



# MANUAL DEL JUGADOR

Reglas de Juego en Los Reinos del Garoé ©

## INTRODUCCIÓN

Los Reinos del Garoé son escenarios virtuales donde se juega al rol en Internet, auspiciado por las Reglas de Juego [Los Reinos del Garoé ®](#).

Los Reinos del Garoé es un juego en Internet de rol fantástico basado en escenarios virtuales, que se juega con las herramientas que podemos tener en la red (correo-e, IRC, ICQ, MSN), ideado por y para jugadores hispano-parlantes.



Es un juego de rol básicamente narrativo, donde se tiene en cuenta la creatividad y la coherencia de las acciones así como la participación en los reinos. Las reglas generales son adaptaciones de diferentes

juegos y sistemas. Hemos adaptado las características necesarias para una operatividad coherente y dinámica, simplificando al máximo las mismas. La elaboración de dichas reglas ha nacido a partir de la experiencia de varios jugadores en juegos de mesa, de estrategia, juegos de rol por ordenador y aventuras por correo-e. Del compendio de todo esto se ha elaborado un sistema de juego que sólo sirve para Los Reinos del Garoé ®.

Todos los reinos, ciudades, feudos,... que se funden bajo los auspicios de Los Reinos del Garoé ® y quieran beneficiarse de las ventajas que ofrecemos -sistema de juego, relaciones inter-reinos y servicios añadidos (redireccionamiento y próximamente alojamiento y correo propio) tendrán que aceptar las reglas del sistema de juego por

escenarios virtuales, no pudiendo cambiar las fichas, sistemas y valoración, para de este modo tener todos la misma base de valoración.



Los Reinos del Garoé ® se pueden ambientar en cualquier mitología (celta, amazig, fenicia, bizantina, nórdica, vasca, catalana, bereber, maya,...), ya que pretendemos ser los reinos de las culturas en un tiempo indeterminado. Cada feudo o reino pondrá los marcos característicos del lugar, basándose en la cultura y tiempo que estime conveniente, dejando espacio abierto para lejanas e imaginarias culturas.

El único límite es que todos los escenarios deberán contener elementos anteriores a 1500

d. C. de nuestra era. El motivo de esto es para evitar luchas con armas automáticas frente a dagas y conjuros.

## GEOGRAFÍA DE LOS REINOS DEL GAROÉ

En la actualidad sólo Gaélika existe como EJ o reino jugable (esto es, un Escenario de Jugador con PJ habitantes en él). Al resto de territorios se les denomina ENJs (es decir, Escenarios No de Jugador, donde los personajes de los jugadores pueden ir de visita o aventura, pero no pueden quedarse a vivir en ellos).

### URKISH (ENJ)

Una tierra lejana de la cual poco se sabe y de su pasado poco es conocido. Su anterior civilización desapareció en la guerra de los dioses.

### MONTES DE LOS VIENTOS SAGRADOS (ENJ)

Grandes montañas plagadas de secretos; están recubiertas de nieve y se dice que hace milenios los dioses bajaban a estas montañas, aunque se desconoce para qué.

## KARTAN (ENJ)

### *-la tierra de los dragones-*

Reino de los ejércitos de los dragones, son clanes de distintos dragones que pelean por la soberanía.

Los dioses regentes son los relacionados con los antiguos dragones (Gjoa Mainu, Dergor Mergul --padre de Zyr'Glent el dragón fundador de los dragones rojos-- Sergo Vier, etc.)

De allí nace la orden de los dragones rojos y antiguas batallas entre los ejércitos de los hijos del padre dragón Argor.

ENTIDADES PRINCIPALES: los dragones.

## ISLA DE LOS MERCADERES (ENJ)

Es una isla / montaña ubicada en un punto neutral de las aguas de Los Reinos del Garoé ®, a más o menos dos semanas de navegación al oeste de Gaélika. En sus edificios altísimos interconectados y las calles que se extienden debajo de estos llenas de mercados pequeños se llevan a cabo todo tipo de comercios. Se dice que se pueden encontrar todo tipo de mercancías en las islas, hasta lo más inverosímil: desde todo tipo de armas y armaduras hasta conjuros u objetos mágicos pasando por todo tipo de mercancías exóticas.

Precisamente la gran cantidad de artículos que se pueden encontrar en la isla y los grandes negocios que se llevan a cabo en ella son los que han hecho que muchos magos, corsarios, ladrones y brujas hayan hecho de esta isla su lugar de residencia. A esto se une el hecho de que piratas y ladrones de todos los lugares acudan allí a vender sus mercancías robadas, lo que contribuye a crear un aspecto de peligrosidad sobre la isla. Esto sin embargo no mina en absoluto el hecho de que gente de todos los reinos siga viniendo a esta isla a comerciar, aunque el encontrar según qué mercancías en esta isla, debido a lo laberíntica que es por sus callejuelas, no sea tan fácil como en principio se pudiese pensar.

Fue fundada hace unos 700 años aproximadamente y las más altas de sus torres están rodeadas de un aura de misterio, dado que no se conoce a nadie que haya entrado en ellas y haya podido o querido contarlo.

## GOVEL (ENJ)

Reino fundado por los hermanos bastardos del Gran Maggett. Está a unas 200 millas marinas al norte de la costa de Gaélika y es el enemigo natural de Los Reinos del Garoé. Desde aquí vienen las hordas enemigas; sus ataques suelen ser por mar.

Govel es una potencia bélica terrestre. Están aliados con un pueblo de corsarios que maneja la parte del mar. Son buenos luchadores, hombres bajos y fuertes y usan espadas rectas medianas y escudos ovalados y armaduras de placas como su principal defensa. Son pésimos jinetes, dado que en su isla de donde son naturales no hay caballos, aunque obviamente los conocen. Para combatir caballería, están armados

con lanzas (astas) largas. Es decir, cada soldado va armado de lo siguiente: asta, escudo, armadura de placas completa y espada mediana (de una o dos manos) y alguno que otro lleva un puñal. Los marinos están armados de la siguiente manera: armadura de cuero, escudo redondo (rodela) y espada corta.

El capitán de los govelianos se llama Gorgor, al que Molko en tiempos pasados le hizo un corte en la cara, dejándole una hermosa cicatriz. Es muy agresivo, no tiene problemas en matar a un niño o una mujer y huele muy mal. Usa una espada dentada muy gruesa.

Sus dioses: Surgo vier (dragón negro de las pesadillas), Belegrek (dios de las masacres, a quien sigue Gorgor), Skrei (dios tigre)



## BORONDH (ENJ)

*-la Isla Lunar-*

Dioses regentes:

Lunemia <Tb. conocida como Kuu>(diosa de la luna de los sueños y el conocimiento)

Viriaa (hija de Lunemia, diosa de la clarividencia)

Fiorg (dios del destino)

Garrial (dios neutral de los cielos, el observador)

MASTER/S=Jabier - Moonknight

## ÁGATHA (ENJ)

A unas 125 millas náuticas al sur de Gaélika se halla el archipiélago de las Islas Agáthikas. En la mayor de ellas, llamada Sfyria, se encuentra la pequeña y acogedora ciudad de Ágatha, colonia ultramarina de los ethnoi, pueblo de navegantes y marinos procedente del lejano país llamado Ethé. Los ethnoi pasan por ser una de las más antiguas civilizaciones humanas del Garoé.

Además de Sfyria, otras islas del archipiélago, exploradas pero aún en proceso de colonización, son Amonia y Xylo.

Tanto Ágatha como el país de donde procede (deliberadamente situado en las antípodas de Gaélika, dividido en dos reinos enfrentados, Ethé y Sarnath) sigue un modelo de ambientación helenístico con toques bizantinos o persas.



