

Codex Drachentest

V5.0



Version Español

Compendio de Reglas del Drachenfest
Versión 5.0

Autores
Sandra y Schlump Fabian Wolter

Editor
Wyvern Aventuras

Wyvern e.K.
Odenthaler Str. 339
51069 Köln
www.drachenfest.info

Diseño y Maquetación
Armin "Cyal" Sass
www.cyal.de

Muchas gracias a Kathy y a Christian, con quienes compartimos la adaptación de estas reglas . También muchas gracias a los gremios, con sus ideas y aportaciones que han enriquecido estas reglas.

Prohibida la reproducción total o parcial con animo de lucro, sin el expreso permiso de la editorial Wyvern e.K.
Los materiales necesarios para poder jugar pueden ser copiados.

Nota de Traducción:

Recordar que estas reglas como en la mayoría de juegos, están sujetas a la libre interpretación de la normativa, usándola siempre bajo el gusto y preferencias de los jugadores y sobretodo en pro de un mayor y mejor juego. Recuerda juega al juego, no con el juego y disfruta haciendo disfrutar a los demás!

Usa estas reglas, compártelas con los demás pero por favor no olvides citar su fuente, tanto la original del Drachenfest como la de los chicos de Regne Hostil y La Hermandad del Acero que han dedicado horas, mas horas y algún dolor de cabeza que otro, en traducir esta normativa del Alemán al Castellano.

<http://www.drachenfest.info>
<http://www.lahermandaddelacero.com>
<http://www.regnehostil.com>

INDICE

- Pag 4 **Capítulo 1 – Introducción**
- Pag 6 **Capítulo 2 - Creación de Personajes**
- Pag 6 -Capítulo 2.1 -Puntos de Personaje
- Pag 7 -Capítulo 2.2 - Habilidades de Personaje Resumen
- Pag 8 -Capítulo 2.3–Habilidades de Personaje Descripción
- Pag 16 **Capítulo 3 – Habilidades Mágicas**
- Pag 16 -Capítulo 3.1 – Sobre la Magia
- Pag 19 -Capítulo 3.2 – Habilidades Mágicas Resumen
- Pag 20 -Capítulo 3.3 – Habilidades Mágicas Descripción
- Pag 24 **Capítulo 4 – Alquimia**
- Pag 26 -Capítulo 4.1 – Sobre la alquimia
- Pag 26 -Capítulo 4,2 - Habilidades de Alquimia Resumen
- Pag 27 -Capítulo 4.3 - Habilidades de Alquimia Descripción
- Pag 31 **Capítulo 5 - Sistema de Rangos de Personaje**
- Pag 33 **Capítulo 6 – Armadura**
- Pag 33 -Capítulo 6.1 - Calcular el factor de armadura
- Pag 34 -Capítulo 6.2 – Tabla de armadura
- Pag 35 -Capítulo 6.3 – Tipos de armadura
- Pag 36 -Capítulo 6.4 - Armadura de un material alternativo
- Pag 37 **Capítulo 7 - El Combate**
- Pag 37 -Capítulo 7.1 - Sobre vida y armas
- Pag 38 -Capítulo 7.2 – Reglas de Combate
- Pag 38 -Capítulo 7.3 – Puntos de daño y heridas
- Pag 39 -Capítulo 7.4 - Batallas y Asedios
- Pag 39 **Capitulo 8 - La Muerte y el Purgatorio**
- Pag 39 -Capítulo 8.1 – Morir
- Pag 40 -Capítulo 8.2 - El Purgatorio (The Limbus)
- Pag 40 -Capítulo 8.3 - Muerte Definitiva
- Pag 41 **Capítulo 9 – Los Gremios**
- Pag 41 -Capítulo 9.1 – Sobre los Gremios
- Pag 42 -Capítulo 9.2 – Habilidades de Gremio: Generalidades
- Pag 43 -Capítulo 9.3 – Habilidades de Gremio: Descripción
- Pag 49 **Capítulo 10 – Robar**
- Pag 49 **Capítulo 11-Señales Especiales**
- Pag 49 -Capítulo 11.1 – Señales de Seguridad
- Pag 50 -Capítulo 11.2 – Señales relacionadas con el juego
- Pag 50 -Capitulo 11.3 – Habilidades especiales de PNJs y artefactos
- Pag 50 -Capítulo 11.4 – Modos de Juego
- Pag 51 **Capítulo 12 – Reglas de Asedio**
- Pag 51 -Capítulo 12.1- Requisitos de construcción
- Pag 52 -Capítulo 12.2 Sistemas de defensa
- Pag 53 -Capítulo 12.3 Armas de asedio
- Pag 54 -Capítulo 12.4 Medidas defensivas

- Pag 54 -Capítulo 12.5 Forzar las puertas mediante fuego y magia
Pag 54 -Capítulo 12.6 Horarios de lucha
Pag 55 -Capítulo 12.7 Refuerzos
Pag 56 -Capítulo 12.8 Comprobar armas de asedio y puerta
Pag 56 **Capítulo 13 – Seguridad de armas.**
Pag 57 -Capítulo 13.1 – Espadas de Latex y foam
Pag 58 -Capítulo 13.2 – Escudos
Pag 58 -Capítulo 13.3 – Armas de Asta
Pag 59 -Capítulo 13.4 – Armas de proyectiles
Pag 59 -Capítulo 13.5 – Armas Arrojadizas
Pag 59 -Capítulo 13.6 – Armas de Asedio
Pag 60 -Capítulo 13.7 – Armadura
Pag 60 -Capítulo 13.8 – Yelmos
Pag 60 **Capítulo 14 - Estandartes y Batalla final**
Pag 60 -Capítulo 14.1 - La Batalla Final
Pag 61 -Capítulo 14.2 - Los Estandartes
Pag 62 -Capítulo 14.3 - Los Huevos de Dragón

Capítulo 1 - Introducción

Habilidades de Personaje

- Este conjunto de reglas nos brinda la posibilidad de usar todo tipo de personajes y clases. No existen ventajas ni desventajas a causa de ello. Gracias a la selección sin restricción de habilidades de clase, junto con las posibilidades que nos ofrece el sistema de rangos de personaje, un jugador puede crear el personaje a su medida, o convertir un personaje existente desde otro sistema de reglas diferente.
- Las reglas explicadas a continuación se aplican tanto a la creación de nuevos personajes como a la conversión desde otros sistemas.
- El sistema de reglas del Drachenfest permite aprender otras habilidades dentro de su sistema de gremios. Estas habilidades sólo pueden ser adquiridas dentro del juego y en las instituciones oficiales de los correspondientes gremios.

Objetos mágicos y pociones

No existen objetos mágicos ni pociones dentro del mundo de los dragones que no hayan sido creadas dentro del mismo.

Nota:

Una pregunta común es por qué ciertas habilidades mágicas, de alquimia o de personaje no se mencionan dentro del conjunto de reglas. Existen varias razones que lo explican: Nuestro objetivo es el de promover el juego libre. Esto significa regular lo menos posible la fantasía, que al final es nuestra principal motivación en este hobby, debería estar en primer plano. Por eso muchas descripciones son inusuales y abstractas, pero, si algo no es mencionado, no significa que sea imposible o esté prohibido, tan solo hay que recrearlo/escenificarlo de una forma creíble dentro del juego.

Por ejemplo, hemos generalizado algunas habilidades mágicas para permitir a los personajes personalizar su juego. La habilidad "Bola de Energía" por ejemplo representa cualquier tipo de magia de daño ("Bola de Fuego, Relámpago, Bola de Energía,..."). Las habilidades mágicas están descritas desde el punto de vista de su efecto pero no de su origen el cual queda a libre interpretación por el usuario de la habilidad mediante plegarias a un Dios, a la naturaleza o a la invocación de ciertos poderes mágicos. La única consideración importante a tener en cuenta es la correspondiente Señal a usar para que no haya malentendidos entre jugadores. Otra razón por la que usar esta comprensión de habilidades, es el intento de reducir el tamaño de las reglas que un jugador debe aprenderse para un sólo evento. Es muy importante notar

que todas las señales deben usarse en inglés para facilitar la comprensión de lo que sucede al máximo de gente posible, indistintamente del lugar de origen del jugador.

Un pequeño ejemplo:

“¿Por qué no puedo encontrar ninguna habilidad con nombre “Truco de Magia/Cantrip” ? Mi personaje está basado en esta habilidad y no puedo encontrar una alternativa dentro de este conjunto de reglas”.

Esta pregunta puede ser respondida de la siguiente forma: Los jugadores no tienen por qué responder de una forma precisa ante este hechizo. Es una representación curiosa pero no tiene ningún efecto sobre los personajes objetivo, no penaliza a nadie y es tratada como prestidigitación. Por eso no necesita ser regulada y no aparece en el conjunto de reglas.

Vive tu fantasía, enriquece la partida con trucos como este pero, por favor, ten siempre en mente que no todas tus ideas son vistas con los mismos ojos por otros jugadores.

Empleate al máximo para dar credibilidad de tu personaje con la puesta en escena, interpretación y correcta equipación, así contribuirás a un mayor espectáculo, tendrás un personaje que amigos y enemigos recordarán, enriquecerás el evento y de forma colateral el mundillo del hobby en general. Facilita la fluidez del juego con tu actitud, no seas un estorbo al contrario, contribuye a una mejor dinámica de juego y sobretodo no pares la acción de los demás por motivos egocéntricos que están fuera de lugar.

Por encima de todo queremos que haya respeto y juego limpio. Debemos jugar juntos unos con otros, no unos contra otros.

Capítulo 2 - Creación de Personajes

Capítulo 2.1 -Puntos de Personaje (ChP)

- Cada jugador puede elegir las habilidades disponibles libremente.
- Cada habilidad de personaje cuesta una determinada cantidad de puntos de personaje (Puntos de Experiencia).
- La cantidad total de puntos de experiencia de cada personaje es el resultado de sumar:
 - 15 puntos básicos.
 - 1 punto adicional por cada 10 días jugados a un evento homologado con este personaje (redondeados matemáticamente a la baja).
 - 1 punto adicional por cada Drachenfest jugado con este personaje.Los días jugados en otros eventos homologados deberán presentar una certificación.
 - Es importante que lleves contigo los correspondientes justificantes que demuestren vuestra participación a dichos eventos.
- Una vez obtenida la suma total de puntos de personaje estos pueden ser

usados individualmente para adquirir cualquier habilidad básica, mágica, de alquimia o para aumentar rangos de personaje, hasta que no dispongas de más puntos.

Notas:

- Para conseguir acceso a cualquier habilidad mágica se necesita la habilidad de personaje "Acceso a habilidades mágicas".
- Para conseguir acceso a cualquier habilidad de alquimia se necesita la habilidad de personaje "Acceso a habilidades de alquimia".
- "Resistencia a la magia" es una habilidad de personaje que se representa usando el sistema de rangos y se puede adquirir normalmente con puntos de personaje.
- "Resistencia al daño" es una habilidad de personaje que se representa usando el sistema de rangos y se puede adquirir normalmente con puntos de personaje. Esta habilidad es también necesaria para prevenir la muerte por asesinato.
- "Resistencia a la alquimia" es una habilidad de personaje que se representa usando el sistema de rangos y se puede adquirir normalmente con puntos de personaje.
- Ciertas habilidades mágicas sólo pueden adquirirse a través del sistema de gremios. Éstas no pueden ser compradas usando puntos de personaje y no aparecen mencionadas en esta sección (véase "Capítulo 5: los Gremios").
- Cualquier habilidad a excepción de "Resistencia adicional a la magia", "Resistencia adicional al daño", "Resistencia adicional a la alquimia" y "Rango de magia adicional", sólo puede ser comprada una ÚNICA vez.
- Algunas habilidades de personaje sólo pueden ser compradas después de la adquisición de otras habilidades. Las habilidades que tienen como prerrequisito la adquisición de otra habilidad están marcadas con * (asterisco).

Importante:

Todos los personajes pueden aprender cualquier habilidad sin estar sujetos a restricciones de clase o raza. La siguiente lista está dividida en temas para facilitar su tratamiento.

Capítulo 2.2 - Habilidades de Personaje Resumen:

-
- Armas de mano
 - Armas a dos manos
 - Armas de asta
 - Armas de proyectiles
 - Armas de asedio
 - Ambidiestro
 - Pelea,
 - Uso de escudo
 - Armadura ligera [falsa]
 - Armadura media [falsa]
-

-
- Armadura pesada [falsa]
 - Regeneración
 - Dureza
 - Primeros auxilios
 - Curación
 - Medicina
 - Encender fuego
 - Leer/Escribir
 - Matemáticas básicas
 - Herbalismo
 - Trabajar la madera [Reparación de escudos y estructuras de defensa]
 - Trabajar la piel [Reparación de armaduras de cuero o pieles]
 - Trabajar el metal [Reparación de armaduras de metal]
 - Abrir / Construir cerraduras
 - Encontrar / Desarmar / Construir trampas
 - Acceso a habilidades mágicas*
 - Acceso a habilidades simples de alquimia*
 - Acceso a habilidades avanzadas de alquimia*
 - +1 Rango de resistencia al daño
 - +1 Rango de resistencia a la magia
 - +1 Rango de resistencia a la alquimia
-

Capítulo 2.3–Habilidades de Personaje

Descripción:

En esta sección se describen las habilidades de personaje que pueden ser compradas mediante puntos de personaje. Se incluye información acerca de sus efectos, condiciones e indicaciones genéricas para el uso responsable de estas. La actuación y los detalles de esta quedan a discreción del usuario de la habilidad pero se ruega interpretar con el máximo realismo tanto las habilidades genéricas como el uso de armas y objetos más comunes.

Por favor lee y ten siempre en mente las instrucciones de seguridad para el uso de armas dentro del Drachenfest.

NOTA: Chp = “Puntos de Personaje”

Armas a una mano (ChP = 1)

Con esta habilidad el personaje puede usar armas de una longitud máxima de 115cm. Esto incluye dagas y armas arrojadas.

Nota: Esta habilidad es una condición necesaria para “Ambidiestro”

Armas a dos manos (ChP = 2)

Con esta habilidad el personaje puede usar armas de una longitud máxima de hasta 180 cm.

Armas de asta (ChP = 2)

Con esta habilidad el personaje puede usar armas de una longitud máxima de 250 cm. (Esta habilidad es exclusiva para el uso de armas de asta, lanzas, picas y similares, pero no para mandobles y armas parecidas, en cuyo caso ya existe la habilidad "Armas a dos Manos"). Tipos de armas diferentes exigen habilidades de uso también diferentes.

Armas de proyectiles (ChP = 2)

Con esta habilidad el personaje puede usar armas de proyectiles (pequeñas y medianas ballestas, arcos y pistolas de mano).

Armas de Asedio (ChP = 3)

Con esta habilidad el personaje puede usar armas de asedio de tamaño grande como balistas, catapultas, arietes,...

Ambidiestro (ChP = 2)

Con esta habilidad el personaje puede usar de forma simultánea dos armas de una mano (una en cada mano).

Nota: Para poder adquirir esta habilidad antes se necesita tener la habilidad "Armas de una mano"

Pelea (ChP = 1)

¿Quién no ha presenciado una terrible pelea de taberna? ¿O las peleas entre ladrones y los guardias de un pueblo? ¿O la lucha puño a puño y las apuestas que ésta genera?

Este sistema de reglas permite encarnar este tipo de escenas de manera justa y a la vez divertida y sencilla. Funciona de la siguiente manera:

Con la habilidad de "Pelea", el personaje puede participar en luchas sin armas. Las Peleas no están permitidas en el Drachen a excepción del uso de esta habilidad pero por favor ten en cuenta que la seguridad es siempre más importante que la experiencia de juego.

El uso de esta habilidad siempre requiere el consentimiento de todos los jugadores involucrados. Es por eso que hay que preguntar siempre antes de usar esta habilidad. **La habilidad "Pelea" es representada pura y exclusivamente de forma teatral.** El contacto real no está permitido, los puñetazos deben ser simulados y nunca hay que ejercer ningún tipo de fuerza mientras se pelea.

Esta habilidad nunca debe ser usada durante batallas. Tan pronto como alguien intervenga con algún tipo de arma, la pelea se termina y vuelven a aplicarse las reglas de combate generales.

Si no se tiene esta habilidad se considera que su rango es 0. Se puede

incrementar el rango a cambio de puntos de personaje durante su creación y además, las siguientes habilidades añaden +1 al rango de "Pelea" actual:

- Armas de una mano.
- Armas de dos manos
- Armas de asta
- Ambidiestro

Con estas habilidades un personaje puede adquirir un rango básico de "Pelea" de máximo 4. El rango máximo que se puede alcanzar comprando la habilidad es de 10 (1 Rango adicional por cada punto de personaje que se canjea)

Antes de empezar la pelea los contrincantes deben indicar su rango de "Pelea". El personaje con el rango más alto ganará el enfrentamiento. Con rangos iguales el iniciador de la pelea será el vencedor.

Si alguno de los oponentes no tiene esta habilidad su rango es de 0 y siempre que sea desafiado perderá. En casos como este los personajes sin habilidad de "Pelea" deben actuar torpemente simulando así su inexperiencia. **¡La actuación debe ser creíble!**

Si alguno de los oponentes decide sacar un arma de cualquier tipo (daga, espada, silla) la situación de "Pelea" termina y automáticamente pasan a usarse las reglas de combate convencionales.

Cómo actuar:

Normalmente las peleas se basan en un patrón de ataques y defensas. Nosotros proponemos un movimiento (Ataque o defensa) por rango de pelea que se posea. De esta forma el luchador con menos rango se quedará sin movimientos antes que su contrincante. Después de ser derrotado en una Pelea, el perdedor debe esperar tantos minutos como rango de pelea tenga el vencedor antes de poder recuperarse de la brutal paliza.

