

GENERAL

INTERPRETACION

Los personajes tienen que ir correspondientemente disfrazados. Dispondrán de información e imágenes en la página web a las que remitimos como referencias. También incluiremos enlaces e incluso ofertas para adquirir dichos disfraces/atrezzo si los personajes no desean confeccionárselos.

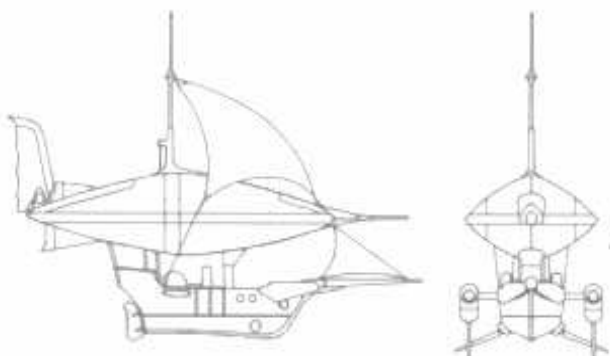
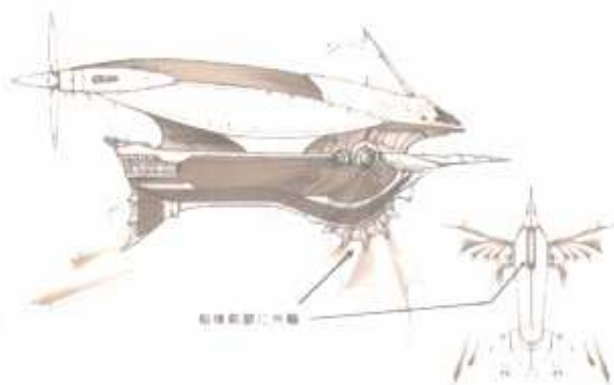
De la misma manera los jugadores deberán interpretar el personaje que les ha sido entregado. Para ello dispondrán de una ficha con la descripción y el trasfondo de su personaje. A parte en la web tendrán grandes cantidades de información para enriquecer esta interpretación.

ESTADOS DE JUEGO

No existe fuera de juego excepto por lesión del jugador. Si este sale de juego solo podrá incorporarse mediante un master. Los pñj's indicaran estar fuera de juego con el puño alzado.

CICLOS

Los ciclos son fracciones de tiempo en los que se divide la partida (habitualmente las horas de comer marcaran los cambios de ciclo) aunque en la información del evento vendrá incluida la tabla de ciclos de esa partida en particular.



COMBATE

Cada personaje tiene 5 PUNTOS DE VIDA (HP).

HERIDAS

Se realizara una herida (un punto de daño) si el arma queda bloqueada por el cuerpo. Si el arma roza el cuerpo y sigue su trayectoria se considerara un rasguño y no producirá daño.

Cuando un personaje reciba una herida o rasguño deberá representarlo. No es necesario que cojeen en combate pero si se encuentran a pocos puntos de vida que muestren sobreesfuerzo.

A modo orientativo agarrarse una extremidad o cojear levemente a 3-4 puntos de vida y escenificar estar agotado necesitar puntos de apoyo con frecuencia a 2 puntos de vida.

Si un personaje recibe dos impactos seguidos en el torso cae derribado.

INCONSCIENCIA Y ESTADO DE GRACIA

A 1 HP el PJ cae al suelo gravemente herido, arrastrándose, no pudiendo hablar bien, etc..

A 0 HP el PJ quedará inconsciente y perecerá en 300 segundos (5 minutos)

Si se estabiliza un PJ de 0 a 1 HP no representara estar gravemente herido si no muy debil.

REMATAR

Si un PJ esta inconsciente o inmovilizado se le puede cercenar una extremidad escenificándolo durante 15 segundos. (Solo armas de filo)

Un personaje a 0 puntos de vida puede ser rematado si se escenifica durante 15 segundos el acto de rematarlo.

MUERTE

Al matar a otro PJ, el jugador debe avisar un master. El PJ muerto debe permanecer en lugar hasta que un master venga a buscarlo.

USO DE LAS ARMAS

Cualquier personaje puede utilizar un arma según las siguientes normas:

- **Veterano:** El personaje puede utilizar cualquier tipo de arma realizando daño a cada impacto y recibiendo bonificadores por habilidad y externos.
- **Combatiente:** Puede escoger una arma y realizar daño con ella a cada impacto obteniendo bonificadores por habilidad (si no se indica lo contrario se considerará espada). Con el resto de armas solo realizará daño cada 2 impactos.
- **No Combatiente:** Realiza daño cada 3 impactos, no pueden esgrimir 1 arma en cada mano. En algunos casos puede tener una arma de atrezzo con la que realizar daño cada impacto o cada 2. (*Paella para un cocinero por ejemplo*) Estos personajes tampoco pueden esgrimir armas pesadas (mandobles, martillos de guerra o similares... usemos la lógica) si no poseen la habilidad desarrollo físico o una virtud similar.
- Todos los personajes pueden esgrimir de manera normal dagas o armas atrezzadas según su profesión. (*Consultar con master*)
- Todas las armas realizan un punto de daño por impacto.
- Esta cantidad puede ser aumentada hasta un máx de 3 (Cantidad llamada daño critico)
- El daño realizado se debe decir en voz alta seguido de los efectos (1 dormir, 3 fuego)
- Solo se puede superar el critico mediante armas excepcionales.

- Las armas arrojadas y de proyectiles solo realizan más daño si el efecto aplicado (habilidad, poción o hechizo) especifica explícitamente que sirve para estas armas.
- Las armas de proyectiles tienen el efecto penetrante (ignora armadura) SIEMPRE.

