

Alquimia en el viejo mundo

Documento proporcionado por IGARol

Sinopsis:

Una guía sencilla y rápida sobre alquimia, y alquimistas, reglas para llevarlos en partida, con carreras y reglas de fabricación de diversos compuestos.

Créditos:

Escrito por: William Tender

Missing_Dormouse13_08_02@hotmail.com



Alquimia en el Viejo Mundo

Los alquimistas constituyen un gremio muy especial, ya que se encuentran a caballo entre los artesanos y los eruditos. La alquimia es la ciencia que estudia la materia, sus propiedades y sus mezclas y combinaciones. Aunque los alquimistas prefieren considerarse a sí mismos científicos benefactores de la humanidad, y desprecian el enriquecerse rebajándose al nivel de meros artesanos, lo cierto es que es el gremio de alquimistas el que provee a las ciudades de muchos productos comunes, como el jabón y los tintes, y de hecho, necesitan bastante dinero para costearse sus experimentos. Algunos de los más destacados objetivos de la ciencia alquímica es descubrir los procesos que permitirían la transmutación del plomo en oro, y la fabricación de la Panacea Universalis (mítico elixir que supuestamente es remedio y cura para todos los males), o el disolvente universal (Supuestamente el ácido capaz de corroer todos los demás materiales).

Los alquimistas suelen ser académicos excéntricos, con gran afán de experimentación, y como consecuencia, también muy acostumbrados a sufrir accidentes de laboratorio. Las numerosas explosiones que tienen lugar en los laboratorios de los alquimistas hace que el vulgo les vea como una panda de completos tarados, cuando en realidad, suelen ser individuos tranquilos de pensamiento metódico. Obtienen su dinero produciendo algunos artículos rentables, e invierten los beneficios en costearse sus nuevas investigaciones, siempre en busca de compuestos mejores, antídotos eficaces, venenos más potentes, ácidos más corrosivos, aleaciones más ligeras y resistentes, pólvora más refinada, etc.... Como no podía ser de otro modo en el Viejo Mundo, a la alquimia se le han buscado aplicaciones bélicas, cuya culminación se encuentra en la fabricación de pólvora para armas de fuego, una labor imprescindible en los tiempos que corren.

Aunque la gente ignorante asocia a menudo la alquimia a la Magia, son dos ciencias completamente distintas, hecho de queda sobradamente constatado por el hecho de que muchos grandes alquimistas sean enanos. No obstante, el Colegio del Metal, siempre ha estado muy ligado a esta ciencia, y todos y cada uno de sus miembros, recibe instrucción en estos campos, combinando las teorías científicas con las mágicas para alcanzar una mayor comprensión del mundo. En combate, los que no se han adentrado en las artes de la hechicería, suelen utilizar viales de diversos compuestos, o versarse en ingeniería, y utilizar armas de fuego. En última instancia, los alquimistas son, ante todo, grandes buscadores del conocimiento.

A discreción del DJ, para ser hechicero maestro (Metal) se debe haber completado la carrera de alquimista, y para ser Gran hechicero (Metal), se debe haber completado la de Maestro Alquimista. Todas las razas del libro básico generan alquimistas, incluso algunos Halflings descarriados. Aunque el oficio es, con diferencia, mayoritariamente enano y humano. Casi todos los alquimistas acaban estudiando la Magia del Metal.



- Esquema de mejoras del Alquimista -							
Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
-	-	-	+5%	+10%	+15%	+5%	-
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: *Buscar o Conducir, Hablar Idioma (Khazalid, Reikspiel, Clásico o Tileano), Leer/Escribir, Lengua Secreta (Jerga Gremial), Oficio (Alquimista), Oficio (Boticario u Orfebre), Percepción, Preparar Venenos, Sabiduría Académica (Ciencia).*

Talentos: *Etiqueta o Genio Aritmético, Intelectual, Resistencia a Venenos o Sexto Sentido.*

