



Gremio de Herboristas y Ganaderos



Presenta:

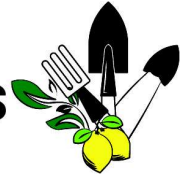


Manual de Herboristas y Ganaderos





Gremio de Herboristas y Ganaderos



Indice

1-Los Gremios

2-Gremio de Herboristas y ganadería

3-Habilidades Gremiales

3.1-Maestro de Hierbas

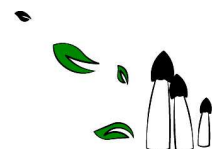
3.2.Maestro de Bestias

4-Jardines y Ganaderías

4.1 -Jardines Salvajes

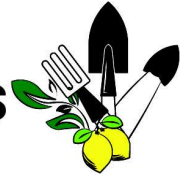
4.2-Sombrillas

5-Volcanes Salvajes





Gremio de Herboristas y Ganaderos



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. En este gremio encontrarás herboristas y ganaderos de muchas tierras lejanas intercambiando sus conocimientos y experiencias.

Cualquier interesado, tanto en la investigación de nuevas variedades de plantas o animales, como en el aprendizaje de habilidades exclusivas será bienvenido aquí. Las habilidades gremiales o sus rangos adicionales sólo se pueden adquirir siendo miembro y asistiendo a las clases que imparten los responsables del gremio. Estas habilidades no requieren gasto de puntos en la creación del personaje.

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

Excepción: ¡Si la habilidad gremial se saca de la normativa deja de estar disponible! Es posible que para asegurar un juego equilibrado las

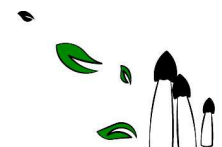
habilidades puedan ser cambiadas o eliminadas en un momento dado. Pero en caso de que se elimine una habilidad gremial se compensará con 1 punto adicional para poder comprar una habilidad de personaje del listado general. Esta compensación será para todos aquellos personajes que la hubieran obtenido con anterioridad (la habilidad ha de estar apuntada en su tarjeta de gremio o en el registro del Gremio).

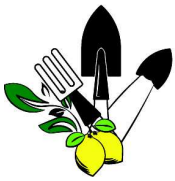
La tarjeta gremial estará sujeta al personaje con el que obtienes las habilidades. Si la esencia de tu personaje se disuelve y vuelve al pozo de almas la tarjeta gremial se pierde. En la tarjeta se apuntará tu nombre, el de tu personaje, la habilidad y el rango si lo tuviera.

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

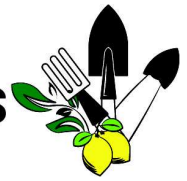
2.-Gremio de Herboristeria y Ganadería

Puede que estés aquí por tu pasión seleccionando semillas, escogidas una a una con todo el mimo posible para tener el mejor jardín de la región, o porque tus flores causaron furor en la feria regional, tal vez por que el tamaño y lustre de tus animales fuera la envidia de los vecinos... Si te has traído tu pasión por ver crecer cosas más allá de la

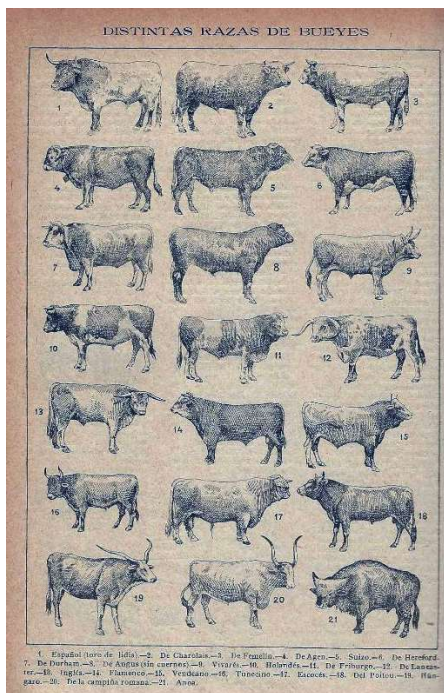




Gremio de Herboristas y Ganaderos



tumba, no puedes concebir tu estancia en Aster sin escuchar el dulce mugido de tus reses, tienes curiosidad por la agricultura extraplanar y quieres contribuir a la industria alquímica de tu campamento, el Gremio de Herboristas y Ganaderos de Aster es el lugar idóneo para ti.