## GAÉLIKA

Es el principal de **Los Reinos del Garoé®** y el primero en fundarse y organizarse.

Lugar sagrado, elegido por la Gran Dama y su hermano Bhaalk, en su Huida de los hermanos Bastardos de Maggett, que buscan su desaparición para poder gobernar ellos como dioses en los mundos del Garoé.

Su ambientación tiene una cierta tendencia céltica. Situada en la costa oeste del continente del que forma parte, es el germen de infinitudes de reinos. Entre su gente tiene cabida cualquier cultura y mitología, siempre que tengan una base coherente y permite ser



influenciada por cualquier cultura que pueda entrar. Es la diversidad de las culturas, pero siempre de culturas anteriores aproximadamente al 1500 en nuestra era.

Gaélika es una ciudad-estado, gobernada por una monarquía de designación divina. Se encuentra dentro de esta ciudad y está rodeada por una gran Muralla. En Gaélika se pueden encontrar varias edificaciones importantes:

El castillo de la Reina, situado en la parte Oeste de la muralla junto a la costa y haciendo de entrada al interior de la ciudad amurallada es el lugar donde se gobierna GLK, es el sitio donde se organizan las defensas del reino y es el lugar ideal para la política.

La taberna: es el lugar más habitual y de mayor animación, a donde se dirigen los habitantes del reino al llegar. Es el lugar idóneo para conocer a otros habitantes y buscar alojamiento, hasta que se consiga casa propia. Detrás de la taberna hay una pequeña charca que los habitantes llaman el lago de las resacas.

El Templo de Maggett: situado en la parte sur de la ciudad, es un templo dedicado al culto del Dios Maggett y en él se puede encontrar sabiduría y conocimientos de diversas disciplinas. Es una biblioteca, una escuela y el lugar de reunión del Consejo de los Magos.

El Castillo de los Antipaladines: En este castillo, situado al este antes de llegar al cementerio, habitan y se protegen los seguidores de Bhaalk, seguidores de lo oculto y nigromantes.

El Cementerio: Un siniestro individuo dirige este lugar, indicado sin duda para escuchar historias que hielan la sangre.

Hacia el centro del perímetro de la muralla encontramos el castillete de los Dragones Rojos protectores de la Reina y de la Gran Dama.

Delante de estos se encuentra la casa de sanación, donde descansan y se recuperan los habitantes del reino; es un lugar protegido y neutral.

Cerca de allí está el Comercio de Stan, que aparte de ser un negocio donde proveerse es también el lugar donde se edita el Herald, la primera publicación del Reino, aunque en la misma imprenta también se editan ocasionalmente otras publicaciones.

Junto al comercio de Stan están el establo y la herrería de Hitras, donde se forjan las mejores espadas, escudos y armaduras.

Algo más alejado se encuentra el Coliseo, lugar dedicado a torneos, duelos y entrenamientos. Está llevado por Luke, Jander y Edheldin.

Fuera delante de la muralla está la parte costera del reino; en ella se ve un pequeño núcleo de población, un pequeño muelle y dos preciosas calas, con un pequeño delta en la desembocadura del pequeño Río Guiniwada, donde está una plantación de arroz.

Esta es la parte del reino donde se encuentran también los bajos fondos, lugar donde se reúnen los ladrones y mangantes; por esta zona se encuentra la casa de Zoë, lugar de lujuria y libertinaje, no apto para menores; también es la zona de marineros y gentes de paso, a la espera de un barco que los alejen.

En la zona sur de la ciudadela, se encuentra la colina Sagrada de Tijarafe, donde está La Jaima, lugar sagrado de retiro y meditación.

Entre la muralla y la colina de Tijarafe se encuentra un campo de cultivos, que abastece a los habitantes de sus primeras necesidades así como una zona de frutales de costas, plátanos, aguacates, mangos,...

Rodeando a estos campos se encuentran los grandes bosque por donde cruza el río Guiniwada en busca del lago de Las Harimaguadas; el bosque es un lugar peligroso, lleno de orcos y animales nauseabundo; se suele evitar ir a estos lugares, de vez en cuando se organizan expediciones para ir talando parte del bosque...

Las minas del reino están en el interior de la Colina de Tijarafe; de ellas se extraen los minerales y gemas necesarios

## ENTRADA EN EL JUEGO

Cada jugador lleva en el juego un PJ (Personaje Jugable) que es al que maneja en el juego.

Se entra con 0 puntos de participación (en adelante pp) y 1000 Gaelars (en adelante glr), lo que corresponde a un nivel 1 en la categoría de aprendiz, dependiendo a partir de aquí el avance de la pericia de cada jugador.

El gaelar es la moneda oficial de Gaélika. Con los pp se puede adquirir nivel y con el nivel se pueden adquirir mejores conjuros, mejor defensa y mejor equipamiento (algunas de estas cosas requieren también el gasto de dinero) Tener muchos pp también tiene otros beneficios como por ejemplo mayor poder a la hora de gobernar.

Cuando el PJ se inscribe en GLK como habitante, tendrá que equiparse según el nivel, profesión y dinero que quiera gastar y a medida que adquiera glrs, pp y suba su nivel, podrá ir adquiriendo mejor material, mejor vivienda, etc.

## PARA CONFIGURAR LA FICHA DEL PJ

### RAZAS

Un PJ puede ser de cualquier raza de las que se puedan manejar en la mayoría de los juegos de rol; como orientación, se ponen algunas de las que se pueden elegir.

Humano	Enano
Elfo	Gnomo
Semielfo	Semiorco
Mediano	

Para otras razas, conviene consultar al master de los Reinos del Garoé para su aceptación.

### CLASES

Hay que elegir al menos una y como máximo tres:

Luchador	Monje
Explorador	Mago
Paladín	Ladrón
Clérigo	Bardo
Druida	

Alguna de las combinaciones no está permitida; por ejemplo, un paladín/druida no tiene ningún sentido y los bardos son un tipo de bribones que saben un poco de todo: son algo de ladrones, algo de luchadores y algo de magos, además de cantantes y poetas, con lo cual no tiene sentido combinarla con ninguna otra clase.

## PROFESIONES

Además de aquello para lo que les capacite su clase que ya se da por supuesto, hay que elegir un máximo de tres de la siguiente lista:

Actor	Malabarista/Acróbata
Agricultor	Marinero
Alfarero	Mensajero
Alquimista	Mercader
Arquitecto/Constructor	Mercenario
Cazador	Minero
Camarero	Panadero
Carpintero	Pescador
Cazarrecompensas	Pintor
Cocinero	Porteador
Deportista	Posadero
Escriba	Prestamista
Escultor	Prostituta/Gigoló
Filósofo	Sanador/Curandero/Médico
Ganadero	Sastre/Costurera
Guardia	Sepulturero
Herbolario	Servidumbre (1)
Herrero	Tabernero
Investigador	Verdugo
Joyero	Zapatero
Leñador	Sin profesión específica (2)

(1) En la categoría de Servidumbre entrarían: Mayordomo, Ama de llaves, Criado, Cochero, Conductor, Lacayo, Jardinero...

(2) Son Sin profesión específica: Mendigo, Vagabundo, Ermitaño, Peregrino, etc.

Como con las razas, si tu profesión no se encuentra entre los grupos anteriores, envíanos una descripción de la misma.

La raza, la clase y la profesión marcarán el tipo de equipo que los PJ necesitarán para poder entrar en el reino; la calidad del equipo la marca el nivel del jugador y los Glrs que pueda gastar.

## DESCRIPCIÓN E HISTORIA

Aquí se puede poner una descripción física del PJ y su historia previa a la llegada al reino. Es opcional.





