



Suplemento  
de  
Artesanias

# REGLAS DE ARTESANIAS

Todos los jugadores pueden aprender Artesanías durante el juego, asistiendo a las clases y pagando su coste pertinente. Si posees la dote de alguna de las artesanías podrás aprender recetas de nivel igual o superior al que posees. Si no tienes la dote sólo podrás aprender el nivel 0, es decir, serán clases de iniciación para el que no posea la habilidad. Después de aprender la artesanía necesitas los materiales necesarios para elaborar las recetas: Para herrería yunque y martillo, para alquimia, mortero y viales, etc. En el caso de iniciados necesitarán el doble de recursos para poder efectuar las recetas.

Aquí incluimos las reglas sobre todo lo correspondiente a la artesanía:

## HERRERIA

Un personaje con la dote Herrería tiene la habilidad de forjar y crear mejoras para él y su equipo. A continuación explicaremos al detalle y con claridad cómo funciona esta habilidad y cuáles son sus posibilidades.

### Dotes necesarias:

- **Herrería:** Permite la fabricación de refuerzos y mejoras para armas y armaduras; y objetos mágicos.

**Requisitos:** Yunque y martillo

- **Minería:** Permite la recolección de minerales y metales escondidos por el bosque. Estos materiales son necesarios en la forja y algunos hechizos, y están representados por lingotes de corcho pintados de colores acorde con el metal que representan.

**Requisitos:** Pico de minería

- **Serrería:** Permite la recolección de madera desperdigada por el bosque. La madera está representada por haces de leña de corcho, y se usan en la herrería y en el descanso nocturno de los personajes.

**Requisitos:** Hacha y debes llevarla encima.

### Explicación de recursos:

- **Herrería:** Permite la fabricación de refuerzos y mejoras para armas y armaduras; y objetos mágicos.

**Requisitos:** Yunque y martillo

- **Minería:** Permite la recolección de minerales y metales escondidos por el bosque. Estos materiales son necesarios en la forja y algunos hechizos, y están representados por lingotes de corcho pintados de colores acorde con el metal que representan.

**Requisitos:** Pico de minería

## Explicación de recursos:

Dote Herrería, yunque y martillo. El jugador herrero debe tener un yunque y martillo de atrezo, da igual que sean de gomaespuma o de metal. Obviamente cargar con un yunque y un martillo por todo Faerun es un engorro, así que muchos herreros guardan sus instrumentos de artesanía en sus casas, talleres o campamentos.

## Funcionamiento:

Todo personaje empieza sabiendo todos los procesos de fragua de nivel 0 y 1 único proceso de fragua de nivel 1. Para aprender más procesos, necesitas asistir a clases de herrería, que serán impartidas por el pñj Herrero correspondiente. También se pueden encontrar procesos de fabricación en diversos tesoros. Los procesos no pueden venderse, ni intercambiarse. Son personales e intransferibles, pero sí que puedes fabricarlos y comerciarlos con otros jugadores.

Para crear un objeto a partir de un diseño, el herrero debe ir junto con un pñj y con los materiales necesarios a la fragua (lugar en el que haya establecido su yunque y martillo). Una vez allí, el herrero hará saber al pñj el diseño que quiere llevar a cabo, y una vez que el pñj haya dado el visto bueno, depositará todos los materiales en la fragua y deberá esperar un tiempo establecido por objeto. Este temporizador simboliza el tiempo que necesita el objeto para fraguar y enfriarse. Se recomienda que los herreros llevéis algo para medir el tiempo. Sólo puede haber un herrero por yunque.

## Diseños:

Existe una lista básica de diseños que todos los herreros conocen, no obstante podréis encontrar diseños más poderosos desperdigados por el mundo o incluso personajes que os enseñen diseños exclusivos a cambio de algo. Los diseños encontrados deben realizarse al menos 1 vez para ser aprendidos, a partir de ahí el propietario del diseño puede cederlo o hasta venderlo a otro herrero.

Los refuerzos no son acumulables, si la armadura se rompe los refuerzos también.

## Nivel 0:

- **Refuerzo ligero:** Añade un bonificador +1 al total de tu armadura durante una batalla. Al finalizar la batalla, el refuerzo desaparecerá por el desgaste. Materiales: Metal x1.

