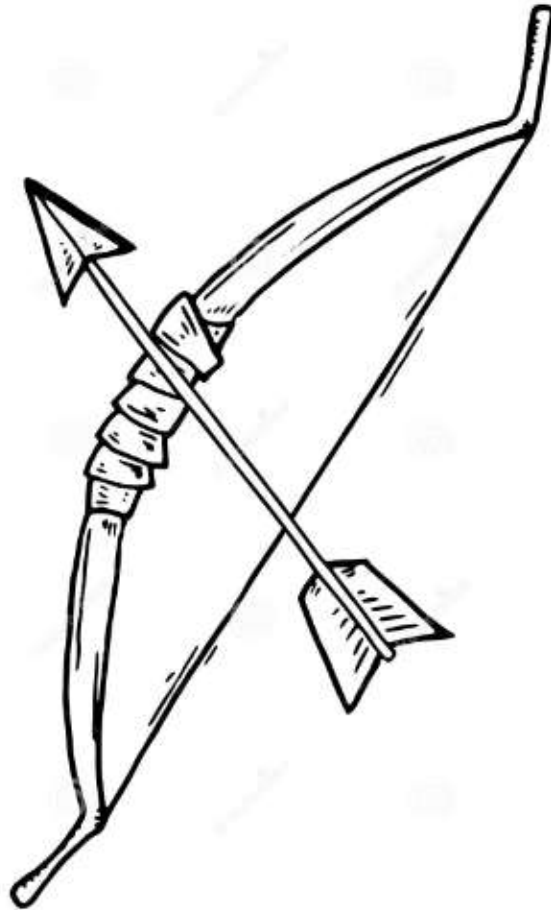




# Gremio de Cazadores





# Gremio de Cazadores



## Indice

1-Los gremios

2-Gremio de Cazadores

3-Habilidades del Gremio de cazadores

3.1-Flecha Totemica

3.2-Fabricación de Flechas Totémicas

3.3 Rango de Las Flechas





# Gremio de Cazadores



## 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.

## 2-Gremio de Cazadores

"¿Tienes la suficiente pericia para dobligar a tus presas a distancia? Sea cual sea el arma de tu elección, ya sea arco, ballesta o armas arrojadas, el gremio de caza os da la bienvenida. Nos ofrecemos a enseñaros los secretos ancestrales de la cacería, a acechar a las presas siendo uno con la naturaleza y a enseñaros tácticas de supervivencia. Una vez forméis parte de nuestra hermandad, podréis desarrollar aún más vuestras habilidades uniendos a una de nuestras cinco escuelas de caza: Lobo, Águila, Oso, Víbora y Narval."

Adquisición de habilidades gremiales





# Gremio de Cazadores



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

- El personaje debe pertenecer al gremio correspondiente y trabajar con ellos.
- Los encargados del gremio deciden la asignación de habilidades gremiales o de rangos superiores de habilidades incrementables.
- La adquisición de algunas habilidades gremiales puede requerir 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.

## 3- Escuelas del gremio de cazadores

### 3.1-Flechas Totémicas

Alternativamente en vez de una flecha se puede emplear un arma arrojada. Estas flechas una vez fabricadas son de un solo uso y solamente funcionan fuera de batalla (ya que el arquero deberá notificar a su oponente del efecto de la misma y esto es muy difícil en mitad de una gran refriega).

Una vez la flecha se haya empleado y su poder se haya disipado, podrá ser recogida por el arquero y recargada de nuevo en el Gremio de Cazadores con la asistencia de cualquiera de los profesores. Esta reparación requerirá tiempo de trabajo (que se irá incrementando con cada reparación), pero no componentes adicionales.

Estas son las escuelas disponibles:

Escuela	Habilidad
Águila	Crear y disparar flechas adormecedoras
Víbora	Crear y disparar flechas ralentizadores
Lobo	Crear y disparar flechas desarmadoras
Oso	Crear y disparar flechas gruñidoras





# Gremio de Cazadores



Si se es impactado por una flecha totémica se recibe el daño normal por flecha y además se aplica el efecto correspondiente:

- **Águila (Sueño):** La presa impactada queda adormecida durante 5 minutos por nivel o hasta que sufra daño o reciba un golpe fuerte.



- **Víbora (Ralentización):** La presa impactada se sentirá mareada durante 5 minutos por nivel, el mundo se moverá muy deprisa para ella, le costará articular palabra y deberá moverse cómicamente despacio.



- **Lobo (Arma Pesada):** La presa impactada notará que las armas que lleva en ambas manos pesan mucho más de lo habitual y no las puede levantar. Este efecto dura 5 segundos por nivel.



- **Oso (Flecha Gruñidoras):** La presa impactada sentirá una fuerte sensación de terror, como si un inmenso oso pardo le hubiera gruñido al oído en una cueva oscura. La presa deberá huir del arquero durante al menos 10 segundos por nivel.

Su presa necesitará disponer de Resistencia Alquímica al menos de rango 2 para poder resistir sus efectos.





# Gremio de Cazadores



El arquero deberá siempre informar de forma clara (gritando si es necesario) a la presa de la naturaleza de la flecha con la que le ha impactado, informándole de su efecto si no lo sabe.

Cada personaje puede afiliarse con una única escuela y podrá portar en cada momento una única flecha totémica en su persona. Cada flecha deberá ir correspondientemente decorada, marcada en el mástil con una tira de color que la identifique.

## 3.2 Fabricación de Flechas Totémicas

Cada tipo de flecha requiere para su fabricación de un ingrediente especial y debe ser fabricada en el gremio bajo la supervisión de uno de los maestros gremiales cazadores. Estos ingredientes pueden adquirirse en el gremio con un alto coste económico o pueden obtenerse comerciando con el resto de gremio a cambio de diferentes servicios.

- **Anestésico Ultrarrápido:** para las flechas adormecedoras, obtener del Gremio de sanadores.
- **Esencia de Luna:** para las flechas desarmadoras, obtener del Gremio de magia.
- **Colmillos de Víbora:** para las flechas ralentizadoras, obtener del Gremio de alquimia.

- **Polvo de Hueso de Oso:** Para las flechas gruñidoras, obtener del Gremio de artesanos.

## 3.3 Rango de las flechas

El nivel de las flechas totémicas de cada personaje dependerá de sus años de asistencia a las clases del gremio, a razón de un año por nivel. Por ejemplo un personaje que aprenda la Escuela de la Víbora y que asista en dos años diferentes a clase podrá elaborar y disparar una flecha totémica con efecto Ralentizador de nivel 2.

