

Alquimia

Lo básico de la Alquimia y la Herboristería es el arte de combinar distintos recursos de la naturaleza por medio de diferentes procesos químicos para obtener brebajes o materiales que generalmente se utilizan en otros campos y trabajos. Además se ocupa de tratar elementos para obtener materiales más puros y refinados.

Un alquimista avanzado y con conocimientos curativos es capaz de crear pociones de curación, regeneración, así como también preparar materiales de curandero.

Mientras que los alquimistas expertos preparan pociones transmutadoras que modifican las propiedades de quien las bebe, por ejemplo, de fuerza, sabiduría, resistencia, etc. Además pueden obtener la posibilidad de manipular sustancias peligrosas para la creación de venenos, drogas y explosivos de diferentes tipos.

Información General

- Todo alquimista necesita una mesa especializada y sus propias manos para trabajar en sus creaciones.
- El alquimista gana aXP (Experiencia de Artesano) creando objetos y pociones.
- Las tiradas de Alquimia tienen bonificador basado en Inteligencia y Sabiduría, con un tope de +5 entre ambas.
- Los gnomos tienen un bono racial +1 a sus tiradas para crear pociones u objetos alquímicos.
- Los Elfos y Semiorcos tienen un bono racial +1 a sus tiradas de recolección de pieles, órganos, plantas, frutos, tallos, raíces, sangres y fluidos.
- Las clases Explorador y Bárbaro tienen un bono de clase +1 a sus tiradas de recolección de pieles, órganos, plantas, frutos, tallos, raíces, sangres y fluidos.
- Los Druidas tienen un bono de clase +2 a sus tiradas de recolección de plantas, frutos, tallos y raíces.
- La habilidad "Supervivencia" otorga un +1 por cada 5 puntos a las tiradas de recolección de plantas, frutos, tallos, raíces, pieles, órganos, sangre y fluidos.
- A medida que progresa de niveles puede aprender nuevas habilidades que le abren el camino a la creación de otros objetos.
- Para aprender habilidades debe hablar con su Maestro y canjear puntos de aXP ganados por nuevas habilidades.
- La profesión de alquimista pertenece a la rama **mental** del craft, por lo cual no es compatible con profesiones de la rama **física**.

Habilidades / Niveles

Los valores a la derecha indican los requisitos y la aXP requerida para aprender la habilidad. Lo que figura en color rojo aún no está activo en el módulo.

***. HABILIDADES [requisitos - coste de aXP]**

- NIVEL 1 -

1. Alquimia Básica - preparación de brebajes básicos (aceita vegetal, animal y sales minerales)
2. Resinas I [1 - 150] - Acceso a la preparación de pociones a base de resina (resina para cuero, hierro y madera)

- NIVEL 2 -

3. Ingredientes Minerales [1 - 200] – Acceso a la preparación de pociones a base de minerales y bonificador +1 en obtención de recursos minerales.
4. Ingredientes Vegetales [1 - 200] - Acceso a la preparación de pociones a base de plantas y bonificador +1 en obtención de recursos naturales.
5. Ingredientes Animales [1 - 200] - Acceso a la preparación de pociones a base de elementos orgánicos y bonificador +1 en obtención de recursos animales.

- NIVEL 3 -

6. Ingredientes Nigrománticos [5 - 300] - Acceso al tratamiento de derivados de los muertos (huesos, sangre, extracto de espectro, etc.) y bonificador +1 en obtención de recursos de muertos y no muertos.
7. Medicinas I [4 - 300] - Acceso a la preparación de pociones curativas y material de curandero básicos.

-NIVEL 4 -

8. Resinas II [2 - 350] - Acceso a la preparación de resina inflamable.
9. Venenos y antídotos I [6 - 350] - Acceso a la creación de venenos y antídotos básicos.
10. Ingredientes Divinos [7 - 350] - Experiencia en el tratamiento de derivados benditos y clericales.

- NIVEL 5 -

11. Sustancias Peligrosas I [6 - 400] - Acceso a la preparación de drogas y explosivos de diferentes tipos.
12. Medicina II [10 - 400] - Acceso a la preparación de pociones curativas y material de curandero avanzados.

