Nisedall, hija de Ottebol

Nacida en 2177 en La Secuoya, esta joven destaca como hija del veterano Ottebol y la enigmática Flysta. Desde pequeña, pasaba horas en la Zidum del Gnomon, fascinada por los experimentos de Fistandamus, el sabio que moldeó su perspectiva del mundo.



A los 14 años, dejó la Edubba para seguir aprendiendo de manera independiente, estudiando textos raros y mejorando los licores de su padre con su dominio de la alquimia. Al alcanzar la mayoría de edad, se declaró Aprendiz de la Clase Enki, avanzando con determinación hacia su sueño: hallar una Runa de Poder que le abra las puertas al conocimiento ancestral de los Gnomons. Su camino, aunque desafiante, promete dejar huella en La Secuoya y más allá.

DATOS DEL PERSONAJE

Nombre:	Nissedal hija de Ottebol	**Genero:**	Femenino
Edad:	25 años	**Culto:**	Thyr (Monoteista)
Cultura/Raza:	Thyriana.	**Clase social prof:**	Enki
Altura:	190	**Profesión específica:**	Enki Artífice
Peso (c/media):	90	**Grado profesional (novedad):**	**3. Artífice (50-59%)**
Habilidad Principal	Alquimia **68%**	**Habilidad/s Secundaria/s**	Estilo Combate Enki **60%**

		elegida/s/obligatoria/s	Entonar **58%**
Habilidad elegida para subir de Grado	Leer/Escribir Eldiano **77%**	**Habilidad elegida para subir de Grado**	Leer/Escribir Sherético **62%**

CARACTERÍSTICAS Y ATRIBUTOS

	Original	Actual		Original	Actual
FUERZA	18		**Puntos de Acción.**	3	
CONSTITUCIÓN	18		**Modificador de Daño.**	+1d4	
TAMAÑO	15		**Mod.Experiencia.**	1	
DESTREZA	12		**Ritmo de curación.**	3	
INTELIGENCIA	16		**Bon.Iniciativa.**	14	
PODER	12		**Puntos de Suerte**	2	
CARISMA	16		**Tasa de Movimiento**	6	
Ref. Puntos Golpe (Con+Tam)	33		**Puntos de Magia**	12	

HABILIDADES BÁSICAS

Habilidades Básicas.

En las casillas Cult. Prof. marcar con una x, las asignadas al personaje. En Ptos. Los puntos totales que se le asignan. Total la suma.

Las habilidades marcadas como Profesionales servirán para subir de Grado Profesional. Se deben señalar las habilidades que forman parte de la subida de Grado Profesional.

Habilidad	Ini	Cult.	Prof.	Ptos.	Total
Aguante CONx2	36	x		5+15	56%
Atletismo FUE+DES	30	x		5+15	50% (*2)
Bailar DES+CAR	28				28%
Cantar CAR+POD	28				28%
Conducir DES+POD	24				24%
Conocimiento Local INTx2	32	x	x	15+5+10	62%
Costumbres INTx2 (+40)	32				72%
Engañar INT+CAR	32				32%
Evadir DESx2	24				24%

Influencia CARx2	32				32%
Lengua Materna INT+CAR (Eldiano)+40	32+40			+5	77%
Manejo de Botes FUE+CON	36				37%
Montar DES+POD	24	x		**5**	29%
Músculo FUE+TAM	33	x		5	38%
Nadar FUE+CON	36				36%
Habilidad	**Ini**	**Cult.**	**Prof.**	**Ptos.**	**Total**
Ocultar DES+POD	24				24%
Pelea FUE+DES	30				30%
Percepción INT+POD	28	x	x	**10 + 5+10**	53%
Perspicacia INT+POD	28				28%
Primeros auxilios INT+DES	28	x	x	15+10	53%
Sigilo DES+INT	28		x	5	33%
Voluntad PODx2	24		x	5+10	39%
Estilo de Combate Enki (FUE+DES)	30		x	15+15	**60%**
Estilo de Combate Thyriano (Fue+Des)	30	x		5	35%
* Por subida de grado					

HABILIDADES PROFESIONALES

Habilidades Profesionales.					
En las casillas Cult. Prof. marcar con una x, las asignadas al personaje. En Ptos. Los puntos totales que se le asignan. Total la suma. *Las habilidades marcadas como profesionales serán las que sirvan para subir de Grado profesional.*					
Habilidad	**Ini**	**Cult.**	**Prof.**	**Ptos.**	**Total**
Alquimia (Int+Des) PRIMARIA	28		x	15+15+10**	**68%**
Artesanía (Des+Int) Escriba	28	x		5	33%
Artesanía (___)					
Curación (Int+Pod)					
Creación de	30%				30%