EFFECTOS

- **Derribado:** El jugador debe caer al suelo (Aunque sea un instante, su torso debe tocar el suelo)
- **Inconsciente/noqueado:** El personaje pierde la consciencia. Puede ser despertado mediante estímulos externos muy bruscos (unas bofetadas, agua en el rostro o similar). Una persona noqueada no se despertará con solo ser arrastrado, pero si que lo hará al recibir daño.
- **Penetrante:** Un arma penetrante ignora armadura (a excepción de las corazas de metal) y realiza daño directo a la vida (HP).
- **Directo:** Un arma penetrante ignora armadura y realiza daño directo a la vida (HP).
- **Ardiendo:** Un personaje ardiendo deberá moverse erráticamente tapándose los ojos con un brazo. Si toca un jugador mientras se mueve ese jugador también pasará a estar ardiendo. Un personaje que lleve 60 segundos ardiendo empezará a perder 1 punto de vida cada 10 segundos hasta caer en estado de gracia. En ese momento se considerará que está siendo rematado. Para apagar alguien ardiendo, debe introducirse dentro del agua o se le debe cubrir de manera completa (>80% del cuerpo) con una tela o similar.

ELEMENTOS

- Tierra:** El jugador que reciba un impacto elemental de fuego deberá escenificar intenso dolor en esa extremidad durante 10 segundos.
- Fuego:** El jugador que reciba un impacto elemental de fuego en la misma extremidad y no lleve ningún tipo de armadura en ella (o solo lleve ropa), empezará a arder.
- Viento:** El jugador impactado por un impacto elemental de viento debe retroceder 5 pasos.
- Agua:** El jugador que reciba un impacto elemental de agua deberá dejar caer el arma que lleve en esa extremidad (Solo armas). Si es una pierna deberá interpretar que resbala.
- Luna:** El jugador que reciba un impacto elemental de luna será incapaz de usar habilidades claseas de tipo no-mágico durante 60 segundos.
- Luz:** El jugador que reciba un impacto elemental de luz quedará cegado 30 segundos.
- Oscuridad:** El jugador que reciba un impacto elemental de oscuridad quedará cegado 30 segundos.
- Naturaleza:** El jugador que reciba un impacto elemental de Naturaleza será incapaz de usar habilidades claseas de tipo mágico durante 60 segundos.

ESCUDOS

- **Veterano:** El personaje puede utilizar cualquier tipo de escudo.
- **Combatiente:** El personaje podrá utilizar cualquier tipo de escudo pero no podrá esgrimir ninguna arma si lleva un escudo de torre, o de más de 80cm de diámetro.
- **No Combatiente:** El personaje solo podrá esconderse detrás del escudo agarrándolo con las dos manos y cubriéndose únicamente el torso sin mover el escudo.
- Junto con un escudo no se podrán esgrimir armas a dos manos, armas dobles o armas de asta a menos que una habilidad o hechizo indique lo contrario.

ARMADURAS

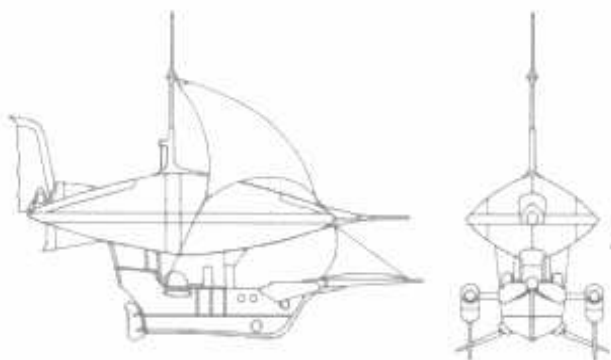
Hay 3 tipos de armadura:

- **Cuero o gambesón pesado** (Aproximadamente 1 pto, la pueden llevar todos los tipos de personaje)

- Cota de malla (Aproximadamente 2 ptos, la pueden llevar combatientes, veteranos o personajes con la habilidad armaduras pesadas)
- Coraza (Aproximadamente 2 ptos, solo la pueden llevar veteranos o personajes con la habilidad armaduras pesadas)
- Los cascos dan:
 - o Inmune al degüello (Collarin)
 - o Inmunes a los golpes con efecto inconsciente. (>50% de la cabeza)
 - o Inmune al degüello y efecto inconsciente (>80% de la cabeza)
- Las armaduras otorgan puntos según material, manufactura o realismo.
- Son apilables, pudiendo sumarse los puntos de 2 de los 3 tipos de armadura (cuero+cota o cota+coraza).
- En zonas no cubiertas por armadura el impacto daña la vida directamente. (Si son apiladas, los complementos que cubren las extremidades deben ser de metal, FV o equivalentes) Se considera cubierto si en la extremidad queda menos de un 15% sin cubrir.
- Las armaduras recuperan sus puntos, menos uno al siguiente combate en el caso de haber sido superadas.
- Los personajes que no sean veteranos necesitan la habilidad Armadura pesada para poder usar corazas y los que sean no-combatientes también la necesitan para llevar cota de malla.

COMBATE CUERPO A CUERPO

- Se realiza tocando con dos dedos (sin necesidad de que estén completamente extendidos, tampoco queremos sacar el ojo a nadie) el cuerpo del adversario diciendo en voz alta "puñetazo" en cada impacto. Cuando se realice daño se dirá "puñetazo uno"
- La otra mano pegada en la espalda.
- Un toque en cabeza o nuca dejara inconsciente al adversario
- En el resto de zonas se contara un punto de daño cada 2 impactos.
- Si un personaje lleva coraza no sufrirá puntos de daño en las partes cubiertas por la coraza.
- Si un personaje lleva casco de metal necesitara dos toques en la cabeza para dejarlo inconsciente.
- Los jugadores deben escenificar la escena sobretodo cuando reciban un puñetazo.