## EQUIPO

Cuando se llega al reino se entra con un equipaje mínimo: ropas, armadura (como máximo cota de mallas) y algunas armas simples, de materiales corrientes, y obviamente no mágicas. Si el PJ tiene habilidades mágicas, también conoce unos pocos conjuros de bajo nivel.

El resto se debe ir adquiriendo poco a poco, negociando con los comerciantes o herreros que puedan vender el equipo. Se pueden adquirir armas superiores, pero solo podrán ser utilizadas cuando el PJ tenga el nivel apropiado.

Los profesionales que usen herramientas específicas para el uso de la actividad se supone que viajan con ellas al llegar a Gaélika; es decir mineros, zapateros, herreros, etc llegan a la ciudad con las herramientas necesarias para hacer su trabajo (siempre que no sean armas o poderes especiales)

## ACERCA DEL EQUIPO DEL PJ

Se pueden poseer varias armas. Igualmente también se pueden tener aprendidos varios conjuros (si la clase del PJ permite tenerlos) y se pueden poseer varios objetos, todo ello dentro de unos ciertos límites.

A la hora de un combate se tendrá que decidir qué armas se portan, teniendo en cuenta que se puede tener dos armas ligeras (una por mano), un arma ligera y escudo, o un arma pesada (es decir, que hay que ser realista, que si se tienen 2 manos no se pueden llevar 5 espadas dobles, un escudo sagrado y un arco apuntando a la frente del enemigo).

Las armas mágicas en los Reinos del Garoé son escasas y poco frecuentes. Además para poder usarlas se necesita poseer un nivel mínimo que depende del arma. Además, algunas armas mágicas sólo se podrán usar si el PJ tiene una determinada raza o clase. Por contra, las armas convencionales tendrán existencias ilimitadas en las tiendas (dagas, espadas sencillas, etc.)

## FICHA DEL PJ

Quedaría de la siguiente forma:

Nombre			
Raza		Armas	
Edad		Armadura	
Clase		Protecciones	
Profesión		Objetos	
PP	0	Amuletos	
Nivel	1	Conjuros	
Ghrs	1000	Poderes especiales	
PNJ	-	Animales	

Los valores puestos corresponden a los pp, el nivel y los Glrs que tienen todos los nuevos PJ al llegar al reino.

## NIVEL Y CATEGORÍA DE UN PJ

NIVEL	PP de inicio	Categoría	Características
1	0	Aprendiz	Llegada al reino, no sabe nada, ha de ir formando su historia. Tendrá que buscar un guía que lo eduque en su profesión y lo forme.
2	100		
3	300		
4	700		
5	1500		
6	2700	Maese	Puede independizarse y buscar vivienda propia
7	4500		
8	6500		
9	8700	Gran Maestro	Manejos de PNJ
10	11100		
11	13700		
12	16500		
13	19500		
14	22700	Ilustres	Puede tener servicios personales (PNJ) y Poderes especiales
15	26100		
16	29700		
17	33500	Ilustrísimo	
18	37500		
19	42500		
20	48500		
Fin	50000	Objetivo final del Juego, una vez se llegue aquí pasará a ser un PJ Histórico	

## EXPEDICIONES, CLANES Y CANALES DE IRC

Se trata de requisitos para que un jugador tenga la posibilidad de dirigir alguna aventura, fundar algún clan, etc. Además de todo esto, en cada uno de los casos para una aventura concreta, para un clan concreto, etc hay que cumplir los criterios que aparecen más adelante en el manual.

### REQUISITOS GENERALES

Es necesario para poder hacer alguna expedición por mail haber estado un mínimo de 4 semanas en el reino en sí (las expediciones no cuentan) con algún PJ, haberse leído los manuales de reglas y haber tenido un PJ que haya alcanzado el nivel 7.

El motivo es muy simple: es necesario que se haya estado un tiempo en el reino para que sepa cómo van las cosas; lo de haberse leído los manuales de reglas es totalmente indispensable para que la expedición no contradiga las reglas de los Reinos del Garoé. El mínimo de pp, que es bastante bajo y que muy probablemente cumpla si cumple los otros requisitos es para asegurarse de que ha roleado activamente y no solamente haya estado en el reino como puro trámite.

Se trata de unos requisitos para el jugador: con que haya cumplido los requisitos con algún PJ que haya llevado es suficiente.

## REQUISITOS PARTICULARES

Además de los requisitos generales es necesario:

- a) Expedición por mail o expedición mixta mail/IRC:  
Haber participado en y terminado alguna expedición por mail.
- b) Expediciones sólo en IRC o montar un canal en IRC:  
Haber participado en y terminado un evento, combate o expedición por IRC.
- c) Expediciones mixtas mail/IRC:  
Haber participado en y terminado alguna expedición por mail y haber participado en y terminado un evento, combate o expedición por IRC.
- d) Fundar un clan:  
Haber terminado una expedición por IRC y una expedición por mail con algún PJ y haber tenido algún PJ que haya pertenecido a un clan durante al menos 2 semanas.

## REQUISITOS PARA FUNDAR UN REINO

Es necesario para fundar un Reino JUGABLE (esto es, un EJ con PJ habitantes en él) haber dirigido una expedición por mail y haber participado o dirigido alguna expedición o combate en IRC.

Si se cumple esto y se quiere fundar un reino, consultar al master de los Reinos del Garoé.

## GANAR O PERDER PP Y CON ELLO NIVEL

La forma más rápida de adquirir poder es la participación (25 pp por participación aproximadamente, aunque depende del criterio del master); cuanto más comunicativo y activo sea un PJ obtendrá más cantidad de pp (siempre a criterio del MASTER) y con ello nivel; existen varias formas de participar, por correo, a través de los escenarios jugables (EJ), en aventuras por correo o IRC, o roleos on line por mensajería instantánea.

El máximo de pp que se puede obtener en una semana se ha establecido en 500 pp; es decir que un Pj solo podrá conseguir hasta 500 pp semanales aunque su participación supere esta cantidad, de este modo intentamos igualar las oportunidades de todos los jugadores.

En combates y torneos sin embargo no es necesario cumplir el límite anterior de 500 pp por semana).

## CÓMO SE PIERDEN PP Y GAELARS

El uso de una serie de privilegios, conlleva una serie de gastos de pp y de gaelars.

La pérdida de pp NO provoca pérdida de niveles. Su efecto se traduce en que al PJ le costará comparativamente más que anteriormente alcanzar el siguiente nivel debido al agotamiento que le habrá producido la acción: así por ejemplo, un PJ de clase no ladrón con 1600 pp, que tiene por lo tanto nivel 5, decide espiar a un PJ de nivel 2 (inferior por lo tanto al suyo) durante una semana. Debido a ello, el PJ espía pierde 200 pp y por lo tanto se queda con 1400 pp. Sin embargo, sigue siendo de nivel 5, sólo que cuando sobrepase los 1500 pp no se beneficiará obviamente de ningún beneficio debido a ello y necesitará llegar a los 2700 pp para ascender al siguiente nivel (el 6). De esta forma, el PJ no ha sufrido una pérdida de nivel, pero llegar al nivel 6 le costará 200 pp más de lo que le hubiese costado de no haber espiado.

Para todas las acciones siguientes se tiene que pedir notificación del master, antes de realizar la acción.