- **Reparar escudo:** Devuelve a un escudo roto todos sus puntos de resistencia, permitiendo su uso de nuevo. Materiales: Madera x1

- **Reparar arma:** Repara un arma rota, permitiendo su uso de nuevo. No funciona con armas mágicas. Materiales: Metal x1  
Enfriamiento: Instantáneo

- **Crear anillo:** puedes forjar un anillo mundano. Materiales: Metal x1  
Enfriamiento: 5 minutos

- **Forjar collar:** puedes forjar eslabones para elaborar un colgante mundano. Materiales: Metal x1  
Enfriamiento: 5 minutos

## Nivel 1:

- **Refuerzo pesado:** Añade un bonificador de +2 al total de tu armadura durante un día. Al finalizar el día, el refuerzo desaparecerá por el desgaste.

Materiales: Madera x2, Metal x2

- **Refuerzo de escudo:** Aguante un impacto adicional de romper escudos.

Material: Madera x2, Metal x3

- **Crear Arma de mano sencilla:** Puedes escoger un arma de mano a tu elección y forjarla.

Materiales: Metal x2 y Madera x1.

Enfriamiento: 10 minutos.

- **Crear Arma de 2 manos sencilla:** Puedes escoger un arma de 2 manos a tu elección y forjarla.

Materiales: Metal x3 y Madera x1.

Enfriamiento 15 minutos.

- **Reparaciones:** Te permite reparar cualquier estructura defensiva (muros, portones...) cada material otorga una resistencia distinta. Máximo hasta 20 puntos. Si 3 o más herreros se unen para la reparación, el máximo puede llegar hasta 50 máximo.

1 punto de recuperación por madera usada.

2 puntos de recuperación por acero usado.

## Nivel 2 (Solo puede usarse 1 por día de evento):

- **Refuerzo pesado duradero:** Añade un bonificador de +2 al total de tu armadura permanentemente.

Materiales: Madera x8, Metal x8

- **Refuerzo de escudo:** Aguante un impacto adicional de romper escudos. Material: Madera x2, Metal x3

- **Refuerzo ligero duradero:** Añade un bonificador de +1 al total de tu armadura permanentemente.

Materiales: Madera x5, Metal x5

- **Refuerzo de escudo:** Aguante un impacto adicional de romper escudos permanentemente.

Materiales: Madera x6, Metal x6

- **Soldadura de calda mágica:** Te permite fundir la hoja con propiedades mágicas dándole al arma aptitudes especiales. Variará dependiendo qué hechizo se use en la unión. (Requiere presencia de un Master)

Materiales: Arma de 1 mano o de 2 manos. Metal x10 y Madera x8. Usuario Mágico.

## Nivel 3 (Solo puede usarse 1 por día de evento):

- **Refuerzo irrompible:** El escudo se vuelve totalmente irrompible

Materiales: Madera x4, Metal x6, Oro x1, Carbón x2.

- **Forjar Arma legendaria (Requiere asistencia de un Master)**

• **Imbuir collar:** imbuyes un colgante con un efecto mágico que te beneficia mientras lo lleves puesto. Su efecto dependerá del conjuro y los rangos de dicho conjuro empleados en imbuir al colgante. Pueden juntarse varios conjuradores para aumentar el poder del efecto, sumando sus niveles de concentración utilizados la imbuición. Este proceso deja a los conjuradores totalmente exhaustos durante 1 ciclo. Puedes imbuir el collar con los siguientes conjuros:

#### Conjuros Ofensivos:

Rango 8 concentración: cuando usas un conjuro con 3 o más de concentración, el efecto es de 1 nivel superior de concentración. Ej: Proyectil mágico de concentración 3 haría 4 pts de daño.

Rango 12 concentraciones: Inmunidad contra ese conjuro.

#### Conjuros defensivos:

Rango 8 en concentración: cuando usas un conjuro con 3 o más de concentración, el efecto es de 1 nivel superior de concentración. Ej: Armadura de mago de concentración 3 otorgaría 4 puntos de vida.

Rango 12 concentraciones: Beneficio pasivo de ese conjuro, como si se hubiese lanzado con concentración 1.

• **Imbuir anillo:** imbuyes un anillo con un efecto mágico que te beneficia mientras lo lleves puesto. Su efecto dependerá del conjuro y los rangos de dicho conjuro empleados en imbuir al anillo. Pueden juntarse varios conjuradores para aumentar el poder del efecto, sumando sus niveles de concentración utilizados la imbuición. Este proceso deja a los conjuradores totalmente exhaustos durante 2 ciclos. Puedes imbuir el collar con los siguientes conjuros:

#### Conjuros Ofensivos:

Rango 8 concentración: cuando usas un conjuro con 3 o más de concentración, el efecto es de 1 nivel superior de concentración. Ej: Proyectil mágico de concentración 3 haría 4 pts de daño.