ECONOMIA

DINERO Y GEMAS

El sistema monetario es decimal excepto las AP (Aunque fluctúan como las joyas ≈ 100 GP)

- AP: Moneda de Adamantio (piedras blancas)
- GP: Moneda de Oro (piedras rojas)
- SP: Moneda de Plata (piedras azules / Monedas grandes)
- CP: Moneda de Cobre (piedras verdes / Monedas pequeñas)
- Joyas / Piedras preciosas: Valor variable

ROBOS

Tanto a personajes/cadáveres se puede robar todo a excepción de los elementos de la ficha. No obstante si se roba atrezzo del jugador (armas o similar) se deberá entregar a la organización para evitar su uso ilícito.

SISTEMAS DE RECURSOS

Según la partida se indicará el tipo de sistema utilizado de entre los siguientes:

Sistema económico de recursos

En partida se encontrarán representaciones físicas de los siguientes recursos:

- o Mineral (1,5): Algunos minerales llevarán una anotación indicando tratarse de piedras preciosas.
 - o Madera (1,5): Todos los jugadores que tengan un hacha pueden coger madera, pero la madera no procesada contará la mitad.
 - o Caza: Los cazadores pueden obtener (a los 10 segundos de su muerte) los siguientes recursos de algunas criaturas PNJ:
 - Carne (Variable): Si no es procesada se pudre pasado un ciclo.
 - Piel (1): Si no es procesada se pudre pasado un ciclo.
 - o Pescado (1): Si no es procesado se pudre pasado un ciclo.
 - o Trigo (1): Si no es procesado se pudre pasado un ciclo.
 - o Hierbas (-): Si no son procesados se pudren pasado un ciclo.
- A excepción de las hierbas que son negligibles, todos estos recursos tienen indicado el peso entre paréntesis. Solo se podrán cargar tantas unidades como puntos de vida se tengan en ese momento.
 - Estos recursos tendrán que ser procesados por los PNJ's designados para ello (Se les añadirá una brida de color/marcador) para ser usados.
 - Los recursos podridos deberán ser entregados a los masters.
 - En el caso de la caza, los personajes que no sean cazadores podrán obtener otros recursos en alguna ocasión puntual.
 - Aunque los recursos los puede cargar cualquier personaje, debe recogerlos un recolector.

Sistema urbano de recursos

- Solicitud de recursos: Los personajes con habilidades de recolección pueden solicitar al master una determinada cantidad de recursos. Según criterio de los masters estos recursos llegarán (en la medida de lo razonable de la petición) por un punto de la partida determinado tras un periodo de tiempo desde la solicitud. (Habitualmente entre medio y un ciclo). Los personajes con recursos presentes en esa región según el juego político también podrán solicitar esos recursos.
- Los recursos obtenidos según este sistema estarán directamente procesados.

Recursos en juego político

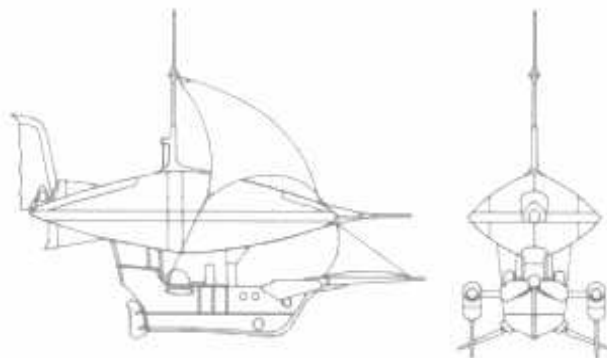
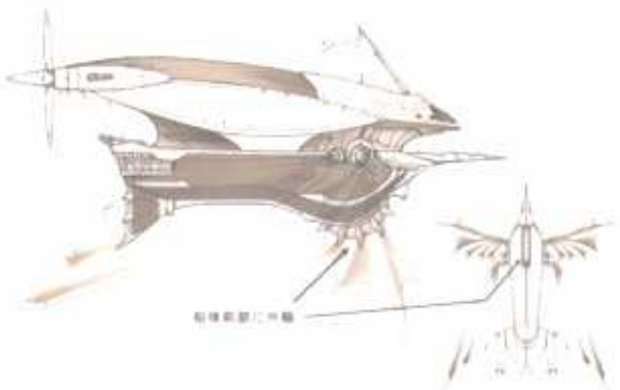
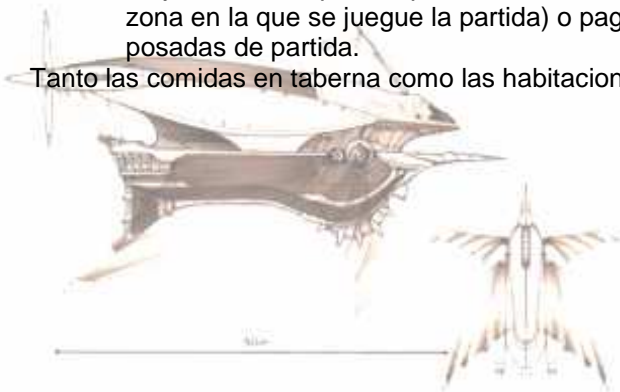
Un PJ obtendrá en su reserva de juego político 10 veces los recursos conseguidos en partida (si puede almacenarlos) y si los gasta según el sistema urbano obtendrá 1 UD por cada 20.

SUPERVIVENCIA

Según la ambientación y el lugar dónde acontezca la partida, los PJ's tendrán unas necesidades para sobrevivir a la noche (Comida, alojamiento), estas se podrán conseguir de las siguientes maneras:

- Comida: Por cada unidad necesaria de comida se podrá entregar un recurso procesado o se podrá pagar una comida en una taberna/posada.
- Alojamiento: Se podrán presentar todos los recursos necesarios (variables según la zona en la que se juegue la partida) o pagar una cama o habitación en alguna de las posadas de partida.

← Tanto las comidas en taberna como las habitaciones de posada serán comprobadas por listas.