Con este sistema el ganador siempre será conocido antes de la pelea y no habrá malentendidos ni comportamientos negativos. Por encima de todo debe actuarse y evitar el uso de artes marciales reales. Recuerda también que los luchadores no deben parecer robots. Actúa con naturalidad. *Un ejemplo:*

John el duro (Pelea 4) vs. William el tabernero furioso (Pelea 6). John no quiere pagar sus deudas y se enfrenta a William. Entonces William propone a John una pelea que éste acepta convencido tener mayor rango que su contrincante. William anuncia su rango: "6", John duda y anuncia el suyo: "4". William ataca e intenta coger a John, pero John puede esquivar este intento y al girarse intenta dar un puñetazo (actuando) directo al estómago de William pero William es lo suficientemente rápido para parar el golpe. La pelea continua hasta que William ha usado 4 de sus movimientos. John aun dispone de 2 intentos que puede usar aunque el ganador de la pelea ya sea conocido. El pobre herido John ahora no puede hacer nada más que esperar y lamentar su derrota.

Uso de Escudo (ChP = 3)

Con esta habilidad el personaje puede usar escudo.

Armadura ligera [Falsa] (ChP = 2)

Con esta habilidad el personaje puede utilizar armadura ligera hecha con materiales alternativos al acero y la piel. Esta armadura debe proteger como mínimo 2 partes del cuerpo (ver Capítulo 6: "Armadura) y añade 2 puntos de armadura al personaje.

Nota: Dicha armadura debe ser representada de forma correcta (ropa simple no es suficiente) y debe ser mostrada durante el chequeo de material. En el chequeo la armadura será evaluada y se tomara una decisión que será irrevocable. La armadura ligera de material alternativo se marca con una tarjeta amarilla que debe estar **siempre a la vista**.

Armadura Media [Falsa] (ChP = 4)

Con esta habilidad el personaje puede utilizar armadura ligera hecha con materiales alternativos al acero y la piel. Esta armadura debe proteger como mínimo 3 partes del cuerpo (ver Capítulo 6: "Armadura) y añade 4 puntos de armadura al personaje.

Nota: Dicha armadura debe ser representada de forma correcta (ropa simple no es suficiente) y debe ser mostrada durante el chequeo de material. En el chequeo la armadura será evaluada y se tomara una decisión que será irrevocable. La armadura mediana de material alternativo se marca con una tarjeta azul que debe estar **siempre a la vista**.

Armadura Pesada [falsa](ChP = 8)

Con esta habilidad el personaje puede utilizar armadura ligera hecha con materiales alternativos al acero y la piel. Esta armadura debe proteger como mínimo 5 partes del cuerpo (ver Capítulo 6: "Armadura) y añade 6 puntos de armadura al personaje.

Nota: Dicha armadura debe ser representada de forma correcta (ropa simple no es suficiente) y debe ser mostrada durante el chequeo de material. En el chequeo la armadura será evaluada y se tomara una decisión que será irrevocable. La Armadura pesada de material alternativo se marca con una tarjeta roja que debe estar **siempre a la vista**.

Regeneración (ChP = 2)

Con esta habilidad el personaje no puede morir desangrado. Cada punto de vida perdido se recupera después de 6 horas de sueño y no es incompatible con las habilidades de curación. Esta habilidad no previene al personaje de caer inconsciente cuando su vida llega a 0 o menos puntos.

Dureza (ChP = 2)

Con esta habilidad el personaje no cae inconsciente cuando su vida llega a los 0 puntos o menos. El personaje aun puede susurrar palabras sueltas y cualquier movimiento (a excepción de arrastrarse débilmente) queda prohibido.

Primeros Auxilios (ChP = 1)

Con esta habilidad y el uso de vendajes, hierbas curativas, pociones, etc. el personaje puede estabilizar a aquellos que tengan 0 o menos puntos de vida. Una vez aplicada la habilidad, el herido ya no puede morir desangrado. Para la correcta aplicación de la habilidad, el tratamiento debe durar 5 minutos como mínimo. Esta habilidad no tendrá éxito si se aplica después de 10 minutos de llegar a 0 o menos puntos de vida.

Nota: Ésta habilidad puede ser utilizada sin limite y es prerrequisito para adquirir "Curación" y "Medicina". **Ésta habilidad no regenera puntos de vida.**

Importante: Antes de usar brebajes, hierbas, etc. se debe informar al "herido" sobre sus ingredientes para evitar reacciones alérgicas y por encima de todo debe tenerse en cuenta su consentimiento final.

Curación (ChP = 2)

Con esta habilidad y el uso de vendajes, hierbas curativas, pociones, etc. el personaje puede tratar y curar heridas. Para la correcta aplicación de la habilidad, el tratamiento debe durar 5 minutos como mínimo y su efecto es la regeneración de 1 punto de vida. Esta habilidad no tendrá éxito si se aplica después de 10 minutos de llegar a 0 o menos puntos de vida.

Nota: Ésta habilidad puede ser usada sin limite alguno y tiene la habilidad "Primeros Auxilios" como prerrequisito. "Curación" es prerrequisito necesario para adquirir "Medicina". **Los vendajes de las heridas no pueden ser retirados.**

Importante: Antes de usar brebajes, hierbas, etc. se debe informar al "herido" sobre sus ingredientes para evitar reacciones alérgicas y por encima de todo debe tenerse en cuenta su consentimiento final.

Medicina (ChP = 4)

Con esta habilidad y el uso de vendajes, hierbas curativas, pociones, etc. el personaje puede tratar y curar heridas de forma profesional. Para la correcta aplicación de la habilidad, el tratamiento debe durar 5 minutos como mínimo y su efecto es la regeneración de 2 puntos de vida. Esta habilidad no tendrá éxito si se aplica después de 10 minutos de llegar a 0 o menos puntos de vida.

Nota: Ésta habilidad puede ser usada sin limite alguno y tiene las habilidades "Primeros Auxilios" y "Medicina" como condicion previa. **Los vendajes de las heridas ahora pueden ser retirados.**

Importante: Antes de usar brebajes, hierbas, etc. se debe informar al "herido" sobre sus ingredientes para evitar reacciones alérgicas y por encima de todo debe tenerse en cuenta su consentimiento final.

Encender Fuego (ChP = 1)

Con ésta habilidad el personaje puede encender un fuego mientras esta acción sea debidamente representada.

Por favor, consulta las reglas de seguridad para Fuego.

Leer / Escribir (ChP = 1)

Con ésta habilidad el personaje puede leer y escribir

Matemáticas básicas (ChP = 1)

Con ésta habilidad el personaje posee habilidad en matemáticas básicas y puede usarla (Contar, Jugar al Casino,...)

Herbalismo (ChP = 1)

Con ésta habilidad el personaje puede plantar plantas en modo IN-TIME. Para llevar a cabo la acción se necesita un jardín propio donde plantar las hierbas del mundo de los dragones. Éste jardín debe ser cuidado. Con suerte y sin tener en cuenta potenciales ladrones, el personaje puede obtener resultados pasada una noche.

Nota: Para poder tener tu propio jardín debes comunicarlo a un Master de tu campamento puesto que su posición debe ser conocida. Los jardines deben estar rodeados por cuerdas y/o madera. Esta habilidad no otorga al personaje el conocimiento necesario para crear pociones o mezclas. Las plantas del mismo tipo deben agruparse y la distancia entre ellas nunca debe superar los 20 o 30cm. Cuantas más hierbas del mismo tipo tenga tu jardín más probabilidad tendrás de éxito. Esta habilidad es una pre-condición para poder adquirir la habilidad de gremio "Maestro en Hierbas"

Trabajar la madera [Reparación de escudos y estructuras de defensa] (ChP = 2)

Con esta habilidad el personaje puede reparar escudos rotos y realizar otros trabajos sobre madera (siempre IN-TIME). Después de 5 minutos de reparación simulada el escudo se considera reparado. Esta habilidad también permite al personaje el poder estimar la fortaleza de la estructuras de madera de sus oponentes (cómo empalizadas) si se tiene acceso tanto des del exterior cómo des del interior de dicha estructura. Se precisa de herramientas para llevar a cabo los trabajos de reparación.

Nota: Para la reparación de estructuras de defensa y armas de asedio consultad el capítulo de "Batallas y Asedios". Ésta habilidad es una pre-condición para adquirir la habilidad de gremio "Maestro ingeniero"

Trabajar la piel [Reparación de armaduras de cuero o pieles] (ChP = 2)

Con esta habilidad el personaje puede reparar cualquier armadura de cuero y

llevar a cabo cualquier tipo de trabajo relacionado con las pieles IN-TIME. Cada 5 minutos de reparación simulada regeneran 1 punto de armadura hasta el máximo correspondiente a la pieza. Se precisa de herramientas para llevar a cabo los trabajos de reparación.

Trabajar el metal [Reparación de armaduras de metal] (ChP = 3)

Con esta habilidad el personaje puede reparar cualquier armadura de metal y llevar a cabo cualquier tipo de trabajo relacionado con este material IN-TIME. Cada 5 minutos de reparación simulada regeneran 1 punto de armadura hasta el máximo correspondiente a la pieza. Se precisa de herramientas para llevar a cabo los trabajos de reparación.

Abrir / Construir cerraduras (ChP = 2)

Con esta habilidad el personaje puede abrir cerraduras IN-TIME. Las cerraduras IN-TIME se representan mediante un envoltorio sellado con la palabra "Schloss" (cerradura en alemán). Dentro del envoltorio se encuentra el rango de la cerradura en cuestión. Para abrir una cerradura con éxito debemos comparar el rango de nuestra habilidad con el de la cerradura

Rangos de creación cerraduras:

Mediante el rango de una cerradura podemos representar la complejidad de creación de esta. Cuando se quiera crear una cerradura hay que emplear 10 minutos por cada rango que se quiera poner a la cerradura en cuestión. Esto significa que por ejemplo con 20 minutos podemos construir una cerradura de rango 2 (El rango máximo de una cerradura es 10 – Excepción: Ver la habilidad de gremio "Maestro en Cerraduras").

Nota: Antes de construir una cerradura se debe informar a un Master. Una vez creada el Master pondrá el envoltorio con el rango. No es posible reducir el tiempo de construcción construyendo una misma cerradura entre varios personajes.

Rangos de apertura de cerraduras:

Un personaje intenta abrir una cerradura comparando su rango de apertura con el rango de la cerradura. Por cada 5 minutos de actuación el personaje consigue añadir 1 rango a su habilidad de apertura lo que significa que con 25 minutos de apertura simulada se conseguirían 5 rangos. Una vez conseguido el rango deseado, éste se escribe encima del envoltorio. Entonces se descubre el rango de la cerradura y, si el rango de apertura es igual o superior a éste, la apertura se ha realizado con éxito. En caso contrario permanece cerrado (El rango máximo de apertura es 10 – Excepción: Ver la habilidad de gremio "Maestro en Cerraduras").

Nota: Abrir una cerradura usando la fuerza bruta no está permitido en el Drachenfest. Tampoco es posible reducir el tiempo de apertura combinando la habilidad con otros personajes.

Encontrar / Desarmar / Construir trampas (ChP = 3)

Con esta habilidad, el personaje puede encontrar, desarmar y construir trampas IN-TIME. Las trampas IN-TIME llevan un envoltorio sellado con la palabra "Falle" (Trampa en alemán). Dentro del envoltorio el rango se encuentra el rango de la trampa. Para encontrar una trampa basta con actuar la búsqueda y para construir y desarmar trampas deben compararse los rangos.

Rangos de creación trampas:

Mediante el rango de una trampa podemos representar la complejidad de creación de ésta. Cuando se quiera crear una trampa hay que emplear 10 minutos por cada rango que se quiera poner a la trampa en cuestión. Esto significa que, por ejemplo, con 40 minutos podemos construir una trampa de rango 4 (El rango máximo de una trampa es 10 – Excepción: Ver la habilidad de gremio "Maestro en Trampas").

Nota: Antes de construir una trampa se debe informar a un Master. Una vez creada el Master pondrá el envoltorio con el rango. El efecto de dicha trampa debe negociarse también con el Master. No es posible reducir el tiempo de construcción construyendo una misma trampa entre varios personajes.

Rangos de desarme de trampas:

Un personaje intenta desarmar una trampa comparando su rango de desarme con el rango de la trampa. Por cada 5 minutos de actuación, el personaje consigue añadir 1 rango a su habilidad de desarme, lo que significa que, con 15 minutos de desarme simulado, se conseguirían 3 rangos. Una vez conseguido el rango deseado éste se escribe encima del envoltorio. Entonces se descubre el rango de la trampa y si el rango de desarme es igual o superior a éste, la trampa ha sido desarmada con éxito. En caso contrario el efecto se dispara (El rango máximo de apertura es 10 – Excepción: Ver la habilidad de gremio "Maestro en Cerraduras").

Nota: No es posible reducir el tiempo de desarme combinando la habilidad con otros personajes. El efecto de la trampa debe ser acatado honestamente y hay que tener en cuenta que para crear trampas con estructuras de madera o hierro se necesitan las habilidades correspondientes al trabajo de dichos materiales ya sea de forma directa o a través de la ayuda de otros personajes.

Acceso a habilidades mágicas* (ChP = 2)

Con esta habilidad el personaje puede adquirir habilidades mágicas y usarlas con rango base 1. Estas habilidades mágicas se podrán usar de forma ilimitada con ciertas excepciones (ver Capítulo: 5 "rango de Magia").

Nota: Esta habilidad es pre-condición para todas las habilidades mágicas.

Acceso a habilidades simples de alquimia* (ChP = 1)

Con esta habilidad el personaje puede adquirir habilidades de alquimia de categoría I.

Nota: esta habilidad es pre condición para adquirir la habilidad "Acceso a habilidades avanzadas de alquimia".

Acceso a habilidades avanzadas de alquimia* (ChP = 2)

Con esta habilidad el personaje puede adquirir habilidades de alquimia de carácter avanzado para crear pociones, etc. De categoría II y III.

Nota: La habilidad Acceso a habilidades simples de alquimia es un requisito para poder adquirir esta habilidad. **La creación de pociones, etc. de categoría II y III sólo puede llevarse a cabo dentro del laboratorio del gremio de alquimistas o un lugar habilitado de forma especial para tal menester por la organización del evento.**

+1 Rango de resistencia al daño (ChP = 4 - 5)

Con esta habilidad el personaje consigue 1 punto de vida extra. También determina la protección del personaje contra el asesinato. Esta habilidad puede comprarse varias veces pero el rango máximo de resistencia por personaje es de 10. Para más información sobre el sistema de rangos de personaje consulta el capítulo "Sistema de rangos de personaje".

Nota: personajes con la habilidad "Acceso a habilidades mágicas" deben pagar 5 ChP en lugar de los 4 que se pagarían normalmente.

+1 Rango de resistencia a la magia (ChP = 2 - 3)

Con esta habilidad el personaje consigue 1 rango extra de resistencia a la magia. Esta habilidad puede comprarse varias veces pero el rango máximo de resistencia por personaje es de 10. Para más información sobre el sistema de rangos de personaje consulta el capítulo "Sistema de rangos de personaje".

Nota: personajes con la habilidad "Acceso a habilidades mágicas" deben pagar 2 ChP en lugar de los 3 que se pagarían normalmente.

+1 Rango de resistencia a la alquimia (ChP = 2)

Con esta habilidad el personaje consigue 1 rango extra de resistencia a la alquimia. Esta habilidad puede comprarse varias veces pero el rango máximo de resistencia por personaje es de 10. Para más información sobre el sistema de rangos de personaje consulta el capítulo "Sistema de rangos de personaje".

Capítulo 3 – Habilidades Mágicas

Capítulo 3.1 – Sobre la Magia

Descripción

El juego de reglas del Drachenfest, intenta ofrecer una relativa libertad de creación de un personaje individual a todo el mundo. Con este objetivo, no

hace distinción entre tipos de habilidades mágicas, y por este motivo, siempre se habla de "habilidades mágicas" en lugar de "aplicación de la magia" porque no se quiere aludir al origen de esta. La representación de estas habilidades, no viene determinada y no hay una frase estándar para que la magia tenga éxito, para que así cada jugador haga propia su manera de entender y aplicar la magia.

Reglas generales: Para poder adquirir cualquier habilidad mágica, el jugador debe adquirir primero la habilidad "acceso a habilidades mágicas". Con esta habilidad, el personaje tendrá acceso a adquirir una nueva habilidad con rango 1. Una habilidad mágica tan sólo puede adquirirse una única vez. Por cada 5 puntos de creación de personaje invertidos en habilidades mágicas, el rango mágico (no confundir como el rango de resistencia a la magia) del personaje, se ve incrementado en 1. Un personaje puede también incrementar su rango mágico mediante la habilidad "rango de magia adicional" (el rango máximo es de 10).

Importante: La utilización de habilidades mágicas mientras se lleva equipación metálica no es posible. Por favor, sigue también las restricciones adicionales con la habilidad "armadura mágica".

La fórmula: Cuando se utiliza una habilidad mágica, el personaje debe gesticular a la vez que recita el hechizo (no hay ninguna regla sobre qué es lo que debe decirse). Una fórmula mágica nunca contendrá menos de diez palabras, y debe repetirse una vez por cada rango con el que se desee lanzar (y que el mago posea). Al final de la última repetición (nunca antes), el lanzador debe gritar en voz alta, y a ser posible en inglés, el nombre y el rango de la habilidad.

Rango Mágico: El rango mágico (no el rango de resistencia a la magia), representa la fuerza con la que es lanzado el hechizo. Un personaje puede elegir libremente un rango desde 0 hasta el máximo permitido para él cuando usa una habilidad mágica. El rango máximo utilizable es de 10. Cuanto más alto sea el rango, más duradera será su extenuación. Esto significa que el mago deberá esperar tantos minutos como rangos haya usado al aplicar una habilidad mágica hasta volver a aplicar cualquier otra habilidad mágica.