Acción	Costes	Características
Espiar a un Pj de nivel inferior	100 pp semanales si el espía es de clase ladrón; 200 si no lo es.	Recibir las jugadas que tenga relación con el Pj espiado, durante el tiempo estimado. Si no se produce correspondencia del espiado el espía pierde igualmente los pp
Espiar a un Pj de nivel igual	125 pp semanales si el espía es de clase ladrón; 250 si no lo es.	Ídem
Espiar a un Pj de nivel superior	150 pp semanales si el espía es de clase ladrón; 300 si no lo es.	Ídem
Visiones del Pasado, presente y futuro (no se pueden ver actuaciones de los PJ) A partir de Gran Maestro (nivel 10)	500 pp	Sólo lo pueden hacer los PJ con habilidades mágicas (clérigos, magos, ...)
Visiones del Pasado	150 pp	Ídem
Los combates y duelos de honor (no a muerte)	Pagar en gaelars al dueño de las instalaciones las tarifas	El ganador gana 1/16 de los pp del perdedor. Los pp del perdedor se



	fijadas (si es necesario). Pagar en gaelars al dueño de las instalaciones las tarifas fijadas (si es necesario).	mantienen. El ganador gana $\frac{1}{4}$ de los pp del derrotado.
Combate a Muerte		
Asesinato		Combate más o menos reglado como tal (mirar sistema de combates).
Robo		Debe haber roleo convincente, no se puede robar en tiendas salvo mercancía que se sepa que están (porque alguien las haya pedido) y como máximo se puede robar $\frac{1}{8}$ del dinero de la víctima. Deberá haber tirada de dados según el sistema de ladrones.
Servicio de PNJ (protección por PNJ con nivel hasta 5)	200 Gaelars semanales	
Servicio de PNJ (protección por PNJ con nivel hasta 8)	500 gls semanales. Además, en caso de que tenga que defender a su amo, tendrá que pagar: Si el PNJ muere, 1000 glrs. Si el PNJ queda malherido, 500 glrs extra. Si el PNJ consigue defender a su amo sin lesiones de consideración: es a fin de cuentas su trabajo. Sin coste adicional.	El nivel del PNJ será de +/-2 al nivel del Pj amo
Servicios de PNJ Mayordomos/ marinería/ hogar / negocios	75 gaelars por uso.	Solo pueden tenerlos los PJ de nivel 6 o superior. No pueden defender al que los contrata en caso de ataque.
PNJ animales mensajero		Hay que comprarlos previamente (y son bastante caros)
PNJ animales compañía con poderes (incluye a los familiares tipo pseudo-dragones y demás)	Si muere, el máximo de PV y de habilidad del PJ dueño quedará reducido en 20 durante un mes.	Se gana en aventuras y se necesita un nivel superior a 6. Se tratará de PNJ's con un nivel determinado y sus acciones estarán regidas por el sistema de combates.
Otras acciones		A medida que se pidan nuevas acciones las iremos valorando y poniendo en este listado.

## LOS ESCENARIOS

Los Reinos del Garoé se desarrollan en escenarios, que no son más que los medios que nos facilita la red (listas de correos, MSN, ICQ, IRC, Odigo) que funcionan como lugares virtuales de cada Reino, los cuales pueden estar totalmente activos y abiertos a todos los habitantes o ser cerrados donde sólo puede participar un grupo o clan; así mismo, están los ENJ (Escenarios No Jugable), utilizados como recursos narrativos y para realizar expediciones, aventuras o módulos en ellos.

Los escenarios están coordinados por un 2RM (Segundo Role-Master), los cuales son los encargados de dar la animación y seguir la trama en ese lugar; los escenarios de correo pueden tener su propio Canal en el IRC.

### ESCENARIOS FIJOS

#### DENTRO DE LAS MURALLAS DEL REINO

Son aquellos que tienen una cierta continuidad y tienen siempre algún responsable a su control. Son lugares interiores a las murallas del reino donde no se estén dando reuniones a puerta cerrada ni sean el Coliseum, las Cortes o los lugares de reunión de clanes y grupos.

Los sitios más activos dentro de este escenario son fundamentalmente la taberna y la plaza del reino. Los roleos que incumban a más de 3 personas y que tengan a un significativo número de personas lo suficientemente próximas como para enterarse deben ir a la lista de correo asociada, actualmente [gaelika@eListas.net](mailto:gaelika@eListas.net) a la que están suscritos todos los habitantes.

#### La taberna

es el sitio ideal para levantar camorra y conocer gente; una vez se establezca contacto se pasará a los privados.

La taberna puede tener mesas (o pequeños escenarios dentro de la misma o privados); si se forma una mesa de antipaladines, estos hablarán entre ellos, sin mandar correo a todos el grupo, salvo acciones que sean visibles o audibles por el resto de la gente; por ejemplo:

"... en medio, cuando nadie lo esperaba Azrael profiere un Grito desde la mesa de los antipaladines... Y UNA MIERDA A ESE LO MATO YO ..."

Sin embargo, el resto de la conversación no se manda a la lista; sólo la parte que el resto de la gente puede ver u oír y es mínimamente interesante (por muy a voz en grito que se digan resulta desaconsejable mandar en público mails del tipo "Tabernero, una cerveza" dado el poco interés que presentan para el resto). Igualmente también resulta desaconsejable hacer por la lista transacciones monetarias, ventas o contrataciones por idénticos motivos. Resulta mucho más aconsejable contactar directamente mediante las direcciones de mail con los interesados en esos casos.

O para entablar una conversación con alguien especial..

"... Entro en la taberna, en el fondo de la Barra Veo a PEPITA, me acerco a ella y le digo algo al oído...." seguimos en privado...

Como vemos los PJ están en la taberna pero actúan en privado, su localización esta clara. Similarmente ocurre a lo dicho cuando por ejemplo se encuentra una serie de grupos de personas en la plaza del reino o algunos en un sitio y otros en otro.

### Las cortes

Es el lugar central de la corte; aquí se reúnen los cortesanos y la guardia del reino; es el lugar ideal para hacer política. El castillo está lleno de pequeñas habitaciones, donde se pueden reunir pequeños grupos.

### El Coliseum

Cuando hay un combate, alguien tiene que mastearlo con el mismo funcionamiento que el coliseum del IRC, solo que por e-mail

## ESCENARIOS FIJOS

### EXTERIORES

### El Bosque Oscuro

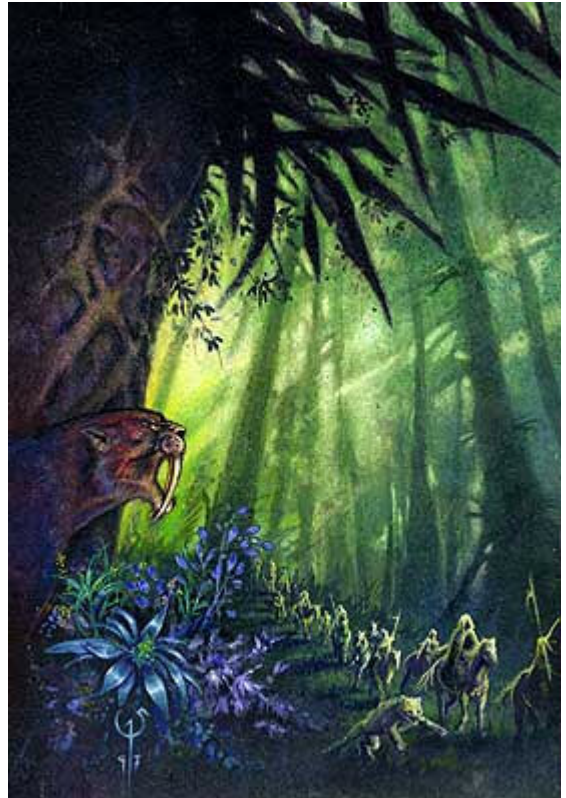
Es todo lo que ocurre fuera de los límites del reino; hacia el norte, por donde tienen que pasar los aventureros o aquellos que quieran experimentar cosas nuevas; es una zona de peligro constante; puede ocurrir en varios frentes a la vez.

### El Bosque Dorado

En apariencia un lugar apetecible con un pequeño bosquecillo, un lago y un valle, se encuentra lleno de secretos al sur de las murallas. Está habitado por un grupo de elfos silvanos, aborígenes de las tierras del Garoé.