Rango 12 concentraciones: Inmunidad contra ese conjuro.

#### Conjuros defensivos:

Rango 8 en concentración: cuando usas un conjuro con 3 o más de concentración, el efecto es de 1 nivel superior de concentración. Ej: Armadura de mago de concentración 3 otorgaría 4 puntos de vida.

Rango 12 concentraciones: Beneficio pasivo de ese conjuro, como si se hubiese lanzado con concentración 1.

# ALQUIMIA

Un personaje con la dote Alquimia tiene la habilidad de crear pociones o venenos. A continuación explicaremos al detalle y con claridad cómo funciona esta habilidad y cuáles son sus posibilidades.

## Funcionamiento:

Cuando se escoge esta dote se debe escoger una rama: Pociones y Brebajes o Venenos (indicar en el formulario). Todo personaje empieza sabiendo todas las fórmulas de su rama escogida de nivel 0 y 1 una de nivel 1 (aleatoria). Para aprender más fórmulas, necesitas asistir a clases de alquimia, que serán impartidas por el pñj alquimista correspondiente. También se pueden encontrar fórmulas en diversos lugares. Las fórmulas no pueden venderse, ni intercambiarse. Son personales e intransferibles, pero sí que puedes fabricar pociones y comerciarlas con otros jugadores.

## Dotes Necesarias:

- **Herbología:** Permite la recolección de hierbas desperdigada por el bosque. Las hierbas están representadas por flores de plástico, y se usan en la Alquimia para crear distintas recetas.

**Requisitos:** Un cuchillo para recolectar.

- **Alquimia:** Permite la fabricación de pócimas de distintos usos.

**Requisitos:** Juego de probetas, agua potable y colorante alimenticio

## Explicación de recursos:

**Hierbas:** Se utiliza principalmente para la Alquimia, aunque se podrán descubrir usos adicionales conforme vaya avanzando la campaña. Están representados por flores de diferentes colores.

## Reglas de Pociones:

-Las hierbas pueden usarse para venenos o para alquimia, solo puedes elegir una de las dos ramas: o fabricar venenos o fábricas pociones, debe especificarse en la ficha.

-Las pociones elaboradas que estén selladas podrán usarse durante todo el evento.

-Los ingredientes deben ser entregados a los másters o pñj correspondiente.

-Cualquier alquimista puede analizar sustancias tóxicas y pócimas. Para analizarlo debe tomar un tiempo y hacer una correcta interpretación.

-NO se puede tomar más de 2 pociones a la vez ni apilar sus efectos.

-Por medidas de seguridad las pociones deben estar hechas con agua potable y colorante alimenticio

-El uso de alcohol, ungüentos, lociones... queda estrictamente prohibido y serán estrictamente penalizados.

## Reglas de Venenos:

-La lubricación de un arma con hoja venenosa DEBE ser siempre simulada.

-Las armas de proyectiles NO pueden ser lubricadas

-Los ingredientes deben ser entregados al máster o pñj correspondiente.

- Las hojas venenosas van a la armadura y a la piel directamente a la sangre. Aunque el arma no haya hecho daño, el veneno la penetra.
- El nombre del veneno y su efecto deben comunicarse en el momento al afectado.
- La hoja venenosa solo funciona en el primer golpe, después pierde su efecto.
- Por medidas de seguridad el veneno debe estar hecho con agua potable y colorante alimenticio.
- El uso de alcohol, ungüentos, lociones... queda estrictamente prohibido y serán penalizados.

## Pociones y Brebajes:

### Nivel 0:

- **Crear pólvora.** Requiere: Carbón.

- **Poción de curación I:** Cura 1 pt de salud.

Materiales: Flor de Sangre x2

- **Bebida de la meditación:** Tú siguiente hechizo curativo o no, hace un +1.

Materiales: Flor del Ocaso x2.

- **Poción de Ira:** Obtienes 1 punto de vida extra y te vuelves inmune al miedo.

Duración: 1 combate.

Materiales: Campanilla Fúnebre x1, Flor de Sangre x1

- **Poción de Indetectabilidad:** No se puede saber su alineamiento.

Duración: 30 minutos.

Materiales: Trinidad x2.

### Nivel 1:

- **Poción de curación II:** Cura 2 pts de salud. Materiales: Flor de Sangre x3.

