

Guía Rápida de Joyería

www.GenteLaPrision.es

Los objetos que necesitamos para poder usar esta habilidad son los siguientes:

- 1- Las Joyas
- 2- Los Fragmentos
- 3- El Mechero Bunsen
- 4- La objeto que queramos modificar (Arma o Protección)
- 5- Ejemplo de cómo usar la Joyería

1) Las Joyas

Lo primero que debemos hacer para conseguir las joyas, es conseguir ROCAS DEL YACIMIENTO. Posteriormente las podremos cambiar por joyas. Podemos hacerlo en distintos lugares, aquí os pongo donde tenemos que ir para hacer nuestro cambio y conseguir las joyas.

- 1- Le damos la roca del yacimiento al JOYERO está sentado en el suelo en (3E Azotea "Sala de Aljibes Sur"). Él nos dará FRAGMENTOS CRISTALIZADOS (1 Verde o 1 Rojo).
- 2- Le entregamos los FRAGMENTOS CRISTALIZADOS al JOYERO, este está en 3S Enfermería (Sala de Rehabilitación Sur). El Fragmento Rojo nos genera 2 joyas desconocidas. Nos puede dar:

(Zafiro, Azurita, Camafeo, Topacio, Esmeralda, Rubí, Ámbar)

El Fragmento Verde nos generará solo 1 joya desconocida. Nos puede dar:
(Zafiro, Azurita, Camafeo, Topacio, Esmeralda, Rubí, Ámbar)

- 3- Le entregamos la JOYA DESCONOCIDA al JOYERO este lo encontramos en Cine Sur (3W).

La joya desconocida que le tenemos que entregar, se la tenemos que entregar junto un dinero que él nos pide.

A continuación, os dejo el dinero que le tenéis que entregar junto a cada joya.

Zafiro = 64000\$
Esmeralda = 9500\$
Topacio = 41000\$
Ámbar = 36000\$
Camafeo = 22500\$
Azurita = 17000\$
Rubí = 12500\$

Cada vez que le entregamos 1 joya nos dará una JOYA CONOCIDA de cada Joya hay 3 tipos
Ejemplo: Si le entregamos 1 Azurita desconocida y 17000 \$ nos podrá entregar 1 Azurita (Reconstruida, Vidriosa, Orbicular) según la suerte que tengamos.

Cada Joya nos sirve para modificar un atributo distinto. A continuación, podéis ver un esquema para que sepáis para que es cada Joya.

Zafiro = Ira, Absorción de bombas, Doble turno, Anti-Bombas
Esmeralda = Destreza, Fuerza, Bonus contra armas (El bonus solo en protecciones)
Topacio = Golpe Rejuvenecedor, Barrido, Aturdir
Ámbar = P.A, Furia Sanguinaria, Corte Profundo
Camafeo = Agilidad, Daño, Golpe a Traición
Azurita = Habilidades de armas (Distancia, Contundentes, Marciales)
Rubí = Tiro Certero, Ráfaga, Herida Sangrante

2) Los Fragmentos

Los FRAGMENTOS los podemos conseguir en el Yacimiento Minero. Hay 5 tipos de fragmentos y con cada fragmento podremos modificar una prenda u otra dependiendo del número de atributos que tenga esa prenda o arma. A continuación, lo vemos:

- Prenda con **1 Atributo** (Fragmento Rodio)
- Prenda con **2 Atributos** (Fragmento Paladio)
- Prenda con **3 Atributos** (Fragmento Iridio)
- Prenda con **4 Atributos** (Fragmento Rutenio)
- Prenda con **5 Atributos** (Fragmento Osmio)

Los Atributos que tiene nuestra arma o nuestra prenda a modificar lo miramos de esta forma:

Ejemplo:

- Anillo de la resistencia
- (-100%) Contra Aturdir
- (-4%) Daño de Bombas
- (+25) Artes Marciales
- (+50) Contraataque
- (+16) Armas Contundentes

Eso son 5 Atributos en este caso tendríamos que escoger OSMIO.

3) Mechero bunsen

El Mechero Bunsen solo nos lo da COMANDANTE ESPERANZA la cual podemos encontrar en (Boque sur o Bosque Norte) y SOLO la podemos matar con 1 LEÑO Este se puede conseguir en una misión (Novato Prisionero, podemos encontrarlo en Bosque Sur o Norte)

4) Prenda

Aquí elegiremos el objeto a modificar. Para nuestro ejemplo usaremos el ANILLO DE LA RESISTENCIA.

5) Ejemplo

Bueno, empecemos:

1- Abre el Mechero Bunsen

2- Pon la prenda (En mi caso ANILLO DE LA RESISTENCIA)

3- Mira cuantos Atributos tiene:

- (- 100 %) Contra Aturdir
- (- 4 %) Daño de Bombas
- (+ 25) Artes Marciales
- (+ 50) Contraataque
- (+ 16) Armas Contundentes

En este caso, tiene 5 Atributos, así pues usaría OSMIO

4- Ahora mira que atributo quieres modificarle.

(En este caso queremos modificar Artes marciales así que usaremos AZURITA. Hay que usar 1 de cada, ya que existen 3 de cada tipo "Reconstruida, Vidriosa, Orbicular")

5- Le damos al botón "Combinar" y si nos sale bien se modifica la prenda.

Anillo de la resistencia (Modificado)

- (- 100 %) Contra Aturdir
- (- 4 %) Daño de Bombas
- (+ 31) Artes Marciales
- (+ 50) Contraataque
- (+ 20) Armas Contundentes

Nos a subido 4 puntos de Armas Contundentes y 6 de Artes Marciales :-)