### Ágatha (ENJ)

A unas 125 millas náuticas de Gaélíka se encuentra un pequeño archipiélago de siete islas,



de las cuales sólo una, Ágatha, es habitada. Es una isla-estado con la cual los gaelikanos suelen hacer comercio y es además un lugar adecuado para el descanso de cualquier habitante de los reinos del Garoé que lo desee.

### Escenarios de Clanes, Ordenes y grupos oficiales

Son los escenarios que tiene cada orden; es el lugar de reunión de sus componentes y está dirigido por el Master Principal y coordinado por los jefes de los grupos.

## ESCENARIOS EVENTUALES

En ocasiones para hacer un evento o reunión, se necesita del uso de un escenario eventual, que se creará en virtud de las necesidades de los participantes y tendrá la duración que dure el evento; el que monte el evento será el encargado de coordinar el escenario, cumpliendo con las mismas responsabilidades y tareas que un 2RM, mientras dure la actividad de dicho escenario.

### Funcionamiento de los escenarios eventuales

En las reuniones (a puerta cerrada o en lugares abiertos relativamente alejados del centro de Gaélika como el bosque, el cementerio, etc.) que unan a 4 personas o más, se deberá mandar alguna breve reseña a la lista general ([gaelika@elistas.net](mailto:gaelika@elistas.net)) diciendo que al menos un par de esas personas se encaminan hacia el lugar donde hayan decidido reunirse, más que nada para situar a los PJ y facilitar la intervención de otros que quieran sumarse.

Luego, si alguien desea unirse a la reunión, mandará un mail (privado) a los que se encuentran allí (al menos a aquellos que él sabe que están allí) pidiendo entrar o unirse (previo roleo ausentándose de su actual posición si es necesario mandado allí donde estuviese).

Los propios integrantes de la reunión le dirán si aceptan o no, poniéndole al día o pegándole una patada en el trasero (a juicio y roleo de los PJ)

Cuando se dé por finalizada la reunión se mandará otra reseña al general, diciendo además si así se desea cuánta gente sale del lugar, quienes son, etc.

## LOS PRIVADOS

NO deben enviarse a la lista [gaelika@eListas.net](mailto:gaelika@eListas.net) sino a la dirección del PJ al que uno se dirige. Se pueden dar en cualquiera de los escenarios fijos o eventuales o en la casa o comercio de alguno de los Pj que interactúan o en medio del bosque; la cuestión es que nadie más se entera de lo que está pasando.



Si se está dando un privado entre dos PJ en casa de uno de los dos y viene una tercera persona a hablar con el dueño de la casa, este puede informar de que no está solo, y todo lo que hablen lo escucharán los tres, creándose de este modo un escenario eventual. Esto se debería aplicar sólo en casos donde la situación temporal de ambas conversaciones sea muy importante y esté bien definida y donde las conversaciones que se vayan a mantener versen sobre temas relacionados.

Sin embargo, si se trata de hechos independientes cuyo orden es inmaterial, se pueden rolear simultáneamente sin existir una significativa pérdida de coherencia (se asume que una de las dos conversaciones sucede antes que la otra pero no es significativo cuál de las dos sea la primera). Es por ejemplo el caso de las ventas en comercios, donde aun cuando los mails lleguen seguidos, el carácter de las ventas hace que el orden en que se produzcan sea inmaterial (y donde además a ninguno de los dos compradores les interesa lo que sucede con el otro).

## LOS SERVICIOS DE MENSAJERÍA ON LINE (IRC, ICQ, MSN, ODIGO)

Funcionan igual que los escenarios para los correos electrónicos: en el caso del IRC se trata de un escenario fijo o eventual según sea el motivo del canal y en el caso de los servicios de mensajería se trata de privados; su valoración es similar y está basada en los criterios de los master.

Si quieren que lo que ocurra tengan su trascendencia en el juego, hay que comunicar el encuentro y enviar copia al master (previo acuerdo de quién de los presentes enviara el 'log', ya que, si no, se corre el riesgo de enviar múltiples veces una misma conversación al master, con la consecuente sobrecarga para dicha persona).

No se puede hacer una acción por correo que implique un hecho previo en cualquier IRC o servicio de mensajería on-line que no ha sido mandado al Master (como mínimo es necesario mandar el log a la vez que se mande ese mail).

Todos los roleos que lleguen de los canales de IRC o de los servicios de mensajería relacionados con GLK en forma de Log, se valorarán y se verán reflejados en el censo si vienen acompañados de la siguiente información:

- Nombre del Canal.
- Fecha y hora de inicio del roleo y duración del mismo.
- Participantes activos en el mismo.
- Breve resumen de lo acontecido.

Para que los eventos en canales de IRC tengan un valor en Los reinos del Garoé deben cumplir lo siguiente:

## Sobre el canal

1º Solicitar la entrada al registro de Canales de IRC relacionado con Los Reinos. Gaélika ® y Gaélika.com ® Los Reinos del Garoé ® y reinosgaroe.com ®, son marcas registradas o en proceso de registro, por lo cual lo lógico es solicitar permiso para usar el nombre y que lo que ahí ocurra tenga valor en el reino. En la solicitud debe incluirse:

- Descripción del canal.
- Temas, tipos de encuentros, etc. que va a albergar el canal.
- Fin u objetivo del canal.
- Quiénes son los PJ que tienen la iniciativa de llevar ese canal (para poder reflejarlo en el censo).
- Una pequeña programación de encuentros que se vayan a realizar; como mínimo se requiere la apertura y dos más.

2º El Canal debe estar registrado en el IRC-Hispano.

3º Solo los promotores de la idea o del canal así como el Master y los 2RM dispondrán de @ (OP).

4º De los encuentros, fiestas, KDD o eventos que se celebren se pueden "vender entradas", para lo que se tendrá que hacer la compra-venta de las mismas.

5º Los canales son para el uso de los habitantes de GLK; podrán existir invitados, pero no podrán participar en los roleos.

6º El canal #reinosgaroe será el canal Of-Topic de los reinos, será el lugar de encuentro para aventuras y para hablar los jugadores. No es un lugar de roleo.

Se entiende por evento de cara a las siguientes reglas los hechos con importancia elevada para las tramas de los reinos o de expediciones donde participen un número de al menos 4 PJ y que se desarrollen en el IRC; así por ejemplo, el que varios PJ tomen unas cervezas, se enamoren, ríen, bailen, etc., en #gaelika (que representa sobre todo la taberna) NO es un evento de cara a estas reglas salvo que se trate de una reunión organizada y no meramente casual. Aun así los logs de dichas reuniones circunstanciales se pueden enviar para que reciban valoración.

Así mismo queda también por conveniencia excluido de la definición de evento (salvo el envío de los logs que sí que hay que realizarlo tal y como viene) los combates realizados en el canal del coliseo en el IRC. Dichos combates sólo se pueden realizar cuando los participantes no se encuentren en ese momento en un escenario alejado del Coliseo.

Sí que son eventos por ejemplo un baile de disfraces, una cena en la casa de algún PJ, una boda, un bautizo, una reunión del ejército de cara a discutir temas relacionados con una invasión enemiga, una expedición, etc.

El evento puede durar varios días no necesariamente consecutivos.

## Sobre los Eventos

1. Avisar al menos con 5 días al master con un resumen de lo que se pretende.
2. Se premiará a los organizadores con 25 pp por cada participante activo en el evento.
3. Entre un encuentro y otro oficial que se realice debe de pasar como mínimo 7 días.
4. Si el canal es para el desarrollo de un modulo este será recompensado igual que si fuera una aventura por correo oficial, pero tienen que cumplir los requisitos de estas (gastos y demás).
5. Se mandará una copia del texto del evento para evaluarlo y puntuarlo.