Artefactos(Granadas) **					
Enseñar (Int+Car)					
Favor Divino (POD+CAR**)**					
Leer/Escribir Eldiano (Intx2) Secundaria	32	x	x	**15 +15+15**	**77%**
Leer/Escribir Idioma Sagrado **(Intx2)**	32		x**		32%
Leer/Escribir Sherético moderno(Intx2) Secundaria	32		X	15+15	**62%**
Mecanismos (Des+Int)	28		x**	+10**	38%
Música (Des+Car)					
Oratoria (Pod+Car)					
Orientación					
Rastrear					
Saber (Propiedades Naturales) (INTX2)Secundaria	32		x1	5+15	52%
Supervivencia (CON+POD)	30	x		15	45%
Entonar (Pod+Car) (Elegida para subir nivel)	28		x1	15+15	**58%**
* Elegida por la ventaja de Clase ** Habilidad adquirida al subir					

grado					

PASIONES

PASIONES *A todas las pasiones se le suma un 30% inicial.*					
Habilidad	**Ini**	**Cult.**	**Prof.**	**Ptos.**	**Total**
Lealtad a los Gnomons de Thyrkur (POD+CAR)	28+20		x		48%
Sed de Conocimiento (POD+CAR)	28+30		x		58%
Amor por la Alquimia (PODX2)	24+40		x		64%

ESTILOS DE COMBATE

Estilos de combate

En las casillas Cult. Prof. marcar con una x, las asignadas al personaje. En Ptos. Los puntos totales que se le asignan. Total la suma. *El estilo profesional servirá para la subida de Grado.*					
Nombre del estilo	**Armas**	**Rasgos**	**Prof**	**Ptos.**	**Total**
Estilo de Combate Enki Thyriano (Fue+Des)	*Dagas, Armas de asta, lanzamiento de granadas*	*Lanzador preciso, Maestro de Varas*			60%

Lanzador Preciso

Utiliza su estilo de combate para lanzar o arrojar cualquier objeto que lleve encima o consiga. Además a la hora de lanzar localización podrá elegir una localización adyacente a la sacada como objetivo de su lanzamiento.

Maestro de varas.

Tiene una afinidad natural para el uso de cualquier arma de asta que se le ponga al alcance, de tal forma que suma un 3% en su estilo de combate por cada Grado Profesional que obtenga, de tal manera que un Artífice Enki que es Grado 3, se sumaría un 9% a su Estilo de Combate. También añade un punto de daño en el Grado 3, 5 y 7.

LOCALIZACIÓNES DE IMPACTO Y VIDA

D20	Localización y tipo de armadura	PA	PG	PG.Actuales
19-20	*Cabeza / Sombrero Enki*	*7*	*7*	
16-18	*Brazo Izquierdo /Uniforme Enki*	*2*	*6*	
13-15	*Brazo derecho /Uniforme Enki*	*2*	*6*	
10-12	*Pecho /Uniforme Enki*	*2*	*9*	
7-9	*Abdomen /Uniforme Enki*	*2*	*8*	
4-6	*Pierna Izquierda /Uniforme Enki*	*2*	*7*	

1-3	*Pierna derecha /Uniforme Enki*	*2*	*7*

NIVEL DE FATIGA

NIVEL ACTUAL	Estado	Grado de dificultad	Penalización Puntos Acción	Periodo de recuperación
x	*FRESCO*			
	SIN ALIENTO	*Díficil*		*15 minutos*
	CANSADO	*Díficil*		*3 horas*
	AGOTADO	*Formidable*		*6 horas*
	EXHAUSTO	*Formidable*	*-1*	*12 horas*
	DESFALLECIDO	*Hercúleo*	*-2*	*18 horas*
	INCAPACITADO	*Imposible*	*-3*	*24 horas*
	SEMI-INCONSCIENTE	*Nunca*		*36 horas*
	COMATOSO	*Nunca*		*48 horas*
	MUERTO	*Nunca*		*Nunca*

ARMAS Y ESCUDOS

Arma	Daño	Tamaño	Alcance	Efectos de combate	Car	PA/PG	Rasgo	Coste
Lanza de Cristal Alquímico con Hojas polivalentes	**Ver descripción**				**2**			

Características especiales del arma de Nissedal:

Se trata de una mejora sobre la Lanza básica de Cristal Alquímico. Las propiedades de esta lanza ya mejoran la lanza base normal con las siguientes características:

- **Conductora Alquímica**: Permite aplicar fórmulas alquímicas directamente a la hoja, otorgando efectos adicionales al ataque.
- **Durabilidad Mejorada**: Resistente a la corrosión y al desgaste gracias a los tratamientos alquímicos. +2 A los puntos de golpe de la misma.
- **Daño**: 1d10+2
- **Efectos de Combate**: Empalar, Maximizar Daño (Crítico)

(Nota, las mejoras de esta arma ya están contempladas en la Lanza de Hojas Ajustables polivalentes).