CREACIÓN DE PERSONAJES

TIPOS DE PERSONAJE

Existen 3 tipos de personaje en Arcaron que determinaran sus habilidades y orientaciones combativas o intelectuales: Veterano, Combatiente, no-combatiente.

LISTADO DE HABILIDADES

VETERANO

Armas Cortas*

1 Nadador experto

1 Especialidad de Arma (1 arma)**

1 Habilidad de arma (1 arma)**

2 Golpe Poderoso

2 Noquear

2 Degollar

3 Desarrollo físico

3 Veterano en combate armas.

3 Armadura pesada***

Permite el uso de armas de 35cm o menos

Permite duplicar los tiempos de nado y nadar con cota de malla y armadura de platas

Permite el uso de esa arma y si ya se puede usar se obtiene un +1 al daño del arma especificada

Se puede utilizar la característica intrínseca del arma

Realiza +1 punto de daño al primer ataque

Si el jugador toca con el pomo del arma a la cabeza del oponente por sorpresa, lo dejara inconsciente 10 minutos o hasta que sea despertado.

Si el jugador toca con una daga (o arma habilitada para ello) el cuello del oponente, este caerá inmediatamente en estado crítico.

El personaje recibe un punto de vida extra.

El personaje realiza +1 punto de daño con todas las

El personaje puede llevar armaduras pesadas

COMBATIENTE

1 Minero

1 Leñador

1 Campesino / Pescador

2 Cazador

2 Forrajear

2 Joyero

3 Curtidor

3 Herrero

3 Carpintero

Permite procesar piedra

Permite procesar madera

Permite pescar y recoger cultivos.

Permite procesar la caza.

Permite procesar hierbas.

Permite procesar piedras preciosas

Permite trabajar y reparar cuero

Permite trabajar y reparar metal

Permite trabajar y reparar madera

NO COMBATIENTE

1 Escapismo

1 Cerrajería

1 Tasar

2 Primeros auxilios****

2 Herboristería

2 Curar****

Permite escapar a una atadura, cadena o similar.

El personaje tendrá algunas herramientas para desarmar cerrojos físicos de partida.

El personaje tendrá acceso a las tablas de tasación.

Observando una serie de características de los objetos podrá establecer una datación y tasación aproximada.

Si un personaje se encuentra a 1 o menos puntos de vida, el jugador podrá aplicarle una venda y sangre artificial para sanarle un punto.

El personaje podrá utilizar hierbas con diferentes fines.

El personaje podrá realizar curas mas elaboradas.

Utilizando vendas, sangre artificial y maquillaje podrá sanar hasta 3 puntos de vida.

3 Alquimista

El personaje podrá combinar diversos elementos para obtener nuevos compuestos o preparados.

3 Constructor

El personaje podrá realizar o reparar grandes construcciones dirigiendo a carpinteros y herreros.

3 Cirugía**** El personaje podrá realizar grandes curas utilizando vendas, cicatrices, maquillaje u otros elementos, para sanar a uno o mas pacientes de 2 hasta 5 puntos de vida

Al crear un personaje se disponen de 7 puntos que pueden ser gastados de la siguiente manera:

- Veterano: A coste normal las de veterano, a coste +1 las de combatiente y a coste +2 las de no combatiente.
- Combatiente: A coste normal las de combatiente y a coste +1 las de veterano/no combatiente y +2 las del grupo restante
- No combatiente: 3 de no combatiente, 2 de combatiente y 1 de veterano

- Si el personaje pertenece a alguna facción dispondrá de 4 o 5 puntos y algunas habilidades pre-seleccionadas obligatoriamente.

- Según esta clasificación las habilidades se dividirían en 1r grupo, 2ndo grupo y tercer grupo.

* Todos los personajes puede esgrimir armas cortas, aunque se vean sujetos a las reglas habituales de daño.

** Estas habilidades solo se pueden coger una vez, para un tipo de arma.

*** Esta habilidad sirve para los personajes combatientes o no combatientes. Los veteranos no la requieren para llevar ese tipo de armaduras.

**** Un jugador podrá llevar como máximo una venda visible en cada brazo. Aunque se retiren las vendas es conveniente dejar las marcas de las heridas hasta pasado por lo menos otro ciclo entero. Por otro lado el maquillaje será provisto por la organización, aunque los jugadores son libres de sugerir nuevas maneras de curar.

REGLAS DEL TRASFONDO

Un personaje puede (y solo **puede**) obtener alguna habilidad gratuita si al enviar su trasfondo la justifica de manera especialmente elaborada.

APRENDIZAJE DE HABILIDADES

Un jugador puede aprender una habilidad de manera completamente gratuita si encuentra un maestro que se la enseñe. Esto deberá ser comunicado a los masters durante la primera hora del ciclo. Los puntos a tener en cuenta son los siguientes:

- Tanto el aprendiz como el maestro que le enseña no verán afectadas sus capacidades durante la partida de ninguna manera mientras se esté realizando la enseñanza. Lo único que sucederá es que el aprendiz no podrá estar aprendiendo ninguna otra habilidad de otro maestro, ni podrá estar enseñando a su vez.
- Las habilidades se pueden aprender de manera temporal o permanente. Una habilidad se aprende de manera temporal invirtiendo 1 ciclo si es del mismo tipo que del personaje, 2 si pertenece a su tipo secundario y 3 si pertenece al terciario. Para aprenderlas de manera permanente se deberán invertir tantos ciclos como el resultado de multiplicar el coste de la habilidad por 1 si es del mismo tipo que el personaje, 2 si es de tipo secundario y 3 si es de tipo terciario, siendo el mínimo 2 ciclos de aprendizaje.
- Durante los ciclos de aprendizaje, el maestro debe usar al menos una vez esa habilidad y tiene que estar dando reseñas o entrenando a su discípulo. Los masters tienen la potestad de anular el aprendizaje si ven que maestro y discípulo no se han

relacionado durante el ciclo o no se ha representando la enseñanza debidamente. Se recomienda la inversión de unos 30/60 minutos por ciclo representando el entrenamiento en esa habilidad.