Si el rango de la magia es superior al rango de resistencia de la magia del objetivo, el hechizo se ha realizado con éxito. Si el rango de la magia es igual o inferior al rango de resistencia del objetivo, entonces el hechizo no surte efecto. El rango mágico también determina cuántas veces debe ser repetida la fórmula para poder lanzar el hechizo.

Aunque el hechizo no tenga éxito, el tiempo de extenuación se sigue aplicando.

Ejemplo: Un personaje quiere lanzar una habilidad mágica de rango 5. Esto significa que debe pronunciar la fórmula de al menos 10 palabras y repetirla 5 veces. Entonces, grita (en inglés) el nombre de la habilidad y su rango (ejemplo: "Fireball five"). Si el objetivo tiene resistencia a la magia 5 o más, la habilidad no tiene efecto. Por otro lado, si el objetivo tiene resistencia a la magia 4 o menos, la habilidad sí que surte efecto. En ambos casos, el mago no puede usar ninguna habilidad mágica durante 5 minutos.

Interrupciones: Si el personaje es interrumpido mientras lleva a cabo la fórmula por cualquier motivo, o el mago decide no seguir con la fórmula, la habilidad mágica no tiene efecto alguno. Incluso en este caso, el usuario permanecerá exhausto y no podrá hacer uso de habilidad mágica alguna.

Sumario:

- Cada 5 puntos de personaje invertidos en magia, el personaje gana un rango de magia adicional.
- Las habilidades mágicas pueden ser usadas con hasta un rango mágico igual al que posea el lanzador.
- Por cada rango usado, el mago permanece 1 minuto exhausto.
- El rango mágico máximo es de 10.
- El mago debe pronunciar la fórmula de al menos 10 palabras tantas veces como rangos quiere aplicar a la habilidad mágica.
- La habilidad mágica tendrá éxito sólo si el rango con el que se ha lanzado es superior al rango de resistencia a la magia del objetivo.
- Después de completar la fórmula (incluidas las repeticiones), el usuario debe gritar el nombre y el rango de la habilidad en inglés.
- No es posible el uso de habilidades mágicas mientras se va equipado con cualquier pieza de equipo metálica.
- El personaje queda extenuado aunque la fórmula haya sido interrumpida.
- Para poder obtener habilidades mágicas, el personaje debe disponer de la habilidad "Acceso a habilidades mágicas".

Aviso: Un personaje puede adquirir habilidades adicionales y exclusivas a través del sistema de Gremios. (Ver capítulo X: "Los Gremios").

Ritual Mágico: La habilidad mágica "ritual mágico", permite al usuario formar parte activa en un ritual. Sin esta habilidad mágica, la participación en un ritual sólo podrá darse bajo circunstancias especiales:

Uno o más personajes, pueden formar parte en un ritual. Un "maestro en rituales" (ver habilidades de Gremio) puede integrar a un personaje sin la habilidad "Ritual mágico". Incluso un personaje sin habilidades mágicas puede ser incluido. También es posible intercambiar puntos de golpe por rango de magia (3 rangos de magia por punto de golpe). Estos puntos de golpe no podrán regenerarse mediante curación mágica. Un personaje empezará a regenerar sus puntos de golpe perdidos tan pronto como pueda usar sus habilidades mágicas de nuevo (es decir, cuando ya no esté extenuado debido al uso de la magia). Los rituales sólo están permitidos en el círculo de rituales. El Maestro del Círculo de rituales, establecerá el grado de extenuación y cuáles son los objetos o componentes necesarios para efectuar el ritual (la extenuación causada por un ritual, suele ser de varias horas). El Maestro siempre cuidará del círculo de rituales y anunciará que se va a producir un ritual, al menos una hora antes de comenzar.

El Maestro del Círculo de Rituales, decidirá si un ritual ha tenido éxito o no. Se lleva a cabo un ritual, cuando se pretende crear un efecto mágico de una cierta magnitud o para eventos mágicos que no pueden conseguirse con la magia ordinaria. El propósito del ritual viene determinado por el jugador que desea realizarlo.

Ejemplos: producir objetos mágicos, fortalecer empalizadas o armas de asedio, eliminar objetos mágicos, etc...

Cosas importantes a recordar:

- Los objetos mágicos sólo pueden crearse con un ritual mágico
- Los objetos mágicos sólo pueden ser eliminados con un ritual mágico.
- La habilidad "Ritual Mágico" sólo puede ser usada en lugares especiales (correspondientemente marcados) como el mismo círculo de rituales.
- En el mundo de los Dragones, no existe magia alguna que no se haya creado en el mundo de los Dragones.

Capítulo 3.2 – Habilidades Mágicas Resumen:

-Ceguera
-Mudo
-Sordera
-Dormir
-Golpe de viento
-Bola de energía
-Amistad
-Miedo
-Arma pesada
-Confusión
-Verdad
-Neutralizar veneno
-Curación mágica
-Dispersión de magia
-Luz
-Campo de Energía
-Identificar magia
-Armadura Mágica
-Ritual mágico
-Rango de magia adicional

Capítulo 3.3 – Habilidades Mágicas Descripción :

A continuación, se detallan las Habilidades mágicas – que se pueden adquirir con puntos de creación de personaje – junto con la información de sus efectos. La actuación detallada se deja en manos del jugador.

En este capítulo, sólo se describen los efectos de las habilidades. El origen de la habilidad, ya sea divino, chamanístico, mágico o por cualquier otra fuente, depende exclusivamente del personaje. Se debe pronunciar la fórmula tal y como se ha detallado previamente.

Nota: El uso de una habilidad mágica se considera exitoso cuando la fórmula ha sido finalizada sin interrupción. Si la resistencia mágica del objetivo es igual o superior al rango con el que se lanza el hechizo, este no se considera exitoso. Cuando se usan objetos mágicos, el rango del objeto es el que se tiene en cuenta, no otro.

Aviso: Otra manera de evitar los efectos de las habilidades mágicas es usando la correspondiente pócima alquímica para contrarrestar los efectos. Si la fuerza de la mezcla es igual o superior al rango de la habilidad mágica, ésta no tiene efecto. Del mismo modo, ciertos hechizos también pueden evitar el efecto de ciertas pócimas alquímicas. En este caso, el rango de la habilidad mágica debe ser igual o superior que el de la pócima alquímica.

Las habilidades mágicas o hechizos, se dividen en 5 categorías: maldiciones temporales, magia ofensiva, influencia mágica, mágica curativa y magia pasiva.

Maldiciones temporales: Este tipo de habilidades mágicas afectan a su objetivo de un modo temporal. La duración del efecto depende del rango de la habilidad mágica. Este tipo de magia puede ser dispersada usando la habilidad mágica "Dispersión de magia".

- **Ceguera** (ChP 1): El usuario señala a un objetivo situado en un radio de 5 metros. Si la habilidad tiene éxito, el objetivo se vuelve ciego (1 minuto por rango). Para representar la ceguera, la víctima debe agachar la cabeza y mirar a sus pies mientras duren los efectos.
- **Mudo** (ChP 1): El usuario señala a un objetivo situado en un radio de 5 metros. Si la habilidad tiene éxito, el objetivo se vuelve mudo (1 minuto por rango).
- **Sordera** (ChP 1): El usuario señala a un objetivo situado en un radio de 5 metros. Si la habilidad tiene éxito, el objetivo se vuelve sordo (1 minuto por rango).
- **Dormir** (ChP 2) El usuario señala a un objetivo situado en un radio de 5 metros. Si la habilidad tiene éxito, el objetivo cae dormido (1 minuto por rango). El efecto puede ser completamente dispersado ÚNICAMENTE mediante la "Dispersión de magia". De todos modos, un golpe puede despertar al personaje, pero éste debe permanecer adormilado, y no podrá llevar a cabo ninguna acción ofensiva hasta que finalice la maldición.

Magia ofensiva: Este tipo de habilidades pueden ser usadas ofensivamente contra otros personajes.

- **Golpe de viento** (ChP 1) El usuario señala a un objetivo situado en un radio de 5 metros. Si la habilidad tiene éxito, el personaje objetivo y los

personajes adyacentes a él, deben retroceder al menos 5 metros de la posición en la que se encuentran.

- **Bola de energía** (ChP 4) Esta habilidad sólo afecta a objetivos individuales. El usuario debe lanzar una bola de softcombat. Si impacta a un objetivo, éste sufre tantos puntos de daño como el rango que tuviera la bola de energía. La bola de energía ignora la armadura que porte el objetivo. Esto también se aplica a escudos: si una bola de energía impacta en un escudo, éste es ignorado, y su portador sufre el daño habitual. De todos modos, el escudo no se rompe, a menos que la bola de energía tenga rango 10.

Influencia mágica: Estas habilidades afectan directamente la mente de su objetivo. Sus efectos no son permanentes, y su duración depende del rango aplicado. Estas habilidades pueden ser dispersadas con la “dispersión de magia”.

- **Amistad** (ChP 3) Para usar esta habilidad, el lanzador debe entregar un presente a su objetivo. Si la habilidad tiene éxito, el objetivo se convertirá en el mejor amigo del lanzador (1 minuto por rango). Nótese que la fórmula debe recitarse, como máximo, 5 minutos antes de entregar el regalo. Si pasan más de 5 minutos desde que se recita la fórmula hasta que se entrega el regalo, se pierden los efectos mágicos.
- **Miedo** (ChP 2) El usuario señala a un objetivo situado en un radio de 5 metros. Si la habilidad tiene éxito, el objetivo debe huir gritando despavorido del lanzador. El objetivo debe huir, como mínimo, 10 metros por rango aplicado a la habilidad.
- **Arma pesada** (ChP 1) El usuario señala a un objetivo situado en un radio de 5 metros. Si la habilidad tiene éxito, entonces el arma del objetivo se vuelve tan pesada que su portador no puede levantarla, aunque use ambas manos (1 minuto por rango). Para evitar accidentes, debe procurarse no lanzar el arma.
- **Confusión** (ChP 1) El usuario señala a un objetivo situado en un radio de 5 metros. Si la habilidad tiene éxito, el objetivo sufre una confusión que dura 1 minuto por rango, y se ve preso de alucinaciones, sombras que adoptan extrañas formas y personas a las que no puede reconocer.
- **Verdad** (ChP 3) El usuario debe tocar al personaje objetivo para poder tener éxito en la aplicación de esta habilidad. Entonces el objetivo, debe contestar con la verdad (durante 5 minutos por rango) a tantas preguntas como el rango que se haya aplicado a la habilidad. Si el tiempo acaba antes de que puedan contestarse todas las preguntas, las respuestas dadas por el objetivo no pueden cambiarse.

Curación mágica: Esta magia afecta directa y positivamente a la salud del objetivo. Estas habilidades tienen sus propias reglas para determinar si han tenido éxito o no.

- **Neutralizar veneno** (ChP 2) El usuario debe tocar al objetivo (jugador u objeto). Si el rango aplicado es igual o mayor al rango del veneno (ver habilidades alquímicas), el veneno es neutralizado.
- **Curación mágica** (ChP 2) Para poder aplicar con éxito esta habilidad, se debe haber aplicado la habilidad "primeros auxilios" sobre el objetivo (solamente si el objetivo tiene 0 o menos puntos de vida). El personaje toca al objetivo y, automáticamente, el objetivo recupera automáticamente tantos puntos de vida como rangos haya usado el lanzador (de todos modos, nunca puede poseer el número máximo de puntos de vida de que disponga en su personaje). Nótese que esta habilidad siempre tiene éxito. Ejemplo: Un personaje tiene 7 puntos de vida (5 puntos de resistencia al daño y 2 de vida "naturales"). Éste pierde 4 puntos en un combate. Se le aplica "curación mágica" con rango 3. El objetivo recupera tres puntos de vida. Si se le hubiera aplicado con rango 5, sólo hubiera podido recuperar 4 puntos más.

Magia pasiva:

- **Dispersión de magia** (ChP 3): Esta habilidad mágica **sólo** funciona contra **maldiciones temporales**. Si el rango de la habilidad es igual o superior de la maldición a dispersar, entonces la dispersión tiene éxito, y el objetivo de la maldición se libera de ella. Esta habilidad no funciona contra artefactos mágicos ni contra magia con efectos inmediatos como Bola de Energía. El usuario señala a un objetivo localizado a 5 metros o menos de radio, recita la fórmula y la habilidad mágica objetivo queda anulada.
- **Luz** (ChP 1) Si es lanzada con éxito, una pequeña luz iluminará el camino del lanzador (simulado usando una pequeña linterna). El rango del personaje no influye en la potencia de la luz, pero ésta durará 5 minutos por rango. Si el personaje sufre daños o usa otra habilidad mágica mientras "Luz" está en activo, entonces cesa el efecto de la luz.
- **Campo de Energía** (ChP 3) Si es lanzada con éxito, el usuario crea un campo de energía mágico a su alrededor que repele ataques físicos y mágicos. El lanzador sólo puede caminar lentamente y debe repetir la fórmula y el rango constantemente, de otro modo, el campo de energía desaparecería. La extenuación del personaje empieza cuando el campo de energía desaparece. El personaje recita la fórmula, declara el rango y mueve sobre su cabeza una pelota de soft-combat sobre su cabeza constantemente. Mientras el campo de energía esté activado, sólo puede ser atacado por personajes con un rango mágico más alto que el rango del campo de energía, en cuyo momento, el campo de energía se interrumpe aunque el usuario no sufre daño alguno. Del mismo modo, la potencia de un arma de asedio también puede romper el campo de energía, sin dañar a su lanzador. *Ejemplo: Un personaje aplica un campo de energía de rango 5. Un mago lanza sobre el primero una bola*

de energía de rango 6, que rompe el campo de energía pero no daña al objetivo. Sea como sea, el campo de energía está roto.

- **Identificar magia** (ChP 2) El usuario toca al objetivo (persona u objeto). Si el rango de la habilidad supera al rango del objetivo, el lanzador recibe información sobre la naturaleza mágica de éste. **Ejemplo:** *Un personaje aplica identificar magia con rango 8. Si el objetivo posee un rango de resistencia a la magia de 8 o inferior, o se le ha aplicado una habilidad o ritual de rango 8 o inferior, la identificación ha sido un éxito, y el lanzador recibe información sobre la naturaleza mágica del objetivo.*
- **Armadura Mágica** (ChP 4) Para poder aplicar esta habilidad con éxito, el usuario debe poseer también la habilidad "Ritual mágico". El personaje aplica esta habilidad sobre sí mismo. Un pequeño ritual (de al menos 10 minutos) debe ser realizado (en cualquier lugar). Si la aplicación tiene éxito, un campo de fuerza aparece alrededor del personaje. Este campo de fuerza protege al personaje, otorgándole tantos puntos extras de armadura como rangos mágicos ha aplicado a la habilidad. El mago no puede causar daño con armas de cuerpo a cuerpo desde dentro del campo de fuerza. La protección dura hasta que el mago reciba tantos golpes como rangos ha aplicado sobre la armadura mágica. Si el personaje duerme más de 6 horas, el campo de fuerza desaparece. Para evitar malinterpretaciones, el personaje debe llevar visible una banda azul por cada rango de la Armadura mágica en la parte superior de su cuerpo. Después de que la armadura desaparezca, estas bandas pueden retirarse. Nótese que esta habilidad no puede usarse si el personaje porta una armadura más gruesa que el cuero (3 puntos de armadura). El usuario no puede portar yelmo (excpeto de cuero) y si se añade una pieza de armadura mientras dura la Armadura mágica, ésta deja de tener efecto. **Importante:** Una armadura mágica no protege contra la habilidad de gremio "Asesinato" o contra impactos directos (ver capítulo 9: "Los Gremios").
- **Ritual mágico** (ChP 2) Esta habilidad es un prerrequisito para adquirir la habilidad "Armadura Mágica". Para saber más sobre los rituales, mirar el capítulo 3.1- "Acerca de la magia".
- **Rango de magia adicional** (ChP 1 per rank) Con la adquisición de esta habilidad, el usuario consigue un rango adicional de magia. Esta habilidad sólo puede ser adquirida tantas veces como rango de magia tenga el personaje debido a sus habilidades mágicas. El rango máximo que se puede poseer es de 10. **Ejemplo:** *Un personaje puede aplicar (gracias a su número de habilidades mágicas) un rango de 3. En este caso, el personaje podrá comprar tres rangos de magia adicionales, haciendo así un total de rango 6.*

Capítulo 4 – Alquimia

Capítulo 4.1 – Sobre la alquimia:

Reglas generales: Para adquirir habilidades de alquimia de categoría I, el personaje debe adquirir “Acceso a las Habilidades de Alquimia Sencilla”. Si quieres conseguir habilidades de categoría II y III, debes comprar la habilidad “Acceso a la alquimia avanzada”. Estas habilidades proporcionan al usuario el conocimiento de las leyes de la alquimia básica y sobre cómo fabricar ingredientes, en juego, no necesariamente plantas. Cada habilidad de alquimia da al personaje el conocimiento de una mezcla especial, en juego. Las habilidades de alquimia aprendidas deben ser anotadas en la tarjeta de personaje. Cada habilidad de alquimia puede ser aprendida sólo una vez. Cuanta más experiencia tenga un personaje en alquimia, mayor número de habilidades diferentes de alquimia poseerá y mayor será su conocimiento en alquimia. Cuando el sello de una mezcla se rompe, la poción pierde sus efectos después de 5 minutos. Mientras el sello de la mezcla permanezca intacta, la mezcla aún será efectiva. No hay límite en la producción de mezclas (sólo tiempo límite natural).

NOTA: Adicionales habilidades de alquimia pueden ser compradas usando el sistema de Gremio (ver el capítulo X – Los Gremios).