- NIVEL 6 -

13. Transmutación I [5 - 450] - Acceso a la creación de preparados que alteran las capacidades físicas o mentales.
14. Resinas III [8 - 450] - Acceso a la preparación de resinas de dureza avanzadas.
15. Venenos y antídotos II [9 - 450] - Acceso a la creación de venenos y antídotos expertos.

- NIVEL 7 -

16. Sustancias Peligrosas II [11 - 500] - Acceso a la preparación de drogas y explosivos avanzados.
17. Medicina III [12 - 500] - Acceso a la preparación de pociones curativas y material de curandero expertos.

- NIVEL 8 -

18. Venenos y antídotos III [15 - 600] - Acceso a la creación de venenos y antídotos expertos.
19. Transmutación II [13 - 600] - Acceso a la creación de preparados que alteran las capacidades físicas o mentales avanzados.

Tiradas básicas

Las tiradas relacionadas a la alquimia son las siguientes:

* ELABORAR POCIÓN, TRATAR ELEMENTO O CREAR MATERIAL DE CURANDERO

- **1d20 + (BonusRacial + Nivel de Alquimista + Mod. de SAB + Mod. de INT)** vs DC del objeto a crear.
- Los gnomos ganan +1 en esta actividad.
- El modificador de Sabiduría + Inteligencia tiene tope de +5.
- Otorga aXP | 100% en éxito | 15% en fallo | 0% en fallo crítico.
- Éxito rotundo da un bono extra de aXP.

* OBTENER PLANTAS, FRUTOS, TALLOS Y RAICES

- **1d20 + (BonusRacial + BonusDeClase + Mod. de SAB + BonusSupervivencia)** vs DC del objeto a recolectar.
- Los elfos ganan +1 en sus tiradas de recolección.
- Los exploradores ganan +1 en sus tiradas de recolección.
- Los druidas ganan +2 en sus tiradas de recolección.
- La habilidad "Supervivencia" brinda un +1 en recolección por cada 5 puntos asignados.
- Éxito rotundo da una mayor cantidad de objetos recolectados y Fallo crítico puede romper el objeto.

* OBTENER PIELES Y ORGANOS DE CRIATURAS

- **1d20 + (BonusRacial + Mod. De DEX + BonusSupervivencia)** vs DC del objeto a recolectar.
- Los elfos y semiorcos ganan +1 en sus tiradas de obtención de pieles y órganos de criaturas.
- La habilidad "Supervivencia" brinda un +1 en recolección por cada 5 puntos asignado.
- Requiere un cuchillo de caza especializado.

* OBTENER SANGRE Y FLUIDOS DE ANIMALES O PLANTAS

- **1d20 + (Mod. De WIS + BonusSupervivencia)** vs DC del objeto a recolectar.
- Los semiorcos ganan +1 en sus tiradas de sangre o fluidos de criaturas.
- La habilidad "Supervivencia" brinda un +1 en recolección por cada 5 puntos asignados.
- Requiere una botella vacía.