Bienvenido, aquí podrás seguir encargándose de la recolección/procesado de plantas y el cuidado de animales con el objetivo de obtener ingredientes para su posterior uso. Ingredientes con los que podrás comerciar con los alquimistas, ya que estas cosechando la materia prima que necesitan para hacer sus mejunjes. Mejunjes que también estarán a tu alcance si decides aprender Alquimia y consumir tus propios productos del jardín o de la ganadería.

Para poder ser herborista/ganadero has de

haber adquirido la habilidad: **"Herboristería/ Crianza de animales"** en la creación de la ficha de tu personaje. Con esta habilidad tienes la capacidad de hacer crecer hierbas dentro del juego o cuidar de un pequeño grupo de animales de cuadra o corral. También serás capaz de identificar y cosechar materiales disponibles en la naturaleza, pero nunca en un jardín que no sea el tuyo.

Importante, no intentes reconocer o procesar las plantas, ni tampoco cuidar animales si no has "comprado" la habilidad. No sólo no obtendrás efecto alguno de estos elementos sino que su recolección puede resultar peligrosa para la salud. Es decir, si tienes la habilidad de "resistencia a la alquimia" te protege de los efectos de pociones realizadas por los alquimistas, pero no te va a proteger de los efectos adversos de las plantas en la naturaleza antes de ser procesadas. ¡Nunca olvides tus guantes si no quieres una visita prematura al Limbo!

3- Habilidades Gremiales

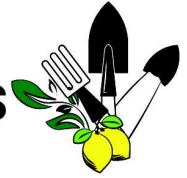
Para obtener una habilidad gremial has de tener en cuenta:

- Es imprescindible inscribirse en el gremio y trabajar con sus miembros.
- Los encargados del gremio deciden la asignación de las habilidades gremiales.
- Solo se puede adquirir una maestría por evento de Tempus Belli, necesitas ese tiempo de estudio y práctica.





Gremio de Herboristas y Ganaderos



Las habilidades disponibles para aprender en este gremio son:

3.1-Maestro de hierbas (No incrementable. Requisito previo: **Habilidad de Herboristería/ Crianza de animales.**)

Con esta habilidad podrás aumentar el crecimiento de las hierbas de tu jardín. También te permite cultivar "Hierbas Maestras", hierbas imprescindibles para las recetas de Alquimia de Categoría II, III y IV. Estas plantas sólo pueden crecer en un jardín propio que haya sido validado por los encargados del Gremio.

Una vez obtenida la habilidad, es importante que lo notifiqués a los encargados del gremio, para que lo tengan en cuenta a la hora de la distribución de la "cosecha". Las plantas de tu cosecha se distribuyen como **pequeñas sombrillas de cóctel** o como **colonias de hierbas**. Las sombrillas son las plantas que han crecido en tu jardín o que has encontrado en la naturaleza.

Las colonias de hierbas son unos cupones coloreados que pueden ser intercambiados por sombrillas específicas en el gremio de Herboristas o árbitros. Suelen representar elementos sólidos, como salitre, azufre, carbón...no perecederos, si bien algunos altamente tóxicos...

Recuerda que los cupones son marcadores de sustitución. No pueden ser usados para comerciar o como semillas. El intercambio de cupones se escribirá en la tarjeta de Gremio.