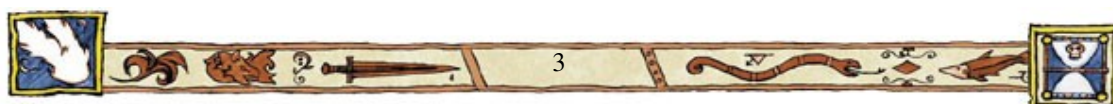
Enseres: *Chaqueta de cuero, Mandil y guantes, Material de Escritura, Libro de Alquimia, Notas de laboratorio, 3 viales de cristal.*

Accesos: *Estudiante, Erudito, Menestral, Hechicero Adepto (Metal), Boticario, Mago Practicante Elfo (Metal).*

Salidas: *Aprendiz de Mago Elfo, Erudito, Aprendiz de Hechicero, Charlatán, Menestral, Maestro Alquimista.*

- Esquema de mejoras del Maestro Alquimista -							
Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
-	-	-	+10%	+25%	+30%	+20%	+5%
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+4	-	-	-	-	-	-

Habilidades: *Buscar, Carisma o Charlatanería, Esquivar, Hablar Idioma (Reikspiel), Hablar Idioma (Clásico), Hablar Idioma (Éltharin, Tileano o Khazalid), Leer/Escribir, Lengua Arcana (Magia) o Sabiduría Académica (Ingeniería), Lengua Secreta (Jerga Gremial), Oficio (Alquimista), Oficio (Tres a elegir de la siguiente lista: Alquimista, Arcabucero, Boticario, Cervejero, Embalsamador, Herbolario, Joyero, Orfebre, Prospector), Percepción, Preparar Venenos, Sabiduría Académica (Ciencias), Sabiduría Académica (Dos cualesquiera), Sanar o Tasar.*



Talentos: *¡A correr! O Sangre Fría, Cortés o Resistencia a Venenos, Genio Aritmético o Lingüística, Negociador o Recio, Reflejos Rápidos o Suerte.*

Enseres: *Herramientas de oficio, Laboratorio, Mandil y Guantes, 6 viales de compuestos de combate, Chaqueta de cuero, 3 Libros de Alquimia y ciencias.*

Accesos: *Alquimista*

Salidas: *Aprendiz de Hechicero, Aprendiz de Mago Elfo, Artesano, Erudito, Charlatán, Inventor, Artillero, Ingeniero.*

Fabricación de compuestos Alquímicos:

Al contrario que otros artesanos, el alquimista no acostumbra a especializarse en la fabricación de un único tipo de producto, sino que es un investigador, y como tal, experimenta y prueba constantemente nuevos tipos de aleaciones, compuestos, y materiales. Como parte de su aprendizaje y su oficio, el alquimista común acaba dominando los procesos de fabricación de diversos productos, algunos de los cuales tienen propiedades bélicas, como la pólvora o los compuestos de combate que se explican más adelante. Otros son de uso más cotidiano, como los jabones, tintes, pigmentos, aleaciones, venenos, etc...

La fabricación de estos productos de manera regular debería considerarse como negocios de artesano o especialista según la tabla de negocios de "El Arsenal del Viejo Mundo". No obstante, para fabricación esporádica y puntual de alguno de estos artículos, y para simplificar reglas, se propone el empleo de la siguiente tabla. El uso de las siguientes reglas requiere de la Habilidad Oficio (Alquimista), y de materiales y herramientas de oficio.

Descripción de los productos alquímicos:

Artículo: El artículo a fabricar, junto a la cantidad fabricada por lote. Algunos artículos no los fabrica el alquimista, y muchas de las entradas referidas a reglas de fabricación estarán vacías, y se incluyen aquí por su asociación al trabajo de Alquimia.

Carga: Valor de carga o estorbo. "-" Significará que el valor es despreciable, y "*" significará que el objeto requiere de un recipiente apropiado, como cuernos, viales, botellas, barriles, bolsas, etc, y que su peso se incluirá en el valor de carga, pero no el precio del producto. Estos artículos no los fabrica el alquimista, pero por razones de practicidad, se incluyen en la tabla aquellos necesarios para la contención de los artículos fabricados por el alquimista.