Lanza de Hojas Ajustables polivalentes.

Es una arma diseñada con la intención de ser más dañina por sus dos hojas regulables y ajustables. Tanto en su forma de T como cuando se unen para formar una sola punta. Además se construyen para que tengan una excepcional dureza para poder ser usadas de pico de excavación o para escalar.

Estadísticas del Arma:

Propiedad	Modo Punta (Unidas)	Modo Hojas Abiertas (en T)	Modo Minería (Pica)
Daño	2d6+1	1d10+2	1d8+2
Impacto	Empalar, Hender Armadura, Maximizar Daño	Desangrar, Empalar, Maximizar Daño	Aturdir Localización, Hender Armaduras, Aplastamiento
Alcance	Largo (+1)	Medio (+1)	Corto
Carga	2	2	2
Defensa	+10%	+5%	0
Durabilidad	8 PA/15 Pg	8 PA/15 Pg	8 PA/15 Pg

Detalles Específicos:

1.Daño Mayor:

En Modo Punta, las dos hojas fusionadas concentran el daño, haciéndolo más letal que una lanza estándar (1d8+1 → 2d6+1)
En Modo Hojas Abiertas, la configuración en T permite sablazos amplios y cortes profundos, lo que aumenta el daño (1d10+2) y favorece el desangrado.
El Modo Minería prioriza la fuerza bruta, ideal para romper piedra o armas robustas.

2.Alcance Mejorado:

En ambos modos de combate, el diseño de las hojas extendidas facilita alcanzar al

enemigo antes que una lanza convencional. El alcance se incrementa en +1 en combate.

3.Versatilidad en Combate:

Efectos Especiales:

En Modo Hojas Abiertas, el arma puede realizar maniobras como Desarmar o Atrapado con facilidad (+10% a estas tiradas).

En Modo Punta, tiene ventaja al realizar maniobras de Empuje o Aplastar Barreras gracias a su estructura reforzada.

En ambos modos, las hojas mantienen su filo, otorgando un bono contra armaduras de menor calidad.

Rasgos: Recibir Carga, Montada, Arrojadiza.

4.**Durabilidad Extrema:**

Diseñada para resistir impactos repetidos contra piedra y metal, con una Durabilidad de 15 PG y 8PA.

ARMAS ARROJADIZAS

Arma	Daño	Mod. Daño	Potencia	Alcance	Recarga	Efecto combate	Tamaño empalamiento	Car	PA/PG

ARMADURAS Y EQUIPO

Armadura	T.Material	P. A	CAR	Coste por localización	Localizaciones	Carga total	Penalización Iniciativa
Unfiforme Enki	Flexible	2	6	80 CO	Brazos, Piernas, Pecho, Abdomen	6	1,2
Sombrero Copa Enki	Rigido	7	4	10MA	Cabeza	4	0,8
Grimorio de Fórmulas Alquímicas			1			1	0,2
Grimorio de Fórmulas de Granadas			1			1	0,2
2 Poción Visión Nocturna	Poción		0,1c.u		4 dosis	0,2	
1 Unguento protección	Unguento		0,1		5 dosis	0,1	
1 Aceite Inflamable	Frasco		0,1		1 dosis	0,1	
1 Poción curación menor	Frasco		0,1		3 dosis	0,1	
5 Granadas explosivas menores	Granadas		0,2 cu		5 granadas	1	
Kit de Alquimia portátil	Hornillo,frascos, mortero, etc..		2			2	
Arma Enki			2			2	
Mochila Enki reforzada	Para 20 cargas		1			1	
Herramientas de escriba	Pergaminos, tinta, plumas, etc		2			2	
Libros de estudio	(vital para subida de grado)		1			1	

100 MO	Bolsita de cinto	0,5		0,5
500 CO	Bolsita de cinto	0,5		0,5

Ingredientes conseguidos:

TOTALES	**22,5**	**4**

CAR.- Es la carga por localización.

Penalización Iniciativa.- **Se divide la carga total entre 5**. El resultado será el total a descontar de la iniciativa.