Éxito en la producción: El éxito en el proceso de producción depende de su duración, el uso de los ingredientes correctos y las cantidades adecuadas de acuerdo con los detalles de las habilidades. Cuando una mezcla ha sido realizada, un master debe darle el visto bueno. Debes llevar la poción junto con los ingredientes y entregarlo al master (asegúrate de llevar tu tarjeta de personaje pues te será requerido). El master comprobará los ingredientes y el rango de mezcla antes de sellarlo.

NOTA: Los personajes deben llevar sus propios recipientes para las mezclas. Un personaje puede distribuir la mezcla en diferentes recipientes obteniendo varias mezclas de rango inferior. NO SE PUEDE poner varias mezclas juntas para conseguir una más poderosa.

Ejemplo: Una mezcla de nivel 10 puede ser dividido en 5 de nivel 2 pero no es posible poner 5 mezclas de nivel 2 juntas para conseguir una mezcla de nivel 10.

Éxito en la aplicación: Como en el uso de habilidades mágicas, para determinar el éxito en la aplicación usaremos el nivel de resistencia contra el nivel de la pócima. Si la resistencia alquímica es igual o superior que el nivel de la mezcla, la pócima no tiene efecto en el sujeto. Al contrario, la aplicación tiene éxito y el sujeto sufre los efectos de la pócima. *El nivel de efecto, en caso de éxito en la aplicación, se añade, además, a la duración y/o gravedad del impacto o el efecto limitado de la poción. (excepto la habilidad de alquimia “pólvora”).*

NOTA: Para detectar y hacer uso, EN JUEGO, de hierbas el personaje debe poseer la habilidad "Hierbas" o la habilidad "Acceso a las habilidades de alquimia". Los personajes sin ninguna de esas habilidades no pueden distinguir esas hierbas. EN JUEGO, las hierbas no tienen otra función que la preparación de brebajes.

Importante: *Sólo las pociones confirmadas por el Comité y administradas oralmente tienen efecto.* Para evitar posibles reacciones alérgicas a las bebidas sólo deben ser hechas con agua y colorante para comida. Beber la mezcla también puede ser simulada.

Nivel de poción: El nivel de la poción determina su duración y gravedad. El alquimista determina el nivel de la mezcla. Para cada nivel, el alquimista debe invertir todos los ingredientes necesarios (de acuerdo con cada receta) y debe pasar 10 minutos fabricándolo. El nivel máximo es 10. *Si el nivel de efecto de una poción terminada es igual o superior a la acción de la mezcla contaminante, el efecto de la poción de anulación. Si es inferior, el efecto de la poción de anulación no tiene éxito.*

Nota: El fracaso en la preparación de una pócima será determinado por un master. Si una mezcla no es útil o tiene un efecto diferente también lo decide un master.

Ejemplo: Para hacer una poción de nivel 4, un alquimista debe invertir 4 veces los ingredientes de la receta elegida y la mezcla necesitará 40 minutos de cocción. Un sujeto debería beber una poción o sería afectado por una habilidad mágica de nivel 4 o superior para anular sus efectos.

Interrupciones: Si el personaje es interrumpido mientras preparaba una poción, o rompe el proceso de fabricación por cualquier razón, aún tiene la oportunidad de reanudar la fabricación por un periodo de menos de 10 minutos. Si este periodo excede entonces la mezcla (sea bebida o polvo) no tiene efecto. Todos los ingredientes (aún si el nivel deseado no fue alcanzado) se habrán perdido.

Venenos y detección de pociones: Cualquier alquimista puede identificar venenos y pociones. Este proceso se llama análisis. El alquimista debe estar 5 minutos por nivel analizado (Por ejemplo, tomarán 10 minutos de análisis para detectar venenos de nivel 2)

Antídotos: Una de las principales tareas de un alquimista es la elaboración de antídotos. No existe un antídoto universal, por lo tanto, se necesita un antídoto específico para cada veneno. Para crear un antídoto es necesario conocer el veneno y sus efectos. Un antídoto puede ser elaborado usando la habilidad "Pociones de venenos". Hay algunos venenos sin un claro antídoto. Ellos causan daño al personaje objetivo. En esos casos, el uso de "Mezclas de Curación" es suficiente.

Sumario:

- *Cada habilidad de alquimia da al personaje la capacidad de producir una*

receta determinada en un recipiente específico.

- Después de hacer una poción, un master debe dar su aprobación. Debe mostrar los ingredientes correspondientes y luego los recipientes serán correspondientemente sellados.
- Las pociones elaboradas, que aún estén selladas, tienen efecto durante todo el evento. Cuando el sello se rompe, la poción pierde su efecto en 5 minutos.
- El Alquimista elige el nivel de mezcla (máximo 10). El tiempo de producción por nivel es de 10 minutos y los ingredientes de la receta deben ser usados tanto tiempo como nivel de mezcla.
- *El nivel de resistencia de alquimia del personaje domina la acción de una mezcla. El nivel de éxito de la mezcla depende del nivel de resistencia en alquimia.*
- Si la elaboración es interrumpida durante más de 10 minutos, la mezcla pierde su efecto. Los ingredientes deben ser entregados a los masters.
- Un personaje debe tener "Acceso a las habilidades de alquimia" para poder usar este tipo de habilidades.
- Cualquier alquimista puede analizar sustancias tóxicas y pócimas. Para analizarlos, deben tomar 10 minutos por nivel.
- No existe un antídoto general. Antídotos específicos deben ser elaborados por cada veneno.
- **NO SE PUEDEN** poner varias pociones juntas para incrementar su nivel.
- Debido a la posibilidad de reacciones alérgicas a alguna bebida no deben estar hechas por otra cosa que no sea agua y colorantes alimenticios.
- El uso de alcohol en ungüentos, lociones y pociones está estrictamente prohibido y serán penalizados.

Capítulo 4,2 - Habilidades de Alquimia Resumen:

- Poción de miedo
- Poción de silencio
- Poción de sordera
- Poción del sueño
- Poción de la amistad
- Poción de la confusión
- Poción de la verdad
- Poción de amnesia
- Poción venenosa
- Poción antídoto
- Poción de curación
- Poción de meditación
- Poción de salud
- Hoja de sueño
- Hoja de veneno
- Hoja de confusión
- Pólvora
- Incrementar armadura

Capítulo 4.3 - Habilidades de Alquimia Descripción:

Hay 3 categorías diferentes de Alquimia en el mundo del Dragón:

- **Bebidas (categoría I):** Son las habilidades más sencillas y representan el conocimiento básico de Alquimia.
- **Hojas venenosas (categoría II):** Estas habilidades representan una avanzada base de conocimiento de Alquimia.
- **Pólvora (categoría III):** Estas son las habilidades de Alquimia más difíciles que un alquimista puede aprender.

Categoría I – bebidas: Las bebidas deben ser bebidas para que tengan efecto (la acción de beber también puede ser simulada). Los recipientes, en los que las mezclas son contenidas, deben ser aprobados y sellados por un máster. El nivel de la poción debe estar anotado en el sello y, cuando el sello se rompe, la mezcla perderá todo su efecto 5 minutos después.

- **Bebida de ceguera (ChP=1)** Si la aplicación tiene éxito, el sujeto se vuelve ciego (5 minutos por nivel). El sujeto debe bajar la cara al suelo (mirando a los pies). El efecto de esta mezcla puede ser neutralizado con la "habilidad de alquimia: ceguera" o por la "habilidad mágica: ceguera".
- **Bebida de silencio (ChP=1)** Si la aplicación tiene éxito, el sujeto se vuelve mudo (5 minutos por nivel). El efecto de la mezcla puede ser neutralizado con la "habilidad de alquimia: silencio" o la "habilidad mágica: silencio".
- **Bebida de sordera (ChP=1)** Si la aplicación tiene éxito, el sujeto se vuelve sordo (5 minutos por nivel). El efecto de la mezcla puede ser neutralizado con la "habilidad de alquimia: sordera" o la "habilidad mágica: sordera".
- **Bebida del sueño (ChP=1)** Si la aplicación tiene éxito, el sujeto cae dormido (5 minutos por nivel). Debe bajar la cara al suelo (mirando a sus pies). El efecto de la mezcla puede ser neutralizado con la "habilidad de alquimia: sueño" o la "habilidad mágica: sueño". Sin embargo, el sujeto puede ser despertado con un simple golpe aunque el personaje (aún bajo los efectos de la mezcla) DEBE actuar adormecido y NO DEBE realizar ninguna acción ofensiva hasta que el efecto de la mezcla termina.
- **Bebida de la amistad (ChP=1)** Si la aplicación tiene éxito, el sujeto se vuelve "el mejor amigo" del alquimista (5 minutos por nivel). El efecto de la mezcla puede ser neutralizado con la "habilidad de alquimia: amistad" o la "habilidad mágica: sueño".
- **Bebida de confusión (ChP=1)** Si la aplicación tiene éxito, el sujeto se vuelve confuso y es golpeado por extrañas alucinaciones: los ruidos son confusos, sombras parecen moverse y adoptar extrañas formas y no

reconoce a las personas o tiene una percepción errónea (5 minutos por nivel). El efecto de la mezcla puede ser neutralizado por la “habilidad de alquimia: confusión” o la “habilidad mágica: confusión”.

- **Bebida de la verdad** (ChP=1) Si la aplicación tiene éxito, el sujeto debe contestar la verdad (5 minutos por nivel) a tantas preguntas como el nivel de la mezcla. Si el usuario se pasa del tiempo y ha respondido a menos preguntas que niveles de mezcla, las respuestas dadas no pueden ser cambiadas por el sujeto. El efecto de la mezcla puede ser neutralizado con la “habilidad de alquimia: verdad” o la “habilidad mágica: verdad”.
- **Bebida de amnesia** (ChP=1) Si la aplicación tiene éxito, el sujeto olvida los últimos 5 minutos por nivel de su vida. Si la mezcla no es neutralizada en 20 minutos con la “habilidad de alquimia: amnesia” o la “habilidad mágica: amnesia”, el sujeto no recobrará la memoria de forma adecuada.
- **Bebida venenosa** (ChP=1) Si la aplicación tiene éxito, el sujeto sufre tantos puntos de daño con nivel tenga la poción. Si la vida del sujeto es reducida a 0, o por debajo, el sujeto muere de acuerdo con las reglas generales (ver el capítulo “muerte y limbo”). El efecto de la mezcla NO PUEDE ser neutralizado con la “habilidad de alquimia: veneno” o la “habilidad mágica: veneno”.
- **Bebida antídoto** (ChP=1) Si la aplicación tiene éxito, neutraliza un veneno. Ver el capítulo 4.1: Antídotos, para más información.
- **Bebida de curación** (ChP=1) El sujeto recibe, automáticamente, tantos puntos de vida como niveles de mezcla (sin embargo, el usuario no debe conseguir más puntos de vida que su máximo). Ten en cuenta que la aplicación de la mezcla siempre tiene éxito.
Ejemplo: Un personaje tiene 7 puntos de vida (5 niveles de resistencia + 2 puntos de vida naturales). Él pierde 4 puntos de vida durante un combate. Toma una bebida de curación de nivel 3. el sujeto recupera 3 puntos de vida. Si el nivel de mezcla hubiera sido de 5, el sujeto sólo hubiera podido recuperar 4 puntos de vida.
- **Bebida de meditación** (ChP=2) Esta poción reduce al sujeto el tiempo de extenuación, automáticamente, tantas veces como niveles de mezcla.
Ejemplo: Un jugador usa una habilidad mágica de nivel 5. luego, toma una bebida de meditación de nivel 4. La extenuación del jugador se reduce de 5 a 1 minuto.
- **Bebida de salud** (ChP=2) Esta poción concede un único punto de vida adicional a su sujeto, por una duración de 5 minutos por nivel. Este efecto no puede incrementarse bebiendo más “Bebida de Salud”. Al final de la duración del efecto, el sujeto pierde, automáticamente, un punto de vida. Si ese era su último punto de vida, muere de acuerdo con las reglas generales (ver capítulo “muerte y limbo”).

Categoría II - Hojas venenosas:

Reglas generales sobre las Hojas venenosas:

1. La lubricación de un arma con una hoja venenosa **DEBE** ser siempre simulada (No lubricar armas).
2. **SÓLO** una mano, dos manos y armas de asta pueden ser lubricadas por hojas venenosas. Armas arrojadizas y proyectiles **NO PUEDEN** ser lubricadas.
3. Las hojas venenosas pueden tener cualquier sustancia líquida o de ungüento. Los recipientes, en los que se hallan las hojas venenosas, deben ser aprobados y sellados por un máster El nivel de mezcla debe estar anotado bajo el sello. A cambio, el alquimista recibe el número en trozos de papel alquímico de acuerdo con el efecto de la mezcla.
4. Aplicación del recipiente y el trozo de papel alquímico: arma y trozo de papel alquímico deben estar juntos. Un recipiente con la poción sin el trozo de papel alquímico no es válido con lo que no tiene efecto.
5. Cuando el sello se rompe, la poción pierde su efecto en 5 minutos.
6. El portador del arma debe llevar los trozos de papel alquímico con él. También el recipiente con el nombre de la poción debe ser llevado por él para evitar malentendidos cuando se le requiera.
7. Las hojas venenosas van de la armadura y la piel directamente a la sangre. Aunque el arma no haya hecho daño, el veneno penetra.
8. El nombre del veneno y el nivel de la poción **DEBEN** estar anunciados en Inglés.
9. El efecto de una hoja venenosa y su correspondiente bebida es el mismo.
10. El veneno de la hoja funciona sólo una vez. Al primer golpe, ya se considera usado. El trozo de papel alquímico deber ser roto de forma clara y evidente.
11. Para elaborar hojas venenosas el alquimista debe tener la correspondiente habilidad de categoría I.
12. En el mundo de los Dragones hay sólo tres hojas venenosas: sueño, veneno y confusión.

Importante: No tiréis las tarjetas al suelo.

- **Hojas venenosas del sueño** (ChP=3) Este veneno hace que el sujeto caiga dormido (5 minutos por nivel). Debe bajar la cara al suelo (mirando al suelo). El efecto de esta mezcla puede ser neutralizado con la "habilidad de alquimia: sueño" o la "habilidad mágica: sueño". Sin embargo, el sujeto puede ser despertado con un simple golpe aunque el personaje (aún bajo los efectos de la poción) **DEBE** actuar de forma

adormecida y NO DEBE hacer ninguna acción ofensiva hasta que el efecto de la mezcla termine.

1. **Hojas venenosas del veneno** (ChP=3) Este veneno hiere al sujeto. Sufrir tantos puntos de daño como el nivel de la poción. Si la vida del sujeto se reduce a 0, o menos, el sujeto muere de acuerdo con las reglas generales (ver capítulo "muerte y limbo"). El efecto de la poción **NO PUEDE** ser neutralizado con la "habilidad de alquimia: veneno" o la "habilidad mágica: veneno".
- **Hojas venenosas de confusión** (ChP=3) Este veneno confunde al sujeto. Es golpeado con extrañas alucinaciones: los ruidos son confusos, las sombras parecen moverse y adoptar extrañas formas y no reconoce a las personas, o su percepción es errónea, durante 5 minutos por nivel. El efecto de esta poción puede ser neutralizado con la "habilidad de alquimia: confusión" o la "habilidad mágica: confusión".

Categoría III – Polvos:

Se pueden encontrar los siguientes polvos en el mundo de Dragones:

- **Pólvora** (ChP=3) Una poción inflamable En juego (no realmente inflamable) con efecto explosivo. Esta poción es necesaria para armas de fuego. Esta mezcla no es conveniente para cañones de pólvora. *La pólvora proveerá al usuario de tantos disparos como niveles de poción. El usuario tendrá una tarjeta por cada nivel de mezcla. Después de cada disparo, el usuario debe romper una tarjeta.* Otros efectos deben ser acordados con el máster **Importante:** No tiréis las tarjetas al suelo.
- **Polvos explosivos** (habilidad de gremio) Una poción inflamable En juego (realmente no inflamable) con un efecto de gran explosión. Esta poción es necesaria para la producción de bombas En juego como en cañones. La elaboración de la misma bomba sólo puede ser hecha dentro del Gremio de Alquimistas. **Importante:** la producción de bombas En juego debe contar con la aprobación del máster
- **Aumentar armadura** (ChP=2) Esta poción permite a un maestro herrero (ver "habilidades de gremio") incrementar el valor de una armadura (1 punto de armadura por nivel). Ver "Habilidades de Gremio" para más información sobre cómo marcar correctamente la armadura y otros detalles.

Capítulo 5 - Sistema de Rangos de Personaje

Así como el rango de una habilidad mágica determina la fuerza con la que es aplicada y la fuerza de una mezcla determina con qué fuerza se aplican las habilidades relacionadas con la alquimia, el rango de resistencia un personaje refleja su fortaleza. Existen 3 rangos diferentes:

Rango de Resistencia al Daño (SR)

Este rango equivale a los puntos de vida extra que un personaje puede conseguir. También sirve para determinar la resistencia al asesinato. Los personajes con la habilidad "Acceso a habilidades Mágicas" deben pagar 5 puntos de personaje para adquirir un rango extra de este tipo. Los demás personajes sólo deben invertir 4 puntos.

Rango de resistencia a la Magia (MR)

Este rango determina la fortaleza contra habilidades mágicas. Los personajes con la habilidad "Acceso a habilidades Mágicas" deben pagar 2 puntos de personaje para adquirir un rango extra de este tipo. Los demás deben invertir 3.

Rango de resistencia a la Alquimia (AR)

Este rango determina la fortaleza contra habilidades relacionadas con la alquimia. Todos los personajes deben invertir 2 puntos de personaje para adquirir un rango extra de este tipo.

El rango de resistencia máximo para un personaje es de 12 teniendo en cuenta que no se pueden acumular más de 9 (10 en el caso de los PNJs) para un rango particular. Una vez se ha adquirido un rango adicional, no se puede redistribuir.

