



Escuela de Alquimia
Alquimistas 1



*Bienvenidos a la Escuela de Alquimia.
Soy el Amo del Calabozo director de la
Escuela y voy a mostraros el
funcionamiento de la misma.*



Estamos en la entrada principal de la Escuela.

En ella se muestran los datos básicos de la jornada que se disputa.



ESCUELA DE ALQUIMIA

Título de la partida: A por el poder de la Alquimia

Fecha: 13/02/2022

Ronda: 1

Rondas máximas: 25

Número de jugadores: 30



Nueva ronda

El objetivo de los aspirantes será escalar rangos dentro de la jerarquía de la Alquimia.

Para ello los participantes tendrán que conseguir los elementos alquímicos: oro, poción y conocimiento, además tener en su poder la gema de ascenso.



Marcador

		<i>Alquimistas</i>						
1		<i>Nombre 1</i>	0	0	0	0	0	0
2		<i>Nombre 2</i>	0	0	0	0	0	0
3		<i>Nombre 3</i>	0	0	0	0	0	0
4		<i>Nombre 4</i>	0	0	0	0	0	0
5		<i>Nombre 5</i>	0	0	0	0	0	0
6		<i>Nombre 6</i>	0	0	0	0	0	0
7		<i>Nombre 7</i>	0	0	0	0	0	0
8		<i>Nombre 8</i>	0	0	0	0	0	0
9		<i>Nombre 9</i>	0	0	0	0	0	0
10		<i>Nombre 10</i>	0	0	0	0	0	0

Ronda: 0

Fecha: 11/04/2022



RANGOS

11		<i>Ilustre Gran Maestro</i>	0	<input type="text"/>
10		<i>Gran Maestro</i>	0	<input type="text"/>
9		<i>Maestro</i>	0	<input type="text"/>
8		<i>Artesano</i>	0	<input type="text"/>
7		<i>Experto</i>	0	<input type="text"/>
6		<i>Instructor</i>	0	<input type="text"/>
5		<i>Oficial</i>	0	<input type="text"/>
4		<i>Suboficial</i>	0	<input type="text"/>
3		<i>Aprendiz avanzado</i>	0	<input type="text"/>
2		<i>Aprendiz</i>	0	<input type="text"/>
1		<i>Principiante</i>	0	<input type="text"/>
0		<i>Aspirante</i>	30	<input type="text" value="Todos"/>

Ronda: 0 Fecha: 11/04/2022






Para conseguir los elementos alquímicos hay que ganar tiradas mágicas que luego se usarán en el laboratorio.

En la sala de recaudación se establece el número de tiradas ganadas por cada aspirante en cada ronda (esto también se puede realizar por sorteo).





1	Nombre 1	0	+	0	▲	0
2	Nombre 2	0	+	0	▲	0
3	Nombre 3	0	+	0	▲	0
4	Nombre 4	0	+	0	▲	0
5	Nombre 5	0	+	0	▲	0
6	Nombre 6	0	+	0	▲	0
7	Nombre 7	0	+	0	▲	0
8	Nombre 8	0	+	0	▲	0
9	Nombre 9	0	+	0	▲	0
10	Nombre 10	0	+	0	▲	0
11	Nombre 11	0	+	0	▲	0
12	Nombre 12	0	+	0	▲	0
13	Nombre 13	0	+	0	▲	0
14	Nombre 14	0	+	0	▲	0
15	Nombre 15	0	+	0	▲	0

En la sala de alquimistas se selecciona, normalmente por sorteo, al aspirante que pasará al laboratorio. 

Cada alquimista dispone de un marcador en el que se indica: nombre, rango, tiradas, oro, poción, conocimiento, gema de ascenso, X2.





En el laboratorio los aspirantes deberán intentar convertir sus tiradas mágicas en elementos alquímicos para conseguir los ascensos. Cada tirada dará como premio la casilla del tablero que le corresponda.

Además con los elementos podrán comprar: cartas (que esconden premios), gemas de ascenso, tiradas mágicas y X2 (multiplican el valor del premio de las casillas del tablero).



ALQUIMISTAS 1

11

0



Nombre 11

			
0	0	0	0

				
				
X2				
				

	2	2	2
	2	0	0
X2	0	2	0
	0	0	2
	1	1	1
			
			
			
Max	6	6	6

4 	5 	6 	7 	8 	9 	10 
11 	12 	13 	14 	15 	16 	17 
18 	19 	20 	21 	22 	23 	24 



En la sala de grados se muestra la clasificación de los participantes y cuando finaliza la partida se proclama al vencedor.

En esta sala también se decide cuando finaliza cada ronda o el juego completo.





Título de la partida

Jugadores con tiradas: 0

Tiradas pendientes: 0

Fecha: 11/04/2022

Ronda: 1 Rondas máximas: 25

Terminar ronda

Terminar partida

Confirmar



Clasificación

1 Nombre 4



4

2 Nombre 1



0

3 Nombre 2



0

4 Nombre 3



0

5 Nombre 5



0

6 Nombre 6



0

7 Nombre 7



0

8 Nombre 8



0

9 Nombre 9



0

10 Nombre 10



0



4

4

Nombre 4

0	0	0	0

Nombre 4

Título de la partida



Clasificación

1	Nombre 4		4
2	Nombre 1		0
3	Nombre 2		0
4	Nombre 3		0
5	Nombre 5		0
6	Nombre 6		0
7	Nombre 7		0
8	Nombre 8		0
9	Nombre 9		0
10	Nombre 10		0

En caso de que al finalizar la partida dos o más jugadores tengan el mismo rango, se pasará a la sala de duelos.

Aquí cada aspirante deberá tirar los dados por última vez. El que saque el mayor valor en su tirada será proclamado vencedor.



ALQUIMISTAS 1



Alquimistas



Nombre 1 0

Nombre 2 0

Nombre 3 0

Nombre 4 0

Nombre 5 0

Nombre 6 0

Nombre 7 0

Nombre 8 0

Nombre 9 0

Nombre 10 0



30



Seleccionar jugador





La sala secreta sólo puede ser utilizada por el amo del calabozo y desde ella se dirige la Escuela de Alquimia.





Bienvenidos y buena suerte



Escuela de Alquimia
Alquimistas 1