Uniforme Enki:

Se trata de la túnica larga de color blanco de lino reforzado, gorgera de cuero del color del grado que representa, una toca para cubrir el pelo de la cabeza y evitar contaminación a la hora de preparar compuestos, ademas de unas botas de cuero acolchadas. Todo esto es equivalente a los valores de la armadura Acolchada/Reforzada del manual, por lo que proporciona 2 PA a todas las localizaciones menos la cabeza y 1 Car por localización, que serían 6 Cargas el uniforme completo.

Además del "**Sombrero de copa Enki**". Es un curioso sombrero que proporciona 7 PA, al considerarse de placas. Realmente es parte de la sección esquelética de un ciempiés gigante forrada en tela por lo que al ser de una quitina especial, pesa menos que si fuera de metal. 4 Cargas. A veces lo pueden utilizar como escudo con su estilo de combate, cubriendo solo una localización. A estos efectos tiene 7PA/ 8PG. Su valor, en caso de encontrarlo en algún sitio raro, ronda los 10 MA (1000 CO).

Tonos de poder

Tono de Resonancia Terrestre (tirada de dado par)

Frecuencia: Grave y profunda, similar al retumbar de un tambor gigante.
Efecto: Causa temblores menores en un área de 3 metros. Los enemigos deben realizar una tirada de Evadir (Difícil) o caerán al suelo.
Daño: Ninguno.
Penalización: Ninguna.

Puntos Mágicos: 3

HABILIDADES Y CAPACIDADES ESPECIALES. DEFINICIÓN

Alquimia (INTx2)

La Alquimia es el arte y la ciencia de manipular los elementos y compuestos naturales para crear sustancias con propiedades únicas. Es una habilidad altamente especializada que abarca desde la preparación de pociones y venenos hasta la transmutación de materiales básicos en sustancias raras. Los alquimistas son valorados tanto por su conocimiento profundo de los componentes como por su capacidad para aplicar dicho conocimiento de manera práctica.

Usos de la Habilidad Alquimia

Los usos de Alquimia son amplios y se pueden aplicar en diversas situaciones, tanto en el ámbito práctico como narrativo. A continuación se detallan algunos ejemplos:

Creación de Pociones y Elixires:

Preparar pociones curativas que restauren Puntos de Golpe.
Crear tónicos que mejoren temporalmente las características (FUE, CON, POD, etc.) del usuario.
Elaborar pociones mágicas con efectos específicos, como invisibilidad o resistencia al fuego.

Venenos y Antídotos:

Confeccionar venenos letales, paralizantes o debilitantes para usarlos en combate o intrigas.
Diseñar antídotos para contrarrestar venenos específicos conocidos por el alquimista.

Transmutación de Materiales:

Convertir metales básicos en materiales más valiosos, como oro o plata, según el nivel de habilidad del alquimista y las reglas de la ambientación.
Refinar recursos brutos para crear componentes de alta calidad necesarios en rituales mágicos o procesos de fabricación.

Fuegos y Explosivos:

Fabricar fuegos alquímicos, similares al fuego griego, que arden incluso en agua.
Crear explosivos rudimentarios para abrir puertas, romper estructuras o usarlos como arma.

Conocimiento de Sustancias:

Identificar sustancias desconocidas (minerales, plantas, líquidos) y determinar su utilidad o peligrosidad.
Detectar falsificaciones en objetos, como metales preciosos adulterados.

Apoyo Mágico:

Cooperar con hechiceros para mejorar o estabilizar rituales mágicos a través del uso de catalizadores alquímicos.
Preparar ungüentos o polvos que amplifiquen el poder mágico de un usuario.

Cura y Conservación:

Crear conservantes para preservar alimentos, materiales o especímenes biológicos.
Elaborar ungüentos y bálsamos para tratar heridas y acelerar el Ritmo de Curación.

Investigación y Descubrimiento:

Realizar experimentos para descubrir nuevas sustancias o fórmulas alquímicas.
Llevar a cabo investigaciones para mejorar la calidad o la eficiencia de las creaciones alquímicas.

Esta habilidad la suelen desarrollar los Enki como habilidad primaria y crean sustancias con efectos equivalentes a los hechizos de Magia Común del manual, además de otros propios de este Suplemento.

En este Suplemento tenemos una enumeración de las Fórmulas que puede conocer cualquier Enki según avanza en los Grados profesionales. Cada una de ellas las llevará inscritas convenientemente en su Grimorio particular.

Además **podrá descubrir nuevas Fórmulas** conforme se describe más adelante, adaptadas a las necesidades del juego. El director del juego, además de su propia imaginación, puede tomar de referencia los hechizos de Magia Común del manual de Mythras.

Funcionamiento y uso de la habilidad.

Además de los usos arriba mencionados, como exclusividad en este Suplemento

En este apartado describimos como se utiliza esta habilidad para crear sustancias alquímicas básicas; detallando cada paso necesario.