- Por otro lado los masters tendrán potestad para asignar alguna habilidad o característica al personaje según su evolución, aunque esto será largamente discutido entre los masters y el jugador deberá haber realizado meritos en partida al respeto.

ESCALA SOCIAL

Por otro lado existe el siguiente escalafón social que marcara el poder político del personaje las clases sociales son las siguientes

- Recluta / Aprendiz
 - o Sin maestrías de habilidad.
 - o Control de unidades relacionadas en turno político
- Grado militar / Oficial
 - o Con 1 maestría de hab. en grupo principal
 - o Control de unidades en turno político y de un edificio relacionado.
- Líder militar / Maestro de oficio
 - o Con 2 maestrías de hab. en grupo principal o 1 en secundario. (Convertibles)
 - o Control de unidades y edificios en 1 región
- Comandante / Maestre de cofradía
 - o Con 3 maestrías de hab. en grupo principal, 2 en secundario o 1 en terciario. (Convertibles)
 - o Control de unidades y edificios en mas de una región
- Líder político
 - o Con 4 maestrías de hab. en grupo principal, 3 en secundario o 2 en terciario. (Convertibles)

Control de unidades y edificios no asignados de un reino/provincia política.

VIRTUDES Y DEFECTOS

Al crear el personaje se pueden escoger hasta 2 defectos y/o dos virtudes. Esta lista es meramente orientativa, el equipo de masters esta abierto a sugerencias pero en cualquier caso, toda virtud o defecto debe ser justificado mediante un trasfondo enviado por el jugador y aprobado por los masters.

Pequeñas virtudes (Cuestan 3 ptos.)

Inmune a los venenos

Veloz

Combate explosivo (*Permitirá luchar esgrimiendo armas a 2 manos con una mientras se represente agotamiento tras el combate.*)

Grandes virtudes (Cuestan 5 puntos)

Inmune a la magia

Curación rápida

Insensible al dolor

Psicológicamente fuerte

Forzudo (*Obtiene un punto más de vida y permite luchar con comodidad esgrimiendo armas a 2 manos con una*)

Defectos leves (Otorgan 2 ptos.)

Débil

Psicológicamente débil

Adicto

Tuerto

Mala salud

Desfigurado
Tartamudo
Fobia

Graves defectos (Otorgan 4 ptos.)

Adicto (*sujeta a criterio de los masters y solo ante justificación del jugador mediante trasfondo*)

Ciego

Deforme (*exigirá la pérdida de movilidad en una extremidad y prótesis adecuada*)

Mudo

Fobia

Cuando se decida escoger una virtud o un defecto para un personaje recomendamos que tengáis pensado algún tipo de trasfondo que lo justifique. Coged las virtudes y defectos para enriquecer vuestro personaje no para conseguir simplemente más puntos.

NADAR

- En zonas representadas como mar/río se representa el nadar caminando colocando un pie delante del otro sin dejar que estén en contacto.



- Los personajes pueden nadar libremente hasta 600 segundos (10 minutos)
- Los personajes con armadura de cuero pueden nadar libremente hasta 300 segundos (5 minutos)
- Los personajes con armadura de placas o cota de mallas pueden nadar libremente hasta 100 segundos (1 minuto y medio)
- Los personajes con armadura de placas y cota de mallas tarda 30 segundos en pasar directamente al estado de ahogándose.

Ahogándose: Cuando un jugador se está ahogando perderá un punto de vida cada 20 segundos. Si llega a 0, se considerará que esta siendo rematado. (Si con 0 puntos de vida, permanece 15 segundos mas en el agua sin que nadie le salve, morirá.

SISTEMA DE CURACIÓN

Los personajes con habilidades de curación como cura o cirugía recibirán una serie de cartas agrupadas por 5 distintas por cada cantidad de puntos de vida que deseen sanar. (Un curandero recibirá de 1 a 3=3HPx5=15 cartas y un cirujano de 2 a 5=4HPx5=20 cartas). Cuando deseen realizar una sanación, mostrarán las 5 cartas de esa serie de puntos de vida al paciente que escogerá una al azar.

El sanador entonces deberá seguir los pasos de esa carta para realizar la sanación teniendo que atenderse a las contraindicaciones si debe saltarse algunos de los pasos. De cada 5 cartas de una serie hay una con menos requisitos de lo normal y otra con más, añadiendo un poco de incertidumbre al tema.

Localizar herida: A modo interpretativo, el sanador observara el paciente y este le indicara el lugar de su último impacto recibido o similar.

Transfusión: Se cogerá la medida indicada del vaso y se aplicara en la venda para que parezca manchada de sangre. El resto se tirara.

Aplicar venda: En la zona de la herida se rodeara al menos 2 veces de forma completa la extremidad o torso según se indique.

Desinfectar: En la zona de la herida se limpiara con esa cantidad de alcohol

Presionar: Se trata de utilizar un trozo de tela como pañuelo y presionar contra la herida durante una cantidad de tiempo.

Enfriar/limpiar: Simplemente verter el agua encima de la herida

Impedir que se mueva: Se necesitan 3 personas para aguantar un hombre al que se esta operando y una que le aguante un palo o cuero en la boca para impedir que se rompa los dientes / se muerda

Preparar+realizar incisión: Se desinfecta el bisturi mediante 2 vasos de alcohol o se utiliza una arma de filo corta calentada al rojo vivo durante 60 segundos. En este último caso hay que Impedir que se mueva.

Anestesiar: Se le darán 2 vasos de anestésico al paciente y se realizara una cuenta atrás a 10 quedando el paciente dormido a 6-7 aprox. Se puede sustituir sin penalizadores por +Impedir que se mueva durante el resto de la operación asumiendo un punto de vida menos de curación.