Lista de objetos

Pociones	Nivel	DC	Componentes
Sales Minerales	1	14	x 1 Caracola, x 1 Botella de Agua
Resina para Metal	1	15	x 1 Botella de Resina, x 1 Viruta de Metal
Resina para Cuero	1	15	x 1 Botella de Resina, x 1 Restos de Cuero
Resina para Madera	1	15	x 1 Botella de Resina, x 1 Viruta de Madera
Aceite Vegetal	2	15	x 1 Baya, x 1 Botella de Agua
Aceite Animal	2	16	x 1 Piel de Oso Negro/Pardo/Blanco, x 1 Botella de Agua
Lubricante	3	18	x 1 Aceite Vegetal, x1 Aceite Animal
Endurecedor de Metal Común	3	18	x 1 Resina para Metal, x 1 Polvo Elemental
Endurecedor de Cuero Común	3	18	x 1 Resina para Cuero, x 1 Piel de Oso Terrible
Endurecedor de Madera Común	3	18	x 1 Resina para Madera, x 1 Huesos de Gigante
Endurecedor de Metal Refinado	5	20	x1 Endurecedor de Metal Común, x1 Piedra Elemental Pequeña, x1 Piedra Elemental
Endurecedor de Cuero Refinado	5	20	x1 Endurecedor de Cuero Común, x1 Piel de oso terrible tratada, x1 Piel de tigre terrible/tigre dientes de sable tratada
Endurecedor de Madera Refinado	5	20	x1 Endurecedor de Madera Común, x 1 Huesos de Gigante, x1 Colmillo grande
Endurecedor de Metal Noble	7	22	x1 Endurecedor de Metal Refinado, x2 Piedra Elemental Pequeña, x2 Piedra Elemental
Endurecedor de Cuero Noble	7	22	x1 Endurecedor de Cuero Refinado, x2 Piel de oso terrible tratada, x2 Piel de tigre terrible/tigre dientes de sable tratada
Endurecedor de Madera Noble	7	22	x1 Endurecedor de Madera Refinado, x 2 Hueso de Gigante, x2 Colmillo grande
Tónico de Ligereza	4	20	x 1 Lubricante, x1 Esencia de Espectro, x1 Esencia de Fantasma
Mejorador de Aleación Común	3	18	x 1 Resina para Metal, x 1 Endurecedor de Metal Común, x 5 Piedra Caliza
Mejorador de Cuero Común	3	18	x 1 Resina para Cuero, x 1 Cuero de Tigre, x 3 Aceite Animal
Mejorador de Madera Común	3	18	x 1 Resina para Madera, x 1 Lubricante , x 5 Colmillo de Jabalí
Mejorador de Aleación Refinado	5	20	x 1 Mejorador de Aleación Común, x 1 Endurecedor de Metal Refinado, x 5 Piedra Caliza
Mejorador de Cuero Refinado	5	20	x 1 Mejorador de Cuero Común, x1 Extracto de cubo gelatinoso, x 1 Cuero de Cocodrilo
Mejorador de Madera Refinado	5	20	x 1 Mejorador de Madera Común, x 1 Cuernos de Alce, x 3 Colmillo de Tigre dientes de Sable
Mejorador de Aleación Noble	7	22	x 1 Mejorador de Aleación Refinado, x 1 Endurecedor de Metal Noble, x 5 Piedra Caliza

Mejorador de Cuero Noble	7	22	x 1 Mejorador de Cuero Refinado, x2 Extracto de cubo gelatinoso, x 2 Cuero de Cocodrilo
Mejorador de Madera Noble	7	22	x 1 Mejorador de Madera Refinado, x 2 Cuernos de Alce, x 2 Escamas de Terrarón
Mejorador de Aleación Real	9	24	x 1 Mejorador de Aleación Noble, x 1 Escama de Reina Plateada, x 1 Sangre de Héroe Hobgoblin, x 5 Piedra Caliza
Mejorador de Cuero Real	9	24	[Receta aún no disponible]
Mejorador de Madera Real	9	24	[Receta aún no disponible]
Removedor de impurezas Común	4	20	x 5 Polvo de Hueso, x 5 Piedra Caliza, x 1 Sangre de Hobgoblin, x 1 Garra de Arpía
Removedor de impurezas Refinado	6	22	x 1 Removedor de impurezas Común, x 5 Piedra Caliza, x 1 Sangre de Xorn, x 1 Corazón de Desgarrador Gris
Removedor de impurezas Noble	8	24	x 1 Removedor de impurezas Refinado, x 5 Piedra Caliza, x 1 Sangre de Campeón Orco, x 1 Corazón de Mole de Cristal
Removedor de impurezas Real	10	26	[Receta aún no disponible]
Tónico de distribución de peso	8	22	x 3 Tónico de Ligereza, x3 Polvo Elemental, x1 Cuero de Cocodrilo, x 1 Grasa de Oso Estepario
Tónico de lubricación permanente	8	22	x 5 Lubricante, x3 Polvo Elemental, x1 Cuero de Cocodrilo, x 1 Grasa de Oso Estepario
Tónico de elasticidad	8	22	x 5 Tendón de Gacela, x3 Polvo Elemental, x1 Cuero de Cocodrilo, x 1 Grasa de Oso Estepario
Resina Inflamable	5	20	x 1 Botella de Resina, x 1 Etanol, x 1 Piedra de azufre
Resina resistente a cortes	8	24	x 1 Botella de Resina, x1 Sangre de Gnoll, x 1 Removedor de impurezas Refinado
Resina resistente a golpes	8	24	x 1 Botella de Resina, x1 Sangre de Hombre Lagarto, x 1 Removedor de impurezas Refinado
Resina resistente a perforaciones	8	24	x 1 Botella de Resina, x1 Sangre de Minotauro, x 1 Removedor de impurezas Refinado
Piedra de Afiladura	4	20	x 1 Piedra elemental, x 2 Escama de Terrarón, x 1 Botella de Agua
Púas de Basilisco	5	22	x 10 Tallo de Junco, x 1 Pellejo de Basilisco