1º Obtención de las fórmulas.

En el manual se describen las Fórmulas Alquímicas. El Enki, un estudiante por naturaleza, cuando sube de grado puede acceder al conocimiento de formulas, conforme se describe en su propio apartado de Avance de Grado Profesional, simulando el descubrimiento por estudio de la formula adecuada.

Independientemente, ***puede descubrir nuevas fórmulas*** en los periodos de inactividad declarando su dedicación a la investigación en ese campo. El tiempo requerido para aprender una fórmula varía según la complejidad del compuesto:

- **Fórmulas Básicas:** 1 semana de estudio y práctica.
- **Fórmulas Intermedias:** 2 semanas de estudio y práctica.
- **Fórmulas Avanzadas :** 1 mes de estudio y práctica.
- **Fórmulas Maestras :** 3 meses de estudio y práctica.

Las aventuras o partidas, en las que participen los personajes, podrán ser un **método alternativo** para descubrir nuevas fórmulas, conforme a las necesidades del juego, y las indicaciones de cada módulo de partida. De esta manera, al descubrir un determinado ingrediente con la **tirada de Saber (Propiedades naturales)** pertinente, se podrá pedir la respectiva **tirada de Alquimia,** para que el jugador, deduzca en ese momento una nueva fórmula que podrá anotar en su Grimorio de Fórmulas Alquímicas.

Obtención de ingredientes.

Cada formula requiere unos ingredientes determinados que se tienen que obtener previamente. La obtención de estos ingredientes depende de lo comunes que sean o no, por lo que están clasificados en 4 categorías según su rareza y dificultad de obtención:

1. Ingredientes Comunes:

- Fácilmente encontrados en la naturaleza o comprados en mercados locales.
- Ejemplos: Hierbas sanadoras, agua pura, raíces de plantas comunes.

El tiempo necesario para encontrar este tipo de ingredientes son **1d6 horas**.

Se requiere una tirada de ***Conocimiento Local o Percepción*** para encontrar el ingrediente concreto.

Los precios de mercado para cada ingrediente son 100 CO.

2.Ingredientes Poco Comunes:

- Requieren búsqueda específica en ciertos entornos o biomas, y pueden ser comprados en mercados especializados.
- Ejemplos: Raíz de mandrágora, flores nocturnas, esencias de plantas raras.

El tiempo necesario para encontrar este tipo de ingredientes son **1d6 días.**

Se requiere una tirada de ***Percepción*** para encontrar el ingrediente concreto.

Los precios de mercado para cada ingrediente son 500 CO.

3. Ingredientes Raros.

◦ Difíciles de encontrar, pueden necesitar la caza de criaturas específicas o la búsqueda en lugares peligrosos. A menudo, se requieren misiones o aventuras para obtenerlos.

◦ Ejemplos: Moco de ogro, diente de zombi, sangre de dragónido.

El tiempo necesario para encontrar este tipo de ingredientes son **1d6 semanas o una misión.**

Se requiere una tirada de ***Percepción*** para encontrar el ingrediente concreto.

Los precios de mercado para cada ingrediente son 1000 CO.

4. Ingredientes Exóticos.

Para este tipo de ingredientes siempre se requiere una misión concreta para encontrarlos.

Los precios de mercado para cada ingrediente rondan entre los 5000 y el millón de Caporales de Oro, dependiendo de la exclusividad.

Tiempo de elaboración de los compuestos.

Básicas: Media hora y tirada exitosa en la habilidad. Se pueden crear en cualquier lugar donde pueda mezclar los ingredientes. Un fallo se pierden ingredientes. Pifia se sufren los efectos a la mitad de su descripción.

Intermedias: Cuatro horas seguidas. Se requiere un lugar adecuado y el kit de alquimia portátil, además de los ingredientes adecuados. Un fallo se pierden ingredientes. Pifia se sufren los efectos a la mitad de su descripción.

Avanzadas: Un día completo en un laboratorio. Un fallo se pierden ingredientes. Pifia se sufren los efectos a la mitad de su descripción.

Maestras: Tres días seguidos en un laboratorio. Un fallo se pierden ingredientes. Pifia se sufren los efectos a la mitad de su descripción.

Creación de Artefactos (Granadas)

Descripción:

La habilidad **Creación de Artefactos (Granadas)** permite a los Enki diseñar, fabricar y utilizar granadas alquímicas y arcanas con diversos efectos. Estas granadas son objetos rompibles que, al ser lanzados y activados, liberan sus propiedades mágicas o químicas, produciendo una variedad de resultados que van desde explosiones elementales hasta efectos curativos.