Despertar: Una vez finalizada toda la operación se despertará al paciente y se le dirá de mover las extremidades, contar dedos, se comprobará su estado vaya.

Coser herida: Previamente a la aplicación de una cicatriz, se deberá coser con hilo como si fuera para cerrarla. (Pueden ser grandes o pequeñas según la cicatriz a coger) Cuando se cose doble, se debe hacer una costura cruzada (XXXXXXX) y no simplemente grapada (///// //)

+: Las acciones marcadas con un + deberán ser efectuadas por otra persona simultáneamente a la anterior. Si es un miembro sin la habilidad de primeros auxilios, curar o cirugía tardara el doble.

Realizar contusión: Se deberá realizar una contusión con maquillaje

Cerrar cicatriz: Se deberá colocar una cicatriz. (Pueden ser grandes o pequeñas según la cicatriz a coger)

Tras el uso de anestésico el jugador siempre quedará 5 minutos aturdido.

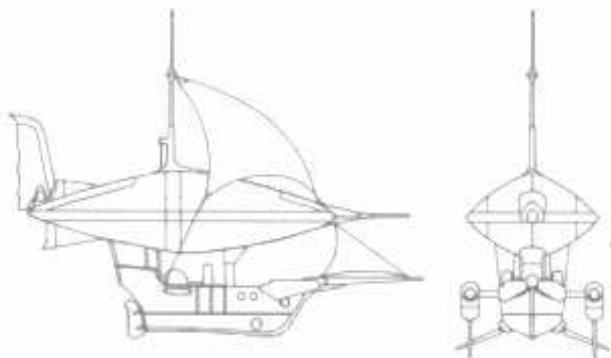
Las cicatrices permanecen hasta caer o hasta pasados 3 ciclos

Si faltan todos los pasos se considerará fallida la cura y se leerá el paso anterior

SISTEMA DE ALQUIMIA

Los personajes con la habilidad de alquimia poseerán un listado dividido en tres partes. Una serie de pociones de las que conocerán los ingredientes necesarios y una serie de ingredientes de los que conocerán la función

Si los alquimistas desean probar alguna formula nueva deberán indicarle a un master o técnico que ingredientes mezclan y en que orden para saber el resultado. Recomendamos también que los jugadores lleven un pequeño mortero o algunos elementos de atrezzo para escenificar sus preparativos alquímicos.



MAGIA

HABILIDADES DE MAGIA

Aunque la magia bajo este nombre es poco más que una leyenda antigua o un concepto relacionado con los esquivos mysidianos, existen muchos acontecimientos difícilmente explicables por medios razonables. A ellos nos referiremos por magia. Las actuales habilidades consideradas magia son:

Mediación, geomancia y Oráculo (FABUL), Magia Gris, Blanca, Roja, Negra (MYSIDIA), Culto a Shier'pe (AISLANS) y druidismo (TOROIA).

CONCEPTOS

- Ritual (preparación): El PJ deberá hacer un ritual definido en el hechizo y este actuara automáticamente.
- Dibujo de glifo (preparación): Se deberá dibujar físicamente (o en el aire) un glifo concreto para activar el hechizo.
- Conjuro (preparación): Se deberá pronunciar de manera alta y clara un texto.
- Contacto (ejecución): El PJ deberá tocar a su objetivo.
- Distancia (ejecución): El PJ deberá utilizar un dispositivo de FX concreto proporcionado por la organización.

- Descanso (en segundos): Es el tiempo necesario entre hechizo y hechizo

USO

Aunque cada hechizo puede tener condiciones particulares habitualmente cada nivel de la habilidad otorgará una serie de límites de tipo piramidal a la ejecución del hechizo.

A nv 1

Ilimitados hechizos de contacto a nv1 (descanso de 300 segundos/5 minutos)

5 Hechizos por ciclo a distancia de nv 1 (descanso 100 segundos)

A nv6

Ilimitados hechizos de contacto a nv6 (descanso de 300 segundos/5 minutos)

Ilimitados hechizos de contacto a nv5 (descanso de 150 segundos)

Ilimitados hechizos de contacto a nv4 (descanso de 60 segundos/1 minutos)

Ilimitados hechizos de contacto a nv3 (descanso de 30 segundos)

Ilimitados hechizos de contacto a nv2 (descanso de 20 segundos)

Ilimitados hechizos de contacto a nv1 (descanso de 10 segundos)

5 Hechizos a distancia de nv 6 (descanso 100 segundos)

6 Hechizos a distancia de nv 5 (descanso 50 segundos)

7 Hechizos a distancia de nv 4 (descanso 25 segundos)

8 Hechizos a distancia de nv 3 (descanso 15 segundos)

9 Hechizos a distancia de nv 2 (descanso 10 segundos)

10 Hechizos a distancia de nv 1 (descanso 5 segundos)

- Todas las profesiones que puedan usar magia podrán disponer de habilidades como meditar o concentración que podrán reducir el periodo de descanso o restaurar los hechizos a distancia por ciclo.
- Los hechizos a distancia no incluyen el tiempo de recarga del dispositivo lanzador.

BATALLAS

INTRODUCCIÓN

En algunas partidas la situación del lugar dónde se realiza la partida implicará una gran presencia militar o puede que incluso se desarrolle en medio de un conflicto armado.

En estos casos, que serán especificados previamente en la información de la partida, se podrá usar el reglamento de batallas mediante el cual los jugadores podrán escoger cuando participar activamente como sus personajes o cuando como soldados presentes en la zona de batalla.

Estos soldados tendrán otras características técnicas algo menores y cada vez que entren en juego tendrán que rellenar una tarjeta de efectivo y pagar un coste determinado en puntos de ejército.

MOVIENDO TROPAS

Las tropas pueden moverse virtualmente, utilizando para ello los puntos de ejército disponible, de un territorio a otro.