Por ejemplo:

Si el personaje tiene 11 rangos para distribuir se podría hacer de la siguiente manera:

1 x Resistencia a la Magia

9 x Resistencia al Daño

1 x Resistencia a la Alquimia

Total rangos = 11

En este ejemplo, nuestro personaje solo puede adquirir un rango adicional pero no lo puede asignar a su resistencia al daño pues ya tiene 9 en este rango.

¿Cómo se pueden adquirir rangos de resistencia?

Los rangos de resistencia se adquieren durante la creación del personaje cómo si de habilidades de tratara.

Los rangos de resistencia representan la fortaleza del personaje. Expresan tanto su estado físico como su experiencia. Esta fortaleza afecta a la resistencia a las habilidades mágicas y mezclas de alquimia. El rango de resistencia a la magia se compara con el rango de la habilidad mágica usada. Si el rango de resistencia es **mayor o igual** al rango del hechizo, éste no tiene efecto alguno sobre el personaje objetivo. En caso contrario el objetivo se ve afectado por la habilidad mágica usada contra él. Lo mismo pasa con el rango de resistencia a la alquimia (se compara con el rango de las pociones) y con el asesinato (se compara con el rango de dicha habilidad, ver Capítulo 9 – Los Gremios).

Excepción: habilidades de curación.

Nota: Los objetos mágicos tienen su propio rango.

Ejemplo: Un personaje aplica una habilidad mágica cuyo rango es 5 contra un personaje con un rango de resistencia a la magia de 5. La habilidad **NO** afecta al personaje objetivo.

Cosas importantes a recordar (Resumen):

- El rango total de resistencia de un personaje es de 12.
- El rango máximo para un tipo de resistencia concreto es de 9 (10 para PNJs)
- Si el rango de resistencia a la magia es igual al rango de la habilidad mágica del atacante la resistencia gana.
- Si el rango de resistencia a la alquimia es igual al rango de la poción del atacante la resistencia gana.
- Si el rango de resistencia al daño es igual al rango de la habilidad de asesinato del atacante la resistencia gana.
- Si un personaje no tiene resistencia al daño (rango 0) este no dispone de puntos de vida adicionales y no puede protegerse contra el asesinato.
- Si un personaje no tiene resistencia a la magia (rango 0) este no puede protegerse contra la magia.
- Si un personaje no tiene resistencia a la alquimia (rango 0) este no puede protegerse contra la alquimia.

Capítulo 6 – Armadura

Capítulo 6.1 - Calcular el factor de armadura:

La armadura protege al usuario del daño de un arma que no sea de fuego (en combate), la habilidad mágica “Bola de energía” y los venenos producidos por los alquimistas.

El valor de la armadura siempre se calcula como el total. Eso significa que la armadura no se asigna a las partes del cuerpo, aunque se calcula a partir de ellos. Pese a todo, esa protección sólo se tiene en cuenta en la parte en la que esté la armadura.

Las áreas expuestas del cuerpo no tienen armadura.

Ejemplo: El personaje tiene un valor de armadura de 7. Eso significa que puede soportar 7 golpes (hits) en aquellas partes cubiertas de esa armadura. Un golpe en cualquier defensa de un cuerpo cubierto hace un punto de daño directo.

Cómo calcular la armadura

Para calcular el valor exacto de la defensa dividimos el cuerpo en 5 zonas:

Torso, el brazo derecho, el brazo izquierdo, pierna derecha y pierna izquierda. Si tenemos en cuenta que la disposición de la armadura puede ser diferente, se divide las cinco áreas en cuatro partes:

Áreas de la zona 1: Parte superior e inferior del torso frontal, frontal (por debajo de las costillas, incluyendo la parte inferior del cuerpo), parte superior e inferior de la espalda, la espalda (*por debajo de las costillas, incluyendo la parte completa de la parte inferior del cuerpo*).

Áreas de la zona 2 y 3: en cada caso, individualmente, brazo derecho y brazo izquierdo, parte superior del brazo: anterior y posterior. Antebrazo: anterior y posterior.

Áreas de la zona 4 y 5: en cada caso, individualmente, la pierna derecha y la pierna izquierda, parte del muslo: anterior y posterior. Parte inferior de las piernas, derecha e izquierda: anterior y posterior.

Tened en cuenta que:

Se calcula el valor de la armadura cuando hay una parte que está cubierta en tres cuartas partes de su superficie. Por supuesto tan sólo se deben contabilizar ese valor de armadura cuando se lleva puesta la pieza protectora sobre el cuerpo.

Factor de armadura:

Según qué tipo de armadura uses, y la zona donde la uses, (cuero con un mínimo de 2 mm de grosor, cota de malla, escamas o placas de acero) se le asigna un factor de armadura diferente.

Nota: El factor de armadura de cada zona también puede ser debido a diferentes factores unidos, por ejemplo: un subgrupo de una zona está cubierto de 2 mm de grosor de cuero y cota de malla, de manera que el factor total de esa zona es la suma de ambos tipos de armadura.

Los factores de armadura se suman y se divide el total por dos. Esta es la armadura resultante de las diferentes subzonas. Si, además de las áreas ya mencionadas, se cubre la cabeza (casco abierto o cerrado, o una cofia de malla) se añade un máximo de dos puntos al total de la armadura ya calculada.

Ahora, ya tienes toda la armadura completa.

Nota: El valor de la armadura sólo es válida si se se esta usando la armadura. Si se deja de usar una de las partes ya calculadas en el total de la armadura, se reduce de forma automática la armadura.

De igual manera, al total de piezas de armadura calculadas, si se le añade más piezas, esta también aumenta automáticamente.

El valor máximo de la armadura es siempre 10 (sin casco), o 11 (con casco). Este valor no puede ser mayor bajo ninguna circunstancia normal (a excepción del ritual en el círculo mágico, o excepciones como las habilidades de Gremio: "Maestro herrero")

Capítulo 6.2 – Tabla de armadura:

Ubicación	Cuero 2mm	Cota de malla	Escamas	Placas de acero
Torso				
Parte superior del torso, delantera	0,25	0,5	0,75	1
Parte superior del torso, trasera	0,25	0,5	0,75	1
Parte inferior torso, parte delantera	0,25	0,5	0,75	1
Parte inferior torso, parte trasera	0,25	0,5	0,75	1
Brazos				
Deltoide, Biceps parte anterior del brazo	0,25	0,5	0,75	1
Deltoide, Biceps parte posterior del brazo	0,25	0,5	0,75	1
Antebrazo, parte anterior	0,25	0,5	0,75	1
Antebrazo, parte posterior	0,25	0,5	0,75	1
Piernas				
Zona superior, parte anterior	0,25	0,5	0,75	1
Zona superior, parte posterior	0,25	0,5	0,75	1
Zona inferior, parte anterior	0,25	0,5	0,75	1
Zona inferior, parte posterior	0,25	0,5	0,75	1

El factor de armadura total se divide por dos. El número resultante se redondea dando el resultado total del valor de la armadura (máximo 10).

Tipos de yelmo	Cuero 2mm	Placas Acero	Malla Metal
Casco abierto	1	1	
Casco cerrado	1	1	
Almófar			1

(Armadura + casco= valor total de armadura)

Capítulo 6.3 – Tipos de armadura:

Que armadura que pertenece a cada categoría:

Armadura de cuero:

Gambesón (tanto de textil como de cuero), armadura de cuero, de doble piel, Cuero tachonado.

Armadura de malla:

Cota de mallas, Brigantinas.

Armadura de escamas

Escamas superpuestas integrado en placas recubiertas de cuero o metal .

Armadura de placas

Placa de metal sin otro material que lo componga (Minimo Acero de 1 mm).

Cascos

-Cuero 2mm, abierto: no hay cobertura de la cara, incluyen cascos de cuero con ojeras y nasales;

-Cuero 2 mm, cerrado: salvo los ojos, queda toda la cara cubierta.

-Almófar de malla de metal:

-Metal, 1mm acero, abierto: incluidos cascos con nasal.

-Metal, 1mm acero cerrado: vasos de metal, cubren toda la cara, por ejemplo: schaller, cascos de bote...

Importante: la protección de la armadura se tiene en cuenta por partes. Incluso si esa parte está formada de dos capas.

Ejemplo: brazo izquierdo cubierto por Brazales de Gambeson, en la parte posterior. Además el antebrazo está cubierto por unos brazales de acero que cubre $\frac{3}{4}$ partes y un guantelete de acero que cubre toda la mano y parte del antebrazo. Para esta área, se mide así:

Brazo izquierdo: +0,25 Gambeson, Brazal + 1 antebrazo + 1 Guantelete = 2,25 puntos de armadura que añadir al recuento total del resto del cuerpo.

Notas:

Aunque La primera impresión es que salen unas cifras elevadas en los puntos de Armadura no olvides que la suma total de puntos al final se divide por dos para obtener el resultado definitivo. No olvides también que por mucha armadura que lleves, de forma natural nunca se podrán superar los 10 puntos totales de puntos de armadura +1 de yelmo.

Entonces cual es la razón que fomenta el uso de armaduras completas?

Principalmente porque hay presente la regla que anuncia, que si un jugador recibe un impacto en una zona de su cuerpo no protegida por armadura, los puntos de daño de ese golpe se restaran directamente de la vida de dicho personaje. Cuando uno tiene un personaje con 2 puntos de vida base no se puede permitir recibir muchos impactos de este tipo si no quiere acabar muerto.

Capítulo 6.4 - Armadura de un material alternativo

Como alternativa a la realidad (cuero, metal) se pueden adquirir, mediante el uso de puntos de personaje, una armadura ligera, intermedia o pesada. Ello tiene que ir acompañada de una representación adecuada de la armadura que se representa, por ejemplo, espuma de látex.

Ambas formas de armadura (la real y la ficticia) no se pueden combinar. El jugador debe escoger que tipo de armadura quiere llevar.

La armadura debe de ser consecuente con el tipo (ligero, intermedio o pesado) y tener un número determinado de áreas del cuerpo. La armadura debe ser mostrada en el momento del check-in (chequeo). **El check-in decidirá si la representación corresponde con la armadura representada.** Después de la aprobación, se aconseja marcar la armadura de alguna forma como resguardo para el jugador de la aprobación del mismo por parte de la Organización.

Zonas de armadura del cuerpo.

-Armadura ligera (2 puntos de armadura) debe tener, como mínimo, dos áreas del cuerpo cubiertas. Adquisición invirtiendo dos puntos de personaje.

-Armadura intermedia (4 puntos de armadura) debe tener, como mínimo, tres áreas del cuerpo cubiertas. Adquisición invirtiendo cuatro punto de personaje.

-Armadura pesada (8 puntos de armadura) debe tener todas las áreas del cuerpo cubiertas. Adquisición invirtiendo ocho puntos de personajes.

Nota: Al igual que con la armadura clásica, la única armadura que se tiene en cuenta es la que se lleva puesta.

Capítulo 7 - El Combate

Capítulo 7.1 - Sobre vida y armas

Puntos de vida “básicos”: Cada Personaje dispone de 2 puntos de vida básica. Esta vida “natural” puede ser incrementada mediante la adquisición de puntos de resistencia al daño (ver Capítulo 5 – Sistema de rangos de personaje). El número máximo de puntos de vida **básica** es de 11 (2 de vida “natural” + 9 puntos de resistencia al daño).

Puntos de vida: El total de puntos de vida es el resultado de la suma de los puntos de vida “básicos”, el rango de resistencia al daño y el valor de armadura del personaje. El número máximo de puntos de vida es de 23 si se lleva armadura real. (24 si se tiene la habilidad de gremio “Maestro herrero” y 17 si se lleva armadura falsa).

Armas:

- Un personaje puede usar una arma solo si ésta respeta los estándares de seguridad (ver Capítulo 13 – Seguridad de Armas)
- Una arma respeta los estándares de seguridad solo si dicha arma pasa el control de seguridad llevado a cabo por los Masters.
- Las armas que **NO** respetan los estándares de seguridad **NO DEBEN USARSE** bajo ningún concepto.
- Las armas que sí respeten los estándares de seguridad serán marcadas con un símbolo dado por los Masters.

Armas de Fuego: Debido a la especial naturaleza de estas armas, los jugadores del Drachenfest deben seguir estas reglas especiales.

- El usuario simula un disparo y el efecto que éste tiene sobre su objetivo equivale al efecto de la habilidad “**Golpe de Viento**” (Ver Capítulo 3 – Habilidades Mágicas).
- El tiempo de carga entre disparos es de 1 minuto.
- El alcance de este tipo de armas es de 10 metros.

Capítulo 7.2 – Reglas de Combate

Aunque las reglas genéricas de combate son conocidas por la mayoría de nosotros queremos hacer mención especial de algunas de las más importantes.

- Los golpes en la cabeza y genitales están prohibidos.
- Las estocadas están estrictamente prohibidas incluso si el arma no tiene núcleo sólido.
- Los impactos no deben ser reales.
- Las armas de látex deben usarse con responsabilidad.
- Cuidado con las cargas, que estas sean de intensidad moderada y siempre interponiendo un cuerpo blando entre oponentes (como el escudo)
- Un arma que no respete los estándares de seguridad no debe ser usada ni tan solo llevada encima (ver Capítulo 13 – Seguridad de armas).

Capítulo 7.3 – Puntos de daño y heridas

Puntos de daño genéricos: Todas las armas causan **1** punto de daño.

NOTA: los puntos de daño **DIRECTOS** ignoran la armadura.

Excepción: Armas mágicas/habilidades y armas de asedio (El daño causado será debidamente anunciado)

Armas de Asedio: Causan 5 puntos de daño **DIRECTO** (ignoran armadura) o 3 puntos de daño **DIRECTO** si el impacto es bloqueado con un escudo (el escudo se romperá cómo consecuencia). Sea cual sea el caso el personaje debe caer al suelo a causa del fuerte impacto.

Armas de proyectiles (Arcos y ballestas): Causan 1 punto de daño **DIRECTO**. Los proyectiles pueden ser bloqueados con escudo.

Los puntos de daño infringidos a un personaje se quitan de sus puntos de vida en el siguiente orden:

2. Valor de Armadura (si se encuentra disponible en la zona impactada).
3. Puntos de resistencia al daño (si disponibles).
4. Puntos de vida "natural" (2 por personaje).

Heridas IN-TIME: Si la cantidad de puntos de vida se ve reducido a 0 o por debajo, el personaje cae inconsciente (Excepción: Habilidad "Dureza") y empieza a desangrarse (Excepción: Habilidad "Regeneración"). Un personaje recibe una herida física **si y solo si:**

- El valor de armadura es 0 y el personaje es correctamente impactado.
- Una parte del cuerpo desprotegida es impactada.
- El personaje recibe daño **DIRECTO** con por ejemplo armas de asedio, Bola de Energía, etc. (armadura ignorada).

Nota: Todas las heridas físicas **deben ser representadas y actuadas debidamente**. Un golpe en la armadura daña a ésta pero no causa una herida física.

Capítulo 7.4 - Batallas y Asedios

Cuando se lleve a cabo una batalla masiva, un asedio o una batalla dentro de un campamento siempre deben acatarse las normas dictadas por los Masters sin discusión alguna. Ver Capítulo 12 – Reglas de Asedio.

Nunca Cortes la acción de juego por un desacuerdo personal o motivos egoístas, el disfrute común prima por encima del individual, si la forma en que se desarrolla un combate no te gusta, abandonalo y cuando la acción grupal termine presenta tus cuestiones a los Masters.

Recuerda que el objetivo es tanto disfrutar jugando como hacer disfrutar a los que juegan contigo.

Capítulo 8 - La Muerte y el Purgatorio

Capítulo 8.1 - Morir

La pérdida de la vida del respectivo personaje significa la muerte. En el mundo de los dragones los personajes pueden morir de las siguientes formas:

- A través de la disminución a 0 o menos puntos de vida junto con un golpe de gracia **debidamente anunciado**.
- A través de la disminución a 0 o menos puntos de vida i después de 10 minutos en ausencia de curación. (Excepción: Habilidad "Regeneración")
- A través de la ejecución satisfactoria de la habilidad de gremio "asesinato" junto con un golpe de gracia debidamente anunciado.

Excepción: Personajes con la habilidad "Regeneración" no pueden desangrarse hasta la muerte, esto significa que no pueden morir a causa la ausencia de curación. Si un personaje muere según las reglas mencionadas este personaje está "Muerto".

Después de la muerte de un personaje según los criterios establecidos éste debe permanecer en su posición unos 5 minutos adicionales (además de los 10 minutos ya mencionados). Después de este periodo de tiempo debe dirigirse automáticamente y en modo **OUT-TIME** (cruzando los brazos – véase "Señales técnicas de juego") al *Limbus* ("Purgatorio"). Des del momento en que el personaje entra en el recinto de el *Limbus*, automáticamente vuelve a estar **IN-TIME**. Puesto que el personaje está aún muerto y es insubstancial éste **NO puede ejecutar ninguna habilidad** de personaje a excepción de leer, escribir y calcular. Esto incluye también combates. Si se llega a la salida del *Limbus* el personaje entra de nuevo al mundo de los dragones y está vivo. Si no se consigue salir del recinto el personaje pasa a estar Definitivamente Muerto (véase "Muerte Definitiva").

Capítulo 8.2 - El Purgatorio (The Limbus)

La eterna guerra entre los dragones costó antaño la vida de muchos mortales. Es por eso que los dragones decidieron que durante el festival la muerte nunca se llevaría a ningún luchador. Pero uno no se deshace tan fácilmente de la muerte y por eso ella misma creó lo que se conoce cómo *Limbus*; para poder mantener alguna influencia sobre el curso de los acontecimientos.

Los personajes que mueran en el mundo de los dragones fuera del *Limbus* y del círculo público de rituales deberán ser conducidos al *Limbus* dónde con un poco de suerte podrán recuperar su vida.

Importante: Este modo de volver a la vida no debe interpretarse como ¡"resurrección"!