Requisitos: Para utilizar esta habilidad de manera efectiva, se requiere la fórmula del artefacto, los ingredientes y una tirada exitosa en la habilidad pasado el tiempo requerido para su elaboración. Hay 4 categorías dentro de las fórmulas para la elaboración de Granadas: Básicas, Intermedias, Avanzadas y Maestras.

Tiempo de elaboración de granadas.

Básicas: Media hora y tirada exitosa en la habilidad. Se pueden crear en cualquier lugar donde pueda mezclar los ingredientes. Un fallo se pierden ingredientes. Pifia se sufren los efectos a la mitad de su descripción.

Intermedias: Cuatro horas seguidas. Se requiere un lugar adecuado y el kit de alquimia portátil, además de los ingredientes adecuados. Un fallo se pierden ingredientes. Pifia se sufren los efectos a la mitad de su descripción.

Avanzadas: Un día completo en un laboratorio. Un fallo se pierden ingredientes. Pifia se sufren los efectos a la mitad de su descripción.

Maestras: Tres días seguidos en un laboratorio. Un fallo se pierden ingredientes. Pifia se sufren los efectos a la mitad de su descripción.

Obtención de ingredientes.

Cada formula requiere unos ingredientes determinados que se tienen que obtener previamente. La obtención de estos ingredientes depende de lo comunes que sean o no, por lo que están clasificados en 4 categorías según su rareza y dificultad de obtención:

1. Ingredientes Comunes:

- Fácilmente encontrados en la naturaleza o comprados en mercados locales.
- Ejemplos: Hierbas sanadoras, agua pura, raíces de plantas comunes.

El tiempo necesario para encontrar este tipo de ingredientes son **1d6 horas**.

Se requiere una tirada de ***Conocimiento Local o Percepción*** para encontrar el ingrediente concreto.

Durante las aventuras se pueden encontrar de una manera aleatoria con una simple tirada de Percepción o Conocimiento Local, dedicada a buscar componentes, ya sean alquímicos o para la creación de artefactos. En estos casos el tiempo de dedicación será de unos pocos minutos a discreción del Director del juego.

Los precios de mercado para cada ingrediente son 100 CO.

2.Ingredientes Poco Comunes:

- Requieren búsqueda específica en ciertos entornos o biomas, y pueden ser comprados en mercados especializados.
- Ejemplos: Raíz de mandrágora, flores nocturnas, esencias de plantas raras.

El tiempo necesario para encontrar este tipo de ingredientes son **1d6 días.**

Se requiere una tirada de ***Percepción*** para encontrar el ingrediente concreto.

Los precios de mercado para cada ingrediente son 500 CO.

3. Ingredientes Raros.

◦ Difíciles de encontrar, pueden necesitar la caza de criaturas específicas o la búsqueda en lugares peligrosos. A menudo, se requieren misiones o aventuras para obtenerlos.

◦ Ejemplos: Moco de ogro, diente de zombi, sangre de dragónido.

El tiempo necesario para encontrar este tipo de ingredientes son **1d6 semanas o una misión.**

Se requiere una tirada de ***Percepción*** para encontrar el ingrediente concreto.

Los precios de mercado para cada ingrediente son 1000 CO.

4. Ingredientes Exóticos.

Para este tipo de ingredientes siempre se requiere una misión concreta para encontrarlos.

Los precios de mercado para cada ingrediente rondan entre los 5000 y el millón de Caporales de Oro, dependiendo de la exclusividad.

Obtención de formulas.

En el manual se describen las fórmulas para la elaboración de Granadas Alquímicas. El Enki, un estudiante por naturaleza, cuando sube de grado puede acceder al conocimiento de formulas, conforme se describe en su propio apartado de Avance de Grado Profesional, simulando el descubrimiento por estudio de la formula adecuada.

Independientemente, puede descubrir nuevas fórmulas en los periodos de inactividad declarando su dedicación a la investigación en ese campo. El tiempo requerido para aprender una fórmula varía según la complejidad del compuesto:

- **Fórmulas Básicas:** 1 semana de estudio y práctica.
- **Fórmulas Intermedias:** 2 semanas de estudio y práctica.
- **Fórmulas Avanzadas :** 1 mes de estudio y práctica.

- **Fórmulas Maestras :** 3 meses de estudio y práctica.

También durante las aventuras, podrá descubrir nuevas fórmulas, definidas en la propia aventura, cuando descubre un ingrediente determinado una tirada exitosa de la habilidad, le hará "descubrir" una posible fórmula. En estos casos, siempre tiene que estar guionizada en la propia aventura.