## **LA SIMULTANEIDAD DE ACTIVIDADES**

Como quiera que una gran parte de Los Reinos del Garoé se basa en el rol por mail y el rol por mail es lento (suele pasar una media de un mínimo de 12 horas y un promedio de 24 entre que se manda un mail y se lee la contestación), está permitido (y es relativamente usual), el que el jugador pueda rolear simultáneamente en la vida real (que no en la historia, donde se supone que unos hechos suceden antes que otros pero no importa mucho cuales en estas circunstancias) varias actividades que se desarrollan en lugares diferentes (pero próximos) y cuyo orden ha de ser totalmente insignificante para ello.

Así, un jugador puede a la vez rolear la compra de una espada en la herrería, de un traje en el sastre y de provisiones en el mercado (siempre y cuanto tenga el dinero suficiente como para pagar todo eso) y además estar hablando con alguien en la calle y charlando en la taberna.

Sin embargo, eso no se puede hacer si las acciones están relacionadas o tienen una temporalidad muy definida. Así por ejemplo, si el PJ está siendo sometido a juicio público, no puede estar a la vez comprando provisiones o charlando tan tranquilamente en la taberna y si el PJ está a cientos de kilómetros de la ciudad en una expedición, no tiene ningún sentido que esté a la vez en la taberna hablando de los últimos cotilleos del reino o en una tienda comprando unas provisiones que ahora se dio cuenta de que necesitaba en el viaje.

## **REGLAS DE NETIQUETA**

Al tratarse de un juego via internet, los problemas principales que pueden surgir radican en la forma de comunicarnos. Por ello **ES IMPORTANTE CUMPLIR AL PIE DE LA LETRA LAS NETIQUETAS**, ya que de ella depende la coherencia de los hechos y que se pueda jugar con algo de organización.

Estructura del "Asunto" o "Subject" de los mails:

(GLK)(Escenario)(Fulanito/Menganitos): Título del tema.

**GLK:** Nos ayuda a identificar el correo del Reino del personal o otros juegos.

**Escenario:** Nos ayuda identificar donde estás

**Fulanito:** Quien manda el mensaje.

**Menganitos:** Quienes lo reciben; en caso de que el destinatario de un correo sea todo el reino, o un grupo numeroso, se pueden poner cosas del tipo "todo el reino", "todos los guerreros", "todos los miembros del clan X", etc.

**Título del tema:** Informa al master de lo que sucede en el roleo.

**Es importante el orden:** no es lo mismo (PEPE/PEPA) que (PEPA/PEPE), en el primer caso Pepe le dice tal cosa a Pepa, en el segundo es Pepa la que habla a Pepe. Es muy importante **corregir los asuntos en las respuestas** y **situar al PJ remitente en primer lugar**. Se darán los PP de participación al primer PJ que venga en el asunto. Si se quieren los PP se tendrá que hacer de esta forma.

Aquellos correos del juego que no vayan dirigidos a ninguna "eLista" deben **ser enviados con copia al master**. El master está suscrito a todas las eListas del juego, luego no hay que mandarle copia de los correos que vayan a ellas (pues si no los recibe por duplicado).

No se deben mandar mensajes de carácter privado (un PJ habla a otro PJ y al resto o no le importa o no lo oye) a [gaelika@eListas.net](mailto:gaelika@eListas.net). Para ello ha de utilizarse la dirección de mail del PJ destino.

En aquellos mails en los que se realiza un intercambio económico hay que mandar copia de dicho mail a [dinero@gaelika.com](mailto:dinero@gaelika.com) (para que se vea reflejado en el censo), (y a [master@gaelika.com](mailto:master@gaelika.com) también) e indicar en algún sitio del mail, de forma destacada (mediante negrita, subrayado, en la primera línea del mail, en la última o en al asunto), "Fulanito da X gaelars a Menganito" donde Fulanito es el que da el dinero, Menganito el que lo recibe y X la cantidad de gaelars que se dan.

Salvo casos de extrema necesidad, no mandar adjuntos de más de 100 KB a [gaelika@eListas.net](mailto:gaelika@eListas.net) y mandar adjuntos pequeños sólo si es necesario o conveniente por el motivo que sea. No se deben mandar chistes, cadenas u otras cosas similares a [gaelika@eListas.net](mailto:gaelika@eListas.net) Para tales cosas ya hay una lista off-topic ([off-topic@eListas.net](mailto:off-topic@eListas.net)) para que hablen los jugadores.

No se debe rolear por otros salvo que sea estrictamente necesario o conveniente; en dicho raro caso, es de agradecer una nota de jugador al final del mail explicando por qué lo ha hecho y diciendo que si el otro no está de acuerdo pues se cancela esa parte de la acción (o toda ella).

Salvo en acciones como ventas, charlas en la taberna, conversaciones y cosas similares, los roleos deben reflejar siempre la intención, nunca la acción; nada de "mato a ese orco" sino



"ataco a ese orco e intento matarlo" (eso sí, a ser posible bien descrito y roleado). Y si en vez de un PNJ o monstruo se trata de un PJ al que se intenta atacar, hay que poner aún más atención a ese punto.

**AVISO:** Quien reiteradamente incumpla estas reglas, será sancionado con 100 pp y 250 Glrs.

Más netiquetas aceptadas más por el uso y el convenio que por otro motivo (no es estrictamente obligatorio el cumplirlas si se entiende bien, pero se valora positivamente y se lee mejor si se hace):

Todo lo que se escriba en texto normal en un mail es algo que dice el PJ; para describir acciones se usan "(" al principio y ")" al final. Además, se pueden utilizar "\" al inicio y "/" al final para reflejar los pensamientos de un PJ y "<<" al inicio y ">>" al final de notas de jugador.

Las mayúsculas reflejan gritos o enfatizaciones al hablar. Un párrafo de varias líneas escrito entero en mayúsculas es un 30% más lento de leer. En el raro caso de que el PJ esté gritando todo el párrafo es más legible y claro decir:

"((Fulanito dice a voz en grito lo siguiente)))" y a continuación poner lo que se diga en texto normal.

## **CLANES, GRUPOS, GREMIOS**

Para que la pertenencia a los gremios, grupos, clanes, hermandades, etc. sea premiada, valorada y coordinada es necesario, en primer lugar, cumplimentar una ficha como la que sigue:

### **FICHA DEL GRUPO**

Nombre del Grupo:

Actividades a que se dedica:

Los Fundadores:

Breve historia del grupo, tendencias y principios éticos o códigos por el que se regirán... estatutos, formas o pruebas para entrar, condiciones para pertenecer , etc.

Cómo es la jerarquía y quienes las forman...

Claramente los grupos o clanes estarán formados sólo y exclusivamente por habitantes de reino; aquel que se dé de baja o muera en el reino también lo está haciendo del grupo oficial.

Para que devenga oficial, un Clan ha de tener como mínimo cuatro componentes adscritos.

## PUNTUACIONES Y VALORACIÓN

Las comunidades tendrán identidad propia entre las propias comunidades, con lo cual según la actividad que estas generen, tendrán sus propias valoraciones y puntuaciones.

Dado que los grupos pueden entrar en conflictos entre ellos no resulta nada recomendable pertenecer a más de dos grupos (dado que si se enfrentan dos grupos en los que está el PJ, lo más seguro no saldrá bien parado de él).

## OBLIGACIONES Y VENTAJAS DE LOS GRUPOS

Está claro que estar asociado o pertenecer a un grupo, tiene una serie de beneficios sociales como el apoyo en los momentos delicados, el aumento de la experiencia o simplemente no sentir a un Pj aislado.