Capítulo 8.3 - Muerte Definitiva

Un personaje puede morir definitivamente de 3 maneras distintas:

- Si se muere dentro del círculo público de rituales.
- Si no se consigue llegar a la salida del *Limbus*.
- Por decisión propia del jugador que lleva éste personaje.

Si un personaje pierde su vida de acuerdo con los criterios establecidos en esta sección éste pasa a estar Definitivamente Muerto. El jugador no puede usar este personaje nunca más.

Nota: Si un jugador decide dejar morir definitivamente a su personaje éste no está obligado a ir al *Limbus*. En este caso el jugador debe entregar su ficha de personaje y todo el material de juego a los Masters del círculo público de rituales.

Nota2: Cuando un personaje muere definitivamente un nuevo personaje puede ser creado dentro de las instalaciones de la Organización.

Capítulo 9 – Los Gremios

Capítulo 9.1 – Sobre los Gremios

Si estás buscando respuestas, o, simplemente, el puro deseo de aprender nuevas y exclusivas habilidades te consume, los gremios son la solución. En los diferentes gremios se aprende y se enseña todo tipo de conocimiento. Este intercambio (no siempre gratuito pues los gremios también deben cubrir sus gastos) es un complemento muy bueno tanto por jugadores cómo para los gremios que buscan mediante sus adeptos fortalecer su propia posición.

En el mundo de los Dragones se pueden encontrar los siguientes gremios:

El Gremio de la Magia: Aquí puedes encontrar numerosos maestros expertos en un amplio rango de conocimientos mágicos. Este gremio administra el círculo público de rituales que puede ser alquilado bajo ciertas circunstancias especiales. Este gremio nos ofrece otros servicios, como por ejemplo rituales a medida. Todo personaje interesado en aprender exclusivas habilidades mágicas, será bienvenido.

El Gremio de los Alquimistas: ¿Estás buscando rarezas del mundo de las plantas? ¿No sabes qué ingrediente necesitas o para qué sirve exactamente cierta combinación de plantas? Entonces éste es tu gremio. Encontraras alquimistas de tierra lejanas dispuestos a intercambiar ideas y conocimiento. Todo aquel interesado en el aprendizaje de nuevas y exclusivas habilidades de alquimia será bienvenido.

El Gremio de los Ladrones: Este gremio especial ofrece todo tipo de servicios. ¿Necesitas protección? ¿Alguien te molesta y quieres quitártelo de encima? ¿Quieres vender o comprar valiosa información? Entonces éste es tu lugar. El gremio de los ladrones siempre estará dispuesto a ayudarte a cambio de una *humilde* contribución, por supuesto. Si eres capaz de encontrarlos (debido a su naturaleza ilegal) tendrás a tu disposición un amplio rango de exclusivas habilidades y conocimiento para aprender.

El Gremio de los Luchadores: Ésta es la escuela de la espada y el arte de la lucha. Todo guerrero será bienvenido. Los Maestros enseñarán a los aprendices los cimientos de la lucha con espada, arco y ballesta mientras experimentados luchadores enseñaran tácticas y maniobras avanzadas y ventajas y desventajas de los diferentes tipos de lucha.

El Gremio de los Artesanos: Maestros de diferentes artes os ofrecerán aquí sus servicios y compartirán su conocimiento con vosotros. En este gremio uno puede aprender y mejorar desde habilidades como la reparación de armaduras, hasta la preparación de trampas y cerraduras de dificultades avanzadas.

El Gremio de los Sanadores: El hedor a sangre y sudor flota en el aire de sus estancias mientras cuerpos heridos yacen en el suelo de sus tiendas. El gremio de los sanadores se encuentra en el pueblo y si quieres aprender cualquier cosa relacionada con el arte de la curación serás más que bienvenido.

Adquisición de habilidades de Gremio: Habilidades de Gremio o rangos adicionales de estas solo pueden ser adquiridas dentro de el mismo Gremio y sólo por personajes miembros del gremio correspondiente. Tanto la satisfactoria adquisición de habilidades de este tipo cómo el aumento de sus rangos deben ser certificados mediante una ficha especial de Gremio. Una vez aprendida una habilidad de gremio, ésta no puede ser perdida y es igualmente valida para las siguientes partidas. La ficha de gremio estará atada al personaje. Si el personaje muere, la ficha se pierde y con ella todas las habilidades de gremio aprendidas.

Nota: En las fichas de gremio deben constar el nombre del jugador, el nombre del personaje, el nombre las habilidades y sus correspondientes rangos. Si se pierde, dicha ficha esta no será sustituida. La transferencia de fichas de gremio entre personajes no esta permitida. El criterio de adquisición de una de estas habilidades reside en el juicio de los correspondientes Masters de Gremio. Para cualquier duda sobre la adquisición de habilidades de gremio pregunten a los Masters de gremio.

Cosas importantes a recordar (Resumen):

- Para adquirir una habilidad de gremio el personaje debe ser miembro del correspondiente gremio.
- Para la adquisición de algunas habilidades de gremio se precisa de la previa adquisición de otras habilidades.
- El Gremio decide tiene la palabra en cuanto al rango de una habilidad de

gremio se refiere.

- El rango máximo de una habilidad de gremio (si admite rango) es de 10
- Las habilidades de gremio que no admitan rangos solo pueden ser adquiridas una vez.
- El uso de las habilidades de gremio debe ser anunciado en inglés y con su correspondiente rango si es necesario.

Capítulo 9.2 – Habilidades de Gremio: Generalidades

Regeneración de Maná (no incrementable)

Maestro de Rituales (incrementable)

El Colegio Rojo (Invocación de No-Muertos)

El Colegio Blanco (aura mágica protectora)

El Colegio Gris (creación de pergaminos)

Investigación de Alquimia (no incrementable)

Maestro de Alquimia (no incrementable)

Maestro en Hierbas (no incrementable)

Asesinato (incrementable)

Escalar empalizada (no incrementable)

Maestro herrero (no incrementable)

Maestro en cerraduras (no incrementable)

Maestro trampero (no incrementable)

Maestro constructor de empalizadas (no incrementable)

Zapador (no incrementable)

Derribar (no incrementable)

Rompeescudos (no incrementable)

Golpe directo (incrementable)

Maestro sanador (no incrementable)

Salvavidas (no incrementable)

Sanador de batalla (no incrementable)

Capítulo 9.3 – Habilidades de Gremio: Descripción

- **Regeneración de Maná** (no incrementable) La duración del tiempo de recuperación tras lanzar un hechizo, se reduce a la mitad.
- **Maestro de Rituales** (incrementable) Con la adquisición de esta habilidad, el personaje puede llevar a dos o más personas por rango

(máximo del rango es de 10) al círculo de rituales con el fin de usar su poder. Estos personajes no tienen por qué tener habilidades mágicas. Para poder usar esta habilidad, el personaje debe tener las habilidades "Acceso a habilidades mágicas" y "Magia Ritual"

Los Tres Colegios de los Gremios de la Magia:

El personaje puede elegir uno de los tres Colegios de la Magia para ser instruido en uno de ellos. Cada colegio debe ser completado totalmente, antes de poder comenzar con el aprendizaje de otro Colegio. Para completar un Colegio completamente, se requieren 4 etapas de aprendizaje. Cada etapa incrementa en uno el rango de la habilidad mágica adquirida. El personaje debe tener la habilidad "Acceso a Habilidades Mágicas"

- **El Colegio Rojo** (Invocación de No-Muertos)

Con la adquisición de esta habilidad de Gremio, el personaje es capaz – dentro del ámbito de aplicación de la habilidad- de crear No-Muertos. Por cada rango de habilidad, el personaje puede crear y dirigir a un No-Muerto. El personaje debe interceptar a un personaje muerto en su camino al Limbus, y debe acceder voluntariamente a ser revivido como No-Muerto, para, durante una hora, seguir jugando como un No-Muerto al servicio del Nigromante. Entonces, servirá al Nigromante y dispondrá de sus habilidades habituales (sin los rangos de personaje), durante una hora como un zombie. Luego se desintegrará, y retornará directamente al cementerio, sin pasar por el Limbus. El personaje no podrá recordar lo acontecido durante su zombificación. Si el personaje muere antes de que finalice la hora, retornará directamente al cementerio sin pasar por el Limbus. El zombie comenzará con un punto de golpe por cada rango que el Nigromante posea. Los zombies no pueden ser sanados, son inmunes a la magia de control mental, y sólo pueden moverse caminando, nunca corriendo.

Ejemplo: El Nigromante posee la habilidad "No-Muerto" con rango 3, e intercepta a dos personajes en su camino al Limbus. De este modo, crea a dos zombies con tres puntos de golpe cada uno. El nigromante estará exhausto durante 6 minutos (2 zombies con rango 3).

- **El Colegio Blanco** (aura mágica protectora)

Con la adquisición de esta habilidad, el personaje puede incrementar su resistencia a la magia en un grado por rango. El mago proyecta un aura protectora a su alrededor, la cual puede añadirse a su protección mágica. El aura protege únicamente contra **ataques** mágicos (de todo tipo), pero restan el rango equivalente al rango del ataque. El máximo de 9 en rango de protección mágica no puede sobrepasarse de este modo. El aura no puede proyectarse sobre otros jugadores. Es necesaria una banda plateada como señal OT. El tiempo de extenuación se aplica del modo normal, en función del rango del aura.

Ejemplo: El mago posee una resistencia mágica de 4, y proyecta un aura de rango 2 sobre sí mismo, aumentando su protección mágica a 6. Si es el objetivo de una bola de energía de rango 1, no sufre daño alguno, pero el rango de su aura disminuye en 1. Si se lanza un hechizo de silencio de rango

5, el personaje no se ve afectado, y tampoco pierde ningún rango en su aura mágica, pues no se trata de un ataque mágico.

- **El Colegio Gris** (creación de pergaminos)

Con la adquisición de esta habilidad, el personaje puede, mediante los poderes de la magia Gris, crear pergaminos mágicos. Para la creación de pergaminos, el mago decide qué hechizo y con qué rango adscribe en el pergamino, el cual podrá leer más adelante sin sufrir el tiempo de extenuación. En el momento de la creación del pergamino, el tiempo de extenuación será el triple de lo habitual. Con el primer rango, se puede adscribir un hechizo de rango 3, con el segundo, de rango 6, con el tercero de rango 9 y con el cuarto, de rango 10. Esta habilidad sólo puede emplearse una vez por hora. El rango del pergamino debe ser verificado por el gremio, y puede ser leído por cualquier personaje.

Ejemplo: El mago usa su habilidad de rango 1 para adscribir un "golpe de viento" de rango 3. Él conserva su rango y su fórmula al leer el pergamino. Después, sufre una extenuación de 9 minutos, durante la cual, no puede ejecutar ninguna habilidad mágica. La habilidad "Regeneración de Maná", no funciona con la creación de pergaminos.

- **Investigación de Alquimia** (no incrementable)

El personaje puede crear pociones experimentales con mezclas de hierbas y/o investigar plantas desconocidas para pócimas especiales.

"Acceso a habilidades de Alquimia es un prerrequisito para esta habilidad".

- **Maestro de Alquimia** (no incrementable)

El personaje puede acelerar el proceso de creación de mezclas alquímicas. La producción de estas se ve reducida a la mitad.

"Acceso a habilidades de Alquimia" es un prerrequisito para esta habilidad.

- **Maestro en Hierbas** (no incrementable)

Esta habilidad permite al personaje:

a) Identificar hierbas especialmente raras, necesarias para crear pociones especiales e inusuales.

b) Mejora el crecimiento de plantas normales, reduciendo su tiempo de germinación.

c) Cultivar plantas especiales y raras en un jardín de cultivo ordinario.

Nota: La habilidad "Maestro en Hierbas" debe notificarse a un Master, adicionalmente a la notificación del jardín, para que se pueda tener en cuenta en el desarrollo de la partida.

- **Asesinato** (incrementable)

Con la adquisición de esta habilidad, el personaje puede llevar a cabo

asesinatos. Con un ataque que surta éxito, tiene la posibilidad de reducir los puntos de golpe de un oponente a cero – a pesar de cualquier armamento de que disponga la víctima – con un único golpe y acabar así con la vida de su rival, siempre y cuando anuncie el uso de la habilidad en el momento de lanzar el ataque.

La condición para que el ataque sea considerado exitoso es que éste debe ser lanzado por la espalda, y el rango del atacante debe ser superior al rango de “Resistencia al Daño” de la víctima. Si el rango de “Asesinato” es inferior o igual, la víctima sufre un punto de daño de manera normal, pero el “Asesinato” no tiene éxito. Es necesaria la habilidad “Armas de una mano” para conseguir esta habilidad. El rango de “Asesinato” es incrementable (de 1 a 10).

Importante: Esta habilidad sólo puede ser aplicada con armas de filo de hasta 50 cm de longitud. No es necesario que el impacto vaya al cuello.

- **Escalar empalizada** (no incrementable)

Con la adquisición de esta habilidad de gremio, el jugador es capaz de “traspasar” cualquier empalizada.

Importante: ¡Esta habilidad es totalmente figurada, el jugador nunca debe trepar por una empalizada o fortificación!

“Escalar” debe ser únicamente jugada del siguiente modo:

Se lanza una pelota de soft-combat sobre la empalizada, simulando al personaje encaramándose sobre la empalizada (los jugadores dentro de la empalizada pueden detectar la pelota y actuar en consecuencia). Después de una “escalada” con éxito, el jugador puede atravesar la empalizada OT por un acceso regular de ésta, y situarse en la “zona de combate” dentro de la empalizada. El personaje estará en ese momento IT de nuevo. Para escapar de la empalizada, el jugador debe hacerlo del mismo modo, una vez ha recogido la pelota que ha lanzado para entrar. Esta habilidad no es incrementable.

- **Maestro herrero** (no incrementable)

El jugador puede, mediante la adquisición de esta habilidad de gremio, utilizar una mezcla alquímica para fortalecer una armadura, otorgándole un punto adicional de golpe. El maestro herrero, debe trabajar la armadura, y crear una pieza distintiva de su trabajo para obtener el resultado deseado. Por supuesto, esta pieza adicional debe cargarse siempre junto con la armadura, y puede ser reparada como el resto de componentes de la armadura si ésta resulta dañada. El maestro herrero debe poseer previamente la habilidad “trabajar el cuero” o “trabajar el metal” para disponer de esta habilidad de gremio, y poseer la mezcla alquímica.

- **Maestro en cerraduras** (no incrementable)

Con esta habilidad de gremio, el personaje puede construir o abrir cerraduras para castillos de rango 11. En cuanto a la construcción de

cerraduras para castillos de rango 11, el tiempo requerido es de 10 minutos. En cuanto a la apertura de cerraduras en castillos de rango 11, el tiempo requerido es de 5 minutos. De todas maneras, las reglas están descritas en el capítulo de “descripción de habilidades de personaje – abrir/crear cerraduras”. Una condición adicional para la adquisición de esta habilidad de gremio es la previa adquisición de la habilidad de personaje “abrir/crear cerraduras”. Esta habilidad de gremio no es incrementable.

- **Maestro trampero** (no incrementable)

Con la adquisición de esta habilidad de gremio, el personaje puede activar y desactivar trampas de nivel 11. En cuanto a la construcción (o activación) de trampas de nivel 11, el tiempo requerido es de 10 minutos. En cuanto a desactivar trampas de nivel 11, el tiempo requerido es de 5 minutos. Sólo los tramperos pueden encontrar trampas de nivel 11. De todas maneras, las reglas están descritas en el capítulo de “descripción de habilidades de personaje – trampero”. Una condición adicional para la adquisición de esta habilidad de gremio es la previa adquisición de la habilidad de gremio “trampero”. Esta habilidad de gremio no es incrementable.

- **Maestro constructor de empalizadas** (no incrementable)

Con la adquisición de esta habilidad de gremio, el personaje puede, con la ayuda de otros artesanos cuya habilidad sea “trabajar la madera”, evaluar una empalizada o un arma de asedio, o repararlas. Información más precisa se encuentra en la parte adicional de “reglas de asedio”. Una condición adicional para la adquisición de esta habilidad de gremio es la previa adquisición de la habilidad de personaje “trabajar la madera”. Esta habilidad no es incrementable.

- **Zapador** (no incrementable)

Con la adquisición de esta habilidad de gremio, el personaje puede valorar el rango de una empalizada y saber cómo sabotearla. Información más precisa se encuentra en la parte adicional de las “reglas de asedio”. Una condición adicional para la adquisición de esta habilidad de gremio es la previa adquisición de la habilidad de personaje “trabajar la madera”. Esta habilidad de gremio no es incrementable.

- **Derribar** (no incrementable)

Con la adquisición de esta habilidad, el personaje puede vencer a su oponente con un golpe certero con su arma. El oponente debe dejarse caer y sufrir- por parte del golpe- un punto de golpe normal. Una condición adicional para la adquisición de esta habilidad de gremio es la previa adquisición del posible uso del arma correspondiente. Esta habilidad de gremio no es incrementable.

- **Rompeescudos** (no incrementable)

Con la adquisición de esta habilidad, el personaje puede, con un arma adecuada a 2 manos (no armas de asta ni armas de una mano) que el propio jugador pueda usar, romper escudos con un específico “estallido tecnológico”.

Cabe señalar que el arma usada debe ser a 2 manos (no armas de asta).

Una condición para la adquisición de esta habilidad de personaje es, precisamente, el “uso de armas a 2 manos”.

Efecto: después de un golpe exitoso con un arma a 2 manos en un escudo, éste se rompe y no se puede usar más hasta que sea reparado.

Importante: esta habilidad sólo se puede usar una vez cada 10 minutos. Esta habilidad de gremio no es incrementable.

- **Golpe directo** (incrementable)

Con la adquisición de esta habilidad de gremio, el personaje puede causar al oponente un daño directo, si se aplica adecuadamente – a pesar de la armadura (incluso armadura mágica). Los puntos de daño son restados de la suma de puntos de vida adicionales y puntos de vida básicos.