Nº tiradas: Cantidad de tiradas necesarias para fabricar el artículo. Cuando estén todas hechas y superadas, el artículo estará terminado y listo para usar o vender.

Dificultad: Dificultad de las tiradas de Oficio (Alquimia) necesarias para fabricar el compuesto. Si una o varias de las tiradas fallan, los materiales se pierden en el proceso, y el artículo no se fabrica. Cuando se intenta fabricar un artículo de alta calidad, se ha de comprar materiales indicados, pero si se falla la tirada, pero hubiera bastado para superar la de su compuesto equivalente de calidad inferior, se habrá fabricado un compuesto de la calidad inferior, los compuestos resultantes siempre son de la mayor calidad posible para que la tirada resulte exitosa. En el caso de los tintes, considera que el tinte es de una calidad inferior, pero del mismo color. El matarratas y el herbicida pueden emplear (Preparar Venenos) en lugar de Oficio (Alquimia).

Tiempo: Tiempo de trabajo necesario antes de cada tirada, multiplicar por el número de tiradas para obtener el tiempo total de fabricación del lote.

Materiales: Disponibilidad y precio de los materiales necesarios para la fabricación.

Precio: Valor de mercado de un lote entero. Dividir si es necesario entre el número de unidades.

Artículo	Carga	Tiradas	Dificultad	Tiempo	Materiales	Precio
Jabón (32 pastillas)	96	1	Muy Fácil	12 h	2c	5c, 4p
Jabón Perfumado (32 pastillas)	96	2	Fácil	7h	1co, 2c	3co, 4c
Perfume (5 litros)	20*	1	Fácil	8h	5c	10co
Pólvora de mala calidad (50 cargas)	50*	2	Muy Fácil	8h	1co 10c	3co, 15c
Pólvora (50 cargas)	50*	2	Rutina	8h	1co 10c	7co 10c
Pólvora de buena calidad (50 cargas)	50*	2	Desafiante	8h	4co 10c	22co, 10c
Pólvora de la mejor calidad (50 cargas)	50*	2	Muy Difícil	8h	15co	75 co
Tinte barato (Marrón, Rojo, Azul, Amarillo) (1 Botella)	5*	1	Rutina	6h	1c	5c
Tinte normal (Blanco, Cobalto, Verde, Negro) (1 Botella)	5*	1	Normal	6h	2c	10c
Tinte caro (Púrpura, Carmesí, Metalizados) (1 Botella)	5*	1	Desafiante	6h	1co	5co
Lejía (8 litros)	20*	2	Normal	4h	4c	16c
Matarratas (8 litros)	20*	2	Difícil	4h	1co	4co
Compuestos de combate, Nivel 1 (4 dosis)	5*	2	Desafiante	6h	40co	120co
Compuestos de combate, Nivel 2 (4 dosis)	5*	3	Difícil	6h	80co	240co
Compuestos de combate, Nivel 3 (4 dosis)	5*	4	Muy Difícil	6h	120co	360co
Vial	1	-	-	-	-	10p
Botella	3	-	-	-	-	3c
Barrilete	5	-	-	-	-	5c
Herramientas de Alquimia de viaje	120	-	-	-	-	100co
Herramientas de Alquimia buenas	480	-	-	-	-	250co

Jabón: Fabricado a partir de lejía, arena y grasas animales o aceites, el jabón es de inmensa utilidad para la higiene personal o de la ropa, no obstante, es un lujo entre las clases bajas.

Jabón Perfumado: Un capricho de los adinerados, el jabón perfumado no sólo limpia la piel y la ropa, sino que huele bien, y deja en el cuerpo o las prendas un olor agradable. Suele incluir en su composición algo de perfume.