### Obligaciones de los Grupos

1. Mandar un resumen periódico de las actividades, reuniones y demás actos, que serán puntuados.
2. Elaboración y organización de eventos relacionados con su entorno (uno al mes al menos, aventura, encuentros o KDD en el IRC, etc.)
3. Mantener al día el censo de sus miembros. Con los datos de los mismo y enviarlo todas las semanas, con las bajas y altas.
4. Poder ir acompañado en las intervenciones.

### Ventajas de los Grupos

1. Poder tener una escucha en el gobierno de los reinos, es decir, estar dado de alta como grupo en el castillo de la reina.
2. Estar al día de los eventos.
3. Mayor participación (se traduce en ganancias de pp, experiencia)
4. Poder hacer un escenario propio y fijo para los miembros del grupo.
5. Crear un feudo bajo sus órdenes.

## ANEXO I - CASOS Y SITUACIONES

### ESPIONAJE

El espionaje de otro jugador conlleva una serie de gasto de pp por parte del espía como ya se ha visto reflejado en la tabla anterior. Se descontarán los PP al espía aunque el PJ espiado no tenga movimiento alguno.

Para espiar, el espía ha de solicitar al master la acción; si este lo ve conveniente lo aprobará, mandando al espía todos los correos y comunicaciones que el espiado tenga durante el tiempo que el espía quiera llevar a cabo el espionaje.

EL PJ espiado será avisado al tercer mensaje que envíe de que es objeto de una acción de espionaje, aunque no se le revelará la identidad del espía

### ROBOS

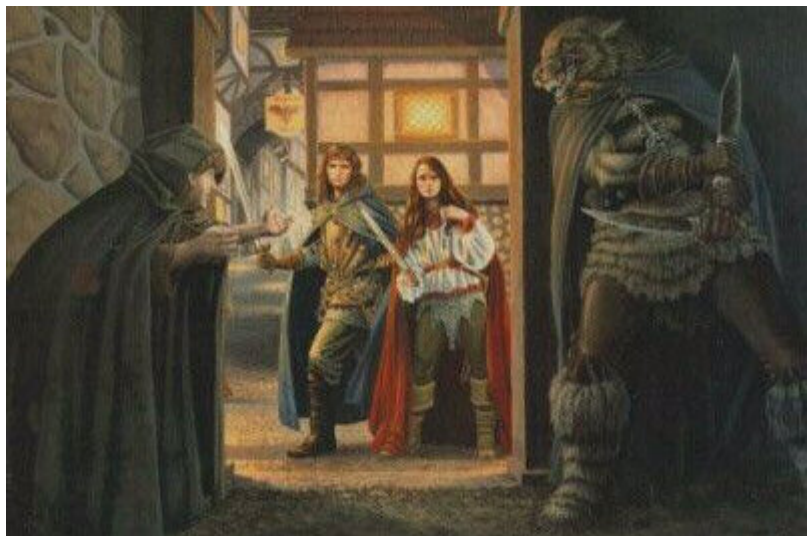
El ladrón ha de planificar la acción previa y enviarla al master antes de realizar la acción. Se procurará el anonimato del Ladrón, pero este puede ser descubierto si el PJ a robar tiene algún tipo de protección, va acompañado de alguien o tiene una servidumbre de PNJ que pueden ver algo.

Además para resolver la acción se tendrán también en cuenta las reglas del sistema de ladrones.

### ATRACOS Y

### EMBOSCADAS

Funcionará como un combate más; la acción será arbitrada en el caso que se llegue a la lucha, a no ser que la víctima acepte el atraco y dé lo que lleve encima. La superioridad numérica es un factor importante para poder robar con tranquilidad.



### COMBATES Y DUELOS

Serán arbitrados aparte, siguiendo las normativas del Sistema de Combate de Los Reinos del Garoé ® y siempre serán dirigidos por un 2Rm encargado de ello.

### LOS PNJS

PNJ: son personajes no jugadores, que obedecen durante un tiempo limitado a uno o varios PJ; estarán guiados por los jugadores y no podrán negociar ni hacer intercambios con otros PJ. Han de ser contratados y pagados de acuerdo con la tabla de gastos anterior.



## MATRIMONIO

Es el establecimiento formal de relaciones entre dos PJs (=matrimonio). Se les premiará con 500 pp a cada uno y 500 Glrs por el matrimonio o unión de parejas. En caso de divorcio se juntarán los bienes (Glr y objetos) y se repartirán en partes iguales entre los dos.

## ANEXO II - DESAPARICIÓN DE UN PJ DEL REINO

Los personajes pueden morir o desaparecer del reino por las siguientes causas:

### POR NO PARTICIPAR ACTIVAMENTE

Es importante participar, ya que somos una comunidad que interactúa entre ella. Si no se participa es que no se quiere jugar, por lo que no tiene sentido estar dado de alta en el censo.

Sólo se pide, al menos, una participación en 4 semanas para considerar el PJ como activo. En el caso de que por vacaciones, exámenes, o cualquier motivo se prevéa una estancia prolongada sin comunicar con el reino, lo correcto es poner al PJ en situación de AWAY comunicándolo a [censo@gaelika.com](mailto:censo@gaelika.com). De no hacerse, y a las 4 semanas de inactividad, el PJ será sacado del censo y no se podrá volver a jugar con ese PJ en el reino (fuera casos especiales -enfermedad, etc-, los cuales deberán ser tratados con el master).

### EN EL CURSO DE UNA AVENTURA

Como consecuencia de una pifia, una mala acción, un accidente o un ataque inesperado, al ser asesinado por un PNJ de la misma aventura (o PJ si se diese el caso), el PJ puede morir, con lo que desaparece del censo de habitante de los reinos.





## POR PROPIA VOLUNTAD DEL JUGADOR

El jugador no quiere seguir con un PJ, de tal forma que decide que su PJ se suicide o se vaya lejos para nunca volver a los Reinos.

## ASESINADO

### Ataques físicos y mágicos

Será tomado como un combate, reglado por lo tanto por el sistema de combates, con la iniciativa ganada por el asesino o asesinos (efectuarán primero el ataque) y sin posibilidad de tirada de defensa por parte del atacado en el primer asalto.

### Venenos

El veneno deberá haber sido adquirido o fabricado convincentemente con anterioridad y deberá existir un roleo convincente por parte del envenenador con una buena planificación. El PJ que va a ser envenenado recibirá algún indicio de ello que estará muy camuflado o totalmente al descubierto dependiendo del roleo que haya hecho el envenenador y el criterio del master.

### Trampas

El ladrón deberá haber fabricado la trampa y ponerla en algún sitio por donde espere que pase la víctima, guardando algo que la víctima vaya a abrir, etc. Para determinar si el ladrón tiene éxito al ponerla y su efectividad, se usarán las reglas del sistema de ladrones. Debe además existir un roleo convincente por parte del asesino con una buena planificación. El PJ víctima recibirá algún indicio de ello que estará muy camuflado o totalmente al descubierto dependiendo del roleo que haya hecho el que ponga la trampa y el criterio del master.

## COMBATES O DUELOS

Todos ellos estarán regidos por el sistema de combates, como ya se ha dicho antes. En su mayoría estos combates de desarrollarán en los escenarios para ello el Coliseum vía e-mail o en el IRC para lo que hay que concretar día y hora y hacerlo público, ya que se puede cobrar entrada en ellos. En este caso, los combatientes tendrán que buscar un master que hará de juez, entre los disponibles del escenario Coliseum (Jander, Luke, Edheldin).

