



# Reglamento de Alquimia

La alquimia es un elemento vital de la ambientación de EFEYL, y como tal los jugadores se verán eventualmente afectada por ella de un modo u otro.

## Normas Generales:

Los alquimistas son seres con un extenso abanico de conocimientos sobre el mundo natural y proto científico, con habilidades que requieren una gran cantidad de tiempo para ser comprendidas y replicadas. Los efectos de las pociones deben ser seguidos a rajatabla por los objetivos de estos, incluso si dichos efectos parecen excesivos.

## Términos:

**Poción:** Combinación de ingredientes preparados de determinada manera y presentados en forma de poción. Una poción siempre tendrá una pegatina sellada con un sello de alquimista y sus efectos escritos en ella. Las pociones deben ser ingeridas (puedes pretender que la ingieres si lo prefieres) y son representadas como viales de agua con colorante alimenticio.

**Veneno para arma:** Una poción que, vertida sobre un arma, provoca que el primer impacto válido cause dos puntos de daño. Un arma envenenada debe, siempre, estar marcada con una cinta verde en su filo.

### En este reglamento

Normas Generales .....	1
Términos.....	1
Ingredientes.....	2
Preparar pociones (y venenos) ...	2
Aprender nuevos efectos.....	3



**Veneno de ingestión:** Una poción que, vertida sobre una bebida o comida, provoca que el primer personaje que pruebe dicha comida o bebida, muera automáticamente.

**Ingrediente:** Elemento que se usa en la producción de pociones.

**Efectos:** Conjunto de resultados que provoca la ingesta de una poción.

**Objetivo:** Personaje o grupo de personajes que se ven afectados por una poción.

## Ingredientes

La raíz de la alquimia se encuentra en las propiedades de distintos ingredientes. Toma años de investigación y pruebas para averiguar todos los efectos que un ingrediente esconde en su interior.

Todos ingredientes en EFEYL pueden ser preparados de tres diferentes maneras, infusionado, destilado y sublimado. Cada forma de prepararlo provoca un resultado distinto y del mismo modo.

Cada alquimista, al comenzar la partida, poseerá una lista de ingredientes y los efectos que él conoce de esos ingredientes. Dicha lista puede estar incompleta y seguramente el alquimista hará todo lo posible por aprender más ingredientes y sus efectos.

*“La raíz de la alquimia se encuentra en las propiedades de distintos ingredientes. Toma años de investigación y pruebas para averiguar todos los efectos que un ingrediente esconde en su interior”*

### ¿Mi refresco está envenenado?!

Los venenos de ingestión suele ser un problema para el juego y raíz de desagradables discusiones entre jugadores.

Hemos decidido representarlo con una pegatina que se situará en el vaso o plato envenenado.

Existe el peligro de que te vean poner la pegatina o de quien consuma el veneno, no vea la pegatina.

En el segundo caso tus opciones son claras: Coméntaselo a un máster, o alguien de organización, cercano que pueda comprobarlo y notificar al jugador su nuevo estado de salud.

Un ejemplo de dicha lista sería:

Nombre	Infusionado	Destilado	Sublimado
Ingrediente A	Duerme durante 1 minuto a quien se la bebe	Sin efecto	DESCONOCIDO

## Preparar pociones (y venenos):

Normalmente, cada alquimista posee su propio laboratorio de alquimia, una serie de utensilios, vasos, viales e ingredientes con los que trabajar.

Para preparar una poción, el alquimista debe primero preparar los ingredientes de la forma deseada (infusionado, destilado o sublimado), siempre en su taller o en un taller cedido por otro alquimista. Preparar un ingrediente tarda 5 minutos, no importa la forma, y debe ser interpretado por el alquimista.

Seguidamente el alquimista deberá mezclar los ingredientes, hasta un máximo de tres, en un vial de manera interpretada. El alquimista entonces cogerá una de sus pegatinas de alquimia, la sellará con su sello de alquimista (ambos útiles entregados antes de la partida por parte de la organización) y escribirá los efectos de la poción.

Para calcular los efectos, simplemente suma de manera individual los efectos de los ingredientes usados y aplica los modificadores en caso de haberlos (por ejemplo, la duplicación de los efectos del ingrediente A sublimado).

Los venenos son un tipo especial de pociones, y para ser preparados requerirán el uso de un solo ingrediente de su tipo, no pueden ser combinados con otros ingredientes para añadir efectos a la poción. Ejemplo:

Nombre	Infusionado	Destilado	Sublimado
Ingrediente B	Veneno para arma	DESCONOCIDO	Veneno de ingestión



## Aprender nuevos efectos

El deseo de todo alquimista es encontrar la piedra filosofal y desentrañar todos los secretos del mundo. Para ello el único camino es el estudio del mundo natural.

Para aprender un nuevo efecto sobre un ingrediente (conocido o desconocido), el alquimista debe encontrar a otro alquimista que conozca dicho efecto y desee enseñarle los secretos que el ingrediente guarda.

Deberán, juntos, preparar un ingrediente de la manera que se desea enseñar/aprender, pero gastando 30 minutos en lugar de 5. El ingrediente y el preparado con el que se ha realizado el aprendizaje no pueden ser usados para ninguna otra poción o aprendizaje.

El maestro deberá entonces escribir a mano el efecto del ingrediente en la tabla del aprendiz y firmar con su nombre.

Un alquimista puede aprender, como máximo, hasta 3 nuevos efectos. Todo alquimista que aprenda algún nuevo efecto debe asegurarse que, tras la partida, su hoja de ingredientes es entregada a su master para futuras partidas.

EFEYL

E-mail: [reglamentos@efeyl.org](mailto:reglamentos@efeyl.org)

### Toma, prueba esto

La intuición nos hace pensar en si no sería posible preparar cualquier ingrediente desconocido de maneras desconocidas y dárselo a probar a un afortunado desconocido y anotar los efectos.

Sin embargo esto complicaría el juego enormemente, al requerir la consulta a un máster.

Es por esto que la correcta identificación de un efecto en un ingrediente solo puede ser enseñada por otro alquimista que ya conozca el efecto.

¡Que fantástica forma de conocer interesantes alquimistas de otros reinos y culturas!