Objetos			
Polvo de Hueso x2	3	15	x 1 Huesos de Esqueleto, x 1 Piedra de afilar pequeña
Polvo de Azufre x2	3	16	x 1 Piedra de azufre, x 1 Piedra de afilar pequeña
Polvo Elemental x2	4	16	x 1 Piedra elemental pequeña, x 1 Piedra de afilar pequeña
Granada de Humo	5	20	x 1 Polvo de Azufre, x 1 Bolsa de Azúcar
Granada Somnífera	5	20	x 3 Tallo de Cardaluz, x 3 Amapola, x 1 Etanol
Granada Aturdidora	5	20	x 2 Polvo Elemental, x 2 Polvo de Azufre, x 2 Carbón
Granada Explosiva	7	22	x 3 Resina Inflamable, x 1 Polvo Elemental, x 1 Polvo de Azufre, x 1 Carbón
Granada Sagrada	7	22	x 3 Agua Bendita, x 1 Polvo Elemental, x 1 Polvo de Azufre, x 1 Carbón
Granada Ácida	7	22	x 3 Ácido de Meenlock, x 1 Polvo Elemental, x 1 Polvo de Azufre, x 1 Carbón
Perfume de Odalisca	4	19	x 3 Pétalos de Odalisca, x 1 Raíz del Emir, x 1 Flor de Manzanilla, x 1 Etanol
Perfume de Aís Aís	6	21	x 3 Hojas de Aís Aís, x 1 Raíz del Emir, x 1 Flor de Manzanilla, x 1 Etanol
Opio x2	5	21	x 4 Amapola, x 1 Botella de Agua
Mezcla de Setas x2	5	21	x 1 Ganoderma lucidum, x 1 Chantarela, x1 Amanita pantherina, x 1 Amanita muscaria
Ácido de Cornezuelo	7	22	x 2 Ácido de Meenlock, x 1 Etanol , x 1 Raíz del Emir

Transmutación			
Poción de Fuerza	6	20	x 2 Pelos de Bisonte, x 1 Botella de Agua
Poción de Gracia	6	20	x 2 Pielas de Lince/Leopardo/Puma, x 1 Botella de Agua
Poción de Resistencia	6	20	x 2 Pielas de Oso Negro/Pardo/Blanco, x 1 Botella de Agua
Poción de Astucia	6	20	x 2 Pielas de Lobo/Zorro, x 1 Botella de Agua
Poción de Sabiduría	6	20	x 2 Plumas de Crebain, x 1 Botella de Agua
Poción de Esplendor	6	20	x 2 Plumas de Águila, x 1 Botella de Agua
Poción de Sentidos Agudos	6	20	x 2 Amanita muscaria, x 1 Ganoderma lucidum, x 1 Botella de Agua
Poción de Visión en la Oscuridad	6	20	x 1 Ojo de Gauth, x1 Flor de Manzanilla, x 1 Raíz de Jengibre, x 1 Aceite Vegetal
Poción de Ver lo Invisible	8	22	x 1 Ojo de Contemplador, x1 Flor de Manzanilla, x 1 Raíz de Jengibre, x 1 Aceite Vegetal
Poción de Regeneración	8	22	x 3 Baya roja, x 1 Verruga de Troll, x 1 Uñas de Troll