- **Brebaje Piel de Hierro:** Te otorga una armadura natural de +2.

Duración: 1 combate.

Materiales: Flor del Ocaso x2.

- **Brebaje revelador:** Devuelve a una criatura a su auténtica forma, e impide que pueda transformarse nuevamente durante 1h.

Materiales: Áurea x2, Hongo Mortal x1

- **Poción de la verdad:** No puedes mentir, su duración es de 1 minuto.

Materiales: Trinidad x2.

- **Antídoto:** Bloquea cualquier tipo de veneno o estado nocivo durante 20 minutos.

Materiales: Flor de Sangre x1, Áurea x1, Trinidad x1.

## Nivel 2 (sólo puede usarse 1 vez al día):

- **Panacea:** Cura cualquier tipo de veneno o estado nocivo.

Materiales: Flor de Sangre x2, Áurea x2, Trinidad x1.

- **Poción Implacable:** Los enemigos no pueden beneficiarse de su armadura, su duración finaliza al terminar el combate. Tras terminar su efecto, tus músculos están desgarrados por el sobreesfuerzo, y caes inconsciente a 0 puntos de vida. Si no recibes atención médica morirás.

Materiales: Flor de Sangre x1, Áurea x2, Campanilla Fúnebre x2.

- **Inmunidad Mágica:** Te vuelves inmune a la magia hasta nivel de concentración 3, su duración finaliza al terminar el combate.

Materiales: Hongo mortal x1, Flor del ocaso 2x, Flor de Sangre x1, Campanilla fúnebre x1.

- **Sanguis Barbarus:** Durante 30 minutos no sufres ningún tipo de dolor ni miedo. Al pasar ese tiempo, tu sistema nervioso colapsa debido a las grandes dosis de dolor repentinas, y caes inconsciente a 0 puntos de vida. Si no recibes atención médica morirás.

Materiales: Flor de Sangre x1, Trinidad x2, Campanilla Fúnebre x2.

## Nivel 3 (sólo puede usarse 1 vez por edición de juego):

- **Poción Fénix:** Resucita a un personaje al instante con 1 pt de vida.

Materiales: Flor de Sangre x2, Áurea x2, Trinidad x1.

- **Poción Implacable:** Los enemigos no pueden beneficiarse de su armadura, su duración finaliza al terminar el combate. Tras terminar su efecto, tus músculos están desgarrados por el sobreesfuerzo, y caes inconsciente a 0 puntos de vida. Si no recibes atención médica morirás.

Materiales: Flor de Sangre x1, Áurea x2, Campanilla Fúnebre x2.

- **Brebaje del Cazador:** Te vuelves inmune a los ataques de todo tipo de criaturas.

Duración 15 minutos.

Materiales: Áurea x2, Trinidad x2, Flor del Ocaso x2, Campanilla Fúnebre x2..

- **Poción de Midas:** Transforma cualquier material no vivo en oro. Sólo servirá una poción por objeto.

Materiales: Flor del Ocaso x2, Áurea x3, Hongo Mortal x2 para objetos de no más de 15cm. Para objetos de mayor tamaño consultar con el alquimista.

## Venenos:

### Nivel 0:

- **Crear pólvora.** Requiere: Carbón.

- **Veneno Amnesia:** Pierdes la memoria de los últimos 5 minutos.

Materiales: Campanilla Fúnebre x1, Flor de Sangre x1

- **Aceite Bermellón:** Cuando viertes el aceite en una hoja añade un +1 a tu próximo golpe.

Materiales: Flor de Sangre, Flor del Ocaso x1.



- **Aceite raíz sanguinaria:** Cuando viertes el aceite en una hoja añade el usuario que recibe el golpe no puede correr.

Duración: 5 min

Materiales: Campanilla Fúnebre x1, Trinidad x1.

## Nivel 1:

- **Aceite Viuda Carmesí:** Cuando eres golpeado en una extremidad pierdes la movilidad del miembro durante el combate.

Materiales: Trinidad x1, Campanilla Fúnebre x2.

- **Brebaje Sangre Verde:** Quien la toma se queda 1 de vida.

Materiales: Campanilla Fúnebre x1, Hongo Mortal x2.

## Nivel 2 (sólo pueden usarse 1 vez al día):

- **Veneno de Liche:** Cuando alguien toma este veneno el objetivo acata la primera orden que recibe, el objetivo no puede acatar una orden que conlleve lastimarse. Este efecto desaparece al recibir un impacto o hayan pasado 5 minutos.