Hay tres tipos de combates o duelo:

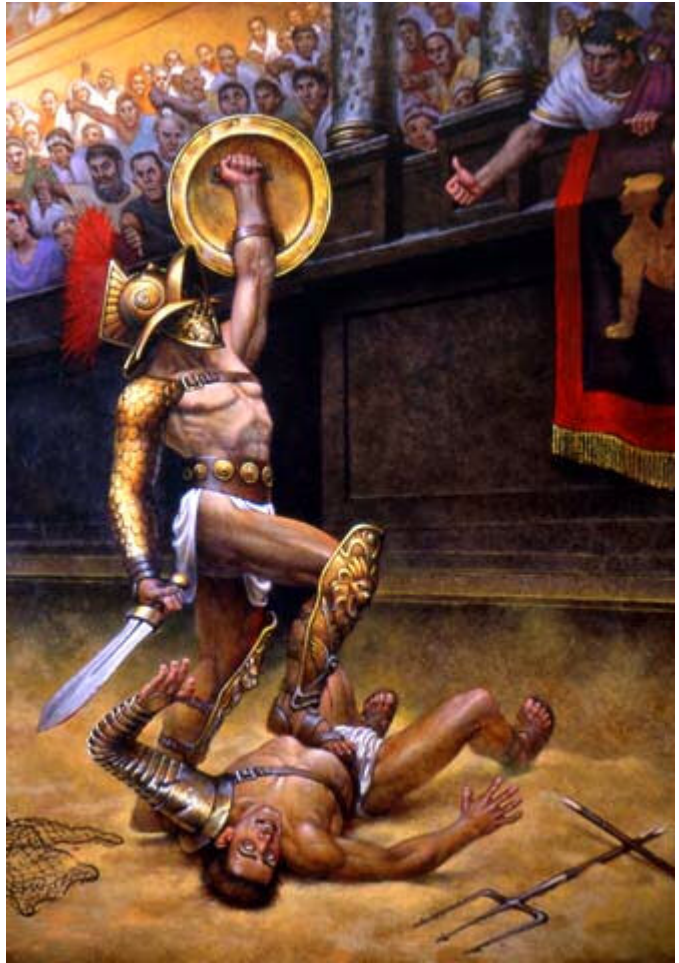
### Combate o duelo por Honor a primera sangre

Es una confrontación para solventar una disputa entre jugadores, bien por diversión o entrenamiento, o para resolver un problema surgido entre dos PJ durante el roleo. Es de carácter público y puede asistir todo aquel que pague la entrada al recinto.

Su objetivo no es la muerte del contrincante, aunque dicha muerte sigue siendo posible (pero muy rara) si el vencedor tiene demasiada suerte y el vencido la peor de las suertes.

### Combate o duelo a Muerte

Se realizan también en el Coliseum, y tendrá como objetivo la muerte del contrincante, a no ser que la vida del perdedor sea perdonada por el ganador del combate en última instancia, o que los jugadores lleguen a un acuerdo o pacto de rendición. Si los participantes así lo desean también puede ser público.



### Combates en disputas espontáneas

Es cuando un enfrentamiento entre dos PJ en un momento dado se torna violento. Es lo que ocurre por ejemplo en la taberna cuando se está hablando de algo y de repente alguien se siente ofendido; en esos momentos surge un enfrentamiento que puede acabar en un combate.

En el momento que la disputa espontánea llegue al punto crucial, se ha de tratar como un combate, ya que un PJ no puede matar así tal cual a otro porque lo quiera. Así por ejemplo no puede el PJ Koonas hacer "... Me ha dolido lo que dijiste, por eso saco mi espada y te corto el cuello..."

Será un combate regido, como siempre, por el sistema de combates, donde es posible que el que quería matar acabe siendo el muerto.

## CONSECUENCIAS DE LA MUERTE DE LOS PJS

Una vez se produzca la muerte de un PJ, quedará en el recuerdo de los habitantes y según el nivel alcanzado será puesto en el ranking de habitantes honorífico con las hazañas efectuadas. Las almas de los PJ pueden ser rescatadas como PNJ no vivos y utilizadas en ritos.

*Si un Jugador quiere volver a entrar en los reinos del Garoé con otro PJ, entrará si así lo desea con la mitad de la puntuación que tenía su anterior Personaje Jugador.*

## ANEXO III - AVENTURAS

Las aventuras pueden ser por mail o por IRC. Se crearán los escenarios específicos para ellas o utilizarán los ENJ que ya existen. Sean por mail o por IRC, para que una aventura sea válida en los reinos del Garoé ® ha de cumplir.

1. Que los participantes sean habitantes (enviar lista de PJ).
2. Que se gaste en promedio un mínimo de 300 Glrs por cada participante (para una aventura de un módulo largo) en el comercio de Gaélika comprando el material necesario para la aventura.
3. Mandar lista de material que se va a comprar para la aventura.
4. Mandar lista de armas, conjuros, armaduras, escudos, etc. que se pueden ganar en el módulo.
5. Mandar breve introducción del módulo.
6. Mandar resúmenes de cada tirada.
7. Mandar la resolución final.

Es importante mandar los resúmenes de las jugadas y uno sobre la aventura al master para poder relacionarla con la historia de Los Reinos. Además se pondrán resúmenes de las mismas en el Herald y en la web.

## SOBRE EL CRITERIO DE LA AVENTURA

Corre a cargo del 2Rm; este será el que juzgue a cada Pj en sus acciones. Unos puntuaran más los aspectos narrativos y creativos, otros más las acciones y el azar, etc. El criterio de cómo puntuar queda en manos de ellos, por lo que siempre preguntar al 2Rm, que es quien organiza.

Esto es debido a que el rol por correo es diferente; en muchas ocasiones para hacerlo dinámico y poco aburrido hay que tener el suficiente margen para poder seguir...

## SISTEMA DE REGLAS A UTILIZAR

A pesar de que tenemos un sistema de reglas propio en los Reinos del Garoé para las aventuras, no hay ningún inconveniente en utilizar otros sistemas como AD&D, Goblins y Grutas o cualquier otro. Todo lo que se pide es decir qué sistema se utiliza y caso de no ser el propio de los Reinos del Garoé, que se hagan unas conversiones justas y equitativas entre los dos sistemas al inicio y al final de la aventura.

## MUERTE DE PJS EN EL MÓDULO

El 2Rm SI puede decidir la muerte de un PJ (teniendo en cuenta criterios justos). Sin embargo, es necesario avisar al Master a ser posible previamente.

## ELIMINACIÓN DE PJS DE LA AVENTURA

Si un PJ se apunta y no participa, SI se le puede sacar de la misma. Sin embargo, el 2Rm debería previamente intentar contactar con él para enterarse de qué le pasa y entonces actuar. Si un PJ no cumple el máximo de tiempo de respuesta establecido por el 2Rm, éste podrá tirar por él hasta que se vuelvan a tener noticias suyas. Si pasa mucho tiempo sin saber nada de él, se le podrá eliminar de la aventura asumiendo que dejó la aventura y volvió al reino.

## RECOMPENSAS AL FINAL DE LA AVENTURA

Aparte de los objetos que se puedan ganar, el mínimo ganado en la aventura será de  $500 \cdot \text{NPJ}$  y el máximo de  $5000 \cdot \text{NPJ}$ , tanto en poder como en dinero.

(NPJ = Número de PJ en la aventura).

Ejemplo: Si hay 10 PJ en la aventura, habrá que distribuir entre  $500 \cdot 10 = 5000$  y  $5000 \cdot 10 = 50000$  gaelars y entre 5000 y 50000 pp entre los 10 PJ a criterio del 2RM.





## **MANUAL DEL JUGADOR**

© **LOS REINOS DEL GAROÉ**, <http://www.gaelika.com>

Todos los derechos reservados

Para la óptima visualización de este documento, se recomienda tener instalados los siguientes tipos de letra True Type:

Comic Sans MS, CopprplGoth BT, CopprplGoth Hv BT