Aplicaciones:

- **Creación de Granadas**: Diseñar y fabricar granadas con efectos específicos, como explosiones de fuego, congelación, nubes tóxicas, curación en área, entre otros.

- **Mejora de Granadas**: Modificar y mejorar granadas existentes para aumentar su eficacia o añadir nuevos efectos.

- **Identificación de Granadas**: Reconocer y analizar granadas creadas por otros, determinando sus efectos y componentes.

- **Uso de Granadas**: Saber cómo lanzar y activar granadas de manera efectiva en combate o situaciones estratégicas.

Ejemplo de Uso en Juego:

- **Escenario de Creación**: Un Enki está en su laboratorio creando una granada de fuego. Utiliza su conocimiento en alquimia para mezclar ingredientes inflamables, su saber esotérico para añadir símbolos de fuego.

- **Escenario de Combate**: Durante una batalla, el Enki lanza una granada de congelación hacia un grupo de enemigos. Al impactar, la granada se rompe y libera una explosión de hielo, ralentizando y dañando a los adversarios.

- **Escenario de Exploración: En una cueva oscura, el Enki lanza una granada luminosa que, al romperse, emite una luz brillante,**

iluminando el entorno y revelando trampas ocultas.

Mecanismos (DES+INT)

Esta habilidad funciona exactamente igual que en el manual, con la diferencia que los Enki pueden mejorar armas de asta con componentes mecánicos innovadores. Para ello tendrán que reunir los elementos o ingredientes necesarios conforme a las reglas descritas en la habilidad de Alquimia para la obtención de ingredientes y posteriormente realizar la tirada de Mecanismos para ver si el proceso de mejora ha tenido éxito, un fallo es siempre perdida de materiales y volver a invertir el tiempo necesario. Previamente, como se puede suponer, también tendrán que tener en su poder el arma.

En este suplemento hay un ***listado de Armas de Asta*** que suelen fabricar los Ensi, aunque no está limitado a este listado y siempre podrá improvisar una nueva mejora con cualquier arma si es coherente y la aprueba el director del juego.

Saber (Propiedades Naturales)

La habilidad **Saber (Propiedades Naturales)** permite a los Enki comprender profundamente las propiedades de los minerales, hierbas y animales, y cómo estos pueden ser utilizados en sus fórmulas alquímicas y mágicas. Este conocimiento abarca desde los componentes más comunes hasta los más raros y exóticos, permitiendo a los Enki identificar y utilizar estos elementos para crear pociones, elixires, y artefactos con efectos específicos.

Aplicaciones:

- **Identificación de Ingredientes**: Reconocer y clasificar minerales, hierbas y partes de animales, determinando sus propiedades mágicas y alquímicas.

- **Formulación de Pociones**: Crear recetas para pociones y elixires que utilicen las propiedades de los ingredientes naturales para efectos deseados, como curación, aumento de fuerza, invisibilidad, etc.

- **Creación de Artefactos**: Desarrollar artefactos mágicos y alquímicos, como granadas elementales, utilizando la energía y propiedades inherentes de

los materiales.

- **Antídotos y Venenos**: Elaborar antídotos para venenos conocidos y venenos que aprovechan las propiedades tóxicas de ciertos minerales y plantas.

- **Conservación y Preparación**: Técnicas para conservar y preparar los ingredientes naturales para maximizar su eficacia y duración en fórmulas alquímicas.

Ejemplo de Uso en Juego:

- **Escenario de Recolección**: Un Enki se encuentra en un bosque místico buscando ingredientes para una poción de invisibilidad. Utiliza **Saber (Propiedades Naturales)** para identificar una planta que solo florece bajo la luz de las tres lunas y que es crucial para su fórmula.

- **Escenario de Creación**: En su laboratorio, un Enki mezcla varias hierbas y minerales para crear una poción de curación. Utiliza su habilidad para determinar las proporciones exactas y el método de preparación que maximizará el efecto curativo de la poción.

- **Escenario de Diagnóstico**: Un compañero aventurero ha sido envenenado por una criatura mítica. El Enki utiliza **Saber (Propiedades Naturales)** para identificar el veneno y preparar un antídoto eficaz utilizando ingredientes locales.

Entonar. (Pod+Car)

Con esta habilidad, el personaje es capaz de generar frecuencias sonoras especiales que interactúan con la esencia misma de la realidad, produciendo efectos tangibles en el mundo físico. Es la base para la creación de los Tonos de Poder, que canalizan dichas

frecuencias en fenómenos específicos.

La habilidad de Entonar es exclusiva de las clases Enhedum y Enki.