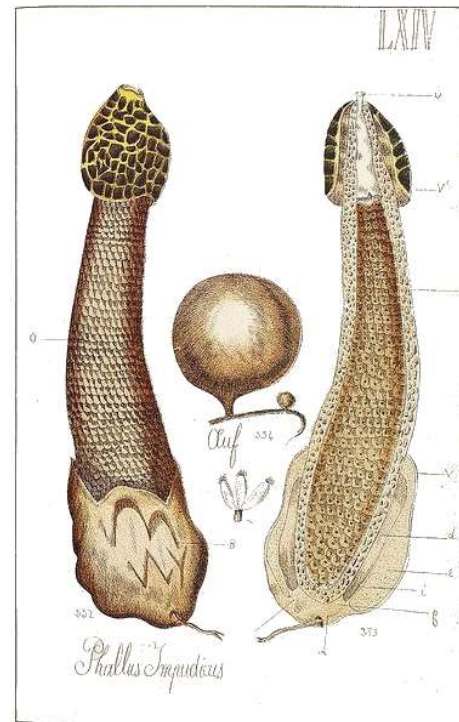


Manipular y comerciar con hierbas requiere unos conocimientos y manejo adecuados.

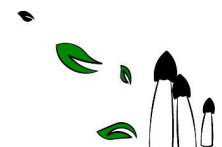
Para la cosecha de ciertas plantas también se debe seguir ciertas normas de seguridad que se explican en el propio Gremio de Herboristas.

3.2- Maestro de Bestias (No incrementable. Requisito previo: **Habilidad de Herboristería/ Crianza de animales.**)

Con esta habilidad podrás aumentar el crecimiento de criaturas en tu jardín. Facilita también el crecimiento de "Criaturas Exóticas", imprescindibles para crear recetas de Alquimia de categoría II, III y IV.



Una vez obtenida la habilidad es importante que lo notifiqués a los encargados del gremio, de





Gremio de Herboristas y Ganaderos



esta manera lo pueden tener en cuenta cuando vayan a certificar las instalaciones montadas con los animales. Para que puedas cosechar componentes ten en cuenta que los animales han de ir siempre en parejas.

Recalcar que es muy importante recordar, por respeto al entorno natural en el que se encuentra Aster, que no está permitido ni cavar en el suelo ni colocar aceites en el terreno.



A la hora de la recolección de los componentes hay que tener en cuenta que no hay elementos marcadores especiales para los animales. En su lugar se obtendrá un equivalente en componentes herbales como se puede ver a continuación:



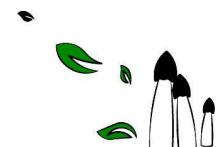
TABLA EQUIVALENCIAS

Jardín	Ganadería
Azufre	Dragones o volcán salvaje
Nitrato/amonio	Reses o aves
Salitre	Peces
Lobelia / Setas	Insectos
Enredadera / Girasoles	Crustáceos
Bougambilla	Reptiles
Ruda	Arácnidos
Amapolas	Moluscos
Ricino	Anfibios

4- Jardines y Ganadería

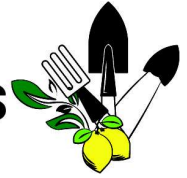
Para poder tener tu propio jardín en tu campamento has de tener varios factores en cuenta:

- El área mínima si quieres tener un jardín es de 1m². Puedes lograr este mínimo combinando ganadería y jardinería siempre que sea al 50% la distribución.
- Ha de estar delimitado por vallas.
- Tienen que haber zonas bien diferenciadas para los requisitos de las diferentes hierbas o condiciones de vida de los animales. Cada hierba requiere su propio espacio en el jardín.
- El jardín debe ser cuidado a diario.
- Cada jardín ha de tener habilitada una pequeña zona o habitáculo para situar la marca de crecimiento.
- Es necesario dibujar 2 mapas de todos los jardines para entregar a :





Gremio de Herboristas y Ganaderos



- Gremio de Herboristas
- Árbitros.

La disposición del suelo con decoraciones, plantas artificiales, hierbas, etc. quedan completamente a tu elección, sólo teniendo en cuenta las condiciones requeridas de las plantas y animales. Así hay ciertos tipos de plantas solo pueden crecer si han sido plantadas 2 semillas enfrentadas, por poner un ejemplo.