Perfume: Un viejo aliado de aquellos que intentan protegerse del insoportable hedor de las ciudades, el perfume suele incluir alcohol y destilados de diversas flores. Obviamente, sólo aquellos que se pueden permitir un baño, se plantean siquiera el usar perfume.

Pólvora: Uno de los inventos de los enanos más revolucionarios para la industria bélica desde la metalurgia, la pólvora negra se utiliza en todos los cañones y armas de fuego del Viejo Mundo. La diferencia entre sus calidades se encuentra en el “Arsenal del Viejo Mundo”, pág44. Va en pequeños cuernos o barriles, y cada carga equivale a un disparo.

Tintes: Empleados principalmente para tinter la ropa (aunque mezclados con ciertas grasas, los elfos y los enanos lo utilizan a veces como tinte capilar) Los tintes dan variedad y color a los tejidos. Algunos colores emplean pigmentos más escasos y difíciles de conseguir, y por tanto, resultan mucho más caros.

Lejía: La lejía, y algunos compuestos similares, son compuestos líquidos de peligroso olor tóxico. No obstante, tiene un sinfín de usos: fabricación de jabones, limpieza, desinfección, decolorante, ácido muy leve, y veneno para plantas y animales pequeños.

Matarratas: Un concentrado más potente que la lejía, el matarratas es un veneno cuyo uso más común es aquel cuyo nombre indica. Huele mal, y deja manchas negras desagradables que funcionan como un corrosivo muy ligero. A pesar de su carácter desagradable, es un herbicida mortal, y mezclado con restos de comida, puede limpiar un edificio de plagas en pocos días.

Compuestos de combate: En esta categoría entran los ácidos, explosivos, y fuegos químicos, que serán descritos con detalle en la siguiente sección. Cada dosis equivale a una pinta de fluido a efectos de recipientes, por lo que se suele almacenar en botellas y viales.

Vial: Una botella o redoma de cristal de pequeño tamaño, útil para el trabajo de laboratorio, y para contener todo tipo de líquidos, desde los ácidos de combate, hasta los perfumes para las damas de la nobleza, se almacenan en viales. Puede contener 1 pinta de cualquier líquido, y cuando va llena, su valor de carga se eleva a 2.

Botella: Las botellas de cristal suelen tener capacidad para dos litros de líquidos, y al igual que los viales, se emplean para contener líquidos, desde licores y vinos, hasta venenos y compuestos alquímicos de repugnantes olores.

Barrilete: Un barril de pequeño tamaño, similar a un pichel de madera, con una capacidad de 1litro. Aunque se puede utilizar como petaca de viaje, el uso más común para estos barriles es el de guardar pólvora. Cada barril tiene capacidad para 10 cargas.

Herramientas de Oficio (Alquimia): Los alquimistas necesitan alambiques, vasos de precipitados, varillas, material de cocina, quemadores de aceite, y un sinfín de viales y compuestos. Los Alquimistas aventureros o itinerantes, suelen llevar un pequeño laboratorio portátil, práctico para llevar en el interior de una carreta, que permite fabricar la mayor parte de compuestos con un penalizador de -10% a la tirada de oficio. Un equipo completo de material de laboratorio es mucho más grande y caro, pero otorga un +10% a las pruebas de Oficio (Alquimia) y Preparar Venenos, e incluye lo necesario para que dos o incluso 3 personas trabajen simultáneamente en el laboratorio, acelerando el trabajo, ya que podrá dividir el



trabajo. Si varias personas trabajan en un mismo compuesto, consulta el número de tiradas, y repártelo entre los que estén trabajando (junto con la cantidad de tiempo asociada a cada tirada).

Alquimia en combate:

Las armas más comunes y conocidas del arsenal del alquimista son los ácidos y los explosivos, fáciles (aunque peligrosos) de llevar en botellas o viales de cristal, de una pinta aproximadamente, que pueden arrojarse al enemigo en combate, causando bastantes daños. Para un guerrero medio, estos medios resultan demasiado caros en como para siquiera tenerlos en consideración, y en efecto, en manos de un guerrero hábil, una fiable espada es más rentable y eficiente. No obstante, para académicos urbanitas, hechiceros, y demás individuos adinerados y poco aptos para el combate directo, los compuestos de este tipo resultan de incuestionable utilidad. Y puesto que los alquimistas son los que los fabrican, es a quienes más barato les resulta obtenerlos.