Los Enhedum, como especialistas, pueden emplear los Tonos de Poder con plena eficacia, en concordancia con los grados de habilidad.
Los Enki, al no ser especialistas, solo pueden usar los Tonos de Poder con un grado inferior al que le corresponde. De tal forma que si tiene un porcentaje en la habilidad de un 45%, que está dentro del 2º Grado (40% al 49%), es como si realmente tuviera un 35% que estaría dentro del 1er Grado (25% al 39%). Y solo podría tener acceso a los tonos de ese grado.

La adquisición de Tonos de Poder se hará de manera aleatoria tal como dictan las normas al respecto en su sección.

Grimorio de Fórmulas Alquímicas.

Un libro encuadernado en cuero con páginas de pergamino, donde el Enki registra sus fórmulas alquímicas. 1 CAR.

Uso de las Fórmulas Alquímicas:

Para el uso de las Fórmulas es imprescindible el uso de la habilidad Alquimia, sin la cual no podrán acceder ni elaborarlas.

Fórmulas Básicas.

Lanza de Cristal Alquímico

Descripción: La Lanza de Cristal Alquímico es una arma de asta especialmente diseñada para los Enki. Utilizando técnicas alquímicas básicas, cualquier Enki novato puede crear esta lanza, que es conocida por su durabilidad y capacidad para canalizar fórmulas alquímicas.

Efecto: Incrementa la durabilidad del arma sumándole 1d4 PG y es necesaria esta primera aplicación para permitir aplicar fórmulas alquímicas directamente a la hoja, otorgando efectos adicionales a los ataques.

Ingredientes:

• Cristal de Cuarzo (Común) - 1 carga

• Polvo de Hierro (Común) - 0.5 cargas

• Esencia de Resistencia (Poco Común) - 0.2 cargas

• Aceite de Linaza (Común) - 0.1 cargas

Proceso:

1. Preparación del Cristal: Tritura el cristal de cuarzo en polvo fino y mézclalo con el polvo de hierro.

2. Infusión Alquímica: Añade la esencia de resistencia a la mezcla y calienta a fuego medio, asegurándote de mantener una temperatura constante.

3. Reforzamiento: Aplica el aceite de linaza a la lanza y cubre la punta con la mezcla mientras está aún caliente, permitiendo que se adhiera y se enfríe formando una capa cristalina resistente.

Carga Total: 1.8

Poción de Visión Nocturna (Visión Nocturna)

- **Efecto:** Otorga visión nocturna al usuario durante 1 hora. Viendo en los sitios sin luz como plena luz del día.
- **Ingredientes:**
    - Extracto de flor nocturna (Poco Común).
    - Polvo de piedra lunar (Poco Común).
    - Frasco de vidrio (incluido en el kit de alquimia portátil).

Ungüento de Protección

- **Efecto**: Proporciona +1 a la Armadura Natural durante 1d4 horas.
- **Duración**: 1d4 horas.
- **Ingredientes**:

- Cera de abejas (Común)
- Aceite de oliva (Común)
- Polvo de cuarzo molido (Común)
- Frasco de cerámica (incluido en el kit de alquimia portátil).

- ***Aceite Inflamable***

- **Efecto**: Produce un fuego intenso y duradero de intensidad 3 (equivalente a un fuego de campamento) que puede provocar un daño de 1d6 por asalto.
- **Duración**: 1d6 minutos. La fabricación da para un frasco de una sola dosis en este caso.
- **Ingredientes**:
  - Aceite de lámpara (Común)
  - Resina de pino (Común)
  - Polvo de azufre (Común)
  - Frasco de vidrio (incluido en el kit de alquimia portátil).

Poción de Curación Menor (Curación Rápida)

Precio estimado: 350 CO

- **Efecto**: Cura 1d6 puntos de golpe.
- **Duración**: Instantáneo.
- **Ingredientes**:
  - Agua pura (Común)
  - Polvo de corteza de sauce (Común)
  - Hojas de menta (Común)
  - Frasco de vidrio (incluido en el kit de alquimia portátil).

Grimorio de Fórmulas de Granadas Alquímicas.

Este grimorio se adquiere al adquirir la habilidad **Creación de Artefactos (Granadas).**

Un libro similar, encuadernado en cuero y metal (para diferenciar) con páginas de pergamino, donde el Enki registra sus fórmulas de granadas alquímicas. I CAR.

Granadas Básicas.

Granada explosiva menor.

- **Efecto**: Explosión rompedora
- **Condiciones**: Al impactar, la granada explota haciendo un daño rompiente en un área de 3metros.
- **Daño**: 2d10
- **Duración**: Instantáneo.
- **Ingredientes**:
    - Pequeñas piedras de yesca (Común)
    - Pólvora negra (Común)
    - Arcilla (Común)