También hay ciertas plantas que requieren de reglas especiales para crecer.

Los animales han de ser representados por animales de plástico, elementos decorativos o juguetes. **¡¡¡No animales reales!!!** No habrá cría en ganadería sin las respectivas parejas para que se reproduzcan.

Cada jugador que posea un jardín deberá notificar su ubicación antes del jueves a las 20:00 horas para que pueda ser registrado en el gremio. Serán comprobados en tiempo de juego desde el gremio de Herboristas.

4.1-Jardines Salvajes

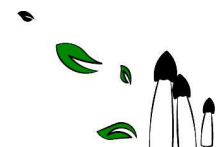
En el área de juego puedes encontrar diferentes zonas (protegidas o no) en las que puedes encontrar hierbas que son recolectables.

4.2-Sombrillas

Para representar los diferentes procesos de crecimiento se usarán sombrillas de cocktail de

diferentes colores. El color de dichos elementos no se especificará hasta el inicio del evento y solo a los herboristas. Los árbitros revisarán los jardines y dejarán la semilla necesaria si se cumplen los parámetros establecidos para cada planta del siguiente listado:

- **Setas:**
 - crece en la naturaleza y en los jardines, necesita lugares húmedos y muy sombreados.
- **Rosas:**
 - ¡Espinosa! requiere protección. Crece en la tierra en barbecho.
 - Requiere habilidad gremial "maestro en herboristería".
- **Coleo :**
 - Raro de encontrar en lugares secos.
 - El cultivo de los jardines requiere "maestro de hierbas", gran cuidado y un lecho de cenizas.
 - ¡Se requiere un equipo de protección anticorrosión! Plántala por separado, quema las hierbas cercanas.
- **Amapola :**
 - Crece cerca del agua y lugares muy húmedos en las praderas y jardines
 - ¡Adictivo!, los síntomas de abstinencia van desde el escalofrío hasta el comportamiento esquizofrénico.
- **Girasoles:**





Gremio de Herboristas y Ganaderos



- Requiere luz constantemente las 24 horas del día. Por el día pueden estar al sol pero por la noche asegúrate que tengan una luz disponible para su crecimiento.
- **Ricino :**
 - Crece por todas partes en la naturaleza y en los jardines, pero tiene que estar separada de otras hierbas por una cúpula de cristal.
 - Venenoso: Causa alucinaciones por inhalación o contacto con la piel.
 - El equipamiento protector requiere que limpie las herramientas bien después del contacto.
- **Ruda :**
 - Crece en praderas y jardines secos, no requiere de cuidados específicos.
- **Bougambilla :**
 - Sin requisitos de crecimiento especiales.
- **Lobelia :**
 - Crece en prados y jardines, necesita lugares húmedos y sombreados, corrientes de agua o charcos
- **Enredadera:**
 - Sin requisitos especiales de crecimiento, crece en todas partes y en jardines salvajes
- **Trompetilla de los muertos :**
 - Crecen en árboles muertos, ¡no es posible cultivarlas en un jardín!
 - Son venenosas y corrosivas. El

contacto con la piel causa quemaduras de ácido, el envenenamiento causa falta de aire y una debilidad hasta la muerte, se necesita equipo de protección adecuado. En caso de contactar de manera accidental sin el equipo de protección se puede rolear convenientemente y acudir a su sanador más cercano.

- **Azufre:**

- Necesaria una pareja de dragones o la aparición de un Volcán salvaje.

- **Carbón:**

Necesaria una pareja de dragones o la aparición de un Volcán salvaje.

- **Nitrato/amonio:**

- Necesaria una pareja de reses, aves...

- **Salitre:**

- Requiere de un pequeño estanque con piedras

Para cualquier información adicional contactar con el Gremio de Herboristería.

5-Volcanes

Los volcanes son formaciones que aparecerán de manera espontánea o natural y de los que se podrá extraer 1 pieza de azufre cada vez. Habrá que llevar mascarilla, guante para protección.





Gremio de Herboristas y Ganaderos