En combate, un vial de compuestos alquímicos se considera un arma Simple, y se utiliza lanzándolo con una mano, y consiguiendo un impacto con una tirada de HP, como es habitual. Sin embargo, al tener propiedades de área o sobre el terreno, es importante decidir dónde cae en caso de fallo. Consulta la siguiente tabla.

1	Corta y a la izquierda, 1D2 casillas.
2	Corta, 1D2 casillas.
3	Corta y a la derecha, 1D2 casillas.
4	A la derecha, 1D3 casillas.
5	A la izquierda, 1D3 casillas.
6	Larga y a la izquierda, 1D4 casillas.
7	Larga, 1D4 casillas.
8	Larga y a la derecha, 1D4 casillas.
9	Oops! Tras el lanzador, 1D3 casillas.
0	Oh Mierda! A los pies del lanzador.

Partiendo de la casilla del objetivo, desplaza el lugar de impacto del proyectil en línea recta, la distancia en casillas que indique la tabla (o multiplícalo por 2 para obtener la distancia en metros). En caso del resultado "Oops!", desplaza directamente el lugar de impacto en línea recta detrás del lanzador.

		
	Obj.	
		



Nombre	Precio	Carga	Grupo	Daño	Alcance	Recarga	Propiedades	Disponibilidad
Vial	Variable	2	Ordinaria	Variable	8/16	Media	Especial	Muy Raro
Botella	Variable	5	Ordinaria	Variable	10/20	Media	Especial	Muy Raro

Una de las opciones más radicales y peligrosas es lanzar contenedores mayores, botellas o frascos de dos litros de líquido (4 dosis juntas). Esto resulta más costoso, y recorta mucho el alcance del arma (y con ello aumenta la posibilidad de alcanzar al propio lanzador), pero aumenta en 1 el nivel efectivo del compuesto a efectos prácticos.

Ácidos y Álcalis

Estos son todo tipo de compuestos corrosivos, que corroen los materiales inertes, y producen quemaduras muy graves en los cuerpos vivos. La armadura, sea del tipo que sea, sólo otorgará un punto de protección frente al ácido. Además, las ropas resultarán quemadas, y la armadura perderá permanentemente un punto de protección. Si la zona afectada no se lava inmediatamente con abundante agua, el personaje sufrirá un segundo impacto automático dos asaltos después de aquél en que se recibió el impacto, de daño igual al del impacto original -2. Los ácidos sólo afectan a un área de dos metros cuadrados, es decir, una casilla, por lo que no provoca daños a nadie más que al objetivo. Los ácidos y álcalis poseen la propiedad Impactante, y hasta que se laven con abundante agua, o finalice su efecto (2 asaltos después de la última quemadura) penalizarán al desdichado que sufra sus efectos con un -10% a todas las tiradas. Cualquier quemadura de ácido en la cara que provoque la pérdida de 5 heridas o más, desfigurará los rasgos, restando 10% a la Empatía permanentemente, y forzando al objetivo a pasar una prueba de Voluntad, o ganar 1PL.

Explosivos

Estos son compuestos inflamables volátiles e inestables, que al entrar en contacto con fuego, estallan, provocando daño por toda una zona, y haciendo que todo objetivo alcanzado tenga que superar una prueba de Agilidad Fácil, o empezar a prender en llamas, lo que ocasionará un impacto de daño equivalente al de la fuerza del compuesto -1, durante asaltos consecutivos hasta que el personaje apague las llamas (lo cual se conseguirá con una acción de asalto completo y una prueba exitosa de Agilidad (Fácil), o sumergiéndose por completo en arena o agua). Mientras un personaje permanezca en llamas, tendrá un -10 a todas las pruebas. Los explosivos necesitan prenderse antes de lanzarse, consulta más adelante la propiedad "Inflamable".