Materiales de Curandero / Medicinales			
Etanol x2	3	12	x 1 Caña de Azúcar / Bolsa de Azúcar, x 1 Botella de Agua
Vendaje x3	3	12	x 1 Rollo de tela de lino, x 1 Etanol
Material de Curandero Básico	3	14	x 1 Caja de madera pequeña, x 1 Belladona, x 1 Vendaje
Material de Curandero Avanzado	5	16	x 1 Material de Curandero Básico, x 1 Aloe Vera, x1 Flor de Manzanilla
Material de Curandero Experto	7	18	x 1 Material de Curandero Avanzado, x 1 Ganoderma lucidum, x 1 Raíz de Jengibre
Poción de Curar Heridas Leves	4	14	x 1 Aceite Vegetal, x 1 Hoja de Belladona Bendecida
Poción de Curar Heridas Moderadas	5	16	x 1 Poción de Curar Heridas Leves, x 1 Aloe Vera, x 1 Flor de Manzanilla, x 1 Raíz de Jengibre
Poción de Curar Heridas Graves	6	18	x 1 Poción de Curar Heridas Moderadas, x2 Amapolas, x 2 Tallo de Cardaluz
Poción de Curar Heridas Críticas	7	20	x 1 Poción de Curar Heridas Graves, x 1 Verruga de Troll, x 1 Frasco de cristal con agua consagrada

Antídotos			
Poción de Estómago de Hierro	4	16	x 2 Belladona, x1 Flor de Manzanilla, x 1 Raíz de Jengibre
Poción de Antídoto	4	18	x 1 Poción de Estómago de Hierro, x 1 Amanita muscaria, x 1 Ganoderma lucidum
Poción de Restablecimiento Menor	6	20	x 2 Ganoderma lucidum, x2 Baya roja, x 2 Amanita muscaria, x 2 Belladona bendecida
Poción de Restablecimiento	8	22	x 1 Poción de Restablecimiento Menor, x 1 Verruga de Troll, x 1 Tallo de Cardaluz, x 1 Frasco de cristal con agua consagrada

Venenos			
Veneno debilitante leve	4	16	x 2 Glándula de Araña, x1 Botella Vacía
Veneno debilitante moderado	6	18	x 1 Veneno debilitante leve, x 1 Glándula de Araña, x 2 Amanita pantherina
Veneno debilitante grave	6	20	x 1 Veneno debilitante moderado, x 1 Glándula de Araña de Arena, x 2 Flor de cicuta
Veneno debilitante crítico	8	22	x 1 Veneno debilitante grave, x 1 Glándula de Araña de Arena Gigante, x 2 Amanita pantherina, x 2 Flor de cicuta
Veneno debilitante mortal	8	24	x 1 Veneno debilitante crítico, x 1 Glándula de Araña de Arena Colosal, x 3 Amanita pantherina, x 3 Flor de cicuta
Veneno corrosivo leve	4	16	x 2 Dientes de Serpiente, x1 Botella Vacía
Veneno corrosivo moderado	6	18	x 1 Veneno corrosivo leve, x 1 Dientes de Serpiente, x 2 Amanita pantherina
Veneno corrosivo grave	6	20	x 1 Veneno corrosivo moderado, x 1 Dientes de Serpiente Grande, x 2 Flor de cicuta

Veneno corrosivo crítico	8	22	x 1 Veneno corrosivo grave, x 1 Dientes de Serpiente Gigante, x 2 Amanita pantherina, x 2 Flor de cicuta
Veneno corrosivo mortal	8	24	x 1 Veneno corrosivo crítico, x 1 Dientes de Cobra x 3 Amanita pantherina, x 3 Flor de cicuta
Veneno paralizante leve	4	16	x 2 Aguijón de Escorpión, x1 Botella Vacía
Veneno paralizante moderado	6	18	x 1 Veneno paralizante leve, x 1 Aguijón de Escorpión, x 2 Amanita pantherina
Veneno paralizante grave	6	20	x 1 Veneno paralizante moderado, x 1 Aguijón de Escorpión Grande, x 2 Flor de cicuta
Veneno paralizante crítico	8	22	x 1 Veneno paralizante grave, x 1 Aguijón de Escorpión Gigante, x 2 Amanita pantherina, x 2 Flor de cicuta
Veneno paralizante mortal	8	24	x 1 Veneno paralizante crítico, x 1 Aguijón de Escorpión Colosal, x 3 Amanita pantherina, x 3 Flor de cicuta