Cuando un jugador mueve ha de indicar si desea mover y atacar, en caso de que la región sea enemiga, o mover y defender en caso de que la región sea propia, neutral o aliada.

El jugador indicara en su turno el movimiento que desean hacer sus tropas.

En caso de desear hacer un movimiento que cruce más de una región no controlada por el jugador, se deberá indicar también la ruta escogida. Si en algún lugar de esa ruta se encuentran unidades enemigas, el movimiento acabara y tendrá lugar un enfrentamiento.

Si un jugador efectúa un movimiento defensivo (mover y defender), recibirá un 30% de sus puntos de ejército movidos en ventajas estratégicas. En caso e que la región a la que ha movido, tenga presencia enemiga, el enemigo ganará un 30% de sus puntos en ventaja estratégica.

LOS PUNTOS DE EJÉRCITO

Una vez concluida la fase de movimiento de tropas, el jugador deberá agotar al menos un 75% de sus puntos en elaborar una lista de ejército, que se enviara por correo a los masters. Estas tarjetas estaran preimpresas en partida.

El resto de puntos (máximo un 25%) se podrá emplear durante la partida para crear refuerzos durante la partida.

Estos puntos de ejército se representaran en partida mediante gomets que deberán estar situados en uno o más lugares habilitados para ello, que se llaman campamentos base. Un campamento base debe ser un edificio habilitado como tal o por lo menos un cenadero y debe llevar el estandarte del ejército.

Es en estos campamentos base donde los jugadores podrán conseguir una tarjeta de efectivo militar para entrar en juego como tal.

COMO CREAR UNA UNIDAD

Cada uno de los bandos presentes en el enfrentamiento dispondrá de bases, una si esta en territorio enemigo, y dos si está en territorio propio.

Los jugadores tendrán en cada base las tarjetas pre-impresas correspondientes a sus puntos de ejército, y las tarjetas y gomets correspondientes a sus puntos de refuerzos. En caso de

tener más de una base, decidirán ellos mismos como dividir las tarjetas al inicio del enfrentamiento o partida. Pueden optar por centralizar todo en una sola base, en cuyo caso no habrá segunda base.

A cierta distancia de cada base habrá una zona de respawn que estará fuera de juego. Los jugadores que estén ahí no podrán participar en la batalla, hasta que vuelvan al juego. Cuando un jugador es eliminado, vuelve a la zona de respawn de su base, y ahí decide si volver en juego como jugador o esperar allí hasta que pueda entrar en juego como tropa. Para entrar en juego de nuevo como tropa, por norma general deberá hacerse en grupos de 3 o mas jugadores, incluyendo al menos un oficial o capitán entre ellos.


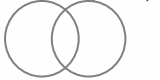
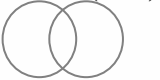


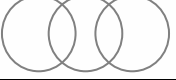
Cuando un jugador quiera entrar como unidad militar debe seguir el siguiente proceso.

CAPTURAR UNA BASE

Un capitán puede capturar una base enemiga. Para ello deberá situarse dentro de la base, y sostener en alto la bandera de la misma con ambas manos. No podrá moverse del sitio ni combatir de ninguna manera, y deberá contar en voz alta 60 segundos, pudiendo ser sancionado y eliminado por un master si lo hace demasiado rápido. Si un oficial captura una base enemiga, el enfrentamiento se detiene, y el enemigo perderá un 10% de los efectivos que hubiera en dicha base.

RELLENANDO LA TARJETA DE EFECTIVO

En cada campamento base se encontraran gran cantidad de tarjetas de efectivo que deberán ser cumplimentadas para ser efectivas. A modo orientativo una tarjeta podría ser algo así:

RETRIBUIDOR		
SOLDADO (1HP) 	OFICIAL (2HP) 	CAPITAN (3HP) 
ARMADURA 1 	ARMADURA 2 	ARMADURA 3 
HABILIDAD INTRINSECA Retribución: ignoran miedo o terror ante enemigos de Damcyan y Toroia.		HABILIDAD ESPECIAL Rompeescudos: una vez por existencia pueden hacer un impacto rompescudos si usan un hacha.

MURIENDO

Cuando los efectivos pierden todos sus puntos de vida mueren automáticamente sin disponer de periodo de gracia. Deberá entregar la tarjeta de efectivo al enemigo y volver al campamento base con la mano alzada y el pañuelo en ella.

SE IMPEDIRÁ PARTICIPAR EN EL SISTEMA DE BATALLA A TODO AQUEL QUE SEA VEA UTILIZANDO UNA TARJETA DE UN EFECTIVO QUE YA HA FALLECIDO.

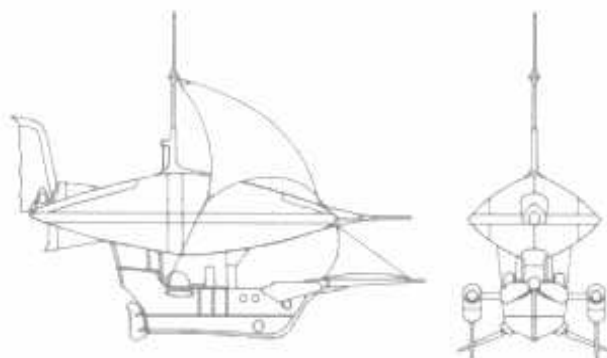
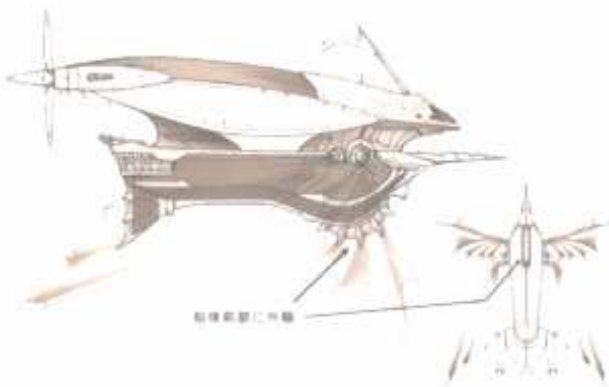
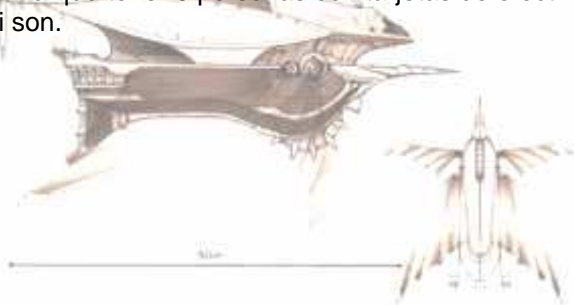
No fastidiemos, hay un porrón de unidades como para tener que hacer trampas con eso. Para evitarlo no obstante, recomendamos rematar a los enemigos y quedarse las tarjetas de efectivo.