Materiales: Flor de Sangre x2, Hongo Mortal x1, Campanilla Fúnebre x1.

- **Brebaje de Arsénico:** Quien la toma no puede recitar hechizos ni participar en rituales durante 2h.

Materiales: Flor de Sangre x1, Trinidad x1, Campanilla Fúnebre x1, Hongo Mortal x1.

- **Mano de Velsharún:** Cuando este veneno es ingerido o alcanza el torrente sanguíneo, los latidos y la respiración de la víctima se reducen hasta casi desaparecer, produciendo un efecto de falsa muerte. A los 15 minutos, la víctima despierta desorientada, furiosa, violenta y sin recuerdos de su antigua vida. Apenas puede articular más que gruñidos y gritos. Su efecto termina con la muerte o con dosis de antídoto.

Materiales: Flor de Sangre x1, Áurea x1, Campanilla Fúnebre x1, Hongo Mortal x1.

## Nivel 3 (sólo pueden usarse 1 vez por edición de juego):

- **Veneno Mortal:** Muerte instantánea, no se puede curar con antídoto. También afecta a los inmunes a veneno.

Materiales: Campanilla Fúnebre x3, Hongo Mortal x2, Flor de Sangre x3.

Modo de uso:

Veneno/brebaje: Ingesta.

Aceite: Untado en la hoja.

# PÓLVORA

## Dotes Necesarias:

- **Prospección:** Te permite la exploración de los materiales del subsuelo. Al hacerlo puedes descubrir yacimientos minerales de gran valor. Los materiales resultantes pueden usarse para diversos fines; existe la posibilidad de que encuentres piedras preciosas u otros materiales para otras artesanías, o simplemente un trozo de piedra que no sirve de nada.

Requisitos: Lupa.

- **Minería:** Permite la recolección de minerales y metales escondidos por el bosque. Estos materiales son necesarios en la forja y algunos hechizos, y están representados por lingotes de corcho pintados de colores acorde con el metal que representan.

Requisitos: Pico de minería

- **Alquimia:** Permite la fabricación de pócimas de distintos usos.

Requisitos: Juego de probetas, agua potable y colorante alimentario.

## Cómo crear pólvora:

La pólvora negra es un recurso **MUY** escaso y difícil de crear. Para ello debes encontrar una mena de carbón y llevarla a un alquimista para que la trate. (El proyectil es un petardo fulminante y será dado al jugador por un Master o pñj correspondiente).

También puedes comprar la pólvora si encuentras a alguien que la tenga disponible.



# SOBRE LOS RECURSOS

- **¿Cuántos recursos puedo llevar encima?**

A no ser que se especifique lo contrario, los recursos se consideran tan pesados que cada jugador sólo puede transportar 1 unidad

- **¿Se puede comerciar con ellos? ¿Qué precio se puede establecer?**

Sí, se puede comerciar con los recursos. Es más, los jugadores son libres de establecer el precio de estos y qué quieren a cambio.

- **¿Se pueden robar los recursos?**

Si un jugador transporta un recurso y cae inconsciente (o lo suelta para huir o por un efecto de miedo) se le puede saquear y robar el recurso. En ese caso se aplican las normas de transporte de recursos normales.

- **¿Puede un aliado que no sea recolector transportar un recurso?**

Sí, siempre y cuando ese recurso haya sido dado por un recolector.

# APRENDIZAJE Y SERVICIOS

Si estás buscando respuestas, o, simplemente, el puro deseo de aprender nuevas y exclusivas habilidades te consume, los gremios son la solución. En los diferentes gremios se aprende y se enseña todo tipo de conocimiento. Este intercambio es un complemento muy bueno tanto por jugadores como para los gremios que buscan mediante sus adeptos fortalecer su propia posición. En Khorvaire se pueden encontrar los siguientes gremios.:

- **Gremio de Guerreros:** Ésta es la escuela de la espada y el arte de la lucha. Todo guerrero será bienvenido. Los Maestros enseñarán a los aprendices los cimientos de la lucha con espada, arco y ballesta mientras experimentados luchadores enseñaran tácticas y maniobras avanzadas y ventajas y desventajas de los diferentes tipos de lucha.

## Habilidades que se puedes aprender:

- Rompe escudos: Al golpear con fuerza el escudo de un rival se rompe automáticamente (hay que fingir un golpe fuerte)
- Derribo: Al ser golpeado por esta habilidad el objetivo deberá caer arrodillado y esperar 5 segundos para levantarse
- Rompe armas: Al recibir un impacto en el arma, el arma del objetivo queda totalmente inutilizada para el combate.