Fuego alquímico.

Son compuestos altamente inflamables, que no se apagan con facilidad, y que se pegan al cuerpo y las ropas; como el fuego griego. Al igual que los explosivos, provocan daño por deflagración. Los objetivos alcanzados deberán pasar una prueba Difícil de Agilidad o prender en llamas, recibiendo daño por asalto tal y como se explica en "Explosivos", pero conservando la fuerza íntegra del compuesto, negando la posibilidad de apagar el fuego por inmersión, elevando la dificultad para apagarlo a Difícil y elevando el penalizador a -20. El fuego alquímico



necesita prenderse antes de lanzarse, consulta más adelante la propiedad "Inflamable".

Nivel Efectivo de los compuestos

Los compuestos se pueden fabricar con distintos grados de intensidad y concentración. En función de su nivel efectivo, variará el daño inflingido por el compuesto, así como distintas propiedades adicionales que sólo los compuestos más poderosos poseen. Los compuestos más poderosos son bastante más caros y difíciles de fabricar, pero su uso en combate puede resultar terrible de ver. Sólo existen 3 niveles de compuestos, y por tanto, los compuestos de nivel "4", representan en realidad el uso de botellas grandes de compuestos de nivel 3.

Descripción de los compuestos

Nivel: Nivel efectivo del compuesto. Determinará el precio y dificultad de fabricación, como se explicará más adelante.

Daño 1: Daño principal del compuesto, que corresponderá a la primera quemadura de ácido, a la explosión de los explosivos e inflamables.

Daño 2: Daño secundario del compuesto, que corresponde a la quemadura secundaria del ácido, o al daño por fuego en asaltos sucesivos por prender en llamas. Siembre ignora la armadura del objetivo.

Área: Zona afectada por el impacto o deflagración inicial.

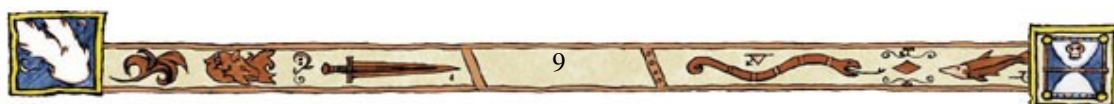
Propiedades: Propiedades adicionales a las arriba descritas, derivadas de la potencia del compuesto.

Ácidos y álcalis.				
Nivel	Daño 1	Daño 2	Área	Propiedades
1	2	0	2m2 (1 casilla)	
2	3	1	2m2 (1 casilla)	Ignora armadura, Vapores
3	4	2	2m2 (1 casilla)	Disuelve Armadura, Rápido
4*	5	3	2m2 (1 casilla)	Quemadura adicional, Salpicadura
Explosivos.				
Nivel	Daño 1	Daño 2	Área	Propiedades
1	3	1	3mr (9 casillas)	
2	4	2	4mr (13 casillas)	Inestable, Derribo
3	5	3	5mr (21 casillas)	Despedidos, Asfixiante
4	6	4	6mr (29 casillas)	Ineludible, Horrible
Fuego Alquímico.				
Nivel	Daño 1	Daño 2	Área	Propiedades
1	2	2	4 (13 casillas)	
2	3	3	5 (21 casillas)	Inestable, Asfixiante
3	4	4	6 (29 casillas)	Ineludible, Horrible
4	5	5	8 (49 casillas)	Derribo, Pegajoso

*A discreción del DJ, todos los efectos y reglas asociados a los ácidos de nivel 4 pueden (y probablemente debieran) hacerse extensivos a los ataques de Vómito de Troll, ya que éste es famoso por ser la sustancia más corrosiva que se puede encontrar en el mundo natural.