Éxito de aplicación: si el rango de la habilidad de gremio “Golpe directo” es igual o superior al valor de la armadura, este punto de daño no se resta de la armadura sino, directamente, de los puntos de vida. Esta habilidad de gremio puede incrementar el rango (rango 1-10). Una condición adicional es la adquisición de la habilidad de gremio es la previa adquisición del uso de la correspondiente arma.

Atención: no confundir con el rango de resistencia al daño del personaje. Aquí prevalece el Valor de la Armadura.

- **Maestro sanador** (no incrementable)

El personaje debe de disponer, para la adquisición de esta habilidad de gremio bajo uso del material de la federación, de hierbas curativas, polvos, ungüentos o bebidas para atender heridas graves y tratarlas de forma competente. Con un tratamiento exitoso, el herido recupera todos los puntos de vida (incluidos los bonus por rango de resistencia al daño del personaje). Si el tratamiento dura, por lo menos, 10 minutos, fue un éxito y el herido vuelve a disponer de todos sus puntos de vida. Una condición adicional para la adquisición de esta habilidad de gremio es la adquisición previa de la habilidad de personaje “medicina”. Esta habilidad no es incrementable.

- **Salvavidas** (no incrementable)

El personaje está a salvo con la adquisición de esta habilidad de gremio bajo el uso de herramientas de cirugía, así como de hierbas curativas, polvos, ungüentos o bebidas. Un personaje que, en condiciones normales, moriría y pasaría al Limbo aún puede ser salvado con esta habilidad. La habilidad “salvavidas” debe ser aplicado inmediatamente después de pasar a estar

muerto – sin embargo, dentro de 2 minutos como máximo. Si la curación dura, por lo menos, 5 minutos, entonces tiene éxito y el herido no muere. De todas maneras, sus heridas deben ser atendidas, después, por separado. Una condición adicional para la adquisición de esta habilidad de gremio es la previa adquisición de la habilidad “medicina”.

Aviso: Esta habilidad no devuelve puntos de golpe. Esta habilidad de gremio no es incrementable.

- **Sanador de batalla** (no incrementable)

Con la adquisición de esta habilidad de gremio, el personaje puede ocuparse de más de cinco personajes cuyos puntos de golpe hayan llegado a 0 o estén sangrando hasta morir. La habilidad “sanador de batalla” trabaja como primeros auxilios, no obstante puede atender a más de 5 personajes a la vez. El efecto dura tanto como pueda concentrarse en administrar la cura en los pacientes. Esta habilidad gremial capacita al usuario recibir heridas en vida, hasta que otros sanadores puedan ayudarlo. Si la fase de concentración del sanador finaliza, sin otros sanadores que puedan ir a ayudar, el tiempo de sangrar hasta morir no es más largo. Si los otros personajes no son estabilizados más tarde (después de los normales 10 minutos), mueren tan pronto como el período de estabilización finaliza sin otro sanador. (A diferencia de la habilidad de personaje “Primeros auxilios”), una condición adicional para la adquisición de esta habilidad de gremio es la previa adquisición de la habilidad de personaje “medicina”.

Aviso: Esta habilidad no retorna puntos de golpe y no es incrementable.

Capítulo 10 - Robar

Sólo las monedas IN-TIME y las fichas de artefacto pueden ser robadas. **Nada más** como objetos OUT-TIME, armadura, armas, etc. Puede ser robado. Por eso aconsejamos guardar por separado las monedas de juego y mantener siempre las fichas de artefactos con su correspondiente objeto. Bajo ningún concepto se debe entrar en tiendas ajenas sin el consentimiento de su propietario.

Consejo: Si no quieres que te roben tus monedas de juego no las llesves encima dentro de la zona de juego (déjalas en tu tienda por ejemplo)

Importante: Actos delictivos como el robo real deben ser informados inmediatamente a los Masters.

Capítulo 11-Señales Especiales

Capítulo 11.1 – Señales de Seguridad

- **STOP.** Esta señal debe ser usada solo en caso de emergencia real. Por ejemplo durante una lucha cerca de un lugar peligroso o entre las tiendas de campaña. La señal STOP solo debe usarse para despejar situaciones peligrosas. Si alguien sufre daño real debe utilizarse la señal MAN DOWN. Cualquier persona puede usar esta señal.
- **MAN DOWN.** Ésta señal solo debe usarse en caso que exista daño real. Si alguien es herido debe usarse esta señal mientras se levanta el brazo para facilitar la localización del accidente. Cuando se oiga esta señal toda lucha debe pararse y hay dejar espacio para la persona o personas heridas. Esta señal puede combinarse con la señal STOP (STOP MAN DOWN) y su efecto es el mismo. Cualquier persona puede usar esta señal

Capítulo 11.2 – Señales relacionadas con el juego

Este grupo de señales **sólo puede ser usado por Masters.**
Un jugador nunca debe utilizarlas.

- **TIME FREEZE.** Todos los jugadores deben parar de moverse, agachar la cabeza y empezar a emitir un zumbido leve.
- **TIME OUT.** Ante esta señal el juego queda aturado y los jugadores pueden hablar OUT-TIME entre ellos, sentarse y tomarse un respiro.
- **EARTHQUAKE.** (*Erdbeben* en alemán) Esta señal solo puede ser usada por Masters y los Avatares o Pnj's muy específicos. Todos los jugadores que oigan la señal deben caerse al suelo y pueden levantarse pasados 1 o 2 segundos.

Capitulo 11.3 – Habilidades especiales de PNJs y artefactos

Estas señales representan habilidades especiales y sólo pueden ser usadas por algunos PNJ especiales y/o a través de ciertos artefactos. Para su correcto uso, el PNJ debe mostrar la tarjeta correspondiente a la habilidad usada.

- **FATAL WOUND.** El personaje objetivo de esta habilidad ve reducidos sus puntos de vida a 0. La armadura no protege contra esta habilidad pero tampoco se ve afectada ni deteriorada. La curación puede aplicarse normalmente.

- **CRUSH.** La correcta aplicación de esta habilidad destruye un escudo o la parte impactada de la armadura. Un segundo golpe causa una herida. Si una extremidad del cuerpo sufre el impacto de dicho golpe esta se rompe. En el caso de los brazos estos no pueden ser utilizados y en el de las piernas estas no pueden aguantar el peso del cuerpo.
- **PARALYSE.** El jugador objetivo no puede hablar ni moverse durante 5 minutos. La armadura no protege contra ésta habilidad.
- **DIRECT THROUGH.** El personaje objetivo recibe un impacto directo que no tiene en cuenta la protección de su armadura. Ésta habilidad no rompe la armadura.
- **MASS ...** Esta habilidad puede combinarse con cualquier hechizo a excepción de “Bola de energía”, “Campo de Energía” y “Armadura mágica”. El efecto del hechizo toma efecto sobre todos los personajes visibles por el personaje que aplica la habilidad

Capítulo 11.4 – Modos de Juego

- **In-Time (IT):**
En éste modo los jugadores deben usar a sus personajes. Cuando nos referimos a situaciones IN-TIME hablamos de situaciones /acciones irreales. “Irreal” se refiere a acciones de jugador en el mundo de juego. Éste termino es usado para referirse a situaciones dentro del juego. IN-TIME significa que el jugador se encuentra física y completamente dentro del juego y puede interactuar con otros personajes.
- **Out-Time (OT):**
Éste término describe el estado o acción de un participante fuera del mundo ficticio de juego. Adicionalmente a su significado usual, el término OUT-TIME puede también usarse para indicar que un jugador o PNJ no está disponible para todos los otros personajes en el juego (el personaje no está presente, es invisible a ojos de los demás). OUT-TIME se usa para moverse por la zona de juego pero sin estar presente en el mundo ficticio por ejemplo después de la muerte de un personaje (para llegar al *Limbus*), cuando se necesita a un PNJ pero sólo debe hacerse visible una vez llegado a cierto punto, etc.

Para facilitar la distinción de estos dos modos, los jugadores en modo OUT-TIME deben permanecer con los brazos cruzados por delante de su cuerpo o por encima de su cabeza. Para los demás jugadores esto significa simplemente que este jugador no está ahí. Los jugadores sólo deben pasar a modo OUT-TIME bajo órdenes de un Master o después de la muerte de su personaje durante su traslado al *Limbus*.

Capítulo 12 – Reglas de Asedio

Capítulo 12.1- Requisitos de construcción

Requisitos de construcción:

1. La zona de combate de un campamento debe tener 1x1 metros por cada 10 jugadores (el tamaño mínimo de la zona es de 15x15m). Por ejemplo un campamento con 300 jugadores inscritos debe disponer de una zona de combate de 30x30 metros.
2. No debe haber objeto alguno dentro de la zona de combate o a lo largo de su límite (especialmente contenedores de fuego)
3. La puerta debe medir 2,5 metros de ancho interno.
4. El umbral de la puerta debe ser recto y no debe tener forma de embudo o similar.
5. La puerta debe medir 2,20 metros de altura interna.
6. Las torres y pasarelas deben seguir los códigos de seguridad básicos y deben ser previamente comprobadas por la organización. Para evitar problemas, la organización deberá analizar los planos antes de empezar a construir. Es obligatorio poner pasamanos situados entre 90 y 120 cm de altura. Nunca se debe superar el número máximo de personas que puede soportar una estructura. Si se excede el número permitido de personas, no se podrá usar la estructura durante el resto del Drachenfest.
7. La altura máxima de las estructuras es de 5 metros.
8. Todas las entradas a un campamento son consideradas puertas y deben respetar todos estos requisitos y a la vez ser asediadas. Las entradas/salidas de emergencia y los pequeños espacios/puertas usados OT para ir al baño son la excepción de esta regla.
9. Todas las estructuras deben ser consideradas sólo escenografía y la interacción con ellas no es recomendable.

Capítulo 12.2 Sistemas de defensa

Importante: Sólo la puerta puede recibir puntos de daño. Sólo la puerta puede ser atacada. No es posible atacar empalizadas, torres o similares. Los puntos de vida de las estructuras se calculan de la siguiente forma:

Puerta

- 100 puntos: Una puerta con las medidas anunciadas hecha de madera simple.
- 200 puntos: Una puerta con las medidas anunciadas hecha de madera 100% opaca.
- 300 puntos: Una puerta con las medidas anunciadas hecha de madera, con decoraciones y diversas extensiones como por ejemplo matacanes, puertas secretas, puntas (Soft!), etc.

Torres

25 puntos: Torre de construcción simple.

50 puntos: Torre de construcción simple hecha de madera 100% opaca.

75 puntos: Torre de construcción sólida hecha de madera, con decoraciones y diversas extensiones como por ejemplo matacanes, puertas secretas, puntas (Soft!), etc.

100 puntos: Construcción de tamaño considerablemente grande con decoraciones y varias extensiones.

Almenas

25 puntos: Pasarelas de 5 metros.

50 puntos: Pasarelas de 10 metros.

75 puntos: Pasarelas de 15 metros.

Empalizada

25 puntos: Una empalizada que se extiende 4 metros por la izquierda y la derecha de la puerta.

50 puntos: Una empalizada que rodea la mitad del campamento.

75 puntos: Una empalizada que rodea 3 cuartas partes del campamento.

100 puntos: Una empalizada que rodea todo el campamento.

Decoraciones

de 0 a 100 puntos: Se darán puntos extra a criterio de los SL teniendo en cuenta la decoración y presentación de las estructuras.

Reglas generales: Teniendo en cuenta que las categorías definidas pueden no cubrir todas las posibilidades existentes los criterios que se han presentado, deben ser entendidos cómo guía. Todas las puntuaciones acumuladas representan la resistencia de la puerta.

Capítulo 12.3 Armas de asedio

Reglas generales

Cada arma de asedio tiene asignado un equipo de operación fijo. Sólo este equipo puede manejar su arma. Se debe entregar una lista con los nombres de todos los miembros del equipo y el nombre del propietario/constructor del arma a los organizadores responsables de la evaluación de armas.

Armas de asedio

Las armas de asedio están divididas en 5 categorías/rangos en función de su tamaño y tipo:

Rango 1: Balista

Rango 2: Catapulta pequeña, balista grande

Rango 3: Catapulta

Rango 4: Catapulta grande, Trebuchet pequeño

Rango 5: Trebuchet

Un arma de asedio puede disparar un máximo de 1 proyectil por minuto.

Un arma de asedio causa 5 puntos de daño DIRECTO a personajes. Si un proyectil es bloqueado mediante un escudo el personaje sufre 3 puntos de

DAÑO directo y el escudo se rompe.

Una arma de asedio causa [5*Rango] puntos de daño a las puertas.

Una arma de asedio tiene [5*Rango] puntos de vida. Las armas de asedio no deben ser golpeadas de verdad.

Arietes

Los arietes se dividen en 3 categorías/rangos en función de su tamaño y tipo:

Rango 1: Ariete simple

Rango 2: Ariete normal

Rango 3: Ariete grande

Importante: Está totalmente prohibido golpear de verdad una estructura con un ariete.

Para causar daño con un ariete este debe situarse a una distancia máxima y mínima de 10 y 5 metros respectivamente de la puerta. Los arietes que estén montados encima de un vagón, sólo pueden golpear la puerta cada 10 o 15 segundos.

Un ariete causa [Rango] puntos de daño.

Un ariete tiene [10*Rango] puntos de vida y debe ser manipulado con las dos manos.

Para utilizar una arma de asedio de forma efectiva el personaje que efectúa el disparo (o el líder del equipo en caso de un ariete) debe tener la habilidad *armas de asedio* (ChP=3).

El rango exacto de un arma de asedio será asignado por un árbitro. Este rango puede verse modificado mediante magia o manualmente. El rango máximo que una arma de asedio puede alcanzar es 7 (5 para los arietes).

¡Todas las armas de asedio que no sean debidamente comprobadas no pueden ser usadas! El propietario de la arma debe garantizar que esta no interfiera en el juego.

Capítulo 12.4 Medidas defensivas

Medidas como aceite hirviendo o plomo fundido deben ser representadas usando piezas de ropa. Dicha pieza de ropa debe estar enrollada y atada a la empalizada y debe ser usada mediante la activación de un mecanismo especial. La pieza de ropa no debe alcanzar el suelo. Para poder usar este tipo de medidas los jugadores deben representar su elaboración. Esto significa que antes de poder usar el aceite uno debe calentarlo en un recipiente como mínimo durante 10 minutos. Este tipo de medidas causan 2 puntos de daño DIRECTO a los personajes, ignorando su armadura, junto con el efecto de la habilidad Golpe de Viento que no puede ser ignorado por ningún jugador en un radio de 2 metros. Este tipo de medidas solo puede usarse una única vez por batalla en la misma parte de la empalizada (esta queda temporalmente dañada)

Capítulo 12.5 Forzar las puertas mediante fuego y magia

Bola de energía

Se puede usar la habilidad *bola de energía* para dañar una puerta. Una bola de energía de rango 10 causa 10 puntos de daño. Las bolas de energía de rangos inferiores a 10 no causan ningún tipo de efecto.

Barriles de pólvora

barriles llenos de pólvora pueden ser usados contra empalizadas. El daño causado por un barril viene determinado por el número de cargas de pólvora que contiene: 5 puntos de daño por cada 3 cargas.

Los fuegos artificiales están prohibidos por razones de seguridad. Los barriles de pólvora solo pueden dañar a empalizadas y al mismo portador del barril. Si el portador esta en contacto con el barril en el momento de su explosión sufre 1 punto de daño por cada rango del barril. Todos los jugadores que se encuentren a 1 metro de la explosión sufren un Golpe de Viento sin excepción alguna.

Capítulo 12.6 Horarios de lucha

Las pequeñas escaramuzas pueden tener lugar en cualquier momento después del ritual de apertura. Sólo los combates con un máximo de 20 participantes se consideran escaramuzas.

Entre las 3 de la mañana y las 9 de la mañana no se pueden llevar a cabo batallas ni asedios, pero si escaramuzas.

A partir del sábado a las 12 del mediodía no se permite ningún tipo de batalla por temas relacionados con la preparación de la batalla final.

Capítulo 12.7 Refuerzos

Mejoras para puerta y empalizada: Existe la posibilidad de aumentar los puntos de vida de estas estructuras des de 25 a 75 puntos extras mediante un ritual mágico o usando la habilidad de gremio *construccion de empalizadas*. Esta mejora solo puede usarse una única vez con cada método. El efecto de dichas mejoras será determinado por el gremio de Magos o por el gremio de artesanos según corresponda.

Mejoras para armas de asedio: Existe la posibilidad de aumentar el rango de una arma de asedio en 1 a través de los gremios de magos y de artesanos. Esta mejora solo puede usarse una única vez con cada método. El efecto de dichas mejoras será determinado por el gremio correspondiente.

Habilidad de gremio zapador: Un personaje con la habilidad de gremio *zapador* es capaz de debilitar una puerta sin necesidad de usar armas de asedio. Para conseguirlo el zapador, junto con 5 personajes más con la habilidad *trabajar la madera*, deben trabajar usando las herramientas necesarias durante 50 minutos ininterrumpidamente. Para sabotear la puerta, el equipo debe actuar en contacto con esta misma o directamente sobre la

empalizada (a 10 metros de la puerta como máximo). Si el zapador consigue realizar el sabotaje la puerta sufre 150 puntos de daño. Si además el zapador posee la habilidad *construcción de empalizadas* la puerta sufre 300 puntos de daño.

Destrucción de puertas: Si una puerta es destruida (0 puntos) esta pierde todas sus bonificaciones (conseguidas mediante magia o manualmente) y debe ser reconstruida. Esto significa que para recuperar también las bonificaciones deben volverse a aplicar las habilidades correspondientes una vez reconstruida la puerta.