Nota: Todas estas habilidades pueden usarse únicamente 1 vez por combate.

- **Universidad Esmeralda (Torreón Mágico):** Aquí puedes encontrar numerosos maestros expertos en un amplio rango de conocimientos mágicos. Este gremio administra el privado de rituales, que puede ser alquilado bajo ciertas circunstancias especiales. Este gremio nos ofrece otros servicios, como por ejemplo rituales a medida. Todo personaje interesado en aprender exclusivas habilidades mágicas, será bienvenido.

## Habilidades que puedes aprender:

- Levantar Muerto: Cuando un personaje cae muerto, puedes revivirlo durante 1h a modo de zombi. Durante ese tiempo el personaje revivido debe obedecer todas tus órdenes, si el zombi vuelve a morir. El personaje queda totalmente destruido.
- Contrahechizo: Te permite detener un conjuro lanzado hacia tu persona. Solo puedes bloquear hechizos de tu mismo nivel o inferior. Solo puede usarse hasta un máximo de 3 veces, después deberás esperar 1h hasta volver a poder usarlo (si se usa 1 o 2 veces en vez de 3, el descanso de 1h también se aplica)
- Escribir pergamino mágico: Puedes traspasar un hechizo al papel para poder usarlo posteriormente sin necesidad de concentrarte en el hechizo y sin tener desgaste. Para ello debes lanzar el hechizo como harías normalmente al pergamino, una vez

hecho debes anotar el hechizo que has usado, así como el nivel de concentración. Para usarlo tan solo has de mostrar el pergamino y gritar lo escrito. Un usuario mágico no puede usar más de 3 pergaminos seguidos (después de usar hasta un máximo de 3, debe esperar 1 h hasta volver a usar mas). El hechizo empleado para escribir el pergamino mágico siempre ha de ser como máximo de 1 nivel de concentración por debajo de tu nivel máximo. (Ejemplo, mago con concentración 5. Sus pergaminos han de ser como máximo de nivel 4)

- **Hospital Virgen del Remedio:** El hedor a sangre y sudor flota en el aire de sus estancias mientras cuerpos heridos yacen en el suelo de su sala. Si quieres aprender cualquier cosa relacionada con el arte de la curación este es tu sitio; además puedes aprender el arte de la alquimia. ¿No sabes qué ingrediente necesitas o para qué sirve exactamente cierta combinación de plantas? Todo aquel interesado en el aprendizaje de nuevas y exclusivas habilidades de alquimia será bienvenido. Para aprender habilidades de oficio en el rango de la medicina tan solo has de pagar las tasas del aprendizaje y asistir a la clase teórico practica que dará el cirujano del hospital. Tasa de aprendizaje 5 cobres. (Puede tener variaciones)

- **Cámara de Comercio:** Maestros de diferentes artes os ofrecerán aquí sus servicios y compartirán su conocimiento con vosotros. En este gremio uno puede aprender y mejorar desde habilidades como la reparación de armaduras, hasta la preparación de trampas y cerraduras de dificultades avanzadas, además de mediar todo comercio de la ciudad de Khorvaire. Para aprender habilidades de oficio tan solo has de pagar las tasas del aprendizaje y asistir a la clase teórico practica que se llevaran a cabo. Tasa de aprendizaje 5 cobres. (Puede tener variaciones)

### **Como aprender habilidades en los gremios de Guerreros y Sabiduría Esmeralda.**

Las clases son dadas a unas horas correspondientes impuestas por los instructores (puede estar sujeta a variaciones).

**Para aprender la habilidad debes pasar por los siguientes pasos:**

- Inscribirte en la clase y asistir a la hora determinada
- Pagar las tasas, que son 1 moneda plata (puede tener variaciones)
- Una vez acabada la teórica, tendréis combates de práctica para que el maestro de armas vea si los conceptos han sido adquiridos. En el caso del la magia, tendréis uso obligatorio de las magias aprendidas.
- Cuando esto haya acabado, se os encargara una misión que debéis cumplir
- Una vez finalizado, el Maestro de armas os entregara una tarjeta donde está escrito la habilidad aprendida.
- El jugador deberá tener su propio material para el aprendizaje. (Ejemplo para inscribir pergamino mágico necesitaras papel, pluma y tinta, para derribo un arma)