A TENER EN CUENTA

La creación de unidades parece muy rápida y sencilla. Y realmente lo es. Pero si los altos cargos militares no controlan los jugadores y los efectivos que se crean, se pueden encontrar con pocos puntos de ejército muy rápidamente.

Aunque se puedan conseguir en ocasiones puntos de ejército mediante misiones o similares, es muy importante saber administrarlos. Lo mejor es que los propios personajes militares sean quienes gestionen las estrategias con las unidades.

Después de todo es mucho mas efectivo enviar por ejemplo un escuadrón de 5 efectivos bien protegidos con armadura pesada para distraer al enemigo mientras que 3 acechadores de armadura ligera pero mucho daño se posicionan tras ellos para un ataque en pinza que tener 8 personas con tarjetas de efectivo completamente dispares, atacando sin ton ni son.



SEGURIDAD

ZONAS DE IMPACTO

- **¡¡ARROLLADO!!**: Arrollado es una regla al alcance de todos los jugadores que deseen evitar un enfrentamiento. En cualquier momento pueden gritar arrollado y caer a 0 puntos de vida. Esto se hace para evitar tener que dar los 5 golpecitos a gente que no desea entrar en combate pero por razones de escena se han visto involucradas en esta situación. Si un jugador grita arrollado se considerará que ya ha sido abatido a todos los efectos y no se le deberá impactar.
- El cuello, la cabeza, las partes íntimas y la mano/muñeca que empuña el arma son zonas no validas.
- Las armas arrojadas tienen la cabeza y las partes íntimas como zonas no validas.
- Las flechas/viotes tienen la cabeza y las partes íntimas como zonas no validas en tiro directo.
- En tiro parabólico, todas las zonas de impacto de flechas/viotes son válidas.
- Hay que contener los golpes usando la lógica. Con alguien con cota de malla y coraza es posible que tengamos que marcar más el golpe para que simplemente el oponente lo note para contárselo, pero contra una persona no combatiente con solo su vestido, poco más que el toque sería necesario. Recordemos que escenificar esta muy bien, pero golpear a alguien indefenso aunque sea con una espada de espuma puede ser muy violento.
- Están prohibidas las cargas, presas u otras demostraciones de contacto físico que puedan incurrir en la lesión de un jugador a menos que sean previamente acordadas. Es muy espectacular y no es tanto la carga que nos da miedo, pero una mala caída en terreno montañoso puede resultar **LETAL**. Los escudos podrán cargar SOLO contra otros personajes con escudos. **Nunca** se podrá cargar con escudo contra el cuerpo de una persona que no lo lleve.
- Todas las armas/armaduras deberán pasar un test de Armas OBLIGATORIAMENTE, las armas que **no lo pasen, serán retiradas** hasta finalizar el evento.
- Las armas cimbreantes están prohibidas a menos que los masters indiquen lo contrario..

Y sobretodo queremos hacer una pequeña reflexión. Las armas no suelen ser tan peligrosas como los jugadores que las empuñan. Ante todo queremos que tengáis claras unas normas básicas:

- **DEPORTIVIDAD**: Todos podemos y probablemente vamos a recibir un golpe en las partes íntimas o en la cabeza y NADIE esta a salvo de ser quien lo de por accidente. Cuando esto sucede lo primordial es asegurar la seguridad del otro jugador aun y a costa de frenar el ritmo de juego o el combate. Los accidentes pueden ocurrir pero si se ve reincidencia en algún jugador se le recomendará que cambie su estilo de lucha (los golpes a las piernas no suelen terminar con impactos accidentales a la cabeza)
- **SENTIDO COMÚN**: Ay!, el menos común de los sentidos. Cosas como no luchar cerca de accidentes geográficos peligrosos, cosas como no lanzarse encima de los PNJ's de manera violenta cosas como no responder a un accidente (un golpe en la cabeza) con otro o con demostraciones de inmadurez. (El caso anterior será motivo de expulsión directa si es avisado por un master o técnico). Hemos tenido un caso en que a un pñj que llevaba la estructura de una criatura se le lanzo un jugador encima hasta quedarse encima de la estructura golpeándola. El PNJ terminó herido de verdad. **Estas acciones completamente inconscientes son y serán resueltas de manera expeditiva y no habrá ningún problema en mandar un jugador a casa aunque no haya jugado ni media hora de partida.**

- **FAIR PLAY:** No hagáis trampas. Contaros los puntos de daño. No metajueguéis. Una muerte épica puede ser fuente de miles de leyendas, anécdotas e historietas. Las trampas de un jugador una fuente de malos rollos y una razón para terminar siendo poco querido en el mundo del rol en vivo. Nosotros no podremos estar en todos lados controlándolo todo ni vamos a hacerlo porque queremos que vosotros mismos seáis capaces de controlarlos. Después de todo al último superviviente o al que más muertes haya causado ni se le regala dinero ni un viaje a las Maldivas.