Propiedades de los compuestos:

Asfixiante: La zona afectada se cubre de un humo espeso que ciega y asfixia, imponiendo un -10% a la HP de todo el que se encuentre dentro de la zona, si el



personaje no pasa una tirada de resistencia desafiante, quedará cegado al metérsele el humo en los ojos, durante tantos asaltos como en nivel del compuesto, sufriendo un -10% a HA, y un -30% a HP, y toda tirada relacionada con la Percepción. Además, si no supera una tirada de resistencia para aguantar la respiración, comenzará de forma inmediata a sufrir los efectos de la asfixia a ritmo acelerado, es decir, deberá tirar cada asalto en lugar de cada minuto, hasta que se disipe el humo (1D10 +nivel del compuesto en asaltos) o salga de la zona afectada.

Derribo: La onda expansiva golpea con fuerza a los objetivos, que deberán pasar una tirada desafiante de Fuerza, o resultar derribados.

Despedidos: Esta propiedad sustituye a “Derribo” Los objetivos deberán pasar una prueba de Fuerza desafiante, o resultar despedidos 1D2 (o 1D10/5) casillas en dirección contraria a la de procedencia de la explosión, y resultar derribados. Si la tirada es superada, los objetivos no se desplazarán, pero resultarán derribados igualmente.

Disuelve Armadura: El ácido es tan potente que reduce en dos puntos la protección por armadura del objetivo, en lugar de en uno sólo, empezando por las armaduras más expuestas. Cualquier pieza de armadura que quede reducida por debajo de 0 por este método, queda destruida más allá de cualquier intento de reparación o aprovechamiento. Además, si la armadura no se limpiara debidamente en un plazo de 2 minutos, tendrá un 50% de perder otro punto adicional.

Horrible: Los personajes que queden envueltos en llamas, comenzarán a gritar y ganarán 1 punto de Locura, deberán superar una tirada de Voluntad, o ganar un punto adicional, y comenzar a correr en direcciones aleatorias, chocándose con todo y con todo el mundo (aunque se dirigirá hacia cualquier elemento que crea que puede apagarlo, como agua, o montones de arena, en cualquier caso, se aconseja al DJ resaltar la confusión aterrorizada del individuo, por encima del sentido común). Además, los aliados próximos al pobre desgraciado, deberán pasar a su vez una prueba de Miedo, o ganar un punto de locura, y poner todos los medios posibles para alejarse de él. Los personajes que se crean debidamente a salvo de ser tocados por la tea viviente, no huirán, sino que sufrirán el efecto del miedo de forma normal.

Ineludible: El compuesto es más pegajoso de lo normal, imponiendo un -10% adicional a las pruebas para evitar prender en llamas, y a las de apagarlas, elevando la dificultad del fuego por explosivos a Normal, y la del fuego alquímico a Muy Difícil.

Inflamable: El compuesto es inflamable, y debe prenderse para resultar efectivo. Existen varias maneras para esto: la primera consiste en envolver un paño (preferiblemente mojado en aceite) en torno a la botella, y prenderlo antes de lanzarlo. El proyectil detonará al romperse la botella por cualquier impacto. Si las botellas ya van preparadas, y el lanzador dispone de una fuente de fuego tal como una antorcha en la otra mano, o una fuente de fuego al alcance del brazo que no requiera más que alargar la mano, el proceso de prenderlo será gratuito, no obstante, si no está preparada, se requiere de un asalto completo para liar el paño mojado, suponiendo que los tenga a mano, y de dos asaltos completos, si se dispone a arrancar el trapo de sus ropas, y rebuscar el aceite de su mochila. Si no se dispone de fuego, el DJ deberá decidir el tiempo necesario para tenerlo listo, en función de los métodos que empleen (El conjuro llama mágica es una buena idea).

Otro método es disponer los viales o botellas de antemano por la zona en la que se quiere que detonen, y hacerlos estallar arrojándoles proyectiles ardientes o hechizos de fuego.



Ignora armadura: El compuesto bastante líquido, y se cuela por entre la armadura con asombrosa facilidad. Por lo tanto, la armadura no ofrece protección alguna contra este Ácido.