Reparar la estructuras defensivas: Si una puerta es dañada o destruida esta debe ser reparada. Esto se puede conseguir con un equipo de 6 personajes con la habilidad *trabajar la madera*. Cada 10 minutos de trabajo la empalizada recupera 50 puntos. Si alguno de los miembros del equipo de reparación tiene la habilidad *construcción de empalizadas* la estructura recuperará 100 puntos en lugar de 50. Una estructura puede ser reparada simultáneamente por 2 equipos como máximo. Si la reparación se interpreta bien, un árbitro puede devolver puntos extra a la estructura si esto no implica el aumento de sus puntos originales.

Reparar armas de asedio: Por cada 10 minutos de reparación se recuperan 10 puntos de vida. Dependiendo del material del que el arma este hecho se requieren las habilidades *trabajar la Madera* o *trabajar el metal* según convenga.

Escalar empalizadas: No esta permitido escalar empalizadas durante un asedio aunque se posea la habilidad *escalar empalizadas*.

Luchar dentro de un campamento: Los jugadores deben tener especial cuidado cuando se encuentren luchando dentro de un campamento. **Luchar entre tiendas de campaña esta totalmente prohibido.** Es por eso que la habilidad *escalar empalizadas* solo puede utilizarse para acceder a la **designada zona de combate de un campamento**.

Importante: Cuando un campamento es tomado, todos los personajes que se encuentren fuera de la zona de combate no pueden interferir de ninguna manera. Los jugadores que se encuentren dentro del campamento no podrán salir durante 10 minutos como mínimo (o hasta que el árbitro lo permita). Un campamento se considera tomado o liberado cuando un árbitro lo diga.

Capítulo 12.8 Comprobar armas de asedio y puerta

Tan pronto como se haya finalizado la construcción de las estructuras defensivas, el encargado de construcción debe dirigirse al árbitro del campamento para concertar una cita para la comprobación de dichas estructuras. El encargado de construcción y los propietarios de las armas de asedio deberán acudir a dicha comprobación delante de la puerta del campamento con las armas preparadas para ser comprobadas.

Si no se completa la construcción de las estructuras de defensa antes del miércoles a las 4 de la tarde, el árbitro del campamento debe ser informado. El encargado de construcción y los propietarios de las armas de asedio deben presentarse a la puerta del campamento para proceder con su comprobación. Si la puerta no está lista cuando se realice el ritual de apertura, sus puertas deberán permanecer abiertas hasta el jueves (0 puntos de vida). Las armas de asedio tampoco podrán ser usadas.

Capítulo 13 – Seguridad de armas.

La seguridad de los participantes es un aspecto muy importante para nosotros. Los ReV son un hobby muy activo, lleno de tensión, acción y combate simulado con armas de latex. Un factor muy importante para la total seguridad de cada uno de los participantes es – a parte del sentido común y la aplicación correcta de todas las reglas por parte de los combatientes – el arma en sí misma.

Por supuesto, cualquier arma de latex puede ser peligrosa si no es usada correctamente. Pero no es sólo un problema de los ReV, sino que lo es de cualquier otra actividad. De todos modos, existen tests para cada arma que vaya a usarse en el Drachenfest con tal de minimizar los riesgos existentes.

Como no podemos controlar todas esas armas, fabricadas en decenas de países diferentes, nuestros tests son un servicio obligatorio, pero no tienen ningún tipo de calificación competente a efectos legales. La responsabilidad de la seguridad del arma pertenece siempre al fabricante y al usuario.

En el Drachenfest, el test de armas se toma muy en serio. Esto es así porque las situaciones de combate son mucho más numerosas que en cualquier otro evento. Por un lado, estos combates simulados son impresionantes y fantásticos, pero por otro lado, comportan un riesgo. Los efectos de los sonidos de una combate (como en una batalla real) multiplican la sensación, y son mucho mayores en el Drachenfest que en eventos más pequeños.

Todas estas sensaciones y experiencias de pasados Drachenfest, nos han llevado a nuestro sistema de revisión manual de las armas. Por ello, pedimos que se respete nuestro trabajo, aunque no todas las armas de un participante pasen nuestros tests.

Seguidamente, haremos un listado de qué criterios deben seguirse para que un arma de latex pase nuestro test. Por supuesto, todas las armas que pretendan emplearse en el Drachenfest deben pasar nuestros tests.

Hay jugadores que prefieren hacerse sus propias armas, y en efecto algunos

son tan habilidosos que obtienen resultados que emulan y a veces superan a las armas de fabricación industrial. En caso de construir tu propia arma, la dureza del latex o foam será considerada en relación a la totalidad del arma. Recomendamos usar foam plástico a prueba de rasgaduras, usado por fabricantes profesionales y látex natural.

Solo en casos muy excepcionales se tendrán en consideración la armas de fabricación casera que sigan el sistema de cobertura de cinta americana, en su defecto se consideran dichas armas no aptas para la correcta realización del evento.

Cualquier Arma cuya consistencia sea dudosa y/o que haga el efecto látigo (y no sea versión del mismo para softcombat) se considerara invalida para el juego, por seguridad y porque a menudo dichas armas son fuente de controversia entre jugadores.

El peso del arma es también un aspecto importante. Algunas armas están mejor balanceadas que otras. Éstas son definitivamente mejores, pues esto las hace más fáciles de controlar durante un combate. Aunque no hay que llegar nunca al extremo de recrear el peso real de ningún arma. Si un arma es demasiado pesada, se vuelve contundente e insegura.

Capítulo 13.1 – Espadas de Latex y foam

Este capítulo incluye todas las armas que tengan un filo y una empuñadura.

La base de cada espada de látex, tiene que ser un alma de fibra de vidrio a prueba de roturas. No importa si es circular o angulosa. El recubrimiento debe asegurar que el alma – durante un combate simulado – nunca tome una dirección diferente. Recomendamos un mínimo de 15 milímetros de recubrimiento en las zonas de impacto, y de 5 milímetros en las zonas de no-impacto (en el revés del filo, por ejemplo). Usando un alma de 12x10 mm, obtendremos un arma de 42 mm mínimo de anchura y 20 mm de grosor.

La guarda y el pomo deben estar acolchados también. Aunque ambos no son usados en un combate, su recubrimiento puede estar hecho de un material más sólido. La guarda debe ser flexible si contacta con algún cuerpo sólido. No se permiten guardas o mangos que tengan metal, fibra de vidrio, etc...

Capítulo 13.2 – Escudos

Los escudos son para ser llevados en la mano o el antebrazo para defenderse de las armas enemigas.

Hay dos tipos de escudos en los ReV: los que contienen un alma rígida, y los que no. Ambos están permitidos en el Drachenfest. El alma rígida suele ser madera o plástico, pero nunca metal. El alma nunca puede – bajo condiciones normales – romperse y debe estar recubierto por todos los bordes y por el frontal. No deben tener ningún saliente o parte afilada.

Relleno mínimo en los bordes: de 3 a 5 cm.

Relleno mínimo en el frontal: 10 mm.

Recomendamos usar escudos completamente de foam o látex, los cuales no tienen ninguna desventaja comparados con los de alma rígida. Son más ligeros, seguros y resistentes para el tipo de actividad que desarrollamos en este tipo de eventos.

Capítulo 13.3 – Armas de Asta

Este capítulo incluye las hachas, alabardas, mazas y martillos.

Estas armas están divididas en zonas de impacto y zonas de no impacto. Las zonas de impacto suelen ser la cabeza de un hacha o maza y/o su filo. El mango es una zona de no impacto.

Esto es igual para las armas de asta y alabardas, con la excepción de las varas. Todas estas armas, deben emplearse con ambas manos para un mejor control de la velocidad y el golpe – con las varas esto es aún más importante.

Estas armas suelen ser más grandes que las espadas normales, así que extrema tu cuidado al usarlas.

La fibra de vidrio del alma debe ser de 16 mm como mínimo.

Las armas de asta, deben estar recubiertas en TODOS los puntos con al menos 6mm de foam o latex.

Capítulo 13.4 – Armas de proyectiles

Este capítulo incluye los arcos y las ballestas.

Arcos y ballestas nunca deben usarse como armas en combates cuerpo a cuerpo (**nunca deben usarse para atacar o bloquear armas**).

Las armas de proyectiles deben tener un máximo de 30 libras (con el proyectil adecuado). Modificar la eficacia (por ejemplo, cambiar/modificar el tensor) puede conllevar la expulsión del evento. El uso de proyectiles más largos que aquellos presentados en el test de armas tampoco está permitido (p. ej. al usar flechas ajenas) porque pueden conllevar una modificación de la eficacia.

Sólo las flechas y virote seguros – que serán marcados – pueden ser usados. Ambos tienen una construcción similar:

Un eje de madera o fibra de vidrio, asentado en una cabeza de foam y asegurando el frontal contra posibles roturas. Para ello, suele usarse una pieza pequeña de madera o cuero. Los virote deben poseer dos plumas, y las flechas tres. Sólo los proyectiles bien alineados vuelan sin darse la vuelta en el aire.

El “punto” de la cabeza de la flecha (virote) debe ser de 40mm de diámetro (no más pequeño que el ojo de una persona) y debe estar hecho de foam blando (espuma). Pueden usarse esponjas sintéticas de maquillaje.

Recomendamos los proyectiles de IDV y fabricantes similares antes que los proyectiles de confección casera.

Si una serie de flechas o virotes no tienen una buena compresión en la cabeza, los testadores pueden cortar y abrir una y comprobar la construcción, para dar validez al resto de la serie. Si el propietario no concede este derecho a los testadores, la serie entera de flechas/virotes se considerará que no pasa el test.

Capítulo 13.5 – Armas Arrojadizas

Las piedras lanzables, dagas, hachas y lanzas son lanzadas al enemigo a corta distancia. Tienen que ser armas totalmente de foam, sin ningún tipo de alma (sin fibra de vidrio o cualquier otro material). El peso también es importante, también (los objetos demasiado pesado vuelan mejor, pero son más inseguros).

Capítulo 13.6 – Armas de Asedio

Las armas de asedio sólo pueden ser testeadas en su ubicación y con los proyectiles que usarán. No se realizarán declaraciones vinculantes (excepto de seguridad) de antemano, ni siquiera por e-mail o teléfono. Si no estás convencido de que el arma no pasará el test, será mejor que dejes el arma en casa.

Nota: Alguien que hable de manera muy entusiasta y que asegure que el arma es segura NO ayuda al chequeo del arma. Una persona que haga de contacto y demuestre cómo funciona el arma es todo lo que se reclamará.

Para saber más sobre el test de armas de asedio, lee el capítulo “Reglas para asedios”.

Capítulo 13.7 – Armadura

¿Por qué testear la armadura? Fácil: en los últimos años, se venden más armaduras de diferente calidad y diseño. No queremos desacreditar a los vendedores de las armaduras más baratas, pero, en ocasiones, se ha demostrado que tenemos que vigilar qué es lo que nuestros participantes llevan. Aquí, el efecto “ambiente” también entra en la ecuación: 3000 participantes en un campo de batalla, respirando adrenalina y estrés, cargando,

siendo cargados, empujando, bajo una lluvia de flechas y gritando. Los accidentes que resultan de estas situaciones son más una cuestión de seguridad armadura/armamento. Es fácil tropezar y caer sobre tu propia armadura o la armadura de alguien.

Las armaduras – ya sean de cuero, cota de malla o metal – no deben tener zonas afiladas. Especialmente las hechas de metal. Por favor, evita cualquier armadura de metal sin un rebordado seguro, con cualquier tipo de pinchos o cuernos grandes o muy puntiagudos (por muy medieval que pueda ser).

Marcaremos cualquier filo o borde con rotulador de color para advertir a cualquier otro participante. Si no es posible o lo rechazas, por favor, deja tu armadura de bordes afilados en casa.

Capítulo 13.8 - Yelmos

Recomendamos encarecidamente el uso de yelmos en general durante el transcurso de cualquier contienda. Muy especialmente durante la batalla final. Especialmente en esta confusión, las armas y proyectiles pueden – accidentalmente – golpear en cualquier cabeza. Los yelmos te protegen y – evidentemente – se ven geniales en un muro de escudos.

Capítulo 14 - Estandartes y Batalla final

Cada campo posee un estandarte. Éste estandarte debe protegerse a lo largo de Drachenfest porque solo aquellos campamentos que puedan levantar el suyo cuando llegue el día de la batalla final podrán optar a la victoria

Capítulo 14.1 - La Batalla Final

- El ganador de la batalla final es también ganador del Drachenfest.
- Sólo los campamentos con lugar dentro del panteón de los Dragones y con la posibilidad de llevar su estandarte durante la batalla podrán luchar por la Victoria de su propio campamento.
- El campamento cuyo estandarte sea el último en caer durante la batalla se proclamará vencedor.
- Los estandartes capturados durante el transcurso de la batalla deben ser transportados dentro de la zona de seguridad.
- Si un estandarte llega a la zona de seguridad este se considera “caído”. El campamento al que representa ya no puede optar por la Victoria pero sus luchadores aun pueden tomar parte en la batalla.

Capítulo 14.2 - Los Estandartes

- Cada campamento con representación en el panteón de los Dragones tiene derecho a tener un estandarte.
- Los estandartes solo pueden ser capturados mediante la conquista de campamentos con uno o más estandartes.
- Por supuesto los estandartes pueden ser recuperados de la misma forma.

Un campamento sin estandarte no puede ser atacado.

Ejemplo: El campamento X ha perdido su estandarte y no tiene ningún otro estandarte. Ahora no puede ser atacado y tiene tiempo de organizarse para ir a recuperar su estandarte o a conseguir cualquier otro.

- Un campamento sin estandarte puede capturar cualquier otro. Un campamento con su estandarte o más puede hacer lo mismo por supuesto.
- Un campamento se considera conquistador cuando no quedan luchadores dentro de la zona de lucha marcada. La última palabra la tienen los Màsters.
- Los estandartes que se cojan en el momento de una conquista no pueden ser reclamados más tarde.
- El estandarte del propio campamento es protegido por los demás estandartes capturados. Esto significa que el estandarte de un campamento solo puede ser conquistado cuando se hayan reclamado los demás estandartes poseídos por este campamento.
- Los estandartes deben estar situados cerca de la zona delimitada para la lucha dentro del campamento y si es posible encima de la puerta del campamento.
- Todos los campamentos deben asignar un portaestandarte (incluso aquellos que no posean su estandarte). Este portaestandarte debe ser diferente cada día pues el poder del estandarte es demasiado fuerte y le consumiría. Sólo el portaestandarte y el Avatar pueden llevar el estandarte y también son los encargados de llevar los estandartes capturados hacia el campamento propio o hacia la zona segura durante la batalla final. Durante la batalla final sólo el Avatar puede llevar el estandarte del campamento y liderar a sus hombres.
- Se puede recuperar el estandarte mediante otros medios (Véase "Los Huevos de Dragón").

Capítulo 14.3 - Los Huevos de Dragón

- Los huevos de Dragón pueden conseguirse completando las tareas encomendadas por el Avatar.
- Una vez puestos dentro del santuario del campamento, los huevos de Dragón no pueden ser robados.
- 4 Huevos de Dragón pueden ser sacrificados dentro del centro de poder del campamento para recuperar el propio estandarte.
- El Avatar puede usar los Huevos para inducir poderes especiales a

ciertos jugadores durante la batalla final (10 luchadores por Huevo).

NOMBRE JUGADOR:

NOMBRE PERSONAJE:

Resistencia alquímica:	Total habilidades:
Resistencia a la magia:	Total habilidades mágicas:
Resistencia al daño:	Total habilidades alquímicas:
Total puntos personaje:	

Pelea:

Rango Mágico:

Nivel	Habilidad	Coste
	Armas de mano	1
	Armas a dos manos	2
	Armas de asta	2
	Armas de proyectiles	2
	Armas de asedio	3
	Ambidiestro	2
	Pelea, + 1 rango	1
	Uso de escudo	3
	Armadura ligera [falsa]	2
	Armadura media [falsa]	4
	Armadura pesada [falsa]	8
	Regeneración	2
	Dureza	2
	Primeros auxilios	1
	Curación	2
	Medicina	4
	Encender fuego	1
	Leer/Escribir	1
	Matemáticas básicas	1
	Herbalismo	1
	Trabajar la madera [Reparación de escudos y estructuras de defensa]	2
	Trabajar la piel [Reparación de armaduras de cuero o pieles]	2
	Trabajar el metal [Reparación de armaduras de metal]	3
	Abrir / Construir cerraduras	2
	Encontrar / Desarmar / Construir trampas	3
	Acceso a habilidades mágicas*	2
	Acceso a habilidades simples de alquimia*	1
	Acceso a habilidades avanzadas de alquimia*	2
	+1 Rango de resistencia al daño	4-5
	+1 Rango de resistencia a la magia	2-3
	+1 Rango de resistencia a la alquimia	2

Suma total:

Nivel	Habilidad	Coste
	Ceguera	1
	Mudo	1
	Sordera	1
	Dormir	2
	Golpe de viento	1
	Bola de energía	4
	Amistad	3
	Miedo	2
	Arma pesada	1
	Confusión	1
	Verdad	3
	Neutralizar veneno	2
	Curación mágica	2
	Dispersión de magia	3
	Luz	1
	Campo de Energía	3
	Identificar magia	2
	Armadura Mágica	4
	Ritual mágico	2
	Rango de magia adicional	1

Suma total:

Nivel	Habilidad	Coste
	Poción de miedo	1
	Poción de silencio	1
	Poción de sordera	1
	Poción del sueño	1
	Poción de la amistad	1
	Poción de la confusión	1
	Poción de la verdad	1
	Poción de amnesia	1
	Poción venenosa	1
	Poción antídoto	1
	Poción de curación	1
	Poción de meditación	2
	Poción de salud	2
	Hoja de sueño	3
	Hoja de veneno	3
	Hoja de confusión	3
	Pólvora	3
	Incrementar armadura	2

Suma total:



L. H. D. A