información en el sistema de reglas “Codex Belli”.

Ya NO es posible aumentar la fuerza de las construcciones defensivas (empalizada) o las armas de asedio.

Acciones adicionales.

Al obtener una de las maestrías de este gremio te da la capacidad de una de las siguientes acciones:

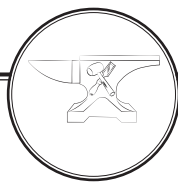
Reparar las construcciones defensivas *(puerta y empalizada):*

Es imprescindible que por lo menos uno de los personajes involucrados tenga la habilidad gremial “Maestro Arquitecto”, el resto serán ayudantes y deben tener “trabajar madera”.

El tiempo de reparación depende del daño recibido por la construcción defensiva. Después de un asedio el Árbitro de Asedio les dirá a los Árbitros de Campamento el daño total recibido por las estructuras.

Si el (pobre) Maestro Arquitecto trabaja solo, necesitará todo el tiempo de reparación (sin ningún tipo de descuento). Por cada trabajador adicional con la habilidad “trabajar madera”, el tiempo de reparación se reduce en 5 minutos.

El maestro arquitecto deberá supervisar al



resto de personajes.

La reparación necesita de **un mínimo de 15 minutos**. El comienzo de la reparación y la cantidad total de trabajadores y maestros deberá anunciarse al árbitro.

Espiar las construcciones defensivas de otros campamentos.

Requisitos: Habilidad de personaje "Trabajar Madera"

Debes observar la construcción defensiva durante al menos 5 minutos desde el exterior y al menos otros 5 minutos desde el interior. Después de eso puedes conseguir la información de los árbitros de campamento. (Informa al árbitro antes de comenzar la observación).

Nota: Con la habilidad gremial "Maestro Arquitecto" puedes conseguir la información observando la muralla sólo desde el exterior.

Reparar armas de asedio

Es imprescindible que uno de los personajes involucrados tenga la habilidad gremial "Maestro Arquitecto" o "Maestro Herrero", el resto serán ayudantes y deben tener "trabajar madera o metal".

El tiempo de reparación depende del daño recibido por el arma de asedio. Después de un asedio el Árbitro de Asedio les dirá a los Árbitros de Campamento el daño total recibido por el arma.

Si el (pobre) Maestro Arquitecto o herrero trabaja solo, necesitará todo el tiempo de reparación (sin ningún tipo de descuento). Por cada trabajador adicional con la habilidad "trabajar madera o metal", el tiempo de

reparación se reduce en 5 minutos.

El maestro deberá supervisar al resto de personajes.

La reparación necesita de un mínimo de 10 minutos. El comienzo de la reparación y la cantidad total de trabajadores y maestros deberá anunciarse al árbitro.

Zapar:

Es imprescindible que por lo menos uno de los personajes involucrados tenga la habilidad gremial "Zapador", el resto serán ayudantes y deben tener "trabajar madera".

El zapador debe de estar presente al inicio del asedio y debe trabajar conjunta e ininterrumpidamente con un grupo de jugadores. Si el zapador o su grupo llegan tarde no tendrá efecto ninguno. Deben estar desde el inicio del asedio.

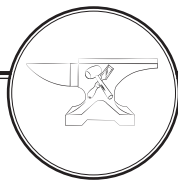
Con esta habilidad podrás dañar una construcción defensiva o arma de asedio sin necesidad de usar tu propia arma de asedio. El grupo de asedio debe trabajar en un área no más alejada de 10 metros con respecto a la puerta. El zapador y su grupo pueden acortar el tiempo de asedio en **5 minutos**. Se puede aumentar el tiempo de asedio que se reduce en los siguientes casos:

Cada barril de pólvora negra acorta el asedio en otros 5 minutos. Se puede colocar tantos barriles como se desee.

Si el zapador tiene además la habilidad gremial de "Maestro Arquitecto" se reduce el tiempo del asedio en 5 minutos adicionales.

Barriles de Pólvora:

Se puede emplear cargas de pólvora negra, habitualmente en barriles, para incrementar la efectividad de un grupo de zapadores. Cada carga de pólvora negra empleada por un zapador que disponga de la habilidad de gremio "Zapador" reducirá el tiempo de asedio en 5 minutos. Un zapador que no disponga de la misma necesitará emplear cinco cargas de



pólvora negra para obtener el mismo resultado. Todo personaje que se encuentre en la inmediata cercanía de una carga de pólvora negra cuando esta detone (esté en contacto o a 1 metro de ella) recibirá suficiente daño para ser enviado directo al Limbo. Todos aquellos que se encuentren aproximadamente entre 1 y 5 metros serán derribados como si les hubiera afectado un “golpe de viento” que no se puede resistir.

Un arma de asedio o un golem en la inmediata proximidad de la explosión perderá 5 puntos de vida por carga.



REALIZADO POR TEMPUS MAKERS