Inestable: Esta regla sustituye a “Inflamable”. El compuesto tiene tendencia a explotar si se le agita o sufre movimientos bruscos. Ya no necesitará nunca prenderse para ser lanzado, ya que explotará con naturalidad siempre que impacte o choque contra algo. Como contrapartida, el vial deberá ser manipulado con cuidado, ya que cada vez que el vial reciba sacudidas de cualquier tipo, existirá una probabilidad de que detone inmediatamente. A discreción del DJ, los jugadores deberían tener que pasar pruebas de Agilidad para realizar tareas peligrosas como entregarse el vial, y recibir un -20% de posibilidades de que explote si la pasan. Usar la siguiente tabla como referencia si se desea.

Ligero temblor de tierra, balanceo, entregar el vial en mano: **20%**
Balanceo pronunciado, pequeño seísmo, agitar el vial levemente, el portador recibe un impacto, pasarse el vial a cierta distancia: **50%**
Terremoto capaz de derribar gente, agitar el vial, el portador es derribado o arrojado, impactos directos sobre el vial de daño total inferior a 2: **80%**
El vial choca con algo, se rompe, es agitado bruscamente o recibe un impacto directo de daño total superior a 2: **100%**

Pegajoso: El compuesto es pringoso, y es fácil dejarlo pegado allá donde toca. El personaje afectado se convierte en una tea viviente que impregna en llamas todo lo que toca. Existirá un 50% de prender en llamas todo lo que el personaje toque a su paso con brazos o piernas, y se inflamará automáticamente aquello con lo que choque o toque completamente con torso o ambos brazos, provocando el efecto de un fuego alquímico de un nivel inferior al original. Este efecto, combinado con “horrible” suele ser devastador para la moral y las formaciones enemigas, que podrían prender en llamas en cuestión de segundos, y huir despavoridos presa del pánico.

Quemadura adicional: Un asalto después de sufrir la quemadura secundaria, el personaje afectado sufrirá una tercera quemadura, con un daño equivalente al de la quemadura secundaria -2 (Normalmente, 1D10 +1). Los personajes que sufran el efecto de este tipo de ácidos tan potentes, suelen quedar condenados en el momento en que la botella se rompe.

Rápido: El ácido es de corrosión rápida. La segunda quemadura por ácido hará su efecto en el asalto inmediatamente posterior al impacto, en lugar de dos asaltos después.

Salpicadura: La botella va cargada de líquido, de tal modo que existe la posibilidad de afectar a más de un objetivo. Los personajes situados en las casillas adyacentes al personaje objetivo, y detrás de él (detrás, detrás a la izquierda, y detrás a la derecha, suponiendo que el objetivo se encuentre de cara al lanzador del vial) deberán pasar una prueba rutinaria de Agilidad, o recibir parte de la salpicadura de ácido, sufriendo los efectos de un ácido de dos niveles inferiores.

Vapores: El ácido es volátil, y parte de él se evapora con relativa rapidez, generando unos vapores corrosivos que escuecen y hacen llorar al contacto con los ojos. Del mismo modo que con los compuestos Asfixiantes, los personajes deberán superar una tirada de inteligencia, o quedar cegados tantos asaltos como nivel del



compuesto, recibiendo un -10% a la HA, y un -30% a la HP y toda tirada relacionada con la Percepción.

Aquí termina este mi segundo apócrifo personal de reglas propias para Warhammer, suerte a los DJs que lo prueben en sus partidas. Agradeceré vuestras opiniones y vuestras experiencias una vez puesto en funcionamiento, para que cada uno considere si las reglas, sistemas, y costes están equilibrados. Pronto seguiré diseñando reglas caseras para las partidas, que espero que disfrutéis utilizándolas tanto como yo diseñándolas. Ya tengo diseñadas con un amigo reglas para Bailarines de guerra elfos, a falta de maquetar, y puede que pronto las podáis ver. Gracias y suerte.

Ofrecido a IGAROL por William Tender.

